

Julia Eckel

Kutte & Co – Zur textilen SchriftBildlichkeit des Heavy Metals

2012

<https://doi.org/10.25969/mediarep/3755>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Eckel, Julia: Kutte & Co – Zur textilen SchriftBildlichkeit des Heavy Metals. In: Rolf F. Nohr, Herbert Schwaab (Hg.): *Metal Matters. Heavy Metal als Kultur und Welt*. Münster: LIT 2012 (MedienWelten 16), S. 55–70. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/3755>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - Share Alike 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

KUTTE & CO – ZUR TEXTILEN SCHRIFTBILDICHKEIT DES HEAVY METALS

Über Kleidung in der Heavy Metal-Kultur zu sprechen ist kein ganz leichtes Unterfangen, denn das Aussehen und Auftreten der Szene-Anhänger◀1 ohne Verweis auf die szenegenerierende Musik zu beschreiben ist etwa so, als beschreibe man einen Raum ohne Tiefe, Ideologie

ohne Überzeugung, eine Glühbirne ohne Elektrizität oder – thematisch passender – eine Gitarre ohne Sound. Zu schnell wirken die Versuche einer rein äußerlichen Katalogisierung verkürzend, vereinfachend und in ihrer Ausschnitthaftigkeit und Schwerpunktsetzung übertrieben bis absurd. So zum Beispiel, wenn Wilfried Ferchhoff in seinem Buch *Jugend- und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert* die Ausdrucksformen, Kultgegenstände und Devotionalien des »Heavy Metal; White-, Black-, Dark-, Trash- [!], Death Metal, Satansrock« (Ferchhoff 2007, 198) folgendermaßen zu beschreiben versucht:

»[S]chwarze (Leder)Kleidung mit Aufdrucken esoterischer und satanistischer Symbole, Eisenringe- und ketten, Patronengurte, Nieten-bänder [!], Beile, Kettensägen, Schwerter; Bilder von Schlangen- und Totenköpfen, Hundegebisse etc.« (ebd., 199).◀2

Jenseits der Frage, ob Beile, Schwerter, Kettensägen und Hundegebisse nun zum Ausgeh-Outfit eines Metal-Fans gehören oder nicht, sollen die folgenden Seiten keine weitere Accessoire-Checkliste des Heavy Metals hervorbringen. Das Ziel ist es stattdessen, die Metaller-Bekleidung, ihre Eigenschaften und Gestaltungselemente, jenseits der Klischees genauer zu betrachten und ein sie kennzeichnendes, den Details und Devotionalien möglicherweise übergeordnetes Attribut herauszuarbeiten: ihre *SchriftBildlichkeit*.

Denn auch wenn Heavy Metal sich in keinem Fall allein über die Kleidung seiner Anhänger definieren lässt, so ist die Bedeutung, die die Selbstgestaltung und das Aussehen der Akteure der Metal-Kultur für die Abgrenzbarkeit und damit die Konstitution eben dieser Szene hat, nicht zu unterschätzen. Mit anderen Worten: sich in Szene zu setzen heißt in diesem Fall ›die Szene zu setzen◀. Gerade wenn man sich ansieht, wie viel Mühe, Arbeit und Geld viele Metal-Fans in

»No change in musical style will survive unless it is accompanied by a change in clothing style. Rock is to dress up to«

Frank Zappa (1990, 203).



Abb.1-3: Kuttен, Bandshirts
und ihre Träger. ◀3

ihre Bekleidung investieren, wird deutlich, dass das Thema ›Outfit‹ auch in der Metaller-Kultur selbst keine reine Nebensache ist.

Ich will also hoffen, dass es den folgenden Beschreibungen und Analysen gelingt, die Eigenheiten der szenespezifischen Bekleidung (als textile Oberfläche) ohne zu oberflächlichen Einschlag zu beschreiben und die Aspekte herauszuarbeiten, die diese quasi ästhetisch ›schönste Nebensache‹ der Heavy Metal-Musikkultur so einzigartig und interessant machen.

Zum Gegenstand: Kutte, Bandshirt, Aufnäher

Im Mittelpunkt dieser Überlegungen soll ein zentrales Element der ›Metaller-Oberbekleidung‹ stehen, das auch gern als Markenzeichen der Heavy Metal-Fangemeinde angesehen wird: die Kutte. Die vorgenommenen Beobachtungen und Thesen lassen sich aber auch auf andere, kennzeichnende Textilien wie das Bandshirt oder die benähten und bemalten Rucksäcke und Umhängetaschen der Metaller und Metallerinnen beziehen (vgl. Abb. 6). Unter einer Kutte versteht man dabei eine blaue oder schwarze, in der Regel offen getragene Jeans-Weste (meist sind es Jeans-Jacken mit abgetrennten Ärmeln und Kragen, teilweise auch Lederwesten, Military-Look-Westen etc.), die mit zahlreichen Band-Aufnähern und in den meisten Fällen mit einem dominanten, größeren Rückenaufnäher (Backpatch) ausgestattet sind. Hinzu kommen weitere Ausstattungselemente wie Nieten, Buttons, Zeichnungen, Unterschriften, Kronkorken usw. Auch Flecken und Dreck können zu den gezielt in Kauf genommenen Accessoires gezählt werden, denn das Waschen der Kutte ist verpönt. ◀4

Etymologisch nimmt der Begriff Anleihen beim Ordenshabit der Mönche (Mönchskutte), was insofern der Praxis der Heavy Metal-Kultur entspricht, sich (meist verneinend oder ironisierend) kirchlicher und sakraler Symboliken und Begrifflichkeiten zu bedienen (umgedrehte Kreuze, »Judas Priest« etc.). Dazu passt ebenso das Ritual der »Kuttenweihe«, bei dem eine neu genähte Metal-Weste mit Bier »getauft« wird. Im englischsprachigen Kontext wird das Wort »Kutte« darüber hinaus mit dem Begriff »Cut-Off« in Verbindung gebracht, der sich auf die abgetrennten Ärmel, Kragen und Außentaschen des Kleidungsstücks bezieht. Gebräuchlicher ist es aber, die Kutte als »vest« oder »battle jacket« zu bezeichnen.◀5 Letzterer Begriff impliziert einen gewissen militärisch-kriegerischen Beigeschmack, der im Deutschen durch Kutten-Synonyme wie »Patch Panzer« oder »Rüstung«



aufgegriffen wird◀6 und teilweise dem Kleidungsstück selbst in Form von Nieten oder auch Patronenhülsen anhaftet. Laut Bettina Roccor, die in ihrer Magisterarbeit von 1992 eine Fantypologie des Heavy Metals anhand von Kleidung aufzustellen versucht, ist der inspirierende Ursprung für die Kutte als Kleidungsstück im amerikanischen Streetgang- und Biker-Milieu zu finden, in dem spätestens seit den 1950er Jahren Jeans- und Lederwesten dazu genutzt werden, um das Gang- oder Motorrad-Club-Logo (»Color«) auf dem Rücken mit sich zu tragen und damit schnellstmöglich seiner Gruppierung zugeordnet werden zu können (vgl. Roccor 1992, 76f.). Roccor beschreibt diesbezüglich zwei Szenarien der Entstehung der ärmellosen Jacke: Einerseits könnte es an den warmen Temperaturen in Kalifornien gelegen haben, dass die dort ansässigen ersten Biker ihre Ärmel abschnitten, oder aber sie nahmen sich Männlichkeits-Bilder aus dem Kino zur Inspiration – Cowboys, Indianer und Piraten, die die Weste über dem Hemd oder auf der nackten Haut trugen und diese damit zum Symbol wahrer Männlichkeit werden ließen (vgl. ebd., 77).

Dass es bei der Biker-Weste um eine Verkörperung von Männlichkeit geht, zeigen laut Roccor darüber hinaus auch die Aufnäher dieser »ersten Kutten«, die durch ihre Motive (Totenköpfe, Skelette etc.) »männliche Werte, Härte, Gefährlichkeit, Todesmut, [und] Macht [signalisieren]« (ebd., 80).

In der starken Männlichkeits-Konnotation der Rocker- und Biker-Kutten mag auch der Grund dafür liegen, warum die ebenfalls (und vor allem in ihrem Beginn) deutlich männerdominierte Metal-Szene sich der Weste als Kleidungsstück bediente. Schließlich lässt sie – wie Roccor in ihrer anschließenden Dissertation *Heavy Metal – Kunst. Kommerz. Ketzerei*. am Beispiel der Inszenierung von Metal-Bands auf Fotos anführt (vgl. dies. 1998a, 225) – den Blick auf die Schulter- und Oberarm-Muskulatur frei, wodurch vor allem das Gitarrenspiel noch deutlicher zum Muskelspiel avanciert. Meiner Meinung nach könnten aber auch ganz pragmatische Gründe für die Beliebtheit der Kutte sprechen: Erstens lässt sie sich quasi jederzeit und bei jeder Witterung tragen (zum Beispiel auf nackter Haut, über dem T-Shirt oder auch über einer Jacke) und ermöglicht dem Metal-Fan damit in allen Lebenslagen als solcher erkennbar zu sein. Und zweitens (und diese überspitzte Formulierung sei erlaubt) lässt die Weste nicht nur Platz für muskulöse Oberarme, sondern auch für einen etwaigen (Bier-)Bauch.

Letztgenannte Gründe könnten ebenso eine Erklärung dafür sein, dass die Kutte zum Markenzeichen einer weiteren Fan-Kultur avanciert ist: der Vereins-Anhängerschaft des Fußball- und Hockey-Sports. Die meist im Stadion getragenen Fan-Westen zieren hierbei in der Regel ausschließlich die Embleme und Aufnäher eines Vereins, kombiniert mit farblich passenden Fransen, Freundschafts- und Feindschafts-Bekundungen gegenüber anderen Vereinen, sowie Motto-Aufnäher wie ›Fußball ist unser Leben‹ etc.

Von diesen beiden ›Kutten-Gattungen‹ (des Biker- und des Sport-Fan-Milieus) lässt sich die Metal-Kutte allerdings in zweierlei Hinsicht abgrenzen. Erstens ist sie im Vergleich zur Biker-Kutte in ihrer Gestaltung deutlich freier, denn die Auswahl und Anordnung der Aufnäher folgt keinen festen Hierarchien, sondern wird höchstens durch wenig zwanghafte Konventionen gelenkt (zum Beispiel in der Auswahl eines größeren Backpatches). Und zweitens erscheint die Metaller-Kutte in der Anhäufung verschiedenster Band-Symbole deutlich vielfältiger und informationsreicher als die meisten Sport-Fan-Kutten, die lediglich die Liebe zu einem einzigen Team oder Club ausdrücken. Doch welche weiteren Eigenschaften und Gestaltungselemente kennzeichnen die Metal-Kutte im Detail? Hierzu seien vier Aspekte hervorgehoben.

Protokollierendes Patchwork, textile Textualität, markante Motive

1. Zu allererst ist die Kutte *Patch-Work* im wahrsten Sinne des Wortes, denn die gesammelten Patches werden meist in Handarbeit oder mit der Nähmaschine selbst an der Kutte angebracht. Teilweise kommen die Aufnäher sogar aus eigener Herstellung, indem das gewünschte Motiv auf ein Stück Stoff oder die Weste selbst gestickt oder gemalt wird. In den frühen Anfangstagen der Metal-Fankultur, in denen Patches als Merchandise-Artikel noch nicht weit verbreitet waren, wurden zudem Teile aus T-Shirts ausgeschnitten und auf die Kutte genäht.

Für die Bewertung des Kuttens-Patchworks ist dabei meistens die Quantität ausschlaggebend: Je voller eine Kutte, desto besser, denn die ausdauernde Beschäftigung ihres Trägers mit der Materie ›Stoff‹ spiegelt quasi vestimentär seine Beschäftigung mit der Materie ›Metal‹ wieder. Doch auch mit qualitativen Elementen kann gepunktet werden, zum Beispiel mit Aufnäher-Raritäten oder den erwähnten, selbst gestalteten Unikaten.

2. Zum Zweiten ist die Kutte ein textiles *Ereignisprotokoll*, denn auf ihr werden Andenken an besondere Momente der eigenen Fan-Biographie gesammelt, zum Beispiel Eintrittsbändchen von Festivals (wenn diese nicht mehr am Arm getragen werden), Tourpatches oder Autogramme von Musikern. Auch in Form von Bier, Dreck, Blut, Schweiß und anderen Substanzen schreibt beziehungsweise reibt sich die Geschichte ihres Trägers in das Gewebe der Kutte ein – und das oftmals gezielt, denn je dreckiger und abgenutzter die Kutte, desto länger erscheint ihr Besitzer dem Heavy Metal treu.

3. Die wichtigsten und dominantesten Elemente der Kutte sind aber die Logos der vom Träger favorisierten Bands. An ihnen lassen sich seine musikalischen Vorlieben ablesen: entweder direkt, indem man den Schriftzug der Band und ihre Musik kennt, oder indirekt, indem man bei einem unbekanntem Logo aus dessen Gestaltung tendenzielle Rückschlüsse auf das musikalische Genre zieht, das von der zugehörigen Band bedient wird. ◀8

Die Dominanz der Bandlogos und Schriftzüge lässt die Kutte so zu einem *textuellen Textil* werden, zu einem lesbaren *textilen Text* mit vielfältigem Informationsgehalt.

Dass hier in so gehäuftem Maße Schrift auf Kleidung auftaucht, ist dabei eines der markantesten Alleinstellungsmerkmale, das die Kutte aufzuweisen hat. Auf herkömmlicher Modekleidung ist Text ein immer noch vergleichsweise weniger verbreitetes Motiv, denn in den meisten Fällen sind Einfarbigkeit, gleichmäßige Muster (Karos, Streifen, Punkte), sowie farbliche oder stoffliche Textil-

mixe vorherrschend. Schrift wird hier lediglich verwendet, um Markennamen zu positionieren, oder aber sie dient als reine Dekoration, die für sich allein steht und auf keinen konkreten Referenten verweist. Die zahlreichen Schriften des Kutten-Patchworks hingegen stehen gerade nicht für sich allein, sondern verweisen stets auf die dahinter stehende Musik und das damit verbundene Szenewissen.

Neben der Vielzahl an Schriften ist deren Ausgestaltung ein weiteres charakteristisches Merkmal der Metaller-Kleidung.⁴⁹ Denn während sie die Kutte zum *textilen Text* werden lassen, büßen die Buchstaben gleichzeitig einen Teil ihrer reinen Schriftlichkeit ein, indem sie verdinglicht werden. Dies passiert zum Beispiel in Form von Schriftzügen mit gegenständlicher Oberfläche, die aussehen, als seien sie aus Metall gegossen, mit Blut geschrieben, in Haut eingritz usw. Oder die Bandnamen formen sich zu naturwüchsig bis organisch anmutenden Ornamenten, die dadurch weniger schriftlich als vielmehr bildlich funktionieren.¹⁰ Die Schrift der Metaller-Kleidung weist damit einen explizit dinglichen beziehungsweise gegenständlichen Charakter auf, der sich – und damit kommen wir zum vierten Punkt – auch in den nicht-schriftlichen Motiven der Aufnäher als besonderes Kennzeichen äußert.

4) Was bei den weiteren, die Logos ergänzenden Aufdrucken und Stickereien der Kutten und T-Shirts nämlich auffällt, ist eine nahezu allgegenwärtige *Gegenständlichkeit der Motive*, die man in dieser

Fülle auf handelsüblichen Textilien ebenso selten antrifft, wie Schrift. Eine solche Vielzahl an konkreten, gegenständlichen Bildern findet man alternativ (dann aber sicher weniger blutrünstig) vielleicht noch auf Kinderkleidung, Küchenschürzen oder Schlaftextilien.

Das heißt, auf der Metaller-Kleidung ist eigentlich immer etwas erkennbar: seien es Gestalten (wie Monster, Leichen, Tiere, Dämonen, etc.) oder Dinge (wie Waffen, Blut, Ketten etc.). Regelmäßige, flächendeckende Muster sind eher selten und wenn, dann ebenfalls gegenständlich gestaltet (zum Beispiel großflächige, an Blutspritzer und Dreck erinnernde Bedruckungen auf T-Shirts mit ›Allover-Print‹ oder redundante Totenkopf-Muster).

Mit den beiden letztgenannten, zentralen Merkmalen der Kutte, ihrer *textilen Textualität* und



der *Gegenständlichkeit ihrer Motive*, kommen wir an dieser Stelle zu dem Begriff, der – meiner Meinung nach – die Besonderheit der Kutte im Speziellen und der Metalller-Bekleidung im Allgemeinen auf den Punkt bringt: es ist die *Schriftbildlichkeit*, die diese Gewänder jenseits ihrer Schwärze so auffällig kennzeichnet und unverkennbar identifizierbar macht.

Diese *Schriftbildlichkeit* des Textilien ist in einem zweiten Schritt eng gekoppelt an die Motivik, die ohnehin innerhalb der Heavy Metal-Kultur zirkuliert, da die Logos und Bild-Motive in den meisten Fällen nicht explizit für die Shirts und Aufnäher kreiert, sondern zunächst für CD-Cover oder Tour-Poster erstellt werden. Aber warum finden sich diese Motive dann zusätzlich in so großer Zahl auf den Kleidungsstücken der Fans? Warum kleidet sich der Metal-Anhänger so gern und umfassend in die grafischen Verpackungen seiner Musik? Dass auch dies ein Alleinstellungsmerkmal der Bekleidungskultur des Heavy Metals darstellt, soll ein (wenn auch nur sehr knapper) Vergleich mit dem Kleidungsverhalten in drei anderen Musik-Genres unterstreichen.



Abb.4-6: Kutte und Rucksack als schriftbildliches Patchwork und Ereignisprotokoll.



Metal, Hip-Hop, Techno, Boygroups: Genre-Stylings im Vergleich

Vergleicht man die Metaller-Kleidung zum Beispiel mit der Streetwear des Hip-Hop oder den Party-Outfits der 1990er-Techno-Kultur, so fällt schnell auf, dass in diesen Szenekulturen die Kleidung selbst das stilbedingende Element ist – sei es in Form von Baggy Pants und XXXL-T-Shirts, oder in Form von engen, grell farbigen Synthetik-Oberteilen.◀11

Natürlich tauchen auch in diesen Szenen Schriften und Motive auf der Kleidung auf. Im Hip-Hop-Bereich handelt es sich dabei aber in den meisten Fällen um Modelabel-Logos und -Slogans,◀12 die selbstreferentiell auf sich als Marke verweisen. Ein direkter Rückbezug zur Musik der Szene ist eher selten und erfolgt dann oft indirekt ebenfalls über ein Marken-Logo, denn in Hip-Hop-Kreisen ist es nicht unüblich, dass Musiker ihre eigenen Modelabels betreiben (zum Beispiel P Diddys Modelinie »Sean John«◀13 oder 50 Cents Label »G-Unit«◀14). Trotzdem bleibt der Unterschied zur »Metaller-Mode« bestehen: Während im Hip-Hop die Form und das Design der Kleidungsstücke selbst im Vordergrund stehen, gekoppelt mit einem szenespezifischen Markenwissen, ist das textile Kleidungsstück an sich im Metal meistens eher unbedeutend, denn es geht viel mehr um das, was darauf (gedruckt oder gestickt) angebracht ist.

Gleiches gilt für den Vergleich mit Kleidungselementen der Techno-Fan-Kultur. Ebenso wie auf Kutte und Bandshirt sind auch auf ihr teilweise gegenständliche Motive vertreten. Allerdings handelt es sich dabei oftmals um eher reduzierte Icons (wie Smilies oder digital anmutende Pixel-Figuren etc.), welche wiederum in den seltensten Fällen an bestimmte Music-Acts geknüpft sind.◀15 Diese Art der Kleidung dient vielmehr dem Ausdruck der Individualität und Kreativität des Trägers, es geht um Ausgefallenheit, grelle Farben und enge Formen, die das Körperbewusstsein unterstreichen (zum Beispiel auf den Love-Parades der 1990er Jahre).

Die Metal-Kleidung hebt sich von beiden Fan-Kulturen also insofern ab, als dass sie eine über das reine Textil (seine Form und seinen ökonomischen Ursprung) hinausgehende Bindung an die Musik aufweist, welche wiederum sehr stark über die Bands und deren Werke (also Alben, Konzerte) verläuft. Die Heavy Metal-Kultur ist damit bis ins textile Detail musikalisch fixiert. Sie ist weder grundsätzlich mehrdimensional aufgestellt wie zum Beispiel die Hip-Hop-Kultur, zu der neben der Musik auch noch Graffiti und Breakdance als gleichwertige Künste hinzugezählt werden,◀16 noch ist es eine Tanz- und Bewegungskultur wie die des Techno, in der die Endlos-Tracks und Mixes der DJs nicht als

Einzelkunstwerk rezipiert werden, sondern in erster Linie als Klangteppich für das eigene Ausleben auf der Tanzfläche dienen.

Und auch mit schwärmerischen Teenie-Fan-Kulturen, die sich von Kopf bis Fuß mit ihren Idolen (zum Beispiel Boybands) einkleiden, hat die Metal-Kleidung wenig gemein, denn ihr geht es ja (gerade in Form der Kutte) um die Präsentation vielfältigen Szenewissens. Wer nur eine Metal-Band kennt und verehrt ist – so könnte man dogmatisch postulieren – kein wahrer Metal-Fan.

Doch was sagt es nun aus, wenn sich die Anhänger einer Szene in motivische (Cover-)Artworks und detailverliebte Schriftzüge kleiden? Welche Rückschlüsse lassen sich aus dem motivischen Repertoire der Metaller-Kleidung möglicherweise auf Heavy Metal als Kulturphänomen ziehen?

Um sich diesen Fragen anzunähern, möchte ich an dieser Stelle meinen Blick ein wenig ausweiten und auf die wissenschaftlichen und theoretischen Ansätze zu sprechen kommen, die sich mit Kleidung beschäftigen.

Versuche, Textilien in Worte zu kleiden – Kleidung und Wissenschaft

Eine Vielzahl von Wissenschaften beschäftigt sich am Rande oder auch zentral mit der Aussagefähigkeit von Kleidung über kulturelle Phänomene. So weist schon Dick Hebdige in seinem Buch *Subculture – The Meaning of Style* von 1979 dem Bekleidungsverhalten eine entscheidende Rolle in der Konstitution von Subkulturen (wie zum Beispiel der Punk-, Mod-, oder Skinhead-Kultur) zu (vgl. Hebdige 2007 [1979]). Und auch Roland Barthes versucht sich einige Jahre zuvor in seinem Werk *Sprache der Mode* dem Gegenstand Kleidung (bei ihm verstanden als semiotisches System) anzunähern (vgl. Barthes 1985 [1967]). Allerdings stößt er auf die Problematik, die konkrete Textilität der Mode zu entschlüsseln und weicht darum auf die Analyse ihrer textlichen Verarbeitung in Form von Modemagazinen aus.

Aktuelle Ansätze der Bekleidungsforschung – seien sie aus dem Bereich der Cultural Studies, der Kulturanthropologie oder der Jugendsoziologie – versuchen auf unterschiedliche Art und Weise Kleidung zu begreifen – als Ausdrucksform von Identität und Milieus, von Körper- und Geschlechtsvorstellungen, von Zeit- und Raumkonzepten, sowie als Verdinglichungen von Konsum und Industrie. ◀17

Doch auch sie stoßen auf das von Barthes bereits geschilderte Problem, dass nämlich die Kleidung in ihrer Stofflichkeit begrifflich leider nicht so leicht zu fassen ist.

Als Lösung für dieses Dilemma wird in den meisten Fällen auf den Status der Kleidung als ›Medium‹ verwiesen. So wird sie von René König als eines »der wesentlichsten Medien für die Selbstgestaltung der großen Massen« (König 1985, 375) bezeichnet, von Gabriele Mentges als »zentrales Medium für die Selbstbetrachtung und Subjektbildung« (Mentges 2005, 25), Petra Scheiper beschreibt sie als nicht nur bloßes Oberflächenphänomen, »sondern ein Ausdrucksmedium des Auseinandersetzungsprozesses mit sich Selbst« (Scheiper 2008, 92), und Heide Nixdorff schließlich überschreibt gleich einen ganzen Sammelband mit dem Titel *Das textile Medium als Phänomen der Grenze, Begrenzung, Entgrenzung* (Nixdorff 1999).◀18 Darüber hinaus lässt sich auch die Medientheorie selbst die Kleidung als Gegenstand ungern entgehen: Marshall McLuhan ist hier einer der ersten und bekanntesten Vertreter, der Kleidung im Sinne einer »extension of man« als Medium vereinnahmt (vgl. McLuhan 2007, 129f.). Doch welche Konsequenzen hat das für den Gegenstand der hier vollzogenen Beobachtungen – die Kutte?

Meiner Meinung nach ist die Konzeption von Kleidung als Medium bezüglich Kutte und Bandshirt dahingehend interessant, als dass beide viel eindeutiger als andere Kleidungsstücke als Schrift- und Bildmedium auftreten. So erweist sich die Metal-Kutte geradezu exemplarisch mehr als Medium, denn als Kleidungsstück, denn in ihrer Überfülle lenkt die Bilderflut ihrer Oberfläche eindrücklich vom irgendwo darunter verborgenen Jeans-Textil ab. Die stoffliche Basis tritt bei der Kutte, wie auch beim Bandshirt scheinbar und auch plastisch in den Hintergrund, zugunsten der Bilder und Schriften, die auf ihr und ihm angebracht oder aufgedruckt sind. Form und Schnitt der Weste oder des T-Shirts sind höchstens für den Tragekomfort des Besitzers relevant, nach außen zählen allein Aufnäher und Aufdruck.

Kutte und Bandshirt können in diesem Sinne als doppelte Trägermedien angesehen werden: Einerseits sind sie *Medium des Trägers*, der sie als Mittel intendierter Informationsvergabe (im Sinne Hebdiges) benutzt, andererseits sind sie *medialer Träger* zentraler Motive der Metal-Kultur und auf dieser Ebene mit Printmedien wie CD-Covers, Zeitschriften und Plakaten zu vergleichen.

Darüber hinaus kann zumindest die Kutte zusätzlich als Speichermedium angesehen werden, denn wie bereits ausgeführt, speichert sie Erinnerungsstücke, Dreck und Flüssigkeiten und wird von ihren Anhängern nicht umsonst auch als »wärmendes Tagebuch«◀19 beschrieben.

Die zentrale Frage bleibt aber immer noch bestehen: Wieso wird ausgerechnet im Heavy Metal die Kleidung zu einem *SchriftBildlichkeits-Medium* stilisiert? Warum tritt die Kleidung selbst in den Hintergrund, zugunsten der Präsen-

tion von Airbrush-Gemälden, unlesbaren Logos und Schlachten- oder Schlachtungsszenen?

Thesen zur *SchriftBildlichkeit* des Metals

Meine These ist, dass die Themen, die innerhalb der Heavy Metal-Kultur sowohl musikalisch, als auch textlich verarbeitet werden, einer gegenständlichen Umsetzung bedürfen. Die Musik (in ihrer Aggressivität und Rohheit) verlangt quasi nach einer ›Verkörperung‹ (in Form von Figuren) beziehungsweise einer ›Verbildlichung‹ (in Form symbolträchtiger Gegenstände und Devotionalien). Und das liegt – so lautet die sich anschließende These – an der Eigenschaft des Heavy Metals sich mit Grenzüberschreitungen auseinander zu setzen.

Um dies genauer zu erklären und mit Belegen zu versehen, möchte ich kurz auf Deena Weinstains Buch *Heavy Metal – The Music and its Culture* (2000) zurückgreifen, in dem sie anhand der Analyse von Songtexten zweierlei thematische Schwerpunkte des Heavy Metals herausarbeitet: zum einen sind dies ›Dionysian themes‹, zum anderen ›themes of Chaos‹ (vgl. ebd., 35ff.). Unter dionysischen Motiven versteht Weinstein dabei quasi eskapistische Szenarien, die sich mit vergangenen oder fantastischen Welten beschäftigen oder Heavy Metal als pure, weltvergessene Party mit Sex, Drugs und Rock'n Roll zelebrieren. ◀20 Beispiele wären etwa die Songs von Blind Guardian und Running Wild, sowie Tankard und Randalica. Die *themes of Chaos* hingegen umfassen eher negativ konnotierte Themen und Motive wie Krieg, Tod, Folter, Zerstörung, Hass, Gewalt, Kritik an Religion und sozialen Missständen usw. Als Beispiel hierfür sind die meisten Death, Thrash und Black Metal-Bands wie zum Beispiel Slayer, Cannibal Corpse, Kreator, Deicide, aber auch ›Gründerväter‹ des Metals wie Black Sabbath zu nennen.

In beiden Themenbereichen geht es also – so kann man zusammenfassen – um eine Form der Grenzüberschreitung:

- Entweder es geht um ein Verlassen der Realität, um zum Beispiel in vergangene Zeiten und fantastische Welten zu reisen (dionysisch), oder aber in das Reich des Todes oder des wie auch immer gearteten Horrors (chaotisch).
- Oder es geht um die Überschreitung von Normen und Werten, indem exzessiv gefeiert wird (dionysisch), oder indem das Böse und die Bestialität des Menschen als seine inneren Abgründe thematisiert werden (chaotisch).

Genau in dieser thematischen Ausrichtung liegt möglicherweise der Grund für den Hang zur Verbildlichung, den das Genre aufweist, denn die Themen des Heavy Metals liegen jenseits durchschnitts-gesellschaftlicher Wahrnehmungs-

Grenzen und verlangen daher von der Szenekultur eine Veräußerlichung und Verkörperung. Durch die Visualität des Genres wird die Eindringlichkeit und Extremität der Musik nicht nur unterstrichen, sondern auch für außenstehende Nicht-Metal-Fans wird (ohne sie der Musik auszusetzen) klar gemacht, worum es hier geht.

Meine weiterführende These lautet also: Dadurch, dass Heavy Metal musikalisch wie inhaltlich gerne Grenzen überschreitet und auslotet, wird die visuelle Verbildlichung der überschrittenen Grenze (sei es eine Realitätsüberschreitung oder Geschmacksunterschreitung) so wichtig. Das wiederum äußert sich eben nicht nur in der unglaublichen Bedeutung, die innerhalb der Szene Artwork und Grafik, Logo- und Cover-Gestaltung zukommt, sondern auch und vor allem darin, dass die Metal-Fans diese Motive dankbar als Zeichen ihrer Zugehörigkeit zum Genre annehmen, indem sie sie in Form von Aufnähern und T-Shirts kaufen (und basteln) und indem sie ihre Körper damit schmücken.

Die Metaller-Kleidung könnte also ein möglicher Beleg für diese Thesen sein, denn wenn die Cover- und Logo-Ästhetiken der Tonträger in so vielfacher Zahl zum gern getragenen Textil-Motiv der Szene und damit Teil der eigenen Körperinszenierung werden, so kann dies als Hinweis darauf gelesen werden, dass die Verbildlichung der musikalisch verhandelten Grenzen auch ein subjektives Interesse der Fans und Akteure des Genres widerspiegelt. Ganz davon abgesehen, dass sich daraus für die Szene gleich mehrere, vorteilhafte Effekte ergeben: Erstens erleichtert die markante *Schriftbildlichkeit* als normalerweise kleidungs-untypisches Gestaltungsmuster die Abgrenzung der Szene-Anhänger ›auf den ersten Blick‹. Zweitens geht diese Identifizierung als Metal-Fan, wenn sie von einem Standpunkt außerhalb der Szene stattfindet, oft mit Irritation und Ablehnung, teilweise auch Ekel oder Erschrecken über die Motive einher, was den Metallern als Emotions- und Schockauslöser möglicherweise gefällt. Drittens schützt die Radikalität der Motive damit gleichzeitig vor einer allzu schnellen Vereinnahmung durch den Mainstream.◀21 Und viertens eröffnen die bildlichen Grenzauslotungen die einzigartige Möglichkeit, diese so zu überhöhen, dass sie einen ironisierenden und damit unterhaltsamen Beigeschmack erhalten (als Beispiel könnten hier die archaischen Männlichkeits-Inszenierungen in den Artworks von Manowar dienen, oder auch die Splatter-Motive der Cannibal Corpse-Cover).



Abb.7-9: Textile Thematisierungen der Grenzüberschreitung: dionysisch-fantastische und chaotisch-verstörende Backpatch-Motive.

Fazit: Metal, Mode, Monstrosität

Zusammengefasst lässt es sich also so formulieren: In der schriftbildlichen und dadurch medialeren Gestaltung und Beschaffenheit der Metaller-Kleidung spiegelt sich – so die These – eine Affinität des Genres zu konkreten Motiven und figürlichen Szenerien wider; diese Affinität zum Bildlichen ist dabei möglicherweise in der dem Genre inhärenten Grenzauslotung begründet, die auf musikalischer, thematischer, grafischer – und weil sie für das Genre so wichtig ist – schließlich auch modischer Ebene passiert.

An den Schluss dieses Beitrags möchte ich abschließend ein Zitat von Walter Benjamin setzen, das den präsentierten Zusammenhang von Metal, Mode und Monstrosität wunderbar auf den Punkt bringt. In diesem Zitat aus seinem Passagen-Werk geht es zwar nicht um die Kutte oder Metal-Kleidung im Allgemeinen, sondern um die Mode der französischen Damen nach der Jahrhundertwende. Man könnte das Zitat aber ebenso als wohlformulierte Schilderung von Mode als *theme of Chaos* lesen. Dem geeigneten Cannibal Corpse-Shirt-Träger dürfte es jedenfalls gefallen:

»Denn nie war Mode anderes als die Parodie der bunten Leiche, Provokation des Todes durch das Weib und zwischen geller memorierter Lache bitter geflüsterte Zwiesprach [!] mit der Verwesung. Das ist Mode« (Benjamin 1982, 111).

Anmerkungen

- 01► Der sprachlichen Einfachheit halber sollen Begriffe wie ›Träger‹, ›Anhänger‹ und ›Metaller‹ im Folgenden als geschlechtsneutral angesehen werden und damit stets sowohl männliche als auch weibliche Personen meinen.
- 02► Interessanterweise führt Ferchhoff nur eine Seite später unter der Rubrik »Metaller« eine weitere Liste von Erkennungszeichen an: »Martialisches Aussehen; meistens lange Haare, schwarze Lederkleidung und Shirts in unterschiedlichen Variationen mit dem Logo der Lieblingsband; Kutten mit Rückenaufnäher, Anhänger, Anstecker, Tattoos; Zeigefinger und kleiner Finger zum Metal-Gruß abgespreizt« (Ferchhoff 2007, 201). Auch wenn einige der genannten Elemente den Gegenstand des hier vorliegenden Artikels bilden, bleiben Ferchhoffs Auflistungen (auch von ihm als solche bezeichnete) »gewagte Kategorisierungsversuche und Schubladen« (ebd., 188), die für die hier verfolgte Fragestellung und eine detaillierte Beschreibung der Heavy Metal-Kultur wenig ergiebig bis unzureichend sind.
- 03► An dieser Stelle ein herzliches Dankeschön an die Kutten-, Shirt- und Rucksack-Träger beim *Dong Open Air 2010* und bei *Essen Original 2010*, die mir erlauben haben sie und ihre Textilien zu fotografieren.
- 04► Einige Meinungen zu diesem Thema finden sich u. a. in der ›Kuttengalerie‹ des Metal-Fanclubs »Iron Igels«, in der darüber hinaus zahlreiche Kutten-Steckbriefe und -Fotos zu finden sind. (vgl. [<http://www.igelmetal.de/uploads/oldschool/kutten/kutten.htm>], Stand: 16.02.2011).
- 05► Siehe hierzu die Online-Plattform [www.tshirtslayer.com], auf der Metal-Fans ihre T-Shirts und Kutten veröffentlichen und zur Bewertung freigeben können (vgl. [<http://tshirtslayer.com/voted/battle+jacket>]; Stand: 16.02.2011).
- 06► Vgl. die Kutten-Steckbriefe auf [igelmetal.de](http://www.igelmetal.de/uploads/oldschool/kutten/moartin/index.html) ([<http://www.igelmetal.de/uploads/oldschool/kutten/moartin/index.html>]); [<http://www.igelmetal.de/uploads/oldschool/kutten/sprenge/index.html>]); [<http://www.igelmetal.de/uploads/oldschool/kutten/juliuze/index.html>]; Stand: 16.02.2011).
- 07► So ist in den Biker-Clubs schon allein der Erwerb der ›Colors‹ stark reglementiert, und auch welche Symbole von wem an welcher Stelle getragen werden dürfen, wird – zumindest was den Rücken der Weste betrifft - vom Club vorgegeben.
- 08► Ich möchte an dieser Stelle nicht versuchen eine Logo-Typologie aufzustellen, denn es gibt massig Ausnahmen und Überschneidungen. Man kann aber zumindest idealtypisch davon ausgehen, dass z.B. zwischen Thrash Metal-, Fantasy Metal- und Black Metal-Logos Unterschiede zu erkennen sind (s. hierzu auch die Beiträge von Rainer Zuch, sowie Florian Krautkrämer und Jörg Petri in diesem Band).
- 09► Zum Zusammenhang von musikalischen Stilen und ihrer Typographie siehe auch die Arbeiten von Jannis K. Androutsopoulos (2001; 2004).
- 10► Ergänzend zu empfehlen ist hier das Buch *Lord of the Logos* von Christophe Szpajdel

(2010).

- 11► Leider bin auch ich an dieser Stelle gezwungen mich bezüglich anderer musikkultureller Bekleidungsstile auf rein oberflächliche Klischees zu stützen. Für eine detailliertere Beschreibung sei aber exemplarisch auf Petra Scheipers Dissertation *Textile Metamorphosen als Ausdruck gesellschaftlichen Wandels* (2008) verwiesen, in der das Bekleidungsverhalten der Hip-Hop- und Techno-Kultur im Mittelpunkt steht.
- 12► Welche Bedeutung die Labels der Bekleidung im Hip-Hop haben, zeigt schon allein ein Vergleich einiger auf diese Zielgruppe ausgelegter Online-Shops. In den meisten Fällen sind auf der Startseite Icons der einzelnen Marken-Logos zu finden, über die man deren Angebotspalette direkt ansteuern kann (vgl. z.B. [<http://www.defshop.de>]; [<http://www.kapatcha.de>]; [<http://www.hoodboyz.de>]; Stand: 16.02.2011). Shops für Metal-Merchandise hingegen bieten als dominante Auswahl-Kategorie in den meisten Fällen Bandnamen an (vgl. z.B. [<http://metalboerse.de>]; [<http://heavymetalonline.co.uk>] oder [<http://www.metalmerchant.com>] (hier werden die Artikel sogar nach metal-spezifischen Stilrichtungen sortiert), Stand: 16.02.2011). Lediglich EMP, nach eigenen Angaben Europas größter Rockmailorder, bietet u.a. in einer Seitenleiste der Homepage die Kategorie ›Brands 'n Bands‹ an, die allerdings trotzdem in deutlicher Überzahl Bandlogos beinhaltet (vgl. <http://www.emp.de>); Stand: 16.02.2011).
- 13► Siehe hierzu: [<http://www.seanjohn.com>]; Stand: 16.02.2011.
- 14► Siehe hierzu: [<http://www.50centonline.com/pictures/v/G+Unit+Clothing>]; Stand: 16.02.2011.
- 15► Auch hier lohnt ein Blick auf die Online-Shops des Genres, in denen die Kategorisierung meistens ganz allgemein nach Art des Kleidungsstücks oder ebenfalls nach Marke stattfindet, teilweise ist auch eine Sortierung nach Farbe möglich (vgl. hierzu z.B. [<http://www.deecom.de>]; [<http://www.se7en-wear.de/sale>], Stand: 16.02.2011). T-Shirts oder andere textile Fan-Artikel bestimmter Musik-Acts sind hingegen selten bis gar nicht zu finden.
- 16► Ich will damit nicht behaupten, dass Heavy Metal nicht auch als Lebenseinstellung und -stil angesehen werden kann (zu dem bspw. Festivals und Konzerte, Headbanging etc. gehören). Mir geht es aber darum, die dominante Rolle der Musik zu unterstreichen, auf die sich alle sonstigen Aktivitäten jederzeit explizit oder implizit beziehen.
- 17► Hierzu sei nur beispielhaft verwiesen auf Mentges (2005), Giannone (2005), Mentges/Richard (2005), Bachmann (2008), Scheiper (2008).
- 18► Der Vollständigkeit halber sei an dieser Stelle erneut kurz auf Wilfried Ferchhoff verwiesen, der ebenfalls »über das komplexe und inzwischen in der Art der Codierung und Stilisierung noch feinsinniger werdende Kommunikationsmedium Kleidung« spricht (Ferchhoff 2007, 260).
- 19► Siehe hierzu den Einleitungstext der Igel-Metal-Kuttengalerie unter [<http://www.igel-metal.de/uploads/oldschool/kutten/kutten.htm>]; Stand: 16.02.2011.
- 20► Auch Bettina Roccor verweist auf einen solchen thematischen Kern innerhalb der Metal-

Lyrik, indem sie diese in eine Reihe mit der sogenannten »Sword and Sorcery«-Literatur stellt (vgl. Roccor 1998a, 63f.).

- 21 ►** Wobei hinzugefügt werden muss, dass natürlich auch Elemente der Heavy Metal-Ästhetik inzwischen zum Bestandteil modischer Mainstream-Produktionen werden (z.B. im Falle des Modelabels »Ed Hardy« oder wenn in Bekleidungsgeschäften wie H&M T-Shirts mit Motörhead-Logo zu finden sind).