

# „Vergesst die Party nicht!“

## Das Techno-Publikum aus der Sicht der Szene-Macher

Ronald Hitzler und Michaela Pfadenhauer

### 1. Das Publikum der Party der Szene

Niemand in der Techno-Szene redet vom ‚Publikum‘ – die Raver ohnehin nicht, die Macher aber ebenso wenig. Im Kontext elektronischer Tanzmusik ist dann, wenn es darum geht, woraufhin etwas veranstaltet wird, vielmehr immer von ‚den Leuten‘ oder ‚von der ‚Szene‘ die Rede – auch wenn von den Machern gelegentlich bezweifelt wird, dass ihre Klientele tatsächlich immer ‚die Szene‘ im ‚eigentlichen‘ Sinne sei.<sup>1</sup> Gleichwohl: Als Publikum, soweit es überhaupt am Wahrnehmungshorizont der Szene-Macher auftaucht, gelten vor allem solche Leute, die Techno-Musik am Radio hören oder sich Clips auf MTV/VIVA anschauen. Allenfalls wird noch das als Publikum betrachtet, was man auch als Zweitverwertungskundschaft bezeichnen könnte.

Was mit ‚Zweitverwertungskundschaft‘ gemeint ist, lässt sich vielleicht ganz gut am Beispiel der Firma „Partysan Media & Events“ verdeutlichen (vgl. Hitzler 2007; vgl. dazu auch Euteneuer/Niederbacher 2007): Die Protagonisten dieses zur Techno-Party-Szene gehörenden Berliner Unternehmens verfolgen aus einer besonderen Werthaltung heraus eine

---

1 Szenen nennen wir solche Gesellungsgebilde, in denen sich symptomatischerweise hochindividualisierte Menschen in einer prinzipiell labilen Form vergemeinschaften. Szenen weisen einen signifikant geringen Verbindlichkeitsgrad und Verpflichtungscharakter auf und sind nicht prinzipiell selektiv und exkludierend strukturiert. Wesentlich für die Bestimmung von Szenen ist darüber hinaus, dass sie Gesellungsgebilde von Akteuren sind, welche – und das unterscheidet Szenen von den meisten Lebensstilformationen – sich *selber* als zugehörig zu einer oder verschiedenen Szenen begreifen. In Szenen suchen insbesondere Jugendliche das, was sie in der Nachbarschaft, im Betrieb, in der Gemeinde, in Kirchen, Verbänden oder Vereinen immer seltener und was sie auch in ihren Familien und Verwandtschaften, und immer öfter noch nicht einmal mehr in ihren Intim-Partnern finden: Verbündete für ihre Interessen, Kumpane für ihre Neigungen, Partner ihrer Projekte, Komplementäre ihrer Leidenschaften, kurz gesagt: Freunde, Gleichgesinnte, Gesinnungsfreunde. Die Chancen solche Gesinnungsfreunde gerade in Szenen zu finden sind signifikant hoch, denn Szenen sind thematisch fokussierte soziale Gebilde: Jede Szene hat ein zentrales ‚issue‘, ein ‚Thema‘, auf das hin die Aktivitäten der Szenegänger ausgerichtet sind. Dieses kann z.B. eine Sportart sein, eine bestimmte Weltanschauung, ein spezieller Konsumgegenstand (etwa ein bestimmtes Auto, ein ganzes Konsum-Stil-Paket (verallgemeinert gesprochen: die je (für wen auch immer) ‚angesagten‘ Dinge) und natürlich kann es eben auch ein bestimmter Musikstil bzw. eine bestimmte Musikrichtung sein (vgl. z.B. Hitzler/Bucher/Niederbacher 2005; Hitzler/Pfadenhauer 2001a und 2005, Pfadenhauer 2005, sowie ‚www.jugend szenen.com‘; dazu, dass Szenen prinzipiell aber durchaus nicht nur *jugendkulturelle* Phänomene sind vgl. Gebhardt 2001).

Produktinnovationslogik, die auf der Gewissheit basiert, die idealen Kunden von „Partysan Media & Events“ seien eigentlich deren Inhaber und Mitarbeiter selber. Sie und ihr wohl-vernetzter, erweiterter Freundeskreis (Freunde von Freunden von Freunden), die von den Partysanen als „*Sympartysanten*“ bezeichnet werden, stoßen mit immer neuen Ideen dazu, was ihnen selber Spaß machen könnte, gleichsam experimentell in immer neue, durch ihre Neigungen und Interessen inspirierte Erlebniswelten vor. Die unternehmerische Motivation der Partysanen zielt dabei tatsächlich vor allem darauf ab, auch selber ‚eine gute Party‘ zu haben, ohne dabei finanzielle Verluste zu erleiden. Und eben erst in einer zweiten Produkt-Verwertungsphase wird das dergestalt persönlich erprobte Konzept, nunmehr mit dezidierten Gewinnabsichten, dann auf einen wesentlich breiteren Kundenkreis bzw. eben auf ein (relativ) anonymes Publikum hin vermarktet.

Ansonsten ist, von der Szene aus betrachtet, das Publikum das, was mehr oder weniger kopfschüttelnd die Straßen säumt, durch die die Techno-Paraden ziehen, oder das, was sich über die Titten-und-Arsch-Bilder amüsiert, die die privaten Fernsehkanäle davon ins Haus liefern. Vereinfacht gesagt: im Techno-Relevanzsystem ist das Publikum ‚außen vor‘, denn in der Szene selber wird nach wie vor der Mythos gepflegt von jener als beinahe ‚organisch‘ geltenden Einheit aller, die *tanzen*, mit denen, die sie zum Tanzen *bringen* (siehe dazu Kapitel 3.2 dieses Textes).

## 2. Party-Dialektik

Praktisch vom Beginn an unserer inzwischen rund 13 Jahre andauernden Erkundungen in der Party-Szene ist uns aufgefallen, wie viel Wert die Technoiden darauf legen, ‚irgendwie‘ alle zusammenzugehören, sozusagen eine Quasi-Familie und zugleich ‚anders‘, d.h. etwas Besonderes zu sein (vgl. Hitzler/Pfadenhauer 1999). Famoserweise ergänzen sich diese beiden Facetten ihres kollektiven Selbstverständnisses nicht nur, sondern bestätigen und stabilisieren sich sozusagen wechselseitig: „Wir gehören zusammen, weil wir anders sind“, *und*: „Wir sind anders, weil wir uns als zusammengehörig, als Gemeinschaft betrachten“.<sup>2</sup>

Ebenso scheinen solche tradierten Gegensätze wie Spaß und Widerstand, Kommerz und Individualität, Konsum und Ideologie sowie Technik und Körper im – idealen – Konzept der Techno-Party miteinander vermittelt, ja in einem fast hegelianischen Sinne ‚aufgehoben‘ zu sein: Die typische Techno-Party ist eine vororganisierte Veranstaltung, bei der diverse Verlustierungsangebote nach szenetypischen ästhetischen Kriterien kompliziert oder synthetisiert werden, wodurch idealerweise ein interaktives Spektakel zustande kommt, das in der Regel mit dem Anspruch einhergeht, den Teilnehmern ein ‚echtes‘ Erlebnis, d.h. ein ebenso erlebenswertes wie erinnerungswürdiges, außergewöhnliches Ereignis zu bieten (zu den Prinzipien solcher Erlebniswelten vgl. Hitzler 2000).

2 Für einen Überblick über verschiedene Facetten von Techno vgl. die Beiträge in Hitzler/Pfadenhauer (2001b); zur mehrdimensionalen ‚Ästhetik‘ der Szene vgl. speziell den Beitrag von Vogelgesang (2001), zu einer vermutlich unerwarteten Lesart vgl. Liebl (2001).

Nun werden aufgrund der (größtenteils) *spezifischen* Rahmenbedingungen, Ereignis- und Prozessstrukturen solcher Veranstaltungen – von der Logistik der Ver- und Entsorgung, über Sicherheitsvorkehrungen bis zu vielfältigen gesundheitlichen Risiken aufgrund von Beschallungs- und Beleuchtungsintensität, Raumbelüftung, allgemeiner physischer Belastung und diversen Hygieneproblemen – ja bekanntermaßen (jedenfalls von außen betrachtet) nachgerade *alle* existenziellen Grundbedürfnisse nach physischem Wohlbefinden gegenüber unseren kulturellen Normalerwartungen massiv frustriert. Die Frage ist also, *was* bei solchen Events ‚trotz alledem‘ so viel Vergnügen bereitet, dass sich die zivilisatorisch ‚normalen‘ Relevanzen im Hinblick auf physisches Wohlbefinden von so vielen Menschen dermaßen unterschieden verschieben. Konkreter: Warum kommen die Party-People gerade dann ‚gut drauf‘, wenn die gegebenen Umstände dem so völlig entgegenzustehen scheinen?

## 2.1 Ver-rücktes Erleben

Um auf diese Fragen Antworten zu finden, müssen wir uns zuvörderst einmal vorbehaltlos hineinbegeben in jene spezifische Sinnwelt, zu der die Party der Weg zu sein verspricht: Einschlägige Experten bezeichnen das Genre ‚Techno‘ als jene musikalische Form, die wieder zu den Ursprüngen der Musik zurückkehre und das Bewusstsein auch ‚in tieferen Bereichen‘ anspreche (Koch 1995). Für einen nicht unbeträchtlichen Teil der Techno-Szene lässt sich dementsprechend konstatieren, dass die hier übliche ‚Feier-Laune‘ sozusagen unterlegt ist mit einem – für Jugendszenen schlechthin nicht ganz unüblichen – spirituellen Hang zur Transzendenz, zur Bewusstseinsweiterung, zur Grenzüberschreitung: „Das Erleben veränderter Bewusstseinszustände ist für ungefähr die Hälfte der Techno-Freaks ein wichtiger, wenn nicht der wichtigste Grund dafür, Partys zu besuchen“, schreibt etwa Ferdinand Mittelrechner (1996). Jedenfalls berichten die meisten Technoiden, beim Raven das Gefühl zu haben, herumzufliegen oder wenigstens zu schweben, bzw. entmystifiziert und mithin banaler ausgedrückt: Rauschzustände erlebt zu haben; Rauschzustände, die von einschlägigen Experten wie Patrick Walder (1995) wiederum als „legitimes Austreten aus der Maschine“ euphemisiert werden, da es dabei eben um die Suche nach persönlicher Befreiung und nach neuem Lebenssinn gehe.

Die Vorlagen für diesen ‚Weg nach innen‘ werden – jedenfalls semantisch – gerne bei sogenannten Naturvölkern vermutet: bei deren Stammesförmigkeit und vor allem bei deren Ritualismus.<sup>3</sup> Schon Ulf Poschardt hat sich seinerzeit (1995) durch Technomusik an die rituellen Rhythmen von unzivilisierten, wilden Völkern und Stämmen erinnert gefühlt. Techno-Musik wird assoziiert mit Trommel-Musik und stampfendem Tanzen. Auch die Tanz-Expertin Gabriele Klein (2004) hört bei Techno auf frühe Kulturen verweisende Grundrhythmen: Angesichts der Monotonie des ‚four-to-the-floor‘-Rhythmus liege es nahe, von einer zu

3 So sind z.B. häufig Selbstetikettierungen als „Tribe“ bzw. unter Verwendung des Begriffs ‚Tribe‘ zu finden. Zum spiritualisierten semantischen Repertoire der Techno-Szene gehören aber zweifellos auch die Reden von DJs als ‚Göttern‘ und ‚Gurus‘, vom ‚Spirit‘, von ‚Ghosts‘ und ‚Demons‘, vom ‚Astralen‘ und nicht zuletzt von den ‚Tempeln‘ (Tanz-Tempel, Techno-Tempel, Tempel der Nacht, Dome u.s.w.), also von ver-rückten, sakralisierten Zeit-Räumen (vgl. dazu Dumke 2001), in denen die Masse der Tanzenden wie ein Meer von Leibern erscheint, hin- und hergepeitscht von einer orkanartig über sie hereinbrechenden Musik.

ekstatischen Zuständen bei den Tanzenden führenden schamanischen Ritualmusik in einem sozusagen maschinengenerierten Gewand zu sprechen bzw. von der computergesteuerten Inszenierung einer ‚Hyperrealität‘.

Ganz wesentlich für das Gelingen dieser Hyperrealitätsinszenierung scheint – neben ihrem zumeist mehrere Stunden langen Andauern – die Lautstärke der akustischen Emanationen zu sein, die durchaus bis zu 120 Dezibel erreichen (vgl. Jerrentrup 2001). Frequenzen unter 800 Hertz sind bei dieser Schallenergie so intensiv, dass sie nicht nur mit dem Hörsinn, sondern tatsächlich mit dem Tastsinn (v.a. über das Zwerchfell) erfasst werden: Man tanzt idealerweise nicht zur, man tanzt vielmehr sozusagen in der Techno-Musik, die den Körper zu überfluten und zu durchströmen und die Welt ringsumher vergessen zu machen scheint. Um diesen Effekt hervorzurufen, scheint die Beschallung sozusagen ‚von allen Seiten‘, also die Erzeugung tatsächlich eines Klang-Raumes, in dem und durch den man sich überall gleich gut bewegen kann, essentiell notwendig zu sein.

Die Musik betäubt und putscht auf zugleich. Wesentlich unterstützt bzw. verstärkt wird diese Wirkung noch durch oft gigantische Light-Shows, die mit Begriffen wie Videoanimation, Laseroptik, Kunstnebel und Stroboskop-Bestrahlung allenfalls technisch, hinsichtlich ihrer Erlebnisqualität jedoch gänzlich unzureichend identifiziert sind. Es geht dabei um oft sehr rasch wechselnde Hell-Dunkel-Effekte, um kaleidoskopartige Eindrücke, um stehende, zerfließende, repetitive Bilder, um schöne Bilder, um grausame Bilder, um sich überlagernde, einander aufzehrende Bilder in gänzlich unerwarteten Aufeinanderfolgen. Es geht um die Kombination vor allem von Diffusität – exemplarisch realisiert in den alles umhüllenden Kunstnebelschwaden – und von Präzision, mit der die bunten, rasiermesserscharfen Laserstrahlen das Diffuse durchzucken und durchschneiden. In diesem durch die technischen Anlagen ausgelösten quasi kosmischen Gewitter entsteht ein virtueller Raum – ein außeralltäglicher Raum in irgendeinem ‚beliebigen‘ Alltags-Raum, dessen Wirkung nicht selten nochmals intensiviert wird von einem in ‚Treibhaustemperaturen‘ eingehüllten, fast kollektivkörperlichen Miteinander: „Ein Club muss heiß, feucht und dunkel sein, so, dass der Schweiß von der Decke auf die Platten tropft“, meinte jedenfalls der DJ-Weltstar Sven Väth in einem Interview im ‚Spiegel‘ 1993.

Nicht der jenseits der Szene gern und viel beschworene Drogenkonsum (vgl. dazu Hitzler 1997; vgl. auch Schroers 2001), der lediglich die gegebenen bzw. tanzend ‚erarbeitete‘ emotionale Grundstimmung verstärke, sondern zunächst einmal und vor allem Musik und Tanzen in jenem ver-rückten Zeitraum, welches beim Raver typischerweise starke körperliche Empfindungen auslöst und außergewöhnliches bzw. außeralltägliches physisch-psychisches Wohlbefinden evoziert, werden von den Experten dementsprechend als hauptsächliche Faktoren des ravetypischen Ekstase- und Enthusiasmus-Erlebens benannt. Denn erst das *Zusammenspiel* von „Musik und Tanz, körpereigenen Morphinen und konsumierten Drogen, Massenphänomenen, Lichtinszenierungen und Einzelstimuli wie Dehydration (ergibt) eine individuell erlebte Reizüberflutung, die tranceauslösend wirken kann“ (Mitterlehner 1996).<sup>4</sup>

4 Im Kunstmagazin „Arte“ (1996) hat ein gewisser Steve von einer Kooperation mit der Bezeichnung „System 7“ gar eine „Bio-Feedback“-Theorie über die tranceinduzierende Wirkung elektronischer Tanzmusik skizziert: Das Tempo von Technomusik erzeugt diesem Steve zufolge eine „Alphawelle“ im Gehirn, „die genau die Frequenz zwischen 8 und 11 Schwingungen pro Sekunde hat“. Dadurch werde das „Alphaband“ angesprochen, welches

Anscheinend sorgt die beim Tanzen auftretende Morphin-Ausschüttung also für etwas, das als psycho-physische Grenzerfahrung wahrgenommen wird. Die Rede ist von Einbrüchen des Außeralltäglichen in den Alltag, von einer trivialen, fast kindlichen Verzauberung des Alltags, von einer gewissen Zeitlosigkeit. Und diese Absenz alltäglichen Zeitempfindens wiederum evoziert – durch die Irrelevanzierung von Vergangenheit und Zukunft in der Situation des Hier-und-Jetzt – eben jene subjektiv ‚tiefen‘ Glücksgefühle, von denen stets und allenthalben die Rede ist, wenn die Techno-Kultur-Idee einigermaßen sinnadäquat zur Sprache gebracht wird (vgl. dazu die Beiträge in Rabes/Harm 1997).

## 2.2 Party-Varianten

Dergestalt erweist sich als wesentliches Kennzeichen der Techno-Party-Szene, dass hier eben tatsächlich die *Party* den Kulminationspunkt des Szenegeschehens bildet (vgl. Hitzler 2001). Diejenige Art von Party, die das Bild von Techno in der öffentlichen Wahrnehmung nun am nachhaltigsten geprägt hat, sind Paraden, d.h. Straßenumzüge mit Techno-Musik, die als aufsehenerregende Spektakel inszeniert werden und die Existenz der einen ‚Raving Community‘ zumindest nach ‚außen‘ hin vorführen. Daneben lassen sich noch wenigstens zwei weitere signifikante Arten von Partys unterscheiden: Techno-Club-Nächte zum einen und – besonders scene-spezifisch – die sogenannten Raves zum anderen. Bei letzteren handelt es sich um Veranstaltungen, die in, an oder auf ‚locations‘ (z.B. Großhallen bzw. Hallenkomplexe oder auch Open Air-Gelände) stattfinden, welche groß genug sind, dass etliche hundert bis zigtausende Liebhaber von Techno-Musik zusammenkommen, sich tanzvergnügend austoben und dabei ihren Spaß haben können (vgl. Hitzler/Pfadenhauer 1998).

Die typische Partynacht im Techno-Club unterscheidet sich nicht nur quantitativ und logistisch, sondern auch sozusagen ‚atmosphärisch‘ vom Rave: Während der Rave ein besonderes, aus dem Alltag auch der Techno-Szene herausgehobenes Ereignis zum dezidierten ‚Abfeiern‘ ist, ist die Club-Nacht in der Regel die institutionalisierte Form einer z.B. wöchentlich oder monatlich sich wiederholenden, typischerweise thematisch bzw. stilistisch fokussierten Veranstaltung mit der Option zum Tanzen – oder Abhängen. Während die Grundstimmung beim Rave prinzipiell durch Ausgelassenheit, Sensationslust, Exhibitionismus geprägt wird, ist die habituelle Grundstimmung bei der Club-Nacht dagegen Coolness und Vertrautheit mit der Situation.

---

„zwischen 7 Hz und 12 Hz“ liege und „am engsten mit Traum, Trance, Kreativität und Meditation verknüpft“ sei. Dies wiederum erkläre, so Steve, „warum diese sehr aggressive, mechanische Musik auch eine beruhigende, in Trance versetzende Wirkung“ habe.

### 3. Die Party als Produktionsproblem

#### 3.1 Organisations-Arbeit

Ob die Party nun aber im Club, in der Großraum-Disco, als Rave oder auch als Mega-Event stattfindet, jedenfalls entsteht sie selbstredend nicht beiläufig oder gar ‚von selber‘, sondern sie muss erzeugt, sie muss produziert werden. D.h. sie setzt vor allem – mehr oder weniger aufwändige – Leistungen voraus: Planungs-, Vorbereitungs-, Durchführungs-, Abwicklungs- und Nachbereitungsleistungen (vgl. Pfadenhauer 2000; vgl. auch nochmals Hitzler 2007 und Euteneuer/Niederbacher 2007).<sup>5</sup> Solcherlei Leistungen werden zum überwiegenden Teil von Leuten aus der Szene erbracht, von Leuten, die in der Regel seit vielen Jahren in der Szene unterwegs sind, infolgedessen über Insiderwissen verfügen und damit auch das notwendige Know-how zur Organisation von Partys mitbringen, denn diese sind typischerweise hochkomplexe, risikoreiche, zeit-, kosten- und personalintensive Unterfangen.

Hinzu kommt, dass, auch wenn – entgegen dem medial verbreiteten Oberflächen-Augenschein – die Lust der Party-People auf gut gemachte Veranstaltungen keineswegs nachzulassen scheint, einerseits deren Erwartungen und Ansprüche an die Location, an die Logistik, an die technische Anlage und vor allem an die Performance-Qualitäten der Künstler ständig steigen, dass vor allem in jüngerer Zeit andererseits aber zugleich auch ihre Sensibilität gegenüber den Preisen für Eintrittskarten und Getränke zunimmt. Infolgedessen stellt die Party ohne *zusätzliche* Ressourcenausstattung zwischenzeitlich nicht selten ein ‚Nullsummenspiel‘ von Einnahmen und Ausgaben dar. Deshalb ist ohne externe Sponsoren heutzutage zumindest kein anspruchsvolles Event mehr zu machen. Infolgedessen sind die Party-Organisatoren durchaus bemüht, den Ansprüchen der Geldgeber, zumindest im Hinblick auf deren Präsentationsmöglichkeiten, so gut wie möglich zu genügen. Gleichwohl wird es für die Szene-Macher *grundsätzlich* immer schwieriger, Wirtschaftsunternehmen dazu zu bewegen, Techno-Partys im weitesten Sinne zu sponsern. Letzteres resultiert zum einen natürlich aus den an-dauernden Kürzungen der Werbe-Etats, zum anderen aber auch daraus, dass (anders als zur ‚Hoch-Zeit‘ von Techno) die mediale Aufmerksamkeit weitergewandert ist zu anderen juvenilen – und zunehmend eben auch senioralen – Exotika.

#### 3.2 DJ-Arbeit

Besonders sichtbar bzw. genauer: hörbar und fraglos als ‚conditio sine qua non‘ eingeschätzt und am stärksten nachgefragt sind in der Party-Szene (natürlich) Leistungen der (technischen

5 Der Begriff „Leistung“ kann prinzipiell sowohl das implizieren, was man tut, d.h. die Handlung selber, als auch das, was aus der Handlung resultiert, d.h. das Ergebnis der Handlung. Eine Handlung bzw. ein Handlungsergebnis bezeichnen wir dann als Leistung, wenn das, was getan wird, absichtsvoll und im Hinblick auf eine bestimmte Art der Hervorbringung getan wird. Damit gerät auch Leistung in die Nähe dessen, was in der Tradition von Schütz/Luckmann (2003) als ‚Arbeit‘ bezeichnet wird – nämlich: absichtsvoll eine bestimmte Veränderung der Welt herbeizuführen. Und Arbeit bzw. das Erarbeitete bezeichnen wir dann als Leistung, wenn das, was dabei in Erscheinung tritt, sich gegenüber warum auch immer vorgängig gegebenen Zuständen – evtl. auch gegenüber vorgängigen Erwartungen – abhebt (vgl. dazu Hitzler 2003).

und künstlerischen) Produktion (d.h. der Herstellung, der Erzeugung, Erschaffung und Mischung) der techno-spezifischen Musik im Studio, bei Live-Acts und – partytechnisch gesehen – vor allem natürlich an den Plattentellern und am Mischpult (ausführlicher hierzu Pfadenhauer 2008)<sup>6</sup>: Der hier tätige DJ ist kein Discjockey, denn anders als in einer herkömmlichen Diskothek werden bei einer Party mit elektronischer Musik bekanntlich nicht nacheinander einzelne Hits gespielt, vielmehr wird die Musik zum Tanzen vom DJ tatsächlich in der Partysituation selber kreiert – nur eben nicht mit herkömmlichen Instrumenten, sondern mittels Plattenspielern, Mischpult und eventuell anderen elektronischen Geräten. Der DJ führt dabei die wesentlich elektronisch erzeugten bzw. per Computer gesampelten Tracks sozusagen zusammen, lagert sie aufeinander, schiebt sie ineinander und achtet dabei darauf, interessante bzw. technisch anspruchsvolle, verblüffende und von virtuoser Fingerfertigkeit zeugende ‚Mixe‘ und ‚Übergänge‘ zu schaffen.

Je nach Charakter und ‚Tagesform‘ des DJs zeigt sich dieser in der Interaktion mit den Tanzenden eher extrovertiert oder eher introvertiert, eher priesterlich oder eher kumpulös, auf die gesamte ‚party crowd‘ oder auf einzelne Tanzende hin orientiert, kommuniziert er eher non-verbal (indem er z.B. ‚Hands ups‘ provoziert) oder verbal (indem er beispielsweise die Lautstärke zurückfährt und die Tanzenden durch lautes Zurufen ermuntert, anheizt, lobt oder auch beschimpft. – *Eher selten ist hierfür auch ein Mikrofon am DJ-Pult installiert*). In der Regel versucht er allerdings – abhängig davon, in welcher Phase sich die Gesamt-Party befindet (im Auftakt-Stadium, in der Hoch-Zeit oder in einer fortgeschrittenen oder gar in der ‚finalen‘ Stunde) und welche Akzente (Anwärmen, ‚peak experiences‘ evozieren oder Herunterkühlen) er in bzw. mit seinem Set setzen möchte – die Stimmung auf der Tanzfläche über die Musikauswahl und Soundmischung zu beeinflussen.

#### *Exkurs zum Jazzmusiker*

*Techno-DJs, die in der Party-Szene Anerkennung finden wollen, müssen folglich eine Form der Selbstinszenierung beherrschen, die sich deutlich von jenem selbstgefälligen Außenseitertum abhebt, das Musiker anderer Szenen gern pflegen: Howard S. Becker etwa hat (1951) solches ‚splendid isolation‘-Gehabe bei Jazzmusikern in den 1940er Jahren beobachtet. Ihm zufolge begreifen sich Jazzmusiker als Menschen mit einer geheimnisvollen künstlerischen Gabe, die sie von allen anderen Menschen unterscheidet – ganz besonders von ihrer „spießigen“ Zuhörerschaft. Die Selbsteinschätzung der Musiker, ‚anders‘ zu sein, bezieht sich nicht nur auf ihr Künstler-Sein, sondern auf ihr gesamtes Leben. Anders ausgedrückt: Sie gehen davon aus, dass jemand ein um so größerer Künstler sei, je verrückter er ist.*

*Der „Spießiger“ auf der anderen Seite ist ein Außenstehender, dem nicht nur diese spezielle Gabe, sondern nachgerade jegliches Verständnis für Musik und für die Lebensart derer abgeht, die diese Gabe besitzen. Seine Spießigkeit kennzeichnet ihn ‚durch und durch‘ – und zwar als Negation dessen, was „hip“ ist, weil es der Musiker tut. Der spießige Zuhörer ist ebenso intolerant wie ignorant, muss aber – und das ist das eigentliche Elend des Künstlerdaseins – gefürchtet werden, weil er in der Position ist, dem Musiker unkünstlerisches Spiel abzuverlangen. Denn wenn*

6 Erbracht werden diese Produktionsleistungen während der Party selber von DJs an den turn tables bzw. ‚live‘ am Computer, im Studio dagegen in aller Regel von bzw. in Zusammenarbeit mit ‚Kompositoren‘ (im weiten Sinne), die sich auf die Bedienung der komplizierten elektronischen Gerätschaften und technisch anspruchsvollen Sound-Anlagen spezialisiert haben (vgl. auch nochmals Poschardt 1995 und Jerrentrup 2001).

*der Künstler nicht spielt, was der Zuhörer hören will, dann wird dieser kein zweites Mal dafür bezahlen, ihn spielen zu hören. Das Publikum – und zu diesem wird auch der enthusiastische Jazz-Fan gezählt – ist also deshalb so unbeliebt beim Jazzmusiker, weil es als Verursacher angesehen wird für den Kommerz-Druck, dem sich wiederum der Künstler ausgesetzt sieht.*

*Um nun wenigstens symbolisch anzuzeigen, dass sie sich vom Publikum nicht unter Druck setzen lassen, bauen Jazzer gern räumliche Barrieren zwischen sich und ihren Zuhörern auf. Die Unzugänglichkeit der Bühne, die sie ungern und wenn unbedingt nötig, dann nur möglichst kurz verlassen, kommt ihnen hierbei nicht ungelegen. Ist ihr Standort nicht deutlich abgegrenzt, weil sie, wie zum Beispiel bei einer Hochzeit, einfach neben der Tanzfläche positioniert sind, dann bauen sie mit Stühlen und Mikrofonen eine Schutzmauer vor sich auf. Denn jeder unmittelbare Kontakt, ja selbst ein Augenkontakt mit Zuhörern, birgt die Gefahr, mit Musikwünschen belästigt oder sonst wie zu unkünstlerischem Tun genötigt zu werden.*

Der Techno-DJ unterscheidet sich, wenn er seinen Job so macht, wie er ihn nach den in der Szene geltenden Kriterien machen sollte, also sowohl vom herkömmlichen Discjockey, der sich den Launen seines Publikums ausliefert, als auch vom herkömmlichen Künstler-Genie, das sein Publikum verachtet. Dem Techno-DJ geht es aber auch nicht so sehr um solche – auch für Nicht-Hiphopper höchst beeindruckenden – ‚l’art-pour-l’art‘-Virtuositäten, wie sie speziell Hiphop-DJs in ihren ja bekanntlich bereits in Sparten und ‚Ligen‘ geordneten Wettbewerben demonstrieren (vgl. dazu Klein/Friedrich 2004). Der kompetente Techno-DJ ist eben vielmehr vor allem anderen an der Party, d.h. an der sich selber als Gemeinschaft ertanzenden ‚raving community‘ orientiert. Genauer gesagt: an deren diffusem, kaum kalkulierbarem Kollektiv-Bedarf nach eben der Musik, die ‚jetzt‘ ihre Stimmung (paradoxiertweise) zugleich aufnimmt, ausdrückt, befördert, transformiert und evoziert: Dies zu vermögen, also eben nicht nur Musik zu mischen, sondern, wie DJ Westbam empfiehlt, eben „Musik mit Leuten“ zu mischen, das macht den Techno-DJ zum Künstler einer besonderen Art: zum Sozial-Künstler. Oder, mit Sarah Thornton (1995: 65) formuliert: „What authenticates club culture is (...) the interaction of DJ and crowd in space.“

### 3.3 Repräsentations-, Reflektions- und Freundesarbeit

Weniger objektivierbar und in der Szene manifest, aber relevant und als relevant auch prinzipiell anerkannt sind Leistungen der Repräsentation (d.h. der stellvertretenden Vergegenwärtigung, der Verkörperung, des personifizierten Verweises) der Szene als einem in der Regel diffusen, gleichwohl unterscheidbaren Gesellungsgebilde bzw. des ‚allgemeinen Wollens‘ dieses Gesellungsgebildes. Ihrer Musikzentrierung entsprechend wird die Szene vor allem von national und international bekannten DJs (ungleich seltener auch von Initiatoren und Organisatoren aufsehenerregender Veranstaltungen) repräsentiert, die gleichsam als Techno-Gallionsfiguren fungieren und auch außerhalb der Szene über einen gewissen (mit ganz wenigen Ausnahmen<sup>7</sup> doch sehr beschränkten) Bekanntheitsgrad verfügen.

<sup>7</sup> Ein Name, den man auch in breiteren Bevölkerungskreisen kennt, dürfte vor allem „DJ Dr. Motte“ sein, dem als „Vater der Loveparade“ immer wieder Preise, Auszeichnungen und ehrenvolle Einladungen zuteil wurden – z.B. Comet (1997), BZ-Kulturpreis (1998), Bambi (1999), Einladung des Goethe-Instituts nach Mexiko-City (2000).

Einen letzten analytisch abgrenzbaren Bereich von Leistungen, die auch (aber oft eher beiläufig) in und von der Szene wahrgenommen und nachgefragt werden, bilden schließlich Leistungen der Reflektion (d.h. der Selbstbeschreibung, der Selbstdeutung, der Selbstkommentierung, der Selbstlegitimation und auch der Selbstkritik) dieses Gesellungsgebildes und seines ‚allgemeinen Wollens‘. Solcherlei Reflektionsleistungen werden von – selber eher weniger denn mehr prominenten – Akteuren erbracht, die von Kolumnenschreibern in einschlägigen Magazinen über intensiv mit der Erforschung der Szene befasste Kulturwissenschaftler bis hin zu Schriftstellern – zweifellos am prominentesten: Rainald Goetz (vgl. z.B. Goetz 1998 sowie Westbam 1997) – reichen, welche eben das Szene-Leben und Techno-Erleben zum Gegenstand ihrer Textabsonderungen machen.

Unterschiedliche ‚Niveaus‘ der Erbringung von Leistungen, die in der Szene anerkannt bzw. relevant (d.h. nachgefragt) sind – insbesondere eben solcher Leistungen wie die der Organisation (d.h. der Planung, der Vorbereitung, der Durchführung, der Abwicklung und der Nachbereitung) von Events oder des Betreibens von bedarfsentsprechenden Lokalitäten – haben mit der Zeit nachgerade ‚naturwüchsig‘ zu vertikalen Ausdifferenzierungen der Szene geführt. D.h., Personen, die aufgrund ihrer Aktivitäten bzw. des Niveaus ihrer Leistungen in Organisation, Produktion, Repräsentation und/oder Reflektion (mehr oder weniger nachhaltig) involviert sind in szenen-entwicklungsrelevante Entscheidungschancen, die also sozusagen teilhaben (können) an solcherlei relativer Definitionsmacht und infolgedessen auch (mehr oder weniger große) Privilegien wie z.B. den freien Eintritt bei Techno-Veranstaltungen und in Clubs, Freigetränke und -speisen während Veranstaltungen, aber auch den Zutritt zu Räumen und Orten der Party-, ‚Hinterbühne‘ – wie z.B. sogenannten VIP-Lounges, Backstage-Bereichen und der DJ-Bühne – genießen, bezeichnen wir dementsprechend als „Szene-Macher“ (vgl. Hitzler/Pfadenhauer 2004).

Diese Macher sind sozusagen die ‚Motoren‘ der Techno-Party-Szene. An sie angelagert und mit ihr verwoben sind Akteure, die zwar nicht notwendig eine Funktion im Sinne erkennbarer Leistungserbringungen haben, die aber aus mannigfaltigen Gründen ebenfalls wichtig sind (z.B. aufgrund mehr oder weniger enger Freundschaft und/oder intimer Beziehung zu ‚eigentlichen‘ Leistungsträgern, aufgrund andersgearteter, nicht immer durchschaubarer Nützlichkeit, aufgrund besonders guten Aussehens und/oder besonders hohen Unterhaltungswertes, mitunter sogar einfach aufgrund hinlänglich langer Präsenz in der Szene, u.s.w.). Zusammen mit den Machern bildet dieser Anhang den Kern der Szene, um den herum sich vielgestaltige Aspiranten und ‚Adabeis‘ anlagern. Hinter diesen diffundiert die Raver- bzw. Technoiden-Szene dann allmählich im weiten Umfeld der ‚Newcomer‘, Gelegenheitsteilnehmer, Randgänger und Sympathisanten.

## 4. Diversifizierungen

### 4.1 Party-Zirkel

So wie die Szene schlechthin sich personell in vielerlei Akteurstypen unterschiedlicher Funktion und Wichtigkeit ausdifferenziert, so differenziert sich auch die Party aus in Areale unterschiedlicher Zugänglichkeit und Privilegiertheit. Sozusagen im ‚Inneren‘ der Veranstaltung stellt sich dem Teilnehmer zunächst einmal die Frage, bei *welcher* Party er nun eigentlich und überhaupt dabei ist. Üblicherweise gibt es nämlich eben nicht nur *die* Party, sondern ebenso Partys *in* der Party, nicht selten gibt es auch noch Partys *zur* Party.

*Offizielle* Partys *in* der Party sind jene ‚aparten‘ Geselligkeiten in den sogenannten VIP-Lounges. Die VIP-Lounge ist ein besonderer Raum oder ein sonst wie abgetrennter Bereich innerhalb der Location, in dem normalerweise ein gewisses Kontingent an Freigetränken (selten auch etwas zum Essen) bereitsteht und der eben ‚wichtigen‘ Menschen vorbehalten ist. Wichtige Menschen sind im wesentlichen solche Personen, die für die Veranstaltung keinen Eintritt bezahlen, sondern Gästestatus haben (weil sie für den jeweiligen Veranstalter eben aus irgendeinem Grunde – direkt oder indirekt – wichtig genug sind, dass er ihnen diese Privilegien zukommen lässt). VIPs sind in der Regel Personen aus dem Szene-Kern und – in begrenztem Umfang – wiederum Freunde von diesen bzw. Freunde der je relativ ‚wichtigeren‘ von diesen. Menschen in den VIP-Lounges sind sozusagen prototypisch für das, was man in der Techno-Szene ‚Freunde‘ nennt. Nicht selten besteht deshalb der größte Reiz an VIP-Lounges auch darin, Zutritt zu ihnen zu erlangen. Die Fragwürdigkeit und Fraglosigkeit dieses Zutritts nämlich ist wiederum ein wichtiger, sichtbarer, ja im Hinblick auf Selbstverortung im relevanten Sozialraum *unverzichtbarer* Gradmesser für das Maß der je eigenen Zugehörigkeit zu denen, die eben ‚dazugehören‘.

*Inoffizielle* Partys *in* der Party allerdings beginnen eigentlich erst sozusagen jenseits der VIP-Lounge: im sogenannten backstage-Bereich. Als ‚backstage‘ bezeichnet werden eigentlich Funktionsräume: Umkleide- und Ruheräume für die ‚artists‘, Büros der Veranstalter, Lagerräume für Equipment, Material, Getränke u.s.w. Backstage ist folglich nochmals wenigstens ebenso hermetisch gegen die VIP-Lounge abgeriegelt, wie diese gegen die für den gemeinen Raver zugänglichen Verkehrsflächen abgegrenzt ist. Backstage bewegen sich Personen, die tatsächlich Entscheidungen treffen, Aufgaben verteilen, organisatorische Probleme lösen, kurz: Personen, die arbeiten müssen, und Personen, die z.B. vor oder nach ihrem Auftritt wirklich Ruhe brauchen – und dazu noch ein paar wenige Personen, die die Personen bei sich, um sich haben wollen, für die backstage eigentlich gedacht und gemacht ist.

*Inoffizielle* Partys *zur* Party finden in Hotelzimmern, gelegentlich auch in Privatwohnungen von Personen statt, deren Freundesstatus außer Zweifel steht. Die Kriterien für Inklusion und Exklusion bei dieser Art von Geselligkeit orientieren sich zwar *grob* an denen für VIP-Lounge und Backstage, werden allerdings naheliegender Weise nochmals stark spezifiziert durch situative Opportunismen hie und durch idiosynkratische Vorlieben und Abneigungen, Hoffnungen und Befürchtungen da. Den Erfahrungshorizont des gemeinen Ravers jedenfalls dürfte das Hotelleben des Szenekerns bei Großveranstaltungen ganz entschieden transzendieren.

Aber auch der gemeine Raver pflegt durchaus seine kleinen, sozusagen situativen Partys *in* der und auch zur Gesamtparty: *Situative* Partys *in* der Party veranstalten typischerweise

Cliquen und Pozzes, die sich auf irgendeine Weise (mental oder auch faktisch) im Rahmen des Events absentieren und ‚nach innen‘ wenden, also vorwiegend intern interagieren. *Situative* Partys zur Party entstehen demgegenüber z.B. aus vorübergehenden oder auch dauerhaften Rückzügen aus der ‚Location‘ (etwa daraus, dass ein paar Raver in Ruhe einen Joint rauchen und dabei nicht gestört werden wollen).

## 4.2 Stilrichtungen

Ausdifferenziert ist die Techno-Party-Szene aber nicht nur *vertikal* im Hinblick auf die Erbringung szenerelevanter Leistungen und auf damit mehr oder weniger korrelierende Zugangschancen zu diversen ‚closed circles‘ und Spezialpartys. Ausdifferenziert ist die Szene auch *horizontal* im Hinblick zum einen auf *clubspezifische*, *labelspezifische* bzw. *DJ-spezifische* Teilszenen (wie z.B. die um das Tribehouse, den Club der Visionäre, dem (an anderer Stelle wieder eröffneten) Tresor u.s.w.; um die Partysanen, um I-Motion, um Dancefield u.s.w. – und selbstverständlich auch um die Redaktionen von Raveline und von Radio Sunshine Live; um Sven Väth, Chris Liebing, DJ Hell, Moguai, ATB, Felix Kröcher u.s.w.), zum anderen auf *regional-* bzw. *lokalspezifische* Teilszenen (wie z.B. Rhein-Ruhr-Szene, wie Münchner, Frankfurter, und Berliner Szene u.s.w.), und schließlich und vor allem im Hinblick auf *stilspezifische* Teilszenen.

Unter den letzteren gelten – im Großen und Ganzen und ‚über die Jahre gesehen‘ – die Dance&Trance-Szene, die House-Szene und die Rave- bzw. Techno-Szene im engeren Sinne veranstaltungstechnisch betrachtet – also nicht fragend nach möglicherweise von Experten als ästhetisch-technisch wichtig angesehenen Weiter- und Neuentwicklungen – als die wesentlichsten. (Daneben lassen sich, insgesamt gesehen jedoch ohne sonderliche Relevanz, Stil-Richtungen unterscheiden wie Gabber, Hardhouse, Tech-House, Drum’n’Bass, Elektro, Technolekto, Two Step, Minimal, New Rave u.s.w. die in der Party-Szene als mehr oder weniger ausgeprägte Subkategorien mitlaufen – vgl. dazu auch Hitzler/Pfadenhauer 2003). Diese Ausdifferenzierungen gehen wiederum einher mit mehr oder weniger ‚naturwüchsigen‘ und auch mehr oder weniger rigiden Schließungsprozeduren – z.B. im Zusammenhang mit Authentizitäts- bzw. Echtheitsansprüchen und/oder mit Kommerzialisierungsverdikten –, denn um jede Stilrichtung schart sich sozusagen ein fester Stamm, der eben *seine* Musik hören, *seine* DJs sehen und nach *seinem* Beat tanzen will. Oder wie uns Werner Griese von der Firma Dancefield im Interview sagte: „Wer Techno haben will, der geht eben nicht auf den Tröten-Floor!“<sup>8</sup>

Die Stilrichtung ‚*Techno*‘ (früher in der Regel als ‚Rave-Musik‘ bezeichnet) ist deutlich geprägt von einem durchlaufenden 4/4-taktigen Grundbeat, durch relativ hohe Beatfrequenz und durch ihre Lautstärke. Die harten Ausprägungen bzw. Ausfächerungen von Techno firmieren auch als Hardcore, Gabber, Schranz. Wegen der starken Betonung des 4/4-Taktes und den stark reduzierten Harmoniebögen wirkt Techno auf den nicht-sensibilisierten Hörer

8 ‚Tröten-Floor‘ ist die abfällige Bezeichnung der ‚harten‘ Techno-Fans für die als besonders massenkompatibel geltenden Dance&Trance-Areas. Auf diesen bei Events normalerweise größten Floors finden sich neben den euphorisierungsbefürftigen Dauer-Trancern zumeist auch die sogenannten Wochenend-Raver ein.

oft so monoton, dass er zunächst durchaus den Eindruck bekommen kann, die ganze Party hindurch laufe immer dieselbe Platte. Die in diesem Sinne verstandene Techno-Szene im engeren Sinne ist vermutlich nach wie vor relativ groß, altert aber auch zusehends, denn es fehlt hier an markanten musikalischen Weiterentwicklungen, weshalb sowohl jüngere DJs als auch und vor allem jüngere Raver sich eher für andere Stilrichtungen interessieren. Wer bei der Party auf dem Techno-Floor bleibt, der will, so Werner Griese, eindeutig „eins ‚auf die Fresse‘ bzw. ‚auf die Glocke‘ kriegen.“ D.h. diese Hardcore-Raver wollen die Bass-Drum sozusagen in den Eingeweiden spüren, wollen schwitzen, schreien, die Arme hochreißen, stampfen, springen, herumrasen, ausrasten; kurz: sie wollen sich auspowern bis zum Umfallen. Für Technoide heißt ‚raven‘ also tatsächlich im Wortsinne „sich austoben“. Ihr höchstes Lob für einen DJ ist sozusagen die Bekundung, er habe es ihnen gegeben, bis zum ‚Geht-nicht-mehr‘.

Die Stilrichtung ‚House‘ transportiert afro- und lateinamerikanische Einflüsse und weist einen eigenen, kaum verkennbar ‚groovigen‘ Sound auf, der typischerweise mit einer mittleren Beatzahl (ca. 120-130 bpm) vorangetrieben wird. House-Musik hat sich ursprünglich in den USA entwickelt aus funkiger und souliger Discomusik und wird in der Party-Szene vorzugsweise von einer etwas älteren, relativ finanzkräftigen und an Selbstdarstellungschancen interessierten Teilszene geschätzt. D.h. sowohl im Styling, also in Kleidung (nicht selten von Marken wie Dolce & Gabbana, Gucci, Prada u.s.w.), Frisur und Accessoire-Ausstattung, als auch im – gegenüber den anderen Stilrichtungen deutlicher erotisierten – Umgang miteinander, wird üblicherweise eine gewisse Distinguiertheit angezeigt. Augenscheinlich haben House-Leute mehr Geld, fahren bessere Autos, leisten sich hochwertigere Getränke, fühlen sich schicker und markieren sich dergestalt sozusagen als ‚Upper Class‘ der elektronischen Tanzmusik. Die House-Szene zeigt zudem ein relativ stabiles Ausgehverhalten und stellt folglich für Party-Veranstalter prinzipiell eine wichtige Einnahmequelle dar. Wer bei der Party auf den House-Floor strebt, der empfindet diese Musik typischerweise als sehr frisch, fröhlich, locker und unaufdringlich. House scheint der ideale Sound zu sein für solche Leute, die sich nicht übermäßig verausgaben oder von der DJ-Kunst vereinnahmen lassen, sondern eher die ganze Party sanft durchwippen und sich – zumeist flirtend – miteinander beschäftigen wollen.

Zwischen den Stilrichtungen ‚Trance‘ und ‚Dance‘ gibt es so fließende Übergänge, dass eine Differenzierung eher entlang je individueller Vorlieben und Abneigungen möglich ist als aufgrund objektiverer Charakteristika. Obwohl dem Trance genuin natürlich ein anderes Konzept zugrunde liegt als der Dancefloor-Musik – symptomatisch für Trance sind ein relativ monotoner, mittelschneller Beat mit kurzläufigen Zwischenbeats und viele ‚breite‘, an- und abschwellende Soundflächen, die den Tänzer zum ‚Schweben‘ einzuladen scheinen; symptomatisch für Dance hingegen sind eine von vornherein schnellere Taktfrequenz (ca. 150-170 bpm) und das ‚Hochziehen‘ von Tönen, das sogenannte ‚Rave-Signal‘ sowie zumeist leicht wiedererkennbare Melodien –, trotz dieser Unterschiede in den Grundkonzepten geht Trance vor allem im Hinblick auf seine harmonischen Elemente nahezu bruchlos in Dance über. Und kommerziellere Dance-Music nutzt ohnehin oft Trance-Elemente. Trance-Dancer sind deutlich weniger ‚schicki-micki‘ als House-Leute, oft sogar dezidiert unmodisch und ‚hippiesk‘ im Auftreten und Erscheinungsbild. Allerdings vermischt sich diese Teilszene bei Partys oft mit jenen Wochenendravern, die eben nicht ‚wirklich‘ als zur Szene gehörig

betrachtet werden. Wer auf dem Trance-Dance-Floor ‚feiert‘, der sucht eine unkomplizierte und ausgesprochen ‚gefühlige‘ Musik, die ihn umfängt, und einen DJ, der ihn gleichsam mitnimmt auf eine emotionsgeladene ‚Zeit-Reise‘. Anders als beim Techno kann man beim Trance-Dance für sich selber immer wieder ‚Gas wegnehmen‘, ‚herumschweben‘ und ‚grenzenlose Liebe spüren‘.

Und wer sich nach einer langen Partynacht dann Technos, Trancers und Housers einmal vergleichend anschaut, sieht in aller Regel auch deutliche Unterschiede im Hinblick auf deren jeweilige Verfassung: der typische Houser sieht in aller Regel eindeutig am adrettesten aus; der Trancer sieht aus, als hätte er eben ein schönes, beglückendes Erlebnis hinter sich, sei aber noch nicht so ganz wieder ‚von dieser Welt‘; und der Techno schließlich sieht meist aus, als müsste er dringend notversorgt werden, um wieder zu Kräften, zur Ruhe und überhaupt zu sich zu kommen.

## 5. Party-Realität(en)

Unbeschadet solcher typologischen Überpointierungen führen diese divergenten Relevanzsysteme und die damit einhergehenden habituellen Differenzen in der Party-Szene kaum einmal zu intensiveren Zwistigkeiten als zu wechselseitigen Frotzeleien über die Stilrichtung, die man selber eben *nicht* goutiert. Denn nach wie vor gilt das implizite moralische Gebot, dass es wichtig ist, nicht nur selber Spaß zu haben, sondern auch den anderen ihren Spaß zu lassen bzw. zu ermöglichen (vgl. dazu auch Gebhardt 1999). Und mithin gibt es sie auch tatsächlich immer noch, die ‚guten alten‘ Gemeinschaftserlebnis-Tanzvergnügen mit ihrer stark repetitiven, elektronisch produzierten Musik, bei der vom DJ einzelne Versatzstücke („tracks“) so kunstvoll ineinander gemischt werden, dass jener durchgängige Sound-Teppich entsteht, der aus riesigen Lautsprechern wummert, deren Anordnung einen Klang-Raum ‚von allen Seiten‘ erzeugt; mit ihren mitunter gigantischen Laseranlagen und Light-Shows, die diesen Raum in einer Mixtur aus Lichtern und Farben gleißend hell erstrahlen lassen und dann wieder in ein geheimnisvoll nebelumwobenes Dunkel hüllen; noch immer gibt es das Schreien und Jubeln der schweißglänzenden Tänzer, die den Takt der Musik in den Boden stampfen und ihre Arme mit den Ausschlägen der Musik in die Luft reißen; und noch immer gibt es das Feiern bis zum Umfallen und das gemütliche Chillen im Kreise der Freunde, die gemeinsam ihre Freude am Spaß und ihren Spaß an der Freude zelebrieren. Oder etwas zynischer gesagt: Es gibt sie noch, jene Technopartys, die geprägt sind von einer Atmosphäre der ‚Kuhstallwärme‘, vom ‚Jeder liebt jeden‘-Gefühl, vom subjektiven Erleben des ‚Angenommenseins‘, von Aggressionsarmut, von Harmoniebedürfnissen, von Nähe-Erleben, von Zusammengehörigkeitsverrückungen u.s.w.

Dass es solcherlei nach wie vor gibt, heißt allerdings keineswegs, dass in der Szene selber jene aus der seinerzeitigen Aufbruchsstimmung der frühen Neunziger Jahre stammende Bekundung „We are one family“ nach wie vor die symptomatischerweise erlebbare Realität beschreiben würde (falls sie es denn je getan hat). Es impliziert auch keineswegs, dass der aus einem expliziten kollektiven ‚Anderssein‘ („We are different“) entsprungene Gemein-

schaftsgedanke den Szene-Alltag atmosphärisch prägen würde, dass also womöglich ‚alle gleich‘ bzw. auf eine Idee hin vereint wären. Im Gegenteil: Zweifelsohne hat diese ‚Bewegung‘ – wie die erweiterte Techno-Szene unter Einschluss ihrer Mitläufer ebenso häufig wie ungenau bezeichnet worden ist – schon seit einigen Jahren – jedenfalls hierzulande – augenscheinlich ihren Wahrnehmungs- und auch ihren Anziehungszenit überschritten: Im Unterschied zur ‚Hoch-Zeit‘ von Techno finden Partys längst nicht mehr an jedem Wochenende und längst nicht mehr in jedem Provinzstädtchen unseres Landes statt. Und wo lassen sich noch jene Techno-Enthusiasten finden, die sich öffentlich und medial in Szene setzen, die sich offenkundig lustvoll zur Schau stellen, die Kreativität und Phantasie in der ‚Plünderung‘ von Mode-Stilen zeigen, ihre Körper exhibitionieren, Bewegungslust und Lebensfreude demonstrieren – wo, außer eben noch bei den großen Paraden, den als „unpolitisch“ abqualifizierten Demonstrationen kollektiver Lebenslust (vgl. Meyer 2001 sowie Hitzler/Pfadenhauer 2006)?

All das sind deutliche Hinweise, dass Techno die pop-typischen Entwicklungen (etwa interne Diversifizierung und Hierarchisierung, Subszenebildung, Kommerzialisierung, Standardisierung etc.) durchlaufen hat und einerseits längst im etablierten Pop-Kanon angekommen ist, andererseits sich in den (vor allem von seinen Liebhabern) so genannten „Underground“ zurückgezogen hat (vgl. dazu Eichler 2007). Der Nimbus des Frischen ist verblasst, die Aufbruchstimmung hat sich verflüchtigt, die Szene ist vielfach differenziert, segmentiert, hierarchisiert. Das von vielen Szenegängern ersehnte Revival lässt – vielleicht ‚zum Glück‘ – auf sich warten. Und vor dem Hintergrund retardierender Märkte kämpfen die Macher nicht nur mit abnehmendem Masseninteresse und geben zum Teil (ihre) Markenrechte an bekannten Großveranstaltungen ab<sup>9</sup>, sondern stehen, soweit sie ‚im Geschäft‘ bleiben, untereinander zunehmend unter starkem Konkurrenzdruck und agieren mithin auch mit immer brüchiger werdenden wechselseitigen Loyalitäten.

Unbeschadet dessen: Was die szeneeinterne Wahrnehmung anhaltend prägt, das hat zwar sicher zu tun mit jener stilistischen ‚Wir hier – Ihr da‘-Verortung, mit nach dem Prinzip von ‚Wir hier drinnen – Ihr da draußen‘ verteilten Zugangschancen und partiell wohl auch mit etwelchen mehr oder weniger leistungsbezogenen ‚Wir da oben – Ihr da unten‘-Privilegien – und jeweils vice versa. Aber weder versteht sich der gemeine Raver einfach als Zuhörer und Zuschauer, also als Teil eines Publikums, noch betrachten und begreifen die Macher die Raver als Publikum, also als eine Öffentlichkeit, vor der sie etwas ‚aufführen‘ (lassen). Dies ist noch nicht einmal so bei Massenveranstaltungen wie den Straßenumzügen. Die ‚Raver‘, die ‚Kids‘, die ‚Leute‘ in der Szene, das ist bzw. sie sind vielmehr *die Party*. Und nach wie

9 Um hierzu nur zwei besonders spektakuläre Beispiele zu nennen: Nach zweijähriger Pause wurden die Anteile der früheren Loveparade GmbH Ende 2005 von der Firma McFit übernommen. Im wesentlichen aus deren Werbeetat finanzierte der geschäftsführende Inhaber, Rainer Schaller, die Berliner Loveparade 2006. 2007 konnte (wieder einmal) auch in der neuen Konstellation keine (hinlängliche) Planungssicherheit mit der Berliner Stadtverwaltung erreicht werden, so dass diese Parade – zumindest bis auf weiteres – nicht mehr in Berlin, sondern in verschiedenen Städten des Ruhrgebiets durchgeführt wird (sozusagen „das revier“ auf dem Weg zur „Kulturhauptstadt 2010“ und möglicherweise sogar zur „Metropole Ruhr“ begleitend durchgeführt wird. – Die in der Szene bereits legendäre Produktions- und Veranstaltungsfirma Low Spirit hat 2007 zunächst die Rechte und die Durchführung des traditionsreichsten und größten Indoor-Raves, der in der Nacht zum 1. Mai in den Dortmunder Westfalenhallen stattfindenden ‚Mayday‘ an die Firma I-Motion verkauft und wurde bald darauf dann insgesamt aufgelöst.

vor gilt es zuvörderst, diese zu verstehen, um zu begreifen, dass das, was DJ Westbam einmal mit seiner Mahnung „Vergesst die Party nicht!“ in Erinnerung gerufen hat, tatsächlich und trotz aller Veränderungen so etwas wie ein *grosso modo* anhaltend unbezweifeltes ‚Credo‘ der Szene-Macher ist, in dem sich ein Verständnis derer, mit denen sie es zu tun haben, manifestiert, das mit dem Etikett ‚Publikum‘ doch gänzlich unbegriffen bliebe.

## Literatur

- Allmendinger, Jutta (Hrsg.) (2001): *Gute Gesellschaft? Teil B*. Opladen: Leske + Budrich.
- Allmendinger, Jutta (Hrsg.) (2003): *Entstaatlichung und soziale Sicherheit. Teil 2*. Opladen: Leske + Budrich.
- Anz, Philipp/Walder, Patrick (Hrsg.) (1995): *Techno*. Zürich: Ricco Bilger.
- Beck, Ulrich/Hajer, Maarten A./Kesselring, Sven (Hrsg.) (1999): *Der unscharfe Ort der Politik*. Opladen: Leske + Budrich.
- Becker, Howard S. (1951): *The Professional Dance Musician and His Audience*. In: *American Journal of Sociology* 57 (2). 136-144.
- Bellebaum, Alfred/Niederschlag, Heribert (Hrsg.) (1999): *Was Du nicht willst, dass man Dir tu' ...* Konstanz: UVK.
- Bohnsack, Ralf/Marotzki, Winfried (Hrsg.) (1998): *Biographieforschung und Kulturanalyse*. Opladen: Leske + Budrich.
- Carell, Angela/Herrmann, Thomas/Kleinbeck, Uwe (Hrsg.) (2007): *Innovationen an der Schnittstelle zwischen technischer Dienstleistung und Kunden. Band 1: Konzeptionelle Grundlagen*. Heidelberg: Physica.
- Dumke, Oliver (2001): *Techno als säkulare Liturgie*. In: Hitzler, Ronald/Pfadenhauer, Michaela (Hrsg.): *Techno-Soziologie. Erkundungen einer Jugendkultur (Reihe ‚Erlebniswelten‘, Band 1)*. Opladen: Leske + Budrich. 69-84.
- Eichler, Boris (2007): *Wummernde Bässe, dröhnende Beats, zuckende Körper. Die Technoszene und die Medien – eine Geschichte der Wechselwirkungen*. Vortrag beim Workshop „Jugendszenen – reloaded“. Powerpoint-Präsentation zugänglich unter [http://www.jugendszenen.com/\\_data/ws07\\_eichler.pdf](http://www.jugendszenen.com/_data/ws07_eichler.pdf) (Zugriff im März 2007).
- Euteneuer, Matthias/Niederbacher, Arne (2007): *Unternehmer spielen: Soziologische Anmerkungen zur Figur des Unternehmers bei Joseph Schumpeter*. In: Carell, Angela/Herrmann, Thomas/Kleinbeck, Uwe (Hrsg.): *Innovationen an der Schnittstelle zwischen technischer Dienstleistung und Kunden. Band 1: Konzeptionelle Grundlagen*. Heidelberg: Physica. 67-82.
- Fabler, Manfred/Terkowsky, Claudius (Hrsg.) (2006): *Urban Fictions. Die Zukunft des Städtischen*. München: Fink.
- Gebhardt, Winfried (1999): *„Spaß haben und niemandem weh tun“*. In: Bellebaum, Alfred/Niederschlag, Heribert (Hrsg.): *Was Du nicht willst, dass man Dir tu' ...* Konstanz: UVK. 159-178.
- Gebhardt, Winfried (2001): *„Wagalaweia, bumm, bumm, bumm“*. In: Hitzler, Ronald/Michaela Pfadenhauer (Hrsg.): *Techno-Soziologie. Erkundungen einer Jugendkultur (Reihe ‚Erlebniswelten‘, Band 1)*. Opladen: Leske + Budrich. 85-93.
- Gebhardt, Winfried/Hitzler, Ronald/Pfadenhauer, Michaela (Hrsg.) (2000): *Events. Soziologie des Außergewöhnlichen*. Opladen: Leske + Budrich.
- Goetz Rainald (1998): *Rave*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Hitzler, Ronald (1997): *Der Pillen-Kick. Ekstasetechniken bei Techno-Events*. In: *Neue Praxis* 27 (4). 357-363.
- Hitzler, Ronald (2000): *„Ein bisschen Spaß muss sein!“ Zur Konstruktion kultureller Erlebniswelten*. In: Gebhardt/Hitzler/Pfadenhauer: *Events. Soziologie des Außergewöhnlichen*. Opladen: Leske + Budrich. 401-412.
- Hitzler, Ronald (2001): *Erlebniswelt Techno*. In: Hitzler, Ronald/Michaela Pfadenhauer (Hrsg.): *Techno-Soziologie. Erkundungen einer Jugendkultur (Reihe ‚Erlebniswelten‘, Band 1)*. Opladen: Leske + Budrich. 11-27.
- Hitzler, Ronald (2003): *Erfolgskriterien. Versuch zu einer Begriffsbestimmung*. In: Allmendinger, Jutta (Hrsg.): *Entstaatlichung und soziale Sicherheit. Teil 2*. Opladen: Leske + Budrich. 778-791.
- Hitzler, Ronald (2007): *Vom kreativen Umgang mit retardierenden Märkten. Die ‚Macher‘ der Techno-Party-Szene*. In: Kimminich, Eva/Rappe, Michael/Geuen, Heinz/Pfänder, Stefan (Hrsg.): *Express yourself! Europas kulturelle Kreativität zwischen Markt und Underground*. Bielefeld: transcript 2007. 239-246.

- Hitzler, Ronald/Bucher, Thomas/Niederbacher, Arne (2005): *Leben in Szenen. Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute*. Wiesbaden: VS.
- Hitzler, Ronald/Hornbostel, Stefan/Mohr, Cornelia (Hrsg.) (2004): *Elitenmacht*. Wiesbaden: VS.
- Hitzler, Ronald/Michaela Pfadenhauer (1998): „Let your body take control!“. Zur ethnographischen Kulturanalyse der Techno-Szene. In: Bohnsack, Ralf/Marotzki, Winfried (Hrsg.): *Biographieforschung und Kulturanalyse*. Opladen: Leske + Budrich. 75-92.
- Hitzler, Ronald/Michaela Pfadenhauer (1999): „We are one different family“. Techno als Exempel der ‚anderen Politik‘. In: Beck, Ulrich/Hajer, Maarten A./Kesseling, Sven (Hrsg.): *Der unscharfe Ort der Politik*. Opladen: Leske + Budrich. 45-61.
- Hitzler, Ronald, Michaela Pfadenhauer (2001a): *Unsichtbare Moralen? Zum ethischen Orientierungspotenzial von Jugendszenen*. In: Allmendinger, Jutta (Hrsg.): *Entstaatlichung und soziale Sicherheit. Teil 2*. Opladen: Leske + Budrich. 823-837.
- Hitzler, Ronald, Michaela Pfadenhauer (Hrsg.) (2001b): *Techno-Soziologie. Erkundungen einer Jugendkultur (Reihe ‚Erlebniswelten‘, Band 1)*. Opladen: Leske + Budrich.
- Hitzler, Ronald, Michaela Pfadenhauer (2003): *Next Step. Technoide Vergemeinschaftung und ihre Musik(en)*. In: Neumann-Braun, Klaus/Schmidt, Axel/Mai, Manfred (Hrsg.): *Popvisionen*. Frankfurt/M.: Suhrkamp. 212-225.
- Hitzler, Ronald, Michaela Pfadenhauer (2004): *Die Macher und ihre Freunde. Schließungsprozeduren in der Techno-Party-Szene*. In: Hitzler, Ronald/Hornbostel, Stefan/Mohr, Cornelia (Hrsg.): *Elitenmacht*. Wiesbaden: VS. 315-329.
- Hitzler, Ronald, Michaela Pfadenhauer (2005): *Unsichtbare Bildungsprogramme? Zur Entwicklung und Aneignung praxisrelevanter Kompetenzen in Jugendszenen*. Düsseldorf: Expertise zum 8. Kinder- und Jugendbericht der Landesregierung NRW.
- Hitzler, Ronald/Michaela Pfadenhauer (2006): *Raver und Styler. Über urbane Inszenierungen*. In: Faßler, Manfred/Terkowsky, Claudius (Hrsg.): *Urban Fictions. Die Zukunft des Städtischen*. München: Fink. 119-132.
- Jerrentrup, Ansgar (2001): *Das Mach-Werk*. In: Hitzler, Ronald, Michaela Pfadenhauer (Hrsg.): *Techno-Soziologie. Erkundungen einer Jugendkultur (Reihe ‚Erlebniswelten‘, Band 1)*. Opladen: Leske + Budrich. 185-210.
- Kimminich, Eva (Hrsg.) (2007): *Express Yourself. Europas kulturelle Kreativität zwischen Markt und Underground*. Bielefeld: transcript.
- Klein, Gabriele (2004): *Electronic Vibration. Pop – Kultur – Theorie*. Wiesbaden: VS.
- Klein, Gabriele/Friedrich, Malte (2004): *Is this real? Die Kultur des Hiphop*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Koch, Thomas (1995): *Trance*. In: Anz, Philipp/Walder, Patrick (Hrsg.): *Techno*. Zürich: Ricco Bilger. 100ff.
- Liebl, Franz (2001): „Ein bisschen Spaß muß sein!“ (Du-Darfst Remix). *Grundzüge einer fetisch basierten Analyse der Techno-Kultur*. In: Hitzler/Pfadenhauer (2001): 309-322
- Meyer, Erik (2001): *Zwischen Parties, Paraden und Protest*. In: Hitzler, Ronald, Michaela Pfadenhauer (Hrsg.): *Techno-Soziologie. Erkundungen einer Jugendkultur (Reihe ‚Erlebniswelten‘, Band 1)*. Opladen: Leske + Budrich. 51-68.
- Mitterlehner, Ferdinand (1996): *Let’s fly together! Zur Untersuchung veränderter Bewußtseinszustände während einer Techno-Party*. In: Rösing, Helmut (Hrsg.): *Mainstream, Underground, Avantgarde. Rockmusik und Publikumsverhalten (Beiträge zur Populärmusikforschung, Bd. 18)*. Karben: Coda. 23ff.
- Neumann-Braun, Klaus/Schmidt, Axel/Mai, Manfred (Hrsg.) (2003): *Popvisionen*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Pfadenhauer, Michaela (2000): *Spielerisches Unternehmertum. Zur Professionalität von Event-Produzenten in der Techno-Szene*. In: Gebhardt/Hitzler/Pfadenhauer: *Events. Soziologie des Außergewöhnlichen*. Opladen: Leske + Budrich. 95-114.
- Pfadenhauer, Michaela (2005): *Ethnography of Scenes. Towards a Sociological Life-world Analysis of (Post-traditional) Community-building [31 paragraphs]*. In: *Forum Qualitative Sozialforschung/Forum: Qualitative Social Research [On-line Journal]*, 6(3), Art. 43. Available at: <http://www.qualitative-research.net/fqs-texte/3-05/05-3-43-e.htm>.
- Pfadenhauer, Michaela (2008): *The Lord of the Loops. Observations at the DJ-Desk*. In: *Forum Qualitative Sozialforschung/Forum: Qualitative Social Research [On-line Journal]* (in Vorbereitung)
- Poschardt, Ulf (1995): *DJ Culture*. Frankfurt/M.: Rogner und Bernhard bei Zweitausendeins.
- Rabes, Manfred/Harm, Wolfgang (Hrsg.) (1997): *XTC und XXL. Ecstasy: Wirkungen, Risiken, Vorbeugungsmöglichkeiten und Jugendkultur*. Reimbek b. Hbg.: Rowohlt.
- Rösing, Helmut (Hrsg.) (1996): *Mainstream, Underground, Avantgarde. Rockmusik und Publikumsverhalten (Beiträge zur Populärmusikforschung, Bd. 18)*. Karben: Coda.
- Schroers, Artur (2001): *Zum Drogengebrauch im Techno-Party-Setting*. In: Hitzler, Ronald/Pfadenhauer, Michaela (Hrsg.): *Techno-Soziologie. Erkundungen einer Jugendkultur (Reihe ‚Erlebniswelten‘, Band 1)*. Opladen: Leske + Budrich. 213-231.

Schütz, Alfred/Luckmann, Thomas (2003): Strukturen der Lebenswelt. Konstanz: UVK.

Thornton, Sarah (1995): Club cultures: music, media and subcultural capital. Cambridge: Politiy Press.

Vogelgesang, Waldemar (2001): Design-Kultur ‚Techno‘. In: Hitzler, Ronald/Pfadenhauer, Michaela (Hrsg.): Techno-Soziologie. Erkundungen einer Jugendkultur (Reihe ‚Erlebniswelten‘, Band 1). Opladen: Leske + Budrich. 265-289.

Walder, Patrick (1995): Redebeitrag zur „Diskussion über die Droge ‚Ecstasy““, moderiert von Isabel Baumberger. Ausgestrahlt über 3 SAT am 15.5.1995.

Westbam (1997): Mix, Cuts and Scratches mit Rainald Goetz. Berlin: Merve.

[www.jugendszenen.com](http://www.jugendszenen.com): Portal für Szenenforschung