

Sie unterliegen regionalen und globalen Einflüssen, entwickeln sich über die Jahrhunderte in Form und Inhalt. Selbst ein Musical wie „Starlight Express“ hat äußerlich schon heute kaum noch etwa mit der „Westside-Story“ oder gar mit „Anatevka“ gemein.

Welche Formen die Musicals der nächsten Jahrzehnte annehmen, können wir heute nur vermuten. Eines aber wird sich auch in Zukunft nicht ändern: Geschichten von und über Menschen werden die Menschen immer bewegen. Und keine Darbietungsform wird jemals authentischer, bewegender, erlebnisintensiver sein als die Geschichten mit Musik und „live“, also mit Menschen, die vor Menschen auf die Bühne gebracht werden.

Als solches erfaßt, ist das Musical sicherlich kein Trend – oder tatsächlich ein Trend ohne Ende.

Techno – mehr als nur ein Trend?

Zur Rekonstruktion einer kleinen sozialen Lebenswelt

Ronald Hitzler

I.

Soziologische Lebensweltforschung, wie wir sie betreiben (zum Konzept vgl. z.B. Hitzler/Honer 1988, 1991 und 1992, Honer 1989 und 1993), setzt an beim Begriff „Lebenswelt“, wie er im Anschluß an Edmund Husserl exemplarisch von Alfred Schütz und Thomas Luckmann definiert worden ist. „Lebenswelt“ bezeichnet demnach die vor- und außerwissenschaftliche Erfahrung, die ein „normaler“ Mensch von der Welt hat. Die Lebenswelt ist also einfach die erlebte bzw. erfahrene Welt. Soziologische Lebensweltforschung im allgemeinsten Sinne bezeichnet dementsprechend die Rekonstruktion dessen, wie Menschen im Zusammenleben mit anderen „ihre“ jeweilige Welt erleben bzw. wie die soziale Welt den Menschen erscheint. In aller Regel ist einem Menschen nicht alles in seiner Welt gleich wichtig, und schon gar nicht ist ihnen in der Regel das wichtig, was z.B. Wissenschaftler als „objektiv“ wichtig bzw. richtig ansehen. Soziologische Lebensweltforschung interessiert sich also vorzugsweise für die *Perspektive*, aus der die Menschen, die jeweils Gegen-Stand der Untersuchung sind, die soziale Welt bzw. genauer gesagt die für sie relevanten Ausschnitte aus der sozialen Welt wahrnehmen. Solche je perspektivisch relevanten Ausschnitte bezeichnen wir als „kleine soziale Lebens-Welten“.

Zur Rekonstruktion kleiner sozialer Lebens-Welten verwenden wir eine Reihe von Verfahren aus dem methodischen Arsenal der empirischen Sozialforschung. Das hierbei wichtigste bzw. basale Ver-

fahren ist das der beobachtenden Teilnahme. Beobachtende Teilnahme bedeutet, daß wir in das soziale „Feld“, das wir untersuchen, möglichst intensiv hineingehen und – bis hinein in sprachliche und habituelle Gewohnheiten – versuchen, den Menschen, die wir untersuchen, möglichst ähnlich zu werden. Das gelingt natürlich – aus vielerlei Gründen – nicht immer und schon gar nicht immer gleich gut. In dem Maße aber, *wie* es gelingt, erlangen wir eine Art und Qualität von Daten, wie wir sie mit anderen Forschungsmethoden nur schwerlich bekommen: Daten darüber, wie man und was man in solchen kleinen sozialen Welten tatsächlich erlebt, Daten darüber also, was hier wichtig, problematisch, angenehm, interessant, langweilig usw. ist. Kurz und technisch gesagt: Wir bemühen uns um *Vertrautheit* mit den jeweiligen Feldrelevanzen.

Beobachtende Teilnahme ist also das Verfahren, das die empirische Lebensweltforschung in der Soziologie besonders kennzeichnet. Vieles, was wir zu einem Untersuchungsthema wissen wollen, läßt sich jedoch nicht mit diesem Verfahren erheben. Deshalb verwenden wir bei unseren Feldstudien prinzipiell das ganze Methoden-Instrumentarium empirischer Sozialforschung. Allerdings hat sich gezeigt, daß sich sogenannte nichtstandardisierte Verfahren für unsere im wesentlichen *ethnographischen* Erkenntnisinteressen in der Regel besonder gut eignen. Wir arbeiten also, je nach spezifischer Fragestellung, vor allem mit verschiedenen Beobachtungstechniken, mit diversen Gesprächsführungs- bzw. Interviewtechniken und mit Techniken der Dokumentenauswertung. Die mit all diesen Instrumenten produzierten Daten analysieren wir unter Verwendung je geeigneter Interpretationsmethoden – vorzugsweise solcher, die sich unter dem Etikett „Sozialwissenschaftliche Hermeneutik“ versammeln lassen (vgl. dazu Hitzler/Honer 1997).

Das, was dabei jeweils herauskommt, läßt sich natürlich sehr technisch, sehr kompliziert und damit in der Regel auch recht eindrucksvoll, um nicht zu sagen: einschüchternd präsentieren (dazu muß man vor allem immer wieder die Instrumente vorzeigen, mit denen man gearbeitet hat). Das ist aber nicht der Sinn der Lebensweltforschung. Die Idee dieses soziologischen Forschungsansatzes ist vielmehr, das, was Menschen tun, für andere Menschen, die das nicht tun, nachvollziehbarer, verständlicher zu machen bzw. Nichtbeteiligten wenigstens ein paar Einblicke und Eindrücke in ihnen mehr oder weniger

fremde kleine Welten zu vermitteln, welche sich oft in ihrer unmittelbaren existentiellen Nähe auftun können. Wir betrachten uns also als eine Art Übersetzer bzw. Zwischenträger zwischen den Welten der Menschen mit ihren jeweiligen Gewißeheiten und Wichtigkeiten.

Da unser Anliegen also „Verstehen“ ist, bemühen wir uns naheliegenderweise darum, selber nicht wiederum unverständlicher zu sein, als wir müssen. Deshalb wählen wir vorzugsweise eher „erzählende“ bzw. nicht-technisch beschreibende Formen der Darstellung unserer Ergebnisse. Daß wir dabei Fachbegriffe verwenden, und daß unsere theoretische Erwägungen in der Regel abstrakt und mitunter sogar vielleicht ein wenig komplex sind, läßt sich allerdings nicht ganz vermeiden.

II.

Wenn wir nun von der Techno-Szene reden, dann reden wir zunächst einmal von allein in Deutschland ca. eineinhalb bis zwei Millionen Jugendlichen, die regelmäßig an Techno-Veranstaltungen teilnehmen. Und wir reden von weiteren zwei bis zweieinhalb Millionen, die dies gelegentlich tun bzw. die zumindest auch öfter mal Techno-Musik hören. Im Durchschnitt hat jeder dieser Jugendlichen, von denen achtzig Prozent zwischen 15 und 24 Jahren alt sind, monatlich annähernd fünfhundert Mark zur freien Verfügung. Daraus resultiert ein Gesamtbudget dieser Szene von jährlich mehreren Milliarden Mark. Theoretisch verorten wir diese Szene im Rahmen sogenannter Individualisierungseffekte, wie sie mit vielfältigen Modernisierungsprozessen einhergehen – nämlich als prototypisch bzw. exemplarisch für eine neue Form von Vergemeinschaftung, für jene Form der Vergemeinschaftung, die wir als „posttraditional“ bezeichnen.

Der Idee nach meint „Techno“ einen bestimmten kollektiven Lebensstil, der sich – sozusagen „kultisch“ – in einer ausdifferenzierten Art von stark repetitiver, elektronisch erzeugter Musik, in besonderen Tanzformen, speziellen Attitüden und habituellen Eigenarten und in speziellen Arten von Geselligkeiten äußert. Der massenmedial veröffentlichten Wahrnehmung zufolge paaren sich in diesem Lebensstil besonders augenfällig individuelle Konsumlust und professionelles Management zur – jedenfalls „von außen“ betrachtet – unge-

niert *kommerziellen* Inszenierung eines *zugleich* sehr spezifischen und ziemlich diffusen kollektiven Selbstverständnisses.

Dieses Selbstverständnis ist das von dezidiert *hedonistischer* Zusammengehörigkeit aufgrund explizit *nichtexplizierter* Andersartigkeit: Das heißt, Technoide sind, ihrem – auch publizierten – Selbstbild nach, eben „einfach“ *anders*. Und sie insistieren offenkundig ganz praktisch darauf, dieses Anderssein zu leben, zu feiern, zu zelebrieren – statt es zu artikulieren oder gar zu definieren (vgl. dazu auch Herffoer 1994).

Rollentheoretisch gesehen heißt „technoid sein“ somit, sich mental und emotional jenseits *traditioneller* Identitätsmuster zu bewegen. Traditionelle Identitätsmuster sind solche, die dem Individuum z.B. durch ethnische Herkunft, religiöse und nationale Bindungen, ökonomische Lagen, lokale und familiäre Milieus usw. nahegelegt und zum Teil auch mehr oder weniger massiv auferlegt werden. Das sind vor allem *distinktive*, d.h. auf wertende Unterscheidung angelegte Identitätsmuster. Vor dem Hintergrund der im „heutigen“ Leben symptomatischen Erfahrung, daß solche traditionellen Identitätsmuster immer „brüchiger“ werden, d.h. das Dasein des einzelnen immer weniger verlässlich zu strukturieren vermögen, lassen sich in Gesellschaften wie der unseren vielfältige biographische „Experimente“ zu einem gelingenden Lebensvollzug beobachten.

Jenseits der „brüchig“ gewordenen traditionellen Weltdeutungsmuster stehen kulturell zwischenzeitlich also vielerlei solcher „experimenteller“ Optionen bereit (und „täglich“ werden neue erfunden). Sie bleiben aber Optionen für biographische „Experimente“ und liefern mithin keine *selbstverständlichen* „Antworten“ auf Fragen wie „Was bin ich?“ und „Wie will ich, wie kann ich leben?“ Wenn solche „Experimente“ nun jedoch auch von anderen mitverfolgt und mitgetragen werden, vermitteln sie (wenigstens) das, was wir „*relative* Orientierungssicherheiten“ nennen: Das heißt, die je beteiligten „Experimentatoren“ stabilisieren im praktischen Miteinander wechselseitig *ihre* Sicht der Welt – zumindest eine gewisse Zeit lang bzw. über gewisse biographische Phasen hinweg und zumindest in bezug auf bestimmte existentiell als relevant angesehene Fragestellungen.

Auch „Technoide“, also Menschen, die in diesem Sinne biographisch mit dem Lebensstil „Techno“ experimentieren, sind typischerweise auf der Suche nach „sich selbst“. Und indem sie sich aus dem

kulturellen „Angebot“ unserer Gegenwartsgesellschaft – in der Regel: unter anderem – für die Option „Techno“ entscheiden, erzeugen sie in *dieser* „kleinen sozialen Lebens-Welt“ eine wenigstens *relative* Sinn-Sicherheit – also wenigstens für sich und wenigstens für eine gewisse Zeit ihres Lebens. Wie gesagt, das kollektiv geteilte Selbstbild der Technoide ist das einer hedonistischen „Andersartigkeit“. Und diese „Andersartigkeit“ konnotiert – gegenüber traditionell-distinktiven Identitätsmustern – nun eine Distinktion „zweiter Ordnung“.

Was heißt das? – Nun, zum historischen „Erbe, mit dem die Technoide konfrontiert sind, gehört für sie *auch* die Mentalität des *Protestes* gegen dieses Erbe. Gegen *beides*, gegen das Gegebene *und* gegen den ebenfalls „gegebenen“ Protest gegen das Gegebene, „protestieren“ die Technoide ihrerseits nun jedoch nicht im herkömmlichen Sinne. Vielmehr insistieren sie – weniger rhetorisch als praktisch – darauf, sich von dem, was ihnen hinterlassen und vorgesetzt ist, von den Umständen und Zuständen, in die sie hineingeboren sind, nicht „diktieren“ zu lassen, wie sie leben, was sie aus ihrem Leben machen wollen. Sie verweigern sich symptomatischerweise also auch dem gegebenen „Diktat der Revolte“ gegen das gegebene „Diktat der Verhältnisse“. Sie bringen nicht „die Verhältnisse“ zum Tanzen, sondern tanzen ganz ungeniert in und auch mit den „Verhältnissen“.

Und gerade damit und dadurch, daß sie sich *allen* überkommenen Erwartungen entziehen, kreieren sie u.E. eine genuin *subversive* Form dafür, sich aus dem ihnen angetragenen kulturellen Erbe ihr Leben als *ihr eigenes* herauszunehmen. Das, was sich die Technoide dabei herausnehmen, positiv zu beschreiben, ist nun allerdings schwierig. Es hat aber relativ viel mit Action, mit Spaß und mit spielerisch-kompetentem Zugriff auf das technische Arsenal unserer Tage zu tun.

Interaktionsanalytisch betrachtet nun zeigt sich das nicht explizierte Anderssein, die kollektive Gewißheit des „we are different“ vor allem in einer augenfälligen Friedfertigkeit, ja Freundlichkeit der Technoide im Umgang miteinander (vgl. dazu auch Pfadenhauer 1996). Das heißt, entgegen allen kritischen Einreden langjähriger Szene-Gänger, die die emotionale Wärme einer fast schon mythischen Techno-Urhorde in der Kälte kommerzieller Interessen verloren sehen (vgl. dazu z.B. Corsten u.a. 1997), scheint uns – jedenfalls im Vergleich zu anderen Jugend- und Musikszene – die interaktive

Atmosphäre der Techno-Welt nach wie vor vom „unity“-Gedanken, vom „we are one family“-Ideal signifikant geprägt zu sein.

Diese „andere“ Interaktionsordnung wird unseren Beobachtungen nach übrigens, entgegen mancherlei massenmedial verbreiteten Fremdeinschätzungen, durch den Konsum sogenannter Partydrogen weniger „hergestellt“ als vielmehr „lediglich“ verstärkt. Auch wenn sich der technotypische Drogenkonsum, neben einem augenfälligen allgemeinen Nikotinbedarf und einer merkwürdigen Kollektiv-Leidenschaft für den Magenbitter „Jägermeister“, auf den Konsum sogenannter Partydrogen – und hierbei insbesondere auf Speed und Ecstasy – konzentriert, bedeutet dies, unseren Beobachtungen nach *nicht*, daß mehr oder weniger *alle* oder auch nur größere Teile der Technoiden „auf Pille“ sein müssen, damit diese von uns allenthalben erlebte aggressionsarme Stimmung entsteht.

Gleichwohl ist das technotypische Miteinander *atmosphärisch* tatsächlich wesentlich geprägt durch aktivitätssteigernde, erlebnisintensivierende, ausdauererhöhende und kontaktneigungsverstärkende Substanzen legaler und illegaler Art. Oder anders ausgedrückt: Die hier „normalen“ sozialen Verkehrsformen sind weder die alltagsüblichen noch entsprechen sie denen, die entstehen, wenn Geselligkeiten durch andere Drogen (z.B. Alkohol) *geprägt* sind als durch solche, die intendiermaßen die körperliche Leistungsfähigkeit, die Erlebnisintensivierung und die Bereitschaft zu „positiven“ Sozialkontakten befördern bzw. steigern sollen (vgl. dazu Hitzler/Pfadenhauer 1997a, Hitzler 1997a).

III.

Als Kollektivinszenierung dieses Andersseins manifestiert sich die Idee „Techno“ am augenfälligsten in einem musik- und tanzzentrierten sozialen Zeit-Raum, der im Jargon dieser Szene „Event“ genannt wird. 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 mancherlei anderes mehr. Als die symptomatischste Art von Techno-Events aber betrachten wir den Veranstaltungstypus des *Raves*.

Der Rave in dem von uns gemeinten Sinne ist eine Tanzveranstaltung, die in oder auf einer „location“ stattfindet, welche groß genug ist, daß etliche Tausend bis Zigtausend Liebhaber von Techno-Musik zusammenkommen und raven, d.h. sich tanzvergnüglich 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.

Den Rave prägt *prinzipiell* eine andere Grundstimmung als z.B. die typische Partynacht im Techno-Club. Diese Differenz resultiert nun weniger aus den divergenten Rahmenbedingungen der beiden Veranstaltungsformen: Auch in der Club-Nacht wird elektronisch erzeugte Tanzmusik „aufgelegt“, auch die Club-Nacht korrespondiert mit szenetypischem Drogengebrauch, auch die Club-Nacht basiert auf der Kollektiv-Idee des Andersseins. Aber während der Rave ein besonderes, ein aus dem Alltag auch der Techno-Szene herausgehobenes Ereignis 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. Diese Option wird jedoch in Relation zur Zahl der Besucher signifikant weniger häufig wahrgenommen als bei einem Rave. Die Club-Nacht ist *auch* wesentlich eine Gelegenheit, bei der „man“ sich eben (immer wieder) trifft (und bei der man z.B. auch einfach zusammen „herumhängt“).

Die Differenz resultiert also zunächst einmal wesentlich aus der mentalen Disposition der Teilnehmer: Die Grundstimmung bei der Club-Nacht ist Coolness, Vertrautheit mit der Situation. Die Grundstimmung beim Rave hingegen ist Ausgelassenheit, Sensationslust, Neugier, ist der kollektive Wille, gemeinsam Spaß zu haben. Kurz: Die Club-Nacht ist ein „Treff“, der Rave ist ein „Fest“. Allerdings ist der Rave ein Fest mit einigen strukturellen Besonderheiten, die ihn signifikant von anderen Festen bzw. Partys unterscheiden: Letztere haben normalerweise zunächst einen die Teilnehmer mehr oder weniger nachdrücklich zum termingerechten Erscheinen „auffordern“ Beginn, dann, nach einer Art „Aufwärmphase“, das eigentliche, auf einen bzw. auf mehrere Höhepunkte hin ausgerichtete Fest- bzw.

Partygeschehen, sowie schließlich eine Auskühl- bzw. Ausklangphase (vgl. dazu Lacrosse 1978).

Der Rave hingegen weist – jedenfalls von der Idee her – *keine* solche „Verlaufskurve“ auf. Er soll vielmehr ein Fest sein, das „immer schon“ angefangen hat und „nie“ endet. Faktisch geht es natürlich „lediglich“ um ein Ereignis, das so lange dauert, daß – jedenfalls tendenziell – jeder Teilnehmer an einem „beliebigen“ Zeitpunkt in das Geschehen ein- und aus dem Geschehen auch wieder aussteigen kann, ohne ein essentielles Ereignis (also z.B. den Beginn, den Höhepunkt, das Ende) zu versäumen. Der Rave konnotiert 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 bzw. After After Hours gleichsam als „Verlängerungsprothesen“ für diejenigen, die dem „eigentlichen“ Event konditionell „überlegen“ bzw. die doch „zu spät“ in die Party eingestiegen waren.

Wesentlich dafür aber, daß dieses sozialzeitliche Andauern über viele Stunden hinweg im Bewußtseinsstrom des Ravers typischerweise zu einem Kontinuum vielfältig ineinander verwobener „resting places“ und „flying stretches“ wird, ist nun das, was diese Stunden (er-)füllt: das Tanzen und Chillen in einem ver-rückten Raum aus Musik und Licht, in dem dem Raver Hören und Sehen keineswegs vergeht, sondern ihm im Gegenteil zum Ohrenschaus und zur Augenweide wird.

Übergreifend charakteristisch für den Rave-Sound ist nun eher die monotone Intensität des symptomatischen 4/4-Taktes als irgendein elektronisches Klangbild. Denn zwischenzeitlich hat sich die Techno-Musik deutlich ausdifferenziert: Relativ einfach unterscheiden lassen sich – neben dem sogenannten „*Deppentechno*“ (d.h. neben technoisierter Schlager- und Popmusik) – derzeit *fünf* große musikalische Binnenströmungen, die sich jeweils wiederum in etliche Kleinformen aufspalten. Diese fünf Hauptrichtungen – Hardcore bzw. Gabber, Trance, House, Drum'n'Bass und Ambient –, für die auf großen Raves typischerweise auch verschiedene „areas“, also Tanzbereiche zur Verfügung stehen, differieren vor allem aufgrund der unterschiedlichen Frequenz der Bässe bzw. der beats per minute (= bpm) und aufgrund gewisser Harmonie- bzw. Melodie-Eigentümlichkeiten.

Anders als in einer herkömmlichen Diskothek werden bei einem Rave nun in aller Regel *nicht* nacheinander einzelne „Hits“ gespielt, sondern allenfalls als erkennbare „Bausteine“ eingefügt in eine Soundkomposition, die hier typischerweise vom DJ am „turn table“ (bzw. – weniger häufig – von sogenannten „Life Acts“) „kreiert“ wird – sozusagen in Akten der situativen Neuschöpfung durch Durchmischung, Rekombination und Modifizierung der auf Vinylscheiben zuhandenen „tracks“. – Ein DJ legt in der Regel ein bis zwei Stunden (mitunter aber auch bis zu zehn, ja zwölf Stunden) lang ununterbrochen auf. Der Länge des Events und der Anzahl der Tanzflächen auf dem Event entsprechend weist ein Rave folglich ein mehr oder weniger umfangreiches „line up“ auf, d.h. ein Aufgebot an DJs - und D-Janes – mit in der Szene mehr oder weniger gut bekannten Namen. Der DJ ist *kein* Discjockey; d.h., er spielt nicht etwa einfach Schallplatten und gibt dazu irgendwelche mehr oder minder launigen Kommentare ab. Der DJ führt vielmehr die wesentlich elektronisch „erzeugten“ bzw. per Computer gesampelten Tracks zusammen, lagert sie aufeinander, schiebt sie ineinander und achtet dabei idealerweise darauf, Bass-Frequenz-Differenzen zwischen den einzelnen Tracks auszugleichen und dadurch Unterbrechungen im Rhythmus des Beats zu vermeiden.

Durch dieses „Verweben“ des zuhandenen Soundmaterials zu oft stundenlang dauernden, komplexen „Klangteppichen“, entsteht der Eindruck *eines* durchgehenden Stückes. Und dieser Rave-Sound löst *insgesamt* typischerweise starke körperliche Empfindungen aus und ruft (zumindest bei den Ravern) physisch-psychisches Wohlbefinden hervor.

Ganz wesentlich hierfür scheint neben der Dauer auch die Lautstärke der akustischen Emanationen zu sein, die durchaus bis zu 120 db erreichen. 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 *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 „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 zugleich auf. 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 Nebelschwaden – und von *Präzision*, mit der die bunten, rasiermesser-scharfen Laserstrahlen das Diffuse durchzucken und durchschneiden. In diesem quasi kosmischen Gewitter entsteht ein „virtueller“ Raum – ein außeralltäglicher *Raum im Raum*, in irgendeinem Alltags-Raum – der mit dem An- und Abschalten der ihn erzeugenden technischen Anlagen entsteht und vergeht.

IV.

Solange sie dauert aber evoziert diese, die Sinnesempfindungen ganzheitlich erregende, audiovisuelle Totalanimation beim Tanzenden – nicht nur, aber insbesondere in Kombination mit den entsprechenden Drogen – einen ekstatisch-enthusiastischen Zustand, dessen Beschreibungen an die von mystischen Erfahrungen erinnern. Alles Erleben scheint nachdrücklich intensiviert zu sein, scheint „auf allen Kanälen“ bzw. „mit allen Fasern des Körpers“ zu geschehen (vgl. dazu Hitzler/Pfadenhauer 1997b).

Und was dabei *intersubjektiv* vor sich geht, das ist vor allem ein teils habituelles, teils durchaus strategisches *Wechselspiel* zwischen die-anderen-Genießen und sich-zum-Genuß-der-anderen-machen. Denn anders als z.B. in Diskotheken oder auch oft auf privaten Partys ist Raven nicht ein den Akteur bereitwillig oder zwangsläufig „exhibitierendes“ Tanzen vor einer Ansammlung sich mehr oder weniger gelangweilt gebender Zuschauer, sondern eher die (inter-)aktive Teilhabe mehr oder weniger „aller“ an einer Art kollektivem Tanzkörper. Darin liegt wohl auch wenigstens *ein* Grund für die Bedeutung

der relativen Massenhaftigkeit der Teilnehmer an einer solchen Geselligkeit: Die Menschendichte auf dem ganzen Party-Areal 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.

Somit scheint es tatsächlich gerade und vor allem die – im Hinblick auf individuelles physisches Wohlbefinden „normalerweise“ problematische – *Massenhaftigkeit* der Teilnehmer zu sein, die „eigentlich“ die Qualität eines Raves ausmacht. Denn gerade diese *relative* Massenhaftigkeit der Teilnehmer wird als eine ganz wesentliche Voraussetzung dafür wahrgenommen, daß es mehr oder weniger „allen“ Ravern gelingt, zusammen *Spaß* zu haben.

Dementsprechend ist seit der ersten Hälfte der neunziger Jahre ein wahrer Boom an sogenannten Mega-Raves zu verzeichnen (z.B. „Mayday“, „Rave City“, „Tribal Gathering“, „Masters of the Universe“), der seinen – möglicherweise vorläufigen, vermutlich aber tatsächlichen – Höhepunkt etwa im Jahr 1996 erreicht haben dürfte (vgl. auch Corsten 1996). In dieser Zeit hat sich die Techno-Szene von einer von den Teilnehmenden im „Underground“ selbst organisierten Party-Kultur (deren abgelegene Lokalitäten per Mundpropaganda an wenige „Eingeweihte“ weitergegeben wurden) also zu einem – auch überaus medienrelevanten – Massenphänomen entwickelt.

V.

Das finanzielle Potential der Teilnehmermassen auf den Mega-Events bildete und bildet die Ressourcen-Basis für die Ausbildung (und personelle Ausweitung) einer von uns so genannten „Organisationselite“ – deren Mitglieder sich größtenteils aus der Techno-Szene selber rekrutieren. Diese (heterogene aber – noch – hochgradig vernetzte) Organisationselite managed inzwischen – von gelegentlichen kleineren, illegalen Partys abgesehen – die gesamte Infrastruktur der Techno-Szene, also z.B. die Produktion und Distribution von Informationen, die einschlägigen Clubs, das DJ-Booking, die techno-spezifischen Vinyl- und CD-Labels, und zum Teil auch den Handel mit

Szene-Kleidung, Szene-Accessoires und vielerlei sogenannten Merchandising-Produkten.

Eine weitere, wesentliche Funktion der Organisationselite besteht darin, möglichst finanzkräftige Sponsoren für die Szene zu interessieren und zu aktivieren, d.h. Firmen bzw. Marken wie „Camel“, „Sony“, „Red Bull“ usw. dazu zu animieren, in Szene-Publikationen Anzeigen zu schalten und gegen entsprechendes finanzielles Engagement bei Veranstaltungen „präsent“ zu sein.

Denn entgegen dem vor allem im sogenannten „Underground“ der Techno-Szene perpetuierten Mythos, demzufolge sich eine gute Party quasi urwüchsig und spontan aus der Situation heraus zu konstituieren habe, basiert dieser Massen-Spaß gelingenderweise *unabdingbar* auf einigen organisatorischen Vorarbeiten und logistischen Voraussetzungen, die es nahelegen, den Rave analytisch als ein Art „Trajekt“ zu begreifen (vgl. dazu Strauss 1993 und Soeffner 1991), d.h. als ein *situationsübergreifendes* Geschehen, an dessen Herstellung vielerlei Akteursgruppen beteiligt sind, die ihre mannigfaltigen Aktivitäten im Hinblick auf das sinnstiftende Ereignis des konkreten und zeitlich lokalisierbaren Raves (mehr oder weniger gut) koordinieren.

Anders ausgedrückt: Die *Produktion* des Techno-Events „Rave“ ist ein mehrstufiger, komplexer Prozeß, in dessen Rahmen die Organisationselite das Personal bildet bzw. stellt und aktiviert, das für die Planung, Koordinierung und Durchführung eines Raves, also für die Produktion der *Voraussetzungen* des sozialen Ereignisses unabdingbar ist. Denn zwischenzeitlich ist jeder Rave hinsichtlich seiner logistischen Rahmenbedingungen ein hochkomplexes, risikoreiches, zeit-, kosten- und personalintensives Unterfangen – neuerdings überdies mit sichtbar schwindenden Gewinnaussichten –, das keineswegs spontan oder beiläufig „machbar“ ist.

Eben diese schwindenden Gewinnaussichten führen uns ganz ökonomisch nun endlich auch zu der Frage, ob Techno mehr sei als nur ein Trend. Zunächst einmal wäre hierzu zu konstatieren, daß Techno – nochmals: als hier analytisch verwendeter Dachbegriff für einen differenzierten, komplexen aber gegenüber anderen abgrenzbaren Lebensstil – gegenwärtig augenfällig diversifiziert: Zum einen spaltet sich Techno in Sub-Szenen auf – in die der House-Bewohner, der Goa-Esoteriker, der Gabber-Freaks, der Acid-Junkies, der Drum'n'-Bass-Intellektuellen usw. –, zum anderen driftet das inzwischen selber

schon wieder traditionelle Rave-Setting in Richtung Fit-for-Fun-Styling hie und elitistischer Club-Culture da.

VI.

Ob überhaupt etwas und wenn ja, was davon über eine bereits wieder abschwellende Mode-Strömung hinaus mehr wird einnehmen können als eine ghetto-kulturelle Randstellung, das wird sich u.E. an der Frage des je inhärenten Event-Potentials dieser Sub-Szenen entscheiden. Und damit kommen wir nun schließlich zum *theoretischen* Ertrag dieser ganzen deskriptiven „Kleinarbeit“:

Daß freizeitskulturelle Angebote aller Art erlebenswerte Ereignisse darstellen bzw. zumindest beinhalten müssen, wenn sie sich auf dem „Markt“ multipler Optionen in spät-, post- oder reflexiv modernen Gesellschaften überhaupt behaupten sollen, ist – spätestens seit Gerhard Schulzes Deklaration der „Erlebnisgesellschaft“ (1992) – eine sozialwissenschaftlich triviale Einsicht. Erlebenswerte Ereignisse haben aber *zwei* Dimensionen: eine qualitative und eine quantitative bzw. eine der Intensivierung und eine der Extensivierung. Sehr vereinfacht gesagt: Zielt ein Ereignis-Angebot stark auf Erlebnis-Intensivierung ab, reagieren die Nutzer des Angebots intendiermaßen mit einer starken Bindung an dieses Angebot. Daraus resultiert beiläufig jedoch auch die Tendenz zur quantitativen *Einschränkung* des potentiellen Nutzerkreises. Also: Club-Culture hat für die, die – warum auch immer – dazugehören, typischerweise einen starken Erlebniswert. Dieser starke Erlebniswert basiert jedoch unter anderem auch darauf, daß „die Vielen“ draußen vor der Tür, auch vor der mentalen und emotionalen Tür bleiben. Es gilt, mehr oder weniger radikal: Rein kommt, wer drin ist.

Zielt ein Ereignis-Angebot stark auf Erlebnis-Extensivierung ab, nehmen die Nutzer des Angebots dieses eher beiläufig wahr, bzw.: sie nehmen es „mit“, sofern es situativ in ihr je eigenes Relevanzschema paßt. Daraus resultiert zwar einerseits die Tendenz zur quantitativen Ausweitung des potentiellen Nutzerkreises, andererseits aber „verflacht“ der Erlebniswert der jeweiligen Ereignis-Teilnahme. Also: Der „Mega“-Rave an jedem Wochenende in jedem Einzugsgebiet konkurrenziert sich gleichsam selber. Denn woran alle mehr oder weniger

jederzeit partizipieren können, das verliert seine punktuelle und individuelle Besonderheit. Es gilt dann, wiederum mehr oder weniger radikal: Wo jeder ist, ist keiner mehr „zu Hause“.

Vor diesem Hintergrund meint die Frage nach dem Event-Potential von Techno-Veranstaltungen, ob bzw. inwiefern es der bzw. einer Organisationselite gelingt, erlebniswerte Ereignisse anzubieten, die *sowohl* die Außeralltäglichkeit der Teilnahme und damit die relative Besonderheit des Teilnehmers *als auch* die mentale und emotionale Zugänglichkeit des jeweiligen Events auch für den Gelegenheitsraver hinlänglich gewährleisten. Das ist natürlich eine dilemmatische Problemstellung, die unter den gegebenen kulturellen Bedingungen wahrscheinlich für *jede* Art von Event-Produzenten – zumindest auf Dauer – unlösbar ist.

Wenn es aber zutrifft, daß *keine*, auch keine noch so „professionelle“ Organisation den von ihr je produzierten bzw. produzierbaren Event-Typus mehr dauerhaft *und* massenhaft „bindend“ institutionalisieren kann, dann folgt daraus, daß in Zukunft die einzige kulturelle Stabilität in Gesellschaften wie der unseren, im *Wechsel* prinzipiell instabiler Trends bzw. Moden bestehen dürfte. Ich halte diese Einschätzung vor dem Hintergrund des allgemeinen Modernisierungsprozesses für eine ziemlich plausible Diagnose und – *ceteris paribus* – auch für eine plausible Prognose, die ich weder positiv noch negativ konnotiere, sondern auf deren Basis ich mich einfach als Beobachter, Beschreiber und Analytiker verschiedener Aspekte dieser Entwicklung begreife.

Soziologisch gesehen ist somit die Frage, ob gerade *Techno* mehr als „nur“ ein sich bereits wieder verflüchtigender Trend sein und bleiben kann, weniger spannend als die Frage nach den sozialen Produktionsbedingungen von Events schlechthin (vgl. dazu auch Gebhard 1997), denn Events sind u.E. – letztlich vielleicht nicht hinreichende, gleichwohl jedoch unumgänglich notwendige – existentielle Bezugs- und Kulminationspunkte des lebenslangen individuellen Sinnbastelns der vielen, aus *verbindlichen* Denk- und Verhaltensnormen, aus *verlässlichen* Sozialbeziehungen und Symbolwelten herausgelösten einzelnen, von denen die sozialwissenschaftlichen Individualisierungstheoretiker sprechen (vgl. dazu z.B. die Beiträge in Beck/Beck-Gernsheim 1994, Beck/Sopp 1997 und Beck 1997).

Events sind aus den Alltagsroutinen herausgehobene, erlebniswerte Ereignisse mit hoher Anziehungskraft für relativ viele Menschen. Events sind vorproduzierte Gelegenheiten zur massenhaften Selbst-Inszenierung der Individuen auf der Suche nach einem *besonderen* (und besonders interessanten) „eigenen Leben“. Symptomatisch für das Event-Erleben erscheint eine zwar punktuell fokussierte, aber gleichwohl relativ nachhaltige emotionale und/oder mentale Involviertheit in das *interaktive* Gesamtgeschehen angesichts eines wie auch immer gearteten performativen Anlasses. Gerhard Schulze (1993, S. 20) etwa spricht von Erfahrungserwartungen wie „Ekstase, Spannung, Entspannung, sich wohlfühlen, Gemütlichkeit, sich ausagieren“. Ich würde noch genereller sagen, daß es um den Wunsch nach dem geht, was Psychologen als „Eu-Stress“ bezeichnen – wobei die konkreten Eu-Stress-Faktoren allerdings sehr breit streuen.¹ Event-Teilnahme verspricht die Option für *jeden*, sich individuell aus den Routinen, der Passivität, der Serialität seiner Alltagsvollzüge heraustransportieren zu lassen und temporär in etwas einzutauchen, was Phänomenologen als eine symbolisch vermittelte „Phantasiewelt der großen Transzendenz“ bezeichnen (vgl. dazu Schütz/Luckmann 1984).

Vor dem Hintergrund vielfältiger, mit generellen Modernisierungsprozessen einhergehender Entzauberungserfahrungen betrachten wir Events mithin als *die* transzendenzgesättigten Teilnahme-Optionen und sinnstiftenden Kommunikationsressourcen am Übergang in eine „andere“ Moderne die, Zygmunt Bauman zufolge (1995a, S. 354), unter anderem dadurch gekennzeichnet ist, daß gemeinsames Handeln nicht mehr geteilten Interessen *folgt*, sondern diese Interessen vielmehr *erzeugt*.

Events sind folglich weniger rituelle *Manifestationen* dessen, was wir im Anschluß an Zygmunt Bauman „posttraditionale Gemeinschaften“ nennen (vgl. dazu Hitzler/Pfadenhauer 1997c, Hitzler 1997b), als vielmehr deren *Bedingung* – und möglicherweise sogar deren raum-zeitlicher *Rahmen*. Das wesentlichste strukturelle Unterscheidungsmerkmal posttraditionaler gegenüber überkommenen bzw. „eingelebten“ Gemeinschaften ist – idealtypisierend zugespitzt ausge-

¹ Das haben mir unter anderem auch meine Untersuchungen in der Sado-Maso-Szene gezeigt (vgl. dazu z.B. Hitzler 1993 und 1994).

drückt – u.E., daß die Individuen dabei aufgrund kontingenter biographischer Entscheidungen *freiwillig und temporär* an einem sozialen Aggregat partizipieren, das sich überhaupt erst aufgrund irgendwelcher vororganisierter Rahmenbedingungen konstituiert. Fokussieren sich diese vororganisierten Rahmenbedingungen nun auf einen bestimmten, punktuellen Anlaß, dann können wir statt von posttraditionalen Gemeinschaften mit Hans-Georg Soeffner (1993) auch von *Event-Gemeinschaften* sprechen.

Posttraditionale bzw. Event-Gemeinschaften existieren nur durch den und im *Glauben* an ihre Existenz. Sie besitzen nur Autorität, weil ihnen und solange ihnen von ihren temporären Mitgliedern Autorität *zugestanden* wird. Ihre Bindungskraft gründet folglich nicht auf Zwang und Verpflichtung, sondern auf *Verführung*, auf der per Definition freiwilligen Akzeptanz ihrer jeweiligen „Ordnungen“ durch das einzelne Mitglied. Gleichwohl können solche Gemeinschaften „in den Augenblicken ihrer Verdichtung“, so Zygmunt Bauman (1995b, S. 20), „eine buchstäblich atemberaubende Intensität erreichen.“

Und eine solche „Intensität“ ekstatisch-enthusiastischer Zustände erleben, wie ich zu zeigen versucht habe, die Technoiden nachgerade exemplarisch auf ihren Events, bei denen sie sich habituell als situatives Kollektiv konstituieren, dabei interaktiv ihre Gemeinschaft als „andere“ Realität konstruieren und sich zugleich mental und emotional ihrer je individuellen Zugehörigkeit zu dieser Gemeinschaft versichern.

Sich unterscheiden, auffallen, seine je eigene „Party in der Party“ abfeiern, seine persönliche Show durchziehen, damit aber – wissentlich – gerade das tun, was mehr oder weniger „*alle anderen*“ auch tun, also: sein wie niemand, um so zu sein wie alle, oder sein wie alle, um gerade dadurch etwas Besonderes zu sein: Dieses ambivalente Sinn-Angebot dürfte eine wesentliche „Erklärung“ liefern für die bisherige augenscheinliche Attraktivität von Techno als einer prototypischen, event-fokussierten posttraditionalen Vergemeinschaftungs-Option.

Das „Event-Potential“ der Techno-Szene besteht also, abstrakt ausgedrückt, in der *Gleichzeitigkeit* von Differenz, von individueller Besonderung, *und* von Integration, von kollektiver Einbindung – beides jedoch, im Gegensatz zu Traditions-Gemeinschaften, ohne die Last der Frage nach dem spezifischen Wogegen und dem substantiellen Worin. Analytisch gesehen ist Techno somit ein „freibleibendes“ Stil-

Angebot für alle möglichen ästhetischen Bereiche – von der Musik über Body-Performance bis zu hin zur grafischen Gestaltung. Dieses ästhetische Stil-Angebot, das wesentlich auf das Prinzip des Sampelns, Verfremdens, Permutierens rekurriert, diffundiert, unserer Beobachtung nach, derzeit nicht nur in die allgemeine Populär-Ästhetik hinein, sondern wird auch wiederum von der Kunst-Ästhetik im engeren Sinne adaptiert.

Die Frage allerdings, ob Techno nun mehr ist als nur ein Trend, d.h., die Frage, welchen Stellenwert der Lebensstil, die Idee, das „Projekt“ *Techno* auch „morgen“ noch haben kann in der Flut der uns kulturell überschwemmenden Erlebnis-Optionen, wird sich banalerweise daran entscheiden, inwieweit diese „Szene“ im „vieltimmigen Konzert“ der konkurrierenden Event-Anbieter immer wieder *Sensationen*, Sinnesanregungen, wird hinlänglich glaubhaft in Aussicht stellen können.

Literatur

- Bauman, Zygmunt (1995a): Postmoderne Ethik. Hamburg (Hamburger Edition)
- Bauman, Zygmunt (1995b): Ansichten der Postmoderne. Hamburg/Berlin (Argument)
- Beck, Ulrich (1997): Kinder der Freiheit. Frankfurt a.M. (Suhrkamp)
- Beck, Ulrich/Beck-Gernsheim, Elisabeth (1994) (Hrsg.): Riskante Freiheiten. Frankfurt a.M. (Suhrkamp)
- Beck, Ulrich/Sopp, Peter (1997) (Hrsg.): Individualisierung und Integration. Opladen (Leske + Budrich)
- Corsten, Michael (1996): The party is over. Veränderungen in der Mikrophysik des Raves. In: Brosziewski, Achim (Hrsg.): Mikropolitik. St. Gallen (Dokumentation Nr. 8 der Sektion „Politische Soziologie“ der DGS), S. 124-133
- Corsten, Michael/Hofer, Julia/Kruse, Kerstin/Dumic, Erwin/Herma, Holger: (1997): Techno: Von der Unnatürlichkeit einer Szene. In: Artmaier, Hermann/Hitzler, Ronald/Huber, Franz/Pfadenhauer, Michaela (Hrsg.): Techno zwischen Lokalkolorit und Universalstruktur. (Dokumentation zum Workshop im Haus der Jugendarbeit in München). München (Landeshauptstadt München: Sozialreferat: Stadtjugendamt), S. 33-42

- Gehard, Winfried (1997): Techno-Kult und Wagner-Szene. Posttraditionale Vergemeinschaftungsformen im Vergleich. In: Artmaier, Hermann/Hitzler, Ronald/Huber, Franz/Pfadenhauer, Michaela (Hrsg.): Techno zwischen Lokalkolorit und Universalstruktur. (Dokumentation zum Workshop im Haus der Jugendarbeit in München). München (Landeshauptstadt München: Sozialreferat: Stadtjugendamt), S. 17-22
- Herhoffer, Petra-Anna (1994): Der schrille Markt der coolen Kids. In: Werben & Verkaufen (W&V), Nr. 30, S. 50-57
- Hitzler, Ronald (1993): Die Wahl der Qual. In: Zeitschrift für Sexualforschung, 6. Jg., H. 3, S. 228-242
- Hitzler, Ronald (1994): Devotion und Dominanz. In: Schröer, Norbert (Hrsg.): Interpretative Sozialforschung. Opladen (Westdeutscher), S. 151-166
- Hitzler, Ronald (1997a): Der Pillenkick. Ekstasetechniken bei Techno-Events. In: Neue Praxis, H. 4, S. 357-363
- Hitzler, Ronald (1997b): Posttraditionale Vergemeinschaftung. In: Berliner Debatte/Initial
- Hitzler, Ronald/Honer, Anne (1988): Der lebensweltliche Forschungsansatz. In: Neue Praxis, 18. Jg., H. 6, S. 496-501
- Hitzler, Ronald/Honer, Anne (1991): Qualitative Verfahren zur Lebensweltanalyse. In: Flick, Uwe u.a. (Hrsg.): Handbuch Qualitative Sozialforschung. München (Psychologie Verlags Union), S. 382-385
- Hitzler, Ronald/Honer, Anne (1992): Hermeneutik als kultursoziologische Alternative. In: Kultursoziologie, 1. Jg., 2/1992, S. 15-23, und 3/1992, S. 99-103
- Hitzler, Ronald/Honer, Anne (1997): Sozialwissenschaftliche Hermeneutik. Opladen (Leske + Budrich, UTB)
- Hitzler, Ronald/Pfadenhauer, Michaela (1997a): Jugendkultur oder Drogenkultur? In: Neumeyer, Jürgen/Schmidt-Semisch, Henning (Hrsg.): Ecstasy – Design für die Seele? Freiburg (Lambertus), S. 47-60
- Hitzler, Ronald/Pfadenhauer, Michaela (1997b): „Let your body take control“. In: Bohnsack, Ralf/Jüttemann, Gerd/Marotzki, Winfried (Hrsg.): Biographieforschung und Kulturanalyse. Opladen (Leske + Budrich)
- Hitzler, Ronald/Pfadenhauer, Michaela (1997c): Eine posttraditionale Gemeinschaft. Integration und Distinktion in der Techno-Szene. In: Hillebrandt, Frank/Kneer, Georg/Kraemer, Klaus (Hrsg.): Verlust der Sicherheit? Opladen (Westdeutscher) 1997
- Honer, Anne (1989): Einige Probleme lebensweltlicher Ethnographie. In: Zeitschrift für Soziologie (ZfS), 18. Jg., H. 4, S. 297-312

- Honer, Anne (1993): Lebensweltliche Ethnographie. Wiesbaden (Deutscher Universitäts Verlag)
- Lacrosse, Jean-Marie (1978): Bemerkungen über die sozialen Bedingungen für das Gelingen von „Parties“. In: Hammerich, Kurt/ Klein, Michael (Hrsg.): Materialien zur Soziologie des Alltags. (Sonderheft 20 der KZfSS). Opladen (Westdeutscher), S. 376-388
- Pfadenhauer, Michaela (1996): Raving Society. Techno als globales politisches Phänomen? In: Schwengel, Hermann (Hrsg.): Kontinuitäten und Diskontinuitäten der Politischen Soziologie. Freiburg (Freiburger Arbeitspapiere zum Prozeß der Globalisierung, Band 1), S. 349-364
- Schütz, Alfred/Luckmann, Thomas (1984): Strukturen der Lebenswelt. Band 2. Frankfurt a.M. (Suhrkamp)
- Schulze, Gerhard (1992): Die Erlebnisgesellschaft. Frankfurt a.M./New York (Campus)
- Schulze, Gerhard (1993): Vom Versorgungs- zum Erlebniskonsum. Produktentwicklung und Marketing im kulturellen Wandel. In: GDI-impuls, H. 3, S. 15-29
- Soeffner, Hans-Georg (1991): „Trajectory“ – das geplante Fragment. In: BIOS, 4. Jg., H. 1, S. 1-12
- Soeffner, Hans-Georg (1993): Der Geist des Überlebens. In: Bergmann, Jörg/Hahn, Alois/Luckmann, Thomas (Hrsg.): Religion und Kultur (Sonderheft 33 der KZfSS). Opladen (Westdeutscher), S. 191-205
- Strauss, Anselm (1993): Continual Permutations of Action. New York

Trends und Trendsurfen

herausgegeben von

Frank E.P. Dievernich und Tobias Gößling

Metropolis Verlag
Marburg 1998