

Wir empfehlen Ihnen, auf einem Blatt jeweils zwei Seiten dieses Artikels nebeneinander auszudrucken.

We recommend that you print two pages of this article side by side on one sheet.

Mit der Technik tanzen. Technokörper im Berlin der frühen Neunziger Jahre

Leonie Karwath und Joachim C. Häberlen

English abstract: The article investigates how technology, especially music, was used to produce specific bodies in the Berlin Techno scene after the fall of the wall. It argues that dancing was a mode of appropriating technology, as not only music but also visual effects affected bodies. The article describes three configurations of the techno body: the desiring body, the exhausted body, and the connected body. Rather than seeking to unveil the naïveté of a search for liberated bodies, the article suggests that Techno allowed protagonists to experiment with the body and thereby to produce new and exciting bodies. In that sense, the article traces the potentialities of using technologies to affect and produce historically specific bodies.

„Das Licht noch mehr reduzieren, noch mehr Nebel, noch mehr Stroboskop, noch mehr Bass, noch mehr Rhythmus. Ich wollte das Gefühl intensivieren, einfach in der Musik zu sein. Tanzen, die Augen zu machen und abfahren. Den ganzen Abend.“¹ So beschrieb der Techno-Künstler Wolfram Neugebauer, bekannt als Wolle XDP, die Idee hinter der von ihm zu Beginn der 1990er Jahre veranstalteten Partyreihe Tekknozid. Die Flyer, die zu den Partys einluden, sprachen eine „Warnung“ aus und versprachen gleichzeitig die „härteste[n] Techno-Beats“, die nicht nur „totale Ekstase“, sondern auch eine Reise ins „Unterbewußtsein“ und den „Cyberspace, jenen undefinierbaren Datenraum hinter Monitoren, Synthesizern und Satellitenantennen“ ermöglichen sollten.² Die Tekknozid Partys waren Teil einer Subkultur, die nach dem Fall der Mauer und dem Zusammenbruch der staatlichen Macht in Ostberlin urbane Räume wie alte Fabriken und stillgelegte Kraftwerke zu Orten des Rave machte. In neuen Clubs wie dem Tresor, Planet, Ufo oder dem Walfisch zappelten Körper zum technisch-präzisen 4/4-Takt der Basslines, boxten Fäuste durch blitzenden Nebel. Zwar wurden dort auch andere Arten von Clubmusik wie etwa House gespielt wurden, prägend aber waren Techno, Techno-House oder Tekkno als der „härter[e], drastischer[e], abs-

1 Felix Denk und Sven von Thülen, *Der Klang der Familie. Berlin, Techno und die Wende*. Berlin 2012, 97.

2 Eine Reproduktion des Flyers findet sich auf www.tekknozid.de (abgerufen am 12.12.2017).

trakter[e]“ Sound, den DJ Tanith schon ab Januar 1990 mit seiner Cyber-space-Reihe im Club Ufo populär gemacht hatte.³

Die Technobewegung zeichnete sich durch Praktiken der körperlichen Aneignung von Technik mittels Tanzen aus. Die Musik, für die repetitive und rhythmische Elemente charakteristisch waren, war ein Produkt neuer Technologien. Sequenzer und Sampler ergänzten die klangerzeugenden Synthesizer. Künstler*innen arbeiteten zunehmend auch mit digitaler Produktionssoftware. In dem Maße, wie Musik benutzt wurde, um Körper zu affizieren, zu bearbeiten, zu beschleunigen und zu verändern, wurde die Musik selbst zur Technik. Technik in Form von Stroboskopen und Lasereffekten, computergesteuerten Projektionen und Nebelmaschinen prägte auch das visuelle Erleben auf Technopartys. Und schließlich trugen synthetische Drogen dazu bei, die Körper der Tanzenden in einen Rauschzustand zu versetzen. Die Tanzenden eigneten sich Technik an, indem sie diese körperlich erfuhren. Im Techno, so ließe sich zugespitzt formulieren, konstituierte sich der Körper durch Technik. Allerdings stehen dabei nicht Fragen von Macht, von (Selbst-)Disziplinierung und (Selbst-)Optimierung im Vordergrund. Vielmehr diene die Technik der Intensivierung sinnlicher Erfahrung und der (lustvollen) Überschreitung von Grenzen, was Protagonist*innen häufig als befreiend beschrieben. Uns geht es daher nicht darum, eine Rhetorik der körperlichen Befreiung als „naiv“ zu entlarven, sondern um die technische Produktion spezifischer Konfigurationen des Körpers: des *lustvollen*, des *verausgabten* und des *verbundenen* Körpers. Wie, so fragen wir, wurden im Techno Körper mit Technik hergestellt, und welche Herausforderungen stellte Technik an die Körper?

Der Aufsatz untersucht diese Konfigurationen des Technokörpers. Zunächst fragt er danach, wie Sexualität und Lust technifizierter Körper erlebt und verhandelt wurden. Dabei situiert sich der lustvolle Körper im Techno gegenüber Diskursen um den Verlust von Lustfähigkeit, denen ein erotisches Erleben des eigenen Körpers im Tanz und in der Beziehung zur Technik entgegengesetzt wurde. Ein zweiter Abschnitt untersucht den verausgabten Körper, der sich zwischen der Erweiterung körperlicher Grenzen und Erschöpfung bewegte. Techno, so die These, schrieb sich auf vielfältige Weise, über Musik, über Grenzverschiebungen menschlicher und technischer Fähigkeiten, und schließlich auch als neuer (Lebens-)Rhythmus in den Körper ein. Drittens wendet sich der Blick den vielfach beschriebenen Kollektiverfahrungen verbundener Körper im Techno zu. Techno forderte Verbindungen von Soundmaschi-

3 Denk und von Thülen, *Klang der Familie*, 95. Die Grenzen zu anderen Stilrichtungen waren fließend. Begriffe wie „House“ und „Techno“ wurden von den Protagonist*innen nicht trennscharf benutzt.

nen, von Tanzenden und von Körper und Gehirn mit Technik. Abschließend fragt der Aufsatz, inwieweit sich der Technokörper in eine Genealogie neoliberaler Subjektivität im ausgehenden zwanzigsten Jahrhundert einfügen lässt.

Die Szene selbst war von einem Technikoptimismus geprägt, dem Informationstechnologien als Werkzeuge der Befreiung galten. Technik-kritische Beobachter*innen wie der Spiegelreporter Thomas Hüetlin hingegen sahen in der die Popularität des Techno eine „Sehnsucht nach einer Zukunft, in welcher die Menschen wie Roboter funktionieren wollten.“⁴ Aus dieser Perspektive lauerte im Techno die Gefahr, dass sich der Mensch in der Technik verlieren würde. In den letzten Jahren erschiene- nene Dokumentationen, Biographien und Romane griffen diese Thema- tik ebenso auf wie kulturwissenschaftliche Forschungen.⁵ In einer 1999 erschienen Pionierstudie stellte Gabriele Klein etwa die „antagonisti- sche[n] Kategorien“ der „Computerisierung und Körperlichkeit“ in Fra- ge. Demgegenüber argumentiert Klein, dass die „Aneignung von Kultur“ ein „leiblicher Prozess“ sei, der über mimetische Praktiken wie das Tan- zen funktioniere. Sie betrachtete Technologie als gleichzeitiges „Produkt, Instrument und Produzentin tänzerischer und damit leiblicher Erfah- rung.“⁶ Andere Studien, beispielsweise von Anja Seifert und Sean Nye, sehen ebenso die Verbindung von Körpern und Technik im Techno, kon- zentrieren sich aber auf diskursive und symbolische Dimensionen, wäh- rend körperliche Praktiken kaum in den Blick rücken.⁷ Demgegenüber betonen die Arbeiten von Luis-Manuel Garcia Körperpraktiken im Kon- text von elektronischer Musik, um zu zeigen, wie der Dancefloor zu ei-

4 Thomas Hüetlin, „Der Gott aus der Maschine.“ *Der Spiegel* 45, 1993, 212-15.

5 Siehe Ulrich Gutmair, *Die ersten Tage von Berlin. Der Sound der Wende*. Stuttgart 2013; Denk und von Thülen, *Der Klang der Familie*; Westbam, *Die Macht der Nacht*. Berlin 2015; Rainald Goetz, *Rave*. Frankfurt a.M. 1998; Kim Feser und Matthias Pas- dzierny, *Techno Studies: Ästhetik und Geschichte elektronischer Tanzmusik*. Berlin 2016; Paul Hockenos, *Berlin Calling. A Story of Anarchy, Music, the Wall, and the Birth of the New Berlin*. New York 2017. Daniel Schneider, *Detroit Techno und die Frage nach der Hautfarbe*, Magisterarbeit, Freie Universität Berlin, 2010, online verfügbar unter: http://edocs.fu-berlin.de/docs/receive/FUDOCs_document_000000004737 (abgerufen am 12.12.2017).

6 Gabriele Klein, *Electronic vibration. Pop, Kultur, Theorie*. Hamburg 1999, 7, 9, 261, 180.

7 Siehe Anja Seifert, *Körper, Maschine, Tod. Zur symbolischen Artikulation in Kunst und Jugendkultur des 20. Jahrhunderts*. Wiesbaden 2004; Sean Nye, *Teutonic time-slip. Travels in electronic music, technology, and German identity 1968-2009*. Ph.D. Disser- tation, University of Minnesota, 2013, online verfügbar unter: <https://conservancy.umn.edu/handle/11299/151315> (abgerufen am 12.12.2017)

nem Ort der Intimität wurde.⁸ Im vorliegenden Aufsatz greifen wir diese Perspektiven auf, um nach der spezifischen Konstituierung von Körpern im Techno zu fragen.

Der Aufsatz stützt sich auf verschiedene Quellen, insbesondere auf eine Reihe an Szenepublikationen, wie die Zeitschrift *Frontpage*, das für die Techno-Kunstaussstellung „Chromapark“ (1994) zusammengetragene Material, das in *localizer 1.0: Das Techno House Book* veröffentlicht wurde und einzelne Zines. Erinnerungsbände wie *Der Klang der Familie* vermitteln einen retrospektiven Blick auf Technokörper. Diese Quellen aus „Szeneperspektive“ werden im Licht eines breiteren Diskurses über Körper im Techno, etwa in Zeitungsartikeln im Spiegel oder in Berliner Zeitungen, gelesen. Visuelles Material hingegen steht kaum zur Verfügung, da es auf frühen Partys als „uncool“ galt zu fotografieren, wenn es nicht gänzlich verboten war.⁹ Nicht zuletzt kommt in diesem Verbot der hochstilisierte flüchtige Charakter des Technokörpers zum Ausdruck, der sich eben nicht festhalten lassen sollte. Die Rekonstruktion des Technokörpers kann nicht mehr als eine Annäherung an häufig momenthafte Praktiken sein. Der lustvolle, verausgabte und verbundene Körper wurde im kurzen oder langen Moment des Raves geschaffen, er blieb instabil. Mit dieser Quellenauswahl steht bewusst die Innenperspektive der Szene im Vordergrund des Artikels. Nur sie ermöglicht den genauen Blick auf die Nutzer*innen der Technik im Techno, und wie diese eben mit Hilfe von Technik versuchten, spezifische Körper herzustellen.¹⁰

I. Lustvolle Körper

„Sexuell stimulierend wirkt glaube ich jeder Klasse-Track! Das ist einer der magischsten Punkte in der Musik: ein super Drum-Beat bringt Dich in Bewegung, ein geiler Bass berührt Dich im wahrsten Sinne des Wortes an den Genitalien, eine geniale Melodie integriert sogar Deinen Kopf und wenn das alles zusammen mit einer phantastischen Frau passiert,

8 Luis-Manuel Garcia, *„Can you feel it, too?: Intimacy and Affect at Electronic Dance Music Events in Paris, Chicago, and Berlin*, Ph.D. Dissertation, University of Chicago, 2011; idem, „Beats, Flesh, and Grain: Sonic Tactility and Affect in Electronic Dance Music.“ *Sound Studies* 1, 2015, 59-76.

9 Gutmair, *Die ersten Tage*, 15-16. Für Photographien, siehe das frei zugängliche Projekt „Zeitmaschine“ von Tilman Brembs, der ab 1990 die Szene porträtierte: <https://www.facebook.com/zeitmaschine> (abgerufen am 12.12.2017).

10 Siehe hierzu den Beitrag „Technikgeschichte des Körpers“ von Karsten Uhl und Christian Zumbärgel in diesem Heft.

ist doch alles klar.“¹¹ So charakterisierte der Trance- und Technoproduzent Cosmic Baby in einem Frontpage-Interview 1992 die Lust am Techno. Seiner Schilderung zufolge war Techno eine ganzkörperliche Erfahrung. Um Technomusik wirklich wahrzunehmen, brauchte man nicht nur Ohren, sondern den ganzen Körper. Und hierfür benötigte man eine leistungsstarke Anlage, die ein weites Spektrum an Frequenzen spielen konnte. Der kurze Kommentar deutet an, dass durch Technik erzeugte (sexuelle) Lust im Zentrum körperlichen Musikerlebens im Techno stand. Körper wurden zu Lustkörpern, indem sie auf spezifische Art und Weise mit Technik interagierten. Wie dies geschah, soll im Folgenden untersucht werden.

Dieser Betonung sexueller Lust im Techno stehen zeitgenössische Kritiker*innen gegenüber, die in der Technifizierung von Musik und Körpern eine Abstumpfung von Lustkörpern sahen. „Die Techno-Fans haben dem promiskuitiven Sex der Hippie-Generation abgeschworen und sich stattdessen narzißtischer Autoerotik zugewandt“, vermuteten etwa die Journalisten Falko Blask und Michael Fuchs-Gamböck 1995 in „Techno – Eine Generation in Ekstase“. Die Technoszene sei eine fast vollständig „asexuelle Bewegung“, deren Mitglieder sich einzig in „selbstverliebten Posen“ übten, und somit die erste Jugendkultur, „in der Sex höchstens eine zweitrangige, vielleicht sogar überhaupt keine Rolle“ spiele, so die Autoren.¹² Diese Diagnose ist als Teil eines Diskurses zu lesen, der von den Veränderungen des lustvollen Körpers und insbesondere den Auswirkungen einer Technifizierung am Ende des Zwanzigsten Jahrhunderts handelt.¹³ Im November 1993 diagnostizierte der Spiegel unter dem Titel „Cybersex – Wollust mit dem Computer“ eine allgemeine Abnahme sexueller Zufriedenheit. „Zerfällt die Gesellschaft in einen Haufen masturbierender Monaden?“ fragte der Spiegel. Neue Technologien bargen, so die Befürchtung, die Gefahr weiteren Lustverlusts. Der Spiegel imaginierte eine technifizierte Sexualität ohne real-körperliches Gegenüber, in der Virtual Reality Brillen, stimulierende Anzüge, „Technodildonics“ und auf Berührung responsive Computer die totale „Onanisierung des menschlichen Trieblebens“ ermöglichten. Als Dystopie diente der vollends entmenschlichte benutzeroptimierte „chipgesteuerte Wunsch-

11 „Euro Voodoo – Zwischen Hardcore, House und Philosophie: Cosmic Baby.“ *Frontpage* 2, 1992, 5-6.

12 Falko Blask und Michael Fuchs-Gamböck, *Techno – Eine Generation in Ekstase*. Bergisch-Gladbach 1995, 159-160.

13 Siehe hierzu Franz X. Eder, „Die lange Geschichte der ‚Sexuellen Revolution‘ in Westdeutschland (1950er bis 1980er Jahre).“ In Peter-Paul Bänziger u.a. (Hrsg.), *Sexuelle Revolution? Zur Geschichte der Sexualität im deutschsprachigen Raum seit den 1960er Jahren*. Bielefeld 2015, 52; Yvonne Bauer, *Sexualität – Körper – Geschlecht: Befreiungsdiskurse und neue Technologien*. Opladen 2003, 21-27.

partner“, der „fühlbar, hörbar, betörend schön, immer willig und auf alle heimlichen Wünsche programmierbar“ sein sollte.¹⁴

Mit der Kritik am „Cybersex“ vor dem Hintergrund einer zunehmenden Allgegenwart von Informations- und Kommunikationstechnologien wurde eine Sehnsucht nach scheinbar natürlichen und authentischen Körpererfahrungen zum Ausdruck gebracht, die durch moderne Technik verloren gehe. Diese technikkritische Position wurde im öffentlichen Diskurs über Techno aufgegriffen, der Techno als lust- und vor allem sexualfeindliche Musik darstellte. „Die auf Computern produzierte Techno-Musik ist sehr reduziert und monoton, ihre harten Rhythmen treffen den Zuhörer mit der Wucht eines Dum-Dum-Geschosses. Die Musik klingt düster und trist, apokalyptisch“, kommentierte etwa Ilka Piepgras in der Berliner Zeitung im November 1991.¹⁵ Thomas Huetlin betrachtete das „schrille Fiepen, die metallischen Rhythmen und das monströse Brummen“ als Ausdruck der „kühle[n] Technik“.¹⁶ In der Neuen Zeit vom Januar 1992 beschrieb Michael Pilz die Funktionsweise und Wirkung elektronischer Musik: „Haargenau setzt der Computer die rhythmischen Akzente; ein individuelles, inneres Metrum gibt es längst nicht mehr. Die harten Baßschläge sprechen nicht allein die Ohren an. Vom Zwerchfell geht der Beat hinunter in die Beine, und die Tänzer geraten in den Sog der aggressiven Monotonie.“ Fliegende Fäuste, schüttelnde Köpfe, rudernde Arme oder stampfende Füße fügten sich in diesen Beschreibungen zu einem Bild sich rhythmisch, aber dennoch unkontrolliert bewogender Körperteile zusammen. Der Computer trat als klangerzeugendes Subjekt auf, während die Tanzenden kaum noch Individuum waren, sondern nur mehr zergliederte Körper. Scheinwerfer, Nebelmaschine und Stroboskope verstärkten für den Blick von außen die Unnatürlichkeit der Szenerie, in dem sie „auch die letzten natürlichen Bewegungen zu mechanischem Zucken gefrieren“ ließen.¹⁷ Selbst die Gefühlsäußerungen – „schrilles Pfeifen“, „scharfe, zerhackte Schreie“ und das Verzerren der „Gesichtsmuskeln zu einem starren Lachen“ – schienen so künstlich.¹⁸ Die Technifizierung von Körpern im Techno, führte, so die teils implizite, teils explizite Kritik der Beobachter*innen, zu einer Verar-

14 „Sex mit Marilyn.“ *Der Spiegel* 46, 1993, 222-237.

15 Ilka Piepgras, „Der Beat dröhnt, bis die Banker kommen. Im Ost-Berliner Untergrund mischen skurrile Tanzclubs die Szene auf.“ *Berliner Zeitung*, 02.11.1991, 33.

16 Huetlin, „Der Gott aus der Maschine.“

17 Michael Pilz, „Objekt von Sensation und Spekulation. Techno in all seinen Spielarten ist eine folgerichtige Zeiterscheinung.“ *Neue Zeit*, 21.01.1992, 14.

18 Tine Wagner, „Techno-Party am letzten Wachturm. Eisenharte Beats unter freiem Himmel.“ *Berliner Zeitung*, 18.06.1991, 15.

mung subjektiver Lust- und Erlebnisfähigkeit. Die Technik schien kaum noch menschliche Körper zurückzulassen.¹⁹

Tatsächlich lässt sich konstatieren, dass im Gegensatz zu vorgängigen Spielarten elektronischer Musik – New Beat oder House verhandelten mit (häufig weiblichen) Vocals sehr explizit Sexualpraktiken oder stellten Verbindungen zwischen Sex und Tanzen her²⁰ – in Technotracks Lust und Sex keine Rolle spielten. Insbesondere Detroit Techno steht für einen reduzierten Technosound, der vom „Underground Resistance“ Label geprägt und in Berlin durch die Cyberspace und Tekknozid Partys von Wolle XDP und im Club Tresor populär wurde.²¹ Im Gegensatz zu House wirkte Detroit Techno weniger verspielt, weniger funktional auf euphorisch-freudige Tanzmomente ausgelegt, sondern besaß eine „[m]elancholische Stimmung und eine gewisse Ernsthaftigkeit“.²² Die Bass Drum spielte einen gerade durchlaufenden, stampfenden 4-to-the-Floor-Takt (gleichmäßige Betonung auf allen vier Zählzeiten), mit einer Geschwindigkeit von meist 130 bis 150 Beats per Minute (BPM). Die Rhythmik wurde durch weitere Elemente wie Claps oder Snaredrums, häufig auf der zweiten oder vierten Zählzeit des Taktes, betont. Charakteristisch waren der analoge Drumcomputer Roland TR 808 und vor allem sein teils analoger, teils samplebasierter, „härter“ klingender Nachfolger TR 909. Vocals, menschliche Stimmen, kamen in diesen Tracks nur selten vor. Und wenn sie vorkamen, waren sie so verfremdet, dass sie als rhythmisches Instrument neben anderen eingesetzt werden konnten. Verwendet wurden außerdem „trockene“ Klänge mit wenig Hall, einzelne Geräusche und „Melodiefragmente“. Die Tracks funktionierten gewissermaßen nach einem „Baukastenprinzip“, das heißt, ein-

19 Wagner, „Techno-Party.“

20 Beispielhaft sind etwa der New Beat Track Black Kiss, „Orgasm“, 1989, <https://www.youtube.com/watch?v=M8Xbw9H8t8U> (abgerufen am 12.12.2017), Chicago House Tracks wie Lil Louis, „French Kiss“, 1989, <https://www.youtube.com/watch?v=3Y8w2W1uy2A> (abgerufen am 12.12.2017), sowie Frankie Knuckles, „Baby Wants to Ride“, 1987, <https://www.youtube.com/watch?v=oTbuYH84bfg> (abgerufen am 12.12.2017).

21 Populäre Darstellungen weisen häufig auf den Einfluss der Afro-Amerikaner von Underground Resistance auf den Berliner Sound hin. Weiterhin werden die Bands Kraftwerk und EBM aus Belgien und Frankfurt zu den wichtigsten Vorgängern des Techno gezählt. Ebenso muss allerdings auch die „schwarze“ Clubmusik – Disco, Funk, House und R&B – als Vorläufer des Techno gelten. In den Clubs wurden beispielsweise die Techniken des DJings angewandt. Siehe hierzu Annie Goh und Alexander Weheliye, „White Brothers With No Soul’ – Un Tuning the Historiography of Berlin Techno“, <http://www.ctm-festival.de/news/white-brothers-with-no-soul-un-tuning-the-historiography-of-berlin-techno/> (abgerufen am 12.12.2017). Für eine Genese schwarzer „Alienmusiken“ und ihrer Technikverhältnisse siehe außerdem Kodwo Eshun, *Heller als die Sonne. Abenteuer in der Sonic Fiction*. Berlin 1999.

22 Schneider, „Detroit Techno“, 5.

zelne Elemente konnten hinzugeschaltet, wieder entfernt oder kombiniert werden.²³ Mithin wirkte Detroit Techno durch die Aufgabe von komplexen Melodien und Harmonien sowie einem Fokus auf Rhythmus und isolierten Klängen für Außenstehende monoton und – im negativen Sinn – „technisch“.²⁴

Auf den ersten Blick mag diese Musik in der Tat rational-technisch und lustfeindlich wirken. Für die Protagonist*innen bot die Technik allerdings Möglichkeiten der Intensivierung körperlicher Lust. Für sie war Techno eine lustvolle Erfahrung, die verschiedene Teile des Körpers ansprach. Die Zergliederung der Instrumente oder Melodien in extrem manipulierbare Sounds, etwa besonders tiefe Bassfrequenzen, sprach verschiedene Körperteile an und sorgte so für eine Vervielfältigung der Lust, so zumindest die Intention der Protagonist*innen. Bezeichnend hierfür ist eine „Subbass-Installation“ mit dem Namen „Magic Bassline“, die auf der Tekknozid Party im Februar 1991 zum Einsatz kam. Eine von Wolle Neugebauer betriebene Erinnerungs-Website beschreibt, wie die Installation dazu beitragen sollte, den Sound mit dem ganzen Körper zu fühlen: „Der Bass massierte zuerst den Bereich um den Steiss. Dort verspürte man das Gefühl von Wärme, die kroch die Wirbelsäule hoch und kam über den Hinterkopf auf den gesamten Schädel. Danach bekam man davon ein fettes Grinsen im Gesicht!“²⁵ Der Sound sollte direkt ins Gehirn wirken und dort Glückshormone ausschütten.²⁶ Das Lust- und auch Glücksversprechen der Szene war somit eng an eine Logik technischer Innovationen gebunden, die vermeintlich auf immer präzisere Weise die körperliche Wirkung von Sounds verstärken sollten.

Techno hatte für die Raver*innen etwas Eruptives, Orgastisches. Ein Partyflyer aus dem März 1991 verkündete: „Dance or Die. Schließe deine Augen. Öffne deinen Geist. Ohr gasmus.“²⁷ Während das Auge gleichsam entkörperlichte Aufmerksamkeit und kritisch-rationale Distanz repräsentierte, sollte das Ohr als Organ des Hörens eine lustvolle Ganzkörpererfahrung ermöglichen. Es wurde zum Organ sexueller Ekstase. Diesem Fokus auf auditive Erfahrungen entsprachen eine minimalistische

23 Barbara Volkwein, *What's Techno. Geschichte, Diskurse und musikalische Gestalt elektronischer Unterhaltungsmusik*. Osnabrück 2003, 159-162.

24 Schneider, „Detroit Techno“, 9. Als beispielhaft für den Detroit Sound, der in Berlin besonders rezipiert wurde kann ein Track wie Underground Resistance, „Punisher“, 1991, <https://www.youtube.com/watch?v=q1c7qCJFNKO> (abgerufen am 12.12.2017) gelten.

25 Wolfram Neugebauer, Tekknozid: Technik, <http://tekknozid.de/> (abgerufen am 12.12.2017).

26 Zur Taktilität von Sound in elektronischer Musik, siehe auch Garcia, „Beats, Flesh, and Grain“, 59-76.

27 Der Flyer ist reproduziert in *Frontpage* 3, 1991, 4.

Dekoration, der Einsatz von Nebelmaschinen und die allgemeine Dunkelheit in Clubs, die dazu beitrugen, dass sich die Aufmerksamkeit auf das körperliche Empfinden beim Hören und Tanzen richtete. Auch Tillman Brems, der unter anderem im Tresor arbeitete und für Frontpage fotografierte, betont das „bedingungslose Hingeben in die Musik“, das die Erfahrung in Clubs wie dem Tresor ausmachte. Der Sound war ein Sog, dem man sich nicht entziehen konnte: „Vorher war man immer Beobachter im Club. Wenn man Hip-Hop oder Downbeat gehört hat, ist man vielleicht mal auf die Tanzfläche, aber man hat sich die ganze Zeit Gedanken gemacht. Im Tresor ging das alles nicht. Da kamst du rein und standst mitten im Inferno. Das hatte eine ganz andere Intensität. Du musstest mitmachen – oder nach Hause gehen.“²⁸ Der Tresor-Betreiber Dimitri Hegemann schrieb dem Club gar eine erotische Wirkung zu: „Der Funke ist direkt übergesprungen. Die Musik, die Intensität, der Schweiß, das Schreien.“²⁹ Tanith deutete diese Intensivierung durch Technik im Techno als Ausdruck einer Zeit, in der bereits „[u]nser alltägliches Leben [...] von dem lustvollen Umgang mit Technik geprägt“ war. In der Begeisterung von Kindern im Umgang mit technischem Spielzeug wie Gameboys sah er diese These bestätigt. Dieselbe kindliche „Offenheit“ und denselben spielerischen Zugang gegenüber technologischen Neuerungen schrieb Tanith Techno zu. Ihm zufolge bot die Technobewegung eine Antwort auf die Frage: „Wie kann man diese Lust noch steigern?“ Dieser lustvolle Charakter der Techniknutzung, das „Technofeeling“, bedeutete, auch dass Techno sich immer wieder experimentell weiterentwickeln müsse.³⁰

Zur körperlichen Lusterfahrung trugen auch die spielerisch gestalteten Räume der Partys bei. Clubs wie der Planet oder 90 Grad waren „bunter, verspielter“ als etwa der Tresor, was Dekoration und Musik anbelangte. Sabine Schelbert, die damals in der Szene unterwegs war, erinnerte etwa an einen Hinterraum im Club 90 Grad, „der wie ein Spielzimmer eingerichtet war, mit Schaukel und allem. Den fand ich besonders toll. Wir waren wie kleine Kinder.“³¹ Die Gestaltung des Raumes mittels Technik wurde Teil dieses lustvollen Ausprobierens. Der Computer machte es etwa für den Visual Jockey (VJ) Fernando Toma möglich, mehrere Diaprojektoren gleichzeitig zu bedienen. Über eine 1,50m große, bewegliche Glasscheibe, auf die zwei Lichtquellen projizierten, konnten schnelle, bewegte Bilder erzeugt werden. Ähnlich wie beim DJ war auch für den VJ die momentane Interaktion mit dem Publikum, der Mu-

28 Denk und von Thülen, *Der Klang der Familie*, 151.

29 Ibid., 145.

30 Tillmann und Tanith, „Techno ist Leben. Leben ist Techno.“ *Frontpage* 12, 1991, 8.

31 Denk und von Thülen, *Der Klang der Familie*, 163.

sik und dem Raum notwendig. Für Toma war dies auch eine spürbare Grenzerfahrung: „Wenn man so physikalisch wie möglich an eine solche technische/kreative Arbeit herangeht, dort an der Grenze von analog und digital, spürt man sich selbst und seinen Körper in der Dynamik der Maschine.“³² Toma nahm das Verschwimmen der Grenze zur Technik als lustvoll war, und blieb dennoch aktives Subjekt, wie ein Porträt im *localizer* bemerkt: „der Mensch steuert an seinem Computer diese Bilderflut.“³³

Technopartys waren Orte, an denen Lust – häufig vermittelt über Drogen – konsumierbar wurde. Die Gegenwelt der Party, deren Verborgenheit durch Film- und Fotografieverbote aufrechterhalten werden sollte, schuf einen Raum zwischen Privatheit und Öffentlichkeit, in dem Lust mit dem eigenen wie mit anderen Körpern gelebt werden konnte. „Im Keller lagen eigentlich alle, jeder streichelte irgendeinen Arm, irgendein Bein. Heteros und Schwule durcheinander, die Mädels dazwischen.“³⁴ Der ganze Körper wurde zum Objekt polymorpher Lust. Besucher*innen der Technopartys konnten Geschlechternormen und Grenzen der Heteronormativität zumindest kurzzeitig überschreiten, etwa wenn sich als heterosexuell begreifende Männer schwule Männer küssten, oder Frauen mit nackter Brust tanzten. Dies wurde nicht zuletzt dadurch ermöglicht, dass Nacktheit und Körperkontakt nicht per se als sexuell galten. So erzählt Inga Humpe: „Auf diesen Partys fing irgendwann so eine Knutschkultur an. Alle taten sich zusammen, und das Knutschen war eine erweiterte Freundschaft. Damit wollte man sagen, dass man sich toll findet. Das war gar nicht so sexuell. Gerade als Frau konnte man sich absolut frei fühlen. [...] Das war das ungeschriebene Gesetz, dass keiner aggressiv war und man nicht sexuell belästigt wurde. Man hätte nackt tanzen können.“ Die lustvolle Kollektiverfahrung durch (Gruppen-)Kuscheln und Küssen überschritt somit Normen von Intimität als privater Zweisamkeit, war aber kein Tabubruch mehr. Einerseits wurde es möglich Formen der Lust am Körper auszuprobieren, andererseits wurde diese Lust bewusst abseits von Sex gesucht.³⁵ Offensichtlich identifizierten gerade Frauen männliche Sexualität mit Übergriffigkeit und Aggressivität. Während die Musik gewissermaßen aggressiv in Körper eindringen durfte, war die zwischenmenschliche Lust eher durch sanften Hautkontakt vermittelt. Die Verspieltheit und der gewisserma-

32 „Fernando Toma. Der Maschinist.“ In Robert Klanten und Die Gestalten (Hrsg.), *Localizer 1.0. The Techno House Book*. Berlin 1995, LOC 1.0 ART 7.1 PRO. Das Buch hat keine Seitenzahlen. Die Seiten sind mit einem „Leitsystem“ versehen, das wir in den Fußnoten dokumentieren.

33 Ibid.

34 Denk und von Thülen, *Der Klang der Familie*, 251.

35 Ibid., 178, auch für die vorangehenden Zitate.

ßen vorsexuelle Charakter der beschriebenen Lusterfahrungen standen in einem Gegensatz zur Härte und Reduziertheit der Musik.

Schließlich deuteten die Protagonist*innen auch die Produktion von Musik, die Tätigkeit des DJs an Turntables und Synthesizern als lustvollen Akt, als körperliches Ausagieren einer intimen Beziehung von Mensch und Maschine. Der Technokünstler 3-Phase etwa betonte, dass „Hingabe und Intention“ notwendig waren

um einen Track zum Leben zu erwecken, im richtigen Moment den richtigen Knopf zu drücken, aktiv mit den Kisten zu musizieren und nicht passiv programmieren. Das kann man wirklich mit dem Küssen vergleichen. 4 on the floor [ein regelmäßig betonter Viervierteltakt] monoton Zunge rein und raus schieben, das heisst keine Modulation, fast so gut wie tot. Also langweilig! Mit Intention und Hingabe richtig Aktion zu bringen, das ist Modulation. Und wenn man dann noch im richtigen Moment den richtigen Knopf drückt ... dann hat man Sex mit Maschinen, auraler Sex sozusagen. And that's the way!³⁶

Mit diesen Ausführungen zeichnete 3-Phase ein Bild der Mensch-Technik-Beziehung, demzufolge es nicht Maschinen oder Computer waren, die Musik machten, während Menschen diese Maschinen nur bedienten und sich ihrer Funktionsweise unterwarfen.³⁷ Vielmehr wirkten Künstler*innen gleichsam als Liebhaber*innen aktiv in die Maschine hinein und verhielten sich dabei zugleich intuitiv und intentional. Gleichzeitig mussten Künstler*innen die Wirkung ihrer Verbindung mit der Maschine auf die Zuhörer*innen auf der Tanzfläche antizipieren. 3-Phase begriff Musik daher als einen „Energiefluss“, der gleichsam ohne „Verstopfungen“ ein nahtlos fließendes Musikerlebnis ermöglichen sollte, zu dem ohne Unterbrechung getanzt werden konnte. Dabei sollte Musik nicht nur hörbar sein, sondern haptisch gefühlt werden, etwa über kaum hörbare Frequenzen im Subbassspektrum, die Vibrationen erzeugten.³⁸

Techno war, wie die Diskussion zeigte, dem öffentlichen Urteil zum Trotz keine lustfeindliche Subkultur. Allerdings unterschied sich der Lustkörper im Techno vom (hetero)sexuellen Lustkörper, den kritische zeitgenössische Kommentator*innen als Maßstab nahmen. Der Lustkörper im Techno stellte sich durch den Gebrauch von Technik her. Die technisch produzierte Musik schuf leidenschaftliche, intensiv-sexuelle Lusterfahrungen auf der Tanzfläche. Soundsystems, Rauminstallationen

36 Sven Röhrig, „Wie man Techno macht. 5 Statements by 3-Phase.“ In Klanten und Die Gestalten (Hrsg.), *Localizer 1.0.*, LOC 1.0. FEA 1.9. 3PH.

37 Siehe hierzu Barrett Watten, *The Constructivist Moment. From Material Text to Cultural Poetics*. Middletown, Conn. 2003, 180.

38 Volkwein, *What's Techno*, 80-81; Garcia, „Beats, Flesh, and Grain“, 61-64.

und andere technische Praktiken ließen Lust als tendenziell immer weiter steigerbare Größe erscheinen. Zwischenmenschlicher Kontakt hingegen wurde spielerisch und abseits herkömmlicher Sexualität gelebt. Indem die Beziehung zu Maschinen als lustvolle und sexuelle beschrieben wurden, konnte sich das Subjekt im Techno als aktives positionieren und sich dem Narrativ des durch die Technik unterworfenen und disziplinierten Körpers widersetzen. Die Praktiken besaßen immer den Charakter des „Ausprobierens“, sie schufen Momente flüchtiger Intimitäten. Techno versprach, zumindest prinzipiell, die Möglichkeit geteilter, ekstatischer Lust ohne Körperkontakt und ohne dass Schönheitsnormen wirksam wurden. Lust wurde durch Maschinen stimuliert, aber nicht gefordert. Zwischenmenschliche, vor allem genitale Sexualität hingegen verlor an Bedeutung und wurde teils sogar als problematisch gesehen.

II. Verausgabte Körper

„Ich bin gar nicht mehr zur Ruhe gekommen. Jeden Montag morgens zur Arbeit und dann ab spätestens Donnerstag wieder los, das ging irgendwann nicht mehr. Die ganze Zeit diesen Beat im Körper zu haben, das war mir zu hart.“³⁹ Das Leben in der Techno-Szene, das DJ Zappa, Resident im Berliner Walfisch, hier beschreibt, war anstrengend, auf die Dauer zu anstrengend für ihn. Der „Beat“, der vom Bass vorgegebene, fast ohne Pause durchlaufende Takt, der schier endlos weitertanzen ließ, affizierte seinen Körper und setzte sich gleichsam in ihm fest. Dabei schuf der Beat auch einen neuen Lebensrhythmus: die Arbeit endet, das Feiern beginnt, die Arbeit endet, das Feiern beginnt wieder, und so weiter. Das Wochenende wurde zum tagelangen „Nachtmenschen-Marathon“, der Körper und Psyche erschöpfte.⁴⁰ Für den Ostberliner DJ war das irgendwann zu viel, weshalb er sich entschloss, der Szene den Rücken zuzukehren.

Zappa arbeitete zunächst als Hausmeister im Club Tresor. Als sich die Szene ab 1991 ausbreitete und die Partys länger wurden, begann Zappa im Walfisch, einem Café in der Köpenicker Straße, eigene Veranstaltungen zu organisieren, die erst anfangen, als andere Clubs schon wieder schlossen. Der Walfisch wurde zum ersten Afterhour Club Berlins.⁴¹ Zu-

39 Denk und von Thülen, *Der Klang der Familie*, 260-261.

40 Ibid., 267.

41 Ein aufgenommenes Set vom November 1991 dokumentiert, dass auch am Sonntagnachmittag zu Beats von etwa 130 BPM weitergetanzt wurde, siehe „A Sunday afternoon @ Walfisch in November 1991“, <https://www.youtube.com/watch?v=DnUmAlvUv9o> (abgerufen am 12.12.2017).

nächst legte nur Zappa selbst auf, später kamen andere DJs hinzu und der Walfisch öffnete seine Türen durchgängig von Freitag Abend bis Montag Morgen. Die Berliner Zeitung beschrieb den Club im November 1991:

Auch am späten Vormittag sind die Rolladen des ‚Walfischs‘ heruntergelassen. Während draußen Sonntagsspaziergänger in der Herbstsonne flanieren, verhilft drinnen, einem Raum mit dem nüchternen Flair einer Hotel-Diskotheek, DJ Zappa den Nachtschwärmern bis um vier Uhr nachmittags zum letzten Kick. Es ist stockduster, kein Lichtstrahl dringt in den Raum. Ein paar Schlappmachern sind die Augen zugefallen, sie sitzen auf dem Boden und dösen. Andere reißen sich in der stickigen Luft die Klamotten vom Leib und tanzen halbnackt unter den zuckenden Blitzen des Stroboskops, sie hüpfen und springen und schütteln sich. ‚Techno ist kein schönes Tanzen‘, meint DJ Zappa, ‚aber die Musik ist genau wie unser Leben: extrem hektisch.‘⁴²

Die Beschreibung der Afterhour, der Verlängerung der Party über das Ende der nächtlichen Party hinaus, steht paradigmatisch für die Anforderungen, die Techno an Körper stellte. Von Technik euphorisiert, zappelten Körper immer weiter, erfuhren die Grenzen ihrer Ausdauer und überschritten sie, bis zur ultimativen Erschöpfung. Ästhetik, ein „schönes Tanzen“, stand dabei nicht im Vordergrund. Vielmehr ging es um körperliche Verausgabung.

Im Techno verausgabten sich Körper auf vielfältige Weise. Dies betraf nicht nur den Rave selbst, den Moment intensiver Verausgabung im ausdauernden Tanzen, sondern ebenso die Organisation der Partys. DJ Jauche etwa bemerkte, sein Kollege Zappa habe „alt“ ausgesehen, „als wäre er bald tot. Er war auch so ein dünnes Gerippe. Mit der Zeit wurde er immer unzufriedener, was die Entwicklung der Musik und der Szene betraf. Ich glaub, ihm ging das alles zu schnell.“⁴³ Dabei war Zappa, geboren 1968, gerade Anfang 20. Technik spielte bei dieser Verausgabung eine fundamentale Rolle. Von Beats und Stroboskopen angetrieben, wurde bis zur Erschöpfung getanzt. Technik, so beschrieben es Protagonist*innen, drang in die Körper ein, setzte sich dort fest, und verschaffte ihnen neue Möglichkeiten, ganz im Sinne transhumaner Körperlichkeit: der Körper schien ein tendenziell mangelhaftes, gewissermaßen von den Gestalten seiner technifizierten Umwelt überholtes Wesen, das mit Hilfe von medizinischen, technologischen oder pharmakologischen „Enhancements“ seine Begrenzungen überwinden sollte.⁴⁴ Ähnlich schien

42 Piepgras, „Der Beat dröhnt“.

43 Denk und von Thülen, *Der Klang der Familie*, 260.

44 Siehe zum Transhumanismus etwa das Buch des Robotikers Hans P. Moravec, *Mind Children. Der Wettlauf zwischen Menschlicher und Künstlicher Intelligenz*. Hamburg 1990, oder Max More, *Principles of Extropy Version 3.11. An evolving framework of values and standards for continuously improving the human condition*,

Technik im Techno Körper zu beschleunigen und sie ausdauernder zu machen. Permanent wurden die Grenzen von Körpern getestet und ausgedehnt, um sie in den Zustand der Ekstase zu versetzen. Am Ende der so produzierten Ekstase blieben nur erschöpfte Körper zurück. Indem Technik in ihn eindrang, übernahm sie gewissermaßen den Körper. Protagonist*innen beschreiben etwa immer wieder Momente des Kontrollverlusts, der zentral für die Erfahrung körperlicher Ekstase war. Allerdings war der *totale* Kontrollverlust, etwa durch Drogen, eine von vielen kritisierte Grenze. Der Kontrollverlust sollte kontrolliert bleiben.

Techno war nicht die erste musikalische Subkultur, in der körperlicher Verausgabung eine zentrale Rolle spielte. Auch die Punks der 1980er Jahre zelebrierten ein schnelles, körperlich intensives Leben in der Gegenwart, zu dem Alkohol- und Drogenexzesse, Pogotanzen, und Symbole der Selbstdestruktion, wie etwa Piercings gehörten. Gleichzeitig zur exzessiven Entgrenzung bedienten sich die Punks allerdings einer Ästhetik der Selbstdisziplinierung, wie Bodo Mrozek ausführt. Durch Bondage-Kleidung, Nietengürtel und Hundehalsbänder wurde nicht, wie etwa bei den Hippies, die Befreiung, sondern vielmehr die sich fortsetzende Normierung und Beschränkung von Körper und Subjekt in Szene gesetzt und damit kritisiert. Dabei wurde der Punkkörper gewissermaßen Ausdruck einer Krisenmentalität, „die Verkörperung einer zeitgeschichtlichen Zäsur: der Strukturbruch der 70er Jahre“.⁴⁵ „No Future“ war Ausdruck einer radikalen Absage an positive Zukunftsentwürfe, zu denen in den achtziger Jahren apokalyptische Visionen über die Folgen von Technik gehörten, etwa in Form einer atomaren Katastrophe, Umweltzerstörung oder computerbasierter Überwachung.⁴⁶ Technik galt als Mittel der Disziplinierung, wie es die Düsseldorfer Synth-Punk-Band Iso-

<https://web.archive.org/web/20131015142449/http://extropy.org/principles.htm>
(abgerufen am 12.12.2017).

45 Siehe etwa Bodo Mrozek, „Punk.“ In Netzwerk Körper in den Kulturwissenschaften (Hrsg.), *What Can a Body Do? Praktiken und Figurationen des Körpers in den Kulturwissenschaften*, Frankfurt a.M. 2012, 191-196.

46 Siehe Fernando Esposito, „Von no future bis Posthistoire: Der Wandel des temporalen Imaginariums nach dem Boom.“ In Anselm Doering-Manteuffel, Lutz Raphael und Thomas Schlemmer (Hrsg.), *Vorgeschichte der Gegenwart: Dimensionen des Strukturbruchs nach dem Boom*. Göttingen 2016, 393-424. Im Hardcore, einer Spielart des Punk der 1980er Jahre, wurden zwar durchaus Normen der Selbstsorge und des Umgangs mit dem Körper (z.B. im Straight Edge) sowie eine Hoffnung auf gesellschaftliche Transformation formuliert. Zugleich aber war das „schneller, lauter härter“ der Musik und das gewalttätige Tanzen auf Konzerten nicht Ausdruck dieser Zukunft, sondern wurde als Zivilisationskritik an „einer sich in Friedfertigkeit wiegenden gesellschaftlichen Gewalt“ verstanden, siehe Martin Büsser, *If the kids are united. Von Punk zu Hardcore und zurück*. Mainz 1996, 81-85.

lierband in ihrem Stück „Kontrolle“ vermittelte.⁴⁷ Protagonist*innen des Techno sahen demgegenüber ein auch körperlich befreiendes Potential in der Technik, die sie nicht mehr mit Bedrohung und Disziplinierung durch Staat, Militär und Industrie identifizierten, sondern vor allem als individuell verfügbares Hilfsmittel der exzessiven Verausgabung betrachteten. DJ Mijk van Dijk beschrieb, wie sich Techno vom Punk unterschied, auch in Hinblick auf die Bewertung von Technik:

Punk war immer Verweigerungshaltung. Im Techno war man für etwas, für die Musik, für den Lebensstil. Es war eine sehr hoffnungsvolle Zeit. Es waren so viele Dinge weg: die Mauer, der Ost-West-Konflikt. Alles schien sehr strahlend, das Jahr 2000 glitzerte. Alle sprachen von Cyberspace, Future, Brain Machines. Computer galten in den 80er-Jahren als Inbegriff des Überwachungsstaates, und plötzlich war das etwas, um sich selbst zu verwirklichen, um neue Musik zu machen. Eine Befreiungsmaschine, keine Überwachungsmaschine.⁴⁸

Während Technik für den Punk vor allem ein Bedrohungspotential barg, versprach sie im Techno eine Wiedergewinnung der Zukunft. Exzess wurde deshalb nicht als Ausdruck technifizierter Gewalt, sondern als Tanzen erweiterter körperlicher Möglichkeiten verstanden.

Musik und Lichteffekte sollten den Körper dazu bringen, aus seinen Grenzen ausubrechen. Wolve Neugebauer beschrieb diese Entgrenzungserfahrung: „Der Rhythmus diktiert die Bewegungen, die Leute tanzen sich über ihre körperliche Leistungsfähigkeit hinaus und sind nicht mehr auf dieser Welt.“⁴⁹ Der Slogan „Dance or Die“ brachte die radikale Affirmation von Bewegung, ja, den Zwang dazu auf den Punkt. Nur beobachtend am Rande einer Party zu stehen ohne selbst zu tanzen war, anders als etwa in Rockdiscotheken der 1970er Jahre, inakzeptabel.⁵⁰ Immer leistungsfähigere Licht- und Tontechnik sollte den Körpern ermöglichen, die Grenzen des Gewohnten zu durchbrechen. Oliver Gensk, der mit dem Dance Gore Department die Technostorm-Reihe veranstaltete, warb in der Berliner Zeitung im Sommer 1991 für seine Party: „Wir bieten Leuten 60,000 Watt, Scanner, Licht- und Laserinstallationen und Stroboskopeffekte mit extrem schneller Frequenz, durch die man alles zeitversetzt wahrnimmt und damit die sonst gewohnte Realität durchbricht.“⁵¹ Ähnlich priesen die Veranstalter von Raves wie Tekknozid und Mayday die Wattzahlen ihrer Licht- und Soundanlagen an und verban-

47 Isolierband, *Kontrolle*, 1982.

48 Denk und von Thülen, *Der Klang der Familie*, 193.

49 Piepgras, „Der Beat dröhnt“.

50 Siehe Holger Schwetter, „Progressiv übers Land. Landdiskotheken in den 1970er und 1980er Jahren.“ *Musikforum* 2, 2015, 38-39.

51 Jana Sittnick, „Unter Müll und hinter Mauern. Mit dem ‚WMF‘ hat wieder ein neuer Dance-Club in Mitte aufgemacht.“ *Berliner Zeitung*, 24.08.1991, 11.

den so das Versprechen von Wirklichkeitsverlust mit technischer Beschleunigung.⁵² Zum Technostorm im Herbst 1991 wurde noch ausschweifender mit der Technik geworben:

Der Technosound aus 12 MT4 Großkonzert Soundsystemen à 5000 Watt mit je 2500 Watt Subbass (bis 25Hz) wird aus einer 4 Ecken Surroundbeschallung bisher unerreichte Shockwaves auslösen. The one way trip to ecstasy starts on the dancepyramid, um die mit einem Alutraversensystem, computergesteuerten, kaltlichtbedampften Ellipsoid Reflektorscannern und einem Stobo-Surround-System ein Lichtkäfig erzeugt wird. Erstmals im Einsatz: Die Dance Gore Ultra-Stobo-Installation: 2 Mega-Stobos mit je 15000 Watt, 8 Stobos mit je 5000 Watt und Pluton-53-D Gasentladungsstobos garantieren im synchronisierten Takt mit 25 Röhrenstobos den Mindflash und lassen Cyberspace Realität werden. Die Dance Crowd verschwindet im White Fog aus 9m Nebelscheinwerferkonstruktionen.⁵³

Dennoch gab es auch Zweifel am Nutzen der schier endlosen Aufrüstung der Partys mit leistungsstärkeren Technologien, die auch als Wettbewerb zwischen Reihen wie Tekknozid und Technostorm diskutiert wurde. So kommentierte die Frontpage den Werbetext für Technostorm kritisch-ironisch als „Technik-Gigantomanie“, die an ein Waffenarsenal erinnere, mit dem man „jeden Golfkrieg“ gewinnen könne.⁵⁴

Insbesondere die Stilrichtungen Hardcore Techno und Gabber trieben diese Entwicklung zu immer schnelleren Rhythmen und Lichteffekten ins Extrem, um so Körper zu affizieren. Charakteristisch für diese Richtungen des Techno war ein schnelles Tempo mit mindestens 160 beats per minute (bpm), meist sogar 180 bis 250 bpm, ein „harter und gerader“ Beat im Zweiviertel- oder Viervierteltakt, eine erhöhte Lautstärke und übersteuerte, verzerrte Klänge, sowie „(Sprach-)Samples und der Einsatz extremer Effekte.“⁵⁵ Der Musiker Alexander Troitzsch, Mark N-R-G genannt (als „energy“ zu lesen), beschrieb, welche körperlichen Effekte diese Musik produzieren sollte: „Hardhouse [ein anderer Begriff für Hardcore und Gabber] ist die pure Energie. Brainwash. Wenn ich mir das Zeug reinziehe, vergesse ich meine Umwelt, wie hypnotisiert.“ Der Musiker argumentierte, man solle der „brutalen Reality der Sounds“ nicht durch Drogen „entfliehen“, sondern lernen „die Waves an sich her-

52 Denk und von Thülen, *Der Klang der Familie*, 101.

53 „Brain vs. Technostorm. Hirnlos Stürmisch? Kampf der Giganten!“ *Frontpage* 10, 1991, 5.

54 *Ibid.*

55 Volkwein, *What's Techno*, 163-168. Als Beispiel für Hardcore Techno kann Mark N-R-G, „Here We Go Again“, 1992, <https://www.youtube.com/watch?v=n6W4vErWwuA> (abgerufen am 12.12.2017) gelten. Die Steigerung, insbesondere von Geschwindigkeit, die Gabber bedeutete, offenbart sich anhand eines Liveset von Sascha GN & Cut X im Berliner Bunker 1993, <https://www.youtube.com/watch?v=zzZRQAx4J60> (abgerufen am 12.12.2017).

anzulassen, sie an die Hirnströme anzuklicken, bis sie ins Unterbewusstsein eindringen und ein Teil von dir werden. Meine Tracks haben meiner Meinung nach oft Lust, die Crowd richtig durchzukneten, bis sich die DNA verknotet und das Adrenalin zu kochen beginnt.“⁵⁶

Die harten Klänge des Techno wurden hier zu handlungsmächtigen Akteuren, die gleichsam die innere Ordnung des Körpers durcheinanderbringen konnten. Musik wurde den Protagonist*innen zufolge nicht bloß gehört, sondern drang in den Körper ein und wurde Teil dessen. Ähnlich verglich Wolle XDP die Wirkung von Hardcore Techno mit „Genmanipulation“, wobei allerdings etwas unklar bleibt, worin er die Analogie sah.⁵⁷ Während Mark N-R-G die auflösenden Effekte der Musik beschrieb, betonte Alec Empire, Musikproduzent und Gründer der Band Atari Teenage Riot, dass Hardcore Techno leistungssteigernd wirken konnte: „Härte war mehr Energie. Man hat der Musik im Gehirn immer mehr folgen können, und dadurch konnte man auch immer mehr Informationen verarbeiten. Man hatte einfach einen schnelleren Prozessor. Wir wollten immer mehr, weiter.“⁵⁸ Technisch produzierte Musik machte aus dem Körper selbst eine (immer bessere) Technik, so die Vorstellung. Anders als im Punk, der mittels Formen der Selbstdestruktion versuchte, den Körper vor den Anforderungen einer stetigen Verbesserung zu entziehen, imaginierten Raver*innen gleichsam einen posthumanen, durch Technik verbesserten Körper. Ebenso wie Computer, die im Alltag immer sichtbarer wurden, eine tendenziell unendlich beschleunigte Informationsverarbeitung versprachen, sollte die Kapazität des menschlichen Gehirns ausgeweitet werden. Die Betreiber des Plattenlabels Force Inc. aus Frankfurt, bei dem Alec Empire veröffentlichte, beschrieben in einem Interview in der *Frontpage* ihre Musik in diesem Sinne als „eine, die mehr als andere mit dem technischen Display des Alltags interferiert. Ein Spiel mit Maschinen, die Sounds erzeugen. Musik [...], die einen beschleunigenden Effekt auf die Körper hat und diese Beschleunigungsenergie in Tanz umsetzen läßt.“ Sie setze „Kräfte frei, Kräfte der Verausgabung und des Überflusses.“⁵⁹

Die Rhetorik eines „Brainwash“ einerseits und einer gesteigerten Leistungsfähigkeit des Gehirns andererseits verweist auf eine bemerkenswerte Gleichzeitigkeit von Kontrollverlust und Selbstkontrolle im Techno. Die Tanzenden waren aufgefordert, im Moment zu existieren, sich

56 „Mark N-R-G = Pure N-R-G.“ *Frontpage* 2, 1992, 9-10.

57 Denk und von Thülen, *Der Klang der Familie*, 316.

58 *Ibid.*, 317. Bei Alec Empire/Atari Teenage Riot wurde die Härte der Musik jedoch auch zum Ausdruck radikaler politischer Kampfansagen, die durchaus auch in der Tradition des Punk standen, etwa im Song „Hetzjagd auf Nazis“, 1992, <https://www.youtube.com/watch?v=O1TJd4TyXAs> (abgerufen am 12.12.2017).

59 „Force Inc.“ *Frontpage* 10, 1991, 12.

der Geschwindigkeit und Überreizung hinzugeben und diese in ihren Körper aufzunehmen. So beschreibt DJ Jauche, welche Faszination Afterhourclubs auf ihn ausübten: „Das war so ein Drang, ein Sog, der von der Musik ausging: immer dabei sein und immer weitermachen. Das ging mir auch so, obwohl ich keine Drogen genommen hatte.“⁶⁰ Sich dem Rhythmus hin- und damit Aufmerksamkeit, Distanz und Kontrolle abzugeben, beförderte, wie im ersten Teil gezeigt, das lustvolle Musikerlebnis. Dieser Sog war aber auch gefährlich, wie manche Protagonist*innen rückblickend meinen. Immer wieder verweisen sie darauf, dass intensives Feiern Körper und Psyche erschöpfte, Beziehungen gefährdete und die Bewältigung des (Arbeits-)Alltags zur Herausforderung machte. „Das war eine Falle. Man kam da einfach nicht raus, man konnte sich dem Sog nicht entziehen. Diesem Sog, immer weiter zu feiern. Nicht aufzuhören. Ich bin manchmal am Montag nach Hause gekommen und war mir nicht mehr sicher, ob ich an dem Wochenende schon mal in meiner Wohnung gewesen war. Das ging so lange bis mein Freund sagte, wenn du jetzt nicht aufhörst, trennen wir uns. Als DJ wurde man von der Masse aber auch immer mitgezogen. Am Plattenspieler lagen teilweise zwölf Pillen und fünfzehn Lines“, erzählt der Würfler, der als zweiter DJ Zappa beim Auflegen im Walfisch unterstützte.⁶¹ Während manche Protagonist*innen euphorisch einen Aufbruch in eine neue, technisch-körperlich verbesserte Zukunft feierten, hinterließ die Verausgabung bei anderen, zumindest im Rückblick, erschöpfte Körper.

Drogen spielten sowohl für die Versuche, die Leistungsfähigkeit des Körpers zu steigern, als auch für die schwierige Balance zwischen Kontrollverlust und Selbstkontrolle, eine entscheidende Rolle. Die ausdauernden Entgrenzungen wurden durch gezielten Drogenkonsum ermöglicht, etwa von Speed oder Kokain, mit Hilfe derer körperliche Bedürfnisse nach Essen oder Schlaf unterdrückt und zeitweise überwunden werden konnten. Für viele gehörte Ecstasy zum lustvollen Rausch der Party dazu. Dennoch gab es Kritik an der Art und Weise, wie die Droge konsumiert wurde. Dabei wurde Drogenkonsum nicht unbedingt grundsätzlich abgelehnt, sondern vor allem dann, wenn er die „Basis“ der Party, die sinnliche Erfahrung von Musik und Lichteffekten, zu ersetzen drohte. So erzählte Uwe Reineke: „Wir hatten ein Motto: ‚Eine gute Party wird mit Pille besser. Eine Scheißparty wird auch mit Pille nicht besser.‘ [...] Das haben später viele nicht mehr verstanden und dachten, sie können mit Drogen ihren Arbeitsfrust vergessen.“⁶² Mittels Drogen aus dem Arbeitsalltag zu entfliehen ermöglichte gerade nicht die authentische,

60 Denk und von Thülen, *Der Klang der Familie*, 249.

61 *Ibid.*, 258. Ob es sich um Kokain oder Speed handelte, bleibt im Text unklar.

62 *Ibid.*, 259.

exzessive Körpererfahrung, die von Protagonist*innen der Szene gesucht wurde. Daher sahen viele Protagonist*innen Drogenkonsum skeptisch und warnten davor, sich völlig im Rausch zu verlieren. In dem Zine Fachblatt für Synapsenmassage, das aus kopierten schwarz-weißen, seitenfüllenden Texten im Stil von Stream-of-consciousness-Erzählungen besteht, behauptete etwa ein*e anonyme*r Raver*in: „tanzmusik darf kein heroin sein [...] abhaengigkeit bewirkt den verlust der kritikfaehigkeit & wer zur kritik nicht mehr imstande ist verliert die angesichts der sich beschleunigenden zukunft so wichtige faehigkeit der flexibilitaet leben ist staendige erneuerung – kappt man diese so bleibt nichts – nimm mentale & physikalische gegebenheiten wahr erfasse sie: create & design.“⁶³ Heroin führte zur Abhängigkeit und letztlich Selbstdestruktion, und machte damit die geforderte Flexibilität und Selbstverbesserung in einer sich beschleunigenden Zeit unmöglich. Einen solchen Rausch sollte auch Techno nicht bieten. Die „Basis“ der Party und des Rauschs bildeten eben nicht nur äußere Gegebenheiten des „Events“. Ebenso war die Fähigkeit sich selbst zu beobachten gefordert, sowohl in Hinblick auf körperliche Konstitution als auch auf psychische Stimmung. Grenzüberschreitung erforderte die genaue Kenntnis der eigenen Grenzen.

Körperliche Leistung, die Drogen ermöglichen aber auch erschweren konnten, war nicht nur für die Erfahrung des Raves, für ausdauerndes Tanzen, gefragt, sondern auch für die zur Organisation der Raves notwendige Arbeit. Techno war auch ein Ort produktiver Verausgabung. Eine*r der Betreiber*innen des Clubs Planet erinnerte sich beispielsweise: „aufbau – feiern – abbau, das alles ohne pause erforderte hohe ansprüche an mensch und maschine.“ Einerseits boten die flexiblen Strukturen Möglichkeiten zur Improvisation. Immer wieder hatte man, so hieß es in dem Rückblick, Möglichkeiten, „etwas neues hinzuzufügen oder auszuprobieren, was anderorts durch feste strukturen einfach nicht möglich war.“⁶⁴ Techno bot, so zumindest schien es den Akteur*innen, Raum zum selbstbestimmten Arbeiten, zum kreativen Experimentieren und Improvisieren in selbstgeschaffenen Strukturen ohne Chefs. Es entsprach dem Ideal von Flexibilität und „create & design“. Bei allem Enthusiasmus über vermeintlich freie Arbeit brachte diese eben auch potentiell entgrenzte Arbeit, die keinen Unterschied mehr zwischen Freizeit und Job kannte, die Körper wie auch die benutzte Technik an den Rand ihrer Leistungsfähigkeit brachte. Partys waren nicht nur Orte totaler Verausgabung im Tanzen, sondern ebenso im Job, wie es Alexandra Droner, eine der Clubbetreiberinnen des Tresors, beschrieb: „Bei sol-

63 „Mutterschiff.“ *FFSM: Fachblatt für Synapsen Massage*, 1994, 21-22.

64 Andreas Roßmann, „Planet. History. Planet Glamour Crew.“ In Klanten und Die Gestalten (Hrsg.), *Localizer 1.0*, LOC 1.0 CLU 2.3. E-W.

chen Jobs gibt es kein Außen. Nur den Job. Als Clubmanager ist der Club auch deine Freizeit. Und die Nächste waren so busy, da bin ich die ganze Zeit nur rumgelaufen: Klo verstopft, kein Wodka mehr, kein Gin mehr, Jacke weg, Türprobleme, Licht und Musik gehen aus, weil die Sicherungen durch waren. Das ist ja am Anfang oft passiert. Du bist immer unterwegs, und immer will irgendwer was. Das ist so ein seltsamer Nachtmenschen-Marathon.“⁶⁵

III. Verbundene Körper

Dem Techno haftet der Ruf radikaler Individualisierung an. Jede und jeder tanzt für sich allein, völlig auf den eignen Körper fokussiert, ohne Verbindung zu anderen Menschen. „Wo verbaler Ausdruck von Gefühlen unmöglich ist, ist auch zwischenmenschliche Nähe erschwert“, behaupteten Falko Blask und Michael Fuchs-Gamböck. „Die Technogeneration ist die Walkman-Generation, egal ob sie Ohrstöpsel trägt oder nicht: Sie läuft noch, aber sie hört nicht mehr, dem Geräusch ihrer Kopfhörer zum Trotz.“⁶⁶ Auch der DJ erschien ihnen als „Einmann-Orchester.“⁶⁷ Und ganz ähnlich behauptete Philipp Ther in der Berliner Zeitung: „Man musiziert in digitaler Einsamkeit.“⁶⁸

Dieser Außenwahrnehmung stand der Wunsch nach Verbindung im Techno entgegen. Dabei diente Technik den Akteur*innen als Mittel zur Vergemeinschaftung. Verbindungen fanden bereits auf technisch-musikalischer Ebene statt. Während Musiker*innen im klassischen Orchester oder einer Band jeweils mit einem Instrument gemeinsam musizieren, agieren Techno-Künstler*innen zwar in der Regel tatsächlich allein, benötigen aber ein ganzes Ensemble verschiedener Geräte, etwa Turntables, Mixer, und Soundsysteme, oder Sequenzer, Sampler und Synthesizer, deren Zusammenspiel erst den Sound ergibt. DJ 3-Phase betont, wie seine Tätigkeit mit Soundmaschinen Verbindungen herstellte: „Man verbinde die wundervollsten Klangroboter die man finden kann (auf äußerst trickreiche Art und Weise), mit vielen Kabeln zu einer gigantischen, alles kontrollierenden Sound/Mix-Maschine ..., tritt an sein Dirigentenpult und lässt es BRUMMEN und kreischen und grooven...“.⁶⁹ Dieser Technik wurde auch eine demokratisierende Wirkung zuge-

65 Denk und von Thülen, *Der Klang der Familie*, 267.

66 Blask und Fuchs-Gamböck, *Techno*, 159-160.

67 Ibid., 43.

68 Philipp Ther, „Das digitale Attentat. Bis das Stimmchen nach Stimme klingt.“ *Berliner Zeitung*, 23.04.1992, 19.

69 Röhrig, „Wie man Techno macht.“

schrieben. Technik sollte prinzipiell jeder und jedem ermöglichen, Musik selbst zu machen. Sampler erlaubten, ohne Kenntnis eines bestimmten Musikinstruments, so Jürgen Laarmann, „auf alle bisher jemals erzeugten und festgehaltenen Klangquellen zurückgreifen, sie nutzen, zu seinen Zwecken modifizieren, modulieren, verändern und neu definieren um etwas Eigenes daraus zu kreieren.“⁷⁰ Auch der Musiker Cosmic Baby formulierte eine politisch-utopische Hoffnung: „Die Musik verkörperte, dass alles ganz anders werden könnte. Das hat für mich hervorragend zusammengepasst. Die Produktionsmittel sind billig und für jeden erreichbar, und auf dieser Basis ist trotzdem eine große Bandbreite individueller Kreativität möglich.“⁷¹ Techno, oder genauer: die technischen Mittel zur Musikproduktion im Techno verkörperten die Utopie einer Technik, die allen zur individuellen, kreativen Selbstverwirklichung verhelfen könne.

Die durch Technik geschaffene Gemeinschaft auf dem Dancefloor sollte gleichzeitig egalitär und anonym sein. Der Musiker 3-Phase beschrieb, wie Techno im Unterschied zu Rockmusik, die auf die Idole der Bands fokussiert war, keinen Unterschied zwischen Künstler*innen und Publikum machte und Raum für dessen Phantasie schuf: „Techno ist Fortschritt.... weil Artist und Audience eins sind. Wir brauchen keine Rock'n Roll-Barden oder Keyboard- und Gitarrenvirtuosen, die ihre Ego-Probleme in unsere Ohren rein mogeln. Wir müssen nicht aufhören zu tanzen und in die Ecke (heißt auf die Bühne) starren, sobald ein Musiker sich blicken lässt. Die Tänzer fahren auf geile Tracks genauso ab wie die Artists.“ Der Künstler oder DJ als kreatives Subjekt wurde im Techno hinter der Technik unsichtbar, die Musik damit anonym und gesichtslos. Für die Zuhörer*innen sollte dies befreiend sein, da sie sich nun nicht mehr an der Bühne und den Künstler*innen ausrichten mussten, wie es bei Konzerten üblich war. Die im Techno propagierte Egalität wurde somit auch körperlich durch die Art und Weise, wie sich die Tanzenden im Raum bewegten, hergestellt. Arne Gramh erinnert sich etwa dass „der DJ [...] einfach so da [stand]. Nicht auf einer Bühne. Auf Augenhöhe. Das hatte so was geil Basisdemokratisches. Selbst in der DDR standen die DJs auf einer Bühne oder waren leicht abgeschottet. Den DJ zu kennen galt als Privileg. Und genau das gab es im Ufo nicht. Die DJs haben eine Platte aufgelegt und selber mitgetanzt.“⁷² Auf dem Dancefloor konn-

70 Jürgen Laarmann, „The Techno Principle or ‚What Is Techno Really?‘“ In Klanten und Die Gestalten (Hrsg.), *Localizer 1.0.*, LOC 1.0 FEA 1.16 JL.

71 Denk und von Thülen, *Der Klang der Familie*, 52.

72 Ibid., 46-47.

ten, wie 3-Phase behauptete, die Tanzenden „eins“ werden.⁷³ Zur Technik Tanzen war das Medium dieser Verbindung.

Aber dabei blieb es nicht. Körper sollten auch mit Technik verbunden werden. Ein besonders eindrucksvolles Beispiel hierfür bietet die Tranceparty-Reihe *The Brain*, die Wolle Neugebauer ab September 1991 im Quartier Latin organisierte. Neugebauer, der mit Cyberspace und Tekknozid für eine der ersten bekannten Veranstaltungen mit hartem Technosound verantwortlich gezeichnet hatte, begriff *The Brain* als Beweis, „dass es jenseits der harten Schiene auch noch andere Wege gibt, um einen positiven Rave zu kriegen.“ Sound-, Licht- und Rauminstallation sollten dazu dienen, die Tanzenden „auf der Tanzfläche in eine Hypnose fallen“ lassen, um sie in Tiefentrance, eine Art Wachtraum zu versetzen. Im Unterschied zum ekstatischen Rausch auf Tekknozid Partys, auf denen man „vollkommen in die Luft“ gehen und „herumspringen“ musste, sollten die Tranceparties nicht exzessiv über die Grenzen der körperlichen Leistungsfähigkeit hinaus, sondern in „neue Ebenen des Bewusstseins“ hineinführen.⁷⁴

Im Zentrum der Party stand die von Neugebauer entworfene „Brain-Tec-Installation“, die, wie der Flyer verkündete, „auf wissenschaftlichen Erkenntnissen“ der Hirnforschung aufbaute. Über ein „Interface“ hatte Neugebauer eine „Mind-Machine“ mit der Stroboskopanlage verbunden – so jedenfalls stellte Neugebauer die Installation dar).⁷⁵ Diese sendete Lichtreflexe aus, die gehirneigenen Schwingungen entsprachen und bei den Partybesucher*innen „Traumsequenzen simulieren“ sollte. Die Installation sollte die Körper „in Alpha- und Beta-Schwingungen einpacken.“ Das Gehirn, so behauptete ein Flyer, würde sich fast zwangsläufig an die gesendeten „Tieffrequenzen“ angleichen. Ähnlich suggerierten Abbildungen, dass die Frequenzen geradewegs durch das Gehirn hindurch führten und so ein völliges Eintauchen, eine Immersion, erlaubten.⁷⁶ Neugebauer zufolge produzierte *The Brain* eine Tranceerfahrung und ermöglichte daher ein Erreichen „anderer Bewusstseins Ebenen“, wie es „schon bei den Naturvölkern praktiziert“ worden war. Eine Trance hatte für Neugebauer „etwas Hypnotisches, man geht immer tiefer in sich rein, und irgendwann wird man so schamanenmäßig eins mit der Erde.“ Von der Technik ging also gerade keine Gefahr der Entfremdung

73 Röhrig, „Wie man Techno macht.“

74 Zum Folgenden siehe Denk und von Thülen, *Der Klang der Familie*, 243, und „Use Your Brain!“ *1000 Clubzine*, November 1991, 11.

75 Zusätzlich wurden „Brain-Maschinen-Gruppensessions“ mit Brillen angeboten, siehe etwa das Foto von Tilman Brems, http://www.zeitmaschine.org/wp-content/uploads/2014/03/zeitmaschine_18.jpg (abgerufen am 12.12.2017).

76 „Brain vs. Technostorm. Hirnlos Stürmisch? Kampf der Giganten!“ *Frontpage* 10, 1991, 5. Dort ist auch der Flyer reproduziert.

aus. Vielmehr sollte sie dazu dienen, einen angeblich ursprünglicheren, authentischeren Bewusstseinszustand zu erreichen.

Um zu funktionieren, bedurfte The Brain auch der richtigen Musik, die allerdings erst entwickelt werden musste. Zum Missfallen des Veranstalters spielte DJ Kid Paul auf der ersten Party noch „Walküren-Techno“, während Wolle nach sphärischen, melodiöseren Sounds suchte.⁷⁷ Diese Musik sollte der DJ Paul von Dyk entwickeln. So wurde The Brain auch zum Prototyp der Trance-Party, bei der mit der hypnotisierenden Wirkung von elektronischer Musik experimentiert wurde. Die Musik sollte helfen, den „ganze[n] Club“ in eine „Mind Machine“ zu verwandeln, wie DJ Mijk van Dijk über Neugebauers Vision berichtet. Dazu wurden die DJ-Sets immer wieder von etwa fünfzehnminütigen Passagen „ohne Beats“ unterbrochen, in denen nur Flächen zu hören waren und Subbassfrequenzen und die Lichteffekte der „Braintec-Installation pur“ wirkten.⁷⁸ Van Dyk spielte in den Pausen des Sets Livesounds mit seinem Roland SH-101-Synthesizer ein, die laut Wolle „New-Age-mäßig“ klangen.⁷⁹ Trancemusik bediente sich in gleicher Weise sphärischen, flächigen Synthesizerklängen mit „raumerweiternden Effekten wie Hall, Echo und Decay“ und vor allem gesampelten organischen Sounds, wie etwa Naturgeräuschen, Trommeln und Gesängen.⁸⁰ Künstler*innen versuchten durch besonders lange Stücke mit ausgedehnten Intros ohne regelmäßigen Beat und mit monotonen und repetitiven Klängen Momente der Entrückung zu schaffen. Cosmic Baby beschrieb Trance als Weiterentwicklung von Techno: „Techno war immer Body Musik [...]. Trance geht eine Stufe weiter. Trancesounds sprechen über den Körper direkt den Geist an.“⁸¹ Passend zur Musik überspannte bei The Brain eine von Diaprojektoren mit „Fraktale[n] und Stern-Landschaften“ ange-

77 Siehe „Use Your Brain!“

78 Ibid.

79 Denk und von Thülen, *Der Klang der Familie*, 246.

80 Volkwein. *What's Techno*, 173-174. Der Track von Cosmic Baby „The Space Track“ (1992) zeichnet sich beispielsweise durch für Trance typische Elemente aus. Der Track ist mit 9:21 Minuten länger als die meisten Technotracks. Er beginnt mit einem langen Intro ohne (regelmäßige) Rhythmen, zunächst einigen „spacig“ klingenden, sphärischen Geräuschen, dann kommen mehrere Lagen Sounds hinzu, zunächst sarkral anmutende Gesänge und Samples von Naturgeräuschen (Wald, Vogel, Wasser) und schließlich eine eingängige, repetitive Melodie. Erst nach 2:05 setzt der Beat ein. Neben der einfach Drum- und Bassline hört man vor allem eine repetitive Melodielinie, die immer wieder von Parts ohne regelmäßigen Beat unterbrochen wird. Cosmic Baby, „The Space Track“, 1992, <https://www.youtube.com/watch?v=FJJD6BVGeGQ> (abgerufen am 12.12.2017).

81 Andreas Grün, „Euro-Voodoo. Cosmic Baby. The Transcendental Overdrive.“ *Groove* 14, 02.03.1992, 15.

strahlte Pyramide die gesamte Tanzfläche, während Pharao-Statuen aus Pappmaschee auf der Bühne standen.⁸²

Um die Trance zu erreichen waren die Besucher*innen von The Brain aufgefordert, ihren Körper auf neue Art und Weise einzusetzen.⁸³ Anders als beim „harten“ Techno sollten die Körper nicht mehr rhythmisch schnell zappeln. Laut den Anweisungen eines Flyers sollte man während des Tanzens die „Augen halb geschlossen halten“, „möglichst schwingende Bewegungen ausführen“ und sich „auf die Subtöne und Netzhautbilder konzentrieren“.⁸⁴ Wenn die „Braintec“-Passagen einsetzten, wurde den Anwesenden geraten „sich auf die Bühne oder die Videoanimation auszurichten“, um auch die visuellen Reize aufzunehmen. Sich gegen Kritiker*innen verteidigend betonte Neugebauer allerdings, dass diese bemerkenswert genauen Anweisungen nicht als strikte Vorschrift zu verstehen seien, denn „der freie Tanz [war] zum Erreichen der Trance viel wichtiger.“ Vielmehr sollte ein Zustand eintreten, „bei dem die Bewegungen des Beats nicht mehr bedürfen“, bei dem also das sonst für Techno so zentrale Mittel wegfiel. Bezeichnenderweise fragte das 1000 Clubzine auch skeptisch, ob die „Mind Machine“ nicht dem Prinzip des Technoclubs widerspreche, da sie normalerweise auf ruhende Körper ausgelegt sei. Doch für Neugebauer war es „unrelevant, ob der Körper liegt oder steht oder tanzt“ solange man sich nur auf die Verbindung mit den audio-visuellen Reize der Maschine einließ. Damit diese allerdings funktionierte, bedurfte es, wie Neugebauer freimütig zugab, „einer Menge Autosuggestion und Bereitschaft.“ Den Machern der Party zufolge gelang es zumindest entspannte Körper zu produzieren. In den fünfzehn Minuten, in denen die Mind-Maschine spielte „standen alle da und floateten so rum“, erzählt Paul van Dyk.⁸⁵ Und Neugebauer selbst erinnert sich: „Das hat die Leute mitgenommen. Man konnte sehen, wie entspannt die waren. Ganz viele hatten ihre Augen geschlossen und alle zusammen bewegten sich wie eine amorphe Masse im Einklang. Andere haben sich hingesezt und umarmt. Meine Freundin meinte, in den Raum zu kommen wäre wie das wohlige Gefühl eines tollen Traumes gewesen.“⁸⁶ Das Zusammenspiel von Mind Machine, einer speziell entwickelten Musik, die eine Abkehr von den harten, rhythmischen Bässen der Tekknozid Partys darstellte, sowie einer besonderen Art des Tanzens sollte eine Verbindung von Körper, Gehirn und Technik schaffen, die zu

82 Denk und von Thülen, *Der Klang der Familie*, 246.

83 Siehe Denk und von Thülen, *Der Klang der Familie*, 242.

84 Siehe „Use Your Brain!“, auch zum Folgenden.

85 Denk und von Thülen, *Der Klang der Familie*, 242.

86 Ibid., 246.

einem Trancezustand führen sollte. Und manchmal schien das auch zu funktionieren.

Eins mit der Technik zu werden sollte schließlich auch erlauben, sich vom physischen Körper zu entfernen. Technik sollte entkörpern. Auf Ankündigungsflyern wurden teils Köpfe, Gehirne oder Schädel abgebildet und so nicht der sich bewegende, tanzende Körper in Szene gesetzt, sondern neue Bewusstseinszustände symbolisiert, zu denen Trance- oder Technopartys führen konnten.⁸⁷ In vielen der Darstellungen sind die Figuren umgeben von Farben und Lichtern, die an Darstellungen von Weltraum oder Datenströmen erinnerten und so auf die Möglichkeit körperlosen Reisens durch (Cyber)Space und Bewusstsein verwiesen. Die Tranceparty erlaubte, so die Hoffnung, mit allen Sinnen in eine andere Welt einzutreten, für die die Grenzen des Materiellen überwunden werden mussten. Die sinnliche Erfahrungswelt der Technoparty wurde von den Akteur*innen immer wieder mit dem Eintritt in virtuelle Räume verglichen. Ein Zine beschreibt beispielsweise die fiktiven Eindrücke einer*s Partybesucher*in, der*die sich an ein „SensorenSofa“ anschloss, als „computerisierte futuristische kopfreisen in den innerspace wo die innenwelt des verstandes & die aussenwelt der realitaet einander begegnen & interagieren – der gegensatz ist es der entwicklung entstehen laesst housemusik takes you to many places liebe freunde trauer schmerz es ist was es ist: elektronische emotionen“. Die Technik der Brain Machine sollte, so die Vision, die Grenzen zwischen Innen und Außen, zwischen Körpern, Technik und der Umwelt verschwinden lassen. Allerdings bedurfte es für solche Reisen in den „Cyberspace“ gar keiner Technik, denn, so hieß es weiter in dem Text: „paradies ist ein ort in deinem kopf zeit seiner existenz lebt der mensch im cyberspace ist zwei // geteiltes wesen der gegensatz von raum1)existent(& raum2)sein(ich befinde mich in meinem gehirn – es enthaelt mich – dennoch bin ich ein teil der auesseren welt“.⁸⁸ Virtualität war nicht erst das Produkt kommunikationstechnologischer Entwicklungen, sondern existierte schon Kopf, der sich gleichsam in zwei Räumen befand, einer materiellen, körperlichen Welt, und der immateriellen Welt des Bewusstseins, die als Raum der Möglichkeiten erschien. Ob die Mind Machine so wirkte, muss – dies ist trivial – dahingestellt bleiben. Letztlich hing die Tranceerfahrung von der Bereitschaft, sich auf das Experiment der vorgestellten Mensch-Maschinen-Verbindung einzulassen, ab.

Im Techno suchten und fanden die Raver*innen Verbindungen zu sich selbst, zu anderen und nicht zuletzt zur Technik. Sprache und Symboli-

87 Reproduziert in Klanten und Die Gestalten (Hrsg.), *Localizer 1.0.*, LOC 1.1. GFX 6.6 FLY.

88 „Mutterschiff.“

ken spielten in dieser Gemeinschaft nur eine untergeordnete Rolle. Vielmehr konstituierte sich diese durch ein gemeinsames körperlich-technisches Erleben. Zur Technik schwitzend, zappelnd und tanzend verbanden sich die Körper zu einer instabilen Einheit. Dabei überschritten Körper Grenzen der eigenen Leistungsfähigkeit, aber auch die Grenzen zu anderen und zur Technik selbst. Körper eigneten sich Technik an, indem Technik als Schallwellen in die Körper eindrang und den Körper dort verändern konnte, etwa indem sie ihn in einen Trancezustand versetzte. Mental-körperliche Zustände – die Grenzen sind hier fließend – sollten technisch manipuliert werden. Letztlich konnte, so die Hoffnung einiger Protagonist*innen, Technik gar zu einer Entkörperlichung führen, indem sie die Grenzen der Materialität überwand. Technik schuf gleichsam die Möglichkeit zu einer nie endenden Reise.

IV. Fazit

Im Berlin nach dem Fall der Mauer wurde exzessiv mit der Technik getanzt. Technik schuf Sound- und Lichteffekte, die Körper in Bewegung brachten. Zumindest in der Vision der Protagonist*innen verschwammen dabei die Grenzen von Körpern und Maschinen. Die Produktion von Technokörpern ist als nie endender Prozess zu begreifen: nicht nur, aber vor allem im Akt des Tanzens konstituierte sich der Technokörper. Nicht zuletzt strukturierte die technische Musik den Körper zeitlich. Der Beat gab den Rhythmus der Bewegungen vor, die Frequenz der Partys strukturierte Schlaf- und Wachphasen. Technopartys waren prinzipiell ins Unendliche verlängerbare Momente, die den Körper in Bewegung halten sollten, was letztlich für Körper wie für Technik verausgabend war. Techno sollte zugleich extreme, intensiviert Körperlichkeit und, wie das Beispiel der Mind Machine zeigt, fast körperlose Innerlichkeit hervorbringen.

Die Sehnsucht nach stetiger Steigerung von Lust- und Leistungsfähigkeit, die Betonung des Kreativen und Experimentellen sowie die Notwendigkeit, (körperlichen) Exzess und Selbstbeobachtung miteinander zu verbinden legt nahe, Technokörper als Teil des neoliberalen Subjektivierungsregimes zu verstehen.⁸⁹ War das Tanzen zur Technik, so ließe

89 Zum „neoliberalen Subjekt“ siehe nur die klassischen Texte von Ulrich Bröckling, *Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform*. Frankfurt a.M. 2007; Thomas Lemke, Susanne Krasmann und Ulrich Bröckling (Hrsg.), *Gouvernementalität der Gegenwart. Studien zur Ökonomisierung des Sozialen*. Frankfurt a.M. 2000, und Andreas Reckwitz, *Das hybride Subjekt. Eine Theorie der Subjektkulturen von der bürgerlichen Moderne zur Postmoderne*. Weilersweist 2006, 555-588.

sich zugespitzt fragen, ein Tanzen neoliberaler (Selbst-)Zwänge? Konnte, und kann, das Kreativsubjekt, das den Arbeitszwang zunehmend verinnerlicht, im Techno Lust am „Erlebnis der Leibeigenschaft“ genießen, wie Iris Dankemeyer meint?⁹⁰ Auch wenn diese Lesart eine gewisse Plausibilität besitzt, so scheint sie uns letztlich nicht überzeugend zu sein. Sicherlich, Unfertigkeit und konstante Neuerfindung gehören zum Signum des neoliberalen Subjekts. Gleichwohl plädieren wir dafür, den Technokörper nicht in eine solche Masterinterpretation einzuordnen, sondern stattdessen, wie wir es hier herausgearbeitet haben, die komplexe Herstellung von lustvollen, verausgabten und verbundenen Körpern mit Hilfe von Technik nachzuvollziehen. Damit sind wir – bewusst – Fragen von Disziplinierung und Macht, die Körper auf Technik und Technik auf Körper ausüben, aus dem Weg gegangen, um vielmehr und so genau, wie es Quellen erlauben, nach dem *Wie* der Produktion von spezifischen Körpern durch die Aneignung von Technik zu fragen.

Die Protagonist*innen des Techno imaginierten ein verändertes Verhältnis von Körpern und Technik. Auf Raves konnte dieses Verhältnis erprobt werden. Dabei steht gerade nicht die Beherrschung von Körpern im Zentrum, sondern die Potentiale von Körper-Technik-Verhältnissen, die sich in diesem Experimentierfeld finden lassen. Angesichts der gegenwärtigen Nutzung von Technologien zur Identifizierung, (Selbst-)Kontrolle und Produktivmachung des (eigenen) Körpers scheinen die im Techno formulierten Hoffnungen obsolet zu sein. Achim Szepanski, Labelbetreiber von Force Inc. und Milles Plateaux, beklagte schon 1995 den phantasielosen Einsatz von Technik im Techno bei kommerziell erfolgreichen Künstler*innen wie Marusha und Westbam: Sie würden schlicht auf vorprogrammierte Sequenzen zurückgreifen mit „Erkennungsmelodien“ und eingängigen „Signalen“ arbeiten, um so kalkulierte „Körperregungen“ zu produzieren. Szepanski sah demgegenüber im Techno die Möglichkeit einer Musik, die „Maschinen gegen ihre gängige Brauchbarkeit verschaltet“, deren beliebig manipulierbare Codes sich „jeder Interpretation“ entzögen, und die so eine Sprengkraft gegenüber Hörgewohnheiten entfalten konnte.⁹¹ Im Techno versuchten die Protagonist*innen neue, aufregende Körper zu schaffen. Damit widersetzten sie sich einem kultur- und technikpessimistischen Diskurs und stellten den Gegensatz von authentisch/natürlichen und künstlich/technischen Körpern in Frage.

90 Iris Dankemeyer, „Die Gewalt der Musik. Zur Genese gesellschaftlichen Gehorsams.“ In Theodora Becker u.a. (Hrsg.), *Grenzsteine. Beiträge zur Kritik der Gewalt*. München 2016, 152-53.

91 Adam Szepanski, „Force Inc. 1995.“ *Climax. For Adults Only* 8, 1995, 38-39.

122 Leonie Karwath / Joachim C. Häberlen

Leonie Karwath, leonie.karwath (at) fu-berlin.de. Studiert Global History an der Freien Universität Berlin, beschäftigt sich, u.a. mit feministischen Positionen zu Architektur und Wohnen sowie Fragen rund um Körper, Geschlecht und Arbeit. Abseits der Universität organisiert sie Veranstaltungen zur Kultur und Politik des Digitalen.

Joachim C. Häberlen, Kontakt: j.haeberlen (at) warwick.ac.uk. Assistant Professor of Modern Continental European History an der University of Warwick, forscht zu Protestbewegungen und alternativen Lebensvorstellungen im zwanzigsten Jahrhundert sowie zur Emotions- und Körpergeschichte.