

I. ÄSTHETIK, CODES, ETHNOGRAFIE

»Wieviel wirklich bedeutungsfreie Bereiche durchqueren wir im Verlaufe eines Tages? Sehr wenige, manchmal überhaupt keine. Ich befinde mich am Meer: gewiß enthält es keinerlei Botschaft. Aber auf dem Strand, welch semiologisches Material! Fahnen, Werbesprüche, Signale, Schilder, Kleidungen, alle stellen Botschaften für mich da« (Barthes 1964, 90).

»Welch semiologisches Material!« ließe sich ebenso bei der Betrachtung der Kutte eines Metalheads ausrufen. Die Botschaften auf der Kutte und viele weitere Zeichen und Zeichenträger, die beileibe mehr als die ›Oberfläche‹ der Metal-Kultur ausmachen, lassen sich lesen und interpretieren. Dies verdeutlichen die Beiträge dieser Sektion, die sich mit dem ›Sichtbaren‹ der Heavy Metal Kultur beschäftigen. Was Roland Barthes in seinem Klassiker »Mythen des Alltags« – einer auf den Alltag gerichteten Semiologie – als eine besondere Haltung der Forschenden gegenüber der Umwelt beschreibt, bleibt auch aus dem Grund für diese Auseinandersetzung aktuell, weil die Heavy Metal Kultur häufig von einer eigenartigen Dialektik bestimmt erscheint. Metal bietet einerseits ein komplexes Zeichenarsenal und vielfältige kulturelle Praktiken an, fügt sich aber dennoch in unsere Welt so ein, dass diese Zeichen unsichtbar bleiben oder als selbstverständlich betrachtet werden. Dies hat vermutlich mit der besonderen Form der Codes des Metals zu tun. Hier soll noch einmal auf eine Formulierung aus der Einleitung zurückgekommen werden, dass es Spaß macht, Metal ernst zu nehmen. Das funktioniert jedoch nur, wenn die sichtbaren Oberflächen nicht willkürlich mit Bedeutung besetzt werden. Das Besondere an Metal ist die relative Geschlossenheit dieses Zeichensystems und die behutsame Anpassung an Veränderungen des Genres und der Kultur.

Stuart Hall hat in seinem pointiert betitelten Text »The Work of Representation« die Herstellung von solchen zeichenhaften Systemen als ›harte Arbeit‹ beschrieben. »Meaning is produced by the practice, the ›work‹, of representation. It is constructed through signifying – i.e. meaning-production-practices« (ders. 2003, 28). In einer leicht verschobenen Interpretation Halls könnte also die Arbeit am Sichtbaren des Metals als eine Arbeit an den sinnstiftenden Praktiken der Bedeutung selbst begriffen werden. Das Sichtbare und die Bedeutung

von Metal sind über den Prozess permanenter Arbeit miteinander verbunden und erzeugen so (auch) die relative Stabilität dieser kulturellen und subjektiven Praktik.

Zwar gibt es immer wieder Elemente, die ausgetauscht werden können, letztlich aber auch etliche Elemente, die notwendig an ihrem Platz bleiben und ihre Bedeutung behalten. Das ist ein Grund dafür, warum Metal zwar relativ unauffällig ist, sich die Zugehörigkeit zu ihm aber, in den meisten Fällen, auf den ersten Blick identifizieren lässt: Der Lackmustest Metal oder Nicht-Metal lässt sich eigentlich sehr einfach durchführen. Wie sich beispielsweise das Motiv von Dominanz und Männlichkeit in einer subtilen Camouflage im Black Metal ausdifferenziert, das lässt sich am Beitrag von Birgit Richard und Jan Grünwald sehr gut nachvollziehen. Auch wenn die Gesten und Kostüme des Black Metals eigentümlich erscheinen und sich auf eine Ikonographie des nördlichen Kulturkreises zu beziehen versuchen, sie sind immer noch als Metal zu erkennen und es ist, bei aller Härte, immer noch ein (ins Extrem) gewendetes Spiel. Auch in der Typografie und der Covergestaltung zeigt sich die Beharrungskraft von Metal, der sogar einen eigenen Zeichentypus hervorbringt. Sowohl Reiner Zuch als auch Florian Krautkrämer/Jörg Petri fokussieren eine Ästhetik, die sich unabhängig von der Musik als prägende Kraft eines besonderen Looks entwickelt, wobei letzterer Beitrag auch noch die Überschneidung mit der Horrorfilmkultur erkundet. Hier wird besonders deutlich, dass diese Sprache und ihre Zeichen beherrscht werden müssen. Wie ›ernsthaft‹ und geschlossen das Zeichensystem Metal zu sein scheint macht auch der Beitrag von Julia Eckel deutlich, der die widersprüchliche Medialität der Kutte erkundet, als Kleidungsstück und zugleich als (medialer) Träger von Symbolen, die für den Träger eine komplexe Kommunikations- und Symbolisierungsfunktion übernehmen. Unter kulturwissenschaftlichen und geschichtstheoretischen Gesichtspunkten versucht schließlich Tomislava Kotic das Eigenleben und die Genese von Symbolen innerhalb der Metalkultur zu erfassen. Einige Beiträge führen hier auch an Randbezirke des Metals: Sascha Seiler macht an einem Krisenphänomen der Band Kiss deutlich, wie deren Ästhetik aufgrund unglücklicher Entscheidungen nicht mehr funktioniert und aus dem Universum der Band hinausführt. Der Beitrag von Herbert Schwaab zur Mockumentary THIS IS SPINAL TAP begreift die Parodie als Möglichkeit, Metal aus der Peripherie heraus zu perspektivieren und dadurch Wissen über dessen Codes und Ästhetik zu erlangen. Als Essenz lässt sich aus all diesen Beiträgen ableiten, dass Metal zwar ein Spiel, aber nicht unbedingt komisch oder doppelbödig und selbstreflexiv ist. Allen ist zwar bewusst, dass sie ein Spiel spielen, aber allen ist auch ein großes Bemühen darum anzumerken, dieses Spiel aufrecht zu erhalten. Daher findet sich die Mög-

lichkeit – wie im Beitrag von Andreas Wagenknecht deutlich wird – Metal nicht ernst zu nehmen, vorwiegend auf der Ebene sowohl liebevoller als auch komischer Rekonstruktion der Topoi der Heavy Metal Welt, also eher auf Seiten der Rezeption als auf Seiten der Produktion.