

PopScriptum

Schriftenreihe herausgegeben vom
[Forschungszentrum Populäre Musik](#)
der Humboldt-Universität zu Berlin

in: [PopScriptum 7 -Musik und Maschine](#)

TECHNO KÖRPER RITUAL

Dörte Tarnick, Deutschland

Einleitung

Gegensätzlicher können Reaktionen kaum sein. Genauso stark wie die Faszination für die Techno-Bewegung ist, ebenso groß ist auch die Abneigung dagegen. Entweder man ist ihr komplett verfallen oder findet sie absolut unverständlich. Dazwischen scheint es nichts zu geben. Möglicherweise ist das ein Grund, warum das Unbehagen gegenüber der Szene so enorm ist. In dieser Bewegung scheinen sich all die Tendenzen zu bündeln, die schlechthin den Mainstream der Spaß- und Computergesellschaft kennzeichnen und gleichzeitig den Ruf nach traditionellen kulturellen Werten immer paradoxer werden lassen: «*Wo bleiben Natürlichkeit, Individualität, Strebsamkeit und geistiger Anspruch, wenn Fit for Fun, Mode, Kommerz, Körperkult und Rhythmusmaschinen regieren?*» So die verzweifelten Rufe... Zum Erschrecken vieler Kritiker handelt es sich auch noch um ein Massenphänomen! Die Menge der Techno-Kids ist so groß, daß sie nicht mehr einfach als die «*anderen*» bezeichnet werden kann. Und daß sich Techno durch keinerlei politischen oder ideologischen Anspruch vom Rest der Gesellschaft abzugrenzen versucht, begräbt endgültig alle Hoffnungen auf Alternativen zu den bestehenden gesellschaftlichen Umständen, die man - wenn auch erst im Nachhinein - in den meisten Jugendbewegungen zu finden glaubt. Bei Techno läßt das die Frage laut werden, inwiefern diese Bewegung ihrer Aufgabe als Jugend- oder Popkultur gerecht wird.

Mir soll es in dieser Arbeit vor allem darum gehen, das meiner Meinung nach zu pessimistische Bild, das von der Techno-Kultur gezeichnet wird, ein wenig aufzulösen. Dabei will ich nicht versuchen, Inhalte und Ziele der Bewegung aufzuzeigen oder Konsumorientiertheit und Spaßbedürfnis zu rechtfertigen. Ich möchte vielmehr die kulturelle Praxis beleuchten, beschreiben, inwiefern Musik und Event relevant für ihre Anhänger werden und mit welchen Mechanismen eventuell doch Abgrenzungen gegenüber Erwachsenen bzw. der Gesellschaft möglich werden. Techno ist im wesentlichen eine Körperkultur. Das zeigt sich nicht nur in Körperinszenierungen durch Mode, Piercing und Tattoo, sondern vor allem in Musik, Rhythmus und Tanz - und das bis zur Ekstase. Der Körper wird zum Zentrum des Erlebens und des Vergnügens am Überschreiten von Selbstkontrolle und Körpernormierungen. Wenn bei der Betrachtung von Techno vor allem Körperpraktiken in den Vordergrund gerückt werden, stößt man auf Punkte, die man an Popkulturen höchstens als negativen Nebeneffekt werten will: Sinnlichkeit, Genuß, Wohlbefinden und Spaß. Bei Techno hingegen stellen sie die wichtigsten Merkmale dar.

Ich stütze mich besonders auf das Buch von Gabriele Klein «*Electronic Vibration*». Sie betont darin ganz entschieden die Rolle des Körpers in Techno und allgemein in Popkulturen. Sie betrachtet Techno nicht nur als kommerzielle, sondern vor allem auch als ästhetische Bewegung und zeigt, wie Technologie und Ästhetik, Technologie und Sinnliches zusammengehören können. Außerdem versucht sie aufzuweisen, daß Popkulturen im Popdiskurs vor allem als subversive Bewegungen und als vordergründig «*anti*» verstanden werden [1].

Klein räumt Körperpraktiken und Tanz im Popdiskurs eine bedeutendere Stellung ein und spricht sich gegen die (pessimistische) Auffassung aus, daß Konsumenten in erster Linie von der Kulturindustrie vereinnahmt werden. Auch wenn Kultur heutzutage fast ausschließlich medial vermittelt wird, so erfolgt doch die Aneignung über die leibliche Erfahrung [2]. Beispielsweise wurde seit Aufkommen der Disco-Kultur deutlich, daß Rezipienten bei der Beurteilung und Annahme eines Kulturproduktes eine entscheidende Rolle spielen können, denn, ob ein Song gut oder schlecht ist, entscheidet sich erst auf der Tanzfläche [3]. Was man also für schön hält oder welche kulturellen Praktiken einen Sinn bekommen, läßt sich nicht über Vernunft entscheiden. Letztlich zählt immer noch, ob diese Praktiken in die eigene Vorstellung von Welt passen, kurz: ob man sich wohlfühlt. Daß dabei die Auffassung von Wohlfühlen sehr verschieden sein kann, ist wiederum zu beachten, aber eine andere Sache. Mit ihrer Betrachtung rückt Klein den Körper nicht nur als Medium der Kommunikation, sondern auch als Mittel der Erfahrung und Entscheidung deutlich in den Vordergrund. Meiner Meinung nach eine sehr optimistische Einstellung gegenüber der Behauptung, permanent durch die Kulturindustrie überrumpelt zu werden.

Indem Klein in ihrem Buch die These vorstellt, daß Kultur in erster Linie über Genuß und Geschmack angeeignet wird [4], bietet sie einen Ansatz für das Verstehen, warum Menschen unterschiedlich auf Medien und Körperpraktiken reagieren und warum, wer, auf welche Art und Weise, wie stark eine Sache vergöttert. Diese Fragen haben in der Untersuchung von Starkult und Fantum schon eine Rolle gespielt, doch die Diskussion und die Betonung auf Körperpraktiken und Funktion der Musik an sich scheint erst jetzt so richtig in Gang gekommen zu sein. Erstens, weil die Technobewegung und ihre textlose Musik keine Ansätze mehr bieten, sich auf Inhalte oder Ziele zu beschränken; zweitens, weil die Anhänger über ein derart großes Spektrum der Gesellschaft (hinsichtlich Alter, wirtschaftlicher Lage und Bildung) verteilt sind, daß die Beschränkung auf den sozialen Kontext nicht mehr greift; und drittens vor allem, weil auffällig wird, «*wie sehr sich die Jugend der Informationsgesellschaft nach Körpererfahrungen sehnt*» [5].

Der Erfolg von Techno gründet sich deshalb vor allem auf das Angebot, Körpererfahrungen zu machen. Darin wird zum einen das Ungleichgewicht deutlich, das sich zwischen der immer schneller werdenden Computer-Welt-Vernetzung und den «*simpeln*» Fähigkeiten des Körpers ergibt, und zeigt zum anderen eine Reaktion auf die zunehmende Medialisierung des Körpers und das Verschwinden körperlicher Kommunikation.

Da aber deutlich ist, daß selbst Erfahrungen meist durch Bilder geprägt sind, kann man sich des eigenen Körper in einer derartig medialen Welt nur noch durch Aufheben der Körperkontrolle und Überschreiten körperlicher Grenzen vergewissern.

Am Ende soll deutlich werden, worin das Sinn- und Identitätstiftende der Technobewegung besteht. Dabei möchte ich beleuchten, woher die Sehnsucht nach Verlust der Körperkontrolle rührt, welche rituelle Bedeutung das Event und die Technik beim Überschreiten körperlicher Grenzen spielen.

Vor allem möchte ich den Eindruck vermitteln, wie die Techno-Anhänger auf faszinierende unkomplizierte Art und Weise mit High-Tech umzugehen wissen und für sie vertraute - ja fast alltägliche - Mittel einsetzen, um sich die nötige Portion an Körpererfahrung zu garantieren.

Diskurse um Techno

1. Techno als Gegenkultur?

Die Untersuchungen von Popkulturen laufen meist auf die Beurteilung ihrer Subversivität hinaus. Dabei geht es um politische Haltung, Ideologie, Abgrenzung zu anderen Bewegungen oder allgemein zur Gesellschaft. Bei Techno kann man nach Ansatzpunkten dafür suchen, «*Manifeste*» dieser Bewegung zu Rate ziehen, doch als Jugendbewegung will man sie nicht so recht akzeptieren.

Raver zeigen im Gegensatz zu den meisten anderen Jugendkulturen, wie den Halbstarcken, den Teddy Boys, Hooligans, Rockern, Hippies, Mods, Skinheads, Punks usw. weder politische Ambitionen, noch gelten sie als ideologisch verdächtig. Technoanhänger richten sich auch nicht bewußt gegen die hegemoniale Kultur [6]. Zumindest erfolgt ihre Abgrenzung nicht diskursiv, sie wird nicht thematisiert.

Das Bild von Techno wird bestimmt von einer Masse von entindividualisierten Körpern, die einem «*eintönigen und aggressiven, industriell produzierten Beat folgt*» [7]. Dabei scheint aber nicht einmal die Nutzung von Technik und des «*militärischen*» Sounds als Provokation gegen die «*Entkörperlichung*» des Menschen beabsichtigt zu sein, sondern wird von den Szenegängern als «*schön*» empfunden. Die Frage, wodurch sie sich also zu distanzieren versuchen, schwingt deshalb als Unterton in den meisten Berichten über Techno mit.

Herkömmliche Abgrenzungsmechanismen greifen in dieser Bewegung nicht mehr. Techno richtet sich nicht gegen Eltern oder Erwachsene, andere Szenen oder Jugendliche, gegen den Alltag oder die «*Normalität*». Das scheint allerdings auch eher aus der pessimistischen Einschätzung her zu rühren, daß es kaum Veränderungsmöglichkeiten gibt [8]. Die Formen des Protestes haben sich gewandelt: «*Widerstand zeigt sich hier nicht mehr dogmatisch, verbissen, diszipliniert und provokant, sondern als verspielte, spaßgeladene Demonstration des Lebensgefühls.*» [9]

Worüber Abgrenzung auch nicht mehr so einfach funktioniert, ist der Fakt, Jugendliche/r zu sein. Jung-Sein ist in unserer Gesellschaft zu einem derart dominierenden Ziel geworden, weil es für «*Gesundheit, Lebendigkeit, Schönheit, Sinnlichkeit und Glück*» steht [10], daß man versucht, es mit Hilfe von Facelifting, Fitneßtraining, Schönheitsoperationen usw. für die Ewigkeit zu erhalten. Allein das biologische Alter greift als Ordnungsfunktion also nicht mehr [11].

Abgrenzung erfolgt deshalb in erster Linie über den Körper. Die Ästhetik des Körpers wird deshalb auf die Spitze getrieben. Sie ist die einzige Möglichkeit, den Unterschied zu Erwachsenen sichtbar zu machen. Einerseits stehen den Jugendlichen «*kaum andere Statussymbole (zur Selbstdarstellung) zur Verfügung, andererseits besitzen ihre Körper, was die Elterngeneration nicht mehr hat: Jugendlichkeit*». Und gerade die wird «*in einer Gesellschaft, in der der Augensinn dominiert, und die Bilder eine gestaltende Kraft darstellen, am sichersten und unmittelbarsten am Körper demonstriert*» - wenn es sein muß, durch unmittelbare Eingriffe in Haut und Fleisch, durch Piercing und Tattoo [12].

Was den Zusammenhalt innerhalb der Bewegung angeht, so wird dieser nicht diskursiv erzeugt. Die sinnstiftenden Bestandteile liegen nicht in einer bewußten Gegnerschaft oder einer ideologisch untermauerten Anti-Haltung [13], Sinnfindung stellt sich vor allem im Umgang mit Musik und Tanz her. Sie findet nicht verbal statt, da es keine Texte gibt und die Musik frei ist von jeder Semantik. Sie bietet keinen Anlaß, nach ihrer Meinung zu fragen. Gerade das wird aber in der musik- und kulturwissenschaftlichen Betrachtung von Popmusik überwiegend getan: «*Obwohl Musik vor allem in ihrer kritischen Rezeption (Adorno, Bloch, Eisler, Knepler, Mayer) als die nicht-symbolische, insgesamt vielräumige, mithin allegorische Kunstform gilt, ist in den Diskussionen über die Aussagemöglichkeit von Musik im populären Bereich immer noch einer Eindeutigkeit, womöglich Sinneinheit von Musik gefragt.*» Dabei beläuft sich «*das Konstatieren einer politischen Aussage im Text (...) auf demselben Niveau wie das Festnageln eines Schlagers auf seine Belanglosigkeit*» [14].

Im Popdiskurs spielen Körperinszenierungen und -praktiken und vor allem Tanz eine geringe Rolle. Für letzteren besonders mußte es immer akzeptable Gründe und politische Bekenntnisse geben, damit er als Hauptausdrucksmedium Anerkennung erfuhr (wie beispielsweise im Rock'n'Roll oder Hip Hop) [15].

Aufgrund fehlender Songtexte in der Techno-Kultur muß die Betrachtung endlich in die Richtung gelenkt werden, wie Musik allein funktioniert [16]. «*Techno erzählt keine Geschichte, sondern zielt unmittelbar auf den Körper*» [17]. Und damit ist auch die Sinnvermittlung im Unterschied zum Rock eine andere: «*Where rock relates an experience (autobiographical or imaginary), rave constructs an experience.*» [18] Es geht hauptsächlich um das Erzeugen von Stimmungen [19], um Sinnstiftung über Musik und Tanz.

2. Wichtige Anfänge in der Disco-Kultur

«*Techno ist keine intellektuelle Musik (...), sondern im wesentlichen Tanzmusik. (...) Techno ist eine Körperkultur, deren Revolte auf dem Tanzparkett stattfindet.*» [20] Das kündigte sich schon in der Disco-Kultur an. Die Disco-Musik, die in den 70er Jahren in Europa populär werden sollte, hat ihren Ursprung in der "gay-culture" und gilt als Beginn einer neuen «*Ära der Tanzmusik*» [21]. Was den eigentlichen Zuspruch dieser Bewegung ausmachte, waren weniger die Intention der Songs als das Spiel mit Geschlechter- und Körperrollen und das Umgehen gesellschaftlicher Tabus. Das «*Geheimnis des aufkommenden Disco-Fiebers*» bestand vor allem darin, «*daß auch der unscheinbare, heterosexuelle Normalbürger eine "verruichte" und gesellschaftlich tabuisierte Sexualität für sich in Anspruch nehmen und auf den Tanzflächen simulieren konnte*» [22].

Daß zu diesem Phänomen die technische Entwicklung, vor allem des Maxi-Single-Formats einen großen, vielleicht sogar entscheidenden Beitrag geleistet hatte, muß natürlich betont werden. Wichtige Klangeffekte, die erstmals außerhalb des Studios hörbar wurden, und eine beträchtlich verlängerte Spielzeit [23] machten es möglich, daß die Rezeption von Disco-Musik in eine ganz andere, als in eine inhaltliche Richtung ging. Ein Titel, meist sowieso eine spezielle Disco-Bearbeitung, konnte nur an dem Abend, in dem Club, mit dem Rhythmus und mit den Körpern der anderen funktionieren. Zu Hause, auf dem Plattenteller aufgelegt, hätte er bei weitem nicht die Bedeutung.

Zusammen mit der Tatsache, daß Mitte der 80er Jahre die Preise für Synthesizer und Rhythmusmaschinen beachtlich fielen und immer mehr DJs ihre eigenen Songs herstellen konnten, bedeutete das einen Schritt, die «*Kontrolle über die Musikproduktion zumindest ein Stück weit zurückzuerobern*» [24].

Vor allem aber kündigte sich mit Disco das an, was an Techno als Jugendkultur zu stören scheint: Disco war die erste populäre Club-Kultur, die in der bestehenden Situation der Gesellschaft keinen Gegner mehr sah, sondern sie einfach ignorierte und eine eigene, eine zweite Welt aufbaute, und damit einen «*Dualismus zwischen Alltags- und Sonderwelt*» anbot [25].

Das ist auch in Techno noch so, Alltags- und Partywelt haben kaum etwas miteinander zu tun. Soziale Verbindungen zwischen Clubbern sind eher sporadisch und unverbindlich, man trifft sich, oder man trifft sich nicht. Unter der Woche spielt Techno wahrscheinlich eine ganz geringe Rolle. Es geht lediglich um das Ereignis und nicht - wie «*eine sonst beliebte Strategie des Pop*» - um die «*Flucht vor der Wirklichkeit*», sondern um die «*Flucht in die Wirklichkeit*» [26].

3. Techno: "High-Tech"-Kultur - zeitgemäß

Ein Unterschied zwischen Disco und Techno besteht darin, daß letzteres nicht als Mainstream-Phänomen betrachtet werden will [27]. Außerdem spielt im Techno - von außen betrachtet - der Umgang mit Technik eine größere Rolle. Das ist möglicherweise auch der Grund, warum Techno so heftige Diskussionen über Unmenschlichkeit der Musik auslöst und dieser Bewegung deshalb von vornherein jegliche Ästhetik abgesprochen wird.

Dabei gehörten für die Leute, die Techno etablierten, und für deren Anhänger, Computer, Technologien usw. zur Alltagswelt [28]. Sie sind damit aufgewachsen und haben viel früher angefangen, sich mit diesen Medien auseinanderzusetzen. Die Frage nach der «Entmenschlichung» scheint deshalb für Techno-Freaks nicht relevant; überspitzt gesagt, handeln sie mit Gebrauchsgegenständen. Außerdem spielen heute der Stand der Technik und die Weiterentwicklung - und vor allem auch die Bezahlbarkeit - eine große Rolle, wenn man bedenkt, daß wirklich jeder seine eigenen Songs basteln könnte. Der Schritt, diese technischen Mittel zur Produktion ihrer Musik zu nutzen, erscheint dann gar nicht so groß - noch dazu, wenn sich gerade Musikcomputer dazu eignen, die Grenzen des menschlichen Körpers auszutesten.

Das ist ein weiterer Unterschied zur Disco-Kultur. Während es dort vorwiegend darum ging, eigene Körperpraktiken gegen eine Normalisierungsmacht zurückzufordern, was natürlich im Techno auch wichtig ist, geschieht dies nun aber weniger im Zusammenhang mit der Erfahrung einer sozialen als einer physischen Grenzüberschreitung.

Ich glaube, hier handelt es sich um einen zusätzlichen Punkt, warum Techno größtenteils mit Abneigung und Angst begegnet wird und deshalb deren Tanzkultur nicht ins gesellschaftliche Bild passen darf. Auch wenn gesundheitliche Bedenken oder Aggressivität angeführt werden [29], steckt meiner Meinung nach in erster Linie die Angst vor dem Verlust der Körperkontrolle dahinter.

Tanz und Körperpraktiken spielten in der Popkultur schon immer eine Rolle, sie werden im Popdiskurs aber kaum beleuchtet [30]. Das rührt vor allem auch aus der Politisierung des Popdiskurses her, der seinen Blick in erster Linie auf Produzenten, Pop-Stars und Produktionsweisen konzentriert und damit die Rezipienten und die Form der Rezeption vernachlässigt [31].

Was den Tanz angeht, liegt die Vernachlässigung möglicherweise auch ein wenig daran, daß die Erfahrungen, die dabei gemacht werden, nicht beschrieben werden können, daß Tanz sich dem Diskurs praktisch entzieht. Begriffe wie Glück, Ekstase und Trance sind nur Versuche, sprachliche Ausdrücke für das innere Erleben zu finden [32]. Damit wird man aber auch nicht nur annähernd die individuelle Bedeutung vermitteln können, schon gar nicht jemandem, der mit dem Kopf fühlt.

Indem im Techno ein soziales Ritual inszeniert wird, dessen sinnstiftende Elemente Musik und Tanz sind, und damit eine Kommunikationsform ins Zentrum gerückt wird, die dem Körperlichen und Sinnhaften eine größere Bedeutung beimißt, ist Techno im «*Bereich des Ästhetischen innovativ*» [33].

Räumt man Kategorien wie Körper, Genuß, Vergnügen, Sinneslust und Spaß einen anderen Stellenwert für die Konstitution von Kulturen ein als bisher, dann betrachtet man Techno nicht nur als «*Welt des schönen Scheins und der flüchtigen Reize*» [34]. Dann wird auch die Frage nicht in erster Linie lauten: «*Was tut die Kulturindustrie den Subjekten an?*» sondern «*Was tun diese selbst in und mit den Kulturindustrien und welche Praktiken wählen sie unter welchen Bedingungen?*» [35]

Aus diesem Grunde möchte ich mich im nächsten Kapitel darauf konzentrieren, wie sich die Aneignung von Kultur in den alltäglichen Lebenswelten vollzieht. Dabei soll, nachdem ich kurz auf Veränderung der körperlichen Kommunikation im Zusammenhang mit der Veränderung der Medien eingegangen bin, der Blick vor allem in die Richtung gelenkt werden, wie kulturell produzierte Events erlebt werden, wie mit Musik und Mode umgegangen wird, und welche lebensweltliche Relevanz diesen Produkten beigemessen werden kann [36].

Letztlich soll verständlich werden, warum eine bestimmte Art von Klang in bestimmten Ohren Musik wird, «*was etwa den Techno-Jüngern die übereinandergeschichteten Rhythmuspatterns, die sequenzgenerierten Loops und die den Körper durchdringenden Vibrationen der pumpenden Lautsprecherboxen in ihren Ohren zu Musik werden läßt*» [37].

Körperliche Aneignung von Kultur

1. Entkörperlichung vs. Verkörperlichung

«Nie ganz weg und nie ganz da, höchstens ganz weg vom Da-sein.» [38]

Weltweite Kommunikationsmöglichkeiten wie Fax, Internet und Handy zersetzen herkömmliche Raum- und Zeitvorstellungen [39]. Eine Nachricht auf die entgegengesetzte Seite der Erdkugel zu schicken dauert nicht mehr nur ein paar Flugstunden, sondern saust - nicht nachvollziehbar - binnen ...-stelsekunden durch elektrische Leitungen oder per Satellit durch die Atmosphäre.

Aber nicht nur geographische Entfernungen schrumpfen, auch kulturelle Räume werden immer bedeutungsloser. Egal in welchem Winkel der Welt man sich befindet, ob in Laos, auf einer Insel oder mitten in den Bergen, mit dem Handy in der Tasche sind Einsamkeit und Kulturschock von vornherein ausgeschlossen. Über Telefon, Email und Chatrooms ist die emotionale Nähe zu Bekannten oder Freunden jederzeit möglich. Was meiner Meinung nach allerdings viel gravierender ist, ist der Fakt, daß man als Person mit Mimik und Gestik in der Kommunikation viel weniger eine Rolle spielt. Um Freundschaften zu pflegen, greift man einfach zum Telefon oder schreibt Emails. Die kommunikativen Fähigkeiten des physischen Körpers sind so gut wie unwichtig geworden. Ganz und gar ausgeschaltet sind sie beispielsweise beim Kennenlernen innerhalb eines Chatrooms, denn da entsteht Sympathie in keiner Weise über Physiognomie, Bewegung oder «Chemie».

«Verkehr von körperlosen Geistern» [40]

In oralen Kulturen funktionierte Kommunikation ausschließlich über physische Anteilnahme, über symbolische Repräsentation und Rituale. Das Gefühl von kultureller Gemeinschaft wurde immer wieder über die physische Anwesenheit der Mitglieder hergestellt. Mit der Entwicklung der Schrift wurde die Kommunikation mehr und mehr vom physischen Körper getrennt. Kulturelle Werte wurden verschriftlicht, und damit fungierte der Körper im wesentlichen nur noch als Medium der Kommunikation. Von Körpersprache konnte nur noch als Repräsentationsmittel, als Hülle, Kostüm oder Anschauungsobjekt die Rede sein.

Die Erfindung von Film und Fotografie führte dahin, daß Körperbilder immer präsenter wurden und der eigene Körper in ständigen Konflikt mit den in den Medien geschaffenen «Vor»-Bildern geriet. Scheinbar makellosen Menschen, wie sie in Filmen und vor allem in der Werbung zu sehen sind, steht er meist als mangelhaft und unvollkommen gegenüber [41]. Das Ergebnis der permanenten Bilderflut ist, daß innere Bildwelten und äußere Bilder sich immer mehr vermischen. Die Differenz von Wirklichkeit und Fiktion verschwindet, «Wirklichkeiten werden zu Bildern und diese wieder zu Wirklichkeiten». Grenzen sind dazwischen nicht mehr auszumachen [42].

Ebenso werden Alltagserfahrungen zunehmend medial geprägt. Wünsche über Wirklichkeit und Zukunft, ja selbst Vorstellungen von sozialen Beziehungen ergeben sich aus den Medien. «Jede soziale Erfahrung, jede kulturelle Aktivität trägt immer schon mediale Bilder in sich. Die Bilder dieser Welt sind immer schon gesehen und gedeutet. Es gibt keine Realität - und keinen Körper - jenseits der Bilderwelt.» [43] Zugespißt bedeutet das aber auch, daß, je «weniger Erfahrungen (...) ohne mediale Vermittlung gemacht werden», desto zweifelhafter wird auch die «Vorstellung, daß es unmittelbare Erfahrungen überhaupt» gibt. «Vor jedes Erlebnis, vor jede - auch körperliche - Erfahrung ist längst ein Bild geschoben.» [44]

In der Industriegesellschaft war der Körper noch nötig für den Produktionsprozeß und unabdingbar für das Funktionieren von Maschinen. Die Medien- und Informationsgesellschaft dagegen braucht die Arbeits- und Leistungskraft des physischen Körpers nicht mehr [45]. Dafür taucht er in der Freizeit umso mehr auf. Sport und Fitneß gewinnen an Bedeutung.

Körperinszenierungen als Antwort

In allen Bemühungen, den physischen Körper zu betonen, wird deutlich, daß der physischen Leistungskraft ständig Grenzen gesetzt sind. Wenn durch Handys und Internet die Entfernungen schwinden oder man sich über Multimedia-Spektakel in imaginäre Welten versetzen kann, so bleibt doch der eigene Körper so, wie er ist. *«Wenn die Verarbeitungszeit der Rechner ins Gigantische wächst, so nicht ebenfalls unsere Lebenszeit, unsere Reaktionszeit, unsere Begreifenszeit.»* Körper bleiben eben Körper mit begrenzten motorischen Fähigkeiten und Sensoren [46].

Zweifellos kann die Entkörperlichung der Kommunikation per Internet auch positiv betrachtet werden. Jeder Mensch kann - ungeachtet seiner sozialen Stellung oder Physiognomie - Internetclubs beitreten oder in Chatrooms mit Leuten *«plaudern»*, mit denen er auf der Straße möglicherweise nie ein Wort wechseln würde. Und doch wird das Echo, das man dort erhält, nur minimal und unbedeutend sein, denn letztlich zählt ja doch die positive Reaktion auf die eigene Person, auf den Körper. Es kommt also nicht von ungefähr, daß Body Building, Fitneß, Mode und Tanzen in verstärktem Maße in den Vordergrund treten. Die Betonung, Formung und Erfahrung des Körpers ist die einzige Möglichkeit, ein Gegengewicht zu den digitalisierten Welten zu bieten. Aus diesem Grund spielt auch das Techno-Event eine große Rolle. Es erfüllt das Bedürfnis nach *«einer greifbaren Veranstaltung, nach einem Ereignis, das im Hier und Jetzt stattfindet, wie ein Rave oder ein Club-Abend, wo körperliche Präsenz erforderlich ist»* [47]. Indem dieses Event im Zusammenwirken von Musik, Inszenierung und Drogen die körperliche Physis durch Grenzüberschreitungen und Ekstase erlebbar macht, umgeht es die Tatsache, daß *«der Leib nie zum bloßen Ort des Erlebens werden kann»* [48].

Trotzdem stellt Techno kein *«Gegenprogramm»* dar, sondern, wie Welsch es nennt, ein *«Komplementärprogramm zu den elektronischen Welten»*. Das bedeutet quasi, sich mit ihnen zu arrangieren. Bei Techno-Kids scheint das recht gut zu funktionieren. Ihre *«natürlichen»* Erfahrungsformen sind schon viel stärker durch Erfahrungen elektronischer Medien gefärbt. Deshalb können sie sich, da sie gleichzeitig in beiden, eben natürlichen und elektronischen, Welten aufgewachsen sind, viel besser in ihnen bewegen. Die Übergänge zwischen den Bereichen sind viel fließender. Anstelle der Komplementarität müßte man deshalb eher von Verflechtungen sprechen und Jugend-, Sub- oder Popkulturen künftig stärker unter diesem Aspekt betrachten [49].

2. Körperliche Aneignung - Mimesis

Die Diskurse über die Entfremdung des Menschen von seinen Gefühlen und über die zunehmende Entkörperlichung durch Technologien weisen auf die noch immer vorhandene Vorstellung zweier Körper - eines sozialen und eines physischen - hin. Die Verbissenheit, mit der sie geführt werden, macht deutlich, wie unausgewogen das Verhältnis zwischen beiden ist. Die Ansprüche an den inneren und den äußeren Körper scheinen immer seltener übereinzukommen.

Im letzten Abschnitt wurde deutlich, daß diese Zweiteilung kaum aufrechterhalten werden kann, weil vom physischen Körper letztlich keine Rede mehr ist. Sogar der Leib, der als *«Innere»* und als *«Garant»* für *«wirkliches»*, *«leibliches»* Erleben gilt [50], wird medialisiert.

Eine hoffnungslose Diskussion, so finde ich. Der Körper wird lediglich als Abbild der Gesellschaft betrachtet: Wahrnehmung und Erfahrung schreiben sich in den Körper ein und werden in und an ihm sichtbar. Es ist immer die Rede von Angleichung und Spiegelung der sozialen Situation. Dabei wird aber nicht weitergedacht und dem *«geformten»* Körper nicht die Fähigkeit eingeräumt, auf die Wirklichkeit zu reagieren. Der Leib ist zwar auch ein Produkt sozialer Praxis, aber er ist auch gleichzeitig ein Medium, über das das Erfahren möglich wird. Er wirkt unmittelbar, nicht über Diskurs und Bewußtsein, ebenso wie Genuß, Empfindung von Schönheit oder Sich-Wohlfühlen auch nicht über Vernunft funktionieren. Daß Aneignungsprozesse sich unter den gegebenen sozialen Bedingungen vollziehen, beantwortet noch nicht die Frage nach dem Vorgang der Aneignung von Kultur selbst [51].

Klein beschreibt ihn als Mimesis. Dieser Begriff tauchte schon im 4. Jahrhundert auf, hatte zunächst aber verschiedene Bedeutungen: Nachahmung, Sich-ähnlich-Machen, Darstellung und Ausdruck. Mimesis bezog sich aber vor allem auf die ästhetischen Praktiken des Körpers. Für Klein bedeutet sie nicht nur Interpretation, sondern auch Neu-Konstruktion von Wirklichkeit. Das ist ein wichtiger Schritt, die Vorstellung einer einzigen Wirklichkeit aufzuweichen und verschiedene Wirklichkeitsentwürfe zuzulassen [52]. So nämlich eröffnet sich die Möglichkeit, unterschiedliche soziale Praktiken zu erkennen und in ihrer jeweiligen Relevanz für den einzelnen zu begreifen.

Klein knüpft im Sinne von Bourdieu an die Begriffe Geschmack und Habitus an: Was einem gefällt und wie man sich im bestimmten kulturellen Kontext verhält, ist sozial produziert und körperlich manifest. *«Geschmack wird einverleibt»* [53] und ist in gewisser Art und Weise auch eine Sache von *«Gewohnt-Sein»*. Die Beteiligung des Körpers ist für diesen Vorgang unerlässlich. Denn, *«indem gesellschaftliche Strukturen im Körper abgespeichert werden und der Körper/Leib einen praktischen Sinn entwickelt, wird er zum Vermittler zwischen Ich und Welt»* [54]. Das Wahrnehmen, Denken und Handeln erfolgt im Rahmen von gelebten Erfahrungen [55].

Die Aneignung von Kultur bzw. der Prozeß, durch den eine kulturelle Praxis wichtig wird, ist ein ästhetisch-sinnenhafter Vorgang, der immer noch über Genuß, Wohlfühlen und Geborgensein funktioniert.

Wie schon angedeutet, lassen sich sinnenhafte Aneignungsvorgänge mimetisch beschreiben. Die Wirklichkeit wird sinnenhaft wahrgenommen, innerlich abgebildet und dann im Zusammenhang mit der eigenen Bilderwelt neu konstruiert. *«Innere Erfahrungen»* werden an die äußere Realität angeglichen und umgekehrt. Dabei müssen Kodierung und Dekodierung der Bilder nicht übereinstimmen, und deshalb können auch die Reaktionen auf Bedeutungszuweisen von Produzenten und auf kulturindustrielle Standardisierungen unterschiedlich sein [56].

Der Widerstand gegen Techno läßt sich unter diesem Blickwinkel so erklären, daß Computer, Technik und die teilweise *«technisch anmutende»* Mode bei dem einen Menschen eben weniger in die Auffassung von Welt paßt als bei einem anderen. Und genauso ist die Fähigkeit der Sinneswahrnehmung oder die Fähigkeit zu genießen abhängig von der Vorstellung von Wohlfühlen. Für Techno-Kids spielen Genuß und Verlust der Körperkontrolle eine große Rolle, sie sind in deren Wirklichkeit eben relevant und zugelassen.

Rezipienten spielen bei der Aneignung von Kultur eine aktive Rolle. *«Produktivität in der alltäglichen Praxis besteht darin, Bedeutungen zu schaffen, die für das eigene Leben relevant sein können.»* [57] Deshalb ist es auch verständlich, warum unterschiedliche kulturelle Praktiken entwickelt werden und unterschiedlich mit Medien umgegangen wird. Allerdings ist selbst das Vermögen, eigene Produktivität zu entwickeln und Relevanz für sich selbst zu beurteilen, angeeignet und verschieden. Aus diesem Grund reagiert beispielsweise der eine frustriert auf die permanente Präsenz der Medien, während der andere deren Einfluß für sich akzeptiert, mitunter sogar braucht.

Daraus wird in jedem Fall deutlich, daß über den Leib, also die innere Welt entschieden wird, ob innerliche und äußere Wirklichkeit vereinbar sind oder gegebenenfalls auch die Differenz zwischen beiden erhalten bleibt [58]. Das ist letztlich auch gut, denn einzig der Leib bietet Kontinuität in dem immer aussichtsloseren Versuch, Identitäten zu bilden [59]. Das funktioniert im Techno vor allem über Tanz und Ekstase. Beide sind wichtige Möglichkeiten, Widerstand gegen die zunehmende Medialisierung zu äußern. Tanz gilt als eine Art der körperlichen Selbstvergewisserung.

Das Event

1. Das Ritual

Bei der Beobachtung der Techno-Kultur wird deutlich, daß nicht einfach elektronische Medien zur Grenzüberschreitung genutzt werden, sondern auch ein Ritual inszeniert wird, in dem nicht nur mit Maschinen, sondern mit anderen Menschen kommuniziert wird. Dieses Ritual basiert auf einer Art der Kommunikation, die im Alltag kaum noch möglich ist und die nur in der «Sonderwelt» des Techno-Events funktioniert.

Dabei geht es nicht, wie schon in der Diskussion um politische Intentionen angeklungen ist, darum, die reale soziale Situation aufzuheben, sondern sie eher für eine kurze Zeit zu überbrücken und damit die alltägliche Strukturen hinter oder neben sich zu lassen. Wie beispielsweise aus den Berichten von Szene-Angehörigen in dem Buch von Anz und Walder zu entnehmen ist, spielen auf der Party sozialer Druck, alltägliche Rivalitäten und Feindseligkeiten und der permanente Kampf um Anderssein und Individualität keine Rolle. Im Vordergrund stehen allein Tanz und Genuß. So wird zum Beispiel berichtet:

«Man ist nicht von vornherein mißtrauisch, betrachtet das Gegenüber nicht als etwas Böses, sondern als unbeschriebenes Blatt. Das Ganze ist eine Inszenierung, die live und spontan eingespielt wird, und alle Protagonisten spielen ihre selbstgewählte Rolle. Der gemeinsame Nenner ist die Musik: Alle sind im gleichen Rhythmus.» [60].

Die Tänzer genießen mit allen anderen und wie alle anderen. Genuß ist in der Techno-Kultur einer der wichtigsten Faktoren, über den sich Zusammengehörigkeit bildet. Ein- und Ausschlußpraktiken funktionieren über ihn, denn wer an dem Abend nicht genießen kann, «bleibt außen vor oder gleich zu Hause» [61].

Tanz ist die am stärksten körperbezogene Kunst, weil er Musik - ohne diskursive Umwege - körperlich sichtbar macht [62]. Meiner Meinung gibt er am zuverlässigsten Auskunft über Körpergefühl und Umgang mit gesellschaftlichen Körpernormierungen. Letztlich kann man nur so tanzen, wie es - abgesehen von motorischen Fähigkeiten - den eigenen Vorstellungen von Körperkontrolle entspricht.

Auch wenn seit der Disco-Welle überwiegend allein getanzt wird, so stehen doch die Tanzenden ständig im Dialog, indem sie sich gegenseitig nachahmen oder «an-tanzen». Kommunikation findet also immer statt, sogar wenn der Tanzpartner nicht anwesend ist [63].

Der Techno-Tanz stellt in gewisser Hinsicht eine Alternative zu den Dialogformen der Informations- und Mediengesellschaft dar. Auch wenn Internetclubs und Chatrooms vorgeben, aufgrund der Anonymität ihrer Mitglieder «für alle offene» Gemeinschaften zu bilden, so bleibt doch letztlich die reduzierte Kommunikationsweise per Monitor und Tastatur unbefriedigend und, es ist gerade die Anonymität, die irgendwann frustriert.

Was heutzutage immer mehr fehlt, sind Bindungen. Damit meine ich solche, die nicht thematisiert werden müssen, sondern unausgesprochen funktionieren. Dazu zählen (traditionelle) Bindungen wie Familie oder Religion, die allerdings zum größten Teil ihre «Glaubwürdigkeit» verloren haben, weil sie dem allgemeinen Trend nach Individualität nicht folgen und dem politischen Anspruch und vor allem permanenten Rechtfertigungsdruck nicht standhalten. Der nämlich nimmt diesen «Institutionen» von vornherein ihre «mystische» Daseinsberechtigung. Die meisten (Ver)-Bindungen heutzutage funktionieren weniger über Gefühl, als über Thematisierung und Vergewisserung, und sind deswegen auch so lose und angreifbar.

«Die Techno-Kultur bricht mit dem Werte-System der bürgerlichen Gesellschaft, das den Mythos durch die Ideologie ersetzt.» [64] Über ihr schwebt der Mythos der Geschwindigkeit und der immateriellen Kommunikation. Er wird durch ein «Ritual der grenzüberschreitenden Verausgabung [inszeniert], das in der Erlebnisintensität Gemeinschaft kreiert - Intensität statt Sinn oder besser, der Sinn der Intensität und Verausgabung» [65]. Das Verbindende beim Techno stellt nicht ein Event dar, das in eine spirituelle Welt eingebunden ist und dessen Ziel irgendwo ins Jenseits verlagert wird. Schon gar nicht ist es an eine bestimmte Lebensführung gebunden [66], sondern bedeutet lediglich eine Erfahrung, die Wochenende für Wochenende zelebriert und im «Hier und Jetzt» gemacht wird.

Techno scheint nicht überzeugt zu sein von der Schlechtigkeit der Welt und auch nicht von der Auffassung, daß Technik den Menschen manipuliert und entfremdet. Denn gerade Computer und Soundmaschinen sind in der Lage, *«im Tanz den Körper zu produzieren»*, ihn zum *«Ort des Erlebens»* zu machen. Aus diesem Grunde *«(...) demonstriert (Techno) einen nicht-instrumentellen, lustvollen Umgang mit Technologie»* [67].

2. Die Musik

«Man sucht das Universum in einem Körnchen Sound.» [68].

Die Frage, wofür Computer und elektronische Medien bei der Techno-Party genutzt werden können, um eine andere Wahrnehmung von Musik zu erzeugen, bezieht sich nicht nur auf die technische und multimediale Ausstattung des Events, sondern vor allem auf eine andere Betrachtung von Musik.

Musik muß als etwas gesehen werden, das *«zerlegt und manipuliert werden kann»* [69]. Klangcomputer können Klangmaterialien herstellen, indem sie diese in ihre kleinsten Bausteine zerlegen, so bestimmte Formen des Musikalischen auflösen, diese neu anordnen und erweitern. Dabei geht es im Techno um das Umgehen jeglicher Semantik, jeglichen musikalischen Rasters und Kontextes. Das Gedächtnis soll ausgeschaltet werden, und es scheint, als sollten Ohren, Haut, Nervenbahnen und Muskeln unmittelbar aneinandergeschaltet werden.

Wenn Musik *«mehr als die Reproduktion von Tönen»* ist, nämlich ein *«Prozeß zur Herstellung von Klängen»* [70], dann ergibt sich bei Deleuze die Frage: *«Wie kann man mittels dieser Maschinerien Nichthörbares hörbar machen, Energien einfangen, Ströme intensiver Quantitäten fließen lassen, das Musikalische nach dem Grad der Langsamkeit und der Schnelligkeit befragen (...)?»* [71] Mit Hilfe von Synthesizern, Sequenzern und Samplern kann das Klangmaterial nach neuen Geschwindigkeits- und Zeitbeziehungen geordnet werden. Auch räumliche Empfindungen können durch Stereosysteme beeinflusst werden. Beispielsweise ist es möglich, Sounds von oben nach unten und von einer Seite zur anderen zu schicken. *«Der Ort, von dem aus ein Signal hörbar wird, ist zugleich ein Nicht-Ort.»* [72]

Durch die Technik werden neue Effekte möglich, die den Wahrnehmungsapparat derart delokalisieren, daß Wahrnehmungsformen entstehen, *«die man früher merkwürdigerweise den Irren und Schizophrenen zugeordnet hätte»* [73]. Szepanski und Keith sprechen bei Techno deswegen von schizoider Musik. Die Musik dekonstruiert bestimmte Regeln und Formen, die die Popmusik den Klängen auferlegt, aus diesem Grund wird schizoides Hören notwendig [74]. Die Mehrfachpersönlichkeit, die dabei entsteht, ist aber *«kein Symptom, keine Geistesstörung, sondern ein Zustand der Entspanntheit, ein Sich-dem-Hirn-Überlassen, anstatt es zu bekämpfen»* [75].

Die Techno-Party unterstützt diese Erfahrung durch eine passende Umgebung.

3. Der Raum

«Your ears try to persuade you of one tempo while your eyes are picking up an entirely different beat.» [76].

Während - so Hillegonda - in der Disco-Kultur die Wahrnehmung, die in diesem Zitat beschrieben wird, noch als *«Alpträum»* galt und deshalb Stroboskope sparsam eingesetzt wurden, im Techno sind genau diese Effekte erwünscht. Techno ist Ganzkörpermusik, man soll mit Ohren, Augen und mit dem Zwerchfell hören. Bei großer Lautstärke und Baßschlägen bis zu 180 oder sogar 250 Baßschlägen pro Minute [77] bleibt dem Körper auch nichts anderes übrig, als zu tanzen.

Der Lichtstrom wird radikal auf Nebel und Stroboskop reduziert, die Musik kann ihre Bewegungen dadurch vervielfältigen [78]. «Lichteffekte, Laserstrahlen, Stroboskop, Videoinstallationen inszenieren ein rhythmisches und dynamisches Raumbild, das eine zusätzliche Beschleunigung dadurch erfährt, daß es in Bewegung erlebt wird.» [79] Raum- und Zeiterfahrungen können sich derart verändern, daß sich ein neues Verhältnis von Körper und Raum ergibt. Der Körper zerfällt dabei in Elemente, die auf unvertraute Weise beeinflusst werden können [80]. Daß dabei der Einfluß von Drogen eine große Rolle spielt und Wahrnehmungen möglich macht, zu denen der «durchschnittliche» physische Körper nicht mehr in der Lage wäre, muß an dieser Stelle nicht betont werden. Das Ergebnis ist, daß die Grenzen zwischen verschiedenen Wirklichkeiten verwischen: die zwischen Mensch und Maschine, Körper und Künstlichkeit und Ich und anderen [81].

Das bedeutet, daß die Realität der leiblichen Erfahrungen und die Virtualität von Raum und Zeit keine Gegensätze mehr bilden. «Über den Dialog der sich bewegenden Körper mit den neuen Raum- und Zeitdimensionen erfahren die Raver die Hyperrealität des Techno-Events als leibliche Wirklichkeit.» [82]

Zusammenfassend läßt sich mit den Worten von Richard sagen, daß «Techno eine zeitgemäße Umsetzung der kultischen Ekstase auf Basis der Strukturen des Computerzeitalters» ist [83]. Die Ekstase, von der Techno-Tänzer berichten, ist designed, synthetisch und technisch medial erzeugt. Die Frage ist dabei nicht, ob Möglichkeiten der sinnlichen Erfahrung und der Ekstase in der heutigen Gesellschaft nur mit elektronischen Mitteln möglich sind. Die Techno-Szene nutzt sie einfach. Das Hauptproblem besteht darin, daß Technologie, sinnliche Erfahrung und Ästhetik für die meisten Kritiker nicht zusammenpassen. Die Techno-Kultur beweist das Gegenteil.

Zusammenfassung

Die Techno-Bewegung macht deutlich, daß Jugend- und Popkulturen nicht in erster Linie als Gegenbewegungen im Sinne von subversiv oder politisch zu betrachten sind. Sie sind im wesentlichen Körperkulturen. Techno zeigt das ganz besonders, da sich die Bedeutung für die Anhänger fast ausschließlich über Musik, Tanz und Körperinszenierungen bildet.

Für besonders wichtig halte ich, daß die Rave-Kultur nicht nur wieder ein Beispiel dafür ist, wie das Verhältnis von Körper und Technisierung, von körperlicher Kommunikation und Medialisierung aus dem Gleichgewicht zu geraten droht, sondern daß sie beweist, wie man sich mit den elektronischen Medien arrangieren kann. Da Techno-Kids mit Maschinen und Technologien aufgewachsen sind, konnten sie einen spielerischen Umgang mit ihnen entwickeln [84]. Techno-Kids kommen deshalb meiner Meinung nach viel besser mit der «Computer-Welt» zurecht, als es Kritiker der Technisierung glauben wollen.

Technik gehört für viele junge Menschen heute zum Alltag, ist ihnen praktisch vertraut und besitzt ästhetischen Wert. Es ist also nur «natürlich», daß auch das Design von Kleidung, Flyern usw. technisch anmutet.

Die Techno-Kultur nutzt Computer und elektronische Medien für die Gestaltung des Events und für die Produktion von Musik. Und was bietet sich heutzutage besser an zum Austesten körperlicher Grenzen und zum Erleben von Ekstase als eine Musik, die mit Musikcomputern und deren unerschöpflichen Möglichkeiten hergestellt wurde» Von Entfremdung und Entkörperlichung sollte deshalb keine Rede sein. «(...) Maschinen entfremden uns NICHT von unseren Emotionen, das Gegenteil ist richtig, Soundmaschinen verstärken, was man empfindet (...).» [85]

Diesen Satz habe ich aus Kodwo Eshuns Buch «Heller als die Sonne» entnommen. Er bringt einen sehr interessanten Blickwinkel in die Betrachtung von Musik und Technik. Eshun äußert anhand von Breakbeat, Techno, HipHop und Electro den Gedanken, daß die Art und Weise, Musik zu machen, ganz stark von den technischen Möglichkeiten abhängt. Beispielsweise «darf man bei Breakbeats nicht an eine uralte Technik denken, die wiederbelebt wurde (...).», sondern sollte vielleicht davon ausgehen, daß diese Technik unter unseren technischen Voraussetzungen damals genauso benutzt worden würde wie heute:

« Man muß sich das als eine Motion-Capture-Apparatur vorstellen, die auf Vinyl hergestellt wird, bevor es irgendwelches digitales Zeug gab, womit man das machen konnte. Wenn er es gekonnt hätte, wäre Grandmaster Flash Computerdesigner geworden; (...) Er hat es halt auf Vinyl machen müssen.» [\[86\]](#)

Von diesem Punkt aus Musizierweisen zu betrachten regt dazu an, gerade im Bereich der populären Musik weniger von Traditionslinien auszugehen. Es ist nicht sinnvoll, bei der Beurteilung musikalischer Techniken und Stile in erster Linie nach ihren Ursprüngen zu suchen und diese als Vergleich heranzuziehen. Vielmehr sollte man sie lediglich in ihrer Zeit bewerten. Der Begriff von Authentizität bekäme dann eine andere Bedeutung.

Wenn nämlich die musikalische Praxis als authentisch betrachtet wird, die in der und der Zeit, für die und die Leute, mit den und den Mitteln möglich und relevant ist, dann erscheint auch die Verwendung von Soundmaschinen im Techno plausibel und nicht als Entfremdung.

Endnoten

1. KLEIN, Gabriele: Electronic Vibration. Pop Kultur Theorie, Hamburg 1999, 9
2. ebd., 47
3. ebd., 131
4. ebd., 282
5. ebd., 8
6. ebd., 56
7. ebd., 70
8. ebd., 71
9. ebd., 124
10. ebd., 64
11. ebd., 64
12. ebd., 61, 64
13. ebd., 75
14. BEHRENS, Roger: Soziale Verhältnisse - Klangverhältnisse. Versuch einer Entzerrung des ausgesparten Problems der Materialdialektik in der Populärmusik, In: testcard - beiträge zur popgeschichte #3: Sound, Oppenheim 1996, 22
15. KLEIN ebd., 76
16. REYNOLDS, Simon: Energy Flash. A Journey through Rave Music and Dance Culture, London 1998, XIX
17. KLEIN ebd., 180
18. REYNOLDS ebd.
19. KLEIN ebd., 181
20. ebd., 76
21. ebd., 131
22. ebd.
23. WICKE, Peter : Von Mozart zu Madonna. Eine Kulturgeschichte der Popmusik, Leipzig 1998, 272

24. ebd., 277, 281
25. KLEIN ebd., 132
26. PORSCHARDT, Ulf: Denn: Kunst heißt neue Kunst. DJ Culture zwischen Pop, Underground und Avantgarde, In: Anz, Philipp/ Walder, Patrick (Hrsg.): techno, (1. Aufl. Zürich 1995), Hamburg 1999, 198
27. KLEIN ebd., 132
28. ebd., 139
29. RICHARD, Birgit: Work your Body, In: Richard, Birgit/ Klanten Robert/ Heidenreich, Stefan (Hrsg.): Icons - Localizer 1.3, Berlin 1998, 8
30. KLEIN ebd., 8
31. ebd., 124
32. ebd., 268
33. ebd., 76
34. ebd., 182
35. ebd., 295
36. ebd., 32
37. WICKE, Peter: «*Let the sun shine in your heart*». Was die Musikwissenschaft mit der Love Parade zu tun hat oder Von der diskursiven Konstruktion des Musikalischen, In: Die Musikforschung 50, 1997(4), 1 (Internetversion)
38. LEHMANN, Volker: Ein Vagabund fürs Leben. Cyborgs sind wir sowieso, jetzt werden wir Globorgs: Ruhelose Geschäftsreisende im globalen Dorf, grenzenlos mobil - und mittels moderner Technik doch immer zuhause, Süddeutsche Zeitung, Nr.63, 16.3.2001, 16
39. KLEIN ebd., 214
40. DOUGLAS, Mary: Ritual, Tabu und Körpersymbolik. Sozialanthropologische Studien in Industriegesellschaft und Stammeskultur, (engl., London 1970) Frankfurt 1998, 109
41. KLEIN ebd., 270f
42. ebd., 273
43. ebd., 274
44. ebd., 287ff
45. ebd., 274f
46. WELSCH, Wolfgang: Immaterialisierung vs. Rematerialisierung, In: Richard, Birgit/ Klanten Robert/ Heidenreich, Stefan (Hrsg.): Icons - Localizer 1.3, Berlin 1998, 106
47. RICHARD, Birgit/ Klanten Robert/ Heidenreich, Stefan (Hrsg.): Icons - Localizer 1.3, Berlin 1998, 108
48. KLEIN ebd., 275
49. WELSCH ebd., 109
50. KLEIN ebd., 268, 297
51. ebd., 240
52. Vgl. ebd., 264
53. ebd., 248
54. ebd., 266
55. ebd., 250

56. ebd., 282f
 57. ebd., 283
 58. ebd., 274
 59. ebd., 297
 60. zit. nach BOCHSLER, Regula/STORRER, Markus: tanz. Sampling & Mixing, In: Anz, Philipp/ Walder, Patrick (Hrsg.): techno, (1. Aufl. Zürich 1995), Hamburg 1999, 235
 61. KLEIN ebd., 261
 62. ebd., 254
 63. ebd., 255
 64. QRT: Tekknologic, Tekknowledge, Tekgnosis. Ein Theoremix, Berlin 1999, 11
 65. HELSPER, Werner: Imaginäre Communitas, In: Richard, Birgit/ Klanten Robert/ Heidenreich, Stefan (Hrsg.): Icons - Localizer 1.3, Berlin 1998, 37
 66. ebd., 39
 67. KLEIN ebd., 195
 68. ESHUN, Kodwo: Heller als die Sonne: Abenteuer in der Sonic Fiction, Berlin 1999, 216
 69. MARCUS, Tony: The Future Sound of Music, In: Anz, Philipp/ Walder, Patrick (Hrsg.): techno, (1. Aufl. Zürich 1995), Hamburg 1999, 184
 70. SZEPANSKI, Achim im Gespräch mit Katja Dieffenbach: Den Klangstrom zum Beben bringen, In: Anz, Philipp/ Walder, Patrick (Hrsg.): techno, (1. Aufl. Zürich 1995), Hamburg 1999, 188
 71. ebd., 189
 72. ebd., 193
 73. ebd., 193
 74. ebd.
 75. ESHUN ebd., 30
 76. RIETVELD, Hillegonda C.: This is Our House. House Music, cultural spaces and technologies, Aldershot/ Brookfield 1998, 103
 77. SZEPANSKI ebd., 165
 78. ebd., 193
 79. KLEIN ebd., 180
 80. SZEPANSKI ebd., 196
 81. KLEIN ebd., 180f
 82. ebd., 181
 83. RICHARD 1998, 16
 84. KLEIN ebd., 206
 85. ESHUN ebd., -3
 86. ebd., 218
-

Literatur

- Anz, Philipp/ Walder, Patrick (Hrsg.): *techno*, (1. Aufl. Zürich 1995), Hamburg 1999
- Behrens, Roger: *Soziale Verhältnisse - Klangverhältnisse. Versuch einer Entzerrung des aus-
sparten Problems der Materialdialektik in der Populärmusik*, In: testcard - beiträge zur popge-
schichte #3: Sound, Oppenheim 1996, S.21-37
- Bochsler, Regula/Storrer, Markus: *tanz. Sampling & Mixing*, In: Anz, Philipp/ Walder, Patrick
(Hrsg.): *techno*, (1. Aufl. Zürich 1995), Hamburg 1999, 232-237
- Bolz, Norbert/ Bosshard, David: *Der Markt der Erregungen*, In: Richard, Birgit/ Klanten Robert/
Heidenreich, Stefan (Hrsg.): *Icons - Localizer 1.3*, Berlin 1998, S. 119-122
- Dittmann, Rigobert/ Wollscheidt, Achim: *Sounds from Dreamland / Ghostland*, In: testcard - bei-
träge zur popgeschichte #3: Sound, Oppenheim 1996, S.38-45
- Douglas, Mary: *Ritual, Tabu und Körpersymbolik. Sozialanthropologische Studien in Industriege-
sellschaft und Stammeskultur*, (engl. Ausg. London 1970) Frankfurt 1998
- Eshun, Kodwo: *Heller als die Sonne: Abenteuer in der Sonic Fiction*, Berlin 1999
- Gendolla, Peter: *Maschinenmenschen*, In: Richard, Birgit/ Klanten Robert/ Heidenreich, Stefan
(Hrsg.): *Icons - Localizer 1.3*, Berlin 1998, S. 78-82
- Helsper, Werner: *Imaginäre Communitas*, In: Richard, Birgit/ Klanten Robert/ Heidenreich, Stefan
(Hrsg.): *Icons - Localizer 1.3*, Berlin 1998, S. 34-39
- Rietveld, Hillegonda C.: *This is Our House. House Music, cultural spaces and technologies*, Al-
dershot/ Brookfield 1998
- Klein, Gabriele: *Electronic Vibration. Pop Kultur Theorie*, Hamburg 1999
- Lehmann, Volker: *Ein Vagabund fürs Leben. Cyborgs sind wir sowieso, jetzt werden wir Glo-
borgs: Ruhelose Geschäftsreisende im globalen Dorf, grenzenlos mobil - und mittels moder-
ner Technik doch immer zuhause*, Süddeutsche Zeitung, Nr.63, 16.3.2001, S.16
- Marcus, Tony: *The Future Sound of Music*, In: Anz, Philipp/ Walder, Patrick (Hrsg.): *techno*, (1.
Aufl. Zürich 1995), Hamburg 1999, S.180-187
- MC Luhan, Marshall: *Verliebt in seine Apparate*, In: Richard, Birgit/ Klanten Robert/ Heidenreich,
Stefan (Hrsg.): *Icons - Localizer 1.3*, Berlin 1998, S. 22- 26
- Porschardt, Ulf: *Denn: Kunst heißt neue Kunst. DJ Culture zwischen Pop, Underground und
Avantgarde*, In: Anz, Philipp/ Walder, Patrick (Hrsg.): *techno*, (1. Aufl. Zürich 1995), Hamburg
1999, S.197-207
- QRT: *Tekknologic, Tekknowledge, Tekgnosis. Ein Theoremix*, Berlin 1999
- Reynolds, Simon: *Energy Flash. A Journey through Rave Music and Dance Culture*, London
1998
- Richard, Birgit/ Klanten Robert/ Heidenreich, Stefan (Hrsg.): *Icons - Localizer 1.3*, Berlin 1998
- Richard, Birgit: *Work your Body*, In: Richard, Birgit/ Klanten Robert/ Heidenreich, Stefan (Hrsg.):
Icons - Localizer 1.3, Berlin 1998, S. 6-16
- Rietveld, Hillegonda C.: *This is Our House. House music, cultural spaces and technologies*, Al-
dershot/ Brookfield 1998
- Szepanski, Achim im Gespräch mit Katja Dieffenbach: *Den Klangstrom zum Beben bringen*, In:
Anz, Philipp/ Walder, Patrick (Hrsg.): *techno*, (1. Aufl. Zürich 1995), Hamburg 1999, S.188-196
- Simmen, Jeannot: *Schwerelos*, In: Richard, Birgit/ Klanten Robert/ Heidenreich, Stefan (Hrsg.):
Icons - Localizer 1.3, Berlin 1998, S. 27-31
- Welsch, Wolfgang: *Immaterialisierung vs. Rematerialisierung*, In: Richard, Birgit/ Klanten, Robert/
Heidenreich, Stefan (Hrsg.): *Icons - Localizer 1.3*, Berlin 1998, S. 108-109
- Wicke, Peter : *Von Mozart zu Madonna. Eine Kulturgeschichte der Popmusik*, Leipzig 1998
- Wicke, Peter: «Let the sun shine in your heart». *Was die Musikwissenschaft mit der Love Parade
zu tun hat oder Von der diskursiven Konstruktion des Musikalischen*, In: Die Musikforschung
50, 1997(4), S.421-433 Internetversion