

rock'n'popmuseum / Thomas Mania (Hrsg.)

# Techno

## Ein Blick zurück in die Zukunft



Telos Verlag Dr. Roland Seim M.A.  
Verlag für Kulturwissenschaft  
Münster  
2009

Ronald Hitzler

# ERLEBNISWELT TECHNO

Aspekte einer Jugendkultur<sup>1</sup>

Wieder einmal (und noch immer): Ein Gespenst geht um – nicht nur in Europa, und natürlich nicht nur, aber doch nach wie vor gerade in Deutschland: das Gespenst diesmal einer juvenilen Spaß-Kultur. Sein Name ist ‚Techno‘. ‚Techno‘ meint einen bestimmten kollektiven Lebensstil<sup>2</sup>, der sich – sozusagen ‚kultisch‘ – in einer ausdifferenzierten Art von stark repetitiver, elektronisch erzeugter Musik, in besonderen Tanzformen, speziellen Konsumgewohnheiten, auffälligen Attitüden und habituellen Eigenarten und in signifikanten Arten von Geselligkeiten äußert.

Diese Jugendkultur verdient unsere professionelle Aufmerksamkeit allein schon wegen ihrer quantitativen Gewichtigkeit: Die Zahl der Techno-Enthusiasten war in den 1990er Jahren nicht nur exponentiell gewachsen, sondern förmlich explodiert. Die Idee ‚Techno‘ mobilisiert (hierzulande und weltweit) Jugendliche nach wie vor derart massenhaft wie kaum eine andere musikzentrierte Bewegung zuvor. Einer – allerdings bereits 1995 durchgeführten – Repräsentativerhebung des Münchner Instituts für Jugendforschung (IJF) zufolge reden wir allein in Deutschland von ca. eineinhalb bis zwei Millionen Jugendliche, die regelmäßig an Techno-Veranstaltungen teilnehmen, und wir reden von *weiteren* zwei Millionen, die dies gelegentlich tun bzw. die zumindest auch öfter mal Techno-Musik hören (vgl. Sautner 1996a; 1996b).<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Durch eine „Nachbemerkung“ ergänzter Abdruck des Aufsatzes, der in: Hitzler, Ronald / Pfadenhauer, Michaela (Hrsg.): *Techno-Soziologie. Erkundungen einer Jugendkultur*. Leske + Budrich: Opladen 2001, S. 11 – 30 erstmalig veröffentlicht wurde.

<sup>2</sup> Mit ‚Lebensstil‘ meinen wir alltagssprachlich eine bestimmte Art zu leben, eine besondere, meist auffällige Lebensweise, die wir anderen über Sprachcodes, Kleidung, Frisuren und Accessoires, Konsum- und Freizeitverhalten usw. vermitteln. Etwas abstrakter formuliert sind Lebensstile thematisch übergreifende, integrative, gemeinsamen (ästhetischen) Kriterien folgende Überformungen (und Überhöhungen) des Lebensvollzugs überhaupt (vgl. Hitzler 1994).

<sup>3</sup> Diese Jugendlichen, von denen achtzig Prozent zwischen 15 und 24 Jahren alt sind, haben signifikant mehr Geld zur freien Verfügung als ihre Altersgenossen. Einen Großteil dieses Geldes geben sie für ihre Teilhabe an dem aus, was Techno als einem kollektiven Lebensstil konnotiert. Daraus resultiert ein jährliches Gesamtbudget dieser Szene, das in die Zig-Milliarden Euro geht.



Die Loveparade, 1996 in Berlin. © Berthold Socha

## I. Events

Als Kollektivinszenierung manifestiert sich die Idee ‚Techno‘ am augenfälligsten in einem musik- und tanzzentrierten sozialen Zeit-Raum, der im Jargon dieser Szene ‚Event‘ genannt wird.<sup>4</sup> Unter der Bezeichnung ‚Event‘ versammeln sich zum Beispiel Techno-Club-Nächte, Partys in Diskotheken und auf Kreuzfahrten, wochenendliche Gemeinschaftsausflüge oder die sogenannten ‚Paraden‘, d.h. Straßenumzüge mit Techno-Musik, und natürlich Raves – sowie mancherlei anderes mehr.

An den ‚Paraden‘ nehmen oft Zigtausende bis Hunderttausende Techno-Fans teil. Bei diesen Paraden setzen sich die Techno-Enthusiasten öffentlich und medial in Szene, stellen sich offenkundig lustvoll zur Schau, zeigen Kreativität und Phantasie – und haben sichtlich großen Spaß dabei und miteinander: Mode-Stile werden ‚geplündert‘, Körper werden exhibitioniert, Bewegungslust und Lebensfreude werden demonstriert. Kurz: Der Wille zur Selbst-Stilisierung ist bei fast allen Parade-Gängern kaum übersehbar.<sup>5</sup> Jede und jeder ist Darsteller und Zuschauer, Spieler und Publikum zugleich. Showtime ist ‚angesagt‘ auf diesen Paraden, die dergestalt als aufsehenerregende Spektakel inszeniert werden; als Spektakel, die die Existenz der *einen* Techno-Gemeinschaft zumindest ‚nach außen‘ vorführen.<sup>6</sup> Paraden enden in aller Regel mit sogenannten ‚Kundgebungen‘ auf entsprechend dimensionierten Plätzen, auf denen dann noch stunden- oder auch eine ganze Nacht lang gemeinsam gefeiert wird.

Gegenüber der Massenbewegung dieser großen Straßen-Umzüge, insbesondere bekanntermaßen der Berliner ‚Loveparade‘<sup>7</sup>, hie und der relativen Exklusivität vieler Techno-Clubs und des technoiden Party-Tourismus da, nehmen die Raves, als die für die Techno-Community signifikantesten Events, sozusagen eine Mittelstellung ein:

4 Zur theoretischen und empirischen Annäherung an das Phänomen ‚Event‘ siehe die Beiträge in Gebhardt/Hitler/Pfadeschauer 2000.

5 Birgit Richard (2001) zufolge zeigt sich gerade auf den Paraden eine Vorliebe der Techno-Fans für militärische Stilelemente.

6 Unserem Verständnis nach ist die (Selbst-)Beschreibung der Szene als ‚Raving Society‘ irreführend. Adäquater erscheint es uns, von ‚Raving Community‘ zu sprechen. Zur Unterscheidung von ‚Gesellschaft‘ und ‚Gemeinschaft‘ generell vgl. Gebhardt 1999.

7 Die ‚Loveparade‘ 1989 in Berlin gilt bei Szene-Insidern als Geburtsstunde der Massenbewegung ‚Techno‘, auch wenn (oder vielleicht auch gerade weil) diesem ersten Aufruf nur 150 Raver folgten. Inzwischen tanzt jedes Jahr etwa eine Million Menschen um die schier endlose Abfolge von mit phonstarken Musikanlagen ausgestatteten Lastwagen. Obwohl Umzüge dieser Art auch in vielen anderen Metropolen organisiert werden, hat die Berliner Parade den Charakter eines Kult-Ereignisses und ist als ‚Event der ersten Stunde‘ quasi eine Pflichtveranstaltung für die meisten bekennenden Raver. – Zur Interpretation der Berliner Loveparade als politische Veranstaltung in der Tradition sozialer Bewegungen vgl. Erik Meyer 2001

Raves sind Tanzveranstaltungen, die in oder auf ‚locations‘ stattfinden, welche groß genug sind, dass etliche Tausend bis Zigtausend Liebhaber von Techno-Musik zusammenkommen und raven, d.h. sich tanzvergnügend austoben und dabei ihren ‚Spaß haben‘ können. Die Location für einen Rave ist also typischerweise eine Großhalle bzw. ein Hallenkomplex oder auch ein Open Air Gelände, wie z.B. ein stillgelegter Militärflughafen, ein überdimensionales Sonnenblumenfeld und dergleichen mehr. Raves zeichnen sich üblicherweise dadurch aus, dass den Teilnehmern mehrere ‚areas‘, also mehrere Tanzbereiche zur Verfügung stehen, die normalerweise auch mit unterschiedlichen Stilrichtungen von Techno-Musik beschallt werden.

Nicht nur quantitativ und logistisch, sondern auch sozusagen ‚atmosphärisch‘ unterscheidet sich der Rave von z.B. einer typischen Partynacht im Techno-Club<sup>8</sup>: Während 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 Abhängen oder Tanzen ist, ist der Rave eben ein besonderes, ein aus dem Alltag auch der Techno-Szene herausgehobenes Ereignis zum dezidierten ‚Abfeiern‘.

Die habituelle Grundstimmung bei der Club-Nacht ist Coolness, Vertrautheit mit der Situation. Die Grundstimmung beim Rave hingegen ist Ausgelassenheit, Sensationslust, Exhibitionismus. Kurz: Die Club-Nacht ist ein ‚Treff‘, der Rave ist ein ‚Fest‘<sup>9</sup>, ein Fest, auf dem man symptomatisch eine besondere Form der Verdichtung des technoiden Lebensgefühls erfährt: Techno als technische Hyper-Installation, Techno als postmodernes Gesamtkunstwerk und Techno als zeremonieller Quasi-Sakralraum (vgl. hierzu auch Oliver Dumke 2001). Bei dieser Art von Event wird das gesamte Spektrum dessen zugleich komprimiert und entfaltet, was sich an technischen und stilistischen, ästhetischen und musikalischen, aber auch an sozialen und ökonomischen Ideen und Optionen mit dem Phänomen ‚Techno‘ verbindet.

8 Die besonderen Erlebnisqualitäten einer Partynacht im Techno-Club beschreibt Julia Werner (2001) auf der Basis ihrer ethnographischen Untersuchung der Berliner Techno-Club-Szene.

9 Allerdings ist der Rave ein Fest mit einigen strukturellen Besonderheiten, die ihn signifikant von anderen Festen bzw. Partys unterscheiden. Der Rave weist – jedenfalls von der Idee her – keine fest-typische ‚Verlaufskurve‘ auf – mit Beginn, Aufwärmphase, Höhepunkt(en), Auskühl- bzw. Ausklangphase und Schluss (vgl. Lacrosse 1978). Der Rave konnotiert vielmehr idealerweise ein Andauern, nicht des Gleichen, aber des Gleichartigen, das lange genug ist, um das Teilhabe-Bedürfnis des Einzelnen zu überdauern. Insofern fungieren die sogenannten ‚After Hours‘ gleichsam als ‚Verlängerungsprothesen‘ für diejenigen, die dem ‚eigentlichen‘ Event konditionell ‚überlegen‘ bzw. die ‚zu spät‘ in die Party eingestiegen sind.



Die „Sensation White“ in Lissabon, 2009. © NACHO DOCE / Reuters / Corbis. Die Sensation White wird von einer niederländischen Agentur seit 2000 veranstaltet. Alle Besucher erscheinen in weißer Kleidung.

Ein Blick in die Berliner Club-Legende „Tresor“. Jens Kalaene © dpa

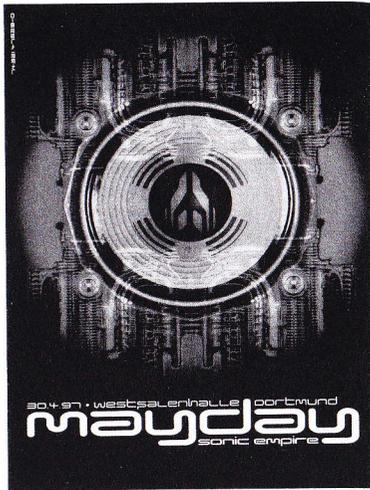


## 2. Szene-Macher

Bei derartigen, hochkomplexen Massenveranstaltungen – unter denen die „Mayday“ in den Dortmunder Westfalenhallen mit jährlich ca. 20.000 Teilnehmern eine der wohl in nachgerade *jeder* Hinsicht imposantesten überhaupt ist – wird nun auch besonders augenfällig, dass heutzutage jeder einigermaßen anspruchsvolle Rave *unabdingbar* auf relativ hohem Kapitaleinsatz und auf vielerlei organisatorischen und logistischen Vor-, Begleit- und Nacharbeiten basiert (vgl. Pfadenhauer 1998 und 2000) – entgegen dem vor allem im sogenannten „Underground“ der Techno-Szene perpetuierten Mythos, demzufolge sich eine gute Party quasi urwüchsig, spontan und womöglich ‚kostenlos‘ aus der Situation heraus zu konstituieren habe.<sup>10</sup>

Infolgedessen hat sich in den 1990er Jahren, sozusagen auf der Ressourcenbasis des finanziellen Potentials der Ravermassen, eine von uns so genannte „Organisationselite“ in der Techno-Szene ausgebildet. Sie organisiert bzw. beschafft unter anderem auf vielfältige Arten und Weisen (z.B. durch Aktivierung von Sponsoren, durch Verkauf von Medienrechten, durch Merchandising) die finanziellen Ressourcen, die über die Eintrittsgelder hinaus für die Planung, Koordinierung und Durchführung von Techno-Veranstaltungen unabdingbar sind.

Es fällt auf, dass sich diese Organisationselite – jedenfalls in Deutschland – tatsächlich weitgehend aus der Techno-Szene selber rekrutiert und reproduziert. Das lässt sich vermutlich dadurch erklären, dass sich diese Szene in den 1990er Jahren so rapide entwickelt und verändert hat, dass nahezu nur Insider das organisatorisch-technisch erforderliche Know-how erwerben und zugleich eine hier sozial



<sup>10</sup> Über die „Anfänge“ der Techno-Kultur wissen wir nur das, was in den (in Texte geronnenen) Ursprungs-Mythen der Szene transportiert und prolongiert wird (vgl. dazu z.B. Beiträge in Anz/Walder 1995, Die Gestalten u.a. 1995). Diesen zufolge gab es zu Beginn, d.h. Mitte bis Ende der 80er Jahre, spontane, von den Teilnehmern ‚selbst‘ organisierte Partys an nur ‚Eingeweihten‘ bekannten, mehr oder weniger ‚abgelegenen‘ Orten, bei denen nächtelang zu rhythmischen Klangteppichen von Tracks elektronisch erzeugter Musik getanzt wurde.

akzeptable Form der Selbstinszenierung (als „welche von uns“) betreiben konnten bzw. können. Denn wie sich immer wieder zeigt, reicht eine *unspezifische* organisatorisch-technische Kompetenz in der Regel *nicht* aus, um in der Techno-Szene einigermaßen dauerhaft erfolgreich zu sein. Das *spezifische* Erfolgskriterium der Szene-Elite scheint vielmehr darin zu liegen, das Gespür für den – sich durchaus wandelnden – Techno-Geist nicht zu verlieren. Und das heißt ganz praktisch eben: solche Events zu planen, zu koordinieren und zu realisieren, von denen die *Teilnehmer* den Eindruck gewinnen, dass sie ihren individuell-kollektiven Erwartungen an Spaß-Haben optimal entsprechen.<sup>11</sup>

## 3. Tanzen

Bei dieser Spaßerwartung geht es offensichtlich zunächst einmal ganz wesentlich darum, *zugleich* unter Gleichgesinnten *und* mit und unter diesen Gleichgesinnten etwas ‚Besonderes‘ zu sein. Es geht *in einem* um ‚unity‘ und um ‚difference‘. Es geht um das Gefühl der Zusammengehörigkeit, und es geht um den Auftritt, um Selbst-Stilisierung und Selbst-Inszenierung.<sup>12</sup> Sich unterscheiden, auffallen, seine je eigene ‚Party in der Party‘ abfeiern, seine persönliche Show durchziehen, damit aber – wesentlich – gerade das tun bzw. tun wollen, was – mehr oder weniger – ‚alle anderen‘ auch tun bzw. intendieren, also: Sein wie niemand, um so zu sein, wie alle, oder sein wie alle, um gerade dadurch etwas Besonderes zu sein: In eben diesem scheinbar paradoxen Verhalten liegt wohl der Schlüssel für jenes kollektive Körper-Spiel auf den für die Techno-Szene so symptomatischen Massen-Tanz-Vergnügen.

Offenkundig löst Techno-Musik symptomatischerweise starke körperliche Empfindungen aus und ruft (zumindest bei den Ravern) physisch-psychisches Wohlbefinden hervor. Ganz wesentlich hierfür scheinen Dauer, Lautstärke und Klangqualität der akustischen Emanationen zu sein (vgl. Ansgar Jerrentrup 1993 und in Hitzler 2001): Man tanzt nicht *zur*, man tanzt vielmehr sozusagen *in* der Techno-Musik, die den Körper zu überfluten und zu durchströmen und die Welt ringsumher vergessen

<sup>11</sup> Zu den besonderen Kompetenzenanforderungen, und Professionalitätskriterien unter den Bedingungen des postmodernen „Erlebnismarkts“ (Schulze 1992) vgl. nochmals Pfadenhauer 2000.

<sup>12</sup> Mittels Selbststilisierung und Selbstinszenierung positionieren sich Barbara Stauber (2001) zufolge junge Menschen heutzutage im Generationen- ebenso wie im Geschlechterverhältnis.



Ein Dancefloor der Selbstinszenierung, die Loveparade, 1996. © Berthold Socha

zu machen scheint.<sup>13</sup> Um diesen Effekt hervorzurufen, muß tatsächlich ein technisch hochgradig voraussetzungsvoller Klang-Raum erzeugt werden, in dem und durch den man sich eben überall gleich gut bewegen kann.

Dieser Klang-Raum wird zwar immer wieder auch mit Musik beschickt, die tatsächlich in der Veranstaltung selber in der Regel mittels Soundcomputern generiert wird (sogenannte ‚live acts‘). Wesentlich typischer (und auch allgemein bekannter) für die Erzeugung des Rave-Sounds ist jedoch die Arbeit der DJs und DJanes. Diese, die männlichen und die weiblichen Virtuosen am sogenannten Turntable, sind *keine* Discjokeys. Sie spielen nicht etwa nacheinander einzelne ‚Stücke‘ und geben dazu womöglich irgendwelche mehr oder minder launigen Kommentare ab. Sie führen vielmehr die wesentlich elektronisch ‚erzeugten‘ bzw. per Computer gesampelten und bearbeiteten Tracks sozusagen zusammen, lagern sie aufeinander, schieben sie ineinander und achten dabei idealerweise darauf, Bass-Frequenz-Differenzen zwischen den einzelnen Tracks so auszugleichen, dass dadurch Unterbrechungen im Rhythmus des Beats vermieden werden. In diesen Akten der situativen Neuschöpfung durch Durchmischung, Rekombination und Modifizierung verweben DJs und DJanes das zuhandene Soundmaterial, reichen auch oft wie beiläufig die ‚losen Enden‘ ihres Sets untereinander weiter und erzeugen dadurch den Eindruck *eines* durchgehenden Stückes, eines oft stundenlang dauernden, komplexen ‚Klangteppichs‘, auf dem die Teilnehmer an Techno-Partys dann sozusagen durch Zeit und Raum davonfliegen.

<sup>13</sup> Die herausragende Bedeutung des Tanzens im Techno (ebenso wie im HipHop) unterstreicht Gabriele Klein (2001), dessen kollektive Steigerung zum Trance-Erleben sich mit Helmut Rösing (2001) als „Massen-Flow“ beschreiben lässt.



Paul van Dyk, einer der international erfolgreichsten deutschen DJs, Beirut 2007. © Ayman Saidi/Reuters/Corbis

Wesentlich unterstützt bzw. verstärkt wird diese zugleich betäubende *und* aufputschende Wirkung durch – mitunter 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 Nebelschwaden – und von *Präzision*, mit der die bunten, scharfen Laserstrahlen das Diffuse durchschneiden.

Der Tanz in diesem verrückten ‚Raum im Raum‘ entrückt jedoch nicht nur die Tänzer. Wie bereits angedeutet führt er deren Körper auch vor, stellt sie zur Schau, präsentiert sie, sei es absichtsvoll oder beiläufig, allen, die geneigt sind, hinzuschauen. Und mehr oder weniger alle scheinen eben geneigt, *sowohl* in sich versunken, sich selber zu genießen, *als auch* Ausschau zu halten nach allen anderen, die zu sehen ihnen offenbar Vergnügen – erotisches Vergnügen allzumal – bereitet.<sup>14</sup>

<sup>14</sup> Der jeweilige Rhythmus (beats per minute) gibt zwar so etwas wie einen Rahmen an Bewegungsmöglichkeiten vor, ansonsten aber geht beim Techno-Tanz praktisch alles – vom Quasi-Stillstand bis zum exzessiven, ja ekstatischen Körpereinsatz (vgl. auch Klein 1999).

Technoide Partygänger verkörpern dergestalt im wahrsten Wortsinne also *zugleich* eine allgemeine Lust an der autoerotischen Selbstbezogenheit *und* ein immerwährendes, omnipräsentes sich Necken, Reizen, Animieren, Stimulieren – und ein sinnliches Auf-sich-Einwirken-lassen all dieser Stimulationen. Sie spielen ein Wechselspiel sozusagen zwischen Die-anderen-Genießen und Sich-zum-Genuß-der-anderen-machen. Dieses Spiel intensiviert alles Erleben, sozusagen ‚auf allen Kanälen‘ bzw. ‚mit allen Fasern des Körpers‘ – und färbt es erotisch ein. Der Körper fungiert als Lustempfänger und Lustspender, als Medium und als Instrument zugleich.<sup>15</sup> Die dergestalt erotisierte Gesamtatmosphäre, die aus Dauer, Rhythmik und Lautstärke sich entwickelnde Intensität des Musik-Erlebens, die enthusiastisch-ekstatischen Körpererfahrungen beim Tanzen – all das und vieles andere mehr sind Komponenten, auf die sich jenes symptomatische kollektive Wohlbefinden zurückführen lässt, das diese ‚Spaßkultur‘ kennzeichnet.<sup>16</sup>

#### 4. Drogen

Bei all diesem Spaß am ‚Feiern‘ lässt sich nun der Gebrauch auch von *illegalen* Drogen keinesfalls übersehen, denn *atmosphärisch* geprägt ist das typische Event tatsächlich durch aktivitätssteigernde, erlebnisintensivierende, ausdauererhöhende und kontaktneigungsverstärkende Substanzen legaler und illegaler Art. Wann genau sich in der Techno-Szene die Idee verbreitet hat, Tanzlust und Durchhaltevermögen durch den Konsum solcher, hierfür dienlicher Substanzen zu befördern, ist uns nicht bekannt, ebenso wenig, wie die Antwort auf die Frage, wann die besondere diesbezügliche Eignung bestimmter

<sup>15</sup> Der Körper des Ravers, exemplarisch für den Körper in der Postmoderne, wandelt sich vom Schicksal zur Aufgabe, vom Gefäß der Gewohnheiten zum Gegenstand der Gestaltung (vgl. dazu auch Hitzler 1997a). Dabei geht es vor allem um die Dialektik von Körper-Gefühl hie und körperlicher Appräsentation und Demonstration da, denn seine leibhaftige Körperlichkeit ist, ob der Akteur es will oder nicht, ein – von ihm nur beschränkt kontrollierbares – Anzeichenfeld für jeden, der ihn erblickt. Das Erleben des Körpers changiert unablässig zwischen „Leib sein“ und „Körper haben“ (vgl. Plessner 1981; dazu auch Soeffner 1990). Dergestalt können wir den Rave schlechthin tatsächlich als eine Art kollektives Körper-Spiel – im Sinne des Imperativs „Let your body take control!“ – begreifen: als körper-kontrolliertes Spiel der Körper mit sich selbst und miteinander (vgl. Hitzler/Pfadenhauer 1998b).

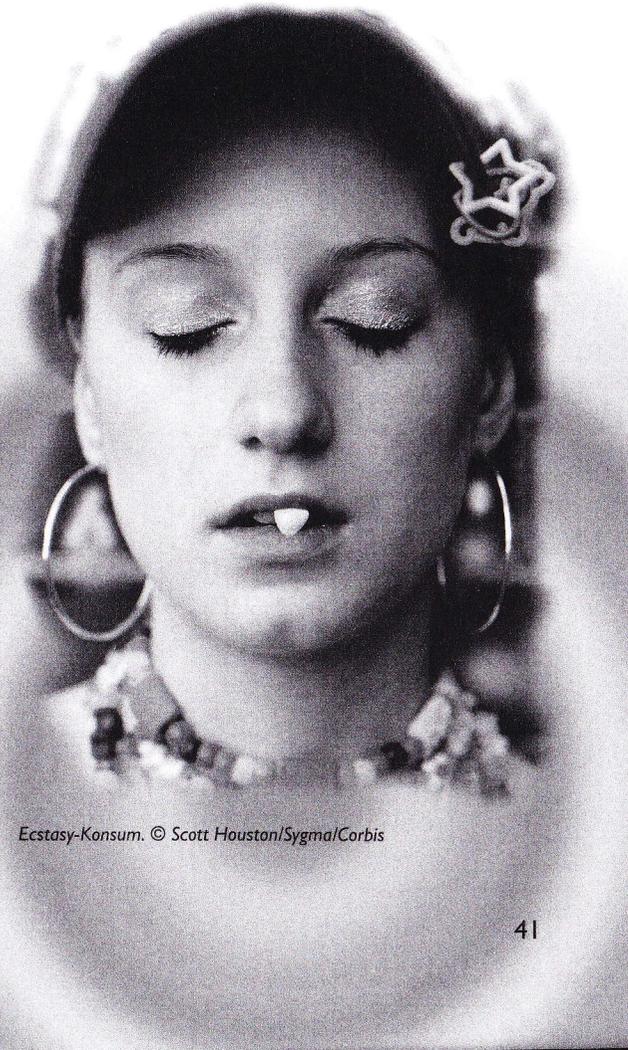
<sup>16</sup> Mit dem Problem, diese Erlebnisqualitäten medial zu vermitteln, befaßt sich Jo Reichertz (2001). Michaela Pfadenhauer (2001) analysiert den Techno-Videoclip „Sonic Empire“ als ästhetisch mehrschichtig verfremdete Repräsentation szenetypischer Relevanzen.

Amphetaminderivate entdeckt worden ist.<sup>17</sup>

Bekannt ist uns aber, dass insbesondere die Zunahme des Konsums (nicht nur, aber vor allem) von Ecstasy und die Ausweitung der Techno-Szene in den 1990er Jahren hochgradig korrelieren, dass die meisten Ecstasykonsumenten sich als Techno-Anhänger bezeichnen, und dass Techno-Fans, die Drogen konsumieren, eben oft Ecstasy bevorzugen.<sup>18</sup> Gleichwohl lässt sich daraus keineswegs folgern, dass mehr oder weniger *alle* oder auch nur größere Teile der Raver ‚auf Droge‘ sein müßten, damit jene für Technoveranstaltungen signifikante, aggressionsarme Party-Stimmung entsteht. Es bedeutet lediglich, dass hier die sozialen Verkehrsformen weder die alltagsüb-

<sup>17</sup> Einige Hinweise haben wir hingegen auf Unterschiede zwischen der Organisationsselite und der übrigen Szene im Hinblick auf Einstellungen zu und Verhalten bei Drogenkonsum: Zumindest bei den Leistungs- und Verantwortungsträgern (also bei DJs, Veranstaltern und Magazinmachern) wird in jüngerer Zeit relative Drogen-Abstinenz propagiert – und zum Teil funktional, zum Teil aber auch moralisch begründet. Wenn von Angehörigen der Leistungselite Drogen konsumiert werden, dann oft teure Alkoholika und Kokain.

<sup>18</sup> Zum Drogenkonsum in der Techno-Szene vgl. Saunders/Walder 1995, Neumeyer/Schmidt-Semisch 1997, Walder/Amendt 1997 sowie Schroers/Schneider 1998 und Schroers in diesem Band.



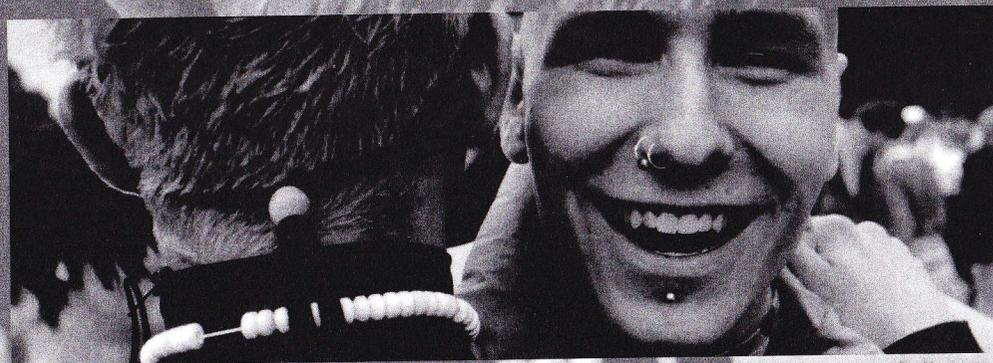
Ecstasy-Konsum. © Scott Houston/Sygma/Corbis

lichen sind, noch dass sie denen entsprechen, die entstehen, wenn Geselligkeiten durch andere Drogen (z.B. durch Alkohol) geprägt sind.<sup>19</sup>

Nach allem, was wir wissen, korreliert der Drogenkonsum in der Techno-Szene augenfällig mit Aktivitäts-, Wohlühl- und Vergemeinschaftungs-Elementen: mit Spaß haben, Energie haben, mit intensiven Sinneserfahrungen, mit Lust- und Glücksgefühlen, usw. D.h., dass sich der *spezifische* Ausschnitt aus der in unserer Gesamtkultur mehr oder weniger gut verfügbaren Drogenpalette, den wir in der Techno-Szene finden, im wesentlichen eben aus den in dieser Szene ‚gültigen‘ Wertorientierungen erklären lässt: aus dem sozusagen kollektiven Willen, *zusammen mit anderen* Spaß zu haben, *gemeinsam* zu feiern, sich der Musik und der ganzen ‚Show‘ zu öffnen.<sup>20</sup> Konkreter gesprochen geht es nicht zuletzt darum, fit zu sein, um den Tanz-Marathon durchzuhalten; und gegebenenfalls geht es auch darum, Hemmungen im expressiven Ausleben der eigenen Körperlichkeit abzustreifen.

19 Die Analyse des Drogenkonsums muß u.E. immer von zwei Seiten her erfolgen: zum einen ausgehend vom Drogenkonsum als einem generellen Kulturphänomen, zum anderen eben vom Drogenkonsum als einem spezifischen Phänomen der Groß-Party-Kultur der Techno-Szene (vgl. Hitzler 1997b).

20 Vor diesem Hintergrund erscheint es uns analytisch nicht sinnvoll, die Techno-Szene als Drogenkultur zu bezeichnen, denn es gibt offenkundig andere ‚Wichtigkeiten‘, die das kulturelle ‚Gesamtgeschehen‘ in dieser Szene deutlicher prägen als der Drogenkonsum (vgl. Hitzler/Pfadenhauer 1997).



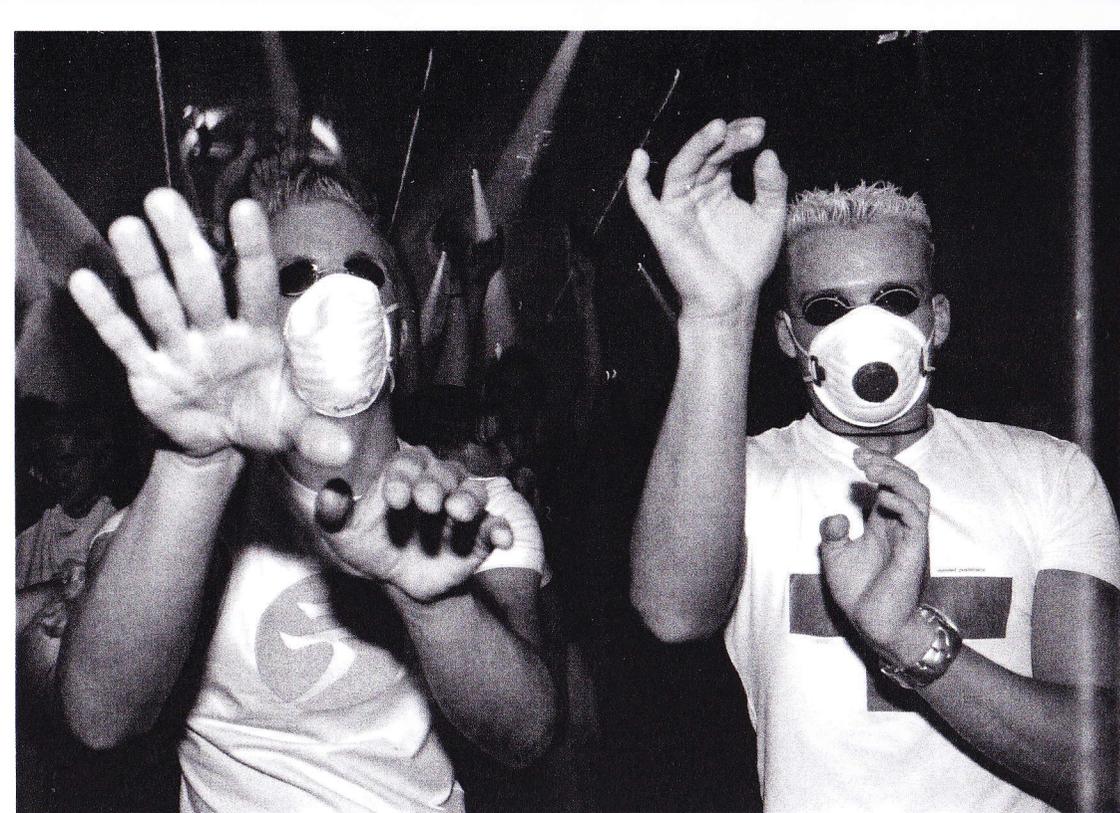
## 5. Unity

In der Chance, seine Körperlichkeit auszuleben, *ohne* – wie exemplarisch in Diskotheken – Gefahr zu laufen, sich gleich exhibitiv zu blamieren, liegt wohl auch wenigstens *ein* Grund für die Bedeutung der relativen Massenhaftigkeit der Teilnehmer an Techno-Events: Die Menschendichte auf dem ganzen Party-Arreal muß relativ hoch sein, damit sich je subjektiv der Eindruck aufrecht erhalten lässt, weniger *vor* anderen zu agieren, als vielmehr *Teil* eines ‚Ganzen‘ zu sein und jederzeit *selber* das Maß seiner Exponiertheit bestimmen zu können.

Gerade die – logistisch und damit eben ‚normalerweise‘ auch im Hinblick auf individuelles physisches Wohlbefinden problematische – *Massenhaftigkeit* der Teilnehmer wird mithin als eine ganz wesentliche Voraussetzung dafür wahrgenommen, dass es *mehr oder weniger* ‚allen‘ Ravern gelingt, *zusammen* Spaß zu haben. Und zusammen ‚Spaß haben‘ ist nun einmal die oberste Maxime in der Techno-Szene. Deshalb wird auf den Events *Friedfertigkeit* im Umgang miteinander, im Umgang also zwischen den Geschlechtern, zwischen den Lebensformen, zwischen den (nicht sehr breit streuenden) Altersgruppen, zwischen Personal und Gästen usw. nicht nur relativ selbstverständlich vorausgesetzt, sondern auch auf mannigfaltige, oft sehr subtile Arten und Weisen sozial ‚kontrolliert‘ und stabilisiert.

Die sozialintegrative Wirkung des technoiden Miteinanders ist somit durchaus mit der traditionellen Funktion eingelebter Milieus vergleichbar: Es stellt ein festes Repertoire an Relevanzen, Regeln und Routinen zur Verfügung, das vom individuellen Teilnehmer zumindest in dem Maße, wie er in diesem Kontext akzeptiert sein will, geteilt und befolgt werden muß.<sup>21</sup> Ansonsten ist die Art von Gemeinschaft, die die Technoiden bilden, nicht *mehr* als eine diffuse und labile ‚Idee‘. Anders gesagt: Diese Gemeinschaft existiert sozusagen nur durch den und im Glauben an ihre Existenz; sie besitzt nur Autorität, weil ihr und solange ihr Autorität zugestanden wird. Denn in die Techno-Szene und ihre kulturellen Ebenheiten wird man ja gewiß nicht hineingeboren, und typischerweise wird man auch nicht fraglos in die Techno-Szene hineinsozialisiert. Vielmehr entscheidet man sich gleichsam ästhetisch – und prinzipiell vorläufig – dafür, dazuzugehören.

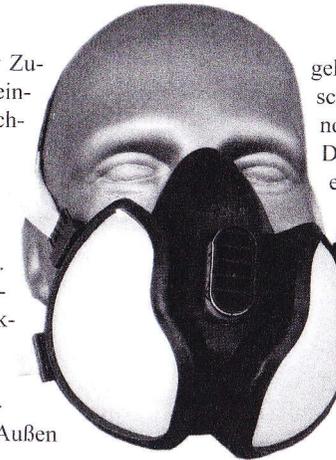
21 Vor dem Hintergrund der für das (post-)moderne Dasein unter Individualisierungsbedingungen symptomatischen „dislocation“ (vgl. dazu Lifton 1970, Hitzler 1991) verspricht die – wenn auch gegenüber ‚naturwüchsigen‘ Gesellungsgebilden strukturell labile – posttraditionale d.h. vororganisierte und ‚professionell‘ stabilisierte (Teilzeit-) Gemeinschaft immerhin eine wenigstens relative Sicherheit und Fraglosigkeit – und damit eine Entlastung von jener von Peter Gross (1994; 1999) wieder aufgeworfenen und forcierten Sinnfrage „Wohin soll ich mich wenden?“



„We are different“, auf der Dortmunder Mayday, 2002. Bernd Thissen © picture-alliance / dpa

Diese Zugehörigkeit, wie sie sich exemplarisch in der Bekundung „We are one family“ (dem Motto der Loveparade 1996) spiegelt, gründet folglich nicht auf Zwang und Verpflichtung, sondern auf *Verführung*, auf der freiwilligen emotionalen Bindung der sich selbst als Mitglieder erwählenden Techno-Anhänger an diesen von ihnen - vorübergehend - präferierten Lebensstil. Die Zugehörigkeit zur Techno-Szene ist somit zwar prinzipiell unbeständig und unverlässlich. Gleichwohl: „In den Augenblicken ihrer Verdichtung“, so Zygmunt Bauman (1995a, 20), „kann sie eine buchstäblich atemberaubende Intensität erreichen“.<sup>22</sup>

Allerdings ist die Frage der Zu- „posttraditionalen Gemein- Pfadenhauer 1998a) der Tech- zu beantwortende Frage: rent“ kann man wenigstens Idee als einen gemeinsa- Anschein nach im Zweifels- Szene bepflichten können. herkömmlichen, in der tra- Integrations- als auch Distink- rung und Stabilisierung ei- Innen-Außen-Verhältnisses tionalen Gemeinschaft sym- nach Innen ebenso wie nach Außen



gehörigkeit in der von uns so genannten schaft“ (vgl. Hitzler 1998a; Hitzler/ noiden, eine prinzipiell *ambivalent* <sup>23</sup> Den ‚Mayday‘-Slogan „We are diffe- ebenso wie die „We are one family“- men Nenner ansehen, dem allem fall alle Mitglieder der Techno- Das heißt: Während in der ditionalen Gemeinschaft sowohl tionsbestrebungen auf die Etablie- nes klar definierten und geregelten abzielen, werden in der posttradi- ptomatischerweise die Grenzen fließend, variabel und instabil.

<sup>22</sup> Derartige Momente der Intensität scheinen sich, unseren Beobachtungen zufolge, in ihrer Spezifität für Zigtausende bis Hundert- tausende von Techno-Fans eben vor allem bei solch spektakulären Ereignissen wie den Mega-Raves und den Straßen-Paraden einzustellen – offenbar weil sich gerade hier durch die Präsentation von ‚außergewöhnlichen‘ Emblemen, Symbolen, Zeichen und Signalen aller möglichen Art (vgl. dazu Soeffner 1989) Zusammengehörigkeitsgefühle expressiv inszenieren und durch die damit einhergehende Exotik-Show die öf- fentliche Aufmerksamkeit fesseln lassen (vgl. hierzu auch Luhmann 1996: 92f). Damit wird nun aber die Existenz der Techno-Gemeinschaft eben nicht nur ‚nach außen‘ vorgeführt, sondern, auch scene-intern, tatsächlich – im Sinne von Berger/Luckmann (1969) – als Realität konstruiert.

<sup>23</sup> Zum Ambivalenzgedanken generell vgl. Bauman 1995c sowie, präzisierend, Junge 2000. Anhand eines Vergleichs der Techno- und der Wagner-Szene zeigt Winfried Gebhardt (2001), dass sich die Ambivalenz von ‚difference‘ und ‚unity‘ keineswegs auf jugendkulturelle Phänomene beschränkt.

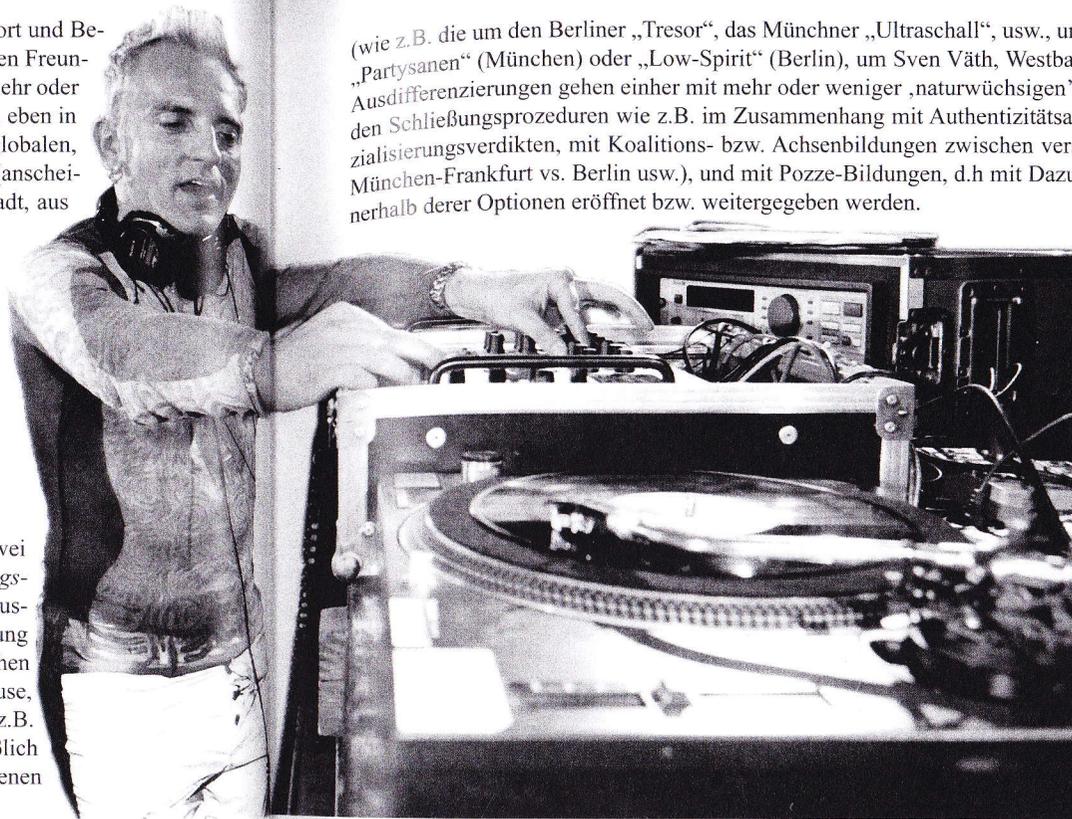
Die je ‚eigene‘ Techno-Gemeinschaft wird, abhängig vom individuellen Standort und Bezugspunkt, sowohl sehr pointiert definiert – und umfaßt dann oft nur den engsten Freundeskreis, die sogenannte ‚Pozze‘, in deren Begleitung bzw. ‚Schutz‘ man sich mehr oder weniger getrost dem Partyvergnügen hingibt – als auch existiert zugleich (bzw. eben in einer dialektischen Gegenbewegung) in der Szene die Idee einer tatsächlich globalen, im konventionellen Sinne dislozierten Techno-Gemeinschaft, derzufolge es (anscheinend) ‚völlig irrelevant‘ ist, aus und in welchem Club, aus und in welcher Stadt, aus und in welchem Land die Raver zu einem Event zusammenkommen.<sup>24</sup>

So gesehen ist das Miteinander in der Techno-Szene also wesentlich dadurch geprägt, dass jede ‚Markierung‘ von Integration ebenso wie von Distinktion sogleich ideologisch durch eine ‚Gegenbewegung‘ in die andere Richtung ‚korrigiert‘ bzw. konterkariert wird: Die Betonung von Einheit und Gemeinschaft provoziert Verweise auf Differenzen – und umgekehrt.

## 6. Difference

Abgrenzungen *innerhalb* der Techno-Szene verweisen im wesentlichen auf zwei Dimensionen: auf *Ausdifferenzierungen* der Szene einerseits und auf *Schließungsprozeduren* in der Szene andererseits. Im Hinblick auf sozusagen *horizontale* Ausdifferenzierungen beobachten wir in Deutschland z.B. vor allem die Entstehung und Stabilisierung diverser Techno-Teil-Szenen – nämlich von a) stilspezifischen Teil-Szenen wie Avantgarde-Szene, Musikstil-Subszenen (Goa, Gabber, House, Technolektro usw.) und Partyszene, von b) lokalspezifischen Teil-Szenen (wie z.B. Münchner, Frankfurter, Hamburger und natürlich Berliner Szene), und schließlich auch von c) clubspezifischen, labelspezifischen bzw. DJ-spezifischen Teil-Szenen

<sup>24</sup> Die ‚Party People‘ in der Techno-Szene verkörpern nachgerade exemplarisch den von Bauman (1995b: 357-364) skizzierten postmodernen (Arche-)Typus des „Touristen“. Die Postmoderne, weniger als Epoche, denn als Kultur-Deutungsmuster verstanden, erscheint uns als die Hoch-Zeit der individualisierten Existenzbastler, die auf der Suche nach (irgend-)einer Sinnheimat – strukturell zwangsläufig vorübergehend – im provisorischen Lager (irgend-)eines Neo-Tribes (vgl. Maffesoli 1988) bzw. im Wanderzirkus (irgend-)einer posttraditionalen Gemeinschaft einen – typischerweise kostenpflichtigen – Unterschlupf finden können.



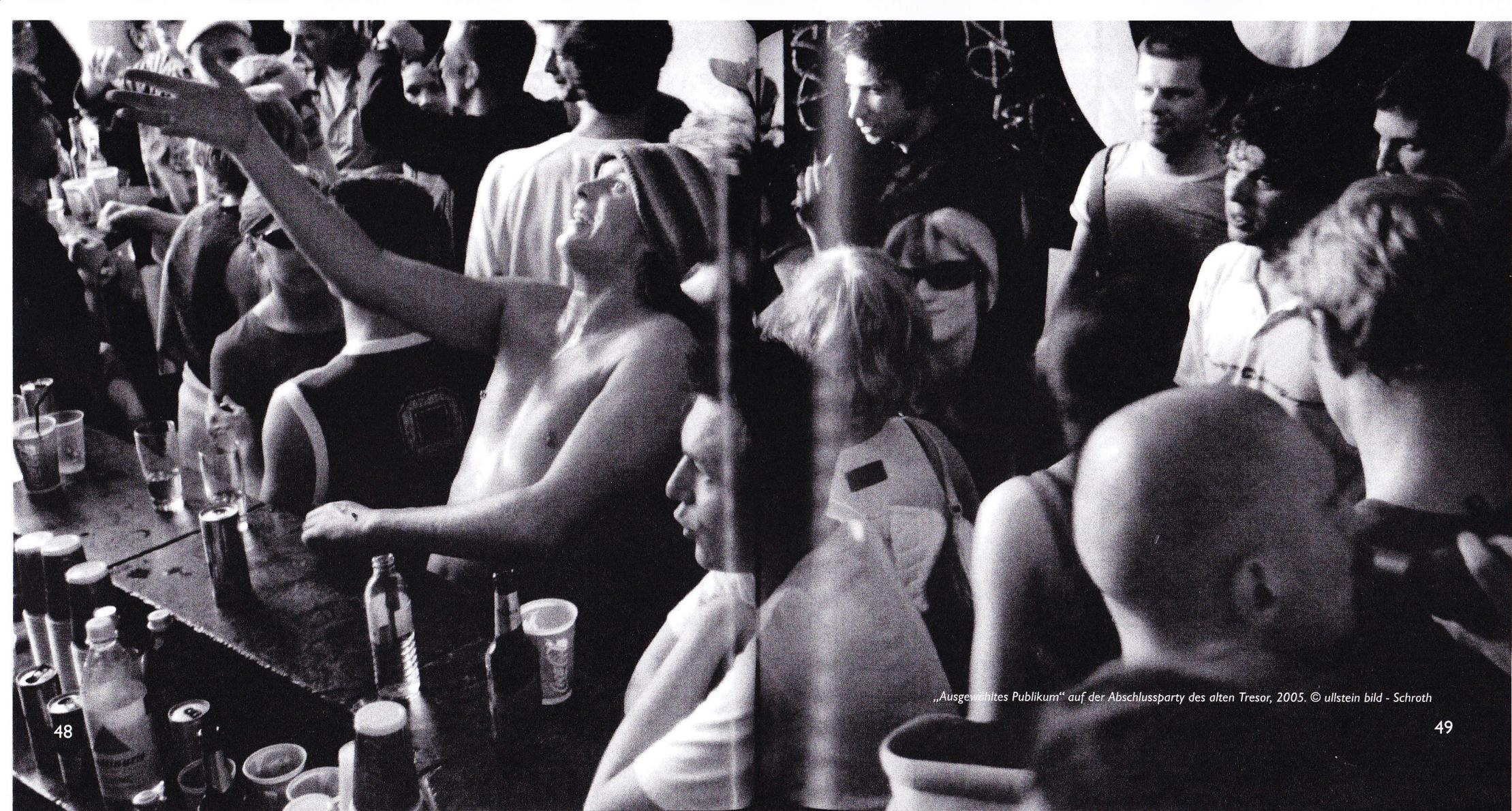
(wie z.B. die um den Berliner „Tresor“, das Münchner „Ultraschall“, usw., um Organisationen wie die „Partysanen“ (München) oder „Low-Spirit“ (Berlin), um Sven Väth, Westbam, Marusha usw.). Diese Ausdifferenzierungen gehen einher mit mehr oder weniger ‚naturwüchsigen‘, mehr oder weniger rigiden Schließungsprozeduren wie z.B. im Zusammenhang mit Authentizitätsansprüchen und Kommerzialisierungsverdikten, mit Koalitions- bzw. Achsenbildungen zwischen verschiedenen Zentren (z.B. München-Frankfurt vs. Berlin usw.), und mit Pozze-Bildungen, d.h mit Dazugehörigkeits-Zirkeln, innerhalb derer Optionen eröffnet bzw. weitergegeben werden.

Einer der führenden Köpfe der deutschen Techno-Szene, Sven Väth, 1996. © ullstein bild - CAROLJandke

Wesentlich interessanter erscheinen uns allerdings *vertikale* Ausdifferenzierungen, wie wir sie bei unseren Untersuchungen laufend vor allem in der Techno-Party-Szene registrieren.

Unter vertikalen Ausdifferenzierungen verstehen wir unterschiedliche ‚Niveaus‘ der Erbringung von Leistungen, die in der Szene anerkannt bzw.

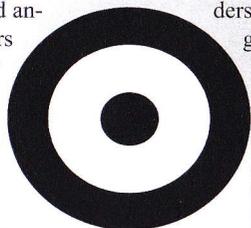
relevant (nachgefragt) sind, wie z.B. die Organisation von Events, das Betreiben von Clubs, das Management von Labels, die Produktion und Distribution von Musik, den Einsatz von logistischer, technischer, graphischer, schriftstellerischer Kompetenz, das Anbahnen und die Vermittlung von wichtigen



„Ausgewähltes Publikum“ auf der Abschlussparty des alten Tresor, 2005. © ullstein bild - Schroth

Kontakten, die Vielseitigkeit und Kreativität im Hinblick auf die Bewältigung diffuserer Probleme sowie eine hohe allgemeine Einsatzbereitschaft.

Die dergestalt vielfach in sich ausdifferenzierte und abgestufte Leistungselite ist, wie bereits angedeutet, der ‚Motor‘ der Techno-Szene bzw. zumindest der Techno-Party-Szene.<sup>25</sup> An diese ‚eigentliche‘ Elite angelagert und mit ihr verwoben sind Menschen, 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 oder anderer intimer Beziehungen zu Leistungsträgern, aufgrund andersgearteter, nicht immer durchschaubarer ‚Nützlichkeit‘, aufgrund besonders guten Aussehens oder besonders hohen Unterhaltungswertes, mitunter sogar einfach aufgrund hinlänglich langer ‚Präsenz‘ in der Szene). Die eigentlichen Leistungselite den Kern der Szene, um den herum sich Aspiranten und Mitläufer anlagern. mählich im weiten Umfeld der und Sympathisanten.



**TRESOR**

Die Schließungsprozeduren im Ausdifferenzierung beginnen im Türsteher an Clubs. Dabei königlichkeiten ebenso wie als zu hoch les Outfit oder gar die Kombina-durchaus dazu führen, dass – zu-Club verwehrt wird. Bei Großraums, bei den Massen-Events hingegen gilt als Kriterium für Zurückweisung in aller Regel allenfalls deutliche Aggressivität oder ein als solcher erkennbarer, erheblicher Rauschzustand (gleich durch welche Art von Drogen verursacht).

Zusammenhang mit dieser vertikalen Grunde bereits bei der Einlasspolitik der nen z.B. erkennbare ethnische Zugehö-angesehenes Alter oder dezidiert uncoo-tion verschiedener derartiger Faktoren mindest Männern – der Eintritt in einen

25 Unter dem Begriff der „Leistungselite“ versammeln wir – im Anschluß an Dreitzel (1962) – die Erbringer sozial erwünschter bzw. nachgefragter Leistungen (wie z.B. der der Organisation eines Events, aber auch der Repräsentation der Szene als einem in der Regel diffusen, gleichwohl unterscheidbaren Kollektivs sowie der Reflektion dieses Kollektivs bzw. der ‚Idee‘ dieses Kollektivs), denen aufgrund bzw. infolge ihrer Aktivitäten (signifikante) Privilegien, Optionen, Ressourcen und/oder Wertschätzung zuteil werden. Wir gehen davon aus, dass die Mitglieder der so verstandenen, heuristisch in Organisations-, Repräsentations- und Reflektionselite funktional differenzierbaren, je szenespezifischen Leistungselite einen wesentlichen, komplexen (aber erst anhand nachmalig vorliegender Daten spezifizierbaren) Einfluss auf die Entwicklung und Ausgestaltung ‚ihrer‘ Szene haben.

Innerhalb der Veranstaltung stellt sich dann allerdings wiederum die Frage, bei welcher Party man denn nun eigentlich tatsächlich *dabei* ist bzw. sein kann. Für Partypeople gibt es nämlich - außer jener Party ‚für alle‘, d.h., für all diejenigen, welche eben *irgendwie* zusammengehören, weil sich als ‚irgendwie anders‘ begreifen - symptomatischerweise Partys *in* der Party; und mitunter gibt es auch noch Partys *zur* Party.

## 7. Freunde

*Offizielle* Partys in der Party sind Geselligkeiten in den sogenannten V.I.P.-Lounges. Die V.I.P.-Lounge ist ein besonderer Raum oder ein sonst wie abgetrennter Bereich innerhalb der Location, in der normalerweise ein gewisses Kontingent an Freige-tränken bereitsteht und die eben ‚wichtigen‘ Menschen vorbehalten ist. Wichtige Menschen, das sind im wesentlichen solche, 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 V.I.P.-Lounges sind sozusagen prototypisch für das, was man in der Techno-Szene „Freunde“ nennt. Nicht selten besteht deshalb der größte Reiz an V.I.P.-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 V.I.P.-Lounge: im sogenannten Backstage-Bereich. Als „Backstage“ bezeichnet man eigentlich Funktionsräume: Umkleide- und Ruheräume für die „Artists“; Büros der Veranstalter, Lagerräume für Equipment, Material, Getränke usw. Backstage ist folglich nochmals wenigstens ebenso hermetisch gegen die V.I.P.-Lounge abgeriegelt wie diese gegen die für den gemeinen Raver zugänglichen Verkehrsflächen. 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 einige wenige Personen, die diejenigen Personen bei sich bzw. um sich haben wollen, für die ‚Backstage‘ eigentlich gedacht und gemacht ist.



Auf einer privaten „after party“ in den USA. © Scott Houston / Sygma / Corbis

Inoffizielle Partys *zur Party* finden in Hotelzimmern, gelegentlich auch in Privatwohnungen von Personen statt, deren Freundes-Status außer Zweifel steht. Die Kriterien für Inklusion und Exklusion bei dieser Art von Geselligkeit orientieren sich zwar *grob* an denen für V.I.P.-Lounge und Backstage, werden allerdings naheliegenderweise nochmals stark spezifiziert durch situative Opportunismen hie und durch idiosynkratische Vorlieben und Abneigungen da. Den Erfahrungshorizont des gemeinen Ravers jedenfalls dürfte das Hotelleben des Szenekerns bei Großveranstaltungen entschieden transzendieren. Aber auch dieser pflegt durchaus seine kleinen, sozusagen *situativen* Partys in und auch zur Gesamtparty: Situative Partys *in der Party* veranstalten typischerweise Cliques und Freundeskreise, sogenannte Posses, 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 z.B. aus vorübergehenden oder auch dauerhaften Rückzügen aus der ‚location‘ (etwa daraus, dass ein paar Leute in Ruhe einen Joint rauchen und dabei nicht gestört werden wollen).

Anhand derlei Hinterbühnen- und Nebenschauplatzgeschichten über OffLimit-Areas und Exklusiv-Zirkel lässt sich also zeigen, dass Schließungsprozeduren in der Techno-Szene – die zumindest ideologisch ja dezidiert ‚kommunitär‘ gedacht wird, wie sich auch in Interviews mit langjährigen Szenegängern immer wieder bestätigt (vgl. Michael Corsten 2001) – allgegenwärtig sind. Wenngleich sie sicherlich immer auch dem Wohlergehen einer privilegiert-parasitären Minderheit dienen, lassen sie sich doch zu einem guten Teil *funktional* erklären (vgl. dazu auch Pfadenhauer 1999). Wesentlich erscheint uns vor allem, dass sich auch am Beispiel der szenetypischen Schließungsprozeduren noch einmal die Technokultur-typische *Gleichzeitigkeit* von Integration, von Einbezogenheit, hie *und* von Differenz, von Besonderung, da bestätigt – beides jedoch, im Gegensatz zu Traditions-Gemeinschaften, ohne die Last der Frage nach einem spezifischen Wogegen und einem substantiellen Worin.

## 8. Fazit

Das kollektive Selbstverständnis der Technoide impliziert also – inzwischen durchaus reflektiert (vgl. exemplarisch Westbam 1997) – nicht mehr als das von dezidiert *hedonistischer* Zusammengehörigkeit aufgrund explizit *nichtexplizierter* Andersartigkeit. D.h. Technoide begreifen sich ‚einfach‘ als *anders*. Und sie insistieren offenkundig ganz praktisch darauf, dieses Anderssein zu leben, zu feiern, zu zelebrieren – statt es zu artikulieren oder gar zu definieren. Technoide wollen, nicht nur der Außenwahrnehmung, sondern auch ihrer kollektiven Selbststilisierung nach, tatsächlich vor allem ‚gut drauf sein‘ und ‚gut abfeiern‘ – jederzeit, allerorten und auch unter den abstrusesten Umständen. Diese Attitüde markiert den kollektiven Habitus, der die Techno-Generation gegenüber historisch vorgängigen (und möglicherweise auch einmal gegenüber nachfolgenden) politischen Emanzipations-Bewegungen nachhaltig abgrenzt: Die General-Attitüde moralisch-betroffener Empörung über etwelche Welt-Zustände wird hier konterkariert durch die Grundsatz-Haltung, sich durch die Zustände der Welt nicht auch noch das eigene Leben nehmen, sprich: den Spaß an und in der Party vermiesen zu lassen.<sup>26</sup>

Gleichwohl sind Technoide ihrem Selbstverständnis nach *nicht* affirmativ. Sie intendieren zwar nicht unbedingt, die ‚Verhältnisse‘ zum Tanzen zu bringen. Aber sie tanzen ganz ungeniert in und auch mit den ‚Verhältnissen‘. Und gerade dadurch, dass sie sich in ihrer kollektiven Vollzugspraxis *allen* überkommenen Erwartungen – auch denen, rebellisch zu sein – entziehen, nehmen sie sich aus dem ihnen angetragenen kulturellen Erbe ihr Leben sozusagen als *ihr eigenes* heraus (vgl. zu derart „existentiellen Strategien“ Hitzler/Pfadenhauer 1998c; 1999).

Ob diese ‚andere‘ Erlebniswelt im Konzert jugend- und musikkultureller Teilhabe-Optionen allerdings auf Dauer mehr wird einnehmen können als eine ghetto-kulturelle Randstellung, das wird sich wohl vor allem an der Frage nach dem spezifischen Event-Potential der Techno-Szene-Macher entscheiden (vgl. Hitzler 1998b; 2000). Der Goldgräber-Rausch der 1990er Jahre scheint derzeit jedenfalls einigermaßen verflogen zu sein. Während in dieser zurückliegenden Dekade nämlich, fast wie nach dem Schneeballprinzip, tagtäglich und allerorten neue Fans hinzu kamen, gewinnt man am Beginn des neuen Millenniums mehr und mehr den Eindruck, dass die Szene ‚in die Jahre‘ kommt, dass die Jüngeren, die heutigen ‚Kids‘, sich deutlich verstärkt an Musikstilen orientieren, die sich nicht ohne weiteres und

<sup>26</sup> In diesem Sinne grenzt auch Holger Herma (2001) die Generationsmentalität der ‚89er‘ von den generationsspezifischen Bewusstseinslagen der 1968er und 1978er Generation ab.



„Einfach anders“,  
Loveparade 1996.  
© Berthold Socha

zum großen Teil auch gar nicht mehr unter dem Etikett ‚Techno‘ subsumieren lassen.<sup>27</sup> Rein quantitativ betrachtet befindet sich das Gespenst ‚Techno‘ inzwischen also allem Anschein nach auf dem Rückzug (vgl. Sautner 1999).<sup>28</sup>

Aber auch wenn infolgedessen der Techno-Markt, zumindest in Deutschland, spürbar enger und komplizierter wird, auch wenn die Gewinnaussichten schwinden, die – zumindest für kompetente Organisatoren – praktisch ein Jahrzehnt lang mit Techno-Veranstaltungen aller möglicher Art fast automatisch verbunden waren: Gesamtkulturell gesehen erweist sich die Idee ‚Techno‘, erweist sich das hier technologisch perfektionierte Prinzip des Samplens, Verfremdens, Permutierens (vgl. Hutcheon 1993; Pesch/Weisbeck 1995 sowie Waldemar Vogelgesang 2001) – nicht zuletzt aufgrund ihres Fetischcharakters bzw. eines generellen Fetischierungstrends (vgl. Franz Liebl 2001) – zusehends als sozusagen ‚freibleibendes‘ Stil-Angebot für alle möglichen ästhetischen Bereiche – in Fragen der Selbststilisierung, im Bereich visueller Gestaltung, bei der Entwicklung von Event-Know-How usw. Dieses ästhetische Stil-Angebot diffundiert seit geraumer Zeit nicht nur in die allgemeine Populär-Ästhetik, sondern wird längst auch wiederum von der Kunst-Ästhetik im engeren („hochkulturellen“) Sinne vereinnahmt und weiterverarbeitet.

## 9. Nachbemerkung: Zwischen Zitat und Revival

Seit dem Aufkommen von Techno als musikalischer Stilrichtung und Jugendkultur in den frühen 1990er Jahren ist Vieles und viel Kontroverses geschrieben worden. Kaum ein anderes popmusikalisches Phänomen scheint die populäre Kultur des ausgehenden 20. Jahrhundert stärker geprägt und treffender repräsentiert zu haben als Techno: Traditionelle Gegensätze wie Spaß und Widerstand, Kommerz und Individualität, Konsum und Ideologie sowie Technik und Körper scheinen sich hier neu miteinander verbunden zu haben.

Zweifelsohne hat diese ‚Bewegung‘ – wie die erweiterte Techno-Szene unter Einschluss ihrer Mitläufer ebenso häufig wie ungenau bezeichnet worden ist – mittlerweile ihren (ersten?) Zenit überschritten:

<sup>27</sup> Antworten auf die Frage, was nach Techno kommt, sind (noch) dünn gesät; vgl. aber z.B. Hitzler/Pfadenhauer 2000 und 2001.

<sup>28</sup> Zur Einschätzung der aktuellen Situation bereiten wir derzeit standardisierte Befragungen vor - zum einen ‚vor Ort‘ unter den Teilnehmern der Mayday 2001, zum anderen unter den Besuchern einer einschlägigen Website im Internet.

Techno ist längst im etablierten Pop-Kanon angekommen und hat die pop-typischen Entwicklungen (etwa interne Diversifizierung und Hierarchisierung, Subszenenbildung, Kommerzialisierung, Standardisierung etc.) durchlaufen. Die Grundidee von Techno als einer auf Elektronischer Musik basierenden Partykultur hat sich veralltäglicht, der Nimbus des Frischen, Aufbruchsartigen ist verschlissen. Überall dort aber, wo sich hektische Aufmerksamkeit in stille Betriebsamkeit wandelt, eröffnen sich Möglichkeiten für eine ‚Wiederkehr‘: Techno wird ‚revivalreif‘ und dient als Folie für allerlei Stilisierungen und Verfremdungen, was ein deutliches Zeichen dafür ist, dass ein Genre in die Annalen der Popkultur eingegangen ist, aber auch Chancen für neue Entwicklungen birgt. Aktuell lassen sich dabei vor allem wieder Ambitionen registrieren, Techno in Gestalt einer digitalen Kunstmusik ein intellektuelleres Image und eine künstlerische Note zu verleihen. Aber auch einer ‚Neu-Auflage‘ des ‚banaleren‘ (Massen-)Spaßes steht nicht grundsätzlich etwas im Wege: Gemeint sind damit Techno-Partys mit den ‚guten alten‘ Rave-Signalen, bei denen sich DJs nicht zu schade sind dafür, den ‚track‘ mit dem besonders hohen ‚Abgehfaktor‘ hervorzuholen und zum überschäumenden Vergnügen der dann in der Tat wieder ravenden Horde das aufzulegen, was man in der Branche (bislang allzu verächtlich) ‚Schweine-Techno‘ nennt. „Zwischen Zitat und Revival“ scheint uns damit die treffendste Beschreibung der Situation zu sein, in der ‚Techno‘ bzw. der Spaß der Technoiden derzeit angekommen ist.

