

Bianca Ludewig

## **Klänge, die weh tun: Über die Eröffnung sonischer Möglichkeitenräume in der dystopischen Musik des Hardcore Techno**

Die Entstehung von Hardcore Techno und seinen ersten Anti-Genres wie Gabber und Breakcore markieren einen Auffächerungsprozess innerhalb der populären Musik: an den ausfransenden Rändern entstehen Micro-Genres, die bis heute ohne öffentliche Aufmerksamkeit auskommen. Was die mit ihnen verbundenen Klänge – Klänge, die ‚weh tun‘ – im subkulturellen Kontext bedeuten können und welches Wissen sie transportieren, thematisiere ich in diesem Beitrag.

In meiner Masterarbeit *Utopie und Apokalypse in der Popmusik* habe ich mit Gabber und Breakcore zwei Genres der ‚dunklen Seite‘ der elektronischen Musik<sup>1</sup> untersucht. Beide stellen auf jeweils eigene Weise musikalische Extreme dar, die klanglich und sozial sehr unterschiedlich umgesetzt werden. Doch das Gemeinsame dieser und vieler weiterer ‚düsterer‘ Musikstile (Industrial, Metal, Drone, Noise, EBM, Dark Ambient etc.) sind künstlerische Strategien, die bewusst mit Grenzüberschreitungen und Tabubrüchen agieren, um so apokalyptische Atmosphären musikalisch umzusetzen. Diese invasiven und unter Umständen schmerzhaften Klänge erzeugen bei den AkteurInnen und KonsumentInnen – im Gegensatz zur Rezeption der Außenwelt – lustvollen Genuss. Auch wenn diese Stile für das nicht geschulte Ohr ähnlich klingen mögen, existieren diese Micro-Genres doch in ganz unterschiedlichen Szenen. Der Fokus meines Beitrags liegt jedoch auf den Gemeinsamkeiten und auf einer breiteren Analyse ihres Entstehens zu einem bestimmten Zeitpunkt. Auch werden der gesellschaftlich-politische Kontext (Globalisierung, Postfordismus, Neoliberalismus, Thatcherism) sowie der subkulturelle (Rave/Techno) miteinbezogen.

Welche ästhetischen und sozialen Strategien kommen also bei den ProduzentInnen, AktivistInnen oder KonsumentInnen apokalyptischer Musik-

---

<sup>1</sup> Die dunkle Seite von elektronischer Musik versuchten Theoretiker wie Simon Reynolds oder Steve Goodman mit dem Begriff des ‚Hardcore-Kontinuums‘ zusammenzufassen.

stile zum Einsatz? Welches Wissen entsteht im Kontext apokalyptischer Musik? Welche politischen oder gesellschaftlichen Potenziale hat Hardcore Techno? Auch wird das Sonische untersucht, denn die apokalyptischen Potenziale dieser Sub-Genres entfalten sich vor allem im Sonischen. Aber im Sonischen oszilliert auch immer das Soziale, wie ich zeigen werde. Mit Hilfe einer Feldforschung in Berliner Szenen sollten Bezüge empirisch ausgeleuchtet werden, da über diese Genres bisher kaum geforscht wurde. Auch war es reizvoll eine Forschung zu unpopulären apokalyptischen Musikstilen vor dem Hintergrund eines regelrechten Apokalypse-Hype zu realisieren, der in 2012 virulent war.

Die Hochzeiten dieser dystopisch-apokalyptischen Anti-Genres waren in den Neunzigerjahren und ihr Auf-den-Plan-Treten antizipiert das Ende einer Phase und markiert gleichzeitig den Beginn von etwas Neuem, das sich auch in einem Auffächerungsprozesses in Micro-Genres ausdrückt, welcher bis heute andauert. Die Retrospektive auf Hardcore Techno und Rave ermöglicht neue Deutungen unseres gegenwärtigen kulturellen Moments: „[A] moment of the end of the future or even nostalgia for the future“ (Williams 2013 @ CTM Festival). Dieser Satz kann kennzeichnend für eine Debatte aus der Blogger-Szene Englands stehen, an deren Spitze Theoretiker wie Simon Reynolds oder Mark Fisher, die die Neunzigerjahre des englischen Post-Rave als letztes Jahrzehnt deuten, in dem das radikal Neue noch vorhanden war (vgl. Fisher 2009). Danach sei die Erfahrung eines „radical audio future shock“ (Williams 2013 @ CTM Festival) nicht mehr erreichbar oder abwesend gewesen. Manche teilen diese Einschätzung, andere, wie der Theoretiker Adam Harper, setzen dem die These einer Ära der ‚Infinite Music‘ entgegen (vgl. Harper 2011). Egal welche Position man vertritt, es bleibt festzuhalten, dass hier eine Art Zäsur, eine kulturelle Verschiebung stattgefunden hat. Der Politologe Richard Saage hat die Apokalypse als ‚Abfall der Moderne‘ bezeichnet<sup>2</sup> und in Anlehnung daran deute ich die apokalyptischen Micro-

---

<sup>2</sup> Richard Saage stellt in dem Aufsatz „Zur Differenz und Konvergenz von Utopie und Apokalypse“ die Frage, ob es nicht das Signum der Moderne selber gewesen ist, dass die klassische Differenz zwischen Utopie und Apokalypse einer Konvergenz, also eines Sich-Aufeinander-zu-Entwickelns, weichen musste? Einerseits, so seine Hypothese, hat der Modernisierungsprozess die religiösen Vorstellungen der Apokalypse selbst säkularisiert und so die gemeinsamen Schnittmengen mit dem utopischen Charakter rationaler Konstruktionen vergrößert. Andererseits fungieren apokalyptische Szenarien, seit dem zweiten

Genres der elektronischen Musik, welche als ästhetisch nonkonform und gesellschaftlich marginal betrachtet werden können, als Recyclingmaschinen für diesen Abfall. Durch das Überschreiten von (Schmerz-)Grenzen eröffnen sie Möglichkeitsräume. Für den Kulturtheoretiker Alexei Monroe spiegelt sich darin eine Reaktion auf das Kommodifizieren und Kommerzialisieren von vormals progressiven Subkulturen – in diesem Fall von Techno. Ein aufschlussreicher Begriff für dieses Moment scheint mir der des ‚Afterglow‘, welcher 2014 das Oberthema der Transmediale ist, eines jährlichen Festivals für Medienkunst und Digitale Kultur in Berlin. Afterglow beschreibt sowohl das ambivalente Gefühl nach einem abklingenden Rausch, als auch ein intensives rotes Leuchten durch Aschepartikel in der Atmosphäre nach einem Vulkanausbruch. Die Transmediale versteht Afterglow als symbolischen Ausdruck für den ‚post-digital moment‘ der Gegenwart, in dem Medien-Technologien und Praktiken, die bis vor Kurzem noch als wertvoll galten, sich nun in Müll verwandeln:

As media technologies have now become completely integrated into everyday life, they function similarly to natural resources, producing physical and immaterial waste products [...] what seems to remain from the so-called digital revolution is a futuristic nostalgia for the shiny high-tech it once promised to us [...]. The challenge that this moment poses is how to use that state of post-digital culture in between trash and treasure as a chance from which to invent new speculative ideas. (Transmediale 2013: 28f.)

Wenn man Attali folgt<sup>3</sup>, der Musik ein vorausschauendes Potenzial zuschreibt und die Veränderungen in Musik und Musikproduktion mit den ökonomischen und gesellschaftlichen Umbrüchen zusammengedacht hat, dann ist diese Phase in der Entwicklung der elektronischen Musik als Antizipation des gesellschaftlichen post-digitalen Moments zu deuten. So hat elektronische Musik stets die größte Nähe zur technologischen Entwicklung. Die erwähnte Nostalgie wird als eine ‚Retromania‘ verstanden

---

Weltkrieg, als Abfall der Moderne selber: „Sie mutieren zu einer Konsequenz der utopischen Welt [...], wie dies für das utopische Denken seit Morus charakteristisch gewesen ist“ (Saage 2010:17).

<sup>3</sup> In kultureller Produktion, speziell in der Musik, sah Attali einen Indikator, mehr noch – ein prophetisches Moment, das uns etwas darüber sagen kann, wie die politisch-gesellschaftliche Welt von morgen aussehen kann und welche Transformationsprozesse auf uns zu kommen.

(vgl. De-Bug 2011, Reynolds 2011); diese unterstellt der Musik des 21. Jahrhunderts eine manische Ausrichtung auf die eigene Vergangenheit und artikuliert sich in musikalischen Post-Sub-Stilen wie Witchhouse, Vaporwave, Post-Dubstep oder Future Garage, die wie zerschlagene Spiegel die Klänge gebrochener Vergangenheiten reflektieren.

Subkulturen haftet stets ein utopisches Moment an, wie Eva Kimminich veranschaulicht: „Nicht nur ‚Mächtige‘ und ‚Intellektuelle‘ machen Politik bzw. entwerfen Utopien, sondern auch populäre Gemeinschaften [...], sie entfalten, testen und erleben Identitäten und ‚possible worlds‘“ (Kimminich 2009: VIII). Kimminich versteht Subkulturen – ebenso wie Attali – als „Seismographen gesellschaftlicher Entwicklungen“ (ebd.) und als Laborkulturen, in denen utopisches und dystopisches Denken als Motor gesellschaftlichen Wandels wirkt. Die Praxis populärer Musik vollzieht sich „in einem liminalen Raum, einem Raum der Utopie“ (ebd.), der temporär durch eine Gemeinschaft realisiert wird. Die Psychologin und Subkulturforscherin Dunja Brill betont ebenfalls, dass Subkulturen typischerweise einen spielerischen Umgang mit Tabuzonen der bürgerlichen Gesellschaft kultivieren, „wodurch sie verborgene und verdrängte Aspekte der Gesamtkultur sichtbar machen“ (Brill 2009: 2). Neu ist daran wenig, so galt dies stets für die Kunst, wie Rolf Grossmann meint: „Die Funktion der Künste als übergeordnete Orientierung in der zweckfreien Erfahrung gesellschaftlicher Wirklichkeit bzw. als Exploration von Grenzbereichen zieht sich als roter Faden durch die Geschichte der Ästhetik“ (Grossmann 2005: 242).

In meiner Masterarbeit habe ich die Geschichte des Hardcore Techno in Berlin nachgezeichnet und die aktuellen Szenen untersucht, ihre Entwicklung nachgezeichnet. Da es kaum Literatur dazu gibt, war es mir ein Anliegen Teile dieser Subkulturen zu dokumentieren und zu beleuchten. Vieles, was Brill für Metal oder Industrial aufzeigt, beispielsweise ‚dystopische Kriegs- und Zerstörungsszenarien‘, sind für elektronischen Hardcore ebenso relevant. So ist die Nähe von Gabber und Breakcore zu Metal und Industrial ebenso groß wie zu Techno und Breakbeat, was die Stile zu einer interessanten Schnittstelle macht. Aber auch zu Battlerap und Musikformen des *Black Atlantic* lassen sich Bezüge herstellen. So spricht Julius Erdmann in seinem Text zu Gewalt und Endzeitvisionen im Street- und Gangstarap von einem „revolutionären Movens der apokalyptischen Utopie“ (Erdmann 2009: 208), der zwar keinen Determinismus in Gang setzt, wohl aber Einfluss auf die Wahrnehmung gegenwärtiger Umstände

nehmen kann, „indem die Dringlichkeit, die Notwendigkeit und die Legitimität einer Veränderung aufgezeigt werden kann“ (ebd.). Ein weiterer Punkt wird in der Funktion der Apokalypse als Gegenposition zum Mainstream evident, wo die Hörer die Position des Rappers „zur Abgrenzung von gängigen Normen“ nutzen (ebd.: 217). Und Florian Werner schreibt in *Rapokalypse*, dass wer vom Ende der Welt spricht, gehört werden will, weshalb er den Faktor Lautstärke ins Spiel bringt, welche über Verstärker, Anlagen und Soundsystems erreicht werde. Den existenziellen Drang nach Lautstärke überträgt er auch auf eine ‚inhaltliche Dezibelgrenze‘, die der apokalyptische Rapper erreichen und auch überschreiten will. In der Kunstfigur Apokalypse kommen „die Legitimation der Heiligen Schrift, die Wucht der Tradition und die Lautstärke eines Erdbebens“ zusammen (ebd.: 250).

Auch wenn eine literarische Ebene im elektronischen Hardcore nur selten, zumeist in Form von Sprachsamples vorkommt, lässt sich die von Werner konstatierte Dezibelgrenze direkt auf die sonische Ebene übertragen. Diese ist von Relevanz für die Analyse elektronischer Musikstile, weshalb der Musik-Journalist Simon Reynolds betont, dass Rave- und Techno einen fundamentalen Bruch zur Rockmusik „and socialist realist paradigms of rock criticism, which focus on songs and storytelling“ (Reynolds 1999: 9) repräsentieren. Das Sonische erweist sich daher, wie ich zeigen werde, als wichtige Zugangsmöglichkeit für die Untersuchung von Musikstilen wie Hardcore Techno. Die Verwendung der Begriffe Utopie<sup>4</sup> und Apokalypse<sup>5</sup> sollen das Spektrum der Terminologien erwei-

---

<sup>4</sup> Der Begriff Utopie geht auf den 1516 erschienen Roman von Thomas Morus zurück, nach dem auch das literarische Genre benannt wurde. Urbild aller Utopien ist Platons Staat, diese Konzeption kann aber auch als undemokratisch bewertet werden, da die entworfene Gesellschaft stark hierarchisiert und reglementiert war, sie ließ keinen Pluralismus zu. Der klassische Utopie-Diskurs kann daher auch eine autoritäre Linie verfolgen und kann eine antiindividualistische Stoßrichtung bekommen. Ein notwendiges Korrelat war totalitärer Terror: „[W]eil nur dann die Stetigkeit der utopischen Zielsetzung auf lange Zeit gesichert erscheint“. Utopie kann aber auch als Potenzial sozialer und gesellschaftlicher Veränderungsprozesse oder als Lernprozess verstanden werden. Letztendlich gibt es aber laut Brockhaus keinen Konsens darüber, was man unter dem Begriff der Utopie genau zu verstehen hat. (Brockhaus Enzyklopädie (1994): 15-20).

tern, um sozial-politische Potenziale oder progressive Tendenzen unter veränderten popkulturellen<sup>6</sup> und gesellschaftlichen Bedingungen<sup>7</sup> aufzuzeigen. Bei Gabber und Breakcore handelt es sich um apokalyptische Klangbilder, die aber auch als utopische Strategien funktionieren. In *The Evolution of Senso-Brutalism: Electronic Aesthetics of Force in Music – Industrial, Minimal Techno, Gabba* beschreibt Monroe, wie sich die elektronische Musik immer wieder von neuem refragmentiert, sobald eine ihrer Genre-Verästelungen zu dominant oder konventionell wird. Dies gilt vor allem für die Entwicklung von Rave/ Techno in Großbritannien. Nach seinen Beobachtungen legt die Geschichte der elektronischen Musik der Neunzigerjahre nahe, dass mit dem Fortschritt der technologischen Möglichkeiten ebenso die Anzahl der Ausdifferenzierungen, also der Subgenres, steigt. Dieser Prozess gilt nicht nur für Elektronische Musik, wird aber innerhalb dieser Entwicklung am explizitesten sichtbar. So war elektronische Tanzmusik oder Techno für viele AkteurInnen die letzte große utopische Hoffnung in Subkultur und Popmusik, wie es auch der Breakcore Produzent, DJ, Theoretiker und Aktivist Christoph Fringeli in *Hedonism and Revolution: The Barricade and the Dancefloor* treffend beschreibt:

We witness a brief moment where apparently revolution could just be around the corner, and a cultural rupture seems going hand in hand with a political rupture. [...] In the 1990s we at Datacide and others tried to theorize the techno rave scene as a possible proletarian counter culture. For a moment the techno rave had this potential, but no more, and it is lost now. (Fringeli 2011: 7)

Alex Williams versucht die popkulturelle Analyse von Reynolds mit dem Ökonomischen und Politischen zusammenzubringen. Reynolds Beobachtungen deutet er als „the popcultural logic of late neoliberalism“ (Williams 2013 @ CTM Festival). Er bezieht sich im Folgenden auf die Theorien

---

<sup>5</sup> Apokalypse: „griechisch ‚Enthüllung‘, ‚Offenbarung‘. 1) prophetische Schrift über das Weltende. 2) bildungssprachlich: Grauen, Unheil, Untergang“ (Brockhaus Enzyklopädie (1986): 677-678).

<sup>6</sup> Vgl. Bonz 2008 und Weinzierl 2000.

<sup>7</sup> Veränderung gesellschaftlicher Parameter, die zumeist unter Stichworten wie Globalisierung, Netzwerkgesellschaft oder Individualisierung/ posttraditionale Vergemeinschaftung verhandelt werden.

der CCRU<sup>8</sup>, vor allem die von Nick Land, der die Ideen von Deleuze und Guattari Mitte der 1990er weiterdachte: Land „brought out an inhuman pro capitalism [...]. Land favored an absolute process of acceleration, he identifies capitalism as the ultimate agent of human and post human history“ (ebd.). Bei Land spielen Beschleunigung und Schnelligkeit eine zentrale Rolle. Die Forschungen der CCRU stellten stets Bezüge zu den musikalischen Entwicklungen ihrer Zeit her. Die erhöhte Beschleunigung in der Entwicklung des UK Techno/ Rave kann so als Reaktion auf die ökonomischen und politischen Veränderungen der Neunzigerjahre gedeutet werden: „[U]nderground dance music was fully embodying the inhuman science-fictional-visions of Land“ (ebd.). Laut Williams absorbierte man im Jungle der Neunzigerjahre viele Metaphern von Land, die dann in klanglichen Innovationen ihren Ausdruck fanden und eine „apokalyptisch-paranoide Euphorie“ (ebd.) erzeugten. Die unfassbare Geschwindigkeit des Kapitalismus konnte so auf der Tanzfläche fühlbar gemacht und von HörerInnen und TänzerInnen nachempfunden werden. Dies sind fruchtbare Bezüge für den folgenden Rückblick auf die Entwicklung von Hardcore Techno.

### **We have arrived: Hardcore Techno<sup>9</sup>**

Die Genres Gabber<sup>10</sup> und Breakcore umreißen den Bereich des elektronischen Hardcore, sie sind Spielarten des harten Techno. Techno galt als

---

<sup>8</sup> CCRU – Cybernetic Culture Research Unit: Arbeitsgruppe aus Studenten und Lehrtätigen an der Warwick University in England, gegründet 1995. Mutierte zu einem Forschungskollektiv, das Cybernetics mit Theorien von Deleuze und Guattari oder Complexity Science kombinierte sowie mit Entwicklungen der UK Rave Kultur oder Cyberpunk Pulp Fiction zusammendachte. Mitglieder u.a. Kodwo Eshun, Steve Goodman, Mark Fisher, Nick Land, Luciana Parisi, Sadie Plant, mehr: <<http://www.ccru.net>>. Vgl. Reynolds 2008.

<sup>9</sup> „We have arrived“ von Mescalinum United (aka Marc Trauner) gilt als einer der ersten Hardcore Techno Tracks, produziert 1990. Trauner war Mitbegründer des Frankfurter Labels Planet Core Productions.

<sup>10</sup> Gabber mit „er“ am Ende bezeichnet den ursprünglichen Musikstil aus Holland. Gabba mit „a“ steht für eine lokale Variante von Gabber in Berlin, Hamburg oder Ost-Deutschland, die sich hauptsächlich im DJ-ing niederschlägt. Gabba wurde auch im englischsprachigen Raum verwendet, hier lediglich eine vereinfachte Schreibweise.

die Musik absoluter Unmittelbarkeit und reiner Physik, wie es der Journalist Ulf Poschardt subjektiv und anschaulich beschreibt: „Während Disco und House noch die Unmittelbarkeit über Verführung, Glamour, Charme, Erotik oder Eleganz herzustellen versuchten, gelangte Techno mit Brachialgewalt über Lautstärke direkt in die Nervenschaltstelle und sandte von dort Signale an den Körper.“ (Poschardt 2001: 325) Für Poschardt brachte Techno „subsonische“ (ebd.) Klänge und Geräusche auf die Tanzfläche, die bis dahin noch jenseits der Schmerzgrenze angesiedelt waren. Techno galt Ende der Achtziger-, Anfang der Neunzigerjahre als die härteste Musik; sogar einige DJs des Berliner Clubs Tresor glaubten damals, die Musik sei so hart, dass sie niemals kommerzialisiert werden könne.<sup>11</sup> Die neuen Hörgewohnheiten ließen „eine Radikalität zu, die sogar hart an der Folter vorbeischrämmende Töne unter wohlige Tanzmusik verbuchte“ (ebd.). Techno war Hardcore, „darüber waren sich bei allen Unterschieden die DJs in Belgien, England, Deutschland und in den USA einig“ (ebd.: 328). Was als ‚hart‘ gilt, hat sich jedoch im Laufe der letzten zwanzig Jahre gravierend verändert. So erläutert Fringeli im Interview, dass die Hörgewohnheiten Anfang der Neunzigerjahre revolutioniert wurden; die musikalische Entwicklung bewegte sich in dieser Zeit sehr schnell vorwärts Richtung Schnelligkeit und Härte. Was in einem Jahr als hart galt, war im nächsten Jahr schon wieder obsolet: „Man dachte, das kann nicht mehr extremer werden. [...] Die frühen schnellen Breakbeat Sachen haben sich doch erheblich von House oder Techno-House unterschieden und das war dann erstmal eine verrückte Erfahrung, ein Schock, der schon ein wichtiges Element dabei ist“ (Interview Fringeli 2012). Heute haben sich die Hörgewohnheiten so verändert, dass es immer schwieriger wird, diese Sensation hervorzurufen.

Es gab und gibt zwar auch Stile, die schneller und härter als Techno im Allgemeinen sind, wie Schranz oder Hardtechno, diese gehören aber nicht in den Bereich des Hardcore Technos, den ich hier fokussiere. Denn Hardcore Techno hat sich im Gegensatz zu hartem Techno weit von

---

<sup>11</sup> *SubBerlin - The Story of Tresor*: Fernseh-Dokumentation über die Geschichte des Tresor Club - von den Anfangstagen 1991 bis zur Schließung 2005. Wurde ursprünglich für den RBB gemacht und dort 2009 ausgestrahlt, kam später in die Kinos und wurde im April 2012 auf DVD veröffentlicht. Der Film war vorübergehend auf Youtube zu sehen.



seinen Techno-Wurzeln entfernt und hat einen eigenen Stil und Sound herausgebildet: „Ab 1996 hat man erlebt wie sich die Szenen gespalten haben, da gehörte Hardcore dann auch nicht mehr so richtig zum Techno, weder szenen- noch soundtechnisch“<sup>12</sup> (Interview DJ Lamagra 2012). Es gab damals offenbar ein Grundbedürfnis bei vielen DJs und Produzenten, Techno oder EBM<sup>13</sup> härter zu gestalten: „Die DJs haben die Platten einfach immer schneller abgespielt und dann haben die Produzenten einfach gleich schneller produziert“ (Interview Stailen 2012). Wichtigste Grundvoraussetzung für die Entstehung von Gabber und elektronischem Hardcore waren pitchbare Plattenspieler und damit der ganze Komplex dessen, was Reynolds unter ‚Remixology‘ (vgl. Reynolds 1999) oder Kodwo Eshun unter ‚Mixadelik‘ (vgl. Eshun 1999) zusammenfassen.

Im Bereich des Hardcore haben sich einige Jahre nach dem Aufkommen von Gabber und kurz darauf Breakcore diverse Substile ausdifferenziert: Speedcore, Splittercore, Doomcore, Frenchcore, UK Hardcore, Noizecore, Raggacore, Darkcore, Terrorcore oder Happy Hardcore. Gabber und Breakcore sind deshalb als Sammelbegriffe für ein breites und heterogenes Feld von Stilen aus dem Bereich des elektronischen Hardcore zu verstehen; die Übergänge zwischen den Micro-Genres sind fließend. Einige definieren elektronischen Hardcore über die Geschwindigkeit, andere über Noise-Sounds oder klangliche Färbungen der Bass-Drums, die stets eine gewisse Härte und Aggression besitzen. Hardcore und Gabber haben die Absicht, zu provozieren und zu beleidigen: „Gabba is a funkless,

---

<sup>12</sup> DJ Tanith beschreibt die Entwicklung wie folgt: „[B]is 1996 war eigentlich alles gesagt, was man mit Gabber mitteilen konnte. Interessant waren dann höchstens noch Offshots wie Breakcore, welcher sich mit dem bpm-gleichen Drum&Bass verband, Rettungsversuche wie Intelligent Gabber sollten aber lediglich amüsante Fußnoten am Rande bleiben.“ (Tanith auf seinem Blog: Hardcore und Gabber, früher und Entwicklung bis heute. <<http://www.tanith.org/?p=2935>> (abgerufen am 10.03.2012).)

<sup>13</sup> EBM steht für Electric Body Music. „Mitte der 1980er Jahre aufgekommene Synthese aus Horror-Versionen des Industrial Rock [...] und der New Wave, die zu den musikalischen Quellen des Techno gehört. Als Wegbereiter dieser Entwicklung gelten die belgischen Bands Front 242 [...] und á;Grumh.“ (Wicke, Peter et al. 2007: 153) „Die Ikonografie der Platten und die Ideologie der Bands waren gewalttätig und hoffnungslos. Musiker von Bands wie Front 242 oder á;Grumh erinnerten bei ihren Auftritten an Krieger aus Science-Fiction-Filmen oder an hysterische Hooligans.“ (Poschardt 2001: 328)

frenetic nightmare, the ultimate bastardization of techno“ (Reynolds 1999: 283). Im Bereich des Hardcore herrscht daher eine bizarre Sound-ästhetik vor, die oft ans Limit des noch Erträglichen geht. Das Streben der Technoszene nach immer Ausgefallenerem führte zur Entwicklung von Hardcore und Gabber, welche für den Autor Michael Schuler, durch Schnelligkeit, übersteuerte Samples oder dreckige Sounds „einen emotionsgeladenen Extremismus verkörpern“ (Schuler 1999: 123). Der Gründer des Amsterdamer Labels Mokum sieht das allen Hardcore Tracks gemeinsame in der ungeheuren Energie, die sie besitzen und beim Publikum freisetzen. Dies ist ein Faktor, der von DJs und Produzenten immer wieder hervorgehoben wird. Die Produktionen wirken laut Schuler durch ihre Härte extrem und unnahbar:

Elektronischer Hardcore und Gabber gelten als eigenständige Stilrichtungen, die dem Crescendo-Rausch der unaufhaltsam sich selbst überbietenden Geschwindigkeitsmanie entwachsen. Nach der Kommerzialisierung von Techno in den Jahren 1993/94 besannen sich viele Hardcore-Produzenten auf die ursprünglichen Klangexperimente und ihre Quellen im Industrial- und Noise-Bereich. (Schuler 1999: 122)<sup>14</sup>

Der französische DJ und Produzent Laurent Garnier beschreibt die Entwicklung aus der französischen Perspektive: „Ende 1993 hielt das Wort ‚Hardcore‘ in unseren Wortschatz Einzug (bald wurde das Suffix ‚-core‘, das Herz, Kern bedeutet, in Frankreich für alles Mögliche gebraucht: Speedcore, Trancecore, Acidcore, Breakcore)“ (Garnier/ Brun-Lambert 2005: 172). Laut Garnier sind diese Produktionen „von Natur aus Techno“ (ebd.), aber sie propagierten eine finster gefärbte Dimension. Für Garnier driftete die Szene allerdings schnell „in eine akustische Heftigkeit ab, die bis zum Äußersten ging“ (ebd.). Diese sprach dann auch ein neues Publikum an, das von Industrial Musik beeinflusst war und sich von House nicht angesprochen fühlte. Der aufkommende Hardcore spaltete laut Garnier die Pariser Rave Szene: „[D]ie Raves wurden radikaler, und die Harmonie zwischen den verschiedenen Gruppen verschwand“ (ebd.: 173).

---

<sup>14</sup> Gegenwärtig scheint wieder eine solche Phase zu beginnen, da Metal-, Doom-, Drone-, Dark-Wave oder Industrialkonzerte nun auch verstärkt im Clubkontext stattfinden; oft im Lineup mit jungen ProduzentInnen elektronischer Musik, die sphärische, experimentelle, dunkle Elektronik mit Referenzen auf eben jene Genres und deren PionierInnen darbieten.

DJ Pure vom Duo Ilsa Gold<sup>15</sup> beschreibt Hardcore nicht nur als schnell und hart, „sondern beinahe unfassbar schräg und schwer erträglich. [...] Für viele ist es nur noch Krach, doch das Witzige ist ja, die Grenzen auszuloten, anzugreifen. [...] Denn so veränderst du eingerostete Denkweisen“ (Schuler 1999: 123). Mitte der Neunzigerjahre verästeteln sich die jungen Subgenres erneut, diesmal zu Speedcore oder Happy Hardcore: „Es gibt den englischen Happy Hardcore und den holländischen Happy Hardcore. In England ist er eng mit dem Breakbeat verbunden; die haben ihren eigenen Happy Hardcore gemacht“ (Interview DJ Lamagra 2012). Etwa zur gleichen Zeit bildet sich parallel zum Happy Hardcore auch die besonders schnelle Variante, der Speedcore, heraus. So gab der Track New York City Speedcore von Disciples Of Annihilation auf dem wichtigen US Label Industrial Strength 1997 dem Kind einen Namen. Fringeli betont, dass Breakcore auch eine Reaktion gegen die Kommerzialisierung von Techno war, wo einige Akteure bewusst versuchten Muster und Strukturen zu brechen. Die entstehende Breakcore-Szene schien sich auch durch ihre links-politische Einstellung von anderen Formen des Hardcore Techno zu unterscheiden (vgl. Fringeli in Amaretto 1995). In der Dokumentation *Notes on Breakcore* bestätigen 2006 einige Artists, dass es auch heute (noch) eine Grundeinstellung ist, die für sie selbst dazu gehört. Fringeli nimmt dazu wie folgt Stellung:

Es gab eben einige Akteure oder Labels, vor allem in der Anfangszeit, wie Force Inc., DHR oder Praxis, die sich links oder linksradikal definiert haben. [...] Es gab zwar auch neue Labels wie Sprengstoff oder Mindbender, die auch in dieser Tradition standen; aber gleichzeitig gab es ganz viele Akteure, die sich gar nicht politisch geäußert haben. Eine Zeit lang gab es schon einen Konsens, auch wenn der sehr diffus war, dass man links war, aber dieser Konsens ist irgendwann leider verloren gegangen. Allerdings [...] ist es nicht ganz verschwunden. (Interview Fringeli 2012)

---

<sup>15</sup> Als Ilsa Gold veröffentlichten das Wiener Duo zwischen 1993 und 1996 zahlreiche Techno- und Hardcore-Techno Stücke. Später veröffentlichten sie unter dem Alias Sons Of Ilsa. Auffallend an ihrem Stil war eine ironische und respektlose Haltung, die sich durch den Gegensatz von rhythmischer Härte und der Verwendung ungewöhnlicher Samples zeigte. Nach ihrer Trennung veröffentlichten beide weiter sporadisch Musik.

Gabber und Breakcore entstanden ungefähr zeitgleich Anfang der Neunzigerjahre. Während Gabber einen ganz eindeutigen Entstehungsort hat, nämlich Holland und dort vor allem Rotterdam, ist beim Breakcore kein eindeutiger Ort zu ermitteln. Verschiedene Städte Europas sind hier relevant und England ist ein wichtiger Referenzort. Laut Fringeli war es der Berliner DJ Tanith<sup>16</sup>, der das Wort Breakcore 1992 in einem Interview zum ersten Mal benutzte. „Richtiger Breakcore“, so Fringeli „hat sich entwickelt als Produzenten wie Alec Empire<sup>17</sup> den Darkside-Jungle aufgenommen und radikalisiert haben. Der Begriff hat sich dann langsam, aber stetig verbreitet“ (Interview Fringeli 2012).

Hardcore Techno und Gabber sind nicht gleichmäßig bekannt oder verbreitet, sondern beschreiben eine ganz eigene Landkarte. So sind in Deutschland vor allem Berlin, Hamburg und Schwerin relevant gewesen, da es dort Clubs gab, die regelmäßig Hardcore und Gabber Partys veranstalteten. Auch in Leipzig oder Chemnitz gab es kleinere Szenen und in Nordrhein-Westfalen, bedingt durch die Nähe zu Holland. International ist die Musik vor allem in europäischen Ländern wie Holland, Deutschland, Italien, Frankreich, England und Schottland subkulturell relevant oder in Japan und den USA sowie in der Anfangszeit an der australischen Ostküste. Diese Karte beschreibt zum Teil auch die Breakcore-Landschaft, so sind England, Deutschland, Frankreich oder die USA auch hier produktive Orte für die Szene.

### **Doppler-Effekt: Das Sonische**

Nachdem das Sonische lange Zeit in Subkulturforschung, Geistes- und Kulturwissenschaft kaum Beachtung fand, im Gegensatz zum Visuellen oder Literarischen, gibt es nun einen regelrechten Sonic Turn. Um Musik zu erforschen, müssen auch der Sound und das Sonische verstanden werden, denn das allgemeinste und durchgängigste Element in unserer

---

<sup>16</sup> DJ Tanith: als Resident DJ der Berliner Tekknozidparties gilt Tanith als einer der ersten Tekkno-DJs und gilt als einer der Begründer der neuen Technokultur in Deutschland. 1997 gründete Tanith das Breakbeatlabel Timing Recording.

<sup>17</sup> Alec Empire ist Produzent, Komponist und DJ aus Berlin. Er ist Solokünstler und auch Frontmann der Gruppe Atari Teenage Riot und Gründer der Label Digital Hardcore Recordings (DHR), Eat Your Heart Out Records und Geist Records.

Musikerfahrung ist laut Edan Evans Sound: „Without an adequate understanding of the nature of sound, any study of music rests on shaky foundations“ (Evans 2005: 23).

Musik ist ein mehrdimensionales Gefüge und der Begriff des Sonischen bringt Technologie, Klang, Mensch, Musik und Kultur in Zusammenhang: „Im Begriff des Sonischen ist nämlich im Unterschied zum Klangbegriff der Akustik das hörende Subjekt eingeschlossen. [...] Das Sonische ist danach kulturalisierter Schall“ (Wicke 2008: 3), so der Musikwissenschaftler Peter Wicke. Wicke zielt hier auf eine auditive Wahrnehmung, die schon kulturell gefiltert ist. So meint das Sonische weder Ton noch Klang, „sondern deren operatives Dazwischen. Das Sonische oszilliert zwischen dem Realen des Akustischen und dem Symbolischen des Klangs“ (Ernst 2008: 1). Das Sonische unterliegt aber Prozessen der Neu-Formatierung, die berücksichtigt werden müssen. In der akustischen Realität ist Klang von den raum-zeitlichen Bedingungen seiner Hervorbringung nicht zu trennen, aber bereits die Mehrspurtechnik ermöglichte erstmals Klangkonzepte, „die sich von den realen raum-zeitlichen Gegebenheiten völlig lösen. Die Aufnahme ist dann [...] eine neue Form sonischer Wirklichkeit“ (Wicke 2008: 11). Das Sonische wird dadurch ent-referentialisiert. Die Ablösung des Klangs von seiner realen Verortung durch die Aufnahmetechniken im 20. und 21. Jahrhundert, die Loslösung von den Parametern der Aufführung, „rückt ihn in seiner sinnlichen Eigenwertigkeit in den Vordergrund“ (ebd.: 12). Laut Wicke ist mit der Digitalisierung von Klang der bislang letzte einschneidende Schritt in diesem Prozess vollzogen (vgl. ebd.: 13).

Der Medienwissenschaftler Wolfgang Ernst betrachtet diese Formatierungsprozesse aus medienarchäologischer Sicht. Auf der Suche nach dem Dazwischen von Mensch, Musik und Klang begegnen wir also dem Sonischen. Aber laut Ernst zieht die Sonik<sup>18</sup> den Kreis noch enger als von Wicke beschrieben „und meint die technologische Eskalation und Autonomisierung dieser Wahrnehmungssphäre“, meint mathematisch gewordenen Klang. Dieser Prozess und seine ununterbrochene Eskalation mün-

---

<sup>18</sup> Sonik bezeichnet – im Unterschied zum allgemein Sonischen – das Sonische als exklusives Produkt des elektro-akustischen Raums (vgl. Ernst 2008: 6). „Sonik meint in ihrer letztendlichen Form die differente Klanghervorbringung durch den Computer“ (ebd.: 12).

den schließlich in Speichermedien, wo Medien mit Medien kommunizieren, in der Digitalisierung dieser Elektronik, im Computing. Hier entsteht ein anderes „akustisches Zeitregime“ (ebd.: 12). Ernst fragt sich, ob der Computer hier Medienarchäologie des Akustischen, des Klanglichen oder der Musik ist? Denn Akustik existiert auch jenseits der Hörbarkeit, aber nicht der Messbarkeit. Hier rückt dann der Mensch vom Zentrum (kulturwissenschaftliche Sicht) zum Rand (techno-mathematische Sicht). Für Ernst ist klar: Das Sonische kann immer nur gekoppelt an die Medien seiner Aufzeichnung erforscht werden. Und hierin sieht er auch die Stärke: In der Indifferenz der ‚Musik‘ gegenüber. Gleichzeitig bedeutet das Sonische dann auch eine Sprengung unserer wahrnehmungsphysiologischen Begrenzungen. Denn das Sonische unterläuft auch die Dualistik der Philosophie in eine Theorie des Schönen (Ästhetik) und eine Theorie der Wahrnehmung (Aisthesis). Das Sonische ist laut Ernst aber dennoch eindeutig auf der Seite des Aisthetischen zu positionieren. Denn der Klang selbst ist für Ernst schon kulturell spezifisch. Das Sonische siedelt er im Naturwissenschaftlichen an, „aber mit einem historischen Index versehen“ (ebd.). Musik kann für ihn als klangvermittelte Kulturtechnik verstanden werden. Aber er betont immer wieder die Eigenschaft des Dazwischenseins: so ist „nicht die reine Physikalität des Akustischen, aber auch nicht die Hochkultur von Musik“ (ebd.: 3) gemeint.

Die Flüchtigkeit von Klang verdeutlicht das Band der Zeitlichkeit, an das der Klang stets gebunden ist, und verweist auf den Zusammenhang von Sein und Zeit, Musik ist als „tönende Zeit organisiert“ (ebd.: 10). Auch Evans formuliert dies: Sound ist dynamisch und Musik wird durch Zeit begriffen (Evans 2005: 23). Die medienarchäologische Betrachtung des Sonischen von Ernst macht die Relevanz von Technikgeschichte neben den kulturellen Aspekten überdeutlich: „Die mathematische-naturwissenschaftliche Antwort auf die Frage nach der Musik lautet eindeutig: Klang; diesem Appell des Sonischen schließt sich die Medienarchäologie an“ (Ernst 2008: 13). Und doch bleibt die kulturelle Prägung für den Umgang mit Musik wesentlich, da sinnliche Klangwahrnehmung über das hinausgeht, was technisch-messend erfasst werden kann. In der Quantentheorie des Sonischen wird erneut deutlich, dass es ein Unterschied ist, ob ein Gerät ‚hört‘ oder Ohren. Denn im ‚Hören‘ von Musik erfolgt laut Ernst ein Sprung vom Akustischen und Sonischen zur musikalischen Semantik.

Neben den Wahrnehmungssprengungen, die das Digitale konstant hervorriefe, hätten wir uns nicht an digitale Technologien und ihr funktionieren ‚gewöhnt‘, gibt es noch weitere Schwierigkeiten des Digitalen, die hier nur angedeutet werden können. Für Evans weist das Digitale nämlich Beschränkungen auf, vor allem in seiner Fähigkeit Doppeldeutigkeiten und Grenzüberschreitungen wiederzugeben. Das Digitale kann solche zusätzlichen Ebenen nur schwer transportieren, diese sind aber für apokalyptische Musik häufig essentiell:

The digital deals only poorly with the ambiguity of the limit. For the limit is dynamic, and so resists digital territorialization, refusing to conform to the binary logic that is the sole tool of the digital. The digital is particularly ill equipped to deal with the limit case, the ambiguity of the border, because its own borders have no ambiguity: on or off but no in-between. (Evans 2005: xiv)

Die Reproduktion von Sound ist für ihn daher keine Frage der Physik, sondern von Affekt und Empfindung (vgl. ebd.: 23).

Einen gänzlich anderen Weg zur Erklärung des Sonischen und seinem Verhältnis zu Mensch, Technik und Musik geht der Theoretiker Kodwo Eshun, ebenfalls aktiv in der CCRU. In *Heller als die Sonne – Abenteuer in der Sonic Fiction* verfolgt Eshun, die Science Fiction-Anteile in verschiedenen Musikfeldern. Das Affektive tritt in Eshuns Beschreibungen von Musik und Sound voll zu Tage. Die Überkreuzungen von Sound und Science Fiction werden hier bewusst vergrößert. Diese Vergrößerung führt dazu, dass man das, was es hier aufzuspüren gilt – das Utopische und Apokalyptische – besser sehen oder genauer gesagt: besser hören kann. Maschinenmusik – wie Techno, HipHop, Breakcore, Gabber oder Dubstep – nennt sich laut Eshun nicht nur deshalb ‚Wissenschaft‘, weil sie bestimmte Technologien zu nutzen weiß, sondern weil Musik eine Kunstform ist, die stark von Technik „unterfüttert, rekombiniert und rekonfiguriert wird“ (Eshun 1999: 2).

*Sonic Fiction* denkt Eshun immer bereits mit den Medien ihrer Erzeugung zusammen, weshalb er an bestimmten Stellen beispielsweise *PhonoFiction* als Synonym benutzt. *Sonic Fictions* funktionieren für Eshun als kultureller Virus, als Sinnesinfektion durch die Verbreitung von Antiseuchen: „Vom Labor ins Studio ausgestreut, spricht Schallwissenschaft nicht allein über kulturelle Viren, sondern ist selbst ein Virenherd“ (ebd.). *Sonic Fiction* lässt sich auch als ‚kulturelles Hacking‘ (vgl. Düllo und Liebl 2005) verstehen und ist immer auch ein Porträt

aktueller Musik. Eshun will herausfinden, welche Narrative bereits in den sonischen Eigenschaften bestimmter Musikstile eingeschrieben sind. Welche Räume entstehen in der Verbindung von Mensch zu Audio-technik? Denn auch beim leidenschaftlich subjektiven Hören oder Tanzen erschließen sich neue sensorische Räume. In den Breaks, Bleeps und Bässen der *Sonic Fiction* finden wir Alien Music, denn der sonische Futurismus verortet einen nicht in der Tradition; stattdessen wird man von seinen Ursprüngen isoliert. Dies ist die schon von Wicke beschriebene Ent-Referentialisierung. So wird „das sonische Diskontinuum unserer Zeit“ (Eshun 1991: 1) hörbar gemacht. Das geheime Leben von Musik-Maschinen enthüllt „die gewaltige und bislang unbeachtete Ko-Evolution von Menschen und Maschinen“ (ebd.: 2) im späten 20. Jahrhundert.

In der *Sonic Fiction* geht es um die verschiedenen Ebenen, die es in dem Objekt schon gibt (ebd.: 215). Die *Sonic Fiction* spricht nur wenig über das Literarische, denn das Literarische funktioniert in diesem Raum nur als eine Art der *Sonic Fiction*: Stimme wird als Musikinstrument, als Klang, als Rhythmusmaschine gehört. Dies richtet die Aufmerksamkeit auf Wichtiges, das sonst eher als Nebenschauplatz gedeutet wird. In der *Sonic Fiction* geht es um sensorische Parameter: Vergrößerung, Verstärkung, Lautstärke, Druck (vgl. ebd.: 219). Die von Eshun verwendete Sprache und Terminologie ist eine Mischung aus mystisch-religiösem Impetus und Technologie. Eshuns Terminologie ist pluralistisch – er arbeitet mit einem ganzen Cluster von Begriffen, wobei bereits jeder Begriff für sich ein Aggregat bildet (Sampladelik, Skratchadelik, Mixadelik, Phono Fiction, *Sonic Fiction*, Sonic Mutation, Breakbeat, Dub usw.). „Also arbeitet man mit 5 oder 6 Konzepten gleichzeitig. Man denkt parallel, es eröffnet sich ein Möglichkeitsraum, der sich von den traditionellen Ideen der *Black Culture* entfernt, also der Idee der Straße, von Maskulinität oder Ethnizität“ (Eshun in Gutmair 2000). In der *Sonic Fiction* gibt es noch viele weitere Elemente und Begriffscluster, so spielt auch die Verräumlichung eines Songs durch das Echo, den Hall, den Dub eine relevante Rolle in der *Sonic Fiction*. Die Cluster und Begriffe verweisen ihrerseits auf verschiedene Musikstile und Subkulturen, die von speziellen technischen Innovationen begleitet wurden oder sie selbst mit hervor gebracht haben, und von ihnen nicht zu trennen sind. Aus den Science Fiction Anteilen der verschiedenen Musikfelder ergibt sich erneut eine Chronik der Ko-Evolution von Menschen und Maschinen.



Wichtig für die Bedeutung des Sonischen im Gabber und Breakcore ist Eshuns Analyse des Breakbeats. Der Breakbeat entsteht bei Eshun durch die „uneinholbare Zukunft der Computermusik“ (Eshun 1999: 81), durch die Kunst „des rhythmischen Beatzerhackens“ (ebd.). Mit dem Computer kam auch die Synthetisierung des Breakbeats und beschleunigte laut Eshun die Rhythmusmaschine:

Heute bedeutet das All betreten ein Voranschreiten im Rhythmus. Weit entfernt davon den Rhythmus aufzugeben, ist der futuristische Produzent der Wissenschaftler, der sich weiter in den Beat wagt, der die Schwelle des menschlichen Drummers überschreitet, um die Hyperdimensionen des dematerialisierten Breakbeat zu erkunden. (ebd.: 80)

Hier benutzt Eshun die Metapher des Weltraums. Zum einen verweist er dadurch auf die Unendlichkeit und die unfassbaren Ausmaße von Sound-Erfahrung, auf die unendlichen Möglichkeitsräume von Musik. Andererseits beschreibt die Metapher auch Grenzerfahrung und Liminalität. Der Breakbeat funktioniert als Virus und perkussiver Akt: „Der Hyperrhythmus generiert eine neue Physik der Körperlichkeit“ (ebd.: 82). Der Breakbeat eröffnet einen Möglichkeitsraum der Hypersensation. Breakbeat-Wissenschaft ist die Physik des Rhythmus. Eshun geht es bei Musik und Sound auch darum, die vom Körper verinnerlichten Gesetze wieder zu verlernen. Für Eshun ist genau das Politik: „Es geht um eine erneute Verzauberung der Idee des Körpers, und es gibt eine Menge Musik, die genau das tut. Aber das ist keine Politik mit grossem P, keine Marschieren-Und-Demonstrieren-Politik, sondern sinnlich/sensorische Politik“ (Eshun in Gutmair 2000). Diese Physik der Körperlichkeit wird auch von Gabber DJs und Produzenten beschrieben, wenn sie von einer Übertragung der Bass-Drum auf den Körper sprechen. Das Sampling, die Verräumlichung des Dub oder die Beschleunigung des Rhythmus über die menschlichen Fähigkeiten hinaus, wirken affektiv und markieren Revolutionen in der Musikproduktion und Technikgeschichte. Sie sind als Grenzüberschreitungen in doppeltem Sinn zu verstehen. So ist für Eshun die Musik von heute stärker konzeptualisiert als zu jedem anderen historischen Zeitpunkt bisher, und die Begriffe der *Sonic Fiction* konstituieren „eine inoffizielle Mythologie am Ende des Jahrhunderts“ (Eshun 1999: 215).

### **Das Wissen der apokalyptischen Musik**

Der sonische Schock, den der Hörer im Hardcore erleidet, reflektiert das Entsetzen darüber, wie die Welt nach neoliberalen Vorbild umgebaut und verteilt wird. Laut Fisher bildete sich in Englands Club Culture Mitte der Neunzigerjahre eine „highly dynamic scene that could exist for a time outside of capitalism“ (Fisher @ CTM Festival 2013). Denn man hatte Zeit für Langeweile, konnte mit Hilfe staatlicher Sicherung wenig arbeiten und viel kreativ sein. So sah Fisher nicht die Universitäten, die Wissenschaft oder die Politik als Ursprungsort für gesellschaftliche Innovationen, sondern die Tanzfläche. Es entwickelte sich ein „Popular Modernism“ (ebd.), der in aktueller Musik und vielen Szenen Ausdruck fand und die kulturellen Entwicklungen seit der Nachkriegszeit hörbar und erfahrbar machte. Jungle deutet Fisher in diesem Zusammenhang als „peek plateau where everything was coming together“ (ebd.).

Nach Monroe fliehen die Produzenten von Gabber und Breakcore in Gebiete, oder sie besetzten solche, aus denen sich die dominanten politischen, kulturellen und sogar musikalischen Narrative zurückgezogen haben (Vgl. Monroe 2006: 9). Die übersteigerte Geschwindigkeit, die Effektivität der dominierenden Sounds, der strikte Aufbau der Songstruktur und die verzerrten Klänge funktionieren laut Monroe als „psychic weapons“ (ebd.: 1). Mechanisierung und Industrialisierung von Klang hatten laut Monroe historisch stets eine Nähe zur dunklen Seite: „if not the satanic, at least the uncanny“ (ebd.: 8). Gabber bezeichnet Monroe als „post-music“ (ebd.: 7), „or music after one of the many apocalyptic scenarios its producers like to evoke“ (ebd.). Hardcore-Partys, auf denen die Musik durch eine gute Anlage überhaupt erst sonisch zur vollen Entfaltung kommt, funktionieren auch als temporäre Schmerzausschaltung, welche die HörerInnen und TänzerInnen durch eine „apocalyptic-bombastic immersion“ (ebd.) erreichen, also durch das Abtauchen in die sonische Apokalypse. Der sonische Terror wird durch seine HörerInnen umkodiert.

Monroe sieht im Zelebrieren von Geschwindigkeit auch eine kreative Rekapitulation und implizite Kritik von Kommodifizierung und Konsumterror. Die Ausdifferenzierung in zahlreiche Micro-Genres „is then both symptom of, and an attempt to resist, the terror of commodification“, so Monroe (Monroe 1999: 154). Hierin liegt ein Widerstands-Potential, denn die Beschleunigung des Gabber und seiner noch schnelleren Sub-

genres Speedcore und Splittercore können nach Monroe als ein Versuch gesehen werden „to accelerate beyond acceleration, to get beyond the speed of the cultural and informational dataflow“ (Monroe 2006: 7).

Die apokalyptischen Eigenschaften von Gabber erzeugen eine ästhetische Ambiguität und Mehrdeutigkeit, welche diese Musik auch für rechte politische Tendenzen attraktiv macht. Die Ambiguität wirft auch implizit die Frage nach Humor, Zensur und künstlerischem Wert auf. Im Breakcore scheint man diesen Tendenzen durch experimentellere Praxen entgegenzuwirken, was auch Monroe beschreibt: „Some more experimental producers at the fringes of the scene [...] are highly politicised and ultra-leftist, but in general the aggression expresses non specific cultural tensions and textures“ (ebd.). Die politische Verortung erfolgt durch das soziale Umfeld, denn das Sonische ist weder rechts noch links, sondern wird auch durch die MacherInnen und HörerInnen mit Inhalten gefüllt, vor allem sie kulturalisieren den Schall.

Die sonische Absage von Gabber und Breakcore – nicht nur an die traditionelle Musikgeschichte, sondern auch an die sich damals gerade etablierende neue Mainstreammusik Techno – enthüllt das Wissen der Apokalypse. Der hörbar gemachte ‚Müll der Moderne‘ funktioniert hier als Schmerzausschaltung, in der sonische Liminilität wohlige Momente zur Alltagsbewältigung erzeugt. Es entstehen sonische Möglichkeitsräume: sensorische Räume, affektive Räume, Räume der Hypersensation.

Laut Steve Goodman, der die Geschichte von Klang, Musik und Audio-technologie im Kontext von Kriegsführung analysiert, wird der gegenwärtige globale Kapitalismus von einer Kolonisation der Audiosphäre begleitet (vgl. Goodman 2010: 129). Das Hardcore-Kontinuum wirkt dem entgegen, denn es besiedelt und besetzt die Audiosphäre auf seine ganz eigene Weise, nämlich durch sonische Grenzüberschreitungen, die neue Räume der Audiosphäre erschließen. Hier finden sich starke Übereinstimmungen zu den Analysen von Werner und Monroe. Goodman erzählt 2013, wie er ab 1993 einen „dark tunnel of jungle“ betritt und „everything since then is like an echo of that energyflash“ (Goodman 2013 @ CTM Festival). Laut Goodman gab es damals auch viele Spannungen in den Clubs, man beschritt die Grenze zur dunklen Seite, was mit Paranoia und Nervosität einherging: „channeling it through rhythm and vibration“ (ebd.). All diese Wirkungsweisen fasst Goodman anschaulich zusammen:

This is a process of creative destruction. This destruction is implemented by genres or subgenres that clear the way for something new. [...] Every innovation of rave also came out of many mini-deaths, producing amazing music like darkside-jungle out of a mental break down. (ebd.)

Apokalyptische Musik kann als Cultural Hacking zum Einsatz gebracht werden und kann als Kulturtechnik in der Musik gedeutet werden. Gabber und Breakcore durchlöchern also die Sphäre der kommerzialisierten und kolonisierten elektronischen Musik und schaffen dadurch neue Räume. Es geht hier um die unerforschten Möglichkeitsräume dessen, was Eshun mit *Sonic Fiction* beschreibt.

Jochen Bonz spricht in „Anproben des Selbst“ von popkulturellen Erfahrungsräumen des Utopischen. Hier bezieht er sich unter anderem auf eine Studie von Harrington und Bielby, die Fans von Soap Operas beforchten. Es entstehe hier durch die Überschneidung von Fiktion und Wirklichkeit ein Übergangsraum, der intermediäre Erfahrungsmöglichkeiten eröffnet. Diesen bezeichnen die Autoren auch als ‚wilde Zone‘. Eine Gabber-Party in einem Bunker oder eine Breakcore Party in einem Keller, wo über optimalen Sound und Lautstärke der Bass von den massiven Wänden immer wieder auf die TänzerInnen trifft und die Effekte durch Nebel oder Stroboskop Licht intensiviert werden, kann auch als eine solche wilde Zone der intermediären Erfahrungsmomente gedeutet werden. Denn laut Bonz ermöglicht es eine Erfahrung des Selbst, die jenseits dessen liegt, was in der Alltagswirklichkeit für das Subjekt lebbar ist, „und zugleich erhält es das Subjekt als in der Alltagswirklichkeit handlungsfähig“ (Bonz 2013: 68). Diese Übergangsräume können laut Bonz mit der Kulturwissenschaftlerin Gerry Bloustien auch als ‚serious play‘ verstanden werden. Denn „indem sich das Subjekt ins Ungekannte entäußert – werde es ihm möglich, ein ungekanntes Selbst zu spüren: das Unaussprechliche zu sprechen“ (ebd.). Während Bloustien über Mädchen und Popmusik forschte passt ihre Beschreibung auch auf die hier untersuchten Subkulturen und Szenen: „[A]n imaginary step back to another time and place that seems more ‚real‘ or authentic, but an engagement with a different kind of other that opens up more possibilities“ (Bloustien 2003: 137). Die Popmusik verschränkt hier zwei wichtige Aspekte: das Mit-sich-Führen von Orten, Idealen, Werten und Gemeinschaften sowie die intensive körperliche Erfahrung durch das Musikhören. So wird das Subjekt nach Bonz durch die Popmusik entführt und

verwandelt. Er zeigt anhand der Mädchenkulturforschung, dass die Ansätze der klassischen Subkulturstudien, wie die der Birmingham School, auf einem grundlegenden Identifiziertsein beruhen, das aber für postmoderne Subkulturen nicht mehr greift. Die Popkultur wird vielmehr als Erfahrungsraum für das ‚Ungekannte‘ verstanden, in dem dynamische Prozesse stattfinden können, weshalb diese es laut Bonz schafft, Popkultur auf eine Weise zu reartikulieren, „die der individualisierten spätmodernen westlichen Kultur entspricht“ (Bonz 2013a: 73).

Vergleichbar argumentiert er auch in *Subjekte des Tracks*, einer Studie zu elektronischer Musik, die er als Ethnografie einer postmodernen Subkultur präsentiert. Hier geht es den AkteurInnen in erster Linie darum, überhaupt zu einer Welt und zu Bedeutung zu kommen. Das Subjekt, dessen Welt durch Flüchtigkeit, Fragmentierung und Auflösungsprozesse bestimmt ist, richtet „sein fundamentales Begehren auf eine alternative Welt“ (Bonz 2008: 149).

In einem aktuellen Text über Verwandlungen des Selbst in Soundscapes betont Bonz die Bedeutung der Materialität von Trackmusik. Er interpretiert die Deutungen von Trackmusik bei Eshun, Reynolds, Jeremy Gilbert und Ewan Pearson in Hinblick auf die Effekte auf das Subjekt: Beim Musikhören geht das Geordnete verloren und es entsteht etwas neues Undefiniertes, das aus der Gegenwart kommt und ein Gefühlsspektrum von Angst bis Geborgenheit abdeckt. Gilbert und Pearson verstehen dies als eine Subversion der symbolischen Ordnung: Diskurse, die unsere Identität bestimmen, werden unterbrochen und die Möglichkeit einer Veränderung der Identität wird eröffnet. Für Bonz steht dagegen nicht die Subversion im Zentrum sondern der Beginn, das Anfangen. Zu der Gleichförmigkeit in Takt, Struktur oder Aufbau kommen beispielsweise im Gabber Klangfiguren oder Modulationen der Bass-Drum hinzu und es entsteht so eine neue Ordnung, es entstehen und realisieren sich neue Beziehungsmöglichkeiten in der Musik. Die „relative Leere respektive chaotische Fülle der Welt“ (Bonz 2013b: 178) wird mit Klangeignissen angefüllt, die als Aktanten ein Netz bilden. Das Subjekt des Hörens wird im Erleben dieses Vorgangs ‚ver-bunden‘ und zum Teil einer in diesem Moment sich herausbildenden ‚Assoziation‘, wie Bonz in Anlehnung an die ANT schreibt. Die Materialität von Sound, die *Sonic Fiction*, bildet ein Jenseits der symbolischen Ordnung, als Subversion oder als ästhetischer Erfahrungsraum.

Im Gabber und Breakcore sind die Schallwellen tröstlicher Panik Balsam für die Subjekte des apokalyptischen Tracks. In der *Sonic Fiction* entstehen die beschriebenen Räume durch entfremdete und entkontextualisierte (Sprach-)Samples, durch Breakbeats, Emulation und Modulation der Bass-Drum, durch Lautstärke und Geschwindigkeit, intensiviert durch Nebel oder durch Licht modellierte Dunkelheit. Gabber und Breakcore erobern und erschaffen aber auch geografische Räume, was sich in der Fallstudie zu Berlin durch viele Orte aufzeigen ließ. So beispielsweise den Bunker, der auch die optimalen Räumlichkeiten der Gabba- und auch Breakcore Szene symbolisiert. Aber auch temporäre Räume wie die Fuckparade, die als Gegendemonstration zur Love Parade entstanden ist, verdeutlichen dies.

Laut Saage wird gerade durch den technischen Fortschritt die idealtypische Unterscheidung von Utopie und Apokalypse unterwandert. Apokalypsen mutieren zu einer Konsequenz der utopischen Welt. Der Fehlschlag der Utopien provoziert vielfältige Apokalypsen und Dystopien, die sich auch in musikalischen Entwürfen von Subkulturen spiegeln. Das subversive Potenzial von Utopie und Apokalypse äußert sich im Sonischen und im Sozialen, weshalb Eshun und Goodman auch vom audiosozialen Potenzial der Musik sprechen. In der Materialität von Sound spiegeln sich die Kehrseiten gesellschaftlicher Entwicklungen, eröffnen sich alternative Diskurse: „Analysing these ‚bad sectors‘ can reveal hidden narratives and diagnostics, a painful but inescapable unofficial version“ (Monroe 2006: 9). Zum selben Ergebnis kommt auch Brill in ihrer Industrial/ Metal-Forschung ebenso wie Werner bei seiner Analyse von apokalyptischem Rap. Das Sonische ist nur in Verbindung mit den HörerInnen zu verstehen, welche durch ein soziales und gesellschaftliches Umfeld geprägt werden. Das Sonische ist zeitlich und historisch zu verstehen und deshalb im gesellschaftlichen Kontext zu deuten. Selbst in der Betrachtung von zwei sich nahe stehenden Subgenres wie Gabber und Breakcore werden apokalyptische oder utopische Momente durch sehr unterschiedliche Strategien erreicht, sowohl sozial als auch musikalisch. Als gemeinsames Moment ist das apokalyptische Motiv zu verstehen, es bildet stets ein Gegengewicht, indem es dem dominanten, kommerzialisierten und etablierten Ursprungsgenre (hier Techno) ‚weh tut‘; es selbstreferentiell konterkariert, kommentiert, das dystopische Potenzial der vermeintlichen Fortschrittsutopie offen legt und

zur Verwandlung des Selbst und der Subversion der symbolischen Ordnung einlädt.

Die beschriebenen Zustände von Liminalität und sonischer Radikalität in der Musik des Hardcore-Kontinuums der 1990er Jahre schafften meines Erachtens zwar Raum für etwas Neues, aber: „[S]omething significant hasn't come in that void yet“ (Goodman 2013 @ CTM Festival). Autoren wie Adam Harper, die Musik im 21. Jahrhundert durch die moderne digitale Musikproduktion und -Konsumption als universalen, unendlich scheinenden Möglichkeitsraum deuten, einen Diskurs den auch der Band *Utopia of Sound*, herausgegeben von Diedrich Diedrichsen und Constanze Ruhm, verfolgt, bleiben in Anbetracht der postmodernen Leerstellen und Ungleichheiten in meinen Augen ein eher schwacher Trost. Dennoch sind diese subkulturellen Laboratorien und audio-digitalen Entdeckungsprozesse von heute ein entscheidendes Moment, das zur Verfügung steht. Ähnlich wie Werner in den millennialistischen HipHop Texten schlussendlich potenziellen Dünger für kulturelles Brachland sieht (vgl. Werner 2007: 255). Das Sonische und die Materialität von Sound können keinesfalls auf die technisch-mathematischen Aspekte reduziert werden, sondern müssen mit den gesellschaftlichen und ökonomischen Verhältnissen zusammengedacht werden. Laut Williams sollten die Energien und Dynamiken der besten Dance-Floor Entwürfe mit der politischen Analyse zusammengedacht werden, um zu einem universalen Möglichkeitsraum zu gelangen, „where space is not limited or defined by capitalism but radically open ended“ (Williams 2013 @ CTM Festival).

Ich hoffe gezeigt zu haben, dass in der *Sonic Fiction* des Dancefloor-Universums der Neunzigerjahre, vor allem in den Entwürfen des Hardcore Techno, Gehörgänge und Ordnungssysteme gleichermaßen neu kalibriert wurden. Die ästhetische Belastbarkeit wird neu vermessen und unterstützt die Alltagsbewältigung. Utopie und Apokalypse haben sich als komplexe Motive erwiesen, die mit vielerlei Bedeutungen aufgeladen werden können. Speziell für den Bereich der Popkultur halte ich diese Begriffe für fruchtbar, um Dimensionen des Politischen und sonische Potentiale konkreter und zeitgemäßer auszuloten. Subkulturen apokalyptischer Musikgenres, die häufig Abseits der öffentlichen Aufmerksamkeit stattfinden – wie beispielsweise Gabber und Breakcore – entwickeln kreative Praxen und Strategien, die durchaus als kulturelles Kapital und als Wissen gedeutet werden können.

Der Kulturwissenschaftler Erik Davis hat Ende der Neunzigerjahre den aufkeimenden Techno-Mystizismus analysiert, der den technologischen Fortschritt begleitet und anheizt. Die postmoderne Kondition der Technologie-Verherrlichung und des Kapitalismus spiegelt sich für ihn in der Popkultur, wo apokalyptischen Szenarien, millennialistische Visionen und okkulte Rituale in Filmen, Computer-Spielen, Comics oder in der Musik allgegenwärtig sind: „[T]he pagan and the paranormal have colonized the twilight zones of pop media“ (Davis 1998: 2). Doch dies ist für Davis nicht nur ein Mittel zur Kommodifikation von Subkultur, sondern kann ebenso als Überlebensstrategie für die AkteurInnen funktionieren. Diese Interpretation hat auch für mein Forschungsfeld Gültigkeit: „[T]he quest for meaning and connection has led individuals and communities to construct meaningful frameworks for their lives, worldviews that actually deepen their willingness and ability to face the strangeness of our days“ (ebd.).

### Literatur & Quellen

**Amaretto**, Joel (1995): Praxis Records. In: Frontpage 95/01. <<http://www.techno.de/frontpage/95-01/praxis.html>> (abgerufen am 14. November 2011).

**Anz**, Phillip; **Walder**, Patrick (Hg.) (1999): Techno. Hamburg: Rowohlt.

**Attali**, Jacques (2006): Noise – The Political Economy of Music. Minneapolis: U of Minnesota P.

**Blake**, Andrew (Hg.) (1999): Living Through Pop. London, New York: Routledge.

**Bonz**, Jochen (2008): Subjekte des Tracks. Ethnografie einer postmodernen/ anderen Subkultur. Berlin: Kadmos.

**Bonz**, Jochen (2013a): Anproben des Selbst. Konzeptualisierungen popkultureller Erfahrungsräume des Utopischen im ‚mimetic turn‘. In: Mania, Thomas; Eismann, Sonja; Jacke, Christoph; Bloss, Monika; Binas-Preisendorfer, Susanne (Hg.): ShePop – Frauen. Macht. Musik! Münster: Telos, 63-76.



**Bonz**, Jochen (2013b): Vom Verlust der Natur zur Umwandlung des Selbst. Soundscape-Forschung im und nach dem Paradigma der Akustischen Ökologie. In: Zeitschrift für Semiotik, 34, 1-2, 159-81.

**Brill**, Dunja (2009): Von Soundschlachten und Schlachtenounds – Männlichkeit, „Whiteness“ und Gewalt in Musiksubkulturen. Humboldt-Universität zu Berlin: Humboldtspektrum, 2-3, 130-36.

**Brockhaus Enzyklopädie** (1986). Mannheim: F.A. Brockhaus.

**Brockhaus Enzyklopädie** (1994). Mannheim: F.A. Brockhaus.

**Davis**, Erik (1998): Techgnosis. Myth, Magic + Mysticism in the Age of Information. New York: Random House.

**De:Bug** (2011): Retromania. Die Ära des Archivs. In: De:Bug, 155, 10-11.

**Düllo**, Thomas & **Liebl**, Franz (Hg.) (2005): Cultural Hacking – Kunst des strategischen Handelns. Wien/ New York: Springer.

**Erdmann**, Julius (2009): Bombardement Vocal. Gewalt und Endzeitvisionen im Street- und Gangstarap. In: Kimminich, Eva (Hg.): Utopien, Jugendkulturen und Lebenswirklichkeiten. Frankfurt/M.: Peter Lang, 203- 19.

**Ernst**, Wolfgang (2008): Zum Begriff des Sonischen. In: Forschungszentrum Populäre Musik (Hg.): PopScriptum, 10, 1-18.

**Evans**, Aden (2005): Sound Ideas. Music, Machines, and Experience. Minneapolis, London: U of Minnesota P.

**Fisher**, Mark (2009): Capitalist Realism – Is there no Alternative? Winchester: Zero Books.

**Fringeli**, Christoph (2011): Hedonism and Revolution. The Barricade and the Dancefloor. In: Datacide – Magazine for Noise and Politics, 11, 6-7.

**Garnier, Laurent & Brun-Lambert, David** (2003): Elektroschock. Die Geschichte der elektronischen Tanzmusik. Höfen: Hannibal.

**Goodman, Steve** (2010): Sonic Warfare. Sound, Affect and the Ecology of Fear. Cambridge/London: MIT P.

**Grossman, Rolf** (2005): Wissen als kulturelle Prozesse – Audioarchive im Wandel. In: Gendolla, Peter & Schäfer, Jörgen (Hg.): Wissensprozesse in der Netzwerkgesellschaft. Bielefeld: transcript, 239-56.

**Gutmair, Ulrich** (2000): Deprogram! Reprogram! Kalt glitzernde Momente in Kodwo Eshuns Futurrhythmmachine. In: De:Bug, 1, <<http://de-bug.de/mag/407.html>> (abgerufen am 08. Januar 2012).

**Harper, Adam** (2011): Infinite Music – Imagining the Next Millennium of Human Music-Making. Winchester: Zero Books.

**Jameson, Frederic** (2006): Foreword. In: Attali, Jaques: Noise. The Political Economy of Music. Minneapolis: U of Minnesota P, vii-xxiv.

**Kimminich, Eva** (Hg.) (2009): Utopien, Jugendkulturen und Lebenswirklichkeiten. Frankfurt/M.: Peter Lang.

**Kimminich, Eva** (2009): Utopien, Jugendkulturen und Lebenswirklichkeiten: Ästhetische Praxis als politisches Handeln. In: Dies. (Hg.): Utopien, Jugendkulturen und Lebenswirklichkeiten. Frankfurt/M.: Peter Lang, vii-xx.

**Kodwo, Eshun** (1999): Heller als die Sonne. Abenteuer in der Sonic Fiction. Berlin: ID.

**Monroe, Alexei** (2006): The Evolution of Senso-Brutalism. Electronic Aesthetics of Force in Music. Industrial – Minimal Techno – Gabba. In: skug, <<http://www.skug.at/article3623.htm>> (abgerufen am 12. November 2011).

**Monroe, Alexei** (1999): Thinking about Mutation. Genres in 1990s Electronica. In: Blake, Andrew (Hg.): Living Through Pop. London, New York: Routledge, 146-58.

**Poschardt**, Ulf (2001): DJ Culture. Diskjockeys und Popkultur. Hamburg: Rowohlt.

**Reynolds**, Simon (1999): Generation Ecstasy. Into the World of Techno and Rave Culture. New York: Routledge.

**Reynolds**, Simon (2008): Renegade Academia. In: Miller, Paul D. (Hg.): Sound Unbound. Cambridge: MIT P, 171-80.

**Reynolds**, Simon (2011): Retromania. Pop Culture's Addiction to Its Own Past. New York: Faber and Faber.

**Saage**, Richard (2010): Zur Differenz und Konvergenz von Utopie und Apokalypse. In: Sorg, Reto & Würffel, Stefan Bodo (Hg.): Utopie und Apokalypse in der Moderne. München: Wilhelm Fink, 17-32.

**Schuler**, Michael (1999): Gabber & Hardcore. In: Anz, Philipp & Walder, Patrick (Hg.): Techno. Hamburg: Rowohlt, 122-33.

**Sorg**, Reto; **Würffel**, Stefan Bodo (Hg.) (2010): Utopie und Apokalypse in der Moderne. München: Wilhelm Fink.

**Transmediale** (2013): transmediale/festival/afterglow. In: Uncertain Space – Media Art Allover? transmediale/magazine, 1, 28-29.

**Tanith** (2012): Hardcore und Gabber, früher und Entwicklung bis heute. <<http://www.tanith.org/?p=2935>> (abgerufen am 10.März 2012).

**Werner**, Florian (2007): Rapocalypse. Der Anfang des Rap und das Ende der Welt. Bielefeld: transcript.

**Wicke**, Peter (2008): Das Sonische in der Musik. In: PopScriptum, 10, 1-21.

**Wicke**, Peter; **Ziegenrücker**, Kai-Erik; **Ziegenrücker**, Wiegand (2007): Handbuch der populären Musik. Mainz: Schott.

**Interviews**

**DJ Lamagra**, Fuckparade Orga Team/ Psycoreboard Administrator (2012).

**DJ Stailen**, Homeproducer (2012).

**Fringeli**, Christoph, Praxis/Datacide (2012).

**Medien**

**Fisher**, Mark. Transcript Panel-Discussion: The Death of Rave - UK. CTM Festival 2013, Berlin. Transkribiert von der Audiodatei: <<https://soundcloud.com/ctm-festival/ctm13-death-of-rave-1-uk>> (abgerufen im Dezember 2013).

**Goodman**, Steve . Transcript Panel-Discussion: The Death of Rave - UK. CTM Festival 2013, Berlin. Transkribiert von der Audiodatei: <<https://soundcloud.com/ctm-festival/ctm13-death-of-rave-1-uk>> (abgerufen im Dezember 2013).

**Notes on Breakcore**. A Statement Video (2006). Regie: Bertram Königshofer & David Klein.

**SubBerlin**. The Story of Tresor (2009). Regie: Tilman Künzel.

**Williams**, Alex. Transcript Introduction Lecture. Panel: The Death of Rave - UK. @ CTM Festival 2013, Berlin. Transkribiert von der Audiodatei <<https://soundcloud.com/ctm-festival/ctm13-death-of-rave-1-uk>> (abgerufen im Dezember 2013).

