

Rolf F. Nohr; Herbert Schwaab

Fokussierung. II. Musik, Performance und Genre

2012

<https://doi.org/10.25969/mediarep/3762>

Veröffentlichungsversion / published version
Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Nohr, Rolf F.; Schwaab, Herbert: Fokussierung. II. Musik, Performance und Genre. In: Rolf F. Nohr, Herbert Schwaab (Hg.): *Metal Matters. Heavy Metal als Kultur und Welt*. Münster: LIT 2012 (Medien'Welten 16), S. 165–168. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/3762>.

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/>

II. MUSIK, PERFORMANCE UND GENRE

Die Band Trance, die sich später aufgrund von Problemen mit ihrem Management in Trancemission umbenennen musste, ist ein gutes Beispiel für die spezifische Mesalliance zwischen Musik, Performance und einer besondere ›Künstlichkeit‹ von Metal. Trance kommt aus einer kleinen Stadt in der Südpfalz und stand trotz ihrer provinziellen Herkunft in den 1980er Jahren kurz davor, den Durchbruch zu schaffen, angeblich ebenso groß zu werden wie die Scorpions, deren Manager sie dann kurzzeitig hatten. Ihr Sänger und Gitarrist galt als großer Virtuose mit professioneller Ausbildung und lebt noch heute von Auftritten, entweder mit seiner alten Heavy Metal Band oder als singender Clown für Veranstaltungen in Kindergärten. Eine Ästhetik des ›make believe‹, des Versuchs, etwas zu verkörpern und zu spielen und uns glauben zu machen, harte, für die Freiheit um der Freiheit willen kämpfende Menschen zu sein, zeigt sich im Video zu *Break the Chains* (s. Abb.1-5).◀ Dieses Posenhafte bestimmte und bestimmt schon immer viele Formen des Metal, vor allem den Hair Metal oder auch den True Metal. Das Vorspielen einer bestimmten Identität, die Macht, Potenz, Hedonismus und Freiheit verkörpert, stellt die Essenz früherer Formen des Metals dar und mag heute etwas zurückgedrängt worden sein. Das lässt sich sehr gut an diesem Video festmachen. Die Kleidung stimmt, die Gesten sind bekannt, die Musik gilt unter Puristen als besonders gute Variante echten, klassischen Metals. Aber irgendetwas, sogar besonders viel, stimmt nicht an dem Video. Die Inszenierung kippt immer wieder unfreiwillig ins Lächerliche. Es ist offensichtlich nicht so leicht, diese Posen zu beherrschen. Die wichtigste Pose des 1980er Metals ist, während des Gitarrenspiels immer wieder für kurze Momente gönnerhaft mit dem Zeigefinger auf das (hier imaginäre) Publikum zu deuten. Selbst diese einfache Geste misslingt. Der Sänger und Gitarrist gerät aus dem Takt der Playbackeinspielung und findet mit seinen Fingern nicht mehr schnell genug zu den Saiten zurück. Auch die alternative Variante, immer wieder die Faust zu ballen und den Arm zu schwingen, missglückt. In einem anderen Moment, als die Hand Richtung Kopf geht, fällt ihm in der Schnelle keine Geste ein und er tippt lasziv und schüchtern grinsend mit dem Finger auf seinen Mund, sicher eine eher ungeplante Pose. Auch der Sologesang am Anfang



bewegt sich an der Grenze zur Peinlichkeit, aber der Mut ist zu bewundern, den Song auf diese Weise zu beginnen. Die Band glaubt an sich und nimmt ihre Musik ernst, vielleicht fällt es ihnen deswegen so schwer, das Bild Metal vorzuspielen. Das Video rührt und beantwortet zugleich die Frage, warum es diese Band dann doch nicht geschafft hat. Die Inszenierung muss wenigstens ein wenig beherrscht werden, Fehler wie in diesem Video werden nicht verziehen, auch das Aussehen muss einigermaßen stimmen. Metal ist wie jede Musik, trotz der Konzentration auf die Virtuosität ihrer Spieler, eben doch eine Musik, bei der der Look wichtig ist. Aber das Video birgt einen großen Erkenntniswert in sich, es macht durch das Misslingen den Versuch der Konstruktion deutlich und es vermittelt auch etwas von der Sehnsucht, etwas anderes zu sein und verkörpern zu können, was vielleicht vom Fan besser verstanden wird als vom Musiker, der auf der anderen Seite steht.

Ähnlich wie bei der Auseinandersetzung mit den Codes des Metals führt auch die Entschlüsselung ihrer Ästhetik zu einem Staunen über eine (bisher) unentdeckte Komplexität. Entscheidend ist zunächst, dass die Repräsentationsmuster, die Zeichen und die Musikalität, der Vollzug der Musik nicht trennbar sind. Metal ist nicht ›nur‹ ein symbolisches System, das sich mit einem musikalischen System zusammenfindet, es ist ein Hybride aus mindestens diesen beiden Feldern. Das Beispiel Trance(mission) zeigt, dass ein (partielles oder vollständiges) Scheitern in einem dieser Felder nicht grundsätzlich zum Ausschluss aus dem Gegenstand Metal führt (was hier sogar in der historischen Rückschau eher als Mo-

Abb.1-5 Screenshots aus dem Musikvideo *Break the Chains* (1985) von Trance (später: Transmission)

ment der ›trueness‹ und des ›bei-sich-seins‹ verstanden werden kann), sondern lediglich eine Schiefelage erzeugt. Das macht vor allem der Beitrag von Dietmar Elflein deutlich, der Wesensmerkmale des Metals aus einer musikwissenschaftlichen Perspektive zu definieren vermag und der Musik durch die Identifikation wiederkehrender Muster und Motive zu einem neuen Verständnis verhilft. Der Blick auf diese Merkmale droht häufig verstellt zu werden, weil im Heavy Metal, wie die Beiträge von Marco Lehmann/Reinhard Kopiez und von Daniel Kernchen deutlich machen, Virtuosität und die individuelle Beherrschung der Gitarre auf vordergründige Weise herausgestellt werden und sich an kulturgeschichtliche Topoi des romantischen Künstlers anschließen. Hierbei geht es auch um Versuche einer Visualisierung von Musik, die bei Mathias Mertens auch als eine Akzentuierung der faszinierenden Kopplung von Mensch/Körper und Technologie/Instrument beschrieben und mit dem neuen medientheoretischen Terminus der *airness* bezeichnet wird. Allerdings scheint ein Wesensmerkmal des Metals die Erkundung und vor allem die Wertschätzung ihrer Ästhetik zu erschweren. Metal stellt eine Kultur des *fast* dar, was sich am Cover zum schwarzen Album von Metallica (1991) deutlich machen lässt: Das Schwarz verspricht eine Negation, die an abstrakte Kunst und *Das schwarze Quadrat* von Malewitsch denken lässt – aber eben nur *fast*, denn es finden sich, nur bei gutem Licht sichtbar, oben links das Bandlogo und unten rechts die Zeichnung einer Schlange. Ebenso ist Trance(mission) eben *fast* ein gutes Metal-Video gelungen – niemand aber würde konstatieren wollen, dass sie nur *fast* Metal sind.

Dieser Status des ›fast‹ ließe sich für die Musik von Heavy Metal behaupten: sie bietet eine *fast* modernistische Reduktion und Serialität, die durch die repetitiven Riffs verkörpert wird, sie unterbricht aber dieses Muster in den meisten Fällen durch das Solo oder durch einen opernhafte Gesang, die eher auf die überbordende Schnörkelhaftigkeit der Ästhetik des Barocks verweisen. Die komplette Negation ist, wie das tatsächlich komplett schwarze (fiktive) Album *SMELL THE GLOVE* von Spinal Tap zeigt, nur als Parodie möglich. Dies mag auch ein Grund dafür sein, warum der Heavy Metal Diskurs, wie der Beitrag von Andreas Salmhofer zeigt, so viele Probleme mit seinen Randbezirken und eher der Avantgarde zugeneigten Genres wie dem Grindcore hat. Heavy Metal versteht sich eben nicht als Negation, sondern nähert sich, trotz vieler extremer Elemente ihrer Ästhetik, die in den aktuellen Varianten immer deutlicher hervortreten, der Negation nur an, verweist vielmehr auf den bejahenden Aspekt einer Musik, deren Ästhetik, wie Elflein verdeutlicht, das Zusammenspielen herausstellt und so vielleicht den Anschlusspunkt für die Bildung von Gemeinschaften bietet.

Anmerkungen

01 ▶ [<http://www.youtube.com/watch?v=4KnZtcMsHGg>]; letzter Abruf 20.4.2011.