

Birgit Richard

Schwarzes Glück und dunkle Welle. Gotische Kultursedimente im jugendkulturellen Stil und magisches Symbolrecycling im Netz

2006

<https://doi.org/10.25969/mediarep/1865>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Richard, Birgit: Schwarzes Glück und dunkle Welle. Gotische Kultursedimente im jugendkulturellen Stil und magisches Symbolrecycling im Netz. In: Christoph Jacke, Eva Kimminich, Siegfried J. Schmidt (Hg.): *Kulturschutt. Über das Recycling von Theorien und Kulturen*. Bielefeld: transcript 2006, S. 235–256. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1865>.

Nutzungsbedingungen:

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

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

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - No Derivatives 3.0 License. For more information see:

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

SCHWARZES GLÜCK UND DUNKLE WELLE. GOTISCHE KULTURSEDIMENTE IM JUGENDKULTURELLEN STIL UND MAGISCHES SYMBOLRECYCLING IM NETZ

BIRGIT RICHARD

Die Szene der Schwarzen oder Gothic Punks entsteht in den 1980er Jahren. Sie überführt die düstere Seite des Punk in einen eigenen Lebensstil (Richard 1995). Die Gothics sind ein retrospektiver Stil mit einer großen Bandbreite an musikalischen und modischen Formen: Sie beherbergen sowohl eine softe Hippiefraktion (im sog. Mittelalterbereich), daneben auch über den Neofolk eingeschleuste rechte Gothics, aber auch Hardcore- (Industrial-) und Metal- (Death- und Black-)Anhänger. Es handelt sich um eine autarke Szene mit einer zwanzigjährigen Geschichte, die gegenwärtig Schnittflächen zur Indie-, Punk-, Wave-, Metal- und zur Fetisch-Szene (damit ist die Szene also nicht mehr in allen Teilen auf die musikalische Kultur konzentriert) aufweist. Der im klassischen Sinne (vgl. Definitionen von Clarke 1998 und Hebdige 1979) subkulturelle Stil lässt eine gegenkulturelle Ausrichtung in Form der stilistischen Opposition zu gesellschaftlichen Sinnangeboten klar erkennen. Die schwarze Szene besitzt in ihren ästhetisch motivierten Sinnkonstruktionen religiöse Merkmale, die auf diffuse Umkehrungen und Recodierungen von kulturellen Symbolen des Christentums verweisen. „Glaubensinhalte“ sind aber weder Satan noch Gott – man kann sie eher als atheistisch bezeichnen –, sondern z.B. der Tod als eine übergeordnete Macht, der sich kein Mensch entziehen kann. Viele der Gothics kreieren eine „Privatreligion“ auf der Grundlage einer „Religionsbricolage“ (Helsper 1992: 292), die kulturell tradierte Religionen und die Religion anderer Ethnien, heidnische Kulte und magische Praktiken (Satanismus, Okkultismus, Voodoo) als Rohstoffe verarbeitet. Die Bricolage besteht also nicht in einer radikalen Umcodierung christlicher Zeichen, sondern in der Eröffnung neuer Bedeutungsdimensionen durch das Zusammenspiel christlicher Symbole mit anderen Zeichen.

Hierzu zählt auch die Beschäftigung mit sexualmagischen Kulturen (z.B. Aleister Crowley, La Vey). Die ästhetische Umarbeitung von einst ausgegrenzten Sexualpraktiken, wie z.B. Fetischismus und Sadomasochismus, spielt wie im Punk eine Rolle, hier wird allerdings das Spiel mit den einst tabuisierten Symbolen zu einem Ornament auf der schwarzen Oberfläche und dient nicht der Provokation.

Das Lebensgefühl der Szene verobjektiviert sich in Artefakten wie der Mode und in den Gegenständen des alltäglichen Lebens, die je nach individueller Eingebundenheit der Szenemitglieder allumfassend sein kann und sich z.B. in den Wohnungseinrichtungen niederschlägt. Eine solche symbolische stilistische Auseinandersetzung mit Religion und Magie besetzt eine Leerstelle in der Szenelandschaft der Jugendkulturen (vgl. Zinnecker/Behnken/Maschke/Stecher 2002). Die Schwarzen in ihrer Ästhetik loten sowohl die Konnotationen des Religiösen, als auch des Magischen in allen kulturellen Schichtungen aus. Die demonstrative Zur-Schau-Stellung von schwarzer Andersartigkeit intendiert ein Absetzen von der bunten konsumorientierten Welt. Das Besondere an der schwarzen Szene ist, dass sie sich auf die Auseinandersetzung mit Religion, Lebenssinnfragen und auf den Umgang mit der Verdrängung des Todes spezialisiert hat. Sie tut dies in einer offenen Art und Weise, die die individuellen Herangehensweisen und Entdeckungen innerhalb des gesteckten Rahmens Religion und Magie ausdrücklich goutiert. Die individuelle Verkörperung des Stils und die Verhandlung von spirituellen und esoterischen, magischen Themen innerhalb der Szene haben über die Jahre die Variationsbreite erhöht und dafür gesorgt, dass die schon betagte Szene nicht auf einem ästhetischen Level eingerastet ist, sowie das z.B. beim Punk passiert ist. So schuldet sich die individuelle Wahlfreiheit bezüglich der ästhetischen Figurationen auch dem Zwang zur Ausdifferenzierung, der die Szene lebendig erhält.

1. MAGISCHES RECYCLING:

MATERIELLE ARTEFAKTE UND SCHWARZE BASICS

Die Gothic Szene gräbt kulturelle Symboliken und Verobjektivierungen, die auf gesellschaftlich vernachlässigte Transendenzen verweisen, in einem archäologischen Prozess wieder aus. In den Symbolkreislauf der Stile speisen die Schwarzen eine magisch-religiöse, spirituelle Weltsicht ein. Die Re-Sakralisierung des Alltags wird über magische Figurationen und Symbole auf den Körper appliziert. Die figurativ-theatralische Inszenierung verwandelt die Szenemitglieder in Varianten ihrer Kernfiguren: Hexe, Mönch, Ritter, Vampir, Magier und Untote. Diese Bildwelten werden ergänzt durch die permanente Formation der Szene zu gemischten *Tableaus Vivants* aus verschiedenen Jahrhunderten.

Ähnlich, wie sich schon in den 1980er Jahren die theorielastige Industrial Culture-Szene (gegenwärtig eine Subszene auf der schwarzen Szenen-Palette) mit Literatur, Philosophie, Medizin, Jura und den Naturwissenschaften auseinander setzte, also eine subkulturelle „Grundlagenforschung“ ohne bestimmtes Ziel initiierte, so leisten die Gothics eine subkulturelle Form der „Forschung“ in der Feldern des Irrationalen (Richard 1995: 161) der Gesellschaft. Auch diese Szene erschafft eine unerwünschte Archäologie, die Schattenreiche der westlichen Gesellschaft offen legt. Sie arbeitet einen brachliegenden Wissensvorrat der Gesellschaft auf, vor allem im Bereich von Literatur und Kunst, aber auch in den populären Medien (Film, Computerspiel). Die Szene fällt also durch eine sehr spezifische Wissensakkumulation in Bereichen des Übersinnlichen auf. Neben dem Körper und spezifischen Orten wird das Internet, wie am Schluss des Beitrags zu zeigen sein wird, zum Speicher und Wissensreservoir für die Szene. Sie arbeitet also im Sinne Baudrillards an global zugänglichen Deponien kollektiver Wissensablagerungen (Baudrillard 2000: 135ff).

Wie sehen nun die schwarzen Symboluniversen aus? Die Schmuckmotive und Symbole stammen, wie schon erwähnt, im Wesentlichen aus drei thematischen Bereichen, die eng miteinander verknüpft sind: Tod und Vergänglichkeit des Körpers, Christentum und andere Religionen, Magie. Da die Gothics alles fasziniert, was mit dem Tod zusammenhängt, sind folglich ihre liebsten Schmuckmotive Totenschädel, Skelette, Knochen. Hier knüpfen sie an eine Tradition an, die im 17. Jahrhundert ihren Ursprung hat, wo die makabren Bilder in den häuslichen Bereich Einzug halten. So trägt man Ringe mit Totenkopf und gekreuzten Knochen, sogenannte Trauerringe, es gibt Totenkopfhaken oder Broschen in Sargform (Aries 1987: 19, 419, 422).

Die verwendete religiöse Symbolik umfasst Accessoires wie Kreuze, Davidstern, Ankh (ägyptisches Zeichen) oder das Pentagramm, Drudenfuss und keltische Knoten. Eines der zentralen Schmuckmotive ist das Kreuz in unterschiedlichen kulturellen Varianten bis hin zum umgedrehten Kreuz, Symbol für den Satanismus, der die Zeichen und Rituale des Christentums in ihr Gegenteil verkehrt. Die Satanskreuze dienen hier als Unterscheidungsmerkmal vom normalen christlichen Symbol und gleichzeitig der Provokation. Auch eine Verwendung des Kreuzes im Rahmen traditioneller religiöser Symbolik hat bei den „Schwarzen“ verschiedene Bedeutungsebenen. Von manchen Gothics wird es als eine Art von Schutzamulett gegen das Böse angesehen. Dem Kreuz kommt außerdem die wichtige Bedeutung eines Todessymbols zu, es steht neben Skeletten und Totenköpfen für Leid und Vergänglichkeit. Außerdem tragen sie das Kreuz, weil es ein ansprechendes Schmuckmotiv ist.

Ein anderes Motiv ist die Fledermaus: ein Nachttier, das viele Menschen ablehnen. Dieses irrationale Vorurteil ist durch die Verbindung der Fledermaus mit den Mächten des Bösen und dem Vampirmythos be-

gründet. Sie ist ein Tier, das das Tageslicht scheut und in alten Gemäuern lebt. Todbringende Gestalten und der Teufel werden oft mit Fledermausflügeln dargestellt. Die Fledermaus zählt in der Bibel und im jüdischen Glauben zu den unreinen Tieren. Die Gothics haben zudem einen Zoo von Tieren auserkoren, die seit dem Mittelalter nach christlicher Definition als Symboltiere des Bösen gelten, als Begleiter des Teufels und seiner Gehilfen, wie Magier und Hexen. Diese Tiere werden wegen ihrer Farbe oder ihrer nächtlichen Lebensweise zu Sendboten des Bösen. Dazu gehören vor allem die als giftige Teufelstiere geltenden Spinnen. Im Altertum hatte man die Vorstellung, die Spinne sei aus dem Blute eines Gorgonen entstanden (vgl. Bächthold-Stäubli/Hoffmann-Krayer 1927 und Lurker 1988). Die Fliege gilt von jeher als Plage und taucht als dämonische Überträgerin von Krankheiten auf. Die Pest wird im Mittelalter häufig als Fliege dargestellt. Der Teufel verwandelt sich in eine Fliege und kann so in den menschlichen Körper eindringen. Die Fliege ist ebenfalls Botin des Todes. Raben bzw. Krähen sind in der christlichen Ikonographie Symbole für die „avaritia“ (Gier) oder den sündhaften Menschen. Außerdem nimmt der Rabe die Seelen böser Verstorbener in sich auf. Wenn Hexen sich in eine Tiergestalt verwandeln, dann oft in eine Kröte, im Volksglauben ebenfalls ein giftiges Tier. In der Kunst des Mittelalters tritt sie vor allem in Verbindung mit Sünden wie Geiz und Wollust auf und ist mit Tod und Verfall verbunden.¹ Auch die Eule gehört zum Reich der Finsternis und der Toten. Im deutschen Volksmund wird sie Leichenhuhn genannt. Sie ist Gespenster- und Hexenvogel (z.B. bei Goya oder auch in der romanischen Bauplastik). In Darstellungen christlichen Inhalts ist sie der Hinweis auf Unglauben und Laster, wie Wollust und Trägheit.

Die Gothics benutzen also bevorzugt religiöse Todessymbole und Zeichen für das Böse, in denen sich aber volkstümlicher Aberglaube und alchemistische Bedeutung bewahrt haben. Zu ihren Phantasiewelten gehören Bilder von finsternen Schlössern, Burgen, Verliesen, Kerkern und nächtliche Szenarien, die in Nebel und Vollmond eingehüllt sind, die von Hexen, Magiern, Zauberern und Mönchen bevölkert werden. Diese Bildmotive zeugen von einer bestimmten geheimnisvollen, nicht alltäglichen, vergangenheitsbezogenen Atmosphäre, deren Ursprung vor allem in der Literatur der so genannten schwarzen Romantik (genauer: Frühromantik) zu suchen ist. Die Gothics benennen die „gothic novels“ der Romantik auch selbst als Bezugspunkt, was sich an ihrer englischen Bezeichnung „Gothic Punk“ ablesen lässt. Ein kompletter Bildzeichensatz wird übernommen, der Friedhof, die große Bedeutung der Nacht und das Bild der Ruine. Diese retrospektive Jugendkultur schätzt in ihrer Entstehungsphase ihre Symbolik und Geisteshaltung als mittelalterlich ein. Sie

1 Das zeigt sich z.B. im Fürst-der-Welt-Motiv, Der Verführer, 15. Jahrhundert, Straßburger Münster, vgl. Aries 1984: 169.

versteht die historische Epoche des Mittelalters als eine Phase menschlicher Traurigkeit, in der die Beschäftigung mit Gott und die Selbstbezogenheit mit dem eigenen Schicksal verknüpft waren. Das selbstreflexive Individuum ist zu dieser Zeit noch nicht erdacht, so dass es nicht die mittelalterliche Gotik sein kann, auf die sich die Gothics beziehen. Sie gehen, ohne explizit darauf zu verweisen, vom Mittelalter- und Gotikbild der literarischen Romantik aus, das sie fast unverändert übernehmen. In der gotischen Ruine der Romantik drückt die Form das selbstmitleidige Bewusstsein von Fragilität, Einsamkeit, Schermut und Ohnmacht des Menschen aus. Gotische Ruinen tauchen bei C.D. Friedrich auch in Verbindung mit nächtlich-winterlichen Friedhöfen auf, wie z.B. auf dem *Klosterfriedhof im Schnee* von 1817 oder *Abtei im Eichwald* von 1809.

Auch die Beschäftigung mit Zwischenwesen wie Vampiren² und dem Übersinnlichen lässt sich verstärkt in den Grusel- und Schauerromanen der Romantik nachweisen. In der Figur des Vampirs liegt eine Form von gruseligem Vergnügen, weil in ihr Schrecken und Schönheit verwoben sind. Byron initiiert durch *The Giaour* von 1813 oder in *A Fragment* eine regelrechte Vampirmode in der Literatur. Byrons charakteristisches Aussehen wird folgendermaßen beschrieben: bleiche Stirn, schwarze Haare, eingefallene Wangen, böser Blick mit Stolz und Verzweiflung.

Eine von den Gothics sehr geschätzte und oft zitierte Schriftstellerin ist Mary Shelley. Sie schafft in *Frankenstein or the modern Prometheus* von 1818 Bilder und Atmosphären, die die Gothics faszinieren. Shelley thematisiert die Einsamkeit des frühmodernen Menschen, ein Gefühl, das die Gothics intuitiv teilen. Das Problem der Romantik ist die verzweifelte Suche nach Liebe, die in unüberwindbarer Einsamkeit aufgeht und die als quälender, unnatürlicher Zustand menschlicher Existenz empfunden wird. Es findet eine unbewusste Hinwendung zu romantischen Bildern in Kunst und Literatur statt, weil die Romantik ein ähnliches Unbehagen im Umgang mit der Moderne formuliert. Dem „gothic feeling“ der Schwarzen, das einerseits Verkörperung von Fremdheitserfahrung der umgebenden sozialen und kulturellen Welt gegenüber ist und andererseits der Wunsch, Vergangenes zurückzuholen, entspricht das Gefühl, das den Romantiker veranlasste, auf das Bild der Gotik, das für die Größe und Zerbrechlichkeit menschlicher Existenz steht, zurückzugreifen. Vor allem in den 1980er Jahren übernehmen die Gothics Fragmente des romantischen Welt-Deutungssystems in ihrer Konzentration auf das subjektive Gefühlserleben – mittlerweile reichen die geschichtlichen Bezüge vom Mittelalter über Renaissance, Barock, Rokoko bis zur Romantik.

Das Todesbild der Gothics setzt sich auf einer zeichenhaften Ebene dezidiert mit Verfall und Auflösung körperlicher Substanz auseinander. Die Ästhetik recurriert auf außeralltägliche Orte und stilistische Elementen-

2 Die Figur des Vampirs ist schon in der Figur der Lilith im Alten Testament grundgelegt. Sie gilt als blutsaugendes Nachtgespenst; vgl. Lurker 1988: 341-342.

te, die Tod oder das Böse verkörpernd von einer vernunftorientierten Gegenwart ausgeschlossen werden. Das Außergewöhnliche zum Alltag zu machen, ist eine Kritik am durchrationalisierten, säkularisierten Alltag, in dem das Außergewöhnliche, wie das „extrem Fremde“ (Sturm 1985) des Todes nur zu bestimmten Zeiten und an bestimmten Orten zugelassen wird.

2. DER KLEIDERSCHRANK ALS KULTURSPICHER: TYPOLOGIE DER SCHWARZEN BEKLEIDUNG

Seit Mitte der 1990er Jahre findet eine Modernisierung des Gothic-Stiles statt – bspw. eine Anpassung an mediale Standards (Flyer, Events, DJs, Online-Präsenz) und spezifische Körperpraktiken (Tattoos, Piercing) anderer jugendkultureller Szenen. Die Ausweitung der szeneeigenen Infrastruktur bringt spezielle „Schwarze Abende“ in Clubs, eigene Festivals und Zeitschriften (u.a. Zillo, Orkus, Gothic, Sonic Seducer) hervor. Die Gothic-Festivals der Gegenwart bieten, Techno-Events vergleichbar, mehrere Floors mit verschiedenen Musikrichtungen. Flyer werden zum Medium der Veranstaltungsankündigung und durch die digitalen Möglichkeiten entstehen neue ästhetische Verfahren, wie z.B. das des gotischen „Adbusting“ (z.B. Goth Wars T-Shirt mit Star Wars-Typographie, siehe *x-trax Katalog 2002*).

Die Gothics haben 2004 auch eine eigene Musikvideosendung, *Schattenreich*, sie wird auf Onyx gesendet. Die Ausdifferenzierung und Ausdehnung der Szene (geschätzte Mitglieder: 80.000-100.000) ziehen auch Kommerzialisierung und Entsubstantialisierung des Symbolischen nach sich: Die große Produktpalette des schwarzen Merchandising umfasst Kleidung (z.B. Läden wie *Scarface*, *x-trax*), Platten, CDs, Aufkleber, Bücher, Magische Symbole und Amulette, Runen, keltische Ornamente, Parfüm (z.B. Totenkopf-Patchouli) und Zimmerdeko (Totenköpfe). Es zeigt sich ein hochspezialisiertes, auf die Szene zugeschnittenes Angebot. Auf dem *WGT* (Wave Gothic Treffen) in Leipzig und dem *Mera Luna-Festival* in Hildesheim gibt es Gothic-Messen und Mittelalter-Märkte (MA Food Stände z.B. mit Met). Daneben existieren viele kleine Szeneunternehmen. Die große Bedeutung des Versandhandels, jetzt Internet gestützt (www.x-tra-x.de), ist geblieben.

Besonders hervorzuheben sind die Locations: Burgen und Schlösser werden zu Veranstaltungsorten (z.B. *Castle Rock Mülheim Ruhr 2004*). Sie dienen als Kulisse und sind nicht länger nur imaginärer Fluchraum. Vorher waren diese nur Bestandteil des symbolischen Kontexts und der Phantasiewelt.

Die schwarze Ästhetik ist allumfassend und gestaltet das gesamte Lebensumfeld der Schwarzen bis hin zur Kreation eigener öffentlicher

Räume. Die Gothics sind kein Street Style mit öffentlicher Präsenz; die sonst relativ abgeschlossen agierende Szene zeigt sich in ihrer ganzen Vielfalt nur auf Festivals. Die außeralltägliche Kleidung ist weder „Confrontation Dress“ noch bequeme Alltagskluft, Kleidungsschnitte und Materialien signalisieren die Feier der eigenen Ausnahmestellung.

Schwarz ist seit den 1980er Jahren die dominante Farbe in Kleidung und Accessoires. Schwarz ist in der westlichen Gesellschaft primär mit Alter, Tod, Verlust und Trauer verknüpft. Schwarz, das Negative an sich, die finstere Nacht und der Tod sind für die Gothics positiv besetzt. Die „Schwarzen“, wie sie sich selbst nennen, nehmen auch die traditionelle Symbolisierung des Bösen, des Satans und seiner Dämonen damit auf. Schwarz, für die zeitlich begrenzte, rituelle Lebensphase der Trauer gedacht, ist bei den Gothics zeitlich, örtlich und situativ vom bestimmten Zweck entbunden und erfährt als entscheidendes Stilmerkmal eine Generalisierung auf alle Lebenssituationen. In Kontrast zu dem Schwarz tritt die silberne Farbe von Schmuck, Metallbeschlägen und -verzierungen, Nieten, Schnallen oder Handschellen.

Die Betrachtung des magisch aufgeladenen Alltags der Gothics konzentriert sich auf das Symboluniversum und die magischen Elemente in der Kleidung. Es folgt die Beschreibung von Kern-Typen der Szene:

Typ 1 Historische Retrofigur: In den 1980er Jahren bezieht sich die Szene nur in ihren Bildwelten auf das Mittelalter (siehe Gotik-Bild der Romantik). In der Gegenwart werden die „mittelalterlichen“ Locations zur konsequenten Umrahmung einer spezifischen Kleidung.



Abbildung 1: Historie 1



Abbildung 2: Historie 2



Abbildung 3: Historiennosferatu

Der abgebildete Ritter (Abb. 4), ein Mann mittleren Alters, ist mit einem mehrschichtigen Kostüm bekleidet. Es besteht aus einem Umhang mit Leopardmuster, einem schwarzer Lederrock und einer den Oberkörper bedeckenden Lederpelerine und einem zweifach breiten, braunen Leibgurt aus braunem Leder, an dem verschiedene Taschen hängen. Vor dem Körper trägt er eine Art Geldbeutel. Sehr prägnant ist seine Kopfbede-

ckung, eine Kettenmütze, wie sie die mittelalterlichen Turnierritter unter dem Helm trugen. Zeitgenössische Elemente sind schwarze Motorradboots, beide Unterarme sind mit breiten Nietenstulpen bedeckt, wie bei einer mittelalterlichen Panzerung, das Accessoire stammt aus dem Metal-Bereich. Er ist ein Pseudo-Ritter ohne Pferd, die Diskrepanz zwischen historischer Inszenierung und der Umgebung eines Festivalgeländes, wird deutlich.



Abbildung 4: Historische Retrofigur: Ritter

Der Ritter repräsentiert ein potentielles Angebot aus der Palette des Historischen. Zu diesem schwarzen Typus zählen alle vergangenheitsbezogenen Ästhetiken vom Mittelalter über Renaissance, Barock, Rokoko bis hin zur Romantik. Das Interessante ist, dass die romantische Phantasie des Mittelalters nun in die Kleidung Einzug hält, also materiell wird. Die Kostüme sind sorgfältig zusammengestellt und sehr gepflegt. Die Ästhetik des Mittelalters prägt sich in Figuren wie Minnesänger, Musiker, Adelige und Burgfräulein, Ritter, Handwerker, Räuber, Händler und Gaukler aus. Hier findet eine scheinbare Repräsentation der unterschiedlichen Stände des Mittelalters statt. Die authentische Rekonstruktion steht nicht im Mittelpunkt, zu den historischen Kostümen tritt z.B. oft die typische Art des schwarzen Schminkens. Anders als bei jugendlichen Retrokulturen der Gegenwart, wie den Mods oder wie bei Rollenspiel-Gruppen, die historische Situationen nachstellen und auf eine „authentische“ Gewandung (im Gegensatz zum Kostüm) Wert legen, geht es der Szene um die Erzeugung einer bestimmten Atmosphäre, die die punktuelle theatralische Inszenierung des Selbst vor historischer Kulisse möglich macht. Außerhalb der historisch durchgestylten Locations, etwa auf

dem Mera Luna-Festival, dem alten Flughafengelände oder in Mehrzweckhallen, wird die theatralische Kostümierung zum unmittelbaren Ausdruck von Fremdheitserfahrung gegenüber der normalen Welt.

Typ 2: Kinder der Nacht: erweckt Figuren wie Hexen, Magier und zwischenweltliche Wesen wie Vampire zum Leben. Diese Phantasiewelten entstammen Literatur und Kunst der (schwarzen) Romantik, insbesondere wären hier Lord Byron, Mary W. Shelley, Horace Walpole oder H.G. Lewis zu nennen. Die drei abgebildeten hexenartig gestylten Frauen (Abb. 5) sind extrem bleich geschminkt, mit schwarzen oder blassen Lippen und stark Kajal umrandeten Augen. Sie tragen wallende lange Kleider oder Röcke, die bis zum Boden reichen und die Schuhe (Doc-Martens) bedecken. Als Accessoires treten Fächer aus Spitze und ein Sonnenschirm mit angenähter Spitze auf. Bleichheit und Schutz vor Sonne werden in Anknüpfung an adelige Distinktionsmerkmale zelebriert. Die Stilisierung zu Nachtwesen, die den hellen Tag und den Sonnenschein meiden, passt in das romantische Bild der Nacht. Die Hände sind mit Spitzenhandschuhen oder mit bis an die Fingerspitzen reichenden Oberteilen und schwarzen Fingernägeln gestaltet. Schmuck sind Pentagramm, Kreuz, Ringe mit Fledermaus, dezente Nietenaccessoires und Samthalsbänder. Eine der Frauen trägt ein transparentes Spinnennetzoberteil. Die drei schwarzen Frauen nehmen den Begriff des Totentanzes wörtlich. Sie sind ein lebendiges und naturalistisches „memento mori“, das die altersbedingte Metamorphose des Körpers vorwegnimmt. Auf ihren kalkweißen Teint sind Gebilde wie Spinnennetze gezeichnet. Diese „tote“ Schminkweise, das „Totmalen“ oder „Totrumlaufen“, wie die Gothics es nennen, ergibt das Gesamtbild eines lebenden Toten oder eines Vampirs, was durch dunkle Augenhöhlen und nachgemalte Äderchen unterstützt wird. Besonders extrem sind die Teilung des Gesichts durch einen zackigen Strich und die verzerrten Lippen bei einer der Frauen. Sie verwandelt sich in die unheimliche Gestalt eines unerlösten leidenden Zwischenwesens. Die anderen beiden stilisieren sich zu „schönen“ Todesengeln im Stile der „Gothic Novels“, der Schauerromane der Romantik, mit bleichem Körper, der schwarz³ umrahmt wird.

3 Vgl. Luries Begriff „dramatisches Schwarz“ 1981: 169.



Abbildung 5: Kinder der Nacht

Typ 3: Dark Wave ist hauptsächlich durch die Farbe Schwarz und die Materialien Leder und Lack bestimmt. In diese Kategorie fallen die Anhänger der elektronischen Musiksubstile, Waver und *EBM* (Electronic Body Music-)Fans mit ihren Band T-Shirts. Beide abgebildeten Männer (Abb. 6) lassen einen Minimalismus in der schwarzen Kleidung erkennen. Sie ist nüchtern, bis auf die Nietenarmbänder schmucklos. In ihrem risikolosen Stil greifen sie die Klassiker der Szene aus den 1980er Jahren auf, wie seitlich geschnürte Lederhose und DocMartens. Beide tragen die typische Waverfrisur mit kahlrasierten Seiten und breitem, schwarzgefärbtem Kamm mit relativ kurzem Deckhaar. Nur die Sonnenbrille als Rekurs auf den modernen Dracula aus Coppolas Film „Bram Stoker’s Dracula“ ist erwähnenswert. Sonst ist dieser Typus ästhetisch wenig innovativ und hat kaum Bezug zu magischen Welten.



Abbildung 6: Dark Waver

Dem *Typ 4: Cyberpunk* lässt sich eine Vielfalt von Erscheinungen zuordnen, von Industrial Fans über die SM-Anhänger (seit den 1980ern von „Die Form“ initiiert) bis hin zur Zukunft im Cyberpunk. Modische Kennzeichen sind Schnallen wie in den 80ern, hinzukommen Materialien wie Schläuche, Plastik, Gummiplatten in Anknüpfung an SF-Comics (Interview Monaco, Besitzer des Szeneladen *X-trax*). Das abgebildete Paar (Abb. 7) trägt schwarze Kleidung. Lederhose und eine Schweißbrille sind weitere Gemeinsamkeiten. Die Frau trägt die Brille auf dem Kopf als Haarschmuck, der Mann hat seine Brille mit rötlichen Gläsern an die Weste gehängt. Das Outfit des Mannes wirkt durch das Barett und die schwarzen Handschuhe militärisch. Er trägt eine Weste mit Schnallen und sehr vielen Taschen (vgl. Fotografen, Kameramann-Weste). Damit knüpft er an einen zeitgemäßen „Future-and-Utility-Look“ (vgl. Richard 2001) an. Die Frau trägt über einem schwarzen Oberteil und einer schwarzen Hose ein Ensemble aus grüner Fallschirmseide. Von einer breiten Schärpe sind an zwei kleinen Karabinerhaken abtrennbare Beinteile aufgehängt, die die Kniepartie freilassen. Beide präsentieren sich als Agenten aus der Zukunft mit technoidem Outfit, technische Funktionalität suggerierend. Die Verspieltheit der Accessoires zeigt, dass hier ein magisches Bild des Technoiden erzeugt wird.



Abbildung 7: Cyberpunk



Abbildung 8: Cyber-SM-Angel



Abbildung 9: Darktechnocrossover

3. KONSTRUKTIONSPRINZIPIEN MAGISCHER ZEITREISEN

Alle oben beschriebenen Typen existieren nicht nur in Reinform, sondern in den verschiedensten Crossover-Formen. Besonders deutlich wird dies an dem Vampir-Mädchen (Abb. 10), die verschiedenste Accessoires aus den vorgestellten Typen kombiniert. „Naughty Angel“ ist die Aufschrift auf ihrem durchsichtigen Oberteil, das den Blick auf ihre gepierchten Brüste freigibt. Sie trägt eine schwarze Lackhose und einen romantischen Ausgehröck, kombiniert mit einer Federboa und Pyramidennietengürteln. Ihre blutroten Fingernägel sind neben den Lippen der einzige Farbkleck. Der kahlrasierte Kopf ist mit einer Art weißem Diadem mit weißem Kreuzanhänger umschnürt. Ihr Blick erinnert durch ausgefallene Kontaktlinsen an einen Vampir; dieser Ausdruck wird durch weiße und schwarze Striche unter den Augen und am Mund unterstützt.



Abbildung 10: Vampirmädchen

Die Inszenierung in den verschiedenen Typen führt bei den Gothics zu einer mehrstufigen magischen Zeitreise vom Mittelalter bis in die Zukunft. Die ersten beiden sind historisch orientiert, hier werden die meisten magischen Symbole getragen, am konzentriertesten bei den Kindern der Nacht. Die Dark Waver zeigen sich gegenwartsverhaftet, die Cyberpunks zukunftsorientiert.

Der Körper ist bei allen Typen wie in den 1980er Jahren nicht primär sexuell besetzt, sondern Gestaltungsmittel für die Inszenierung als Lebenskunstwerk. Die heterosexuell geprägten Körperbilder der Szene reproduzieren Geschlechterstereotypen wie z.B. Frauen als Prinzessinnen⁴, erlauben aber auch Strategien wie Cross-Dressing, die vor allem von den Männern ausprobiert werden. Androgynität ist jedoch in beide Richtungen möglich. Die historisch orientierten Typen zeigen eine sehr distanzierte Haltung zum eigenen Körper wie sich an Umhängen, Überwürfen, Schals, Draculacapes, Mönchskutten und Priestergewändern belegen lässt. Auch bei Typ 4, der Sadomasochismus als Bild inszeniert ist trotz partieller Entblößung keine offensive Körperlichkeit spürbar. Sadomasochismus passt gut in das Programm der Schwarzen, weil es eine Form von reguliertem Rollenspiel ist und sich gut für dramatische Posen (wie den Partner am Halsband führen) eignet. Es entspricht wiederum dem elitären Gestus der Szene, auch im Bereich der Sexualität ein Bild ihres Spezialwissens über deren dunklen Seiten zu erzeugen. Das Spiel von

4 Siehe Klischees im Katalog von x-trax, auch www.x-tra-x.de.

Dominanz und Unterwerfung ist in der Struktur des schwarzen Stils angelegt, da auch die magischen Rituale Prozesse sind, in denen Macht über andere ausgeübt werden soll.

Im Unterschied zu anderen jugendkulturellen Stilen wie Heavy Metal, die sich auch mit magischen Symbolen umgeben, findet bei den Gothics ein sehr differenzierter Umgang mit den Verbildlichungen der Magie statt, die nicht nur der Provokation dienen. Die magischen und okkulten Praxen sind deshalb attraktiv, weil sie mit einer anderen Zeit und Zivilisationsstufe verbunden sind, die Vergangenheit enthält das uneinlösbare Versprechen zwischenmenschlicher Harmonie und Wärme. Über die Kleidung und somit den Körper wird ein magisches Element als Störfaktor in den rational durchorganisierten Alltag implementiert. Die magische Aufladung des Alltags entspringt dem elitären Bewusstsein, mit dem Geheimwissen über Tod und Magie einen Einblick in die dunklen Seiten des Lebens zu haben, den man anderen voraus hat. Seit den 1980er Jahren halten sich die Gothics für eine Elite, die als einzige gegen die soziale Verdrängung des Todes arbeitet und unerfüllte Liebe, Schmerz, Einsamkeit und Tod akzeptiert und nicht nur – wie eben in ihren Augen alle Nicht-Schwarzen – das Schöne und Bunte im Auge hat. Die schwarzen Gegenwelten – historisch, magisch (märchenhaft) und technoid – sind in ihren unterschiedlichen Modellen bis ins Detail ausgestaltet. Die magische Oberflächenästhetik bildet eine hermetische Grenze, die in einem Spannungsverhältnis zur postulierten gotischen tiefgehenden Nachdenklichkeit steht.

4. IN FEAR OF A GOTHIC PLANET?

SCHWARZE SPINNEN IM VIRTUELLEN NETZ

Bei den Gothics werden die magischen Bildwelten einmal durch körperliche Aneignung wieder belebt, aber auch durch Speicherung und Archivierung von Bildern und Texten ihres Symboluniversums im Internet. Die symbolischen Ressourcen des Stils sind auch im relativ neuen sozialen Raum (vgl. Döring 1999: 409) des Netzes zu finden. Die schwarze Stilbildung kann also auch von der Seite der Ausgestaltung des spezifischen medialen Diskurses des Internets aus betrachtet werden. Bei den Gothics liegt die Initialzündung im materiellen Stil, das Netz ist symbolische Deponie der schwarzen lokalen Selbstinszenierung und zugleich eine globale Erweiterung, an der man sich orientieren kann. Die schwarze Internetlandschaft ist vielfältig, wie alle anderen bedeutenden Szenen der Gegenwart nutzen die Gothics hier alle medialen Angebote. Das schwarze Universum ist gegenwärtig sehr unübersichtlich; ein gigantisches schwarzes Spinnennetz, das Meta-Sites und eigene Suchmaschinen zur Orientierung nötig macht. Der Blick richtet sich auf die übergeordneten

Strukturen, die versuchen das schwarze Netzwerk der Einsamen und Melancholischen, das aber wie alle anderen Jugendkulturen auch, an Kommunikation und Austausch interessiert ist, zu strukturieren. Das gotische Internetuniversum lässt sich wie folgt unterteilen: Zu den Metasites zählen Gothic-Portale (www.batcave.de), Linklisten (z.B. www.darklinks.de), Top-Sites-Listen (www.the-dark-page.de; www.darksidetop100.ch.vu), Webkataloge (www.dunkeltor.de) und Suchmaschinen (www.schwarzfinden.de). Dann folgt die Kategorie der einzeln aufgelisteten Top-Sites, Weblogs (www.follow-the-dark-rabbit.de) und der privaten Gothic-Homepages (www.engel-der-dunkelheit.de). Diese Websites ermöglichen den individuellen Ausdruck im Rahmen der vorgegebenen Zeichen und Symbole. Die besonders raffinierte Collage aus den Versatzstücken und die Vertrautheit mit dem Symboluniversum zeigt den echten Gothic als lokal verwurzeltes Individuum⁵, das sich als ein Teil einer globalen Gemeinschaft präsentiert und so seine Skills demonstriert.

Allgemeine Informationen zur schwarzen Szene und Gothic-Kultur (www.gothics-culture-ev.de), häufige Fragen (FAQ), Studien zur Szene (www.schwarzeseiten.de/ezine/thema/studie/einleit.htm) und Style-Infos (www.die-schwarzen.net), eine Studie der Gothic-Subkultur, eine Innenansicht für Außenseiter (www.geocities.com/gothicculture), die Geschichtsschreibung der Szene (www.ewiglicht.net/gothic_history.htm) und Definitionen (www.die-schwarzen.net/gemeinsamkeiten.html) sind in der nächsten Kategorie zu finden. Dann gibt es unzählige Websites, die sich ganz auf die musikalische Kultur der Szene konzentrieren: Angefangen bei den allgemeinen Merkmalen der Musik und Definitionen (www.schwarzeseiten.de mit Rezensionen von CDs oder Konzerten), geht es dann zu Bandwebsites, die sich grob in Künstler- (www.enemy-mind.de) und Fanwebsites (www.cinema-strange.de) unterteilen lassen, zu schwarzen Radiostationen (www.dunklewelle.com), Labels und Vertrieben.

Die analogen Medien der Szene sind ebenfalls im Netz vertreten, es gibt Zeitschriften und Fanzines im Netz, einmal als Ableger der Printmagazine Zillo (www.zillo.de), Sonic Seducer oder Orkus. Hinzu treten reine Online-Magazine. Weitere Kategorien sind in der szenespezifischen Infrastruktur zu finden: Es gibt Sites von Clubs (www.dark-awakening.de, Mainz oder www.zfall.de, Bochum) und Festivals (www.wave-gotik-treffen.de) und ein breites Angebot an Mailorder-Möglichkeiten für die schwarze Mode, z.B. spezielle selbst genähte Kleidung, Objekte und Accessoires (www.x-tra-x.de; www.teufelskueche.com). Daneben findet man Sites mit thematischen Foci: z.B. Vampire oder Hexen, Magie, Alchemie und Okkultes, romantische Literatur und Filme (www.schwarze-romantik.de) oder Sites für Computerrollenspieler (www.darkages.com).

5 Es gibt viele lokale Seiten, auf denen sich die Szene einer Stadt/Region präsentiert, z.B. www.affliction-magazine.com für die Rhein-Main-Region.

Auch die schwarze Fetischgemeinde hat ihre Webseiten (www.dunkel-lust.com).

Es gilt, zwischen monologischen und interaktiven Websites zu unterscheiden (vgl. Androutsopoulos 2003: 66). Letztere dienen dem Community Building und der Kommunikation, weniger der gesamten Repräsentation des Stils. Auch netzspezifische, interaktive Möglichkeiten wie Chats (www.gothic-chat.de mit verschiedenen Chats und einem e-zine), Newsgroups und Foren und Singlebörsen, wie www.schwarzes-glueck.de oder www.gothicsingle.de, für den direkten Austausch der Mitglieder sind zu finden. Für die eigene kreative Produktion von Bildmaterial gibt es Sites mit schwarzer FanArt: Fotografien (können auch spezifische erotische Fotos sein, sehr beliebt in der Szene, allerdings oft in unbeabsichtigt trashiger Airbrush-Ästhetik), Kunstwelten (www.traenenfluss.de), Malerei, Zeichnungen, aber auch die Gestaltung von Webspezifika wie Banner, Wallpapers oder schwarzen Emoticons.

Es gibt also eine sehr enge Verbindung von virtueller und materieller Kultur der Gothics, das Online-Medium wird für die Präsentation der eigenen kulturellen Inhalte genutzt. Die schon vorhandenen materiellen „schwarzen Netze“, entstanden durch Fanzines und Festivals, werden medial erweitert. Das entscheidende Strukturmerkmal ist der „Link“, die Verbindung zu anderen Gothic-Seiten, der garantiert, dass eine permanente Verknüpfung zu anderen „Schwarzen“ in aller Welt aufrechterhalten werden kann. Als Kommunikationsmedium hebt das Internet aber auch kompensatorisch eine potentielle individuelle Isolation durch nationale und internationale Verbindungen punktuell auf. Es besteht die Möglichkeit der direkten Kommunikation und des Informationsaustauschs mit Gleichgesinnten, die unabhängig von räumlicher Nähe ist. Hier findet die Intensivierung von Nahkontakten, aber auch globaler Austausch statt.

Die Gothics visualisieren auch im virtuellen Raum eine komplexe, historisch orientierte Form der Bewältigung von Melancholie und Depression, die individuellen und kollektiven Tod zusammen denkt. Sie haben extreme und direkte Formen der Beschäftigung mit dem Tod, die vom Rest der Gesellschaft mit Unbehagen aufgenommen werden. Dies liegt an der partiellen Freisetzung und tendenziellen Enttabuisierung von Vorstellungen und Bildern des Todes und der dunklen Seiten des Lebens. Sie konstruieren in unterschiedlichen Medien Nischen, wo die archaisch anmutenden, überkommenen Symbole und Bilder zirkulieren können, z.B. die Gothic Bildergalerien (www.german-gothic-board.de). Der Wunsch nach einer immer präsenten Enzyklopädie und nach einer Genealogie der Bilder des Stils, kann hier adäquat umgesetzt werden. Die wichtigste Funktion der Homepages ist daher, neben der Online-Kommunikation, das *Sammeln und Tauschen von Bildern und Symbolen des Todes und des Magischen*. Repetition und Variantenbildung eines Basisrepertoires an Bildern erheben das Netz zum virtuellen Archiv des Stils. Es bewahrt die Geschichten und Mythen (z.B. über den Gool, ghou, den

Totengräber, über Wiedergänger, über den Selbstmord) und die immateriellen Bild-Repräsentanzen der oben genannten außeralltäglichen Symbolik des Stils, damit sie der stilinternen Autopoiesis immer wieder zur Verfügung stehen.

Die Betrachtung der Bestandsaufnahme der Websites stützt die These, dass das Einloggen ins Web die Gothic Szene in eine vertraute Welt eintauchen lässt, die die Bestandteile der eigenen Kultur bewahrt, überarbeitet und dann wieder zur Verfügung stellt.⁶ Das neue Medium, so Androutsopoulos, werde durch die Reproduktion der eigenen Kulturmuster domestiziert. Sofort stellt sich die Frage, wo der Unterschied zwischen den gotischen und den HipHop-Online-Welten liegt. Wenn das „Keep it real“-Konzept des HipHop die Konzentration auf die realen materiellen Bestandteile und Tätigkeiten in der Szene, also eher eine Orientierung außerhalb des Netzes, nahe legt, liegt dann bei den Gothics der Schwerpunkt doch im virtuellen Gang in eine andere imaginäre Welt, die in ihrer materiellen Realität nicht zu finden ist? Eine Umfrage zur Internetnutzung der Gothic Szene verdeutlicht, dass auch hier die Priorität in der materiellen Welt liegt, was eine intensive Nutzung der schwarzen Internetangebote nicht ausschließt, sondern selbstverständlich zum Alltag dazugehört.⁷ Die Befragung stützt die Argumentation, dass die schwarze Online-Welt als wichtiges Supplement gilt, aber nicht die Welt an sich ist. Der Vorteil der Websites ist, dass es hier gelingen kann, die schwarze Welt ganz vollkommen zu machen und diese Räume nach eigenen Vorstellungen zu gestalten, in einer Art schwarzem Laboratorium des Magischen alternative Schattenwelten und einen virtuellen gotischen Planeten zu entwerfen.

Das körperliche Ausagieren der schwarzen Figurationen bleibt jedoch essentieller Teil des stilistischen Spiels. Der aufwendig dekorierte

6 Vgl. Androutsopoulos (2003: 78), der in der Betrachtung des HipHop als Online-Welt gegen Vogelgesang (2000: 364) argumentiert, das Web lade zur Entdeckungsreise in fremde Welten ein.

7 Das Projekt wurde durchgeführt von Alexandra Feik, im Rahmen aktueller Jugendkulturforschung im Bereich Neue Medien, Universität Frankfurt u.a. Ausstellungsprojekt „Coolhunters, Jugendkulturen zwischen Medien und Markt“ www.coolhunters.net. Voraus ging dem Ende 2002 ein repräsentativer Netscan aller vorhandenen schwarzen Webseiten, Ergebnisse und Linklisten, siehe www.birgitrichard.de. Zur Studie von A. Feik: Die Daten hat Feik im KUZ in Mainz am 26.06.2004 erhoben, wo jeden zweiten Samstag im Monat das „Dark Awakening“ stattfindet. Am Abend der Befragung waren schätzungsweise 450-500 Personen (Grundgesamtheit) anwesend, von denen sie 100 Personen per Zufallsstichprobe befragt hat. Die von ihr aufgestellte Hypothese, dass jemand, der der Gruppe der ständigen Szenegänger(innen) angehört, auch eher der Gruppe der ständigen Internetnutzer(innen) zuzurechnen ist, konnte sie mittels ihrer Befragung für die Grundgesamtheit mit Hilfe des Chiquadrat χ^2 -Tests nachweisen. Feik hat ebenfalls eine aktuelle Linkliste auf der Grundlage der Befragung zusammengestellt, diese Links wurden mit dem Netscan von 2002 abgeglichen und sind auch im Text zu finden. Eine intensive ästhetische und inhaltliche Analyse der Websites steht noch aus.

Körper benötigt nicht zwingend ein dementsprechendes Umfeld (z.B. Schloss oder Ruine), er kann auch in die urbane Kulisse gestellt werden, ohne darin unterzugehen.

Die Gothics kreieren eine schwarze Oberfläche, die die bunte Welt scheinbar überdeckt. Das schwarze Weltbild hat trotz der intensiven inhaltlichen Auseinandersetzung mit kulturellen Symbolen von Religion und Magie keine Tiefe. Daher ist auch das Internet die ideale Resonanzfläche für die Gothics, die es erlaubt, an der weiteren Ästhetisierung dieser Oberfläche zu arbeiten. Obwohl die Szene gegenwärtig scheinbar viel Körper z.B. in Lack- und Lederbekleidungen zeigt, ist der Körper nicht das entscheidende Fundament in der schwarzen Kultur. Daher ist die Szene dafür bekannt, dass auch Idealmaßen nicht entsprechende Körper hier ohne Diskriminierung partizipieren können. Hier zählt nicht der individuelle Körper, sondern seine virtuose und würdevolle, manchmal allerdings auch hyper-arrogant präsentierte Verpackung und Inszenierung. Der Körper ist das Trägermaterial für die Individualisierung der schwarzen Oberfläche. Er wird durch die schwarze Schutzschicht des Stils gegen die bunte Welt abgeschirmt. In der Verwirklichung von immateriellem Austausch und Kommunikation zeigt das Netz eine weitere Abstraktionsstufe vom Körper.

Die magisch-theatralische Inszenierung der Gothics ist eine Transzendierung des Alltäglichen, die auf der Erzeugung von Bildern und *Tableaus*⁸ beruht. Im Unterschied zum bewegungslosen *Tableau Vivant*, das paradoxerweise lebendiges Bild bedeutet, sind die Gruppen-Bilder der Szene meist in Bewegung, nur manchmal erstarren die Körper in historischen Posen vor inszenierten Kulissen. Die Anlehnung an Bild-Referenzen ist nicht auf authentische Rekonstruktion ausgerichtet, sondern bemüht auch zeitgenössische mediale Adaptionen der Kern-Figuren, wie z.B. den Vampir aus dem Film Bram Stoker's Dracula.

Die Gothics bauen eine technische multimediale Extension des Magischen auf, der oben benannte Typ 4 des Cyberpunk verbildlicht diesen Sachverhalt. Diese Szene ist weder technikfeindlich noch rückwärts gewandt, sondern steht voll im medialen Alltagsleben, trotz symbolärer Todes- und Vergangenheitsverliebtheit. Die Gothic-Szene ist ganz in der Welt, wenn auch in ihrer selbst ausgeschmückten schwarzen Enklave, die sie trotzigt inmitten der bunten realen und virtuellen Räume platziert.

8 *Tableau Vivant*, Ursprung im 18. Jh. siehe <http://iasl.uni-muenchen.de>.

LITERATUR

- Androutsopoulos, Jannis (2003): Musikszene im Netz. Felder, Nutzer, Codes. In: Merckens, Hans; Zinnecker, Jürgen; Neumann-Braun, Klaus (Hg.): Jahrbuch Jugendforschung. Heft 3, 57-82.
- Aries, Philippe (1984): Bilder zur Geschichte des Todes. München und Wien: Carl Hanser.
- Aries, Philippe (1987): Geschichte des Todes. München: Deutscher Taschenbuch Verlag.
- Bächthold-Stäubli, Hanns; Hoffmann-Krayer, Eduard (1927) (Hg.): Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens. Band. 1. Berlin und Leipzig: De Gruyter.
- Baudrillard, Jean (2000): Die Stadt und der Hass. In: Keller, Ursula (Hg.): Perspektiven metropolitaner Kultur. Frankfurt/Main: Suhrkamp, 130-141.
- Clarke, John (1998 [1979]): Stilschöpfung. In: Kemper, Peter; Langhoff, Thomas; Sonnenschein, Ulrich (Hg.): But I like it. Jugendkultur und Popmusik. Stuttgart: Reclam, 375-392.
- Döring, Nicola (²1999): Identitäten, soziale Beziehungen und Gemeinschaften im Internet. In: Batinic, Bernard (Hg.): Das Internet für Psychologen. Göttingen: Verlag für Psychologie, 379-416.
- Hebdige, Dick (1979): Subculture. The Meaning of Style. London und New York: Routledge.
- Helsper, Werner (1992): Okkultismus. Die neue Jugendreligion? Opladen: Leske + Budrich.
- Hoffmeister, Gerhart (1983): Byron und der europäische Byronismus. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Lurie, Alison (1981): The Language of Clothes. New York: Random House.
- Lurker, Manfred (1988): Wörterbuch der Symbolik. Stuttgart: Kröner.
- Massari, Roberto (1989): Mary Shelleys „Frankenstein“. Vom romantischen Mythos zu den Anfängen der Science Fiction. Hamburg: Junius.
- Richard, Birgit; Neumann-Braun, Klaus; Schmidt, Axel (2003): Gothics. Die magische Verzauberung des Alltags. In: Kunstforum International. Band 164: Das Magische II (hrsg. zusammen mit Sven Drühl), 106-123.
- Richard, Birgit (2001): Odyssee in Fashion 2001. Electro-Textiles und Cargo Mode. In: Aigner, Carl; Marchsteiner, Ulrich (Hg.): Vergangene Zukunft. Krems: Ausstellung Kunsthalle Krems, 62-69.
- Richard, Birgit (1995): Todesbilder. Kunst Subkultur Medien. München: Fink.
- Sturm, Hermann (1985) (Hg.): Das Fremde. Ästhetische Erfahrungen beim Graben, Reisen, Messen, Sterben. Aachen: o.V.
- Vogelgesang, Waldemar (2000): Das Internet als jugendkultureller Erlebnisraum. In: Marotzki, Winfried; Meister, Dorothee M.; Sander, Uwe (Hg.): Zum Bildungswert des Internet. Opladen: Leske + Budrich, 363-385.

Zinnecker, Jürgen; Behnken, Imbke; Maschke, Sabine; Stecher, Ludwig (2002): Null zoff & voll busy. Die erste Jugendgeneration des neuen Jahrhunderts. Opladen: Leske + Budrich.

Alle im Text aufgeführten URLs wurden am 23.08.04 abgerufen. Die Fotos stammen von Marcus Recht und sind auf dem Wave Gotik-Treffen 2004 in Leipzig aufgenommen worden.