

Freiburger Arbeitspapiere zur Germanistischen Linguistik 8

## Repräsentation von Geschlechterrollen in *female Rap-Battles*

Lisa Langisch

### Abstract

In the following article I discuss the representation of gender identities in female rap battles. With the characteristic speech activities of *dissing* and *boasting* rap battles can be categorized as a form of *verbal duelling* - an artful exchange of nonserious insults between two or more participants in front of an audience. The analysis focuses on how the female artists portray themselves and their opponents as a specific type of women in their performances. How do they express a specific female identity? In which respects do they free themselves from stereotypical gender roles, in which do they reproduce traditional gender hierarchies? Even though the highly vulgar and derogatory insults are not to be taken literally, they do deliver an insight into the beliefs and orientations (e.g. regarding gender roles and identities) of the performing artists. The analysis shows that the female artists reproduce stereotypical ideas of masculinity and femininity. In their aim to gain acceptance in the male-dominated field of hip hop and to outdo and belittle their opponents, they in fact discriminate each other and encourage sexist gender stereotypes. Instead of presenting themselves as equal and self-determined (female) subjects (what they aim for) they reproduce pornographic gender hierarchies and portray each other as servile (sex) objects – whose purpose is to satisfy men's sexual desires.

### Keywords

HipHop, Rap-Battles, Rapperinnen, Dissen, Geschlechterrollen, Performativität, Repräsentation (stereotyper) Geschlechterrollen, Performanz/Inszenierung geschlechtlicher Identitäten

# I Theoretische Grundlagen

## 1 Einleitung

In der vorliegenden Arbeit wird eine sehr spezifische Repräsentation von Geschlechterrollen in Rap-Battles untersucht. Ich gebe in Kapitel 2 einen Überblick über den Ursprung und die Entwicklung des HipHop als Kulturbewegung. In Kapitel 3 werden Rap-Battles in der Tradition des *Verbal Duelling* verortet. Da in Rap-Battles spezifische Identitäten inszeniert werden, gehe ich in Kapitel 4 auf Konzepte zu Performativität ein. In diesem Zusammenhang beleuchte ich außerdem die Geschlechterrollen im HipHop. Im empirischen Teil der Arbeit lege ich zuerst Daten und Methode der Untersuchung dar, anschließend analysiere ich Rap-Battles anhand von Textbeispielen.

## 2 HipHop-Kultur – HipHop-Nation

HipHop ist eine hauptsächlich musikbasierte und sprachdominiert (Jugend-)Kultur<sup>1</sup>, die jedoch auch weitere Ausdrucksformen wie Tanz und (bildende) Kunst umfasst (Berns 2003:325, Androutsopoulos 2003:10ff.). Androutsopoulos beschreibt HipHop als „mehrdimensionale kulturelle Praxis, deren Bestandteile mit mehreren semiotischen Codes operieren: Bild, Sound, Typografie, Körperbewegung, Sprache“ (ebd.:15). Zu den vier integralen Elementen des HipHop zählen DJ-ing, MC-ing (Rap), B-Boying (Breakdance) und Graffiti-Writing (vgl. ebd.). HipHop entstand als eine kulturelle Bewegung im New York der 1970er-Jahre und hat sich mittlerweile zu einer globalen, weltweit etablierten (Sub)Kultur<sup>2</sup> mit zahlreichen unterschiedlichen lokalen Aneignungsformen entwickelt. Die Aneignung und Umsetzung der von Androutsopoulos beschriebenen „Codes“ ist einerseits an bestimmte globale Stilregeln gebunden, andererseits wird sie immer wieder neu ausgehandelt und bleibt dadurch dynamisch (Androutsopoulos 2003:15). Alim beschreibt das für die HipHop-Kultur konstitutive Phänomen der ständigen Neuaushandlung im Rahmen bestimmter globaler Regeln wie folgt:

In the same way that local HipHop artists built community and construct social organisation through the rhyming practices involved in the cipa<sup>3</sup>, Hip Hop communities worldwide interact with each other

---

<sup>1</sup>Berns bezeichnet HipHop als „Spezialkultur unter vielen anderen Jugendkulturen, [...] [deren] Grundkonstanten von Jugendkulturen, namentlich Solidarisierung und die damit einhergehende Distinktion, in ihr besonders gut deduzierbar [sind] (vgl. Berns 2003:325).

<sup>2</sup>In Anlehnung an Berns wird der Begriff Kultur in diesem Zusammenhang im Sinne von Gemeinschaft, die sich durch bestimmte Verhaltensweisen von anderen Gemeinschaften abgrenzen lässt, verwendet (vgl. Berns 2003:324).

<sup>3</sup>Als *Chipa* werden in der HipHop Szene Rap-Battles bezeichnet, also Wettkämpfe bei denen sich die Kontrahenten in Sprachgewandtheit und rhythmischem Taktgefühl messen.

(through media and cultural flow, as well as embodied international travel) in ways that organize their participation in a mass-mediated, cultural movement (Alim 2008:1).

In Analogie zur Verbreitung des HipHop als „Weltsprache“ mit bestimmten Codes und Teilnahmebedingungen wird die Gemeinschaft der HipHopper vielfach als „HipHop-Nation“ bezeichnet (u.a. Streeck 2002:537, Alim 2008:1). Da diese Bezeichnung eine einheitliche Gemeinschaft impliziert, wird zugleich stets darauf verwiesen, dass es sich um eine vielfältige, heterogene Gruppe handelt, deren Mitglieder sich – wie von Alim beschrieben – gegenseitig beeinflussen und die HipHop-Kultur stetig weiter entwickeln.

## 2.1 Ursprung und Entwicklung des HipHop

Die Wurzeln des HipHop als kulturelle Praxis liegen im New Yorker Stadtteil South Bronx. Zur Zeit der Deindustrialisierung in den frühen 70er Jahren waren die ökonomischen und sozialen Veränderungen besonders in den Ghettos amerikanischer Großstädte zu spüren. HipHop bot den Jugendlichen eine Möglichkeit auf eigene kreative Weise die desolate Infrastruktur sozialer Brennpunkte nutzbar zu machen und einer alternativen Identität Ausdruck zu verleihen, die sich einerseits auf die Traditionen der *Black Community* berief und andererseits von der Mehrheitsgesellschaft und deren Werten abgrenzte (Androutsopoulos 2003:66f, Erwe/Kautny 2011:163, Menrath 2001: 51f., Toop 1992:19ff.). In den Vierteln veranstalteten die Jugendlichen sogenannte improvisierte *block parties*: DJs legten auf zwei Plattenspielern auf, durch Hin- und Her- Mixen (Scratching) wurden Breakbeats<sup>4</sup> isoliert, MCs<sup>5</sup> sprachen durch Mikrophone in Reimen zum Publikum und forderten zum Tanzen auf (vgl. ebd.). Neben den Ausdrucksformen aus den Bereichen Musik, Sprache und Tanz entwickelte sich zur gleichen Zeit das *Graffiti Writing*. Toop (1992:20) schreibt dem Graffiti eine große subversive Kraft im HipHop zu. Das illegale Beschriften und Bemalen von Häuserwänden oder U-Bahn-Zügen interpretiert er als symbolische Raumaneignung:

„Da der weiße New Yorker meistens die schwarzen oder Spanisch sprechenden Viertel der Stadt nie besuchte, kann man sagen, daß deren Kultur sie besuchte [...] Wenn sich die Stadt weigerte, zu den jungen Schwarzen und Puertoricanern zu kommen, dann mußten sie zu ihr kommen.“

<sup>4</sup> Ein Breakbeat ist ein Rhythmus, der in der elektronischen Musik verwendet wird. Dabei werden Ausschnitte echter Schlagzeugrhythmen (Samples) abgespielt und mehrere Aufnahmen in Bruchteile von Takten oder in lange Ausschnitte zerhackt und in veränderter Abfolge übereinander gelegt.

<sup>5</sup> MC steht für „Master of Ceremonies“, Titel für den Rapper in einer Hip-Hop-Gruppe oder allgemeiner gefasst der Moderator einer Bühnenshow oder einer anderen Performance im Bereich des HipHop.

Erwe und Kautny beschreiben die HipHop Kultur der Anfangsjahre als „eine von Jugendlichen geschaffene Partykultur, die [...] ihren urbanen Ursprungskontext, die Bronx, kulturell transformierte, die dortigen Lebensverhältnisse dabei in der Regel allerdings noch nicht thematisierte“ (Ewre&Kautny 2011:163). Das änderte sich Anfang der 80er Jahre; mit dem Stück *The message* von *Grandmaster Flash and the Furious Five* wurde zum ersten Mal ein sozialkritisches und politisches Lied veröffentlicht. Im Laufe der 80er Jahre differenzierte sich die HipHop Kultur immer weiter aus und es entstanden in verschiedenen urbanen Zentren lokale Formen des HipHop und Rap<sup>6</sup>. Neben New York etablierte sich Los Angeles als weiteres bedeutendes HipHop Zentrum. Dort entwickelte sich beispielsweise der Gangsta-Rap. Bedingt durch die lange Gang-Tradition in den Ghettos *Watts* und *Compton* mit teilweise brutalen Auseinandersetzungen, Crack-Handel und damit einhergehender alltäglicher Gewalt, berichteten die Rapper in ihren Texten von ihrer „Ghetto-Realität“, dem Leben als Gangster, Kriminalität, Drogengeschäften und Vergewaltigungen (Mikos 2003:67f).<sup>7</sup> Etwa zur gleichen Zeit etablierte sich eine weitere Form des Rap, welcher der sogenannten *New School* zugerechnet wird. Mit der sogenannten *New School*<sup>8</sup> entwickelte sich Rap Mitte der 80er zum kommerziell erfolgreichen und international populären Produkt der Kultur- und Unterhaltungsindustrie. Große Musiklabels nahmen Rapper unter Vertrag und begannen HipHop und Rap professionell zu vermarkten (ebd.:67). Die weltweite Verbreitung des HipHop wurde vor allem durch Filme vorangetragen. Besondere Beliebtheit erlangten der Graffiti-Film *Wildstyle* (1982) und der Breakdance-Film *Beat Street* (1984). Später folgten US-amerikanische Ghetto-Filme wie *Colors* (1987), *Boyz in the hood* (1991) und *Manace II Society* (1993) (Klein/Friedrich 2003:74). Während HipHop sich weltweit als kommerziell erfolgreich durchsetzte, entstanden zugleich überall auf der Welt lokale Formen des HipHop, insbesondere des Rap. Seit ungefähr 1983 etablierten sich die ersten HipHop-Gruppen in Europa (Klein/Friedrich 2003: 96). In Europa setzte sich die HipHop- und Rap-Praxis zuerst als „Sprachrohr für verschiedene jugendliche Minderheitenkulturen“ durch (ebd.:18). So dominierten in Deutschland anfangs türkischstämmige Jugendlichen die Szene, in Frankreich

---

<sup>6</sup> Seit den 80er Jahren und bis heute stellt der Rap das Genre der HipHop Kultur dar das am meisten publiziert und vermarktet ist. Androutsopoulos (2003: 28) führt das auf die hohe Zugänglichkeit des Rap zurück.

<sup>7</sup> Bis heute stellt der „Ghetto Mythos“ ein zentrales Motiv der Rap-Kultur dar und wird in verschiedenen lokalen Aneignungsformen immer wieder reproduziert oder in modifizierter Weise aufgegriffen. Fast zwanzig Jahre nach der Entstehung des „Gangsta-Rap“ in den USA, lassen beispielsweise deutsche Rapper des Labels *Aggro Berlin* den Mythos in ihren Texten über Kriminalität, Gewalt und das harte Leben auf der Straße wieder aufleben. Die wohl bekanntesten und populärsten deutschen „Gangsta-Rapper“ sind *Sido* und *Bushido*.

<sup>8</sup> Die *New School* entwickelte Neuerungen, indem sie Stilrichtung von HipHop mit Elementen des Jazz, Soul oder Rock mischte.

fiel HipHop vor allem in den Banlieues von Paris und Marseilles auf fruchtbaren Boden. Mit der Zeit haben sich so für die einzelnen Länder typische Stile entwickelt. Heute gibt es viele Sub-Genres des Rap, die je nach Land, Region oder gar Stadt unterschiedlich ausgeformt sind.

## 2.2 HipHop und Rap in Deutschland

Seit der internationalen Verbreitung des HipHop zu Beginn der 90er Jahre haben sich auch in Deutschland verschiedene Stile des Rap etabliert. In Deutschland wurde HipHop aus den USA Mitte der 80er Jahre insbesondere von Jugendlichen mit (türkischem) Migrationshintergrund rezipiert (Kimminich 2004:165). Wie die Jugendlichen in den amerikanischen Ghettos kannten sie Diskriminierung und die Erfahrung des Ausgeschlossenseins. Sie erkannten in den Texten sich und ihre Lebenswelt in den deutschen Großstädten wieder (Klein&Friedrich 2003:18). Zu dieser Zeit war die deutsche Rap-Szene eine Untergrundbewegung, die auch politisch aktiv war. Während anfangs nur auf Englisch gerappt und amerikanische Rapper imitiert wurden, setzte sich mit dem Erfolg der *Fantastischen Vier* und *Advanced Chemistry* deutschsprachiger Rap durch. Mit dem großen Erfolg der *Fantastischen Vier*<sup>9</sup> Mitte der 90er Jahre etablierte sich Rap in Deutschland als populäre Kultur. Der Rap in Deutschland spaltete sich zu dieser Zeit: Die Vertreter der *Alten Schule*, die Mitbegründer des Rap in Deutschland, vertraten eine deutlich politische Haltung und thematisierten beispielsweise die Themen Rassismus und soziale Benachteiligung von Migranten in Deutschland.<sup>10</sup> Mit den Vertretern der *Neuen Schule*<sup>11</sup> beteiligten sich erstmals auch Jugendliche der weißen Mittelschicht aktiv an der HipHop-Kultur. Die Vertreter der *Neuen Schule* behandelten in ihren Texten scheinbar belanglose Themen, ihnen ging es insbesondere um Wortwitz und Spaß am „Sprechgesang“. Dafür wurden sie von den Vertretern der *Alten Schule* teilweise scharf kritisiert und als Verräter am HipHop betrachtet. Gleichzeitig ebneten sie jedoch den Weg für den kommerziellen Erfolg des deutschen Rap. Ab Mitte der 90er gab es schließlich unzählige Veröffentlichungen und es bildeten sich verschiedene HipHop-Zentren mit je unterschiedlichen *styles* z.B. in Stuttgart, Frankfurt Rödelheim und Hamburg heraus (vgl. Klein und Friedrich 2003:70-76, Mikos 2003:77f., Androutsopoulos 2008:50, Sokol 143f.). Seit der Jahrtausendwende feiert in Deutschland auch Gangsta-Rap nach amerikanischem

<sup>9</sup> Mit ihrer Single *Die Da?!* belegten die FV 1992 als erste HipHop Band Platz eins der deutschen Charts.

<sup>10</sup> Zu den Vertretern der *Alten Schule* zählen u.a. *Advanced Cemistry*, die mit *Fremd im eigenen Land* 1992 einen ersten kommerziellen Erfolg landeten.

<sup>11</sup> Zu Vertretern der sogenannten *Neuen Schule* zählen beispielsweise *Die Fantastischen Vier*, *Fettes Brot* oder *Die absoluten Beginner*.

Vorbild große Erfolge. Ausgehend vom Berliner Plattenlabel *Aggro-Berlin* erfährt das Genre des deutschen Gangsta-Rap inzwischen eine Massenverbreitung bei Jugendlichen (vgl. Wiegel 2010:93f.). In Anlehnung an die Ursprünge des HipHop und Rückbesinnung auf den Ghetto-Mythos werden Themen wie Arbeitslosigkeit, Rassismus, Drogen, Gewalt und Kriminalität artikuliert. Wiegel weist darauf hin, dass die Texte bekannter deutscher Gangsta-Rapper wie beispielsweise *Bushido*<sup>12</sup> die amerikanischen Vorbilder in ihrem Maß an Gewaltintensität deutlich überträfen. Während im amerikanischen Gangsta-Rap auch die negativen Auswirkungen von Kriminalität und Gewalt beleuchtet würden, finde sich in deutschen Texten eine völlig unreflektierte Verherrlichung von Gewalt (Wiegel 2010:94). Mit dem Siegeszug des Gangsta-Rap wurde auch das Genre des Battle-Rap in Deutschland immer beliebter. Verschiedene Künstler veröffentlichen auf ihren CDs „Disstracks“ gegen angebliche Konkurrenten und Auseinandersetzungen zwischen verschiedenen Rappern und/oder Gruppen werden öffentlich ausgetragen. Gleichzeitig etabliert sich die Praxis der Rap-Battles bei denen die Kontrahenten live gegeneinander antreten, um sich in ihren Fähigkeiten im Battle-Rap zu messen (dazu Kapitel 3.2).

Selbst dieser kurze Abriss über die Entwicklung der Hip-Hop Kultur zeigt, wie wichtig die geschichtlichen Zusammenhänge und die Entstehungsbedingungen des HipHop sind. Die Angehörigen und KünstlerInnen der „HipHop-Nation“ befinden sich in einer ständigen Diskussion um authentischen, also „richtigen“ HipHop. Diese Auseinandersetzung wird in der direkten Kommunikation sowie in den Texten und der Performance stetig fortgeführt.

### 2.3 HipHop als Wettkampfkultur

Einer der Grundgedanken der HipHop Kultur ist das Prinzip des Wettkampfes. Aufgrund der Ursprünge in den afroamerikanisch geprägten Stadtteilen New Yorks versteht sich HipHop als *Street Culture*. Im urbanen Ursprungskontext des HipHop etablierte sich eine Wettkampfkultur, die über sogenannte *battles*<sup>13</sup> ausgetragen wird – in denen die identitären Werte der HipHop-Kultur verhandelt werden. Erwe und Kautny bezeichnen diese Battles als „stilprägendes Merkmal“ der verschiedenen HipHop-Genres (Ewre&Kauntny 2011:166). Innerhalb der HipHop-Kultur stellen die Battles eine kanonisierte Form des Wettkampfes um

<sup>12</sup> *Bushido* gilt als erster Rapper, der das Genre erfolgreich in Deutschland etablierte (vgl. Wiegel 2010:94). Seine Texte wurden von verschiedenen Seiten als sexistisch, gewaltverharmlosend, homophob und antisemitisch kritisiert, dennoch wurde er 2011 mit einem Bambi für Integration ausgezeichnet, worüber sich eine öffentliche Diskussion entzündete.

<sup>13</sup> Das englische Wort ist als Bezeichnung für verschiedene Formen von Musikwettbewerben oder -wettstreits im deutschen Sprachraum etabliert und wird daher im Folgenden nicht mehr hervorgehoben und an die deutsche Schreibweise angepasst verwendet.

Status, Prestige und Bewunderung der Bezugsgruppe dar: Auf der Bühne treten DJ gegen DJ an, MC gegen MC, beim Breakdance Tänzer gegen Tänzer. Auch die Sprayer versuchen sich in ihren Graffitis gegenseitig zu übertreffen, allerdings ist die direkte Bewertung durch ein Publikum hier nicht möglich, da das *Graffiti Writing* meist illegal stattfindet. Die HipHop-Kultur wird von verschiedenen Autoren und insbesondere den Mitgliedern selbst als „Macherkultur“ beschrieben. Konstitutiv für das Selbstverständnis der HipHopper ist das aktive Mitgestalten und Beeinflussen der Szene durch jedes einzelne Mitglied. Die Battles stellen einen Rahmen dar, in dem Identitäten und Moralvorstellungen der Bewegung dargestellt und verhandelt werden. Der Sprechgesang hat für diese Form des Wettkampfes eine eigene Textsorte entwickelt: den Battle-Rap. Gewinner und Verlierer eines jeweiligen Rap-Battles werden vor einem Publikum ermittelt, das durch Applaus oder Ausbuhen darüber entscheidet, welcher der Kontrahenten(gruppen) besser abgeschnitten hat (vgl. ebd.:166, Berns 2003:326).

### **3 Verbal Duelling**

Die in der vorliegenden Arbeit untersuchten Rap-Battles lassen sich dem übergeordneten Diskurstypus des *Verbal Duelling* (VD) zuordnen. *Verbal Duelling* oder *verbale Duelle* wurden in verschiedenen Epochen und Kulturen und werden auch heute noch in Form unterschiedlicher Gattungen praktiziert (Sokol 2004:115). Im Folgenden werden die prototypischen Merkmale des VD dargestellt und verschiedene Traditionen des VD kurz vorgestellt sowie die Funktion dieser Praktiken beleuchtet.

#### **3.1 Verbale Duelle - Rituelle Beschimpfungen**

In der Forschung werden verschiedene Traditionen des VD beschrieben. Besonders gut untersucht sind beispielsweise VD-Traditionen zwischen männlichen türkischen Jugendlichen. So setzen sich Dundes, Leach und Özkök (1970) mit Rededuellen zwischen Jugendlichen in der Türkei auseinander, Tertilt (1996) untersucht Beleidigungsrituale von Jugendlichen türkischer Herkunft in Deutschland. In „Rules für Ritual Insults“ setzt sich Labov (1972) mit der afroamerikanischen Traditionen der *dozens*, des *sounding* und *sygnifying* auseinander, die als „Quelltradition“ des Rap gelten. In seiner Untersuchung nimmt Labov eine detaillierte Analyse der konfrontativen Sprachspiele vor und leitet Regeln für die rituellen Beleidigungen ab. Mit *dozens* werden die Beleidigungs- und Schlagfertigkeit-

wettbewerbe bezeichnet. *Sounds* sind die verschiedenen Kategorien der Beleidigung.<sup>14</sup> Unter *signifying* wird die Praktik der Anspielung und Doppeldeutigkeit verstanden. Charakteristisch für diese Praktik, so Deppermann und Riecke, sind Indirektheit und Umschreibungen; *signifying* sei „metaphorisch-bildhaft und ironisch, rhythmisch und lehrend [...]“. Aufgrund der Doppeldeutigkeit und Indirektheit bleibt Außenstehenden der Sinn einer Äußerung oder Beleidigung meist verschlossen. Um die jeweiligen *sounds* zu interpretieren, ist ein großes Insiderwissen nötig (Deppermann&Riecke 2006.:158, Streek 2002:546). Eine weitere Untersuchung verschiedener VD-Traditionen in Georgien stammt von Kotthoff (1995). Sie setzt sich mit verschiedenen Genre-Typen des VD auseinander, die in unterschiedlichen Regionen des Landes praktiziert werden. Die verschiedenen Traditionen unterscheiden sich sowohl in ihrer (poetischen) Struktur und den verhandelten Inhalten als auch in den beteiligten Akteuren. Während beispielsweise die *Kapia*-Tradition – wie die meisten VD-Traditionen – als exklusiv männlich beschrieben wird, ist die Tradition der *galekseba* weniger genderspezifisch und auch Frauen steht die Beteiligung an den Sprachduellen offen (Kotthoff 1995).

Die hier aufgeführten VD-Traditionen zeichnen sich – trotz ihrer unterschiedlichen kulturellen und sozialen Ausprägung – durch bestimmte charakteristische Merkmale aus. Als charakteristisch für „idealtypische VD-Traditionen“ benennt Sokol (2004:120) folgende Kennzeichen: Bei VD handelt es sich um gesprochene oder gesungene, kompetitive Interaktion, die im Rahmen einer Spielstruktur verläuft, nach bestimmten Regeln, die kodifiziert und allen Teilnehmern verfügbar sind. Typischerweise werden VD in der Öffentlichkeit, vor einem Publikum vorgetragen, das eingreifen kann und die Performance bewertet, um Gewinner und Verlierer des Wettstreits zu bestimmen. Neben einer idealtypischen Form des VD, hält Sokol außerdem universelle sprachliche Verfahren sowie typische Themenbereiche für die verschiedenen VD-Traditionen fest. Als konstitutive Elemente aller VD-Traditionen benennt sie die Sprachverfahren der Selbstpreisung und der Schmähung des Gegners (ebd.:122, Deppermann&Riecke 2006:158). In einem „kulturübergreifenden Themenkatalog der rituellen Beleidigungen“ führt Sokol folgende, für VD-Traditionen typische Themen an: (1) gesellschaftlich stigmatisierende sexuelle Praktiken (z.B. Promiskuität, Inzest und Homosexualität), (2) tabuisierte Körperzonen und Ausscheidungen (Geschlechtsorgane, Fäkalien), (3) tabuisierte oder verbotene Formen der Gewalt (Ver-

---

<sup>14</sup> Als typischen *sound* beschreibt Labov den Vergleich oder die Identifikation der Mutter mit etwas Negativem (etwas Altem, Hässlichem oder Anstößigem) (vgl. Deppermann/Riecke 2006:158).

stümmelung, Folter, Vergewaltigung), (4) Herabsetzung oder Marginalisierung hierarchisch hochstehender Personen oder naher Verwandter (Sokol 2004:123).<sup>15</sup> Bei der Betrachtung der Forschung zu VD-Traditionen wird deutlich, dass die häufigste Form des VD, eine aus dem Alltagsleben entstandene konfrontative Diskursroutine zwischen adoleszenten Männern darstellt. Sokol beschreibt dieses Muster von VD als „Übergangsritual aus der weiblich-mütterlichen in die maskuline Sphäre, [das der] Etablierung und Festigung maskuliner Partikularhierarchien [diene]“ (ebd.:125). Obwohl auch Traditionen für die konfrontativen Sprachspiele zwischen Männern und Frauen belegt sind, wird das prototypische VD in der Forschung meist als Tradition für den „gesellschaftlichen Verkehr zwischen Männern“ beschrieben (Sokol 2004:126). Das VD stellt demnach einen Raum zur Aushandlung maskuliner Identitäten dar. Darüber hinaus wird den verschiedenen VD-Traditionen die Funktion zugeschrieben, destruktive Energien zu kanalisieren und sozietätsfördernde Prozesse zu unterstützen. So betont beispielsweise Sokol, dass konfrontative Diskursroutinen die Möglichkeit eröffnen, „destruktive Impulse aus konfliktträchtigen Kontexten auf der symbolischen Ebene an kooperative Strategien zu binden und auszuagieren“ (Sokol 2004: 124). Um diese Funktion zu gewährleisten gelten für alle VD-Traditionen feste Regeln und der Ablauf der verschiedenen Sprachwettkämpfe ist stark ritualisiert (wie z.B. von Labov detailliert beschreiben). Durch verschiedene Verfahren wird der Übergang von unregelmäßigem Alltagsverhalten und -sprechen zum symbolischen Spiel eindeutig signalisiert (Sokol (2004: 121)).<sup>16</sup> Werden die Regeln der etablierten Praxis missachtet, wird dies vom Kollektiv verurteilt und sanktioniert (vgl. ebd.:119).<sup>17</sup> Trotz der starken Ritualisierung und der Trennung zwischen Alltagsleben und symbolischem Spiel, wohnt allen VD-Traditionen eine Doppelstruktur zwischen Spaß/Spiel und Ernst inne. Aufgrund dieser heiklen Struktur kann es auch immer wieder zur Eskalation und Ausbruch eines tatsächlichen (körperlichen) Konflikts kommen (Sokol (2004: 122)). Die folgende Analyse verschiedener Rap-Battles wird zeigen, wie sich weibliche Kontrahenten in der stark männlich dominierten Tradition des VD behaupten und mit welchen (sprachlichen) Strategien sie vorgehen.

---

<sup>15</sup> Sokol weist darauf hin, dass insbesondere in patriarchalen Gesellschaften „die leibliche Mutter und die weibliche Sphäre als Attraktor für typisierte Wertschätzung und Tabuisierung [fungiert]“ (ebd.).

<sup>16</sup> Z.B. durch bestimmte sprachliche Verfahren sowie Körperhaltung, Gestik, Mimik.

<sup>17</sup> Beispielsweise durch Disqualifikation des betroffenen Teilnehmers. Zudem geht eine Abweichung von der vom Kollektiv getragenen Form der Austragung meist mit erheblichem Gesichtsverlust einher.

### 3.2 Rap-Battles: Dissen und Boasting

Bei der Betrachtung verschiedener Rap-Battles zeigt sich, dass sowohl Form als auch Themenrepertoire der Rap-Battles in der Tradition des *Verbal Duelling* zu verorten sind. Die Wurzeln des Rap und das Genre der Rap-Battles gehen auf afroamerikanischen Beleidigungs- und Schlagfertigkeitswettbewerbe, wie die zuvor erwähnten *Dozens* sowie die Verfahren des *sounding* und *signifying* zurück. Deppermann und Riecke (2006:159) bezeichnen die Battles als „Institutionalisierung der Praktiken des signifying und sounding“. Kennzeichnend für Rap-Battles – wie für alle Traditionen des VD – sind die Sprechakte des Schmähens und der Selbstpreisung, die im Rap als *Dissen*<sup>18</sup> und *Boasting*<sup>19</sup> bezeichnet werden. Deppermann und Schmidt (2001) setzen sich in einer konversationsanalytischen Untersuchung intensiv mit dem Phänomen des *Dissens* auseinander. *Dissen* definieren sie als kommunikative Akte, „mit denen ein Gegner in direkter und rüder Form persönlich angegriffen und ihm die Achtung entzogen wird“ (ebd.:81). Wie bei den Schmähungen in anderen VD-Traditionen handelt es sich beim *Dissen* um ein spielerisches Herabsetzen des Gegenübers. Der Angriff selbst ist, so Deppermann und Schmidt, als nicht wörtlich und unernst zu verstehen. Hauptfunktion der Praxis des *Dissens* sei einerseits die Darstellung der eigenen Schlagfertigkeit, Originalität und Kreativität, andererseits das Infragestellen der Authentizität sowie der Entzug der Glaubwürdigkeit und Achtung des Gegenübers. Laut den Autoren sind demnach inhaltlich-argumentative Kriterien beim *Dissen* zweitrangig und performative Kriterien stehen im Vordergrund (Deppermann und Riecke 2006: 82). Deppermann und Schmidt heben in diesem Zusammenhang den Unterhaltungscharakter und die „unernste Modalität“ des *Dissens* hervor (S. 94). Zugleich erfolgt jedoch der Hinweis auf die charakteristische Doppelstruktur aus Spaß/Spiel und Ernst, die sehr heikel sei. Wie auch bei anderen VD-Traditionen handelt es sich um ein komplexes Zusammenspiel und die Unterscheidung zwischen Ernst und Spiel ist häufig schwierig (S. 81). Der Akt des *Boasting* verhält sich komplementär zum *Dissen*. Beim *Boasting* handelt es sich um eine (ironische) Selbstüberhöhung bei dem häufig, so Streeck, „vertraute, primitivistische Stereotype“ bedient werden (Streeck 2002:542). Ein rekurrentes Thema beim *Boasting* in der männlich geprägten Rap-Kultur ist das symbolische Spiel um sexuelle und materielle Potenz.

---

<sup>18</sup>*Dissen* ist aus dem Englischen von *disrespect*, *discriminate* und *discredit* abgeleitet. *Dissen* wird als umgangssprachliches Verb insbesondere in der Jugendsprache verwendet. Im Duden ist das Verb als Jargon mit der Bedeutung „jmd. verächtlich machen, schmäh“ verzeichnet (vgl. <http://www.duden.de/rechtschreibung/dissen>). Im Kontext des Rap ist *Dissen* explizit auf den Akt der Schmähung des Gegners im Rap-Battle bezogen.

<sup>19</sup> *Boasting* vom englischen *boast* (angeben, prahlen).

Wie bei anderen VD-Traditionen spielt beim Rap-Battle das Publikum eine zentrale Rolle. Deppermann und Schmidt (2001:87) betonen: „konstitutiv für den Erfolg [eines Diss, L.L.] sind [...] nicht die Repliken des Angegriffenen, sondern Erfolg beruht in erster Linie auf der Reaktion des Publikums.“ Das Publikum überwacht die Einhaltung der Regeln im „Kampf“ und entscheidet durch Applaus, Zwischenrufe oder Ausbuhen über Verlierer und Gewinner des Wettstreits.<sup>20</sup> Ebenso erfolgen die Rap-Battles nach einem strengen Set von Regeln, das von allen Beteiligten zu befolgen ist. Abweichungen von den vorgegebenen Regeln können zu erheblichem Gesichtsverlust sowie Disqualifikation aus dem Wettstreit führen. Auch das Themenrepertoire der Rap-Battles entspricht dem von Sokol angeführten „kulturübergreifenden Themenkatalog der rituellen Beleidigungen“.<sup>21</sup> Beleidigungen beim *Dissen* liegen, so Deppermann und Schmidt, „systematisch jenseits von Tabugrenzen“ (ebd.:91). Typische Themenbereiche sind Sexualität, Ausscheidungen, Drogengebrauch, Gewalt und Rassismus. Man unterscheidet zwischen verschiedenen Formen des VD im Rap. Zum einen werden (vermeintliche) scene-interne Auseinandersetzungen zwischen verschiedenen MCs über die Veröffentlichung von Diss-Tracks<sup>22</sup> auf Tonträgern ausgetragen, wobei Produktion und Rezeption entkoppelt sind. Zum anderen gibt es öffentliche Battles bei denen die Kontrahenten live gegeneinander antreten. Als Königsdisziplin zählt hier der *freestyle battle* bei dem die Rapper live improvisieren müssen (Deppermann&Riecke 2006:163).

#### **4 „It’s about battling and creating new identities“ – Performance und Performativität im HipHop**

Mit dem obigen Zitat beantwortete Nelson George, amerikanischer Autor, Musik- und Kulturkritiker<sup>23</sup>, die Frage nach der Kernfunktion von Rap (zitiert nach Sokol 2004:114). Das Zitat offenbart den zentralen Stellenwert der Performance und Inszenierung des Selbst im Rap. Wie in den vorherigen Kapiteln bereits angedeutet, lebt die Kultur des HipHop von ständiger Identitätsaushandlung und -affirmation. Für die Mitglieder der „HipHop-Nation“ stellen die Battles einen integralen Bestandteil ihrer Kultur dar – dort wird über Selbst-Inszenierung und Performances die Identität jedes einzelnen Mitglieds sowie die der

<sup>20</sup> Bei einigen Wettstreits wird auch eine offizielle Jury – bestehend aus angesehenen Szenemitgliedern – zur Bewertung eingesetzt, dennoch kommt dem Publikum eine bedeutende Rolle zu, da es über Kommentare und Applaus auf die Entscheidungsfindung Einfluss nehmen kann.

<sup>21</sup> Typische Diskursstränge beim *Boasten* und *Dissen* in den Battles sind u.a. Authentizität, Biografie, Geschlechteridentität, Gewalt, Sexualität, die HipHop Kultur und deren Kommerzialisierung.

<sup>22</sup> Diss-Tracks bezeichnen Songs, die Abwertungen, Beschimpfungen, also die Artikulation von `Disrespekt` gegenüber einer anderen Person zum Inhalt haben.

<sup>23</sup> Nelson George ist vor allem für seine Veröffentlichungen zur afroamerikanischen Kultur, HipHop und R&B bekannt (vgl. Sokol 2004:114 und Internetauftritt des Autors <http://nelsondgeorge.net/?page=home>).

Gemeinschaft als Ganzes immer wieder neu ausgehandelt. Für die vorliegende Untersuchung stellt sich die Frage, inwiefern – und mit welchen Mitteln – im HipHop soziale und kulturelle Identitäten (z.B. Geschlechteridentitäten) bestätigt, abgelehnt und neu konstruiert werden (können). Dazu werden im Folgenden zuerst die Begriffe Performance, performativ und Performativität voneinander abgegrenzt.<sup>24</sup> Anschließend wird kurz auf den Begriff der Performativität im HipHop eingegangen. In diesem Zusammenhang wird das auf den ersten Blick paradox erscheinende Zusammenspiel zwischen Inszenierung/Performance und Wirklichkeitsbildung/Identitätskonstitution näher betrachtet.

#### 4.1 Die Begriffe Performance, performativ und Performativität

Unter *Performance* verstehe ich im Folgenden die Praxis oder den Akt der Aufführung und Inszenierung. Bezogen auf die Rap-Battles bezeichnet die Performance den Auftritt des Künstlers vor einem evaluierenden Publikum. Sowohl Text als auch Mimik, Gestik, Bewegungen, Sprech- und Kleidungsstil usw. werden als Teil dieser Performance aufgefasst.

Der Begriff des *Performativen* geht u.a. zurück auf Austins (1972) „Theorie der Sprechakte“. Mit seinem Konzept performativer Äußerungen spricht Austin Sprache Handlungsmacht zu. Unter einem performativen Akt versteht er eine sprachliche Äußerung, die bei ihrem Aussprechen zugleich einen Handlungsvollzug bedeutet. Eine performative Äußerung führt also das, was sie benennt herbei und begründet es im Akt des Sprechens<sup>25</sup> (Klein&Friedrich 2003:201 und Menrath 2001:21). Voraussetzung für die Anerkennung eines Sprechaktes ist nach Austin die Legitimität des Sprechers; die Wirksamkeit eines performativen Akts verweist damit zugleich auf die Mächte dessen, der spricht. Klein und Friedrich heben hervor, dass der performative Akt sich nicht nach dem Muster von richtig und falsch, sondern von Gelingen und Scheitern vollziehe (Klein&Friedrich 2003:198). Im Kontext der Rap-Battles könnte ein solcher performativer Akt die Aufforderung ans Publikum sein, ihre Zustimmung durch Klatschen oder Jubeln zu zeigen. Der Sprecher kann durch sprachliche Äußerungen und Gestik die Zuschauer dazu auffordern; folgt das Publikum seiner Aufforderung gelingt der performative Akt, erfolgt keine Reaktion, missglückt der Akt.

Butler (1995) erweitert mit ihrem Konzept der *Performativität* Austins Begriff des Performativen. Bei Austin stellen die performativen Äußerungen eine bestimmte Klasse von

<sup>24</sup> Im Rahmen dieser Arbeit kann nur sehr verkürzt auf die einzelnen Begriffe und Theorien eingegangen werden. Die folgende Begriffsklärung stellt daher nur einen groben Überblick dar.

<sup>25</sup> Zu den klassischen Beispielen performativer Äußerungen zählen das „Ja-Wort“ bei der Eheschließung oder das Taufen (Hempfer 2011:20).

Äußerungen dar, die ein handelndes Subjekt voraussetzen. Butler hingegen versteht alle Äußerungen als Akte. Performativität ist nicht an den absichtsvollen Akt gebunden, „sondern die sich ständig wiederholende und zitierende Praxis“ (Butler 1995, zitiert nach Klein&Friedrich 2003:201). Diese Wiederholung impliziert gleichzeitig immer schon eine Abweichung. In dieser Abweichung sieht sie subversives Potential und die Möglichkeit zur Veränderung und Verschiebung von Bedeutung. Klassisches Beispiel hierfür ist die Aneignung der pejorativen, rassistischen Bezeichnung *nigger* durch die *Black Community*. In der Selbstreferenz wird der Begriff zu einer selbstbewussten und positiv konnotierten Bezeichnung umgedeutet.

Ausgehend von diesem Performativitätsbegriff entwickelt Butler ein Modell der Performativität von Geschlechteridentitäten und kritisiert die Vorstellung einer originären Geschlechteridentität. Sie geht der Frage nach, wie Subjekte ihre geschlechtliche Identität erhalten bzw. erlernen und beibehalten. Denn nach Butler kann der Körper keine „inneren Wahrheiten“ bereitstellen:

„die Akte, Gesten und Inszenierungen erzeugen erst den Effekt eines inneren Kerns oder einer inneren Substanz; [...] Diese Akte, Gesten und Inszenierungen erweisen sich insofern als performativ, als das Wesen oder die Identität, die sie angeblich zum Ausdruck bringen, vielmehr durch leibliche Zeichen und andere diskursive Mittel hergestellte und aufrechterhaltene Fabrikationen/Erfindungen sind“ (Butler 1999, zitiert nach Tervooren 2001:160).

Butler grenzt sich damit deutlich von der Vorstellung ab, das Subjekt verschaffe über sein Handeln (Akte, Gestik, Haltung) seiner innersten Identität Ausdruck. Sie geht davon aus, dass das Subjekt sich erst in seinen Akten konstituiert, das heißt nur insofern „real“ ist, als es „sich aufführt“ (Tervooren 2001:158f.).

Austins und Butlers Konzepte des Performativen bzw. der Performativität können als sehr weit gefasste Performanzkonzepte bezeichnet werden. Hymes hingegen fasst den Begriff der *Performanz* enger und versteht darunter eine eigene Dimension sprachlichen Handelns als aufgeführtes Handeln. Auer (1999:190f.) beschreibt sein Konzept der „Performance“ als ein Handeln vor Publikum, das dieses Handeln bewerten wird. Je nach Kultur und Gattung gelten bestimmte formale Standards, die gesellschaftlich anerkannt sind und die Praxis bestimmen. Auer führt zu Hymes Performanzbegriff weiter aus:

„Authentische Performanz stellt nach Hymes solches verbale Handeln dar, das die Standards, die für die jeweilige sprachliche Handlung in der Gesellschaft tradiert sind, als Orientierungsrahmen akzeptiert und so gut wie möglich zu erreichen sucht. Man kann eine solche Performanz danach beurteilen, ob

derjenige, der sie ‚gibt‘, seine Aufgabe gut oder schlecht erfüllt hat; man kann im Geiste applaudieren oder buhufen (manchmal auch tatsächlich). [...] Für die korrekte und angemessene Performanz übernimmt ein Sprecher die Verantwortung einem Publikum gegenüber. Performanz zieht deshalb die Aufmerksamkeit des Sprechers, aber auch die des Publikums, auf die formalen Merkmale der Rede; [...]“ (ebd.).

Nach Hymes ist Performanz also als ein Aufführungsmodus zu verstehen, in dem bestimmte Gattungen nach „ästhetisch-rhetorischen“ Normen realisiert werden (ebd.). Die Gattungperformanz bzw. die ‚Aufführungen‘ treten – so Auer – meist mit deutlichem Bruch aus der Alltagskommunikation heraus (S. 191). Hymes enger gefasstes Konzept von Performanz als ein bestimmter Aufführungsmodus lässt sich auch auf die untersuchten Rap-Battles übertragen. Diese sind Inszenierungen bzw. Aufführungen – von der Alltagskommunikation deutlich abgegrenzt (u.a. durch das Setting & mediale Inszenierung); sie zeichnen sich, wie in Kapitel 3.2 besprochen, durch ein formales Regelwerk und die Bewertung durch ein evaluierendes Publikum aus.

#### **4.2 Performativität von Identitäten im HipHop**

Verschiedene Autoren haben die Bedeutung des Performativen für die HipHop-Kultur beschrieben (Grimm 1998, Menrath 2001 & Klein&Friedrich 2003). Menrath setzt sich in ihrer Arbeit „Respresent What... Performativität von Identitäten im HipHop“ mit der Frage der Identitätskonstruktion im HipHop auseinander. HipHop, so Menrath, lasse sich nicht einfach als „künstlerische Freizeitbeschäftigung“ verstehen, sondern bilde vielmehr einen Sozialkomplex, in dem man sich mit Persönlichkeiten/Identitäten verorte. In Performances und Diskursen artikulieren die HipHopper die Performativität von Identitäten, welche Menrath auf drei Ebenen realisiert sieht (Menrath 2001: 67). Die Performativität von individuellen Identitäten im Konzept *style*, mit den Elementen Innovativität, Individualität und Wettbewerb. Dazu kommt die Identitätskonstruktion als Gruppe nach außen. Selbstbezeichnung und Selbstverständnis der Gruppe können hier Aufschluss über die Elemente einer kollektiven Identität geben. Schließlich werden die intern erarbeiteten und realisierten Identitätsmodelle nach außen präsentiert und angewendet. Diese Repräsentationsstrategien im Auftritt nach außen stellt die dritte Ebene der Performativität im HipHop dar (Menrath 2001: 13/67). Im HipHop als „Macherkultur“ nimmt die Performance eine herausragende Rolle ein. Die Aufführungs-praxis ist notwendiger Bestandteil von

Identität; über sie werden Bedeutungen geschaffen.<sup>26</sup> Identitäten sind im HipHop in ständiger Bewegung, sie werden als performativ aufgefasst, das heißt sie entstehen erst in der Performance. Bezogen auf die Rapmusik beschreibt Menrath: „Die tatsächliche Performanz, das Erleben und Schaffen von Musik ist ein Prozeß, der Identitäten im Sozialen erst entstehen lässt“, diese Identitäten, so Menrath weiter, „werden als willentliche Entwürfe betrachtet, mit denen auf eine sinnlich-körperliche Weise in der Performanz [Identitäts<sup>27</sup>]Politik betrieben wird“ (ebd.: 3). Hierin erschließt sich das scheinbar paradoxe Zusammenspiel zwischen Inszenierung und Auftritt sowie Wirklichkeitsbildung und Identitätskonstitution. Während im Alltäglichen Inszenierung als unecht, nicht authentisch und daher als „nicht wirklich“ gilt, hat die Inszenierung im HipHop wirklichkeitsgenerierende Kraft. Performances sind das zentrale Medium, die lebensweltlichen Strukturen des HipHop beständig zu aktualisieren und zu bestätigen (Friedrich&Klein 2003:159). Auch Friedrich und Klein gehen – in Bezugnahme auf Gerhard Schulze – auf die wirklichkeitsproduzierende Kraft der Inszenierung ein:

„Die Inszenierungen der Gegenwart sind nicht lügnerisch, sondern spielerisch; sie täuschen nicht, sondern wollen gestalten; sie sind eine unserer Kultur eigentümliche Form der Wirklichkeit. Das Wesen dieser Form besteht darin, daß Menschen sich selbst wirklich machen, indem sie sich in Szene setzen“ (Schulze 1999:11, zitiert nach Friedrich&Klein 2003:159).

Die Wirklichkeit erscheint somit als das Produkt der Performance, „Authentizität als Inszenierungsstrategie“ (Friedrich&Klein 2003:160). Klein und Friedrich betonen, dass die Aufführungen als zentrales Medium dient, das zur Etablierung und Verfestigung eines Normenkodex innerhalb der HipHop-Kultur beiträgt: „Aufführungen essentialisieren normative Kategorien des HipHop zu einem Lebensgefühl [...]“ (ebd.:160). Die (imaginäre) globale Gemeinschaft des HipHops konstituiert und verfestigt sich über die mediale, bildliche Inszenierung (Friedrich&Klein 2003: 131). Zentrales Element der HipHop-Kultur ist die Frage nach *realness*, also Echtheit bzw. Authentizität. Friedrich und Klein sehen das Besondere der HipHop Kultur darin, dass „in und durch Aufführung“ die Bestätigung der Authentizität erfolgt. Die soziale Position eines einzelnen Mitglieds der „HipHop-Nation“ wird durch eine „gelungene, d.h. vom Publikum akzeptierte Performance“ legitimiert (ebd.:161). *Real* ist im HipHop also derjenige, der sich authentisch inszeniert. Die Autoren heben in diesem Zusammenhang hervor, dass das Verhältnis zwischen Bild und Realität transformiert wird. Die Bilder der Aufführungen suggerieren dem Betrachter, die Wirklichkeit

<sup>26</sup> Die performative Ausrichtung von HipHop zeigt sich in allen vier Elementen des HipHop, Musik, Text, Tanz, Graffiti sowie der Mode. Dabei spielt die körperliche Performanz (als visuelles Erlebnis) eine bedeutende Rolle (vgl. Menrath 2001:51).

<sup>27</sup> Ergänzung L.L.

abzubilden. Tatsächlich aber repräsentieren sie weniger eine Wirklichkeit, als dass sie diese herstellen (Friedrich&Klein 2003:128).

Für die Untersuchung der Rap-Battles heißt das: Die Performances der Rapperinnen können innerhalb der HipHop-Kultur wirklichkeitsgenerierende und identitätsstiftende Wirkung entfalten. Die Analyse und Interpretation der Texte und Performances ermöglicht Rückschlüsse auf bestimmte kulturspezifische Normen und Vorstellungen (z.B. zu Geschlechteridentität) sowie das Selbstverständnis und der Akteurinnen.

## 5 Geschlechterrollen im HipHop und Rap

Die HipHop und insbesondere Rap-Kultur wird in der Forschung einstimmig als „männlich dominiert“ beschrieben. So setzt sich auch die Mehrzahl der verschiedenen Untersuchungen zum Aspekt *gender* im HipHop und Rap mit der Darstellung von Männlichkeit auseinander (Grimm 1998, Litzbach 2011). Im Bereich der Geschlechterforschung stellt die HipHop-Kultur ein häufig beschriebenes und kontroverses Feld dar. Einerseits werden die teilweise sexistischen und gewaltverherrlichenden Texte kritisiert und deren die Wirkung auf die Rezipienten untersucht. Andererseits wird die subversive Kraft der Texte und Performances beschrieben, wenn sich beispielsweise weibliche Akteure der HipHop-Kultur – in emanzipatorischer Absicht – männlich konnotierte oder sexistische Motive aneignen und versuchten „den Spieß umzudrehen“.<sup>28</sup> So wie es im HipHop ganz unterschiedliche Stilrichtungen und Vertreter gibt, werden auch die Geschlechterrollen je nach Genre und Interpret unterschiedlich verhandelt. Der sogenannte Gangsta- und Porno-Rap beispielsweise wird häufig für seine sexistischen und frauenfeindlichen Texte kritisiert. Gleichzeitig werden innerhalb der „HipHop-Nation“ – meist von weiblichen MCs – immer wieder verschiedene emanzipatorische Diskurse angestoßen. Lütke beschreibt diese konträren Bewegungsrichtungen:

„Narrative von Rappern und Rapperinnen bewegen sich innerhalb und entgegen sexueller und ethnischer gesellschaftlicher Normen. Während ein Teil der Produktionen patriarchalische Familiennormen und Werberituale übernimmt und bestätigt, fechten andere Künstler und Künstlerinnen die gegenwärtige Machtverteilung zwischen Frauen und Männern mit den daraus resultierenden sozialen Mustern und Verhaltensnormen an (Lütke 2007:44).

<sup>28</sup> In Deutschland sorgt beispielsweise die Sprachwissenschaftlerin Reyhan Şahin (Universität Bremen) mit ihren provokanten Texten für kontroverse Diskussionen. Als selbsternannte Pornorapperin *Lay Bitch Ray* tritt sie nach eigenen Angaben für die (türkisch-) weibliche Emanzipation ein. Mit ihren provokanten, derben Texten will sie die (sexuelle) Emanzipation der Frauen vorantreiben und sieht sich als Gegenentwurf zu männlich-chauvinistischen Rappern wie Bushido oder Sido. (vgl. [http://de.wikipedia.org/wiki/Reyhan\\_%C5%9Eahin](http://de.wikipedia.org/wiki/Reyhan_%C5%9Eahin) und Thiemann (2012)).

Klein und Friedrich beschreiben unterschiedliche Lesarten für das Feld des HipHop aus geschlechtertheoretischer Sicht. Einerseits erscheint die HipHop-Kultur als eindeutig maskulin geprägt:

HipHop ist eine patriarchalisch organisierte, männlich dominierte und sexistische Kulturpraxis, gekennzeichnet dadurch, dass primär zwischen Mann und Nicht-Mann unterschieden und Weiblichkeit als Projektionsfläche für männliche Phantasien begriffen wird. Das ‚Subjekt Frau‘ kann sich demzufolge in der Welt des HipHop nur über mimetische Angleichung an eine männliche Bilderwelt herstellen. Es muß sich dabei am Spektrum männlicher produzierter Weiblichkeitsbilder orientieren, die der Kategorie ‚Sexualität‘ entstammen. (Klein&Friedrich 2003:206).

Die Inszenierung von Rapperinnen als *bad girl* und die Selbstbezeichnung als *bitch*, *slut* etc. wäre somit

der fehlgeleitete Versuch einer Rückeroberung weiblicher Lebensweisen aus einer (hetero)sexistischen Geschichte, der scheitern muß, weil er innerhalb des dualistischen Prinzips männlicher Zuschreibungen verbleibt und damit selbst patriarchale Geschichte fortschreibt (ebd.:207).

Parodistisches oder ironisches Sprechen von Rapperinnen könne demnach nicht subversiv oder verändernd wirken, sondern reproduziert lediglich die vorherrschenden, stereotypen Kategorien. Nach Butlers Lesart hingegen liegt in eben dieser Inszenierungspraxis das subversive Potential von Geschlechteridentitäten und die Möglichkeit den „heterosexistischen Normenkodex“ zu unterwandern. Durch die Kopie, die stets auch Veränderung bedeutet, besteht die Möglichkeit zur Rekontextualisierung und Bedeutungsverschiebung. Die Rapperinnen ahmen demnach nicht einfach die traditionellen Bilder von Weiblichkeit nach, sondern „parodieren vielmehr die männlichen Einsetzungsriten von Weiblichkeit [...], indem sie konventionelle Formen mit nicht konventionellen Formeln wie Ironie, Verfremdung oder Zitat aktualisieren“ (ebd.:208). Deppermann und Rieke (2006) setzen sich in ihrer Untersuchung der der Sprechakte *Boasten* und *Dissen* ebenfalls mit der Darstellung von Geschlechteridentitäten im Rap auseinander. Als dominante Themen der von ihnen untersuchten Rap-Battles nennen sie Gewalt und Sexualität. Die Rapper stellen sich selbst ausschließlich als stark, mächtig und sexuell potent dar, wobei der Gegner als schwach und machtlos porträtiert wird. Grundlegendes Motiv ist dabei, so die Autoren, die Zuschreibung von Homosexualität; „der Gegner [wird] als unterlegener Partner in einer Sexualbeziehung fantasiert [und] erscheint als Opfer homosexueller Vergewaltigung [...], als jemand der sexuelle Dienste (orale Befriedigung) leistet“ (ebd.:162). Frauen stellen in diesem Zusammenhang Statusobjekte dar: „Ihr sexueller Besitz symbolisiert den Status des Mannes, die Aneignung der Frau des Gegners ist ein Instrument der Demütigung. Dagegen steht die

Selbstdarstellung als (immer) potenter Liebhaber“ (ebd.). Deppermann und Riecke sehen in der hyperbolische Selbstbenennung die „Projektion einer traditionalistischen Männlichkeitsidentität“, die sich an „den vormodernen Werten Ehre, Macht, physische Stärke und lokale und familiäre Zugehörigkeit [ausrichtet]“ (ebd.:158).

Die Betrachtung unterschiedlicher wissenschaftlicher Untersuchungen zu HipHop und Rap zeigt, dass die Kultur des HipHop – trotz verschiedener Ausnahmen – zum großen Teil als inhärent sexistisch und dominant heterosexuell beschrieben wird.

## II Empirie

### 6 Ziel der Untersuchung

Ziel der Untersuchung ist es, anhand drei verschiedener Rap-Battles, die Repräsentation bzw. Reproduktion von Geschlechterrollen im Rap zu analysieren. Der Fokus der Untersuchung liegt auf *female* Battles, also Battles zwischen Rapperinnen. Zentrale Frage ist, inwieweit Rap einen Reproduktionsmechanismus für geschlechtliche Herrschaftsverhältnisse darstellt. Es wird geprüft, ob die weiblichen Künstler sich von stereotypen Konstruktionen lösen oder die Zuschreibung klassischer Geschlechterrollen und damit verbundene Hierarchien reproduzieren.

### 7 Daten

Für die Analyse wurden drei Rap-Battles mit verschiedenen Rapperinnen ausgewählt. Die Videos zu den jeweiligen Battles sind auf dem Internet-Videoportal *youtube* verfügbar. Bei den untersuchten Daten handelt es sich um Battles aus der Serie *Feuer über Deutschland*. *Feuer über Deutschland* ist eine Rap-Battle-Veranstaltung bei der verschiedene MCs vor einem Live-Publikum und Kameras gegeneinander antreten. Die Veranstaltung wird von Kool Savage<sup>29</sup> präsentiert und teilweise moderiert. Insgesamt wurden bisher drei Staffeln der Veranstaltung auf DVD veröffentlicht. Die verschiedenen RapperInnen treten in jeweils unterschiedlichem Setting<sup>30</sup> einzeln oder in Gruppen, live und acapella gegeneinander an. Im Gegensatz zum *freestyle battle*, bei dem frei improvisiert wird, handelt es sich bei den transkribierten Daten um vorgefertigte Texte, die mit auf CD oder LP veröffentlichten Schmähungen („Diss-Tracks“) vergleichbar sind. Die Kontrahenten beziehen sich dennoch immer wieder direkt auf ihr Gegenüber und gehen auf das zuvor Gesagte ein. Es lässt

<sup>29</sup> Kool Savage ist ein bekannter und kommerziell erfolgreicher deutscher Rapper der Battle-Rap Szene.

<sup>30</sup> In Staffel 1 treten die Kontrahenten vor der Kulisse von Industriehochöfen im Ruhrgebiet auf. In Staffel 2 und 3 werden die Battles in einem Boxing inszeniert.

sich jedoch nicht bestimmen, inwieweit bei den Battles tatsächlich improvisiert wird oder sich die Rapperinnen an ihre vorbereiteten Texte halten. Neben der Analyse der Texte wurden mithilfe von Internetrecherche Informationen über die einzelnen Rapperinnen zusammengetragen. Im Internet finden sich zahlreiche Seiten auf denen sich die einzelnen Künstlerinnen präsentieren und Auskunft über ihr Privatleben und ihre Musikkarriere geben.<sup>31</sup> Als Vorbereitung für die vorliegende Arbeit wurde außerdem die Analyse eines Rap-Battles zwischen zwei männlichen Rappern vorgenommen (*freestyle* Battle zwischen Gregpipe und Sharban, vgl. <http://www.youtube.com/watch?v=uGELYNEPSE0>). Dieser Schritt diente lediglich der Identifizierung typischer Merkmale, Stilelemente und Themen deutschsprachiger Rap-Battles (wie in Kapitel 3.2 besprochen); auf eine Präsentation der Ergebnisse wird daher verzichtet.<sup>32</sup>

## 8 Methode

Für die Analyse der Texte wurden die ausgewählten Rap-Battles nach GAT II transkribiert. Zur Feintranskription (Ermittlung von Pausenlänge, Tonhöhenprüngen und Tonhöhenbewegung am Ende der Intonationsphrasen) wurden die Audiodaten mithilfe von Praat analysiert. Bei der Transkription wurde die tatsächliche Sprechweise der Sprecherinnen übernommen, das heißt z.B. dialektale Elemente, Schwa-Ausfall etc. berücksichtigt. Vor der Analyse wurden unbekannte Termini – meist aus dem HipHop-Jargon – nachgeschlagen (vgl. Glossar im Anhang; Begriffe aus dem Glossar sind in den Transkripten grau unterlegt). Bei der linguistischen Analyse der Texte wurden zunächst Form und Inhalt der vorgetragenen Texte untersucht. Um die Darstellung von Weiblichkeit und Männlichkeit in den Performances/Texten zu erfassen, wurden verschiedene Elemente der Geschlechterrepräsentation bestimmt. Im Folgenden werden die Elemente vorgestellt, die in allen drei Battles häufig vorkommen und damit als charakteristisch bezeichnet werden können. Zuerst wird gezeigt, wie die Rapperinnen sich selbst inszenieren und welche Eigenschaften sie als charakteristisch weiblich darstellen. Anschließend werden verschiedenen Motive der Fremdzuschreibungen durch die Rapperinnen besprochen. Darüber hinaus werden in einem weiteren Schritt die Rahmenhandlung des Rap-Battles betrachtet und die Kommentare des Moderators sowie die Publikumsreaktionen untersucht.

<sup>31</sup> Die Rapperinnen Aylaah, Queen Sy, Flybee und Emily sind auf einer oder teilweise mehreren Internetseiten wie *youtube*, *myspace* und *facebook* mit eigenem Internetauftritt vertretenen (Links zu den jeweiligen Seiten befinden sich im Literaturverzeichnis).

<sup>32</sup> Da die Rap Szene – und insbesondere die Rap-Battle-Szene – auch in Deutschland dominant männlich geprägt ist, wurde zur Kategorisierung typischer Merkmale ein *male* battle herangezogen. Darüber hinaus ergibt sich so im Anschluss an die Analyse die Möglichkeit *female* und *male* battles direkt zu vergleichen.

## 9 Analyse anhand von Beispielen

Der deutsche Rap bedient sich eines bestimmten Jargons, der sich durch die Verwendung aus verschiedenen deutschen Varietäten, z.B. Dialekten und Elementen der Jugendsprache sowie zahlreicher Anglizismen, Neologismen und Schimpfwörtern auszeichnet. Diese Rap-Sprache unterliegt ständigen Veränderungen und unterstreicht den Charakter einer eigenständigen Kultur. Wer nicht über den bestimmten Jargon verfügt, wird sofort als Außenseiter entlarvt. Für Außenstehende ist es daher schwierig die Texte richtig zu entschlüsseln. Bei der vorliegenden Arbeit stellte mein (beruflicher und privater) intensiver Kontakt zu Jugendlichen und Jugendsprache sowie meine frühere Affiliation zur HipHop-Kultur und deutschem Rap eine wichtige Voraussetzung zur Entschlüsselung und zum Verständnis der vorliegenden Texte dar.

### 9.1 Rap-Battles in der Tradition verbaler Duelle

Wie in Kapitel 3.2 dargestellt, lassen sich Rap-Battles in der Tradition des *Verbal Duelling* verorten. Wie in nahezu allen VD-Traditionen ist auch im Rap ein Sprachgebrauch üblich, der sich in Tabuzonen bewegt. Sokol betont in diesem Zusammenhang, dass die Zitate nicht wörtlich zu lesen sind, sondern die Formelhaftigkeit und Funktionalität der einzelnen Zitate mitzudenken sei, ohne sich jedoch der „Wirkmacht des Tabubruchs“ völlig zu verschließen (Sokol 2004:118). Dies ist für die folgende Analyse von Bedeutung, da auch die ausgewählten Rap-Battles geprägt sind von Zitaten mit obszönem und/oder gewalttätigem Inhalt. Einzelne Ausschnitte können vom Leser als ordinär bzw. primitiv aufgefasst werden.

### 9.2 Repräsentation von Geschlechterrollen in *female Rap-Battles*

Die untersuchten *female Battles* zwischen den verschiedenen Rapperinnen orientieren sich sowohl inhaltlich als auch formell streng an ihren männlichen „Vorbildern“. Tatsächlich haben Rap-Battles zwischen Mädchen oder Frauen keine lange Tradition und Rapperinnen spielen – trotz einiger Ausnahmen – in der Rap-Szene nur eine marginale Rolle. In Deutschland stellen die hier untersuchten Battles aus den Jahren 2006 und 2008 die ersten veröffentlichten Battles zwischen weiblichen Künstlern der Rap-Szene dar. Die untersuchten Texte decken dasselbe Themenrepertoire ab wie die Battles zwischen Männern. Sie behandeln die für Rap-Battles typischen Themen Authentizität, Abgrenzung, Biographie, Drogen, Geld, Geschlechtsidentität, Homosexualität, Gewalt, HipHop-Kultur, Kommerzialisierung, Kriminalität, Lokalpatriotismus, Moral etc. (vgl. Transkripte im Anhang sowie die Beispielanalyse des Battles zwischen *Gregpipe* und *Sharban* bei Depprman&Riecke 2006). Auch der

strukturelle Aufbau der Battles deckt sich mit dem bereits untersuchter *male* Battles (vgl. ebd.) Wie ihre männlichen Kollegen nutzen die Rapperinnen in ihren Texten typische rhetorische Verfahren wie Metaphern und Vergleiche sowie die Kontrastierung von *ego* und *alter*. Die folgende Analyse soll zeigen, wie die Akteurinnen versuchen sich im männlich besetzten Feld des Battle-Rap zu etablieren und dabei gleichzeitig ihrer weiblichen Identität Ausdruck verleihen.<sup>33</sup>

### **9.2.1 Boasting – Selbstdarstellung der Rapperinnen**

Im folgenden Abschnitt wird anhand verschiedener Beispiele dargelegt, wie die Rapperinnen sich selbst als Frau darstellen bzw. inszenieren. Die Darstellung der weiblichen Identität hat für alle Rapperinnen in den untersuchten Battles zentralen Stellenwert. Wie in den Battles zwischen männlichen Künstlern, die sich als „echte Männer“ beweisen müssen, spielt die Selbstdarstellung als „richtige Frau“ eine wesentliche Rolle.

#### 9.2.1.1 Selbstinszenierung als starke, unabhängige Frau

Alle Rapperinnen präsentieren sich in ihrer Performance als starke, selbstbewusste und unabhängige Frauen. Dabei spielt auch die körperliche Performance, die Gestik und Mimik der Akteurinnen eine wichtige Rolle. Bis auf Aylaah, die körperlich eher zurückhaltend auftritt, setzen sich alle selbstbewusst und stark in Szene – mit körperlich kraftvollen Bewegungen und Gesten. „Stark sein“ wird in den Texten selten auf charakterliche, sondern insbesondere auf physische Stärke bezogen. Damit übernehmen die Rapperinnen ein traditionelles Motiv der *male* Battles, in denen sich die Kontrahenten stets als physisch stark, kraftvoll und potent präsentieren. Mit der Betonung physischer Stärke reklamieren die Rapperinnen eine traditionell männlich konnotierte Eigenschaft für sich. Im Gegensatz zur traditionellen Vorstellung einer zarten (und schwachen) Frau ist physische Stärke (und auch Gewaltbereitschaft) ein konstitutives Element ihrer weiblichen Identität. Wie die männlichen Vorbilder artikulieren die Rapperinnen Macht über körperliche Stärke und Gewaltausübung gegenüber Anderen. Folgende Beispiele illustrieren das:

Queen Sy vergleicht den Battle mit einem Boxkampf – ein häufiges Motiv im Battle-Rap. Sie setzt sich selbst mit der Boxerin Laila Ali gleich, die ihre Konkurrentin mit einem Schlag

---

<sup>33</sup> Die vorliegende Arbeit stellt gemeinsame Phänomene aus den drei untersuchten Battles vor, die Beleuchtung der Unterschiede zwischen den einzelnen Battles und Rapperinnen bietet Stoff für eine weitere Untersuchung.

(„upper cut“) außer Gefecht setzt, während diese als einfältige Fernsehmoderatorin dargestellt wird.

**(1) Battle 2/1**

25 S [trotzdem] du bist kein GEGner.  
 26 ein upper cut und du LIEGST;  
 27 dieses battle is wie BOXN.  
 28 wie LEYla ali gegen GÜLcan von viva.  
 29 wie die QUEEN gegen flybee. (--)

Die Rapperin Lady Su (LS) präsentiert sich als stark und gewalttätig: Sie „hinterlässt ein Blutbad“ und „poliert Fressen“. Gleichzeitig macht sie sich ironisierend über ihre Kontrahentinnen lustig und spricht ihnen Stärke ab (Z.34/35). Die anderen werden u.a. als „Kinder“ und „Bengel“ betitelt, die lediglich Stärke vorgeben („ihr macht ein auf banger“), tatsächlich aber nichts unternehmen („im endeffekt passiert nix“).

**(2) Battle 1/1**

23 LSich komm mit meiner lady nach HAgem;  
 24 und hinterlasse ein BLUT[bad];  
 25 N [BLUT]bad.  
 26 LS für mich seid ihr HEIMkinder.  
 27 ASSibräute.  
 28 bEngel die sich PRÜgel müssen.  
 29 tUssis ohne arguMENTe-  
 30 (-)stOp und ich STRENG mich nich an;  
 31 O::: keiner von den mÜtzen hier interesSIERT mich.  
 32 ihr macht allein auf BANGer,  
 33 doch im endeffekt passIERT nix.  
 34 wOw seid ihr GANGster-  
 35 habt merCEdessterne abgebrochen,  
 36 als ich anfang FRESSen zu poliern-  
 37 da habt ihr noch nach SACK gerochen.

Auch im dritten Beispiel macht sich Lady Sus Kollegin Nedar (N) über ihre Gegnerinnen lustig (Z.84/85) und spricht ihnen ihre Glaubwürdigkeit ab. Im Gegensatz dazu muss sie sich gegen gefährliche Angriffe („verbrecher die mich abzien wolln“) zur Wehr setzen, was ihr selbstverständlich gelingt („keiner macht business mit nedar“).

**(3) Battle 1/2**

84 N und sag mir WER war im knAst,  
 85 der frEUnd von nem frEUnd eines FREU:Ndes?  
 86 bitches wolln mich BATtln;  
 87 doch beREUN es.  
 88 ihr kriegt eure STIche von stEchern;  
 89 ich krieg n STICH von verbrEchern;  
 90 ↑weil sie mich ABzieh n wollten.  
 91 ey keiner macht bUsiness mit Nedar-

Im vierten Beispiel verweist Lady Su explizit auf ihre Kampferfahrung, indem sie ihren Kontrahentinnen und dem Publikum ihre Narbe am Bauch präsentiert. Damit unterstreicht sie ihre Authentizität als toughes *street girl*, das auch vor gefährlichen körperlichen Auseinandersetzungen nicht zurückschreckt, ja sogar Spaß daran hat (vgl. Z.131-133).

**(4) Battle 1/3**

127 LS ihr wollt uns TREFFen;  
 128 doch habt bEssere chancen bei einer DARTscheibe.  
 129 scArface MEINE jUngs wollen wissen.  
 130 ↑wO: gehst du dein BART schneiden.  
 131 apropo SCAR.  
 132 (.) guck dir mal DAS ding an. ((LS zeigt Narbe auf ihrem Bauch))  
 133 wenn ich will vertEIL ich STICHe und das just for fUn.

Die Rapperin Emily (E) verbindet die Eigenschaft „Härte“ direkt mit sich als Frau (vgl. Bsp. 5 Z. 53/55). Durch die Wiederholung ihrer Kollegin Lady Ska (LK) wird die Eigenschaft „hart sein“ besonders hervorgehoben. Emily präsentiert außerdem sich als erfolgreiche Frau (Z.52/60), die das Rapbusiness kontrolliert (Z.58).

**(5) Battle 1/4**

52 E [jA ich mach n BUssiness.]  
 53 jA ich bin ne FRAU.  
 54 es tut mir leid so IST es.  
 55 [und HART is sie auch.]  
 56 LK [und HART is sie auch.]  
 57 E BITCH das ist full clip;  
 58 guckt wie ich das GAME fick;  
 59 keiner feiert DICH.  
 60 sie feiern MICH und meine fAme clique.  
 61 schieß auf BITCHes ich will mehr reSPEKT in diesem biz-  
 62 du bist fame weil du mit dem <ff>CHEF> im bett gewesen  
 bis;

Im folgenden Beispiel distanziert sich Emily direkt von weiblich konnotierten Eigenschaften wie „nett“ und „brav“ (Z.140). Sie präsentiert sich im Gegenteil als tough und droht ihrer Kontrahentin mit physischer Gewalt ( Z.141).

**(6) Battle 1/5**

129 E ich bin so hypertalentiERT-  
 130 und mach seit JA:::Hren doppel (XXX)-  
 131 während du hyperventilierst und geSCHOCKT bist bitch.  
 132 °hh KEINer kann mich STOPpen;  
 133 denn ich bin zu (XXX) für dich.  
 134 °hh wAs is jetzt BITCH,  
 135 °hh <<dim>du bist gepoppt und geFICKT>.  
 136 <<f>n°henn mich MÖRder oder biest das du nur hörst und  
 niemals siehst-  
 137 i am a MONney making g,  
 138 and i HEARD you on b,  
 139 KUCK mich an.

140 ich bin nich lieb nett oder BRAV;  
 141 <acc>ich brech dich mitten in der nacht=mit zwei  
 BRETtern ausm schlaf; >  
 142 °hh und wenss so wEit is isses SPÄT für dIch-

Ein weiteres beliebtes Motiv bei der Selbstinszenierung als stark und unabhängig ist die Betonung von Selbstbestimmtheit und materiellem bzw. finanziellen Erfolg. Emily rappt keiner könne sie stoppen und betont ihren finanziellen Erfolg indem sie sich als „money making g[enious]“ bezeichnet (Bsp. 6 Z.137). Die Rapperin Flybee präsentiert sich im dritten Battle ebenfalls als „hart“ und kämpferisch (Bsp. 7 Z.168/131) und betont darüber hinaus ihre Unabhängigkeit und Selbstbestimmtheit (Z.139/174). Die Eigenschaften „Stärke“ bzw. „Härte“ werden über die Metapher der (männlichen) Potenz hervorgehoben („bin so standhaft wie ein ständer“) und in Zeile 176 – wie bei Emily – direkt mit „Frau sein“ in Verbindung gebracht („ich bleib hart im kern [...] ich bin ne frau schlau stolz darauf“).

**(7) Battle 3/1**

164 F ey YO.  
 165 motherFUCKer-  
 166 SPIEL dein spiel nich mit mir;  
 167 ich blas dich aus wie ne KERze=als sei nichts passiert;  
 168 du weißt selber=ich bin KÄMPFER;  
 169 <<acc bin so standhaft wie ein STÄNder-  
 170 mein rap is so unverbrennbar=dass du ZITterst wie ein  
 blender->>  
 171 BIATch.  
 172 h°halt dich lieber FEAN;  
 173 denn was ich mache hast du GAR nicht gern.  
 174 ich bleib HART im kern;  
 175 du wirst GAR nix lern.  
 176 ich bin ne frAu-=schlAu-=stolz daRAUF;  
 177 du bist ne BITCH.  
 178 und so fAke=dass du freunde KAUFST?  
 179 aha motherFUCKer.  
 ...  
 187 ich bin (xxx) schieß auf neider du bist nur ein kleiner  
 SCHLEIMer.  
 188 ich sage was ich WILL,  
 189 =un mache was ich WILL.  
 190 du weißt ganz genAU dass du gegen mich wie butter  
 SCHMILzt;

Das Motiv des finanziellen Erfolgs als Indikator für Unabhängigkeit und Selbstbestimmtheit findet sich auch im ersten Battle. Nedar rappt: „ich bring die scheine rein“. Ihre Konkurrentin Lady Ska kündigt einige Zeilen später an: „[wir] zerstörn dein flow wir stürmen deine show, kassieren dein dough“. „Dough“ steht für Geld, bzw. im Slang „Kohle“, „Knete“. Die Aneignung des Geldes der Konkurrentin steht symbolisch für die Überlegenheit der Rapperin.

**(8) Battle 1/6**

180 N das is resPEKtlos;  
 181 (records) ich bring die SCHEINE rein.  
 182 ihr näht euch SCHWÄNze auf den rücken.==denkt ihr wärt  
 der WEIße HAI.  
 183 ich komm gleich vorBEI.  
 184 °h komm mir nicht mit drive BY.  
 185 dein drive <<f>BY> is beim drive in bei mc Donalds.  
 ...  
 202 LK bin gekommen UM zu BLEIben.  
 203 und alles passt hier harrgenAU,  
 204 zerstÖrn dein FLOW;  
 205 wir stÜrmn deine SHOW;  
 206 kassieren dein DOUGH.  
 207 ich und meine BROS,  
 208 <<f>wir sind hier die BROS motherfUckers ninety no>.

Mit dem Motiv körperlicher Stärke und Gewalt reklamieren die Rapperinnen als traditionell männlich betrachtete Charakteristika für sich. Im Sinne Butlers kann diese Aneignung männlich konnotierter Eigenschaften durch die Frauen als subversive Strategie betrachtet werden, Geschlechteridentitäten zu hinterfragen und neu auszuhandeln. Die Frage, ob durch die Aneignung tatsächlich emanzipatorische Kraft entfaltet wird und die Rapperinnen ihre weibliche Identität neu definieren, wird im abschließenden Kapitel III aufgeriffen.

9.2.1.2 Reproduktion traditioneller Vorstellung von Weiblichkeit

Neben der Reklamation „männlicher“ Charakteristika schreiben sich die Rapperinnen in ihrer Selbstdarstellung klassisch weiblich konnotierte Eigenschaften wie Schönheit, Eleganz und Verführungskraft zu. Es gibt jedoch nur wenige Beispiele, in denen die Rapperinnen sich explizit selbst als schön oder „sexy“ preisen. Meist geschieht dies implizit in der Gegenüberstellung, zum Beispiel wenn beim Dissen die Kontrahentin als „hässlich“ etc. betitelt wird (vgl. 9.2.2.2). Wichtiges Motiv der Selbstdarstellung ist darüber hinaus die sexuelle Zurückhaltung und Genügsamkeit – in Abgrenzung zur angeblichen Promiskuität, die beim Dissen den Konkurrentinnen zugeschrieben wird und stark negativ konnotiert ist.

Im folgenden Beispiel stellt sich Rapperin Queen Sy als edel und schön dar, indem sie sich und ihr Aussehen mit den Luxusmodelabels Prada und Gucci vergleicht.

**(9) Battle 2/2**

91 S mein style ist STRAße;  
 92 mein geSICHT prada und gucci-  
 93 dein style wär gern BOSS,  
 94 <<dim/rall> doch deine FRESse straßenrandgulli>.

Ein weiteres Beispiel stammt von Lady Su, die sich im ersten Battle selbst als „sexy“ bezeichnet. Wie bereits erwähnt, vollzieht sich die positive Selbstdarstellung, neben expliziter

Selbstbenennung, implizit in der Kontrastierung mit der Gegnerin. Bei der Betrachtung der Fremdzuschreibungen im Dissen wird dies deutlich.

### **9.2.2 Dissen – Fremdzuschreibungen durch die Rapperinnen**

Zentrale Motive des Dissen sind die Zuschreibung von Promiskuität und die Reduktion auf Äußeres, also das Herabsetzen der Gegnerin durch Kritik am Aussehen sowie das Infragestellen der weiblichen Identität der konkurrierenden Rapperin. Die Bezeichnung Bitch, die in zahlreichen emanzipatorisch ausgerichteten Kontexten eine positive und selbstbewusste Eigenbezeichnung darstellt, wird in den vorliegenden Texten nicht in diesem Sinne verwendet, sondern von den Rapperinnen lediglich als negative Fremdbezeichnungen eingesetzt.

#### **9.2.2.1 Zuschreibung von Promiskuität – Die Frau als Sexualobjekt**

Der häufigste Diss in den Texten der Rapperinnen ist die Zuschreibung von Promiskuität. Zentrales Motiv ist der Vorwurf, lediglich aufgrund sexueller Gefälligkeiten berühmt zu sein; vergleiche Beispiel 5 Z.62: „du bist fame weil du mit dem chef im bett gewesen bist“. Im selben Battle kontert die Rapperin Nedar diesen Vorwurf mit: „erzähl mir nichts von business, du besorgst es männern im puff“ und „du erreichst höchstens dein Ziel wenn du mit fernfahrern machst“. Die Rapperin Lady Su wiederum portraitiert ihre Gegnerin als sich prostituierende Drogenabhängige: „du sucks für n gramm“. Auch im zweiten Battle zwischen Queen Sy und Flybee ist die Zuschreibung von Promiskuität als negative Eigenschaft rekurrentes Thema. Queen Sy wirft ihrer Konkurrentin an verschiedenen Stellen vor promisk zu sein (Bsp.10 Z.35/103). Als Grund, warum ihre Konkurrentin rappe, nennt sie mangelnde Fähigkeiten in den Bereichen über die – nach stereotyper Vorstellung – jede Frau verfügen sollte (Z.107).

#### **(10) Battle 2/3**

```

34 S doch es gibt nIchts was ich NICHT kann,
35  (---) du lässt nIemanden NICH ran.
...
95  (1.5) tja playGI:RL,
96  dein FICKer heißt kErze.
97  kein WUNder.=
98  ich setzt mich auf deine TITten;
99  und bin die prinzEssin auf der ERBse.
100 P ((anerkennendes Lachen, Applaus))
101 S und die (xxx) du machst auf army und SOUTH,
102  doch sie is nur wie ein ↑↑(xxx)instrUMENT-
103  denn sie lässt <<ff>JEden> mal ra:uf.
104  und werd==warum ich rapPE,
105  weil ich mit der SCHEIße von der straße kam.
```

106 warum du RAppst;  
107 weil du weder kOchen noch BLA:sen kannst;

Queen Sy portraitiert ihre Gegnerin als sexuell zügellos, die kreischend um Penetration fleht. Dabei demonstriert sie ihre Überlegenheit, indem sie ihren eigenen Rap als Phallus beschreibt, der ihre Gegnerin penetriert:

113 S und nach dem BATtle kannst du mir nich mehr in die augen  
sehn-  
114 wie ne SCHLAMpe beim doggystyle-  
115 wär mein rap ein SCHWANZ;  
116 WÜRdest du schrein-  
117 <<kreichend>↑↑ bitte SY steck ihn nochmal rein>.

Gleichzeitig stellt Queen Sy ihrer Konkurrentin – in drastischen Worten – weibliche Verführungskraft in Abrede („tja playgirl dein ficker heißt kerze“, vgl. Bsp. 10, Z. 95/96). Sie könne keinen Mann erobern, da sie nicht über die nötigen (von Männern gewünschten) weiblichen Attribute wie Schönheit („deine fresse straßenrandgulli“, vgl. Bsp 9, Z.94) und weibliche Rundungen verfüge („[...] deine titten [...] erbse“) (Bsp.10, Z.98/99).

Auch im dritten Battle wird das Motiv des Promiskuitätsvorwurfes von Rapperin Aylaah aufgenommen, die ihre Gegnerin Flybee auf derbe Weise disst:

**(11) Battle 3/2**

148 A blanker wie kaaaa=und wenn du broke von der ARbeit  
kommst-  
149 nimmst du auch SCHWANZ von (.) DEINem vAter  
150 und es is mir KLAR?  
151 auf der sOnderschule LERNT man nich viel.  
152 das EINzige was du geleant hast;  
153 war hinter der schule mit K↑ERLen zu spielen.  
154 hh° und von denen=wie man als prostituierte aufn STRICH  
geht.  
155 und deine <<ff>LÖCHer> sind der bewEis.=dass du täglich  
von einem fIck lebst;  
156 [und du bist doppelt so groß und so breit]  
157 P [(( anerkennende Rufe, Applaus))]  
158 A und du bist DOPpelt so groß und doppelt so breit wie ich  
159 TROTZdem rap ich besser.  
160 du schwarze <<f>FOTze.>  
161 A:lya is zu <f>TIGHT> für dich.

Die Gegnerin wird als dumm dargestellt, die nichts außer sexuellen Diensten zu bieten habe, sich prostituiere und mit ihrem Vater ein inzestuöses Verhältnis habe. Im Gegensatz dazu bezeichnet Aylaah sich selbst als *tight*. Das Adjektiv kann allgemein als positiv konnotiert im Sinne von „toll“ verstanden werden, darüber hinaus aber auch im wörtlichen Sinne<sup>34</sup> in

<sup>34</sup> aus dem Englischen *tight* für „eng“, „fest“

Rückbezug auf die zuvor geäußerten Zuschreibungen in Zeile 154/155 interpretiert werden. Aylaah betont damit – in Abgrenzung zu Flybees angeblicher Promiskuität – die eigene sexuelle Züchtigkeit.

Im Gegensatz zu feministischen Rapperinnen, die sich als sexuell emanzipiert präsentieren und z.B. offen guten Sex einfordern, reproduzieren die Rapperinnen in den vorliegenden Texten männlich chauvinistische Vorstellungen, Frauen müssten zurückhalten sein und dürften keinesfalls selbst sexuelle Wünsche äußern. Die Rapperinnen portraituren ihre Gegnerinnen als Frauen, die unterlegenes Sexualobjekt sind und den Männern lediglich zur Befriedigung ihrer Bedürfnisse dienen. Durch die Kontrastierung eines moralisch verwerflichen *alter* inszenieren sie sich selbst als (sexuell) zurückhaltend bzw. anständig und damit moralisch überlegen.

#### 9.2.2.2 Reduktion auf physische Merkmale

Ein weiteres wiederkehrendes Motiv in den Diss-Sequenzen ist die Kritik am Äußeren der Gegnerinnen untereinander. Damit reproduzieren sie die klischeehafte Vorstellung, an Mädchen und Frauen sei ihr Aussehen das Wichtigste. Tatsächlich scheint die Kritik am Aussehen für die betroffenen Rapperinnen – neben dem Vorwurf der Promiskuität – die verletzendste Form der Beleidigung darzustellen. Insbesondere im dritten Battle versucht Aylaah, ihre Gegnerin durch die Kritik an deren Aussehen herabzusetzen. Die Provokation gelingt: Flybee fühlt sich persönlich angegriffen, sie unterbricht Aylaah und will sich – entgegen den Regeln des Battles – zur Wehr setzen (vgl. 9.4.3). Die folgenden Beispiele stammen alle von Aylaah und zeigen wie extensiv diese das Thema „Aussehen“ als Diss-Motiv nutzt. Die Publikumsreaktionen zeigen, dass diese banale Form des Dissens besonders gut anzukommen scheint.

#### (12) Battle 3/3

64 A und flyBEE;  
 65 du bis so HÄSSlich=dass sogar scha:rfschützen bei deinem  
 Anblick erBLINDen;  
 66 P ((Applaus, Lachen ca.7 Sek.)) [woooooooooo  
 67 A [↑↑leider kann man deine  
 68 hässlichkeit auch nich mit MAKE Up ganz überschminken-  
 69 ↓↓und bitte mach kein stage DIVen.  
 70 oder willst du mit deiner HÄSSlichen fresse auf die  
 frEsse fliegen:  
 71 ↑↑würdest du nen TYP anmachen;  
 72 würdest du auf deine FRESse kriegen.

...

78 A H↑AUPTsache du übst etwas aus.  
 79 woBEI man sich nich anschaun muss.  
 80 wenn du auf der straße LÄUFST-  
 81 laufen die kinder vor angst vorn BUS;  
 82 P [((Applaus, anerkennendes Pfeifen ca. 10 Sekunden lang))]  
 ...  
 123 A so:: wie du AUSsiehst ham deine ELtern dich unabsichtlich  
 gezeugt-  
 124 und als sie dich zur adoptTION freigebEn könnten-  
 125 ham sie sich rIchtig geFREUT.  
 ...  
 130 A und ↑TU doch nich so als=ob dein aussehn noch jemandem  
 zumutbar wär;  
 131 (.) <<f>SCHEIße> du siehst aus als ob über dein gesicht  
 ein zug gefahren wär.

Bei der Analyse der Battles fällt auf, dass die Vorstellung von Weiblichkeit häufig auf äußerliche Charakteristika, also „frauliches Aussehen“ reduziert bleibt. Die Rapperinnen sprechen sich gegenseitig ihre Weiblichkeit ab, indem sie auf (fehlende) körperliche Attribute verweisen. So beispielsweise Queen Sy in Beispiel 9, Zeile 98/99: „kein wunder ich setzt mich auf deine titten und bin die prinzessin auf der erbse“. Auch der folgende Abschnitt zeigt das Verweisen der Rapperinnen auf sexuell ausbeutbare Äußerlichkeiten bzw. Körperlichkeit bei der Aushandlung ihrer weiblichen Identität.

### 9.2.2.3 Infragestellen der weiblichen Identität

Entsprechend der Selbstinszenierung als „richtige“ Frau, ist das Infragestellen der Weiblichkeit der Gegnerin ein beliebtes Diss-Motiv. Den vorliegenden Rap-Texten liegt, wie häufig in der Rap- und HipHop-Szene, die Vorstellung einer aus dem Pornographie-Diskurs entlehnten und zugespitzten heterosexueller Normativität zugrunde; das heißt: Heterosexualität wird zunächst als soziale Norm betrachtet, Homosexualität hingegen ist negativ konnotiert und wird als Abweichung von dem, was „normal“ und/oder „richtig“ sei, dargestellt. Analog zu den *male* Battles, bei denen die Rapper über die Zuschreibung von Homosexualität ihren Gegnern Männlichkeit in Abrede stellen, setzen auch die Rapperinnen das Motiv Homosexualität ein, um die weibliche Identität ihrer Kontrahentinnen infrage zu stellen. Homosexualität bzw. Lesbischsein wird in den Rap-Texten mit männlich konnotierten Eigenschaften wie physischer Stärke oder Aggressivität attribuiert. Das Infragestellen der Weiblichkeit geschieht häufig über einen Angriff oder die Referenz auf das sexuell

Ausbeutbare des biologischen Geschlechts. Die Gegnerinnen betiteln sich gegenseitig als „Mannsweiber“ und schreiben sich männliche Geschlechteridentitäten zu.<sup>35</sup>

Im ersten Beispiel macht Nedar, noch bevor ihre Mitstreiterin Lady Su einsetzt, direkt klar, wie ihrer Ansicht nach die Rollen verteilt sind. Der Moderator fordert Lady Su auf, mit dem Battle zu beginnen und Nedar wirft „ladys first“ ein, wobei sie beide Worte stark betont. Sie macht damit deutlich, dass sie selbst die „ladys“, also die „wahren“ Frauen sind, während die Kontrahentinnen von ihrer Kollegin Lady Su als „Mannsweiber“ bezeichnet werden. Darauf folgend unterstellt Lady Su den Gegnerinnen, dass sie lesbisch seien (Z.11/12), was als negativ betrachtet wird und direkt mit „Nicht-Frau-Sein“ (Z.13) und dem Wunsch nach einer männlichen Identität (Z.9) assoziiert wird.

**(13) Battle 1/7**

08 N ladys FI:RST,  
 09 LS ((lacht))ich hab gar kein bock auf MANNsweiber.  
 10 frau die gern nen DICKen hättn;  
 11 °h frau die weil sie kein mann ↑will von andern frau die  
 TITtn leckn;  
 12 LESbo action (xxx xxx) style alpha jacke (xxx) von nike.  
 13 dass ihr frau seid glaub ich euch nich=mal wenn ihr FOTZe  
 zeigt.  
 14 (-)jetzt stehn wir uns gegenüber,  
 15 eure BLICKE weichen aus.  
 16 aus meim mund kommt die WAHRheit-  
 17 doch aus deem mund steigt die SCHEIße raus.

Es werden Phantasien aus pornografischen Filmen vorgeführt (Z. 11). Später wird die Betitelung der Gegnerinnen als Mannsweiber wiederholt und Nedar unterstellt ihnen, sie seien dies „sogar“ gerne (Bsp. 14, Z.164/165). Emily bricht daraufhin die Regeln des Battles und unterbricht Nedar, um die Bezeichnung strikt von sich zu weisen (Z.169). Die Reaktion der Rapperin zeigt, dass sie sich durch den Diss persönlich angegriffen fühlt. Hier offenbart sich die fragile Doppelstruktur verbaler Duelle: eine Beleidigungen, die im Kontext des Rap-Battles als „uneigentlich und fiktional“ zu bewerten ist, wird von Emily wörtlich und ernst genommen und als persönlicher Angriff empfunden – ihre Reaktion fällt entsprechend intensiv aus (ebd.).

**(14) Battle 1/8**

212 N für mich seid ihr WITZfigurn.  
 213 weil ihr euch wie barbara FREUT,  
 214 über das MANNsweib image.  
 215 und ein paar araber BOYS.  
 216 lady SKA

<sup>35</sup> Diese Zuschreibungen beziehen sich sowohl auf das biologische als auch das soziale Geschlecht (wenn z.B. angeblich männliche Verhaltensweisen zitiert werden).

217 P (ueeeeeeeeeeeeeeeeeeeee)  
 218 N lady sk-  
 219 E ich bin kein verFICKtes mannsweib alta  
 220 N lady ska du kommst aus schöneBERG?  
 221 wo kann man das SEHN.  
 222 dicke guck mal in den spiegel;=und erkEnn das proBLEM.

Auch im zweiten Battle stellt Queen Sy direkt zu Beginn die weibliche Identität ihrer Konkurrentin Flybee infrage (vgl. Bsp 15 Z.14) und bezeichnet sie als „Mann“ und „Junge“ (ebd. Z.11/19). Vokabular wie „verfickt“ ist völlig selbstverständlich.

**(15) Battle 2/4**

10 S erst hieß es frau gegen FRAU,  
 11 jetzt heißt es FRAU gegen MANN;  
 12 F ((lacht))  
 13 S SORry.  
 14 (.) doch ich kann nich glauben dass du ein MÄDchen bist;  
 15 eher seh ich SATan vor dem kreuz inner kirche;  
 16 wie er am BEten is.  
 17 des=is ne verrückte WELT-  
 18 (.) du warts opfa ich der TÄter;  
 19 selbst in miss sIxty bist du so JUNge;  
 20 man könnte meinen du hast ZWEI vÄter.

Wie im ersten Battle wird auf die angebliche Homosexualität der Gegnerin rekurriert. Der „freund“ der Gegnerin sei in Wirklichkeit „ne nutte die sich n titten abbindet“. Über die Zuschreibung männlich konnotierter Aktivitäten und Eigenschaften (Bodybuilding, physische Stärke) wird die Gegnerin bzw. deren imaginäre Partnerin herabgesetzt (vgl. Bsp.16).

**(16) Battle 2/5**

30 S und dein frEUnd is ne nUtte die sich n TITten abbindet-  
 31 sie schluckt anabOlika und steroIDE,  
 32 hat die KRASsesten Oberarme im knast-  
 33 und pumpt mit einem arm mehr kilos als Ich WIEge.

Interessant ist, dass diese Eigenschaft der körperlichen Stärke hier als negativ artikuliert wird, während sie in der Selbstreferenz als positive weibliche Eigenschaft dargestellt wird und als zentrales Charakteristikum einer „starken Frau“ gilt.

Im dritten Battle stellt Flybee explizit das biologische Geschlecht ihrer Konkurrentin Aylaah in Frage:

**(17) Battle 3/4**

94 LEUTE-  
 95 F °h ich traf ihre geSCHWISTEr-  
 96 ↑sie sagten mIr=↑↑sie isn ZWITter,  
 97 mein KURZ↑schlUss,  
 98 (.) a:lYa is gAy=oKEY.  
 99 °h ich fang an zu verSTEHN;  
 100 das mädchen hat unter dem ROCK-

101 °heIn langes pro↓BLEM.  
 102 <<p> schaut HIN>  
 103 ((Klatschen, Lachen, ca. 4 sek.)) [wooooooo]  
 104 [schaut hin]  
 105 die folgen ihrer misslUngenen brust op=die kann man Immer  
 noch SEHN;  
 106 A:lso-=was willst du reißen mit deinem billigen SHIT-  
 107 schneit dir dein BART;  
 108 man denkt dass du dein BRU::der bist.

Flybee bezeichnet Aylaah als „zwitter“, mit „lange[m] Problem“ Die Rapperin macht die geschlechtliche Identität am biologischen Geschlecht bzw. am körperlichen Äußeren fest. Aylaah wird aufgrund eines vermeintlich „falschen“ biologischen Geschlechts ihre Weiblichkeit abgesprochen. Festgemacht wird dies am angeblich männlichen Äußeren: „langes problem“, „misslungene brust op“, „bart“ ((Bsp. 17 Z.101/105/107). Aylaah kontert wenige Zeilen später:

**(18) Battle 3/5**

142 A ich seh nur deinen DA:menbArt-  
 143 und du (.) stehst vor mir=und kuckst mich AN.  
 144 auf einmal schreist du MA:NNSweib,  
 145 lutsch mein SCHWANZ;

Wieder wird die Bezeichnung „Mannsweib“ als Beleidigung eingesetzt und der Gegnerin darüber hinaus männliche körperliche Attribute zugeschrieben.

In den vorliegenden Beispielen erfolgt der Angriff auf die weibliche Identität häufig über die Referenz auf Sexuell Körperliches bzw. das Infragestellen des biologischen Geschlechts. Die Beispiele verdeutlichen die Vorstellung, die geschlechtliche Identität leite sich „naturegeben“ vom biologischen Geschlecht ab. So machen die Rapperinnen ihre Repräsentation von Weiblichkeit und Männlichkeit fast ausschließlich an Oberflächlichem<sup>36</sup>, Körperlichem fest. Auch die Zuschreibung von Homosexualität ist zentral. Weibliche Homosexualität wird dabei mit männlich kodierten Attributen assoziiert. Lesbsich sein wird mit Männlichsein-(Wollen) und „nicht Frau sein“ gleichgesetzt. Durchgängig entstammen die Bilder der Welt der Pornographie. Eine Reflexion einer sozialen Konstruktion von sehr spezifischen Geschlechteridentitäten findet nicht statt.

### 9.3 Gendervariation von Sprechweisen

Die Betrachtung von Gendervariation in den Sprechweisen der Rapperinnen gibt Aufschluss darüber, mit welchen sprachlichen Strategien sich die Rapperinnen im männlich besetzten Feld des (Battle-)Rap durchsetzen. Bei der Analyse erscheint der Rap der Frauen teilweise als

<sup>36</sup> im Sinne von „an der Oberfläche“, „sichtbar“.

bloße Nachahmung ihrer männlichen Vorbilder (vgl. 9.2). Im Folgenden werden demgegenüber einige Beispiele angeführt, die nach Lüdke (2007) als stilistisch weibliche Sprechweisen eingeordnet werden können. Lüdke nennt in ihrer Untersuchung zu gendervariierenden Sprechweisen in amerikanischen und deutschen Raptexten einige für weibliche Rapper spezifische Sprechstile. Während Männer im Rap häufig Imperative äußerten und als Normgeber und Inhaber der Moralmacht auftreten, äußerten sich weibliche Rapper zu Beginn ihres Raps häufig erst einmal entschuldigend oder formulierten Aufforderungen und Aussagen modalisierter als ihre männlichen Kollegen (vgl. ebd.:290ff.). Folgende Beispiele aus den untersuchten Rap-Battles sind nach Lüdke als stilistisch weibliche Sprechweisen zu kategorisieren:

Im zweiten Battle formuliert Flybee den Diss, ihre Konkurrentin könne nicht rappen, als stark modalisierte Frage (vgl. Bsp. 19 Z.68/69). Auch den darauffolgenden Diss leitet sie mit der Aussage „ich will dich nicht dissen aber“ modalisiert ein.

**(19) Battle 2/6**

67 F bleib im takt dann könntest du mal IRGendwann IRGendwas  
treffen.  
68 tu mir den geFALlen.  
69 könntest du was BES!seres rappen?  
70 ich will dich nich DISSen.  
71 aber so wie du dich ausgibst bist du (als BESser) zu  
schätzen.  
72 ich seh nIx was dich AUSmacht.  
73 du bist LÄCHerlich schätzchen.  
74 es GEHT so.

Im dritten Battle äußert Aylaah die Aufforderungen an ihre Konkurrentin, „weniger zu rappen“ in Form einer Bitte anstatt als direkten Befehl (vgl. Bsp. 20, Z.55). Auch der folgende Appell „[s]ich nicht so sehr in scene zu setzten“ wird nicht als direkter Befehl, sondern mit dem Verb „versuchen“ als modalisierte Aufforderung formuliert (ebd., Z.57).

**(20) Battle 3/6**

55 A deswEgen bitt ich dich könntest du nich n bisschen  
WENiger rAppen;  
56 oder wEnigstens dein FACE verdecken.  
57 versuch dich nich so sehr in SZENE zu setzen;  
58 denn das hilft nich deine reim=und raptechnischen  
proBLEME zu verstecken-

Die Beispiele machen deutlich, dass es sich beim Rap der Frauen nicht um eine bloße Imitation männlichen Sprechens handelt, sondern er eine eigene lokale Form des Battle-Rap darstellt, die auf die Auseinandersetzung mit einer Gegnerin ausgelegt ist.

## 9.4 Rahmenhandlung der Rap-Battles

Ergänzend zur Textanalyse, wird im Folgenden in zwei kurzen Kapiteln die Rahmenhandlung der Rap-Battles beschrieben. Dazu wird zuerst die Rolle der Moderatoren beleuchtet und dann die Publikumsreaktionen auf die Performances der Rapperinnen beschrieben.

### 9.4.1 Moderation

Bei den untersuchten Rap-Battles treten zwei verschiedene Moderatoren auf. Die beiden Moderatoren unterscheiden sich in ihrem Auftritt und der Moderation bzw. Präsentation der Battles und der beteiligten Rapperinnen. M1, der die ersten beiden Battles moderiert, äußert bei der Ankündigung des ersten *female* Battles seine Vorfreude (Z.3) und fordert die Rapperin Lady Su freundlich animierend auf, den Battle zu beginnen (Z.7).

#### (21) Battle 1/9

```
01 M1 oKAY alter .
02   das erste FEmale battle;
03   ich bin SEHR gespannt alter.
04   wir ham hier team respektLO:S,
05   wir ham hier FIC-
06   ähh lady su fängt AN?
07   (-- ) okay erste runde gib GA:S.
```

Er zeigt sich unterstützend, indem er auf die Rapperinnen eingeht (vgl. Bsp. 22 Z.140/144) und nach kurzen Unterbrechungen durch Regelverstöße oder Publikumsreaktionen sicherstellt, dass jede Rapperin gleichberechtigt ihre Performance fortführen kann (ebd., Z.39/46).

#### (22) Battle 1/11

```
38 P ((Gelächter, ca. 3 Sek.))
39 M1 halt.=HEY=HEY=HEY=HEY=HEY=HEY,
...
45 P ((Applaus, Ruhrpott-Rufe, anerkennendes Pfeifen,
ca.5 Sek))
46 M1 ok heyheyheyheyhey (---)
47   ZWEIte runde.
48   (.) e:mily KONter.
...
140 M1 nimm dir ZEIT;
141 LS hätt ich- ey queen sy lass uns beide rappn (.)
BITte.
142 M1 <<f> ey jetzt komm jetzt hier keine KINderkacke>.
143   MANN ey.
144 LS <<p> entSPANN dich> okay ich fang nochmal an
145 M1 oKAY fang nochmal an.
146   und is ALLES cool.
...
228 M1 okay feierabend FEIERabend.
229   hand-HANDgeben kömmer vergessen alter.
230   okay wir machen WEITer mit dem nächsten battle
gleich;
```

231 ich muss jetzt erstmal=äh weiß ich NICH.  
 232 (--) n BIERchen trinkn.

Nach einer Eskalation des Battles und mehreren missglückten Versuchen diesen fortzuführen, wird der Wettstreit abgebrochen. Der Moderator kommentiert das Ende des Battles mit „handgeben kömmer vergessen alter“ und verweist damit auf die, nach Regeln des Rap-Battles, unangemessen emotionale Reaktion der Kontrahentinnen. Jedoch bewertet er die Performance der Rapperinnen nicht negativ, sondern verweist zuletzt lediglich auf sich selbst und die eigene Überforderung mit der Situation (ebd. Z.231/232).

Auch bei der Moderation des zweiten Battles zeigt sich der Moderator respektvoll und animierend gegenüber den Rapperinnen. Wieder fordert er das Publikum auf, Ruhe zu bewahren (vgl. Bsp 23, Z.24/122/125) und äußert sich während des Battles immer wieder anspornend. Er feuert die Kontrahentinnen beispielsweise an, indem er ihre Namen ausruft (ebd., Z.53) oder fordert sie zu einer weiteren Battle-Runde auf (ebd., Z.6/85/140).

**(23) Battle 2/7**

01 M1 okay.=des ZWEITe female battle heute-  
 02 wie gesagt HOFFentlich Ohne messerschießerei;  
 03 P ((vereinzeltes Lachen, Applaus))  
 04 M1 <<p> okay alta> (.)  
 05 willst du ANfangn- (2.0)  
 06 du fängst AN (..) runde eins;  
 07 X ru:he bitte <<f> RU::he:,  
 08 (...) [rU::HE:]?  
 ...  
 22 P ouhhhh, ouhhhh ((Buhrufe))  
 23 S ((klatscht in die Hände)) ey ja: man ALta;  
 24 M1 is gut ey eyeyeye:::Y ru[hig ruhe.]  
 ...  
 51 M1 okay [((klatscht, 10 Sek.))]  
 52 [okay.]  
 53 fLYB[EE  
 54 P [((Klatschen, 10 Sek.))]  
 [flybee flybee flybee]  
 ...  
 85 M1 okey okey okey zweite runde KONter.  
 86 (2.0) <<p> NIMM dir zeit>  
 ...  
 121 P ohhhhhh ((vereinzeltes Klatschen, ca. 6 Sek.))  
 122 M1 <<ff>oKA:Y>.  
 123 F oKAY one.  
 124 P ((Lachen))  
 125 M1 scht EY rUhe.  
 ...  
 140 M1 oKAY dritte runde.  
 141 (.) ↑das WARS?  
 142 HAMmer okay ich hätt gern no mehr gesehn;  
 143 aber gib mal apPLAUS;  
 144 P ((Applaus, anerkennende Pfiffe))

Am Ende des Battles äußert der Moderator seine Begeisterung für die Rapperinnen („hammer“) (ebd. Z.142). Er bedauert, dass der Wettstreit schon zu Ende ist und fordert das Publikum auf, für die Rapperinnen zu applaudieren (ebd. Z.143).

M2, der Moderator des dritten Battles, verhält sich ganz anders. Während des Wettstreits hält er sich komplett zurück und greift auch nicht ein, als Flybee ihre Konkurrentin unterbricht und diese persönlich angreift. Bei der Ankündigung des Battles verwechselt der Moderator die Namen und kündigt ein falsches Battle an (vgl. Bsp. 24). Außerdem zeigt er sich überrascht, die Rapperinnen schon auf der Bühne zu sehen, als habe er sie gar nicht kommen sehen (ebd., Z.6).

**(24) Battle 3/7**

01 M2 queen SY.  
 02 gegen queen unIQUE-  
 03 kaTHY.  
 04 gegen lady SKA: -  
 05 hhh° (3s) OH.  
 06 die sind schon DA:?  
 07 [queen unique?]  
 08 P [alya:]  
 09 P ((Applaus))  
 10 A nei:n A:lya.  
 11 M2 A:Lya:.  
 12 achSO:.  
 13 wir ham noch mehA:-  
 14 oh.  
 15 da hab ich VOLLkommen falsches battle angesagt,  
 16 A:lso.  
 17 nochmal,  
 18 a:lyA?  
 19 GEgen?  
 20 F FLYbee;  
 21 M2 <<f> flyBEE:>.  
 22 <<ff> oKAY>.  
 23 flyGIRLS,  
 24 dann=ÄH.

Nachdem er die Rapperinnen mit richtigem Namen angekündigt hat, erklärt er ihnen, wo sie stehen müssten (Bps. 25, Z.126/27). Bevor der Wettstreit beginnt komplimentiert er die Schuhe und den guten Geruch beider Rapperinnen (Z.28/32 und 39). Außerdem fragt er sie, ob sie aufgeregt seien (Z.34) und spricht beiden Mut zu (Z.36/38).

**(25) Battle 3/8**

26 M2 ihr müsst näher zuSAMMNkommen;  
 27 ihr müsst da stehn wo=äh diesE:: mikrophonkabel  
 stehn.  
 28 (-) du hast WUNderschöne schuhe an;  
 29 F DANke ich weiß-

30 P [((Lachen))]  
 31 M2 [CLOSE up ] (--)  
 32 dU AUCh;  
 33 A DANke-  
 34 M2 oke bis AUFGere:gt.  
 35 A NNNÄ: gehtso;  
 36 M2 BRAUCHste nich.  
 37 A ja GU[T;  
 38 M2 [du] AU nich. (-)  
 39 ihr RIECHT gut.  
 40 also im GEGensatz zu den typen.  
 41 ((lacht)) LOS.

Durch die fehlerhafte Ankündigung, die Komplimente und Frage nach Nervosität untergräbt der Moderator gleich zu Beginn jegliche Autorität der Rapperinnen als ernstzunehmende Rap-Künstler. Der Moderator inszeniert sich in seiner Rolle als Moderator gegenüber den Rapperinnen als übergeordnete, fürsorgliche, aber desinteressierte Autorität. Durch klischeehafte Zuschreibungen lässt er die Rapperinnen als anweisungsbedürftige, nach männlichen Komplimenten heischende Mädchen erscheinen. Auch am Ende des Battles bestätigt er diese Haltung gegenüber den Rapperinnen: Bei der Kommentierung des Wettstreits sucht er lange nach Worten und äußert sich vage („äh“, „joa gut“, „ich mein also“). Zwar attestiert er den Rapperinnen: „vom niveau her überhaupt nicht mehr anders als die jungs“, gibt ihnen jedoch zugleich einen Ratschlag zur Verbesserung (Z.201). Möglicherweise bezieht er sich mit seiner Aufforderung „einfach n bisschen mehr Liebe“ auch auf die persönliche und emotionale Reaktion der Rapperinnen auf bestimmte Schmähungen.

**(26) Battle 3/9**

195 M2 ja das war[Ä:::].  
 196 P [aly:a::, a:ly:a::, a:ly:a::]  
 ((A und F geben sich die Hand und umarmen sich))  
 197 [Applaus, ca 15 Sek.]  
 198 M2 joa GUT.  
 199 (.) ich mein=aso vo-vom niveau:: HER=überhaupt nicht  
 mehr anders als die jungs.  
 200 a:lSO::  
 201 (..)einfach n bisschen mehr (.) einfach n bisschen  
 mehr LIE::be;  
 202 (.) LIEbe.

Durch ihre Moderation geben die Moderatoren immer implizit eine Bewertung der Performances und der Akteurinnen selbst ab. Während M1 durch seinen Auftritt den Rapperinnen Respekt und Anerkennung zollt, verhält sich M2 ganz unterschiedlich und erscheint eher amüsiert über den Rap-„Versuch“ der Akteurinnen.

### 9.4.2 Publikumsreaktionen

Das Publikum spielt bei den Rap-Battles, wie in allen VD-Traditionen, eine zentrale Rolle. In den vorliegenden Rap-Battles entscheidet die Evaluation des Publikums über Erfolg oder Misserfolg der Performances der Rapperinnen. Das Publikum goutiert besonders kreative oder lustige Selbstpreisungen oder Schmähungen mit Applaus, anerkennenden Pfiffen und anspornenden Zwischenrufen. Außerdem sanktioniert es Regelverstöße durch Ausbuhen und Pfiffe. Besonders gut scheinen sexuell konnotierte Schmähungen anzu-kommen, die häufig klischeehafte Vorstellungen bedienen. Beispielsweise in Battle 1 der Diss „du bist fame weil du mit dem Chef im Bett gewesen bist“ oder in Battle 2 „warum die rappst? weil du weder kochen noch blasen kannst“.

## III Fazit

In der vorliegenden Arbeit wurde anhand verschiedener Textauschnitte aus *female* Rap-Battles die Repräsentation von (stereotypen) Geschlechterrollen untersucht. Die zentrale Frage war, wie die Rapperinnen ihre geschlechtliche Identität in den Texten artikulieren und ob sie sich dabei von stereotypen Konstruktionen lösen oder die Zuschreibung klassischer Geschlechterrollen reproduzieren.

Bei der Analyse fielen zuerst die Namen der Rapperinnen auf: Mit Titeln wie *Queen* oder *Lady* beziehen sich die Rapperinnen auf das Bild einer starken, selbstbestimmten und würdevollen Frau. Damit heben sie ihr Selbstverständnis als achtungswürdige, scheinbar souveräne und den Männern ebenbürdige Frauen hervor. Tatsächlich jedoch widerspricht ihre Performance diesem Bild: Mit herabwürdigendem Wortschatz stellen sich die Rapperinnen gegenseitig als der Männerwelt unterwürfige Objekte dar und werfen sich gegenseitig vor, in Dienstleistungen am Mann (vgl. „kochen und blasen“) nicht gut genug zu sein.

Mit der Wahl ihrer (Künstler)Namen verweisen die Rapperinnen explizit auf ihre weibliche Identität. Diese gilt es in der Performance glaubwürdig darzustellen und zu verteidigen. Das unter Beweis stellen bzw. die Verteidigung der weiblichen Identität sowie analog das Infragestellen und Aberkennen von Weiblichkeit der Gegnerin ist zentrales Thema der Battles. In der Selbstreferenz werden einerseits traditionelle Vorstellungen von Geschlechterrollen reproduziert: Die Rapperinnen reklamieren vornehmlich weibliche Charakteristika für sich und setzten sich als schöne, elegante und verführerische, aber sexuell zurückhaltende, ‚anständige‘ Frauen in Szene. Damit inszenieren sie sich selbst eben nicht als souveräne Subjekte, sondern im Gegenteil – den Vorstellungen einer sexistischen Männerwelt

entsprechend – als devote, den Männern dienende und untergeordnete Objekte. Gleichzeitig eignen sie sich in ihrer Selbstrepräsentation männlich kodierte Charakteristika an: Die Rapperinnen inszenieren sich als toughe *street girls*, die kommerziell erfolgreich, (physisch) stark, und „hart“ sind. Als Authentizitätsbeweis beschreiben sie angebliche kriminelle Handlungen und insbesondere Gewaltausübung gegenüber Anderen. Nach Butlers Lesart lässt sich die Aneignung männlich konnotierter Eigenschaften in der Selbstreferenz als subversive Strategie verstehen, mit der die Rapperinnen soziale und kulturelle Geschlechteridentitäten dekonstruieren und ihre weibliche Identität selbst neu definieren. Kritisch betrachtet jedoch, lässt sich die Selbstdarstellung der Rapperinnen als (physisch) starke Frau und *bad girl* als eine Imitation vorgegebener Muster auffassen, die männlichen Regeln und Diskurshegemonien folgt. Insbesondere da das *being bad* als struktureller Bestandteil des Rap gilt und eine in allen Bereichen des HipHop übliche Inszenierungspraxis ist. Bei der Fremdzuschreibung im Dissen, die immer auch als eine Kontrastierung zum eigenen Selbst zu verstehen ist, bleiben die Rapperinnen dem traditionellen Diskurs verhaftet. Die Rapperinnen reproduzieren klischee-behaftete Vorstellungen von Männlichkeit und Weiblichkeit. Während in der Selbstreferenz das Motiv physischer Stärke positiv konnotiert ist und als Metapher für charakterliche Stärke und moralische Größe steht, bleibt das Motiv in der Fremdbezeichnung auf das Körperliche beschränkt und ist negativ konnotiert. In der Selbstreferenz wird die Eigenschaft „Stärke“ als konstitutives Charakteristikum einer starken Frau artikuliert, in der Fremdbezeichnung hingegen als ausschließlich männlich kodiert dargestellt. Die Zuschreibung physischer Stärke dient dazu, das Frausein der Gegnerin infragezustellen. Insbesondere in ihrer Zuschreibung von Promiskuität und der Darstellung ihrer Gegnerinnen als Männern unterlegenes Sexualobjekt reproduzieren die Rapperinnen stereotype und sexistische Vorstellungen von Geschlechteridentitäten. Mit Referenz auf sexuelle Praktiken, die der Pornografie entstammen, greifen sich die Rapperinnen in stark abwertender Weise an und werfen sich gegenseitig vor, eine bestimmte pornografische Praxis nicht erfüllen zu können. Die Beispiele machen deutlich, dass die Rapperinnen sich mit eindeutigen Anforderungen aus dem pornografischen Diskurs konfrontiert sehen. Dabei steht die Anforderung der sexuellen Dienstleistung am Mann, die als Frau zu erfüllen sei, im krassen Gegensatz zur Selbstbezeichnung als selbstbestimmte *Queen*. Die Zuschreibung von Promiskuität als beliebter Diss impliziert, dass sexuelle Freizügigkeit negativ konnotiert und als nicht weiblich betrachtet wird. Der performative Akt des Dissens funktioniert lediglich, wenn die Beleidigung auch als solche vom Gegenüber aufgefasst wird. Das heißt ‚erfolgreich‘

beleidigt werden kann nur, wenn bestimmte gemeinsame Vorstellungen (z.B. von Männlichkeit und Weiblichkeit) zugrunde liegen. Wenn beispielsweise Queen Sy den Diss äußert „warum du rappst? weil die weder kochen noch blasen kannst“ impliziert das, es sei für die Gegnerin eine Beleidigung, nicht über diese Fähigkeiten zu verfügen. Die Gegnerin wird sich aufgrund dieser Aussage nur dann in ihrer Weiblichkeit angegriffen fühlen, wenn diese Charakteristika bei ihr ebenfalls weiblich kodiert sind.

In ihrem Anliegen sich im männlich dominierten Feld des Battle-Rap durchzusetzen und sich als selbstbewusst und stark zu präsentieren, diskriminieren die Rapperinnen sich selbst in ihrer Rolle als Frau und reproduzieren traditionelle Geschlechterhierarchien. Wie bereits erwähnt, können die *female* Battles jedoch nicht als bloße Imitation der männlichen Vorbilder betrachtet werden. Die Battles weisen sowohl inhaltlich als auch strukturell Unterschiede auf: Die Themen der Schmähungen und Selbstpreisung sowie die sprachlichen Verfahren sind auf die Auseinandersetzung mit einem weiblichen Gegenüber ausgelegt.

Was aber sagen die Performances der Rapperinnen nun über das tatsächliche Geschlechterverständnis der einzelnen Akteurinnen aus? Die Rapperinnen spielen in ihrer Performance eine Rolle, führen sich und ihre Texte auf. Das wird z.B. deutlich, wenn sie sich am Ende des Battles, nach wüsten Beschimpfungen, freundschaftlich die Hand reichen oder sich umarmen. Die Eskalation in den Battles und emotionale Reaktion einzelner Rapperinnen zeigt jedoch auch, wie schwierig es ist, zwischen „Spiel“ (Rap-Battle) und „Realität“ zu unterscheiden. Zwar sind die Texte nicht wörtlich zu nehmen, dennoch lassen sich aus ihnen bestimmte Ideen und Grundwerte der HipHop-Kultur ableiten. In der Einführung wurde dargelegt, dass HipHop sich als Macherkultur versteht, in der die Performance zentrale Bedeutung hat. Die wirklichkeitsgenerierende Kraft des HipHop liegt in der (wiederholten) Inszenierung bzw. Aufführung; über die Performance werden die identitären Werte der Kultur (immer wieder neu) ausgehandelt. Das heißt, selbst wenn Beleidigungen und positive Selbstbenennungen fiktional und nicht im wörtlichen Sinne zu verstehen sind, stellen sie doch die Basis für die Aushandlung der HipHop-Realität dar. Die Analyse der Textbeispiele zeigt, dass im (sprachlichen) Handeln bestimmte Grundwerte und Ideen verankert sind, die sich über wiederholte Aufführung manifestieren – jedoch zugleich immer anfechtbar bleiben.

Das nach Butlers Vortsetzung subversive Potential des Performativen zur Dekonstruktion vorgegebener Geschlechteridentitäten nutzen die Rapperinnen kaum. Statt über ihre Performances die traditionellen Vorstellungen einer weiblichen Identität zu unterwandern,

reproduzieren sie zu großen Teilen den klassischen Diskurs über Geschlechterrollen und beziehen sich auf Anforderungen, die aus dem pornografischen Diskurs abgeleitet sind. Sie lösen sich kaum vom Vorbild des sexistisch und homophob geprägten ‚männlichen‘ Battle-Rap, wie er in der Serie *Feuer über Deutschland* vorwiegend präsentiert wird.<sup>37</sup> Die Publikumsreaktionen sowie Kommentare auf der Internetplattform *youtube* und das Auftreten des zweiten Moderators lassen zudem bezweifeln, dass von der Aneignung männlich konnotierter Eigenschaften durch die Rapperinnen tatsächlich subversive Kraft ausgeht. Im Gegenteil: Die Performance der Künstlerinnen trägt zur Verfestigung sexistischer Vorstellungen und klassischer Geschlechterhierarchien bei. Die Rapperinnen werden in ihrer Selbstdarstellung als *toughe* Frauen eher belächelt als ernst genommen. Es scheint als würden die Rapperinnen in ihrer Performance nicht als authentisch oder „*real*“ anerkannt und die Zuschauer und Kommentatoren amüsierten sich vielmehr über den Versuch der Rapperinnen sich im männlich dominierten Feld des Battle Rap zu behaupten.<sup>38</sup> Zugleich können sich die fast ausschließlich männlichen Zuschauer über die Reproduktion des Pornodiskurses durch die Frauen freuen. Statt geschlechtsspezifische Rollenvorstellungen zu dekonstruieren und eine weibliche Identität selbstbewußt zu definieren, tragen die Rapperinnen mit ihrer selbstdiskreditierenden Performance vielmehr zur Bestätigung sehr sexistischer und frauenfeindlicher Bilder im Rap-Genre bei.

## V Literatur

**Androutsopoulos, Jannis** (2003) (Hg.): *Globale Kultur – Lokale Praktiken*. Bielefeld:Transcript Verlag.

**Androutsopoulos, Jannis** (2008): *Language and The Three Spheres of Hip Hop*. In: Alim, Salim H.; Ibrahi, Awad; Pennycook, Alastair: *Global linguistic flows. Hip Hop Cultures, Youth Identities and the Politics of Language*. New Jersey: Lawrence Erlbaum, S. 43-63.

---

<sup>37</sup> Hierzu muss angefügt werden, dass der deutsche Battle-Rap sich aus der Tradition des Gangsta-Rap entwickelt hat, der häufig für seine obszönen, gewaltverherrlichenden, sexistischen und homophoben Texte kritisiert wird. Es gibt jedoch auch zahlreiche andere Stilrichtungen des Battle-Rap, die politische, soziale oder emazipatorische Motive behandeln.

<sup>38</sup> Die Kommentare sind teilweise drastisch, viele thematisieren ausschließlich das Aussehen der Rapperinnen (vgl. z.B. „*alyas arsch ist übertrieben geil*“) oder verlaufen im Tenor von „*frauen zurück in die küche*“ (vgl. User-Kommentare auf *youtube*: [http://www.youtube.com/all\\_comments?v=OvLMiZFLPik&page=3](http://www.youtube.com/all_comments?v=OvLMiZFLPik&page=3), [http://www.youtube.com/all\\_comments?v=4Peu6k9FqGw](http://www.youtube.com/all_comments?v=4Peu6k9FqGw))

**Alim, H. Samy et al.** (2008): *Global Linguistic Flows. HipHop Cultures, Youth Identities, and the Politics of Language*. New York/London: Routledge.

**Auer, Peter** (1999): *Sprachliche Interaktion. Einführung anhand von 22 Klassikern*. Tübingen: Max Niemeyer Verlag.

**Berns, Jan** (2001). *Ich geb' dir gleich 'n battle. Sprachliche Initiation innerhalb deutscher HipHop-Kultur*. In: Neuland, Eva (Hg.): *Jugendsprachen – Spiegel der Zeit*. Frankfurt am Main: Peter Lang.

**Deppermann, Arnulf & Riecke, Andrea** (2006): *Krieg der Worte: Boasten und Dissen im HipHop-Battle*. In: Richard, Birgit/Neumann-Braun, Klaus (Hg.): *Ich-Armeen. Täuschen – Tarnen – Drill*. München: Wilhelm Fink, S. 157-165.

**Deppermann, Arnulf & Schmidt, Axel** (2001): *Dissen: Eine interaktive Praktik zur Verhandlung von Charakter und Status in Peer-Groups männlicher Jugendlicher*. In: *Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie (OBST) 62*, S.79-98.

**Dundes, Alan & Leach, Jerry W. & Özkök, Bora** (1970): *The Strategy of Turkish Boys' Verbal Dueling Rhymes*. *The Journal of American Folklore*, Vol. 83, (329), S. 325-349

**Erwe, Hans-Joachim & Kautny, Oliver** (2010): *Gangsta- und Porno-Rap im Spannungsfeld von Jugendkultur und Pädagogik*. In: Baurmann, Jürgen & Neuland, Eva (Hgs.): *Sprachliche und kulturelle Aneignungs- und Ausdrucksformen von Kindern und Jugendlichen*. Frankfurt am Main: Peter Lang, S. 161-176.

**Grimm, Stephanie** (1998): *Die Repräsentation von Männlichkeit im Punk und Rap*. Tübingen: Stauffenburg Verlag.

**Hempfer, Klaus W.** (2011): *Performance, Performanz, Performativität. Einige Unterscheidungen und Ausdifferenzierung eines Theoriefelds*. In: Hempfer, Klaus W et al. (Hg.): *Theorien des Performativen*. Bielefeld: transcript Verlag, S.13-41.

**Kimminich, Eva** (Hg.) (2004): *Rap: More Than Words*. Frankfurt am Main: Peter Lang. (Welt – Körper – Sprache. Perspektiven kultureller Wahrnehmungs- und Darstellungsformen)

**Klein, Gabriele & Friedrich, Malte** (2003): *Is this real? Die Kultur des HipHop*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

**Kotthoff, Helga** (1995): *Verbal Duelling in Caucasian Georgia. Ethnolinguistic Studies of Three Oral Poetic Attack Genres*. In: Quasthoff, Uta M.: *Aspects of Oral Communication*. Berlin: de Gruyter, S. 112-137.

**Litzbach, Andreas** (2011): *Real Niggaz Don't Die. Männlichkeit im HipHop*. Marburg: Tectum Verlag.

**Mikos, Lothar** (2003): 'Interpolation and sampling' Kulturelles Gedächtnis und Intertextualität im HipHop. In: Androutsopoulos, Jannis (Hg.): Globale Kultur – Lokale Praktiken. Bielefeld:Transcript Verlag, S. 64-84.

**Sokol, Monika** (2004): *Verbal Duelling: Ein universeller Sprachspieltypus und seine Metamorphosen im US-amerikanischen, französischen und deutschen Rap*. In: Kimminich, Eva: Rap: More Than Words. Frankfurt am Main: Peter Lang. S. 113-160.

**Tertilt, Hermann** (1996): *Turkish Powerboys. Ethnografie einer Jugendbande*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

**Tervooren, Anja** (2001): *Körper, Inszenierung und Geschlecht. Judith Butler Konzept der Performativität*. In: Wulf, Christoph et al.: Grundlagen des Performativen. Eine Einführung in die Zusammenhänge von Sprache, Macht und Handeln. Weinheim/München: Juventa, S.157-180.

**Wiegel, Martin** (2010): *Deutscher Rap – Eine Kunstform als Manifest von Gewalt?* Marburg: Tectum Verlag.

## Internetquellen

**Battle 1**, online verfügbar unter: <http://www.youtube.com/watch?v=4Peu6k9FqGw>

**Battle 2**, online verfügbar unter: <http://www.youtube.com/watch?v=gVsNrSzKp3s>

**Battle 3**, online verfügbar unter: <http://www.youtube.com/watch?v=OvLMiZFLPik> ,  
letzter Zugriff am 4.06.2012.

**Thiemann, Jan** (2012): *Dr. Bitch*. In: Unicum. Online verfügbar unter: <http://www.unicum.de/karriere/aktuelles/news/dr-bitch/>, letzter Zugriff am 31.05.2012.

## VI Anhang

### Glossar

<b>abziehen</b>	Slang, Jugendsprache	jmd. beklauen
<b>adden</b>	von <i>to add</i> (hinzufügen)	in sozialen Netzwerken wie <i>facebook</i> oder <i>myspace</i> als Kontakt hinzufügen
<b>banger</b>	von <i>to bang</i> (Sex haben)	(1) sexuell aktive Person (2) erfolgreiche Person
<b>biten</b>	engl. für beißen	Kopieren oder Nachahmen von Texten, Styles und/oder Flows anderer MCs
<b>bro</b>	von <i>brother</i> (Bruder), engl. Slang,	Kumpel
<b>dough</b>	amerik. Engl. ,Slang	Geld, Knete, Kohle
<b>drive by</b>	von <i>drive-by- shooting</i>	Anschlag mit Feuerwaffen aus einem

<b>fake</b>	engl. für vortäuschen	am Opfer vorbeifahrenden Fahrzeug
<b>fame</b>	engl. für Ruhm, Slang	nicht authentisch, nicht „real“
<b>ficken</b>	Slang	Adjektiv für toll, großartig
<b>flow</b>	engl. für fließen	(1) jmd. fertigmachen, (2) etwas kontrollieren/im Griff haben
<b>full clip</b>	engl. für Schlag, Hieb	das Zusammenspiel von Stimme, Beat, Melodie, Betonung, Text und Aussprache eines Rappers
<b>game</b>	engl. für Spiel	Actionfilm mit bekannten amerikanischen Rappern
<b>Gramm</b>		HipHop Szene/ Geschäft
<b>Gülcan von Viva</b>		steht hier für Drogen (Heroin)
<b>hater</b>	von <i>to hate</i> (hassen)	Fernsehmoderatorin „haten“ steht für grundloses Schlechtmachen, hier als Substantiv verwendet
<b>Joker</b>	Comicfigur	mordlustiger Irrer aus <i>Batman</i>
<b>KaZaA</b>		freie Internetausgabe, wurde 2006 verboten und zu hohen Abfindungszahlungen verurteilt
<b>Laila Ali</b>		US-amerikanische Boxerin, Tochter von Muhammad Ali
<b>Miss Sixty</b>		Kleidermarke, die Mode für Mädchen und junge Frauen produziert
<b>Pansen</b>	(urspr. Kuhmagen), Slang	Idiot
<b>Stecher</b>	Slang	(1) abfällige Bezeichnung für den männlichen Partner einer Frau (2) Mann der viele Frauen hat
<b>sucken</b>	von <i>to suck</i> (lutschen)	auf Oralverkehr bezogen
<b>tight</b>	engl. für eng, fest	Adjektiv für toll, großartig
<b>Tupac</b>		Tupac Shakur, einer der erfolgreichsten US-amerikanischen Rapper
<b>upper cut</b>	Begriff aus dem Boxsport	Kinnhaken
<b>whack</b>	von <i>whacked</i> (kaputt)	Adjektiv für langweilig, schlecht