

Hinrichs, Peter

Book Part — Published Version

Kulturelles Wissen, Genrespezifika und symbolische Interaktion im Kontext von Metalfestivals

Provided in Cooperation with:

IST-Hochschule für Management, Düsseldorf

Suggested Citation: Hinrichs, Peter (2025) : Kulturelles Wissen, Genrespezifika und symbolische Interaktion im Kontext von Metalfestivals, In: Bauer, Matthias Johannes Naber, Tom (Ed.): Menschen, Marken, Moshpits: Wirtschaftliche und kommunikative Aspekte von Open-Air-Veranstaltungen am Beispiel von Metal-Festivals in Deutschland, ISBN 978-3-8316-7820-4, utzverlag, München, pp. 31-57

This Version is available at:

<https://hdl.handle.net/10419/320402>

Standard-Nutzungsbedingungen:

Die Dokumente auf EconStor dürfen zu eigenen wissenschaftlichen Zwecken und zum Privatgebrauch gespeichert und kopiert werden.

Sie dürfen die Dokumente nicht für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, öffentlich zugänglich machen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Sofern die Verfasser die Dokumente unter Open-Content-Lizenzen (insbesondere CC-Lizenzen) zur Verfügung gestellt haben sollten, gelten abweichend von diesen Nutzungsbedingungen die in der dort genannten Lizenz gewährten Nutzungsrechte.

Terms of use:

Documents in EconStor may be saved and copied for your personal and scholarly purposes.

You are not to copy documents for public or commercial purposes, to exhibit the documents publicly, to make them publicly available on the internet, or to distribute or otherwise use the documents in public.

If the documents have been made available under an Open Content Licence (especially Creative Commons Licences), you may exercise further usage rights as specified in the indicated licence.

MATTHIAS JOHANNES BAUER,
TOM NABER (HRSG.)

MENSCHEN, MARKEN, MOSHPITS

WIRTSCHAFTLICHE UND KOMMUNIKATIVE ASPEKTE VON
OPEN-AIR-VERANSTALTUNGEN AM BEISPIEL VON
METAL-FESTIVALS IN DEUTSCHLAND



Matthias Johannes Bauer, Tom Naber (Hrsg.)

MENSCHEN, MARKEN, MOSHPITS

**WIRTSCHAFTLICHE UND KOMMUNIKATIVE ASPEKTE
VON OPEN-AIR-VERANSTALTUNGEN
AM BEISPIEL VON METAL-FESTIVALS IN DEUTSCHLAND**



Studien zum Festivalmanagement

Band 4

Herausgegeben von Prof. Dr. Matthias Johannes Bauer und Tom Naber,
IST-Hochschule für Management

Informationen zur Produktsicherheit:

utzverlag GmbH · Nymphenburger Straße 91 · 80636 München · info@utzverlag.de ·
0049-(0)89-27779100

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek: Die Deutsche
Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über
<http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Sämtliche, auch
auszugsweise Verwertungen bleiben vorbehalten.

Copyright © utzverlag GmbH · 2025

ISBN 978-3-8316-5065-1 (gebundenes Buch)
ISBN 978-3-8316-7820-4 (E-Book)

Printed in EU
utzverlag GmbH, München
089-277791-00 · www.utzverlag.de

Für unsere Reihe „Studien zum Festivalmanagement“ definieren wir den Begriff „Festival“ wie folgt:¹

Festivals sind meist unter freiem Himmel und meist mehrtägig stattfindende Veranstaltungen, auf denen mehrere Künstler/-innen auftreten und ihre Musik präsentieren. Für die Beherbergung der Besuchenden wird oftmals ein Campinggelände ausgewiesen, welches sich auf dem Festivalgelände befindet und ausschließlich für die Unterbringung der Besuchenden (in Form von Camping) genutzt wird. Der Begriff Festival wird im übertragenen Sinne auch für andere Veranstaltungsformate genutzt.

1 Zu den Definitionen des Begriffs Festival in der Forschung siehe weiterführend: Bauer, M. J., Naber, T. und Augsbach, G. (2022): Festivalmanagement. Grundlagen der Produktion von Open-Air-Musikveranstaltungen, Wiesbaden, S.1f.

INHALTSVERZEICHNIS

Menschen, Marken, Moshpits – Einführung in das Phänomen Metal-Festival

Matthias Johannes Bauer und Tom Naber..... 13

Menschen

Kulturelles Wissen, Genrespezifika und symbolische Interaktion im Kontext von Metalfestivals

Peter Hinrichs 31

Die Vermessung des Metalheads: ein Studienbericht

Nico Rose.....59

Homo Festivus: Das Summer Breeze-Festival und seine Besucher

Alexander Hutzler..... 91

Barrierefreier Internetauftritt von Festivals. Website-Analyse am Beispiel von Metal-Festivals in Deutschland

Jana Diefenbach..... 125

Marken

Identitätskollektive – Visuelle Erscheinungsbilder von Heavy-Metal-Festivals

Jörg Petri 153

Das Geld liegt „auf dem Acker“ – Analyse ausgewählter Musikfestivals im deutschsprachigen Raum als regionaler Wirtschaftsfaktor

Anne Barth..... 199

Menschen, Marken, Moshpits & Moneten – Analyse der durch die Geschäftstätigkeiten von Napalm Records in der Steiermark ausgelösten regionalwirtschaftlichen Effekte

René Peter Thaller.....225

Moshpits

Je mehr Nachhall, desto besser: Auf dem Weg zu einer Kultur des nachhaltigen Verhaltens im Kontext von Musikfestivals

Thomas Seppelfricke249

The Impact of Terrorism on the German Event Industry – An Empirical Study on Security Measures and Attendees' Risk Perception

Nele Dugrillon.....265

Sicherheit, Risiko und Resilienz – Bedeutung für Festivals

Peter Bradl.....305

Welcome to the Meta(l)verse: „Virtual Metal“ – Welche Chancen und Herausforderungen ergeben sich für Metal und Metal-Festivals im virtuellen Raum

Andreas Wagener323

MENSCHEN



KULTURELLES WISSEN, GENRESPEZIFIKA UND SYMBOLISCHE INTERAKTION IM KONTEXT VON METALFESTIVALS

PETER HINRICHS

ABSTRACT:

This article deals with the relevance of genres within the context of metal festivals and how they effect the forms of interactions between promoters, artists and fans. The various genres in metal don't just define musical characteristics but influence lifestyles in distinction to the overall notion of the metal scene. They implicate specific orders of knowledge and values and thus bring about their own cultural logics. There are plenty of metal festivals that focus on certain genres to set themselves apart from big festivals like the Wacken Open Air. Festivals can be considered as spaces of informal learning processes und community building, where individuals experience the culture of the metal scene and acquire sets of meaning. The different genres transition to specific scenes that give individuals the possibilities for more distinct ways of identification within the metal community. The knowledge about the genre-specific aesthetics and meanings can be used by festival organizers to create festivals and contents surrounding those events, that appeal to the different groups in the metal audience.

KURZLEBENSLAUF:

Peter Hinrichs war wissenschaftlicher Mitarbeiter am Seminar für Europäische Ethnologie/Völkskunde an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel. Seit Juli 2025 ist er Leiter der Zentralen Studienberatung der CAU zu Kiel. Er forscht zu Szenen, Räumen und Kreativität

und veröffentlichte zwei Monographien zur Metal-Szene: Wacken. Ein Dorf wird Metropole und Marke (2012) und „Dancers to a Discordant System“. Kreativität und Praxis in der Metal- und Hardcore-Szene (2022).

KEYWORDS:

Wissen, Genre, Szene, Interaktion, Wahrnehmung

Metal ist nicht gleich Metal. Diese zunächst banal anmutende Aussage liefert gewissermaßen die Richtschnur für die folgenden Seiten. Metal ist mit seiner mehr als 50-jährigen Geschichte zu einer variantenreichen Musikrichtung avanciert, die Menschen aus allen Ländern und Milieus anspricht und sie animiert, weite Reisen auf sich zu nehmen, um ihre Lieblingsbands auf Festivals wie dem Wacken Open Air oder dem Graspop Metal Meeting live zu erleben. In musikalischer Hinsicht umfasst Metal zahlreiche Ausprägungen, die neben spezifischen Kompositionen auch distinktive Ästhetiken ausbilden, die sich in verschiedenen Kleidungsstilen, Coverartworks und Songtexten zeigen. Große Metal-Festivals wie die beiden oben erwähnten Veranstaltungen erstellen ein Billing aus nahezu allen Metal-Genres. Im Vergleich dazu fallen kleinere Festivals wie das Obscene Extreme durch ein Billing auf, dass nur ein oder ein paar Genres umfasst und somit eine deutlich spezifischere Ausrichtung hat. Festivals dieser Art haben einen geringeren Adressatenkreis, gleichermaßen schaffen die Veranstalter/-innen mit einer solchen Fokussierung auch ein exklusiveres Angebot.

Im Call for Papers zum Roundtable-Gespräch wurde die Frage „Wie werden Metal-Festivals kommuniziert, wie wird auf ihnen und über sie kommuniziert?“ aufgeworfen. Zudem stand die Frage nach der Rolle von Genrespezifika für Festivals im Raum. Dieser Beitrag nimmt sich diesen Fragen aus einer kulturanthropologischen und symbolisch-interaktionistischen Perspektive an. Um diese Frage – wenn auch nicht abschließend – beantworten zu können, muss zunächst einmal gefragt werden, auf welcher Grundlage die Kommunikation abläuft. Metal-Festivals sind Veranstaltungen für die Metal-Szene. Eine Szene kann nach Hitzler und Niederbacher als eine posttraditionale Vergemeinschaftungsform verstanden werden, in der Menschen durch ein gemeinsames Interesse an einem spezifischen Thema eine Zugehörigkeit entwickeln, ein soziales Netzwerk bilden und miteinander interagieren, sowohl im physisch-materiellen als auch im virtuellen Raum (Hitzler, Niederbacher, 2010). Der Szenebegriff fokussiert die „zentrale Bedeutung von Kommunikation und Interaktion“ (Hitzler, Niederbacher, 2010, S.17). Die Personen einer Szene sind in unterschiedlichen Ausmaßen in der Szene involviert, bringen ihre kulturellen Inhalte hervor, rezipieren und vermitteln sie. Wesentlicher Teil einer Szenekultur ist das hier zirkulierende

Wissen, dass sich unter anderem in Begriffen, Codes und Symbolen widerspiegelt. Mit der Involvierung in eine Szene eignen sich Menschen dieses kulturelle Wissen an. Es wird zur Grundlage szenespezifischer Interaktions- und Kommunikationsformen. Auf entsprechenden Veranstaltungen wie Festivals wird dieses kulturelle Wissen in verschiedenen Facetten in die Praxis überführt. Veranstalter/-innen arbeiten mit den Codes der Szene, um ihr Erlebnisangebot so zuzuschneiden und zu vermitteln, dass es bei den anvisierten Zielgruppen eine positive Resonanz entfaltet. Inwiefern durch ein solches Szenewissen Wahrnehmungs- und Handlungsschemata strukturiert werden, möchte ich auf den theoretischen Grundlagen von Pierre Bourdieus Praxeologie, dem Symbolischen Interaktionismus nach George H. Mead und seinem Schüler Herbert Blumer sowie der Genretheorie von John Frow diskutieren.

Bevor ich auf diese Praxisdimensionen eingehe, scheint es mir unumgänglich zu sein, über das Live-Event in der Metal-Szene zu sprechen, da Konzerte die wesentlichen Treffpunkte für die Szene darstellen und daher konstitutiv für ihre Gemeinschaftsbildung sind. In den Veranstaltungsräumen interagieren Szenegänger/-innen miteinander, hier „manifestiert und reproduziert sich nicht nur die Kultur der Szene, sondern eben auch das subjektive Zugehörigkeitsgefühl“ (Hitzler, Niederbacher, 2010, S.19). Rolf Nohr beschreibt die Bedeutsamkeit von Live-Konzerten – speziell auch Festivals – für die Metal-Kultur folgendermaßen: „Gerade die Metalkultur stiftet ihre Identität auch durch die ritualhafte Teilhabe am Großereignis – welches in einer modernen Gesellschaft eben zwangsläufig ein Kommerzielles sein muss. Das moderne Metal-Subjekt kann die Gleichzeitigkeit des Avantgardistisch-Dissidenten mit dem Produktökonomischen nicht nur aushalten, sondern zum Nucleus seiner Subkultur machen“ (Nohr, 2011, S.313). Nohr nennt als Beispiel für dieses Mainstream-Underground-Verhältnis auch das Wacken Open Air, welches zu den größten weltweiten Metal-Veranstaltungen zählt. Metal hinsichtlich der sozialen Verortung als Subkultur zu bezeichnen, scheint mir angesichts des wissenschaftlichen Diskurses des Konzepts nicht haltbar, weshalb hier stattdessen von der Metal-Szene die Rede sein soll (vgl. Hinrichs, 2022). Wie es Nohr andeutet, zeigt sich vielmehr ein graduelles Verhältnis zwischen subkulturellem Anspruch und kommerzieller

Ausrichtung bei Szeneakteuren und -akteurinnen und dem, was sie hervorbringen. Im Gegensatz zur Punk- und Hardcore-Szene war die Grundlage des kulturellen Selbstverständnisses im Metal bereits zu Beginn kein antikommerzielles, wie Deena Weinstein festhält: „The heavy metal subculture took up the hippie rejection of ‚commerce‘, but heavy metal was, from its inception, mediated to its audience by the ‚commercial apparatus‘ – it was a sales category“ (Weinstein, 2000, S.147). Metal findet sowohl in autonomen Räumen statt wie auch in großen Konzerthallen, entsprechend ist es abhängig von den Agierenden, in welche Richtung das Pendel schwingt. Konzerten kommen in der Metal-Szene laut Weinstein Mittlerfunktionen zu, um Publikum und Künstler/-innen durch die Arbeit von Veranstaltenden, Promoter/-innen sowie Techniker/-innen zusammenzubringen (vgl. Weinstein, 2000, S.180). Als meist mehrtägige Veranstaltungen bieten Metal-Festivals intensive Erfahrungen, die zur Identifikation mit der Szene beitragen, sie initiieren, verstärken, ihr aber auch entgegenwirken können. Live-Events und Festivals in besonderem Maße sind Orte der Wissensaneignung. Wie Sidsel Karlsen herausstellt, laufen hierbei informelle Lernprozesse ab, die identitätsstiftend sein können, zudem aber auch einen Wissenserwerb ermöglichen (vgl. Karlsen, 2017, S.44). Festivals könnten laut Karlsen als soziale Räume verstanden werden, in denen Individuen ihr Selbstbild regulieren und stabilisieren, die Wahl ihres Lebensstils anzeigen und nach außen tragen können (vgl. Karlsen, 2017, S.44). Der Rahmen des Festivals ermöglicht es, sich als „a full member or participant of the festival community“ (Karlsen, 2017, S.44) darzustellen. Damit zusammenhängend böten Musikfestivals die Gelegenheit, die soziale und kulturelle Gruppenidentität zu stärken (vgl. Karlsen, 2017, S.43).

Das oben genannte Mainstream-Underground-Verhältnis kann auch die Erlebnisqualität eines Festivalbesuchs betreffen. Der Grad an Identifikation durch die Teilnahme am Event hängt dabei wesentlich mit den Biografien der Besuchenden und ihren Erfahrungshorizonten zusammen. Festivals wie das Wacken Open Air können besonders bei jungen Menschen wie eine Initiation in die Szene wirken. Demgegenüber werden populäre Metal-Festivals bei langjährigen Metal-Fans oftmals kritisch betrachtet, da sie die Musik und die Szene stärker in die Öffentlichkeit rücken und damit ihr Distinktionspotenzial schwächen.

Eine Aussage aus einem Interview meiner Forschungsarbeit veranschaulicht dies recht deutlich: „Metal ist nämlich genau, und Wacken hat das auch mitgemacht, Metal ist genau da angekommen, wo ich kein’ Bock drauf habe: in der Mitte der Gesellschaft“ (Hinrichs, 2022, S.397).

In einer Forschung zum Wacken Open Air von 2009 wurde in Form von Erfahrungsberichten erfasst, wie Festivalbesuchende andere Besuchende wahrnehmen. Dabei zeigten sich Typisierungen, die auf Basis der vermeintlichen Haltungen der beobachteten Besuchenden zu Musik und Szenekultur von den Verfasser/-innen vorgenommen wurden (vgl. Hinrichs, 2011, S.71 ff.). Die Verfasser/-innen der Berichte hatten das Wacken Open Air zu dem Zeitpunkt bereits mehrfach besucht und artikulierten im Vergleich zu ihren ersten Besuchen eine negative Veränderung der Veranstaltung, die sie in Verbindung mit der zunehmenden Popularität des Open Airs brachten. Dabei wurden Personen kritisch wahrgenommen, die aus Sicht der Befragten nur zum Feiern angereist waren, sich aber nicht mit der Musik und der Kultur identifizieren würden. Im Zuge meiner Analyse wurde diese Gruppe idealtypisch als Festivaltouristen bezeichnet. Gerhard Schulze spricht hinsichtlich einer schnelllebigen Konsumhaltung von einer „Zappermentalität“, die sich im Zuge einer wachsenden Angebotserweiterung von Events entwickelt und zum Bedeutungsverlust von sozialer Distinktion und Lebensphilosophien geführt habe (vgl. Schulze, 2000, S.96 f.).

Live-Events sind die wesentlichen Treffpunkte der Szene und als solche konstitutiv für in ihr stattfindende Vergemeinschaftungsprozesse. Die auf Metal-Konzerten ablaufenden Prozesse der Typisierungen sind ein Indikator für die Heterogenität der Szene und weisen darauf hin, dass es eben nicht die große „Familie“ im Metal, sondern eher „Familien“ gibt. Statt die Szene also als homogene Gemeinschaft zu sehen, lassen sich hinsichtlich ihrer sozialen Struktur Prozesse der Binnendifferenzierung ausmachen, die zu spezifischeren Gruppenbildungen führen. Hierbei spielen die zahlreichen Genres eine wichtige Rolle. So gab ein Interviewpartner an, zur Doom-Szene noch eine Zugehörigkeit zu empfinden, während er sich von der Black-Metal-Szene – in der er jahre-

lang aktiv war – mittlerweile deutlich distanzieren würde (vgl. Hinrichs, 2022, S.455). Ein anderer Befragter bilanzierte aus seiner langjährigen Erfahrung als Szenegänger, dass die Metal-Szene früher – er bezieht sich hierbei vage auf die Zeitspanne der 1990er Jahre – eine sowohl äußerlich, hinsichtlich der Erscheinung, als auch innerlich im Geiste verbundene Gemeinschaft war. Dieser Zustand habe sich aber durch die zunehmende Popularisierung und Kommerzialisierung der Szene zum Negativen verändert (vgl. Hinrichs, 2022, S.459). Eine weitere Person aus dem Sample resümierte über den Zusammenhalt der Metal-Szene, dass diese mittlerweile den Querschnitt der Gesellschaft widerspiegeln würde und als Ganzes kein Zugehörigkeitsgefühl entstehen lasse. Die Entwicklung der Szene habe dazu geführt, dass diese sich immer mehr aufspaltet, so dass eine Zugehörigkeit nur in kleinen Szenen möglich sei, die er an die Genres bindet. Er nennt in dem Zusammenhang Thrash Metal als Beispiel (vgl. Hinrichs, 2022, S.461).

Live-Events ermöglichen die Interaktion von Szenegänger/-gängerinnen und können dadurch identitätsstiftend und gemeinschaftsbildend wirken. Festivals können im Anschluss an Karlsen zudem als Orte informellen Lernens begriffen werden, in denen Subjekte sich Wissen – vor allem, aber nicht nur – über die Szene aneignen. Mit der Pluralisierung der Genres zeigt sich gleichermaßen eine zunehmende Fragmentierung der Szene, die zu weiteren Distinktionsprozessen führt.

DAS GROS ODER DIE NISCHE?

Bevor auf dieser Basis eine Interpretation von Kommunikations- und Interaktionsprozessen bezüglich Metal-Festivals bemüht wird, will ich zunächst kurz mit Blick auf die Internetpräsenzen von drei Metal-Festivals zeigen, auf welche Weise sie ihre Veranstaltungen hier kommunizieren. Festivals sind, wie nahezu alle Veranstaltungen, in der Regel mit einer Website im Internet vertreten, auf der alle wesentlichen Informationen auffindbar sind. Auf den Homepages

werden nicht nur die Programme der jeweiligen Festivals präsentiert, sondern auch Informationen zu Anfahrten, Unterbringungen und Kartenverkäufen veröffentlicht. Im Folgenden stelle ich kurz die Internetpräsenzen von drei Festivals dar, um die Formen der Kommunikation auf den Startseiten im Vergleich zu betrachten: das Wacken Open Air im gleichnamigen Dorf in Schleswig-Holstein, das Full Force im sachsen-anhaltinischen Gräfenhainichen und das im tschechischen Ort Trutnov stattfindende Obscene Extreme.

Auf der Startseite des Wacken Open Air läuft ein Video, das vor allem Ausschnitte des Geländes aus den verschiedenen Perspektiven während des Festivalzeitraums zeigt. Im Video sieht man enthusiastische Besucher/-innen, die auf dem Gelände feiern, außerdem werden Ausschnitte von performenden Bands und Akteur/-innen des Rahmenprogramms gezeigt. In der Mitte der Startseite ist das Symbol des Festivals (Stierschädel) platziert, darunter stehen zwei Bilder für besondere Buchungsoptionen (Unterkünfte und Parzellen). Anschließend sind vier Bandlogos samt Fotos der Musiker/-innen platziert, die stellvertretend als Highlights des Billings stehen. Unter diesen Abbildungen findet sich ein Link zu allen Bands (vgl. <https://www.wacken.com/de/>, aufgerufen am 15.4.2023).

Die Internetpräsenz des Full Force zeigt auf der Startseite Videoausschnitte verschiedener Bandperformances und feiernder Fans. Darüber wurde ein Zitat des Parkway Drive Sängers Winston McCall gelegt, das lautet: „The most metal place on earth“ (<https://full-force.de/>, aufgerufen am 15.4.2023). Die Geschehen auf und vor der Bühne werden den Besuchenden der Website als Erstes präsentiert. Mit dem Zitat von McCall wird zudem betont, dass es sich hierbei nicht um irgendeine Metal-Veranstaltung handelt, sondern um eine essentielle. Unterhalb dieses Bildausschnitts ist eine Schaltfläche zum Ticketkauf integriert, darunter folgt eine Auflistung des Programms gestaffelt nach den drei Tagen des Festivalzeitraums. Für jeden Tag wurde eine Band als Headliner mit einer anderen Schriftart und in größerer Form über die anderen Bands platziert. Die darunter gelisteten Bandnamen variieren nicht mehr im Schrifttyp, werden aber von oben nach unten kleiner dargestellt.

Auf der Seite des Obscene Extreme ist ein Teil des Festival-Logos zu sehen. Oben rechts ist ein Countdown zum Start des Festivals platziert mit der Überschrift „Time remaining to unleash hell“. Darunter befindet sich ein Abschnitt mit wechselnden Bildern, die Bands des aktuellen Programms samt Bildunterschrift zeigen oder Informationen zu mit dem Festival in Verbindung stehenden Angeboten visualisieren. Rechts davon wurde eine Playlist mit Songs von Künstler/-innen aus dem aktuellen Programm integriert. Links darunter folgen Statements zum Obscene Extreme von Künstler/-innen, die die Veranstaltung in der Vergangenheit bespielt haben.

Mit Blick auf diese drei Startseiten der Festivals lässt sich konstatieren, dass in allen Fällen mit dem Billing geworben wird. Im Vergleich zu einem ikonischen Festival wie Woodstock (mit Ausnahme aller Varianten ab 1999), welches sich besonders durch die Atmosphäre und seinen Happening-Charakter auszeichnete, konzentriert sich die Kommunikation von Metal-Festivals auf die Musik als Zentrum des Ereignisses. Das Wacken Open Air und das Full Force haben sich – mehr noch als andere vergleichbare Veranstaltungen – als eigenständige Marken etabliert und werben bereits gewissermaßen mit sich selbst, wie etwa das Zitat auf der Startseite des Full Force zeigt oder die Selbstzuschreibung „Holy Ground“ des Wacken Open Airs. Bei diesen beiden Festivals werden auf diese Weise das Ereignis und Erlebnis als Ganzes in den Vordergrund gerückt. Die Website des Obscene Extreme ist im Verhältnis dazu mehr auf das Zurschaustellen des Nischendaseins ausgelegt. Mit den auf der Startseite sichtbaren Statements von Künstler/-innen zum Festival wird die Veranstaltung mit persönlichen Erfahrungen in Verbindung gebracht und auf diese Weise auch in seiner Besonderheit hervorgehoben. Bezeichnungen aus dem Umkreis des Extreme-Metal werden zudem für weitere Teile des Festivalangebots verwendet, um sie in den symbolischen Gesamtkontext des Festivals einzupassen. So wurde etwa die Möglichkeit zur Kinderbetreuung auf dem Obscene Extreme als „Kinder Grinder“ betitelt, eine Anspielung auf die Verbindung der Begriffe „Kindergarten“ und „Grindcore“ (vgl. <https://www.obsceneextreme.cz/en/a/640/news,kinder-grinder-kids-at-oef>, aufgerufen am 15.4.2023).

In den Informationen zu den Bands werden immer auch Zuordnungen vorgenommen. Hierfür werden eine oder auch mehrere Genrebezeichnungen verwendet. Die mit den Genrebezeichnungen verbundenen musikalischen und ästhetischen Spezifika lassen sich nicht ohne Vorwissen verstehen. Kenntnisse über Bands und Genres werden zum Dreh- und Angelpunkt der Kommunikation von und auf Festivals. Im Verhältnis zum Wacken Open Air oder dem Full Force spezialisieren sich Veranstaltungen wie das Obscene Extreme auf Nischen. Es gibt einige Metal-Festivals, die ihr Programm musikalisch gezielt eingrenzen. Das Deathfeast Open Air wirbt mit dem Slogan „The most brutal festival in Europe“ (https://www.google.com/search?q=deathfeast&rlz=1C1CHBD_DE893DE893&oq=deathfeast&aqs=chrome..69i57j46i13i175i199i340i512j0i13i512l2j0i13i30j0i10i13i30j0i13i30j0i13i15i30j0i5i10i13i30.1847j1j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8, aufgerufen am 15.4.2023) und hat – wie der Name der Veranstaltung anklingen lässt – nahezu ausschließlich Bands aus dem Death Metal im Programm. Das UK Tech-Fest ist hingegen auf progressive Spielarten spezialisiert: „UK Tech-Fest is a technical, progressive metal festival [...]“ (<https://www.uktechfest.com/information>, aufgerufen am 15.4.2023). In Deutschland hat das Euroblast eine ähnliche Ausrichtung. „Euroblast ist ein Hafen für alles Progressive von Heute, Gestern und Morgen. Prog, Tech, Death, Post oder einfach Musik: Hauptsache virtuos, experimentell und Horizont-sprengend“ (<https://www.euroblast.net/>, aufgerufen am 15.4.2023). Als Metal-Festivals, die andere Genres forcieren, sollen hier noch kurz das Keep It True Festival und das Hammer of Doom Festival erwähnt werden. Das Programm des Keep It True Festivals setzt sich aus Bands zusammen, die dem traditionellen Metal und Power Metal zugerechnet werden (vgl. <https://www.keep-it-true.de/>, aufgerufen am 15.4.2023). Das Hammer of Doom Festival bietet dem Namen der Veranstaltung entsprechend vor allem Doom-Metal-Bands eine Bühne (vgl. https://www.facebook.com/Hammerofdoomfestival/?locale=de_DE, aufgerufen am 15.4.2023).

Großangelegte, populäre Metal-Festivals wie das Wacken Open Air decken mit ihren Programmen eine Vielzahl an Metal-Genres ab. Sie bieten neben international erfolgreichen Bands, die auch über die Szene hinaus bekannt sind, wie

etwa Iron Maiden, Motörhead oder Slipknot, auch Nachwuchskünstler/-innen eine Bühne. Das Spektrum zwischen Mainstream und Underground wird über zahlreiche Bands im Billing dargestellt. Auf Festivalplakaten werden die zahlreichen Bandnamen je nach Popularität in verschiedenen Größenordnungen abgebildet. Über die Zurschaustellung des Billings können die genrespezifischen Festivals ihren Markenkern vermitteln. Kenner/-innen des jeweiligen Genres können anhand der Billings eruieren, ob die Veranstaltung ihrem Fokus gerecht wird. Festivals wie das Obscene Extreme, Hammer of Doom oder UK Tech besetzen durch ihre Genrefokussierungen musikalische Nischen, die für Szenegänger/-innen mit entsprechenden Interessen besonders reizvoll sind. Diese Spezialisierung betrifft auch die Vergemeinschaftungsprozesse auf Festivals, da mit der Ausrichtung des Programms auch eine gezielte Adressierung des Publikums einhergeht. Die Sinnstiftung und wahre Teilnahme ergibt sich für Szenegänger/-innen laut Nohr durch „[...] profunde Kenner- und Leidenschaft für das Unbekannte. Wahrer Fan ist, wer Bands kennt und schätzt, die sonst keiner kennt“ (Nohr, 2011, S.312). Die eingangs genannte Fragmentierung der Szene findet auf diese Weise ihre Entsprechung in Form spezialisierter Metal-Festivals.

GENRESPEZIFISCHE KULTURPRODUKTE UND ERLEBNISANGEBOTE FÜR DIE METAL-SZENE

Hitzler und Niederbacher beschreiben Szenen als „vororganisierte Erfahrungsräume“, in denen „unterschiedliche Unterhaltungsangebote nach szenetypischen ästhetischen Kriterien kompiliert oder synthetisiert werden, wodurch idealerweise ein interaktives Spektakel zustande kommt“ (Hitzler, Niederbacher, 2010, S.21f.). Diese Argumentation kann mit Blick auf die Genrespezialisierungen im Metal und die dementsprechenden Events übernommen werden. Die Bedeutsamkeit der zahlreichen Genres für die Metal-Szene zeigt sich nicht nur in den Programmen von spezifischen Festivals. Auch Bands kommunizieren und vermarkten ihre Genrezugehörigkeit bzw. ihren besonderen Stil. Die Band Archspire spielt Tech Death Metal, kurz Tech Death. Eine Variante des

Death Metal, die ihren Namen durch ein besonderes Maß an spieltechnischen Fähigkeiten der Instrumentalist/-innen erhielt. Vereinfacht lässt sich die Musik nach der Vorgabe „höher, schneller, weiter“ beschreiben. Von den Musikern/Musikerinnen werden sehr gute Fähigkeiten im Umgang mit ihren Instrumenten vorausgesetzt, um Tech Death umsetzen zu können. Die Band Archspire thematisiert diesen Aspekt etwa in Bezug auf das Tempo eines Songs, der nach ihren Angaben in 400 bpm eingespielt wurde (vgl. <https://metalinjection.net/new-music/archspire-flies-through-new-single-bleed-the-future>, aufgerufen am 17.4.2023). Die Band verwendet den Hashtag „staytech“ in ihrer Kommunikation (vgl. <https://www.facebook.com/Archspireband>, aufgerufen am 15.4.2023) und für das Design ihrer T-Shirts (vgl. <https://www.indiemerch.com/archspire/item/30207>). Ihre Genrezugehörigkeit machen Archspire somit zum Bestandteil ihrer Marke.



Abbildung 1: T-Shirt-Design der Band Archspire, <https://www.indiemerch.com/archspire/item/30207>

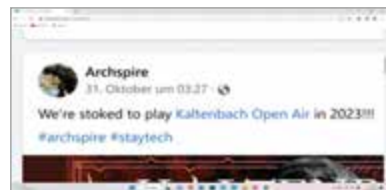


Abbildung 2: Kommunikation der Band auf Facebook), <https://www.facebook.com/Archspireband>

Musikfestivals sind temporär angelegte Erlebnisräume. Die Raumkonstitution beinhaltet nicht nur Organisationsprozesse in Bezug auf den physisch-materiellen Raum, sondern auch symbolische Aspekte, die in Interaktionssituationen zwischen den Handelnden ablaufen (vgl. Löw, 2001, S.191). Wie zu Beginn

argumentiert wurde, haben Konzerte und entsprechend auch Musikfestivals eine identitätsstiftende Wirkung für die Szene. Für die mediale und räumliche Gestaltung eines Festivals nehmen Veranstalter*innen auf die szenespezifischen Wissenskonzepte Bezug. Sie ästhetisieren den Veranstaltungsraum nach Prinzipien der Szenekultur, laden ihn thematisch mit Bedeutungen auf. „Die symbolische Raumorientierung gilt den ästhetischen Präferenzen, aber auch spezifischen Traditions-, Image- und Erinnerungswerten, die mit den Raumdetails verbunden sind und in die Weltsicht der an ihn orientierten Menschen eingehen oder politisch-strategisch eingesetzt werden“ (Greverus, 2009, S.63). Auf Metal-Festivals werden auf Basis von wahrscheinlichen Interessenkonstellationen auch Angebote im Rahmenprogramm geschaffen. Das Wacken Open Air hat mit der Wackinger Stage und einem dazugehörigen Geländeabschnitt einen Raum innerhalb des Festivals kreiert, der thematisch auf das Mittelalter und die Wikingerkultur ausgerichtet ist. Auf der besagten Bühne treten vor allem Bands aus dem Mittelalter Hardrock/Metal, Folk Metal oder Pagan Metal auf. Das Thema wird hierbei nicht nur musikalisch aufgegriffen, sondern auch kulinarisch, etwa durch den Ausschank von Met. Auf einem Schlachtfeld werden zudem Schaukämpfe als Teil des Rahmenprogramms dargeboten. Die Veranstalter haben ein eigenes Mittelalter-Event geschaffen, das sich in das Festival einfügt (vgl. <https://www.wacken.com/de/alle-infos/das-gelaende/>, aufgerufen am 15.4.2023).

Auf dem oben erwähnten UK Tech-Fest wurden passend zur Ausrichtung des Festivals Workshops für Musiker/-innen und Demonstrationen von Musikequipment in das Rahmenprogramm aufgenommen: „Alongside the stages we have workshops during the day featuring gear demonstrations, masterclasses and much more“ (vgl. <https://www.uktechfest.com/>, aufgerufen am 15.4.2023). Bei dem Euroblast und UK Tech-Fest steht musikalische Virtuosität im Vordergrund. Dass in Szenen, die sich thematisch auf eine spezifische Form von Musik fokussieren, ein besonderes Interesse an der Produktion und nicht nur der Rezeption ebendieser vorhanden ist, ist naheliegend. Speziell im Progressive Metal geht es immer auch um das Ausloten musikalischer Grenzen, sowohl hinsichtlich der handwerklichen Fähigkeiten in Bezug auf die Instrumente als auch in der technischen Gestaltung von Sounds. Das Angebot des UK Tech-Fests basiert

auf der Einschätzung, dass bei einem Metalfestival mit einem Fokus auf progressiven und technisch orientierten Bands im Programm die Wahrscheinlichkeit hoch ist, dass viele Besucher/-innen Interesse an Workshops und Musikequipment haben, da diese möglicherweise selbst Musik machen.

Das hinter Genrebezeichnungen und Bandnamen stehende diskursive Wissen bildet die wesentliche Kommunikations- und Interaktionsgrundlage der Szene. Die zunächst banale Einsicht, dass der Reiz von Metal-Festivals vor allem über das Billing kommuniziert wird, ist in handlungs- und subjekttheoretischer Hinsicht nicht zu unterschätzen. Hierüber werden Zugehörigkeiten angezeigt und ausgehandelt, Interessen geweckt und Handlungen (nicht zuletzt der Kauf eines Tickets) angeregt.

GENRE, WISSEN UND WAHRNEHMUNG

Die Entwicklung der zahlreichen Genres im Metal hat mehr als nur musikalische Unterschiede hervorgebracht. „Analog dazu entstanden Fanzirkel mit eigenen Bräuchen, Ritualen, Kleidungsstilen, Hörgewohnheiten, Freizeitvergnügungen. Nach außen hin demonstrierte man die Einigkeit einer großen Familie, doch im Inneren brodelten stetige Glaubenskämpfe: was denn nun der ‚wahre Metal‘ sei und was nicht“ (Roccor, 1998, S.58). Die Begriffe „Genre“ und „Szene“ stehen hierbei in einem engen Zusammenhang, müssen jedoch definitorisch auseinandergehalten werden. Während eine Szene, wie oben mit Bezug auf Hitzler und Niederbacher argumentiert wurde, eine Vergemeinschaftungsform ist und damit eine Formation von interagierenden Subjekten beschreibt, so bezeichnet ein Genre eine Klassifikation von Medien wie Film, Literatur oder Musik. Innerhalb der Metal-Szene werden mit den unterschiedlichen Genres auch unterschiedlich Typen von Fans assoziiert, so dass Medium und soziale Formation hier in einer Wechselwirkung stehen.

Die mit den Genres zusammenhängenden Gruppierungen unterscheiden sich hinsichtlich des äußerlichen Erscheinungsbildes mitunter deutlich voneinander. Im Thrash und Power Metal findet man häufig noch die „Kutte“ mit Aufnähern von Bands als Kleidungsstück. Hingegen ist etwa die Ästhetik im Black Metal klar identifizierbar durch die starke Präsenz okkultur Symbolik und dem bei Künstlern/-innen oftmals verwendeten Corpsepaint. Auch die Songtexte gehen häufig auf okkulte Themen ein. Im Vergleich dazu sind im Genre Hardcore und Metalcore Tätowierungen stark verbreitet und auch Basecaps werden getragen, „Kutten“ und okkulte Symbole spielen hier dafür kaum eine Rolle. Je nach eigener Verortung grenzen sich diese genrespezifischen Fangruppen unterschiedlich zueinander ab. Ein Beitrag auf der Website [metalsucks.net](https://www.metalsucks.net) greift die Typisierungen von Genres und ihren entsprechenden Fans auf humorvolle Weise auf. Obgleich der Beitrag nicht auf einer empirisch validen Grundlage steht, so lässt er doch erkennen, wie unterschiedlich sich Fans verschiedener Metalgenres mitunter wahrnehmen. So werden etwa Fans des Power Metal als besonders „nerdy“ und Anhänger/-innen des Doom und Stoner Metals als „laid-back open-minded popheads“ beschrieben (vgl. <https://www.metalsucks.net/2016/09/01/metalgenres-vs-fanbases/>, aufgerufen am 15.4.2023). Die hier überspitzt dargestellte Einteilung der unterschiedlichen Genreanhänger/-innen nimmt Bezug auf Äußerlichkeiten und Verhaltensweisen. Mit der musikalischen Pluralisierung haben sich auch die Optionen zur Selbststilisierung vervielfacht.

Die Entwicklung einer Szenezugehörigkeit geht einher mit einem Wissenserwerb, der sich vom anfänglichen Interesse an der Musik bis hin zur intensiven Beschäftigung mit allen thematisch angrenzenden Inhalten der Szene ausprägen kann. Die Hintergründe für diesen Wissenserwerb können mannigfaltig sein. Sie können durch die Prägung der Eltern bereits in der Kindheit angelegt sein, aber auch erst später erfolgen. Oftmals haben Menschen die ersten Berührungspunkte mit Szenen im Jugendalter. Inwiefern ein Zugehörigkeitsgefühl zur Metal-Szene im Zuge der Sozialisationsphasen verläuft, lässt sich jedoch nicht generalisieren. „Wissenserwerb, als Sedimentierung von Erfahrungen, erfolgt in Situationen und ist biographisch artikuliert“ (Schütz/Luckmann, 2017, S.173). An dieser Stelle geht es mir nur um die Entwicklung eines Lebensstils, um

damit auf Verbindungen von Szenezugehörigkeit, Wissensaneignung und Wahrnehmungsmodalitäten hinzuweisen. Mit der Ausbildung eines Lebensstils geht nach Pierre Bourdieu die Strukturierung von Wahrnehmungs- und Bewertungsschemata einher, die sich in der Ausbildung eines Geschmacks – in Bezug auf Kunstwerke, Literatur, Musik, aber auch Speisen – zeigt. „Die Fähigkeit des Sehens bemißt sich am Wissen, oder wenn man möchte, an den Begriffen, den *Wörtern* mithin, über die man zur Bezeichnung sichtbarer Dinge verfügt und die gleichsam Wahrnehmungsprogramme erstellen. Von Bedeutung und Interesse ist Kunst einzig für den, der die kulturelle Kompetenz, d. h. den angemessenen Code besitzt“ (Bourdieu, 2012, S.19). Um aus den Bandnamen und Genrebezeichnungen überhaupt Informationen herauslesen zu können, bedarf es entsprechender kultureller Kompetenz. Rainer Diaz-Bone argumentiert, dass das Erleben von Musik nicht allein von klanglichen Eigenschaften bestimmt wird. „Die Definition und Differenzierung des Erlebens erfolgt maßgeblich durch die Sphäre kulturellen Wissens“ (Diaz-Bone, 2002, S.214). In Anlehnung an Bourdieu eignen sich die Subjekte über den Wissenserwerb spezifische Begriffe und somit auch Wahrnehmungsprogramme an, d. h., das Rezipieren und Erleben wird von kulturellen Wissenskonzepten in der Metal-Szene präfiguriert. Der Musikwissenschaftler Wolf-Georg Zaddach unterscheidet zwei Dimensionen des Wissens in der Metal-Szene: das diskursive Wissen, welches auf Bands und deren Entwicklung bezogen ist, und das Wissen um die konkrete ästhetische Praxis, das etwa beim Musizieren durch den Gebrauch von Instrumenten und Aufnahmetechniken seine Anwendung findet (vgl. Zaddach, 2018, S.131). Zum diskursiven Wissen gehören auch Kenntnisse über die historische Entwicklung der Musik und Kultur und damit zusammenhängend auch zu den verschiedenen Genreausprägungen und stilistischen Transformationen. Das Kennen und Erkennen von Genrezugehörigkeiten ist Teil eines ästhetischen Urteilsvermögens, das sich mit der Aneignung des kulturellen Wissensvorrats entwickelt. Im Zuge dieses Aneignungsprozesses involvieren sich die Subjekte stärker in die Szene. Die Genres im Metal stehen in einem dialogischen Verhältnis zueinander, so dass es sehr häufig zu musikalischen Kombinationen kommt (Elfein, 2010, S.25 ff.; Zaddach, 2018, S.278). Zur Identifikation der verschiedenen Genreeinflüsse wird das kulturelle Wissen der Szenen vorausgesetzt. Selbstverständlich

kann man die Musik auch ohne dieses Vorwissen hören und an ihr Gefallen finden, um aber über den Klangcharakter hinaus mehr Bedeutsamkeit für die Rezipient/-innen entfalten zu können, ist die kulturelle Kompetenz im Sinne Bourdieus notwendig. Die Rezeptionssituation variiert folglich mit dem angeeigneten Wissen. „Der Grad der ästhetischen Kompetenz eines Subjekts bemisst sich danach, inwieweit es die zu einem gegebenen Augenblick verfügbaren und zur Aneignung des Kunstwerks erforderlichen Instrumente, d. h. die Interpretationsschemata beherrscht, die die Bedingungen der Appropriation, m.a.W. die Bedingung der Entschlüsselung von Kunstwerken bilden, wie sie einer gegebenen Gesellschaft zu einem gegebenen Zeitpunkt offeriert werden“ (Bourdieu, 1997, S.169). Inwieweit das Konzerterlebnis durch den Wissenstand und Erfahrungshorizont der rezipierenden Subjekte beeinflusst sein kann, soll exemplarisch anhand eines autoethnografischen Beispiels aufgezeigt werden. Im Zuge meiner Promotionsforschung analysierte ich Albumrezensionen, interviewte Akteur/-innen der Szenen und beobachtete mit unterschiedlichen Graden der Teilnahme mehrere Konzerte. Die Reflexion der Konzertbesuche führte zu der Einsicht, dass die persönliche Nähe zu der beobachteten Band die Wahrnehmung ihrer Performance maßgeblich prägt. Nicht nur, dass man möglicherweise textsicher das Songmaterial begleiten kann, auch die emotionale Wirkung der Musik entfaltet sich während der Live-Situation auf Basis des individuellen Wissensvorrats. Dies lässt sich einfach nachvollziehen, wenn man zwei Erfahrungsdimensionen von Live-Konzerten gegenüberstellt: eine Band zum ersten Mal live erleben, die einem zuvor gänzlich unbekannt war, und eine Band beobachten, von der man langjähriger Fan ist. Die Möglichkeiten zur Partizipation sind abhängig vom Kenntnisstand der Rezipient/-innen. Mitsingen kann nur, wer die Texte kennt. Auf bestimmte Teile des Songmaterials hinfiebern kann nur, wer die Kompositionen kennt. Von dem Vorwissen betroffen ist in der Konsequenz auch die emotionale Tragweite, die eine Performance bei den Zuschauenden erwirken kann. Die subjektive Beziehung zur Musik präfiguriert mithin das Erlebnis (vgl. Hinrichs, 2022).

Der australische Kulturwissenschaftler John Frow knüpft an Bourdieus Soziologie der symbolischen Formen an. Im Verhältnis zu Bourdieu sieht Frow die pri-

märe Funktion von ästhetischen Praktiken jedoch nicht zuvorderst im Distinktionsgewinn (vgl. Frow, 1996, S.5). Er übernimmt Bourdieus praxeologisches Verständnis, konzentriert sich aber stärker auf die Relationalität und kollektive Hervorbringung von Werten. Er verwendet den Begriff der Wertungsregimes („regimes of value“), die in gruppenspezifische Wissensordnungen eingelassen sind. Die Wertungsregime generieren laut Frow „evaluative regularities under conditions of use, and in which particular empirical audiences of communities may be more or less fully imbricated“ (Frow, 1996, S.144). So stehen auch Genres nach Frow nicht nur für thematische Ausrichtungen bzw. Begrenzungen von Literatur. Vielmehr beinhalten sie „implicit realities which genres form as a pre-given reference, together with effects of authority and plausability which are specific to the genre“ (Frow, 2006, S.19). Frows Argumentation des Genrebegriffs bezieht sich vor allem auf literarische Texte, seine Überlegungen sind aber anschlussfähig für den musikalischen Kontext. Über die Beschreibung von Charakteristika hinaus haben Genres einen strukturierenden Effekt auf die Wahrnehmung, sie vermitteln den Subjekten Schemata zum Verstehen von Phänomenen (vgl. Frow, 2006, S.83). Frow argumentiert, dass ästhetische Entscheidungen in negativer Relation zu Objekten ablaufen, die auch hätten ausgewählt werden können. In diesem Selektionsprozess spiele der historische Kontext, in dem die Objekte eingebettet sind, ebenso eine Rolle wie ihre Positionierung in der Gegenwart (vgl. Frow, 1996, S.35). Die Geschmackspräferenzen von Metal-Fans, die sich in Vorlieben für einzelne Genres und Events zeigen, sind aus Frows Perspektive historisch und sozial bedingt, wenn auch nicht determiniert.

Das in der Metal-Szene zirkulierende Wissen steht in Verbindung mit spezifischen Wertvorstellungen, welche über ästhetische Praktiken vermittelt werden. Als kulturelle Wissenskonzepte bieten Genres somit ein spezifischeres Identifikationspotenzial. „Through the use of genres we learn who we are, and encounter the limits of our world“ (Frow, 2006, S.144). Auf Basis von Frows Theorien lassen sich Genres als Bedeutungszusammenhänge verstehen, die über ein formales und inhaltliches Muster hinaus auch ontologische Dimensionen tangieren. Ein Interviewpartner aus meiner Forschung zum Wacken Open Air brachte dies – auf Metal im Allgemeinen bezogen – pointiert zum Ausdruck: „[...] weil

Metal ja doch irgendwo, wenn du es hörst, hörst du nicht nur einfach eine Musik irgendwo, sondern du lebst ja auch so ein bisschen danach. Es hat schon Einfluss auf deine ganze Art [...]“ (Hinrichs, 2012, S.75). Das in der Musik implizierte Bedeutungspotenzial können Subjekte zu einem Lebensstil ausformen und entsprechende Gemeinschaften, also Szenen, bilden. Ein aufschlussreiches – wenn auch plakatives – Beispiel für Eigenschaften, die mit einem Genre abseits der Musik verbunden werden können, ist die Gegenüberstellung der Straight Edge Hardcore-Punk-Band Minor Threat und der Thrash-Metal-Band Tankard. Minor Threat gelten als wegweisende Band der politischen Hardcore-Szene, die sich in den 1980er Jahren in Washington entwickelte. Tankard gründete sich 1982, gehört zu den bekannteren deutschen Thrash-Metal-Bands und hat eine – obgleich dies nicht stellvertretend für das gesamte Thrash-Metal-Genre behauptet werden kann – klare thematische Ausrichtung auf positiv besetzten Alkoholkonsum. Mit Blick auf den Drogen- bzw. Alkoholkonsum kann auf Basis der Genreausrichtung mit einem Unterschied im Publikum gerechnet werden, wenngleich auch von durchaus heterogenen Positionen der Besucher/-innen in Bezug auf die Band ausgegangen werden muss. Die Publika kopieren schließlich nicht einfach die Haltungen der Künstler/-innen. Die Musikwissenschaftlerin Sarah Chaker bezeichnet die in Szenen vorherrschenden Einstellungen und Haltungen als „Szene-Attitüden“ (Chaker, 2014, S.156). Der Death-Metal-Szene attestiert sie eine kritische Haltung gegenüber religiösen Institutionen und dem christlichen Glauben, die sich aus „atheistischen, nihilistischen oder agnostischen Überzeugungen“ speisen würde (Chaker, 2014, S.157). Wie genau die zahlreichen Genres mögliche divergierende Bedeutungen hinsichtlich sozialer, politischer oder moralischer Wertvorstellungen artikulieren, kann hier nicht umfassend erläutert werden. Dass die Genres aber mehr als nur musikalische Unterschiede bezeichnen, zeigt sich zudem an unterschiedlichen Ästhetiken, z.B. in Form von Cover-Artworks und T-Shirt-Designs.

Ein Vergleich zwischen der Metal- und Hardcore-Szene ist aufschlussreich für die lebensweltlichen Differenzen von Szenegänger/-innen, die mit ethischen Vorstellungen und Handlungsweisen in Verbindung stehen. Obgleich Metal und Hardcore nicht gleichzusetzen sind, so gab es in der Vergangenheit doch viele

Überschneidungen zwischen ihnen. Mit Genres wie dem Metalcore, Deathcore und Mathcore gibt es zudem Hybride aus Metal und Hardcore, deren Vertreter/-innen auch auf Metal-Festivals häufig anzutreffen sind, wie etwa auf dem Wacken Open Air oder dem Full Force. Einige Metalcore-Bands, wie Heaven Shall Burn oder Maroon, artikulieren Positionen, die in Zusammenhang mit linkspolitischen Ansichten stehen, die besonders in der Hardcore-Szene verbreitet sind (vgl. Calmbach, 2007, S.171 ff.). Musikalisch orientieren sich die besagten Bands hingegen mehr an Spielarten verschiedener Metal-Genres. An diesen Beispielen wird erkenntlich, dass die Genreeinflüsse über die Musik hinausgehen können. Diese von den Künstler/-innen artikulierten Haltungen vermitteln sich – wenn auch nicht absolut – an ihre Hörer/-innen, so dass die in den Genres eingelassenen Werte und Bedeutungen auch außermusikalische Orientierungspunkte für die Identifikation ermöglichen. Für die Gestaltung von Erlebnisangeboten haben diese Unterschiede nicht nur eine Relevanz für die Aufstellung des musikalischen Programms, sondern auch für die Preisgestaltung, das Sponsoring oder die Speisen- und Getränkeauswahl, die auf den Festivals angeboten wird.

Wie Live-Konzerte rezipiert werden, lässt sich zwar nicht einheitlich bestimmen, aber idealtypisch mit drei Bewertungshaltungen umreißen: eine musikalisch-technische, eine historisch-kulturelle und eine erlebnisorientierte Bewertungshaltung (vgl. Hinrichs, 2022, S.536 f.). Die erstgenannte Bewertungshaltung gründet auf dem Wissen für ästhetische Praktiken, wie es Zaddach beschreibt. Die Rezeption richtet sich hierbei auf das musikalische Können und die technische Umsetzung in der Live-Situation. Die zweite Bewertungshaltung perspektiviert die Performance nach Wertvorstellungen, die auf dem diskursiven Wissen der Szene gründen. Spielt die Band guten Death Metal? Kommt ihre Darbietung an die Qualitäten der Performances von den Pionieren oder anderen Vertretern des Genres heran? Eine gute Kenntnis über die einzelnen Genres und ihnen zuzuordnende Künstler/-innen bildet für die Bewertungshaltung die Grundlage, um das aktuell Betrachtete im Vergleich beurteilen zu können. Die dritte Bewertungshaltung fokussiert den Unterhaltungswert der Performance. Sie gründet nicht auf dem kulturellen Wissen der Szene, sondern kann davon

gänzlich unabhängig erfolgen. Diese Art der Rezeption lässt sich mit einer einfachen Frage zusammenfassen: Macht es Spaß? Eine solche Publikumshaltung tendiert, kritisch betrachtet, in Richtung der von Schulze beschriebenen „Zappermentalität“.

Die drei genannten Bewertungshaltungen können sich überschneiden. Je nach individuellen Präferenzen variiert ihre Hierarchie. Mit Blick auf die Relevanz von Genrespezifika für Live-Performances und damit auch für Festivals lässt sich die These aufstellen, dass Veranstaltungen mit einem genrespezifischen Programm in besonderem Maße mit der historisch-kulturellen und der musikalisch-technischen Bewertungshaltung korrelieren. Letztere steht insbesondere in Zusammenhang mit den progressiven Spielarten im Metal, die z.B. auf dem Euroblast oder UK Tech-Fest das Programm ausmachen.

SYMBOLISCHE INTERAKTION IN DER SZENE UND AUF FESTIVALS

Im Zentrum des symbolisch-interaktionistischen Ansatzes stehen die wechselseitigen Prozesse des Anzeigens und Interpretierens von Bedeutungen. George H. Mead versteht Sprache als Organisationsprinzip für menschliche Gesellschaften und Kommunikation als Voraussetzung und Möglichkeit für kooperative Tätigkeiten (vgl. Mead, 2017, 306 f.). Dass Personen sich verständigen können, setzt nach Mead signifikante Symbole voraus. Dabei handelt es sich um intersubjektiv geteilte Zeichen. Während Begriffe wie „Katze“ oder „Hund“ allgemeingültig sind und – zumindest in der Regel – bereits im Zuge der primären Sozialisation angeeignet werden, sind einige andere Wörter und Symbole an spezifische Lebenswelten gebunden und werden in erster Linie hier vermittelt, wie etwa die oben genannten Genrebezeichnungen in der Metal-Szene. Intersubjektivität gründet auf zeichenhafter Interaktion; Zeichen „sind Hilfsmittel der Grenzüberschreitung und zugleich auch Grenze zwischen mir und der sozialen Welt“ (Soeffner, 2004, S.183). Intersubjektiv geteilte Zeichen bilden die Voraussetzung zur Entstehung von Gemeinschaften. Eine Szene kann als

„Gesinnungsgemeinschaft“ verstanden werden, in der sich Personen durch ein gemeinsames Interesse „verbünden“ (Hitzler, Niederbacher, 2010, S.16). Die geteilte Leidenschaft für ein Thema, im Falle der Metal-Szene primär die Musik, artikulieren die Subjekte über spezifische Handlungs- und Umgangsweisen, die auf entsprechenden Wissensgrundlagen basieren. Die Kenntnisse über die verschiedenen Ausprägungen von Metal werden zur kommunikativen Basis, um sich über die Themen der Szene austauschen zu können. Im Mittelpunkt der symbolisch-interaktionistischen Handlungstheorie steht das Prinzip der Perspektivenübernahme in einer Interaktionssituation. „Der Interpretationsprozess läuft ab, indem die Teilnehmer sich gegenseitig etwas anzeigen und nicht nur jeder sich selbst etwas anzeigt. Gemeinsames oder kollektives Handeln ist ein Ergebnis eines solchen Prozesses interpretierender Interaktion“ (Blumer, 2013, S.83). Nach Blumer handeln Menschen auf dieser gemeinsamen Grundlage und bilden so auch Zusammenschlüsse, handeln Normen und Regeln aus (vgl. Blumer, 2013, S.127, 138 f.). Wie diese Prozesse des Anzeigens und Interpretierens auf Metal-Festivals ablaufen, zeigt sich beispielhaft am Zeigen und Erwidern der „Devil Horns“ zwischen den auftretenden Künstler/-innen und dem Publikum. Mit dieser Interaktion wird eine Form von Zustimmung und Verbundenheit ausgedrückt. Auch die Gestaltungsprozesse von Festivals setzen eine Perspektivenübernahme seitens der Veranstalter/-innen voraus. Diese antizipieren die Wahrnehmung von Besuchenden und schaffen darauf aufbauend Angebote.

Die zahlreichen Genres, die unter dem Oberbegriff „Metal“ firmieren, evolvieren selbst wieder Formen der Vergemeinschaftung, bilden also spezialisierte Szenen. Keith Kahn-Harris führt in seiner Arbeit über Extreme Metal aus, wie Szenen sich entlang der Dimensionen „construction“ und „structure“ voneinander abgrenzen (vgl. Kahn-Harris, 2007, S.100f.). Zu ersten Dimensionen zählt er diskursive und ästhetische Praktiken. Dabei unterscheidet Kahn-Harris interne und externe diskursive Praktiken. Erstere beziehen sich auf kommunikative Prozesse innerhalb der Szene, durch welche diese als distinktive Form für die „Mitglieder“ wahrnehmbar werden. Die externen Konstruktionen bezeichnen hingegen Zuschreibungen, die von außen auf die Szene einwirken und sie von anderen Szenen unterscheidbar machen. Als dritte Variante von Konstruk-

tionsprozessen fasst Kahn-Harris ästhetische Praktiken, die intern und extern Sichtbarkeit erzeugen. Als strukturierende Aspekte von Szenen beschreibt er Handlungsweisen, die die Reproduktion der Szene sichern. Dazu zählt das Erhalten der szenischen Infrastruktur, u.a. bestehend aus Labels, Vertrieben und Konzerten. Zudem wirken die Akteur/-innen an der Stabilität einer Szene mit, was sich in ihrer Lang- bzw. Kurzlebigkeit zeigt. Ein weiterer strukturierender Faktor ist die Beziehung zu anderen Szenen, die Art und Weise, wie Nähen oder auch Distanzen zu ihnen entwickelt werden. Als Beispiel nennt Kahn-Harris hierfür die Verbindung zur Punk-Szene, die von den verschiedenen Metal-Szenen unterschiedlich gepflegt wird. So hat etwa die Thrash-Metal-Szene viele Verbindungen zum Punk, sowohl musikalisch als auch politisch. Als vierten Strukturierungsaspekt nennt Kahn-Harris in Anlehnung an Bourdieu das in der Szene zirkulierende kulturelle Kapital, mit dem Szenezugehörige Prestige und Kompetenz anzeigen. Als letzte Variante strukturierender Praktiken bestimmt er die Formen der Produktion und Konsumtion, die von einer Szene ausgehen bzw. in ihr stattfinden.

Kahn-Harris verweist mit diesen Konstruktions- und Strukturierungsprozessen auf die Relationen zwischen Metal-Szenen. Die von ihm benannten Praktiken können im Anschluss an die symbolisch-interaktionistischen Theorien von Mead und Blumer als Formen des Anzeigens von Bedeutungen verstanden werden, über die sich die verschiedenen Metal-Szenen im Verhältnis zueinander definieren.

Metal-Festivals mit einer Genrespezialisierung orientieren sich stärker an der Binnenkommunikation der Szene, sie adressieren primär diejenigen, die sich mit Metal mehr als nur flüchtig beschäftigen. Veranstaltungen wie das Obscene Extreme gehen mit ihrer Ausrichtung auf Distanz zum Mainstream der Metal-Szene, wodurch sie als Erlebnisangebot ein anderes Distinktionspotenzial für Besucher/-innen bereithalten. Die musikalischen Unterschiede der Metal-Genres haben mitunter auch Einfluss auf die Live-Situation. Genrekonventionen können die Interaktion zwischen Bands und Publikum beeinflussen (vgl. Hinrichs, Pronitschew, 2017, S.154). So sind einige Publikumsformationen wie

ein „Circle Pit“ oder eine „Wall of Death“ wahrscheinlicher auf Konzerten von Bands aus dem Extreme Metal, Metalcore und Hardcore. Initiiert werden diese Bewegungsmuster in der Regel von den Sänger/-innen der Bands. Auch hier treten Künstler/-innen und Konzertbesucher/-innen in eine Interaktionssituation, die das kulturelle Wissen über diese Vorgänge voraussetzt. Ohne entsprechende Vorkenntnisse wären szenefremde Konzertbesucher/-innen wahrscheinlich von dem Ablauf einer „Wall of Death“ überrascht.

FAZIT

Kern der hier diskutierten Ansätze sind das spezifische Wissen einer Szenekultur sowie die darauf aufbauenden Interaktionen und Prozesse der Subjektivierung und Gemeinschaftsbildung. Die verschiedenen Genreausprägungen stehen über die Musik hinaus in Verbindung mit anderen ästhetischen Formen, Geschmäckern und Neigungen. Die Erschließung und Aneignung des kulturellen Wissens, die Perspektivenübernahme der Hörer/-innen und Fans bilden die Grundlage für erfolgreiche Organisationsprozesse von szenespezifischen Erlebnisangeboten. Umso spezieller das musikalische Angebot, desto voraussetzungsreicher ist es auch. Das Billing des Obscene Extreme weist im Vergleich zum Billing des Wacken Open Airs deutlich weniger bekannte Künstler/-innen auf, dennoch kann auch hier von einer internationalen Zusammensetzung gesprochen werden. Selbstverständlich sind hierfür auch Kostengründe mitzudenken, doch auch diese wären bereits als Teil der Konzipierung des Events zu betrachten. Das Obscene Extreme setzt für eine Wertschätzung des musikalischen Aufgebots ein tieferes diskursives Wissen voraus als das Wacken Open Air und zudem eine besondere Vorliebe für den Bereich des Extreme Metal. Damit kann ein Festival wie das Obscene Extreme Personen binden, denen die Ausrichtung des Wacken Open Air im Vergleich zu sehr auf Publikumsmaximierung angelegt ist und dadurch weg vom Nukleus der Szene führt. Das ambivalente Verhältnis zur Kommerzialisierung der Szene verweist in der Praxis auf die graduellen Unterschiede im Publikum.

Genres lassen Subjekte etwas antizipieren. Mit Blick auf das musikalische Angebot von Metal-Festivals macht das Anzeigen von Genrezugehörigkeiten und Bandnamen die Spezifität des Erlebnisangebots deutlich, was den Konsumierenden die Auswahl erleichtert. Mit einer genrespezifischen Eingrenzung des Festivalprogramms wird ein tendenziell homogeneres Publikum erreicht als mit einer Veranstaltung, die alle Spielarten des Metal – und dazu meist angrenzend auch des Hard Rock – abdeckt. Veranstalter/-innen können auf Basis des kulturellen Wissens entlang verschiedener Niveaustufen kommunizieren. Mit dem Hinweis auf die genrespezifischen Kulturprodukte und Erlebnisangebote sollte gezeigt werden, dass Bands ihre musikalische Identität und Zugehörigkeit über Merchandise sichtbar machen und auf diese Weise an ihrem individuellen Markenkern arbeiten. Für die Organisation von Festivals stellen sich zudem Fragen hinsichtlich möglicher Interessenkonstellationen im Publikum, um ansprechende Rahmenprogramme anzubieten.

LITERATUR

- Blumer, H. (2013). Symbolischer Interaktionismus. Aufsätze zu einer Wissenschaft der Interpretation, hg. von Heinz Bude, Michael Dellwing. Berlin: Suhrkamp.
- Bourdieu, P. (1997). Zur Soziologie der symbolischen Formen. 6. Aufl., Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Bourdieu, P. (2012). Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft. 22. Aufl., Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Calmbach, M. (2007). More than Music. Einblicke in die Jugendkultur Hardcore (Cultural Studies, Bd. 28). Bielefeld: Transcript-Verlag.
- Chaker, S. (2014). Schwarzm Metall und Todesblei. Über den Umgang mit Musik in den Black- und Death-Metal-Szenen Deutschlands (Wissenschaftliche Reihe im Archiv der Jugendkulturen, Bd. 10). Berlin: Archiv der Jugendkulturen Verlag KG.

- Diaz-Bone, R. (2002). Kulturwelt, Diskurs und Lebensstil. Eine diskurstheoretische Erweiterung der bourdieuschen Distinktionstheorie (Forschung Soziologie, Bd. 164). Opladen: Leske + Budrich.
- Elflein, D. (2010). Schwermetallanalysen. Die musikalische Sprache des Heavy Metal (Texte zur populären Musik, Bd. 6). Bielefeld: Transcript Verlag.
- Frow, J. (1996). Cultural Studies and Cultural Value. Oxford: Clarendon Press.
- Frow, J. (2006). Genre. London, New York: Routledge.
- Greverus, I.-M. (2009). Über die Poesie und die Prosa der Räume. Gedanken zu einer Anthropologie des Raums (anthropologische Texte, Bd. 10). Berlin: Lit-Verlag.
- Hinrichs, P. (2011). Wacken. Ein Dorf wird Metropole und Marke. Göttingen: Cuvillier Verlag.
- Hinrichs, P. (2022). „Dancers to a Discordant System“. Kreativität und Praxis in der Metal- und Hardcore-Szene (Praxis und Kultur 7). Göttingen: Cuvillier Verlag.
- Hinrichs, P.; Pronitschew, O. (2017). Performing Disorder. In: Popular Music Studies Today. Proceedings of the International Association for the Study of Popular Music. Wiesbaden: VS Verlag, S.149–158.
- Hitzler, R.; Niederbacher, A. (2010): Leben in Szenen. Formen juveniler Vergemeinschaftung heute (Erlebniswelten, Bd. 3). 3. vollständig überarb. Aufl., Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Kahn-Harris, K. (2007). Extreme Metal. Music and Culture on the Edge. Oxford, New York: Berg.
- Karlsen, S. (2017). Music Appropriation in Informal Learning Contexts. In: Dietmar Elflein, Bernhard Weber (Hg.): Aneignungsformen populärer Musik. Klänge, Netzwerke, Geschichte(n) und wildes Lernen (Studien zur Populärmusik). Bielefeld: Transcript-Verlag, S.37–56.
- Löw, M. (2001). Raumsoziologie. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Mead, G. H. (2017). Geist, Identität und Gesellschaft aus Sicht des Sozialbehaviorismus. 18. Aufl., Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Nohr, R. F. (2011). „Music is the Food of Love“. Metal als transmoderne Sinnstiftung. In: Nohr, Rolf F., Herbert Schwaab (Hg.): Metal Matters. Heavy Metal als Kultur und Welt. Münster: Lit-Verlag, S.307–325.

- Roccor, B. (1998). *Heavy Metal: Die Bands. Die Fans. Die Gegner*. München: C.H. Beck.
- Schulze, G. (2000). *Kulissen des Glücks. Streifzüge durch die Eventkultur*. 2. Aufl., Frankfurt/M, New York: Campus Verlag.
- Schütz, A.; Luckmann, T. (2017). *Strukturen der Lebenswelt*. 2. überarb. Aufl., Konstanz, München: UTB.
- Soeffner, H.-G. (2004). *Auslegung des Alltags – Der Alltag der Auslegung. Zur wissenssoziologischen Konzeption einer sozialwissenschaftlichen Hermeneutik*. 2. Aufl., Konstanz: UVK.
- Weinstein, D. (2000). *Heavy Metal. The Music and Its Culture*. Revised Edition. New York: Da Capo Press.
- Zaddach, W.-G. (2018). *Heavy Metal in der DDR. Szene, Akteure, Praktiken (Texte zur populären Musik, Bd. 10)*. Bielefeld: Transcript-Verlag.

STUDIEN ZUM FESTIVALMANAGEMENT

Herausgegeben von Prof. Dr. Matthias Johannes Bauer und Tom Naber,
IST-Hochschule für Management

Band 4: Matthias Johannes Bauer, Tom Naber (Hrsg.): **Menschen, Marken, Moshpits. Wirtschaftliche und kommunikative Aspekte von Open-Air-Veranstaltungen am Beispiel von Metal-Festivals in Deutschland**
356 Seiten · 2025 · ISBN 978-3-8316-5065-1 (gebundenes Buch),
ISBN 978-3-8316-7820-4 (E-Book)

Band 3: Matthias Johannes Bauer, Tom Naber (Hrsg.): **Sicherheit und Vertrauen. Aspekte von Risikomanagement, Markenloyalität, Awareness und der Gefahr rechtsextremer Ideologien auf Festivals und Open-Air-Veranstaltungen**
396 Seiten · 2024 · ISBN 978-3-8316-5027-9 (gebundenes Buch),
ISBN 978-3-8316-7764-1 (E-Book)

Band 2: Matthias Johannes Bauer, Tom Naber (Hrsg.): **Barrierefreie Open-Air-Veranstaltungen. Studien zur Teilhabe auf Festivals für Menschen mit Sehbeeinträchtigung und mit körperlicher Beeinträchtigung**
156 Seiten · 2023 · ISBN 978-3-8316-5026-2 (gebundenes Buch),
ISBN 978-3-8316-7763-4 (E-Book)

Band 1: Matthias Johannes Bauer, Tom Naber (Hrsg.): **Musikfestivals und Open-Air-Veranstaltungen. Wirtschaftsfaktor – Krisenkommunikation – Nachhaltigkeit**
230 Seiten · 2022 · SBN 978-3-8316-4966-2 (gebundenes Buch),
ISBN 978-3-8316-7715-3 (E-Book)

Unser gesamtes Sortiment erhalten Sie im stationären- oder im Onlinebuchhandel sowie unter www.utzverlag.de.

Heavy Metal-Festivals sind in Deutschland längst zu kulturellen Schwergewichten geworden: Sie vereinen Zehntausende, prägen Regionen, schaffen Marken und beeinflussen ganze Wirtschaftszweige. Der vorliegende Band 4 der Studien zum Festivalmanagement nimmt das Phänomen erstmals umfassend aus wissenschaftlicher Perspektive in den Blick und zeigt, was hinter der faszinierenden Wucht von Menschen, Marken und Moshpits steckt.

Im ersten Teil stehen die Menschen im Mittelpunkt – als Fans, Musikacts und Teil der Szene. Beiträge zu Genre-Identitäten, psychologischen Besonderheiten von Metalheads, Lebensrealitäten von Festivalfans und einzelnen Aspekten von Festivalangeboten liefern neue Einblicke in die soziale und kulturelle Dynamik der Metal-Community.

Der zweite Teil analysiert Metal-Festivals als wirtschaftliche und kommunikative Kraftfelder: von visuellen Markenwelten über regionale Wirtschaftseffekte bis hin zu den Erfolgsstrategien einzelner Labels.

Im dritten Teil geht es um die Zukunft der Moshpits: Nachhaltigkeit, Sicherheit, Resilienz und Digitalisierung werden als zentrale Herausforderungen und Chancen für Festivals im Wandel diskutiert.

Entstanden im Rahmen eines wissenschaftlichen Round-Table-Gesprächs an der IST-Hochschule für Management, richtet sich dieser Band an alle, die Metal-Festivals nicht nur erleben, sondern auch verstehen wollen.

