

1 Einleitung

In dem Song »Dancers to a Discordant System« der schwedischen Band Meshuggah heißt es: »Listen to the hidden tune / The essence of lies in notes defined / As we dance to the dissonant sway«. ¹ Der vollständige Text gibt eine düstere Prognose für das menschliche Dasein. Der Songtitel und die dritte Zeile des Textes fielen mir während der Fertigstellung der vorliegenden Arbeit jedoch aus einem anderen Grund auf: Sie umschreiben in sinnbildlicher Form das Forschungsfeld und Erkenntnisinteresse der Untersuchung. Der kreative Spielraum in der Metal- und Hardcore-Szene lässt sich durchaus als ein »discordant system«, ein widersprüchliches, uneiniges System, in dem man zu (oftmals) dissonanten Mächten tanzt, begreifen. Das Widersprüchliche liegt hierbei in der Art und Weise, wie Kreativität als ermöglichende Kraft einerseits Konventionen in Frage stellt und aufsprengt, so wie es die beiden Szenen besonders in ihren Anfangstagen getan haben; andererseits ist Kreativität und das, was sie hervorbringt, selbst Gegenstand von Aushandlungsprozessen und Wertediskussionen, welche die vermeintliche Grenzenlosigkeit kreativer Prozesse einschränken. Das kreative Denken und Handeln samt seiner Materialisierungen ist Ursache für die Entstehung von Szenen, aber auch Antrieb für deren fortlaufende Transformationen. Die Schnittstelle von Kreativität und soziokulturellem Umfeld markiert deshalb das Untersuchungsfeld dieser Arbeit.

Metal und Hardcore sind musikalische Stilrichtungen, in deren Zusammenhang sich jeweils sehr spezifische Szenen entwickelt haben. Sie haben ihre eigenen Symbole und Zeichen, die sich in einer differenzierten Ästhetik zeigen, haben ihre eigenen medialen Formate und finden sich in verschiedenen Ausgestaltungen auch im Mainstream wieder. Metal und Hardcore sprechen viele Menschen an und erreichen ein großes Publikum, wie der Andrang auf entsprechenden Festivals und die Absatzzahlen von Tonträgern zeigen. Sowohl

¹ Meshuggah (Jens Kidman, Fredrik Thordendal, Märten Hagström, Dick Lövgren, Tomas Haake): Dancers to a Discordant System. In: ObZen (Album). Veröffentlicht über Nuclear Blast, 2008. Vgl. <https://www.songtexte.com/songtext/meshuggah/dancers-to-a-discordant-system-13d02d29.html> (Zugriffsdatum: 16.3.2022).

Metal als auch Hardcore haben eine Vielzahl von bekannten musikalischen Vertreter*innen hervorgebracht und scheinen heute mehr denn je viele, meist junge Menschen dazu zu bewegen, ebenfalls Musik dieser Art zu machen und/oder sich mit ihr zu beschäftigen. Die Szenen bieten jedoch mehr als nur Musik und modische Anreize zur Selbstgestaltung. Sie sind in sich heterogene Vergemeinschaftungsformen mit eigenen Kulturen, die über Events, Musik und Kleidungsstil hinaus einen prägenden Einfluss auf die Lebens- und Alltagswelt ihrer »Mitglieder« haben. Metal und Hardcore sind komplexe Sinnwelten, die Menschen Möglichkeiten eröffnen, sich zu definieren, zu äußern und zu wirken. Die vorliegende Arbeit stellt nicht den Versuch dar, ausführliche Szeneporraits zu Metal und Hardcore zu liefern. Im Fokus stehen vielmehr die hier zu verortenden kreativen Potenziale, die Perspektivierung kreativer Prozesse im Zusammenhang mit der jeweiligen Szenekultur und die daraus resultierenden Praktiken und Subjektivierungsprozesse. Die Beziehung zwischen Szene und Kreativität ist in diesem Sinne der Dreh- und Angelpunkt meiner Analyse. Neben der theoretischen Basis der interdisziplinären Literatur stützt sich diese Arbeit auf eine Triangulation aus Methoden der qualitativen Sozialforschung. Der theoretische Rahmen liefert das Werkzeug für die Interpretation der Daten aus der Empirie. Ein Anliegen dieser Untersuchung ist es, verschiedene theoretische Bezüge für die Analyse der Szenen herzustellen und die Theorien im Verlauf der Ethnografie konstruktiv für ein tiefgreifendes Verständnis des untersuchten Phänomens zu nutzen. Der Fokus dieser Arbeit liegt auf der Analyse der kreativen Potenziale in solchen Vergemeinschaftungen, welche hier empirisch auf die Metal- und Hardcore-Szene im Einzugsbereich von Schleswig-Holstein und Hamburg Bezug nimmt. Die Relevanz dieses Themas lässt sich mit einem Blick auf die Kulturwirtschaft bzw. das Kulturmanagement begründen, zudem ist die Hinwendung zu einer kulturanthropologischen Kreativitätsforschung unter dem Vorzeichen des expandierten postfordistischen Arbeitsparadigmas zu betrachten. Die blühende Kultur- und Kreativwirtschaft mit ihren verschiedenen Branchen hat die ökonomische Bedeutung von Kreativität erkannt und ist innerhalb der vergangenen Jahre zu einem der ertragreichsten Wirtschaftssektoren geworden. Das Konzept der kreativen Klasse, wie es Richard Florida beschreibt, mag sich zwar nicht dergestalt realisiert haben,

wie es Florida projiziert hat; dass es aber einen tiefgreifenden ökonomischen und gesellschaftlichen Wandel gibt, der entscheidend mit der Forderung nach Kreativität verbunden ist, lässt sich kaum bestreiten (Florida 2004). Auch die Länder- und Bundespolitik Deutschlands hat diesem Umstand mit entsprechenden Institutionalisierungen und Initiativen, wie dem Kompetenzzentrum für Kreativwirtschaft in Frankfurt, Rechnung getragen. Kreativität wurde als Ressource erkannt und anerkannt.² »Kreativität scheint als natürliches Potenzial immer schon vorhanden, aber zugleich wird systematisch dazu angehalten, sie zu entwickeln, und zugleich wird sehnsüchtig gewünscht, kreativ zu sein« (Reckwitz 2012, S. 17).

Bei der Bestimmung kulturwirtschaftlicher und kreativwirtschaftlicher Berufe und Tätigkeiten fällt besonders der weitgefächerte und diffuse Kreativitätsbegriff auf, der hierbei impliziert ist. Das Verständnis von Kreativität im Sinne einer schöpferischen Tätigkeit, welche explizit Neues hervorbringt und Ausdruck einer spezifischen Genialität ist, hat sich in Richtung einer alltäglichen, gewöhnlichen und anwendungsorientierten Kreativität verschoben, welche auch das strategische Lösen von Problemen einbezieht und viele Varianten von konzipierenden Praktiken und Managementstrategien umfasst. Wenn es um die Produktionsprozesse in den angeführten Branchen geht, wird immer wieder das Vorhandensein der kreativen Potenziale hier arbeitender Akteur*innen betont, doch wie definieren sich diese Potenziale? Kreatives Potenzial scheint etwas zu sein, das aktiviert und gefördert werden muss, zugleich verbleibt es in seiner Beschreibung meist diffus. Ein Ziel

² Vgl. <https://www.kultur-kreativ-wirtschaft.de/KUK/Navigation/DE/Home/home.html> (Zugriffsdatum: 22.1.2019); <https://www.bmwi.de/Redaktion/DE/Artikel/Branchenfokus/Wirtschaft/branchenfokus-kultur-und-kreativwirtschaft.html> (Zugriffsdatum: 22.1.2019): »Seit Ende der 1980er Jahre entwickelte sich die Kultur- und Kreativwirtschaft zu einem der dynamischsten Wirtschaftszweige der Weltwirtschaft. Ihr Beitrag zur volkswirtschaftlichen Gesamtleistung (Bruttowertschöpfung) in Deutschland betrug im Jahr 2017 102,4 Milliarden Euro (3,1 Prozent). Damit übertrifft die Kultur- und Kreativwirtschaft in Sachen Wertschöpfung inzwischen andere wichtige Branchen wie die chemische Industrie, die Energieversorger oder aber die Finanzdienstleister«. Siehe auch: <https://kreativ-bund.de/> (Zugriffsdatum: 22.1.2019).

dieser Arbeit ist es daher, diesem Begriff mehr Kontur zu verleihen und ihn über theoretische und empirische Zugänge näher zu bestimmen.

Zu Beginn werde ich die beiden untersuchten Szenen vorstellen. Dabei werden die historischen Kontexte und wesentlichen Entwicklungslinien betrachtet. Da Metal und Hardcore primär als Musikszenen wahrgenommen werden, wird diese Kontextualisierung ihren Ausgangspunkt bei den Pionierarbeiten und vermeintlichen Begründern dieser Musik nehmen. Die Entwicklung von Metal und Hardcore werde ich hierbei von Beginn an skizzieren, um einen Überblick über die seither stattgefundenen Transformationen in beiden Szenen zu ermöglichen. Daran anschließend werden der Forschungsansatz und die Fragestellung expliziert.

Im nächsten Schritt werde ich das abduktive Forschungsdesign vermittels Thesen spezifizieren und im Rahmen der Methodologie auf weitere theoretische Konzepte Bezug nehmen. Dabei werde ich zunächst mein Verständnis von Praxis und Potenzial darlegen. Im Anschluss wird die methodische Vorgehensweise näher erläutert, welche den empirischen Teil der Arbeit strukturiert. Für meine Untersuchung arbeitete ich mit einer Triangulation aus der Analyse von Albumrezensionen und Interviews, aus (Teilnehmenden) Beobachtungen und aus einem autoethnografischen Ansatz. Die Daten aus den Rezensionen und den Interviews haben aufgrund ihres Umfangs mehr Gewicht für meine Analyse als die (Teilnehmenden) Beobachtungen und die Autoethnografie, die einen weiteren Blickwinkel eröffnen soll. Im Überblick über den Forschungsstand werde ich zunächst den Szenebegriff kritisch reflektieren und mit den wesentlichen theoretischen Konzepten in den entsprechenden Diskursen betrachten: Subkultur, Gegenkultur, Jugendkultur. Danach wird ein Konzept zu Vergemeinschaftungsformen und Teilkulturen vorgestellt, welches auf die diskutierten Ansätze Bezug nimmt. Ein ähnliches Vorgehen wird mit Blick auf den Begriff der Kreativität verfolgt. Auch hier werden neben historischen Kontexten und Entwicklungslinien Erklärungsmodelle aus unterschiedlichen Disziplinen vorgestellt und erläutert, um die vielfältigen Semantisierungen von Kreativität aufzuzeigen und sie schließlich zu einer Heuristik zu verdichten. Die daraus gewonnene Übersicht soll einen Analyserahmen für das empirische Material bieten.

2 Szeneskizzen

Die beiden Szenen – insbesondere die Metal-Szene – waren in den letzten zwanzig Jahren Gegenstand zahlreicher Untersuchungen. Hier wird zunächst auf die historische Entwicklung abgehoben, um die Szenediskurse möglichst umfassend und kohärent deutlich zu machen, ohne das Ziel zu verfolgen, eine Geschichte der beiden Musikrichtungen und Szenen abzubilden. Aber zur Beleuchtung der semantischen Aushandlungsprozesse, welche die jeweilige Szene kulturell hervorbringen, ist es notwendig, sich auf die wesentlichen historischen Entwicklungslinien zu beziehen. Auf diese Weise können die Ordnungen und Verflechtungen der entsprechenden Diskurse aufgezeigt werden. Im Folgenden gebe ich deshalb einen Überblick über die zwei Musikrichtungen und Szenen.

2.1 Metal und Hardcore als Felder kulturwissenschaftlicher Forschung

Bettina Roccor ist die erste Volkskundlerin in Deutschland, die eine Monografie über die Metal-Szene verfasste. In ihrer 1998 veröffentlichten Dissertation stellt sie Heavy Metal als vielschichtiges kulturelles Phänomen vor und dekonstruiert das bis dahin noch wirkmächtige Stereotyp von Metal als Sammelbecken für jugendgefährdende, kriminelle und satanische Handlungen (Weinstein 2000, S. 237ff.; Roccor 1998a, S. 250ff.). Hierbei konnte sie auf Studien aus Nordamerika zugreifen. Die Arbeit »Heavy Metal: A Cultural Sociology« der Soziologin Deena Weinstein war 1991 die erste umfassende wissenschaftliche Studie zu Heavy Metal in den USA. Der amerikanische Musikwissenschaftler Robert Walser legte 1993 mit seiner Untersuchung »Running with the Devil. Power, Gender, and Madness in Heavy Metal Music« nach. Einen interdisziplinären Beitrag in Form eines umfangreichen Sammelbandes lieferten Rolf Nohr und Wolfgang Schwaab 2011. In »Metal Matters« trugen sie Zugänge verschiedener Fachrichtungen zusammen, um den Untersuchungsgegenstand in seiner Komplexität abzubilden und zu erläutern. Einen ähnlichen – wenn auch im Umfang deutlich geringer ausgefallenen – Ansatz verfolgten zuletzt Florian Heesch und Anna-Katharina

Höpflinger, indem sie methodische Perspektiven für das Forschungsfeld aufzeigten. Mit einer engeren Perspektive auf Black und Death Metal lieferte Sarah Chaker in ihrer vielbeachteten Dissertation eine Analyse der beiden Metal-Szenen (Chaker 2014). Ebenfalls mit den musikalisch extremeren Formen des Metal auseinandergesetzt hat sich Keith Kahn-Harris, der mit »Extreme Metal« gerade diese Spielarten samt ihrer Inszenierungen in den Fokus rückt (Kahn-Harris 2007). Dietmar Elflein analysierte Heavy Metal aus musikwissenschaftlicher Sicht und stellte wesentliche musikalische Merkmale in seinen »Schwermetallanalysen« heraus (Elflein 2010). Mit der »International Society for Metal Music Studies« gibt es seit 2013 ein Forschungsnetzwerk, das Heavy Metal inter- und transdisziplinär untersucht, seit 2015 mit dem »Metal Music Studies Journal« eine eigene Zeitschrift herausgibt und Konferenzen und Tagungen zum Thema veranstaltet.³

Zum Thema Hardcore ist der Umfang an Literatur deutlich geringer. Neben Marc Calmbachs Untersuchung »More than Music« (Calmbach 2007) sind es vor allem Beiträge in Sammelbänden, die die Szene im Rahmen von Diskussionen um Jugendkulturen behandeln. Martin Ableitinger untersuchte Hardcore-Punk unter dem Aspekt der Gegenkultur in Hinblick auf dessen politische Potenziale (Ableitinger 2004). 2015 erschien mit »Hardcore & Gender« eine Monografie von Marion Schulze, die den Fokus auf die Geschlechterarrangements der Szene legte, in diesem Zusammenhang aber auch wesentliche Bezüge zum Verständnis von Hardcore als Subkultur diskutiert. Darüber hinaus stehen Quellen aus dem journalistischen Bereich zur Verfügung. Szeneporraits wie »If the kids are united« von Martin Büsser (2013), aber auch Bücher wie »Network of Friends« von Helge Schreiber (2011) oder »American Hardcore« von Steven Blush (2001), die die Entwicklung der Hardcore-Szene aus eigenen Erfahrungen dokumentieren, geben ausführliche Einblicke in die Szene und sind im Verhältnis zu wissenschaftlichen Arbeiten häufiger zu finden. Mit den Arbeiten von Merle Mulder und Gabriel Kuhn sind zwei weitere Monografien zur Hardcore-Szene entstanden (Mulder 2009; Kuhn 2010), deren Leitfragen sich allerdings auf das Konzept des Straight Edge konzentrieren und damit einen anderen Fokus auf das Forschungsfeld legen.

³ Vgl. <https://www.metalstudies.org/> (Zugriffsdatum: 23.7.2019).

2.2 Metal – Eine Skizze zur Szene

Zum Forschungsfeld Metal wurde in den letzten Jahren eine große Anzahl an wissenschaftlichen Arbeiten veröffentlicht. Metal ist nicht nur im wissenschaftlichen Kontext als Forschungsfeld immer populärer geworden, auch in der Popkultur ist es heutzutage eine feste Größe. Bands wie Metallica stehen in der Hall of Fame und haben dafür gesorgt, dass Metal zu einem absatzstarken Genre in der Musikindustrie geworden ist.⁴ Die weite Verbreitung von Metal zeigt sich in der Konsumindustrie u. a. daran, dass Alben aus den Metal-Genres im Sortiment von Media Markt und Co. einen beträchtlichen Raum einnehmen oder dass H&M Shirts mit Aufdrucken bekannter Bands vermarktet.

Der Entstehungszeitpunkt des Begriffs »Heavy Metal« kann nicht genau angegeben werden, er wird auf Ende der 1960er und Anfang der 1970er Jahre datiert. Dabei wird der Ursprung des Begriffs insbesondere mit englischen Bands wie Black Sabbath und Deep Purple assoziiert (Roccor 1998a, S. 98ff.). Die konkrete Bezeichnung als Musikstil popularisierte sich erst später mit der nächsten Generation von Bands des sich fortentwickelnden Hard-Rock-Genres (Judas Priest, Iron Maiden). Die beiden letztgenannten Bands waren Vertreter der einflussreichen »New Wave of British Heavy Metal«, die das Genre laut Robert Walser ebenso geprägt haben wie die Beatles und die Rolling Stones die Popmusik Mitte der 1960er Jahre (Walser 1993, S. 11). Metal unterlag schon immer Prozessen der Kommerzialisierung und wurde in den Massenmedien frühzeitig thematisiert. Die einseitige Darstellung der Szene tendierte bis Mitte der 1980er Jahre dazu, ein negatives Bild von Metal-Künstler*innen und Fans zu zeichnen (Weinstein 2000, S. 237ff.; Roccor 1998a, S. 250ff.). Die Rezeption hat sich in den letzten 30 bis 35 Jahren allerdings deutlich gewandelt. Dies lässt sich exemplarisch an der medialen Darstellung des Wacken Open Air in Deutschland aufzeigen. Über

⁴ Vgl. <https://www.rockhall.com/inductees/metallica> (Zugriffsdatum: 22.1.2019). »Zweitstärkstes Repertoire-Segment [2017] mit 19,8 Prozent ist Rock einschließlich der Subgenres Metal und Punk« (<http://www.musikindustrie.de/repertoire-charts/> (Zugriffsdatum: 22.1.2019)).

das Festival berichten jährlich sowohl private als auch öffentlich-rechtliche Fernsehsender, größere Tageszeitungen und viele andere Medien. Dabei wurde speziell durch das friedliche Miteinander von Ortsansässigen und Metal-Fans aus aller Welt ein positives Image für die Szene etabliert, welches den Stereotypen und Vorurteilen aus den früheren Phasen entgegenwirken konnte. Holger Stratmann, Herausgeber des Magazins »Rock Hard«, schildert die Entwicklung in den 1980er Jahren folgendermaßen:

»Ich sag mal, unsere Generation hat noch so ein bisschen für die Akzeptanz des Metal gekämpft. Früher war das Idiotenmusik. (*Beide lachen.*) Ja, ist einfach so. Da wurde man irgendwie ausgelacht wirklich, das hat keiner ernst genommen, wirklich nicht. Niemand. Und heute sitzen wir hier in der Uni Siegen und hören Vorträge aus der ganzen Welt zu dem Thema, auch wenn der eine vielleicht über das Ziel hinausschießt (*lacht*) oder so, aber da hat sich viel getan. Es gibt halt sehr viele Facetten und Metal hat seine eigene Welt erschaffen und diese Welt ist auch mit einem Bein ganz sicher im Mainstream gelandet« (Holger Stratmann, 00:26:04–00:26:45).⁵

Seit den 1980er Jahren ist eine zunehmende Pluralisierung von Subgenres und Stilarten (z. B. Thrash Metal, Death Metal, Black Metal, Progressive Metal) festzustellen, die die Metal-Kultur zu ihrer gegenwärtigen Heterogenität brachte. Die oben genannten Spielarten sind vor allem als radikalisierte und extremere Formen des »ursprünglichen« Heavy Metal zu betrachten, dessen musikalische Veränderungen vor allem mit variierten Rhythmen, Harmonien bzw. Dissonanzen, Spielgeschwindigkeiten und Gesangsstilen (insbesondere dem gutturalen Gesangsstil, wie er im

⁵ Das Interview entstand im Rahmen der internationalen Konferenz der Metal-Studies »Hard Wired VI«, die vom 3. bis zum 5. Mai 2018 in Siegen stattfand. Während dieser Tagung sind zwei Interviews entstanden, die jedoch nicht Teil des Samples der qualitativen Interviews sind, die die empirische Grundlage dieser Arbeit bilden, da dieses zum Zeitpunkt der Siegener Konferenz bereits systematisiert und bearbeitet worden war. Die beiden Interviews werden daher zwar für weitere Informationen eingebunden, jedoch nicht in die Inhaltsanalyse integriert.

Death Metal vordergründig ist) einhergingen. Mit dem kommerziellen Siegeszug von Bands wie Metallica und Guns n' Roses ab den 1990er Jahren wurde Heavy Metal zwischenzeitlich zur Mode-Musik, was laut Roccor dazu führte, dass dieser allmählich seinen Status als favorisierte Musikrichtung verlor, wodurch die Vermischung mit Elementen aus anderen Musikstilen von der nachwachsenden Generation vorangetrieben wurde. Obgleich die bisher etablierten Genres weiterexistierten, wurden ihre Grenzen fließend, nicht nur hinsichtlich ihrer musikalischen Merkmale, sondern auch bezüglich ihrer habituellen Charakteristika (Roccor 1998a, S. 119). Es entstanden verschiedene Hybride, beispielsweise aus Hardcore und Metal (z. B. D.R.I., Suicidal Tendencies) oder aus Rap und Metal (Rage Against the Machine, Limp Bizkit). Die musikalischen Unterschiede zwischen den Genres sind mitunter so ausgeprägt, dass der gemeinsame Nenner zwischen den Spielarten kaum noch zu finden ist. Vergleicht man beispielsweise Judas Priest, Vertreter der sogenannten New Wave of British Heavy Metal, einer Stilrichtung, die sich Anfang der 80er Jahre in England durchsetzte, mit Cannibal Corpse, einer Band aus Kalifornien, die dem Death Metal, einem Genre des Extreme Metal, zugerechnet wird, so könnte man zu der Annahme gelangen, dass diese beiden Bands nicht viel miteinander gemein haben, da deren Musik trotz des Einsatzes von verzerrten Gitarren signifikante Unterschiede hinsichtlich rhythmischer und melodischer Texturen sowie der Gesangstile aufweisen. Vergleicht man exemplarisch Rob Halfords tonale Höhenflüge mit dem gutturalen Gebrüll von George »Corpsegrinder« Fisher, so wird die Differenz zwischen diesen beiden Ausprägungen von Metal deutlich.⁶ Keith Kahn-Harris sieht den Unterschied zwischen Heavy Metal und Extreme Metal darin, dass Heavy Metal für Außenstehende noch als Musik wahrnehmbar sei, wohingegen die Kompositionen in Extreme-Metal-Genres aus dieser Perspektive nur noch wie bizarrer und formloser Krach wirken würden:

⁶ Zum Vergleich können hier zwei Hörbeispiele dienen: Judas Priest mit »Painkiller« (https://www.youtube.com/watch?v=nM__IPTWThU (Zugriffsdatum: 23.7.2019)) und Cannibal Corpse mit »Devoured by Vermin« (<https://www.youtube.com/watch?v=u58IHIS6Yg4> (Zugriffsdatum: 23.7.2019)).

»In contrast to heavy metal's mainstream commercial reach, extreme metal is disseminated through small scale ›underground‹ institutions that expand across the globe. The difference between extreme metal and most other forms of popular music are so pronounced that those who are not fans may not see its considerable internal difference. Extreme metal music frequently teeters on the edge of formless noise. Whereas heavy metal was at least intelligible to its detractors as ›music‹, extreme metal may not appear to be music at all and its attendant practices may appear terrifying and bizarre. On the edge of music, on the edge of the music industry, extreme metal thrives« (Kahn-Harris 2007, S. 5).

Die verschiedenen Spielarten des Extreme Metal sind im Vergleich zu Heavy Metal, der durchaus größere kommerzielle Erfolge im Mainstream verbucht, mehr im Underground verortet, weshalb diese Musik und Szene – wie es Kahn-Harris hier ausdrückt – an den Rändern der Musikindustrie stattfindet.

Deena Weinstein bezeichnet mit dem Begriff »Metal« eine »loose bricolage composed of the genre of heavy metal and its subgenres« (Weinstein 2000, S. 8). Dieser Oberbegriff beheimatet ein so breites Spektrum verschiedener Stilarten, welche nicht nur in musikalischen, sondern auch in weiteren ästhetischen Aspekten, wie Kleidung, Plattencovern und Bühnenshows, große Unterschiede zueinander aufweisen können. Aus den stilistischen Vorgaben der Bands entwickelten sich auch dezidierte Fangemeinden, die entsprechend distinkt sein können. So sprach auch Bettina Roccor von der erfolglosen Suche nach dem »typischen Metalfan« (Roccor 1998b, S. 115). Das verbindende Element zwischen diesen vielfältigen Ausprägungen ist der musikalische Traditionsstrom, der für alle Genres und zugehörigen (Sub-)Szenen konstitutiv ist. Er kann »als ein Prozess der Historisierung begriffen werden und dementsprechend als Diskurs« (Elflein 2010, S. 20). Elflein entlehnt den Begriff des Traditionsstroms von Jan Assmann und operationalisiert ihn für den musikalischen Kontext als eine Form des kommunikativen und kulturellen Gedächtnisses, in dem informelle Wissensbestände über Metal (Geschichtserfahrungen, Biografien, Erinnerungen etc.) verfügbar werden und gleichzeitig ein geformtes Wissen durch institutionalisierte Positionen (Fachzeitschriften, Journalist*innen und Wissenschaftler*innen) gebildet und verbreitet wird (Elflein 2008, S. 18).