

»Move Your Body«

Über Sinn, Klang und Körper

Peter Wicke (Berlin)

Wenn es um die Veränderung von Wahrnehmungsverhältnissen, um neue Medien und deren Folgen geht, dann sind Jugendliche und ihre Kultur geradezu prädestiniert, um solche Veränderungen in den Blick zu bekommen. Jedenfalls was die Musik angeht, ist Jugendkultur - schon aus kommerziellen Gründen - seit langem schon ein herausragendes Terrain, auf dem neue Medien und kultureller Praxis verankert werden. Und Medien, die wie die Videotechnik ursprünglich für andere Zielgruppen entwickelt wurden, erhalten in jugendkulturellen Zusammenhängen häufig eine eigene und eigenwillige Anwendung - in diesem Fall das Musikvideo. Kurzum: Für Heranwachsende sind die Prothesen der Wahrnehmung, die eine hochdifferenzierte Medienwelt bereithält, in der Regel von einer Selbstverständlichkeit, daß Veränderungen hier längst zu Gegebenheiten geworden sind, während andernorts nach darüber nachgedacht wird, was oder ob sich überhaupt etwas verändert hat.

Und das gilt auch heute: Wer sich in den kulturellen Praxen - Plural! - Jugendlicher umschaute, der taucht an den fortgeschrittensten Polen in ein digitales Universum ein, in dem das Internet und der Gedanke der Vernetzung per Datenleitung längst ein zentraler und alltäglicher Bestandteil sind. Daß das auch das Musizieren und die Vorstellung davon, was Musik ist, gravierend verändert und verändert hat, liegt auf der Hand. Viel überraschender jedoch ist der Befund, um den bei einer genaueren Betrachtung des digitalen Klanguniversums, das in den Medien unter dem Begriff Techno gehandelt wird, herumzukommen ist - daß paradoxerweise nämlich auf einem jugendkulturellen Terrain, das von dem gesamten Ensemble der neuen Medien mit dem Internet im Zentrum, restlos okkupiert scheint, die Medien selbst, pointiert und zugespitzt formuliert, um Verschwinden begriffen sind. Bevor im einzelnen darauf zurückzukommen sein wird, ist mithin festzuhalten, daß die Frage nach der Veränderung von Wahrnehmungsverhältnissen durch neue Medien schon wieder die nächste Frage impliziert, wie nämlich veränderte Wahrnehmungsverhältnisse ihrerseits die Medien verändern, die diese Verhältnisse einst konstituiert haben.

Daß die Kunde vom Verschwinden der Medien in der Medienwelt nicht anders als über Medien zu vernehmen ist, gehört zu den Paradoxa, die so selbstverständlich geworden sind, daß sie kaum noch wahrgenommen werden. In welchem Maße die Medien selbst zur Bedingung ihrer eigenen Aufhebung werden können und das in gewisser Weise inzwischen auch geworden sind, ist nirgends deutlicher wahrnehmbar als an der Techno-Kultur, mit der zugleich wieder klare Verhältnisse in den kulturellen Welten zwischen den Generationen geschaffen worden sind, nachdem die Jungrebellin von einst selbst an der Schwelle zum ehrwürdigen sechsten Lebensjahrzehnt noch immer mit dem Schlachtruf auf den Lippen I can't get no satisfaction über die Bühnen toben. Wichtiger noch: im Verborgenen afroamerikanischen Schwulenklubs - sozialer Ursprungsort des als Techno bekannt gewordenen neuartigen, wenn auch längst nicht mehr ganz neuen musikbezogenen Körperkults - sowie in den Tanztempeln der Wohlstandskinder des Westens sind die Medien als soziale und technische Apparate der Kommunikation um ihre wohl wichtigste, weil nämlich konstitutive Funktion gebracht worden, diejenige

nämlich der Repräsentation und Vermittlung einer außerhalb ihrer selbst liegenden Wirklichkeit. Und wie es es sich im Medienzeitalter gehört, wird eben das mit der Berliner Love Parade alljährlich in Form eines gigantischen Medienereignisses zelebriert, das längst alle Superlative sprengt. Zehn Stunden lang - und das ist mehr Sendezeit am Stück als jedes andere Ereignis der Zeitgeschichte auf sich zu konzentrieren vermag - flimmerten im Juli des Jahres die wackelnden Popos und schrillen Outfits der Raver in den zusammenschalteten Regionalprogrammen der ARD live über die Fernsehschirme der Nation um Zeugnis zu geben von einer Kultur, die die unablässige Arbeit am eigenen Körper als Denkmal seiner selbst und Ressource der Lustgewinnung zu ihrem einzigen Credo erhoben hat. Nachdem die Müllberge - sinnbildhafte Hinterlassenschaft einer den 68ern in den Amtstuben von ihren Kindern erfolgreich als politische Demonstration untergejubelten PR-Maßnahme der vereinten Werbewirtschaft Deutschlands - unter den unbestechlichen Augen unzähliger Kameras öffentlich vermessen und pflichtgemäß diskutiert worden sind, ist es auf einer Veranstaltung wie dieser nun wohl auch angebracht, wenn nicht längst überfällig, die mit dem Begriff Techno verbundene kulturelle und ästhetische Praxis einmal selbst in den Blick zu nehmen. Es offenbaren sich daran nämlich Wandlungen von so grundsätzlicher Natur, daß sie Aufmerksamkeit verdienen, auch wenn die Techno-Musik nur für ein Segment von Jugendkultur und keineswegs - wie die medialen Inszenierungen glauben zu machen suchen - für **die Kultur der Jugend** als Signum der neunziger Jahren steht.

Zunächst vollzogen sich die in Rede stehenden Veränderungen, wie häufig, unmerklich und unbemerkt in den subkulturellen Nischen an den minoritären Randzonen der Gesellschaft. Als mit Marshall Jeffersons *Move Your Body* 1985 der neue Musikkult seine erste öffentliche, ihn auch international rasch etablierende Manifestation erfuhr, lag bereits ein Jahrzehnt Entwicklung dahinter, ohne daß hiervon nennenswert Notiz genommen worden wäre.

Musikbeispiel: Marshall Jefferson, *Move Your Body*

Obwohl scheinbar noch ganz der traditionellen Disco-Musik verhaftet und um Lichtjahre von dem entfernt, was heute in Diskotheken in futuristischer Manier aus überdimensionierten Lautsprechern quillt, markiert das Stück dennoch eine tiefgreifende Wende und gilt den Technojüngern als beinahe schon mythischer Ursprung ihrer Bewegung.

Was da eben zu hören war, das war keine Musik und wollte auch keine sein. Es war dies ein sogenannter Loop, eine mit diversen Effekten verzierte Tonbandschleife, gebastelt aus dem mit Einführung der Digitaltechnik in die Musikproduktion buchstäblich über Nacht zu Elektronikschrott gewordenen, die Second-Hand-Läden mit Tiefstpreisen überschwemmenden Analoogsynthesizern, denn die hatten damit in den Studios ausgedient, und geschaffen als eine Art Instrument, mit dessen Hilfe die Diskjockeys in den Diskotheken Musik erst herstellen müssen. Durch kunstvolles und häufig überaus virtuoseres Übereinanderlegen solcher Loops, deren schrittweise Verschiebung gegeneinander, angereichert mit mehr oder weniger ausgeprägt bearbeiteten Fragmenten ausgewählter aktueller Hits, entsteht eine Mixtur besonderer Art, die ohne Tonträger und den hochgerüsteten Gerätepark heutiger Musikproduktion nicht denkbar ist, sich aber dennoch jeder Konservierung und Aufzeichnung und damit der Repräsentation oder Reproduktion durch Medien entzieht. Was damals noch House Music hieß und heute als Techno bekannt ist, ist eine DJ-Musik - die erste gänzlich von technisch generierten Klängen und den dazugehörigen Medien abhängige Form des Musizierens, die als Musik dennoch durch technische Medien nicht mehr vermittelbar ist, die die Funktion der Medien als Mittler zwischen Zeit und Raum ebenso radikal wie erfolgreich zum Verschwinden gebracht hat. So wenig es in der Technokultur ein Musizieren im herkömmlichen Sinne gibt, ebensowenig gibt es hier die mediale Repräsentation und Vermittlung eines Live-Ereignisses, die Reproduktion der Aktion des Musizierens, auf Tonträgern, auch wenn dies prinzipiell natürlich möglich bleibt. Wenn es dennoch nicht geschieht, dann weil Klang selbst hier auf eine Weise redimensionalisiert und in kultureller Praxis verankert worden ist, die dies - wie noch zu zeigen sein wird - ausschließt. Indem die Medien zum Instrument des Musizierens werden, verlieren sie ihre vermittelnden Funktion mit weitreichenden Folgen für die ästhetischen Dimensionen von Klang.

Eventkultur ist das Schlagwort, unter dem die Medien eine Kultur rubrizieren, die ihnen nicht mehr zugänglich ist, obwohl sie selbst das zentrale Instrument derselben sind. Ein mediales Abbild, die technische Kopie des musikalischen Ereignisses, gibt es von Techno-Musik nicht. Es ist ein Musizieren zweiter Ordnung. Wer wissen will, was das ist, muß sich in die Tempel der Technojünger begeben und sich dort dem erbarmungslosen Bombardement der Sinne unter beträchtlichen Phonstärken und Laserlicht aussetzen, denn alles was in konservierter Form zugänglich ist - sei es als Soundfile, im Internet oder ganz traditionell auf CD - ist ein Rohmaterial, aus dem Musik als eine kollektive Veranstaltung erst gemacht werden muß.

Nun mag man berechtigt fragen, warum man denn unbedingt wissen sollen muß, was Heranwachsende mit dem Begriff Techno verbinden. Dies könnte man getrost sich selbst überlassen. Die Chancen der Einflußnahme auf kommerziell organisierte Kulturzusammenhänge - von welcher Seite auch immer - sind eh gering und Versuche, den Jugendlichen mit der geballten Macht akademischer Theoriebildung ihre eigene Kultur zu erklären, verfielen zu Recht der Lächerlichkeit. Man könnte dies sich selbst überlassen, wäre da nicht die berechtigte Vermutung, daß die kulturellen Praxen Jugendlicher Veränderungen antizipieren, in denen sich - unterschwellig zunächst noch, aber unübersehbar und im besonderen Fall unüberhörbar - Wandlungsprozesse von grundsätzlicher Natur ankündigen. Wie wohl sähe Gesellschaft aus, wenn nicht nur die zentralen Medien der Musikkultur, sondern die Medien insgesamt als Mittler von Öffentlichkeit ihrer kommunikativen Funktion entkleidet ausfielen, zu Lieferanten beziehungsloser Stofflichkeiten würden, aus der dann eventuell und auf gänzlich unvorhersehbare Weise in sozialer Praxis wieder ein Material von Wirklichkeit geformt würde - mit anderen Worten: einer entmedialisierte Wirklichkeit eine entwirklichte Medienwelt gegenüberstünden? Noch ist eine solche Frage rein spekulativer Natur. In der Musik jedoch hat sie in der letzten Dekade eine prekäre Realität erfahren, die zugleich auf fundamentale Verschiebungen in der Ordnung der Klänge und den darin eingeschlossenen Strategien der ästhetischen Wahrnehmung verweist.

Mitte der siebziger Jahre begannen die ersten Diskjockeys in amerikanischen Diskotheken damit, Platten nicht mehr nur aufzulegen, sondern sie unter Zuhilfenahme mehrerer Plattenspieler zu Mixturen zusammenzumischen, in denen die Einzelsongs zunehmend zum Rohmaterial eines energetischen Stroms aus Klang und Rhythmus wurden. Darin begann sich ihr musikalisches Potential auf eine ganz neuartige Weise in dem Maße zu entfalten, wie sie in solchen Mixturen ihre Eigenständigkeit als Titel, als Popsong verloren. Disco nannten sich die häufig des Stumpfsinns gescholtenen Produktionen aus den siebziger Jahren, die für diese Praxis mit entsprechenden klang- und arrangiertechnischen Merkmalen ausgestattet eigens hergestellt wurden und so gar nicht in eine popmusikalische Landschaft passen wollten, in der man gerade die Kunst am Pop entdeckt hatte und sich mit der Schaffung ausufernder Werke in der Art von Rockopern und Oratorien der segensreichen Widmungen des subventionierten Kunstbetriebs zu erfreuen begann. Die Attacken dagegen kamen, wie kaum verwunderlich, von den Rändern der Gesellschaft, aus den urbanen Milieus afroamerikanischer Subkulturen, wo die Lust am eigenen Körper tatsächlich die einzige Ressource ist, die sich jedermann leisten kann.

Zunächst bestand der Reiz nur darin, den Produktionen der Musikindustrie dadurch die Eigenständigkeit zu nehmen - und sie damit ein Stück weit zugleich der musikindustriellen Kontrolle zu entziehen -, daß sie in das Endloskontinuum eines rhythmisierten Klangstromes eingebettet wurden. Aneinandergereiht und Ineinandergefahren gingen sie ohne Unterbrechung in einem rhythmisch strukturierten klanglichen Ambiente zumeist von der Dauer eines ganzen Abends bzw. einer ganzen Nacht auf. Als die Discjockeys aus den aufgelegten Platten dann nur noch Einzelbausteine isolierten, um daraus - oft mit Hilfe von Assistenten und entsprechender Techniken - beim Auflegen neue Einheiten als regelrechte Neuschöpfungen, zusammenzufügen, lag auch der Schritt nahe, mit Tonband und Schere die musikindustriellen Produkte systematisch in ihre klanglichen Einzelbestandteile zu zerlegen. Live wurden aus den zu Schleifen zusammengeklebten Fragmenten dann rhythmische Texturen und Klangbändern gemixt und mit Ausschnitten dazu aufgelegter, häufig noch zusätzlich mit der Hand unter der Nadel

manipulierter Scheiben (Scratching) kombiniert. Nicht selten wetteifern die Magier an den Reglern im line up live vor Publikum dann oft mit dem gleichen Material, um ihre Kunst des Mischens, des DJing, wie diese Form des Musizierens treffend heißt, vorzuführen. Die Musikindustrie, die inzwischen mit der Keule des Urheberrechts gegen dieses Aushöhlen ihrer Fundamente einzuschreiten sucht, hat freilich selbst für den entscheidenden Entwicklungsschub gesorgt. Ursprünglich wurde die Werbewirksamkeit solcher Live-Musik-Mixturen aus bereits veröffentlichtem Material nämlich für den Tonträgerabsatz abzuschöpfen versucht. Mit beträchtlichen Aufwand ist den DJs hierfür sogar ein eigenes Tonträgerformat geschaffen worden, die Vinyl Maxi Single, auf der die einschlägigen Hits noch einmal in einem sogenannten Dance oder Club Mix veröffentlicht wurden - Langversionen mit entsprechend zerdehnten instrumentalen Überleitungsteilen, den Breaks, die den DJs das Isolieren von Rhythmus- und Klang-Fragmenten für ihre Mixe sowie das Cueing und Scratching, die Manipulationen auf den Plattenteller, erleichtern sollten. Außerdem war dieses Tonträgerformat mit den Abmessungen einer Langspielplatte und der Abspielgeschwindigkeit einer Single für die Wiedergabe in großen Räumen mit hohen Lautstärken optimiert. Erst als sich abzeichnete, daß in den Diskotheken jenseits der durchaus erwünschten Werbeeffekte eine kulturelle Praxis im Entstehen war, die sich der Kontrolle durch die Tonträgerindustrie effektiv zu entziehen begann, änderte sich das Verhältnis der Industrie hierzu schlagartig. Aus der großzügigen Bereitschaft zur imagefreundlichen Unterstützung einer neuartigen kulturellen Bewegung - die DJs hatten die Dance- und Club-Mixe als Promotionexemplare auf Maxi Single ursprünglich sogar kostenlos zur Verfügung gestellt bekommen - wurde nun der ebenso kleinliche wie vergebliche Feldzug mit dem Urheberrecht als Waffe in der Hand. Inzwischen war durch das Aufkommen der digitalen Samplinggeräte allerdings die Ausdehnung des Begriffs vom geistigen Eigentum über die Grenzen des künstlerischen Werkes hinaus auf Klänge, klangliche Texturen und Rhythmusmuster gänzlich obsolet geworden. Gesampelt und geloopt ist seither kein akustisches Ereignis, welcher Art auch immer, mehr davor sicher, von den DJs bis zur Unkenntlichkeit demontiert und ihren Musik-Mixturen einverleibt zu werden. Die Digitalisierung der Musikproduktion und das damit verbundene Harddiskrecording, das Aufzeichnen und rechnergestützte Bearbeiten digitalisierten Klangmaterials auf Festplatte jenseits der Studios am häuslichen PC, hat das Erstellen solcher Loops erheblich erleichtert. Nicht nur gehört seither das umständliche Hantieren mit Klebeband und Schere der Vergangenheit an. Das Editieren gesampelter Klänge am Bildschirm hat der Demontage und Dekonstruktion klanglicher Medienprodukte - von der Hit-Single bis zur Film- und Fernsehmusik - völlig neue Perspektiven eröffnet. Über einen rechnergestützten Verarbeitungsprozeß wird aus den gesampelten Quellen klangliches Material destilliert, in dem häufig auch die letzten Spuren seiner Herkunft eliminiert sind. Nur selten - zumeist über die anonymen und flüchtigen Kanäle des Internet verbreitet - kursieren Tracks, in denen das gesampelte Material erkennbar integriert ist, so daß der Prozeß nachvollziehbar bleibt, wie in den folgenden, aus einem Sample von Klaus Doldingers Musik zu dem Film des Das Boot generierten Loops.

Musikbeispiel U96, *Das Boot*

Selbst wenn es reizvoll wäre, den durch diese Entwicklungen ausgelösten Verschiebungen im Machtgefüge kommerzieller Musikproduktion genauer nachzugehen - eine Ursurpation durch die etablierten Firmenkonglomerate der Musikindustrie ist bis heute ausgeblieben, auch wenn die Techno-Kultur alles andere als anti- oder nichtkommerziell ist - die entscheidenden und vor allem ästhetisch relevanten Veränderungen liegen auf einer anderen Ebene.

Das Musizieren als Mischen technisch generierter Klänge - und als solches definiert es sich in der Techno-Kultur - kommt einer kopernikanischen Wende gleich. So wie die Tonträger hier ihre mediale Funktion verloren haben, im Wortsinne keine Medien mehr sind, weil sie nicht mehr die Mittler eines Prozesses, sondern Instrumente desselben sind, so haben auch die Klänge ihre nichttechnischen Entsprechungen, den Bezug auf die Physikalität und Materialität des Musizierens verloren. Darin aber lag ursprünglich ja einmal der Ausgangspunkt ihrer technischen Reproduktion und Speicherung. Die

Klangwelt der Techno-Musik ist eine technisch generierte, in der selbst noch die virtuelle Entsprechung mit möglichen Techniken der Schwingungserzeugung in der physikalischen Welt getilgt ist. Damit aber ist einer der fundamentalen Zusammenhängen des abendländischen Musizierens zerissen - der Zusammenhängen nämlich zwischen Hören und Sehen, zwischen dem Sichtbaren und Hörbaren, zwischen Klang und Körper als den beiden grundlegenden Dimensionen des Musizierens. Klang, Körper und Bewegung, die hier nun auseinanderzufallen beginnen, um auf eine neue Weise wieder zusammengefügt zu werden, bilden von den historisch frühesten Formen des Musizierens an eine Einheit. Vom Singen bis in die hochspezialisierten Formen der Instrumentalmusik ist das Musizieren Klangerzeugung durch körperliche Bewegung. Es ist der Körper des Musikers, der Klang zum Leben erweckt. Eben das macht es möglich das klangliche Ereignis als Ausdruck eines musizierenden und sich im Musizieren entäußernden Subjekts zu hören, es in der Zufälligkeit der akustischen Umwelt als gestaltete Einheit wahrzunehmen und damit als ein sinnfälliges, sinnträchtiges und sinnvolles Ganzes aufzunehmen. Selbst noch die abstraktesten Strukturen des Musikalischen verweisen auf die reale Interaktion des Musizierens, auf die ausdrucksvolle Gebärde des Musikers, zurück. Nicht von ungefähr bedient sich die Begriffswelt der Musik hauptsächlich visueller Metapher - hoch, tief, Linie, Form, Gestalt, Textur - um musikalische Gegebenheiten der verbalen Ordnung zugänglich zu machen.

Auch die Tonkassette bedurfte als das mediale Abbild eines musikalischen Ereignisses der Ergänzung durch die Vorstellungswelt des Hörers, um die technisch isolierte akustische Dimension des Musizierens wieder in der Welt des Sichtbaren zu verankern, die Einheit zwischen dem Hören und dem Sehen wieder herzustellen. Der gehörte Ton, der erlebte Klang werden als gespielter Ton und Klang aufgenommen, auch dann, wenn sie aus Lautsprechern kommen. Der ausgesprochen desorientierende Effekt nie "gesehener" Klänge - nie gespielt gesehener Instrumente, nie aufgeführt gesehener Musik - ist leicht beim Anhören von Tonaufnahmen uns fremder Kulturen überprüfbar. Sofern sie nicht auf uns bekannte Spielweisen und Spieltechniken zurückführbar und somit zurechthörbar sind, ist ihre Wirkung unwirklich, wird das Hören orientierungslos und verliert sich im strukturlosen Geräusch. Der Klang der Maultrommel oder des australischen Didgeridoo sind weithin geläufige Beispiele dafür. Als die ersten sequenzer- und synthesizerdominierten Rock-Bands in den frühen achtziger Jahren mit einem Gerätepark auftraten, der wie bei ABC, Visage oder Cabaret Voltaire aus dem Musizieren das Bedienen von Schaltern und Reglern werden ließ, endeten die Auftritte regelmäßig im Eklat. Daß der sichtbaren Dimensionen des Musizierens, der Einheit von Klang, Körper und Bewegung, beraubte Publikum reagierte trotz des versuchten Ausgleich durch aufwendige Lightshows mit wütenden Protesten. Erst als die ob dieser unerwarteten Reaktion völlig verunsicherten Musiker - schließlich macht es in der Sache ja keinen Unterschied, ob die Lautsprecheranlage einen Ton wiedergibt, der durch das Drücken einer Taste am Keyboard oder durch das Umlegen eines Schalters an einem Gerät ausgelöst wird, in beiden Fällen ist das Resultat ein technisches - erst als die Musiker dazu übergingen, an den Schaltern und Reglern jene Bewegungen zu mimen, die beim Spielen am Keyboard entstehen, als sie mit ihren Körpern die Klänge mimisch und gestisch sichtbar machten, war der Frieden zwischen Publikum und Musikern wieder hergestellt. Bands wie Visage, ABC oder Frankie Goes To Hollywood sahen sich folglich gezwungen, zu den Tonbandeinspielungen an stummgeschalteten Instrumenten die Bewegungsabläufe zu mimen, die eine Rezeption ihrer Musik als unmittelbaren und authentischen Ausdruck ermöglichte, was Holly Johnson, Leadsänger von Frankie Goes to Hollywood, zu der treffenden Bemerkung veranlaßte: Ich bin kein Künstler mehr, ich bin zu einem Kunstwerk geworden. - was auf das prekär gewordene Verhältnis zwischen Musiker, dem herkömmlichen Musizieren und Musik in diesem Zusammenhang verweist. Die Einheit zwischen Klang, Körper und Bewegung, aus der das Musizieren Sinn bezieht, war vor dem drohenden Auseinanderfall zumindest mit gestisch-mimischen Mitteln noch einmal bewahrt worden.

Nicht so in der Techno-Musik. DJing ist eine Technik, mittels derer die musikalischen Abläufe des eingesetzten Materials solange in ihre Einzelbestandteile zerlegt werden, bis sie jeden Bezug auf die Physik des Instrumentalspiels und die Körperlichkeit des dahinter stehenden Musikers verloren haben. Oder aber es kommen von vornherein technische Mittel zum Einsatz, die diesen Bezug gar nicht erst

aufkommen lassen. Nicht von ungefähr erhielten in der Techno-Musik solche Geräte regelrechten Kultstatus, die sich wie die TB-303 Bass Line von Roland und die Rhythmusmaschine TR 606 des gleichen Herstellers bezogen auf ihre ursprüngliche Bestimmung eigentlich als unausgereifte Fehlentwicklungen erwiesen - Analoogsynthesizer, die in ihrer ursprünglichen Bestimmung vermutlich nie wirklich zum Einsatz kamen. Die Bass Line 303 ist ein sequenzergesteuerter Baß-Synthesizer, der eine eingebene Tonfolge speichern und endlos wiederholen konnte. Das Gerät war ursprünglich entwickelt worden, um Bar- und Kneipenmusikern, insbesondere Gitarristen, die Solo auftraten, eine Baßbegleitung zur Verfügung zu stellen. Die Baßfiguren wurden zuvor in das Gerät eingegeben und waren dann auf Knopfdruck abrufbar. Zusammen mit der Rhythmus-Maschine 606 stand damit eine komplette elektronische Begleitband zur Verfügung. Der einzige, freilich gravierende Nachteil: der von Oszillatoren generierte und dann zurechtgefilterte Klang besaß nicht die geringste Ähnlichkeit mit einem wirklichen Baß oder einem wirklichen Schlagzeug. Zudem hatten beide Geräte ein derart kompliziert zu handhabendes Design, daß das Programmieren vorgegebener Tonfolgen zu einer ebenso fehleranfälligen wie zeitraubenden Aufgabe wurde. Um so größer war die Beliebtheit bei den DJs, die aus den Zufallsresultaten beim Herumspielen an den Knöpfen Loops schneiderten, in denen jede Referenz auf das Musizieren herkömmlicher Art bewußt vermieden war. Absichtsvoll wurden die Schwäche der Geräte hervorgekehrt, um ihnen die berüchtigten sägenden oder blubbernden Bass Lines und das entseelte Knattern der Rhythmusmaschinen zu entlocken. Was als Baß- und Schlagzeugersatz konzipiert war, wurde zum Mittel der Generierung technischer Klänge, aus denen alle Spuren des Sehbaren und damit der Aspekt der Simulation "realer" Instrumente eliminiert waren.

Musikbeispiel Frankie Knuckles, *House West House*

Die Klangwelt des Techno ist eine technisch generierte, die jenseits elektronischer Schaltkreise keine Entsprechung mehr hat, die nichts simuliert, reproduziert und als gespielt nicht mehr vorstellbar ist. Mit den Medien der musikalischen Kommunikation ist auch die musizierte Musik verschwunden und durch klanglich-rhythmische Installationen ersetzt worden, die einem postmedialen Universum angehören. Es liegt auf der Hand, daß damit weit mehr als nur ein handwerklich-technisches Problem angesprochen ist. In dem Maße, wie der Musik die Kategorie des Musikers und das Musizieren als Form der Klangerzeugung abhanden kommt, wie die Vorstellung vom Musikalischen als ein wie immer auch gearteter Ausdruck des musizierenden Subjekts entfällt, sind die Grundlagen der klanglichen Ordnung, bis hinein in die Logik der ästhetisch wahrnehmbaren und wahrgenommen Unterschiede, berührt. Ein DJ ist nicht nur kein Musiker und DJing nicht bloß ein modischer Ausdruck für das, was vordem schlicht Spielen, Musizieren oder Musikmachen hieß. Der DJ verkörpert mit dem, was er tut, vielmehr eine gänzliche andere Polung des kulturellen Feldes und eine andere Struktur der darauf errichteten klanglichen Ordnung. Die Vorstellung des Autors, von Expression und Kommunikation ist daraus verbannt. Und solche Veränderungen gelten in gleicher Weise auch für sein strukturelles Gegenüber. Auch hier ist es nicht bloß ein modischer Austausch von Begriffen und Bezeichnungsmodalitäten, wenn, statt von Hörern, in der Techno-Kultur von Ravern die Rede ist. Beim dem, was im Begriff Musizieren gebündelt war, ist zwischen der Hervorbringung von Klang und dem Musiker ein unlösbarer und zwingender Zusammenhang unterstellt, der eine Subjektivierung und Personalisierung des klanglichen Ereignisses ermöglicht, es zum Träger eines kommunikativen Vorgangs und den Musiker zum Autoren, als Interpret zum Mitautoren oder, wie in der Popmusik vielfach üblich, zum Pseudoautoren macht. Das DJing dagegen, das Herstellen einer Musikmixture in der Diskothek, beruht auf klanglichem Material, dessen Ursprung ohne jede Relevanz für den kulturellen Prozeß seiner ästhetischen Wahrnehmung ist. Wenn es nicht Rauschgeneratoren oder Oszillatoren entspringt, dann ist es der akustischen Umwelt entnommen und wird es so lange in seine Einzelbestandteile zerlegt, bis seine Herkunft vergessen gemacht ist. Eine personalisierte Klangauffassung und ein personalisierendes Hören, der referentiellen Bezug der klanglichen Wahrnehmung auf das wie immer auch bezeichnete kreative Subjekt (Musiker, Komponist) ist damit unmöglich. Nicht von ungefähr bleiben die DJs durch wechselnde Phantasienamen, vielfach nur projektbezogen benutzt, ihrem Publikum gegenüber meist anonym.

Eben deshalb ist das mit den Begriffen Diskjockey-Raver beschriebene Verhältnis auch nicht einfach nur das Äquivalent zum Verhältnis Musiker-Hörer. In die Begriffe Musiker und Hörer ist ein Verhältnis eingeschrieben, das entlang einer linearen Achse um einander spiegelbildlich entgegengesetzte Pole organisiert ist. Musizieren-Musikverstehen, Produktion-Rezeption, Sender-Empfänger, Kodierung-Dekodierung sind nicht von ungefähr zu begrifflichen Äquivalenten geworden, mit denen dieses Verhältnis zu beschreiben versucht wird, ohne auf die Implikationen dessen (wozu auch die übliche Setzung der jeweils männlichen Form von Musiker und Hörer gehört) an dieser Stelle näher eingehen zu können. Die Begriffe DJ und Raver dagegen implizieren statt einer polaren eine radiale Organisation ihres Verhältnisses zueinander. Sie schließen prinzipiell aus, daß der hier ablaufende Prozeß bipolar gefaßt und auf das Modell intersubjektiver Kommunikation bezogen ist. Raver kann man im Unterschied zum Hörer nie alleine sein, der Begriff bereits impliziert eine kollektive Veranstaltung (Rave ist im britischen Umgangssprache ein Synonym für Party). Der Discjockey bildet das Zentrum einer Menge, und was immer zwischen ihm und dieser Menge an Musik auch stattfinden mag, weder ist hier der idealtypisch gesetzte einzelne, das hörende Subjekt in seiner individuellen Subjektivität, der vorgestellte Adressat noch drückt sich der DJ in seinem Mix aus.

Kommen Tonträger zum Einsatz - vielfach ist an deren Stelle inzwischen das viel komfortabler zu handhabende Internet getreten -, um Loops oder vorproduzierte Module anderen zugänglich zu machen, dann verweist nicht nur die übliche Anonymisierung, sondern auch deren Bezeichnung als Tracks darauf, daß es hierbei um das bloße technische Dasein von Klang und eben nicht um einen durch Klang intendierten Sinnzusammenhang oder um eine als Musik aufzufassende ästhetische Einheit geht. Für den Techno-Track ist nicht der Sinnbezug und damit ein narratives Strukturkonzept formprägend, sondern vielmehr sein Design, eine analog den industriell gefertigten Gegenständen auf den technischen Vorgang der Hervorbringung bezogene Gestaltgebung. Die adäquate Begrifflichkeit hierfür ist mithin ebenfalls nicht, wie etwa die musikalischen Struktur- und Sinneinheiten Thema bzw. Motiv, von einem linear vorgestellten Entwicklungsprinzip abgeleitet, sondern sie ist der technischen Formgebung entlehnt, was ausschließt, sie auf einen subjektiv-intentionalen Kontext zu beziehen. Segment und Loop, Plateau und Konsistenz, Level und Knoten, Strom und Einschnitt sind die klanglich-strukturellen Formbegriffe der Technowelt.

Mit anderen Worten: Techno wird nicht nur anders hervorgebracht als herkömmliche Formen von Musik, diese Musik trifft auf anders organisierte Wahrnehmungsstrategien, für die der Ursprung des klanglichen Ereignisses, ob von Sequenzen generiert, vorgefertigten MIDI-Datenbanken und Sound-Bibliotheken entnommen, von den Softwareproduzenten rechnergestützten Composern einprogrammiert oder in herkömmlicher Art von einem Musiker eingespielt, letztlich gleichgültig ist und von seinen sinnlichen Wahrnehmungsqualitäten strikt getrennt bleibt. Es gibt hier keinen referentiellen Bezug zwischen dem klanglichen Ereignis und seinem Ursprung, dem agierenden Musiker und über ihn zurück auf die Intention des Komponisten. Die hierfür adäquate Wahrnehmungsstrategie ist nicht deutenden Charakters und an ein vorgeschaltetes System von Bedeutungen angeschlossen - bei technisch generierten Klangfolgen, die bewußt und mit nicht gerade geringem kulturellen Aufwand auf die Demontage der Funktion des Autors zielen, auch kaum sinnvoll. Hier ist sie vielmehr auf das Arrangement der Menge und den sich darin bewegenden Körper des Ravers bezogen, der sich selbst an den aus den Lautsprecherboxen quellenden Klangstrom förmlich andockt. Die Einheit von Klang, Körper und Bewegung wird somit auch hier wieder, aber auf eine neue Weise hergestellt, nicht am Ort des Ursprungs von Klang, sondern am sozialen Ort seiner Wahrnehmung, in der Diskothek. techno - und das ist wohl der markanteste Unterschied, der sich aus einer solchen Entmedialisierung von Klang gegenüber den herkömmlichen Formen des Musizierens ergibt, auch wenn sich das im Umfeld der Rockmusik etwa lange schon angekündigt hatte, hier nur in den traditionellen Verhältnissen der Wahrnehmung und der sie tragenden Medien befangen blieb - Techno ist im Wortsinn eine **taktile** Musik. Die enormen Phonstärken, die Außenstehenden förmlich den Atem nehmen und aus den Bässen wohlgezielte Schläge in die Magengrube zu machen scheinen, haben nichts mit Lautärke als einer dynamischen Qualität des

Musizieren zu tun. Deshalb verbleiben sie auch auf stets gleich hohem Level. Sie werden gebraucht, um einen Schalldruck zu generieren, der die rhythmischen Klangfolgen erspürbar macht. Es ist ein Hören durch die Haut, das diese Musik charakterisiert und trägt, in eine Symbiose aus Klang und Körper mündet, die McLuhans Wortspiel von der in die *massage* transponierten *message* eine unerwartete Aktualität und Wendung gibt. Der Körper ist zum selbstreferentiellen Objekt der klanglichen Wahrnehmung geworden.

Damit bleibt festzuhalten: Als Musikform wurzelt Techno in einer kulturellen Praxis, in der Musik aus einem System der Repräsentation (von Bedeutungen) zu einem System der Partizipation (des körperlichen Mitvollzugs) gemacht worden ist. Das scheint zu bestätigen, was Kritiker schon immer zu wissen meinten -, daß nämlich diese Form von Musikpraxis durch Sinndefizite, wenn nicht völligen Sinnverlust gekennzeichnet sei. Zwar folgt aus der konsequenten Umrichtung von Klang auf den Körper als Referenzbezug, auf körperliche Bewegung, Körpererfahrung und die symbolische Vermittlung dessen mitnichten, daß das tragende (sub-)kulturelle System deshalb Sinn-los sei. Doch ist nicht zu bestreiten, daß Klang hier als unmittelbarer Träger komplexerer Bedeutungen ausfällt. Das mag man beklagen, wobei es für ein nicht eben unerhebliches Maß an Weltfremdheit spräche, wird übersehen, daß insgesamt die Mechanismen sozialer Kontrolle seit langem schon nicht mehr über die Produktion von Sinn und damit über Ideologeme, sondern im direkten und unmittelbaren Zugriff auf den Körper laufen. Mit Milliardenaufwand zielen die von der werbetreibenden Industrie unterhaltenen kulturellen Kommunikationssysteme lange schon auf das Körperbewußtsein und Körpergefühl des einzelnen, der zwar denken darf, was er will, aber wünschen muß, was er soll. Musik ist davon nicht nur nicht ausgenommen, sie steht ihrer Natur nach mitten in diesem Prozeß, ist ein bevorzugtes Terrain der sozialen und kulturellen Auseinandersetzung um den Körper und der sozialen Kontrolle über das Körperbewußtsein geworden. Was Techno dabei von vorangegangenen Formen der Popmusik unterscheidet, ist eigentlich nur die völlige Illusionslosigkeit, mit der diese Auseinandersetzung hier angenommen ist und auf der Ebene der kulturellen Körperinszenierung auszutragen versucht wird. Auf jeden Fall aber offenbaren sich in der von der Techno-Musik in Gang gesetzten und in Gang gehaltenen Symbiose zwischen Klang und Körper kulturelle Strategien der ästhetischen Wahrnehmung, die den Gegensatz von synthetisch und authentisch, von medial und real, von Simulation und Realisation, Produktion und Reproduktion lange schon hinter sich gelassen haben.