

Josef Schaubruch

# LIVE SPIELEN

Liveness in Performances elektronischer Tanzmusik



Josef Schaubruch

Live spielen

MusikmachDinge. ((audio))  
Ästhetische Strategien und Sound-Kulturen

herausgegeben von Rolf Großmann und Johannes S. Ismaiel-Wendt

Band 8

Josef Schaubruch

Live spielen

Liveness in Performances elektronischer Tanzmusik

**UV** Universitätsverlag  
Hildesheim

2024

Josef Schaubruch

# Live spielen

Liveness in Performances elektronischer Tanzmusik

**UV** Universitätsverlag  
Hildesheim

**2024**

Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Das Dokument steht im Internet kostenfrei als elektronische Publikation (Open Access) zur Verfügung unter: <https://doi.org/10.18442/mmd-8>

Dieses Werk ist mit der Creative-Commons-Nutzungslizenz »Namensnennung – Nicht kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International« versehen. Weitere Informationen finden sich unter: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.de>

Hochschulschriftenvermerk: Eingereicht am 31.03.2021  
Erstbetreuer und -gutachter: Prof. Dr. Michael Ahlers  
Zweitgutachter: Prof. Dr. Johannes Ismaiel-Wendt  
Drittgutachter: Prof. Dr. André Doehring  
Zgl.: Leuphana Universität Lüneburg, Dissertation, 2021

Gedruckt auf säurefreiem, alterungsbeständigem Papier  
Layout: Jan Jäger, Hildesheim  
Satz: Isabel Kaboth, Hildesheim  
Umschlaggestaltung: Inga Günther, fortgeführt von Isabel Kaboth  
Umschlaggrafik: Anna Reusch (o. l.) (©Klaus Dieter Kieslich, 2019),  
Extrawelt (o. r.) (©Niels Knelis Meijer, 2015),  
Bauchklang (u. l.) (©Matthias Hombauer, 2012),  
MEUTE (u. r.) (©Marius Roer, 2018);  
Fotos von Anna Reusch, Bauchklang und MEUTE bearb. v. Sonja März  
Design der Abbildungen im Inhalt: Sonja März  
Alle Rechte vorbehalten.  
Herstellung: Docupoint GmbH, 39179 Barleben  
© Universitätsverlag Hildesheim, Hildesheim 2024  
[www.uni-hildesheim.de/bibliothek/universitaetsverlag/](http://www.uni-hildesheim.de/bibliothek/universitaetsverlag/)  
Alle Rechte vorbehalten  
ISSN 2703-0601  
ISBN 978-3-96424-101-6

## Editorial

Nicht so sehr die MusikmachDinge als technische Objekte selbst stehen im Zentrum von *Live spielen*, sondern die Praxis, oder genauer: das Erzählen über die Praxis. Leser\*innen, die mit Produktionstechniken und Setups für Performances etwas vertraut sind, finden hier beispielsweise detaillierte Erläuterungen der DJs, Liveacts und Bands zu konkreten technischen Aufbauten, Mixing-Strategien, Übepaxen etc.. Die Interviews mit den durchaus bekannten DJs, Liveacts und Bands sind unterhaltsam und informativ. Und wer zuhört, erfährt selbstverständlich auch von den Artists vieles über kritische Erfahrungen im Feld: zum Beispiel über männliches Dominanzverhalten.

Josef Schaubruchs besonderer Beitrag zur Reihe *MusikmachDinge ((audio)) ästhetische strategien und sound-kulturen* besteht darin, dass wir etwas über die aktuellen Performance-Konzepte von DJs, Liveacts und Bands erfahren. Insofern leistet die Studie überhaupt erstmal eine differenzierte Kennzeichnung dessen, was unter ‚DJs‘, ‚Liveacts‘ und ‚Bands‘ im Feld elektronischer Tanzmusik zu verstehen ist. Josef Schaubruch liefert genretheoretische Überlegungen zu Techno und Electronic Dance Music und umkreist ‚Liveness‘ als kulturelles Konzept im Kontext musikalischer Performance und Mediatisierung. Zudem bietet der Band einen Überblick zu deutsch- und englischsprachiger Forschungsliteratur, die in den letzten Jahrzehnten über Electronic Dance Music, House, DJ Culture oder in den Techno Studies publiziert wurde.

Zwei Haltungen lassen die Studie Schaubruchs für uns Herausgeber als vorbildlich erscheinen. Zum einen gibt es die sehr respektvolle Begegnung mit den DJs, Liveacts und Bands, die als Expert\*innen mit besonderem Wissen gehört werden. Dabei bleibt klar, dass die Selbstauskünfte nicht einfach widerspruchsfrei hinzunehmen, sondern als Erzählung zu entschlüsseln sind. Zum anderen reflektiert der Autor immer wieder seine eigene Rolle im Erhebungs-, Ordnungs- und Deutungsprozess.

‚Liveness‘ ist für Josef Schaubruch in elektronischer Tanzmusik als „übergeordnete Qualität der Performance“ anzusehen und -hören. Mit diesem Fokus bringt er das Pendel zwischen *MusikmachDinge(n)* und *((audio)) ästhetische(n) strategien und sound-kulturen* zum angemessenen Schwingen.

1. März 2024

Rolf Großmann & Johannes Salim Ismaiel-Wendt (Reihenherausgeber)



## Danksagung

Im Verlauf der Anfertigung dieser Arbeit haben mich einige Menschen inspiriert, begleitet und unterstützt, bei denen ich mich an dieser Stelle namentlich bedanken möchte. Ohne sie wäre die Arbeit, deren Erstellung ich stets als Privileg begriffen habe, kaum entstanden.

Mein aufrichtiger Dank gilt allen Musiker\*innen, die sich trotz voller Terminkalender und teils widriger Umstände die Zeit genommen haben, ihre Sichtweisen auf elektronische Tanzmusik mit mir zu teilen. Sie haben mich in ihre Studios und Proberäume eingeladen, mich auf Gästelisten gesetzt und backstage mitgenommen. In chronologischer Reihenfolge der erstmaligen Interviews danke ich namentlich allen Mitgliedern von Elektro Guzzi, Paul Frick und Daniel Brandt (The Brandt Brauer Frick Ensemble), allen Mitgliedern von Bauchklang, Thomas Burhorn (MEUTE), Dirty Doering, Marc Romboy, Ali Khaley, Reinier Zonneveld, Ströme, Gheist, Marcel Schulz (Kollektiv Ost), Anna Reusch, Extrawelt, Einmusik, Sid Le Rock, Simon Haenel (Andhim), Ed Ed, Dark Sky, Cinthie, Courtesy, Atlantik, KiNK und Seth Schwarz.

Ebenso bedanke ich mich bei der Leuphana Universität in Lüneburg, die diese Arbeit mit einem Stipendium und die damit zusammenhängenden Reisen zu Konferenzen, Tagungen und Workshops finanziell unterstützt hat. Dies hat einen kostbaren Austausch ermöglicht, so etwa in Werkstätten der GfPM, GMM, IASPM D-A-C-H und der AG Populäre Kultur und Medien. Für kritische Rückmeldungen danke ich dem Forschungsforum Populäre Musik um Prof. Michael Rappe und Prof. Florian Heesch von den Universitäten Siegen und Köln sowie Prof. Christian Thorau anlässlich eines Gastvortrages an der Universität Potsdam. Dr. Thorsten Hindrichs danke ich für seine begleitenden Anmerkungen auf dem Weg zu dieser Arbeit sowie für seine frühe Ermutigung und den Glauben daran.

Ein besonderer Dank gilt meinen hervorragenden Erst- und Zweitgutachtern Prof. Michael Ahlers und Prof. Johannes Ismaiel-Wendt. Beide haben mir ihren Zuspruch und ihr Vertrauen geschenkt und mit ihrer empathischen und beständigen Unterstützung maßgeblich dazu beigetragen, diese Arbeit abzuschließen. Ebenso danke

ich Prof. André Doering, der diese Arbeit in wertvoller Weise als Drittgutachter begleitet hat.

Abschließend möchte ich meiner Familie und meinen Freund\*innen ein großes „Danke“ aussprechen: Ihr habt mich stets bedingungslos getragen und mir eure Aufmerksamkeit geschenkt!

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Die Veruneindeutigung von Live-Spiel</b>	<b>15</b>
<b>2. Forschungsstand und theoretische Bezüge</b>	<b>37</b>
2.1 Elektronische Tanzmusik als Meta-Genre	37
2.2 Liveness als kulturelles Konzept	48
2.3 Liveness in Performances elektronischer Tanzmusik	60
<b>3. Erkenntnistheoretische und methodologische Grundlagen</b>	<b>95</b>
3.1 Grundriss der Grounded-Theory-Methodologie	95
3.2 Methodisches Vorgehen der Erhebung und Auswertung	100
3.3 Reflektierte Subjektivität und Präkonzeptlinien	118
<b>4. Ergebnisdarstellung der empirischen Untersuchung – Bedeutungsdimensionen und Materialisierungen von Liveness</b>	<b>123</b>
4.1 Ausgangspunkte der interviewten Musiker*innen	126
4.2 Raum- und Zeit-Dimension: „Momente kreieren“	143
4.3 Subjekt-, Objekt- und Klang-Dimension: „sich zeigen“ und „eigene Tracks performen“	147
4.4 Instrumentale Interaktion: „eingreifen“, „Neues erschaffen“ und „Fehler machen“	168
4.5 Soziale Interaktion: „miteinander interagieren“ und „mit den Leuten kommunizieren“	199
4.6 Situation und Kontexte	217
4.7 Zusammenfassung – Live-Spiel als Ausgestaltung von Setzungen	225
<b>5. Schlussbetrachtung</b>	<b>231</b>

<b>6. Literaturverzeichnis</b>	<b>239</b>
<b>Anhang</b>	<b>259</b>
Interviewleitfaden	259
Auswahl musikjournalistischer Interviews	261
Dokumentation der Interviews	263

## Abbildungs- und Tabellenverzeichnis

Abb. 1: Legende Abb. 2–3.....	16
Abb. 2: Aktion und Reaktion – Signalwege .....	17
Abb. 3: Bühnenaufstellung (Ansicht von oben).....	18
Abb. 4: Bühnenaufstellung (Ansicht von vorne).....	19
Abb. 5: Aktion und Reaktion – Ausdrucksformen und Verhältnisse.....	27
Abb. 6: Qualitäten von Liveness.....	51
Abb. 7: Konstellation einer Live-Performance in der elektronischen Tanzmusik	71
Abb. 8: Auswahl von Performances der interviewten Musiker*innen .....	108
Abb. 9: Liveness in Performances elektronischer Tanzmusik – Übersicht .....	124
Abb. 10: Raum- und Zeitdimension von Liveness .....	146
Abb. 11: Subjekt-, Objekt- und Klangdimension von Liveness .....	167
Abb. 12: Instrumentale Interaktionen – Grade des Eingreifens.....	177
Abb. 13: Instrumentale Interaktion als Dimension von Liveness.....	198
Abb. 14: Soziale Interaktion als Dimension von Liveness .....	217
Abb. 15: Setzungen von Liveness in Performances elektronischer Tanzmusik....	226

Tab. 1: Interviewte Musiker*innen .....	107
Tab. 2: Detaillierter Auszug aus dem Leitfaden .....	110
Tab. 3: Ergänzend betrachtete DJs und Liveacts.....	115
Tab. 4: Setups der interviewten DJs.....	151
Tab. 5: Setups der interviewten Liveacts – Hardware- bzw. Modularsysteme ohne Laptops .....	154
Tab. 6: Setups der interviewten Liveacts – Software mit Laptop und Controllern .....	155
Tab. 7: Setups der interviewten Liveacts – Hybrid-Setups.....	156
Tab. 8: Setups der interviewten Bands bzw. Ensembles.....	158
Tab. 9: Setups der interviewten Hybride .....	159

## Abkürzungsverzeichnis

<b>akt.</b>	aktualisierte
<b>AUX</b>	Auxiliary
<b>bpm</b>	beats per minute
<b>b2b</b>	back to back
<b>DAW</b>	Digital Audio Workstation
<b>durchg.</b>	durchgesehene
<b>erg.</b>	ergänzte
<b>erw.</b>	erweiterte
<b>EQ</b>	Equalizer
<b>FOH</b>	Front Of House
<b>GEMA</b>	Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte
<b>Hg. v.</b>	Herausgegeben von
<b>IPA</b>	Internationales Phonetisches Alphabet
<b>J</b>	Josef (als Interviewer)
<b>lat.</b>	lateinisch
<b>MSI</b>	Musiker*in-Setup-Interaktion
<b>MMI</b>	Musiker*in-Musiker*in-Interaktion
<b>MPI</b>	Musiker*in-Publikums-Interaktion
<b>MIDI</b>	Musical Instrument Digital Interface
<b>min.</b>	Minuten
<b>Neuausg.</b>	Neuausgabe
<b>Pers.</b>	Personen
<b>repräs. d.</b>	repräsentiert durch
<b>s. l.</b>	sine loco
<b>v.</b>	von
<b>XLR</b>	Xternal, Live, Return (elektrische Steckverbindung)



# 1. Die Veruneindeutigung von Live-Spiel

Wenn lebendige Forschung als persönliches Abenteuer betrachtet wird, hat dieses in einem Proberaum begonnen. Seit meinem Teenageralter spiele ich Schlagzeug in verschiedenen Bands. Eine dieser Bands ergab sich während meines Musikstudiums gemeinsam mit einem Pianisten und einem Bassisten. Uns verband eine große Leidenschaft für elektronische Tanzmusik, allerdings verfügten wir zu dieser Zeit noch nicht über das nötige Know-how und das erforderliche Equipment, diese auch elektronisch zu produzieren. Es forderte uns außerdem heraus, das, was wir unter Techno verstanden, mit unseren Instrumenten zu spielen, an denen wir klassisch ausgebildet waren – und nicht nur Musik „am Rechner“ zu produzieren, „Knöpfe zu drücken“ oder als DJs „aufzulegen“.

Wir technifizierten also unsere Instrumente und unser Spiel damit, um die Klangästhetik von Techno zu adaptieren. Dazu gehörte es, mit Spieltechniken zu experimentieren, wie dies der Schlagzeuger Oli Rubow (2007) für Clubmusik vormachte. Auch erweiterten wir unsere Instrumente und verknüpften sie untereinander, präparierten sie über Mikrofone, Effektgeräte und Mischpulte. Wir nahmen allmählich auch Loop-Stationen hinzu, um von uns gespielte Rhythmen und Klangflächen in Echtzeit aufnehmen, wiederkehrend abspielen und modifizieren zu können. Hieraus entstanden eigene Tracks, die primär auf akustischen Ausgangssignalen basierten und die wir ohne Laptop, Sequencer und sonstige „Zuspieler“ direkt aus dem Proberaum auf die Bühne bringen konnten. Wir verstanden uns bis zu dem Zeitpunkt als „live“ und begriffen dies als uns auszeichnende und von DJs unterscheidende Qualität.

Im Laufe von mehr als einhundert Auftritten, diversen Aufnahmen und Tonträger-Veröffentlichungen sammelten wir Erfahrungen, die zu weiteren Veränderungen unseres Setups führten. Wir hatten den Eindruck, dass unser Verständnis von Live-Spiel vom Publikum nicht mehr in dem Maße nachvollzogen werden konnte oder wollte, wie wir es uns erhofften. Hinzu kam, dass wir glaubten, durch technotypischere Instrumente den Sound und die Funktionalität von Techno besser umsetzen zu können und so zugleich unsere kreativen Möglichkeiten zu erweitern. Wir verwendeten deshalb nicht mehr nur akustische Ausgangssignale, sondern griffen zunehmend auch auf elektronisch generierte Klänge zurück. Wir experimentierten mit Hardware-Synthesizern und statteten das Drumset mit Sensoren aus, die zusätzliche

## 1. DIE VERUNEINDEUTIGUNG VON LIVE-SPIEL

Samples triggerten. Diese nahmen in ihrer Anzahl und zeitlichen Dauer im Laufe der Zeit zu: Während wir anfangs eher kurze, einzelne Sounds verwendeten (bspw. Handclaps), nahmen wir allmählich auch längere hinzu (bspw. mehrtaktige „Riser“ bzw. „Uplifter“ und „Pads“). Die Loop-Stationen lösten wir zugunsten mehrerer, vorab von uns produzierter Loops ab, deren zeitliche Abfolge wir auf Grundlage der abgesprochenen Arrangements spontan („on cue“) gestalteten. Im Zuge der Verfestigung formaler Abläufe entschieden wir uns jedoch, aus unseren Veröffentlichungen exportierte Einzelspuren als „Backing-Tracks“ abzuspielen, die das Arrangement strikt vorgaben. Wir spielten nun mit unseren Instrumenten in Echtzeit hinzu und modifizierten dies über Controller. Hieraus entstand im Laufe der Zeit ein hybrides Setup aus zwei Musikern, das sich aus MIDI-Keyboards, E-Bass, einem Schlagzeug, Samplern und Controllern sowie zwei Laptops zusammensetzte, mit denen wir zeitgleich auch unser Licht-Setup und unsere Visuals steuerten (s. Abb. 1–4).

		ABKÜRZUNGEN	ERLÄUTERUNGEN
PERSON 1		FOH	Front of House
PERSON 2		BD	Bassdrum
FOH		SN	Snaredrum
LICHT & VISUALS		HH	Hi-Hat
INTERFACES, SAMPLER, CONTROLLER		OVH	Overhead
		CH	Channel
		MIC	Microphone
		CONTROLLER	DJ Techtools Midi Fighter Twister Akai APC Mini
		SAMPLER	Roland SamplePad SPD-SX Korg Kaoss-Pad 3+
		LAPTOP 1/2	MacBook Pro
		INTERFACES	RME Fireface Enttec DMXIS Enttec OPEN DMX
		MASTERING	Limiter Sidechain
		EFFECTS	Highpass filter Lowpass filter Delay Reverb Distortion Saturation Volume

Abbildung 1: Legende Abb. 2–3 (eigene Darstellung)



# 1. DIE VERUNEINDEUTIGUNG VON LIVE-SPIEL

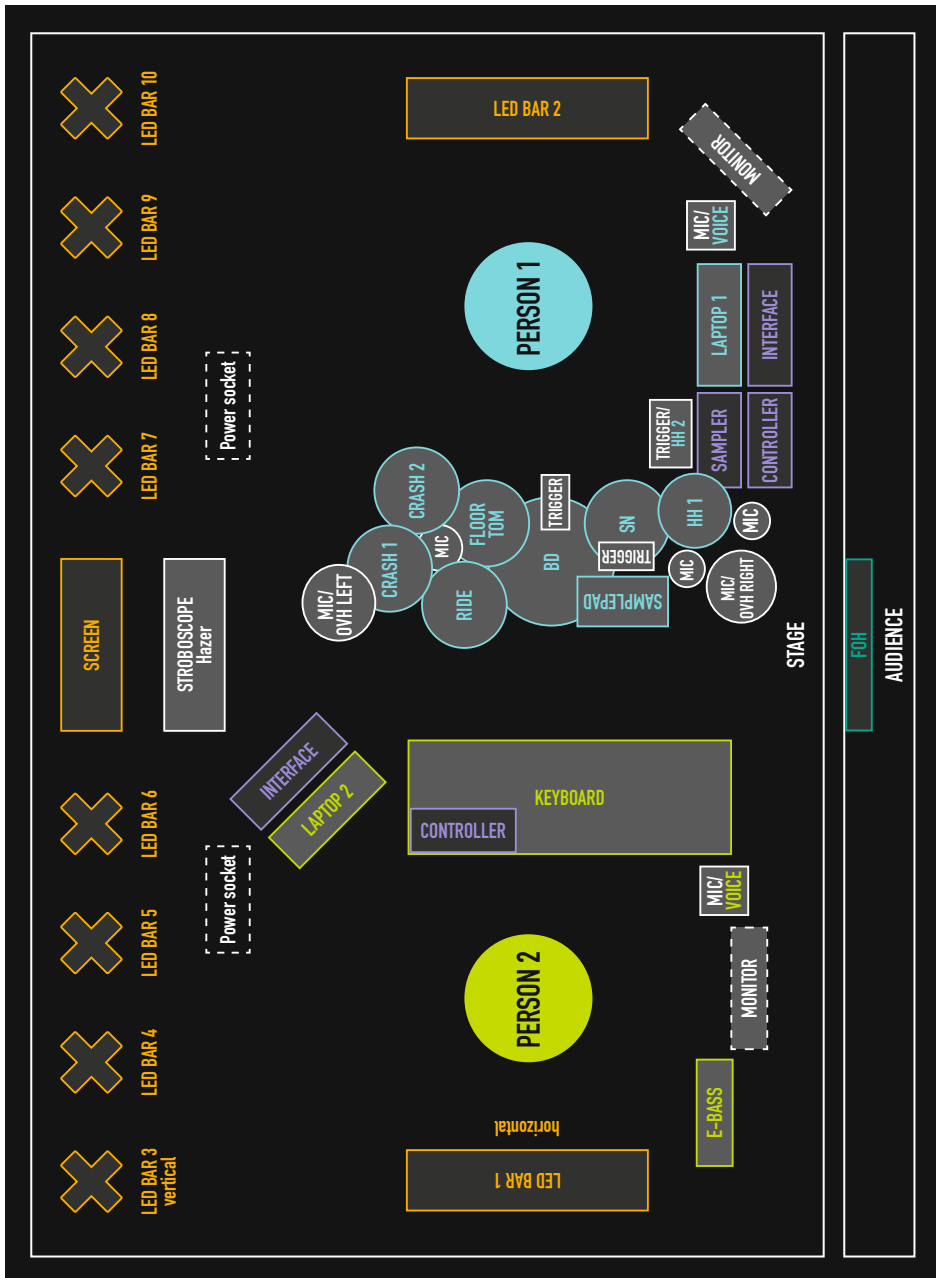


Abbildung 3: Bühnenaufstellung (Ansicht von oben) (eigene Darstellung)

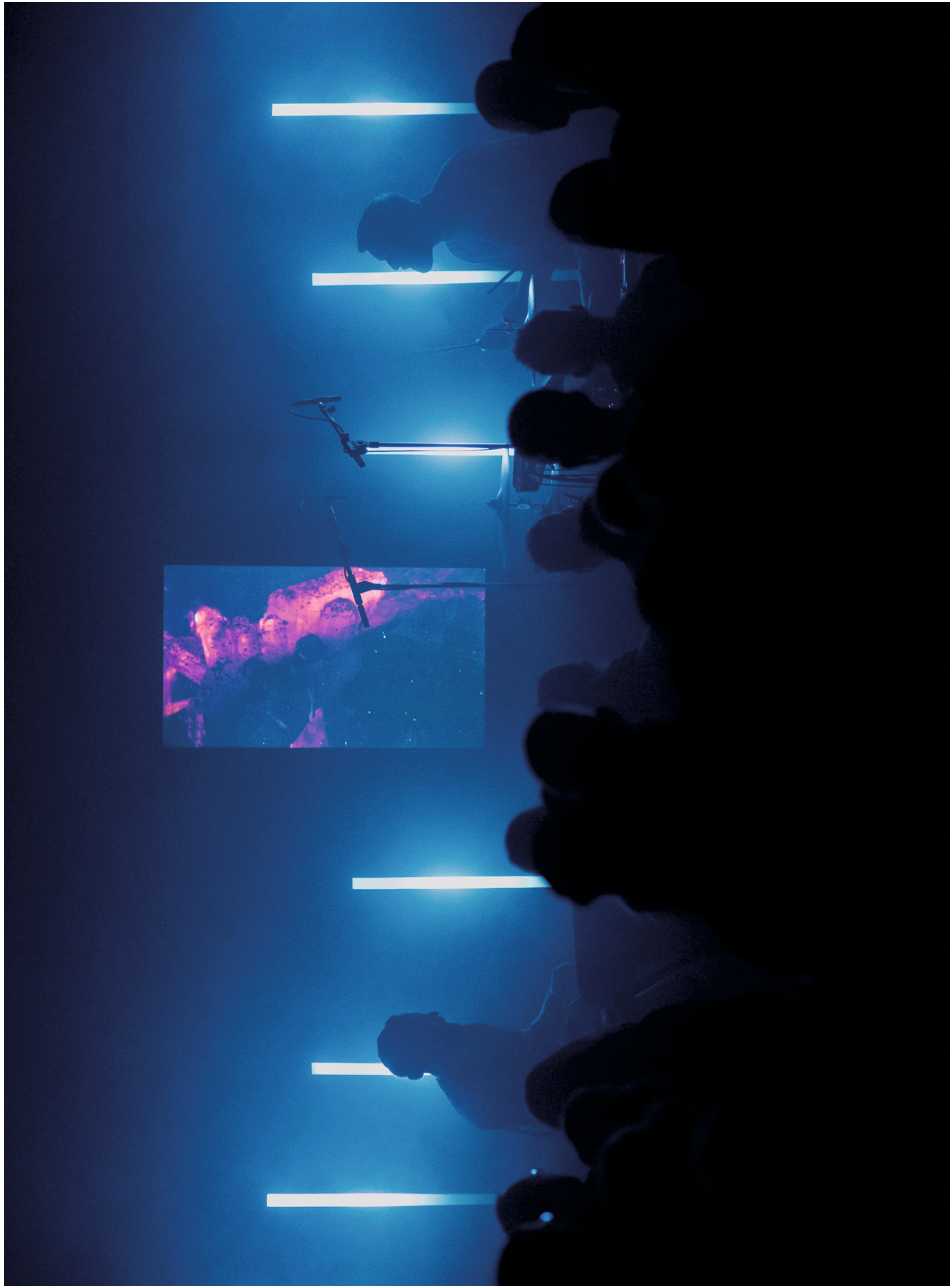


Abbildung 4: Bühnenaufstellung (Ansicht von vorne) (Simon Hegenberg, 2020)

## 1. DIE VERUNEINDEUTIGUNG VON LIVE-SPIEL

In diesem Prozess der Entwicklung von einem akustischen Trio hin zu einem elektronischen, digitalen Duo stellten wir uns zunehmend die Frage, was wir aus welchen Gründen und entlang welcher Kriterien noch live spielen wollten, vielmehr: Was an unserem Setup und unserem Spiel war überhaupt noch „live“? Was bedeutet es, live zu spielen?

Das Eingangsbeispiel berührt eine Problemstellung, die darin besteht, dass der Begriff „live“ in musikalischen Performances uneindeutig ist. Dies hat mit einer musik- bzw. mediengeschichtlichen Entwicklung zu tun, die keineswegs neu, aber darum nicht weniger folgenreich ist: Spätestens mit dem Aufkommen klangerzeugender, -speichernder und -abspielender Medien seit Ende des 19. Jahrhunderts ist Klang von seiner physischen Herstellung gelöst. Das Verhältnis zwischen Klang und Körper ist nun „deterritorialisier[t]“ (Cascone 2003, S. 101), „schizophonisch“ (R. Murray Schafer, zit. n. Ferreira 2008, S. 28), „entmaterialisiert“ (Diaz-Bone 2010, S. 371–378), „disembodied“ (Sanden 2013, S. 23). Musik lässt sich erstmals „jenseits der Flüchtigkeit ihrer unmittelbaren Hervorbringung durch menschliche Körper und deren Bewegungs- und Stimmbildungsorgane“ (Binas-Preisendörfer 2011, S. 131) elektronisch re/produzieren, modifizieren und übertragen. Diese tiefgreifenden „medientechnologischen Transformationen“ (Stange-Elbe 2015, S. 47f.) beeinflussen die Situation, in der heute populäre Musik gemacht, vermittelt und wahrgenommen wird.

Für das Verständnis von Setups in musikalischen Performances zieht dies nach sich, von einer Konfiguration aus Menschen, Instrumenten und Klängen auszugehen, die sich als mediale Konstellation (Saxer 2011) oder performatives Setting (Großmann 2013) fassen lässt. Musiker\*innen<sup>1</sup> können in der Gestaltung ihrer Aufführungen nun bestimmen, wie sie ihre Interaktion mit einem Instrument ins Verhältnis zum Klanggeschehen setzen. Hierin sind sie weitgehend frei, auch wenn ihre Konfigurationen weder willkürlich sind, noch in einem gesellschaftlichen Vakuum stattfinden. Sie sind von verschiedensten sozialen, kulturellen, historischen und ökonomischen Einflüssen und Bedingungen abhängig, in denen sich die Musiker\*innen mit ihren

---

<sup>1</sup> Im Interesse einer gendersensiblen Sprache, die alle Geschlechter gleichberechtigt anspricht und abbildet, wurden im Folgenden, wenn möglich, sexusindifferente Begriffe genutzt und personenbezogene Substantive mit Genderstern verwendet. „DJs“, „Liveacts“ und „Bands“ beziehen sich stets auf alle Geschlechter. Bei direkten Zitaten wurde das dort gewählte Geschlecht beibehalten. Verwendete feminine bzw. maskuline Substantivformen meinen jeweils das entsprechende Geschlecht.

jeweils eigenen Intentionen, Konzepten, Deutungen und Annahmen bewegen. Sie können bestimmen, wie sie mit welchen Instrumenten was spielen. Hierbei können sie das Verhältnis von Klang und Bewegung als Übereinstimmung konfigurieren, bspw., indem der Klang im Körperlichen eine kausale Entsprechung findet; sie müssen es aber keineswegs. Vor dem Hintergrund klangfixierender Medien ist die Darstellung einer sichtbar ausgeführten Aktion und deren hörbar erwirkter Reaktion möglich, für die Darbietung von als Musik vermitteltem Klang allerdings nicht zwangsläufig (Harenberg & Weissberg 2010, S. 7; Butler 2014, S. 66). So können gesehene Bewegungen mit gehörtem Klang übereinstimmen, denkbar sind aber auch Verhältnisse der Unterordnung, Teilkorrelation und Unabhängigkeit (Croft 2007, S. 62). Für uns als Band war es wichtig, „Schlagzeug“ und „Klavier“ zu spielen und dies auch auditiv und visuell zu transportieren, weswegen diese Instrumente bis heute Orientierung gebende Konstanten unseres Setups geblieben sind. Auch folgte unsere Spielweise dem, was Croft (2007, S. 62) als „instrumentales Paradigma“ bezeichnet. So wurden das Spiel elektronischer Klänge in das „analoge“ Instrumentalspiel integriert und bspw. Backbeats weiterhin auf der Snare-Drum gespielt oder Pads zugewiesen, die dies in ähnlicher Spielweise ermöglichten.

Musikbezogene Auffassungen von dem, was „live“ ist, stellen ein kausales Verhältnis zwischen Klang und Körper jedoch oftmals ins Zentrum und binden dies an ein instrumentales Paradigma (vgl. Fritsch & Strötgen 2012; Sanden 2013, S. 20f.; Butler 2014; Stange-Elbe 2015, S. 287f.). Croft (2007, S. 61) etwa unterscheidet „procedural liveness“ und „aesthetic liveness“. Unter „procedural liveness“ versteht er „the material fact that live sound is being transformed in real time“; unter „aesthetic liveness“ begreift er „a situation in which, first, aesthetically meaningful differences in the input sound are mapped to aesthetically meaningful differences in output sound, and second, this mapping can be achieved only (or at least, most reliably) by means of procedural liveness“. Auch wenn zu klären ist, wie ästhetisch bedeutsame Unterschiede des Eingangssignals körperlich herbeigeführt werden, verweist dies auf den grundlegenden Zusammenhang von Liveness zwischen einem (physischen) „Hineingeben“ und einem (auditiven) „Herauskommen“. Diesen Zusammenhang als Ursache-Wirkungs-Beziehung als live zu verstehen, bezeichnet Auslander als „traditionalistisch“ (Auslander 2013, S. 23f.): Wenn Musiker\*innen gemeinsam singen bzw. auf traditionellen Instrumenten spielen und die im Moment der Performance erklingende Musik aus dieser Interaktion hervorgeht, gelte dies als live. „Traditionelle“ Instrumente meinen dabei solche, die auf „standardisierten Interaktionschnittstellen“ basieren (Stange-Elbe 2015, S. 325). Sie sind mit einer bestimmten

## 1. DIE VERUNEINDEUTIGUNG VON LIVE-SPIEL

Gestik (zupfen, schlagen, blasen, tasten, streichen usw.) verbunden, die die akustischen Klangkörper der Instrumente kausal in Schwingungen versetzt. Liveness geht somit eng mit der Wahrnehmung von Kategorien wie Musiker\*in und Musikinstrument bzw. Instrumentalität (vgl. Hardjowirogo 2017, S. 21) einher. Auch Echtzeit als „*synchronous musical activity*“ (Hugill 2012, S. 167, Hervorhebung im Original) spielt dabei eine zentrale Rolle.

Auf das Genre der elektronischen Tanzmusik lässt sich dieses traditionelle Verständnis allerdings nur begrenzt übertragen. Begriffe wie „Musiker\*in“, „Musikinstrument“ und „Musizieren“ sind hier, insbesondere für DJs und DJing, keineswegs selbstverständlich (Hein 2001, Bremer 2007). Dies hängt mit den technologischen, kulturellen und sozialen Umgebungen von elektronischer Tanzmusik zusammen, die anderen Gesetzmäßigkeiten unterworfen sind. So sind Performances der elektronischen Tanzmusik und darin vollzogene musikkulturelle Praktiken in neuartiger Weise technologisch durchdrungen. Die Lösung von Klang von den physischen Bedingungen seiner Entstehung ist hier konstitutiv, womit, so Wicke (1998b), „einer der fundamentalen Zusammenhänge des abendländischen Musizierens zerrissen“ ist. Dies stellt einen entscheidenden musikhistorischen Einschnitt dar (Stange-Elbe & Bronner 2008; Harenberg 2012, zit. n. Enders 2013, S. 57f.). Die Darbietung basiert oftmals auf einer performativen Praxis mit bereits konserviertem und/oder elektronisch generiertem, automatisiertem Klang und ist insofern begrifflich mit Live-Konzerten, die sich aus einer dichotomen Abgrenzung zu solch fixierter Musik definieren, nicht vereinbar. Versteht man „live“ als „Bühnenaufführung von Musik“ und stellt dies „Tonkonserven“ gegenüber (vgl. Wicke & Ziegenrucker 2007, S. 404), wären Performances von DJs nicht live.

Für DJs ist jedoch weniger entscheidend, eine Bühnenaufführung abzubilden, sondern „halbfertige Musik“ (Großmann 2010, S. 186) zum Zwecke des Tanzens zu transformieren. Sogenannte „Liveacts“, die in Performances nicht nur vorformulierte Musik zusammensetzen, sondern ihre eigene Musik rekonstruieren, sind da schon eher mit einer „Musiziersituation“ konfrontiert. Diese wird insofern herausgefordert, da Techno für gewöhnlich maschinell erzeugt wird und auch maschinell klingt. Die technikgeprägte Produktionsumgebung präfiguriert ein synthetisches Klangideal (Butler 2006, S. 61–68), das sich in einer Distanzierung von tradierten Instrumentalklängen und deren Substitutionen durch künstlich klingende Samples widerspiegelt. Dies wiederum bedingt die Performance: Wenn Techno nicht „nach

Live-Musik klingen“ (Jerrentrup 1992, S. 54) soll und ihm demnach auch kein Herstellungsprozess als Live-Spiel eingeschrieben ist, wie kann Techno dann als Rekonstruktion dieses Herstellungsprozesses als Live-Spiel präsentiert werden? Techno referiert nicht auf akustische Musikinstrumente und deren nachvollziehbares Spiel während der Performance. Die elektronische Klangerzeugung und –bearbeitung haben die rhythmische und formale Gestalt elektronischer Tanzmusik vielmehr erst ermöglicht, nachhaltig beeinflusst und ganze elektronische Musikstile geprägt (McLeod 2001). Sie sind für die Performance zweckmäßig, da sie so repetitiv und präzise ist und nahezu unbegrenzt andauern kann. Techno mit einer Band oder gar einem Orchester „live“ zu spielen, überrascht vor diesem Hintergrund eher, erscheint kontraintuitiv oder erweckt den Eindruck, den Idealen der Clubkultur zu widersprechen.

Technoproduktionen sind also selten Studioaufnahmen im Sinne einer „non-take-two-ness“ (Sanden 2013, S. 5), die in Performances exakt reproduziert werden können. Sie können stattdessen als Inbegriff von Arbeit im Studio verstanden werden, das als ein ineinandergreifender Apparat zum künstlerischen Ausdruck genutzt wird (Snoman 2014, S. 365). Dieser Apparat steht nicht selbstverständlich auch auf der Bühne zur Verfügung. Die Vorgänge des Musikmachens lassen sich also nicht ohne Weiteres vor einem Publikum wiederholen, zumindest nicht so, wie dies bei Bands der Fall sein dürfte, die traditionelle Instrumente spielen, mit anderen Musiker\*innen proben und diesen Vorgang in der Performance reproduzieren. Soll der Studioapparat in der Performance verfügbar sein, geht dies in besonderem Maße mit Überlegungen der Übertragbarkeit und Präsentation dieser Produktionsvorgänge einher, wie es KiNK als bestplatziertes Liveact der letzten Jahrzehnte (Schaubrich & Ruth 2019) formuliert:

Playing electronic music live was always about having certain content which is pre-recorded in the studio and then finding a way how to present that music live. But it's not live music. That's a controversial situation. [...] When I started doing it, I was trying to solve that problem: how can I play live music which is pretty much created in a studio environment? (KiNK 6<sup>2</sup>)

---

<sup>2</sup> Im Folgenden bezeichnet die jeweilige Zahl hinter den Namen der interviewten Musiker\*innen die Zeilennummer des Transkriptes.

## 1. DIE VERUNEINDEUTIGUNG VON LIVE-SPIEL

Musiker\*innen der elektronischen Tanzmusik können Prozesse der Komposition, Produktion, Aufnahme, Interpretation und Performance in Personalunion vereinen. Der Klang ist längst kein Ergebnis einer Person mehr, die ein Instrument spielt und dabei einen Notentext interpretiert, der von einer Person komponiert wurde. Vielmehr kodieren Produzent\*innen Setups inklusive Tonträgern, die in der Performance dekodiert werden und in die performativ eingegriffen wird (vgl. Hein 2001). Hierbei sind ihre kreativen Möglichkeiten maximiert, die ihnen Entscheidungen abverlangen: Sie können sich gleichzeitig beliebig vieler Klänge von beliebig vielen virtuellen Instrumenten in beliebiger gestalterischer Komplexität bedienen. Elektronische Musikinstrumente unterliegen nicht den Materialeigenschaften akustischer Instrumente (etwa Resonanzkörper) und deren Begrenzungen durch die sie bespielende Person (Kjus 2018, S. 55f.). Dies hat die Möglichkeiten des Ausdrucks immens erweitert.

All dies trägt dazu bei, dass nicht ohne Weiteres auf der Hand liegt, was Liveness in Performances der elektronischen Tanzmusik bedeutet, wie es kreiert und vermittelt wird. Diese Uneindeutigkeit kann nicht nur für Musiker\*innen herausfordernd sein, sondern ebenfalls für das Publikum. Die oben beschriebene audio/visuelle Kausalität<sup>3</sup> einer Interaktion von Musiker\*innen und ihren Instrumenten als Form von Liveness ist unter den gegebenen Bedingungen in ihrer Darstellung und dem Nachvollzug erschwert, wenn nicht sogar unmöglich. „Auge-Ohr-Sinnzuschreibungen“ (Auslander 2013, S. 36), sichtbare Aktion und hörbare Reaktion müssen in keinem von außen sinnhaft konstituierbaren Zusammenhang mehr stehen. Während in Performances mit traditionellen Instrumenten von einem Verständnis der zugrundeliegenden Kausalzusammenhänge ausgegangen werden kann, ist dies bei neueren Konzepten musikalischer Darbietung keineswegs der Fall. Selbst wenn ein Zusammenhang gegeben ist, muss, sofern diese Dimension von Liveness für das Publikum erfahrbar sein soll, die zusehende bzw. -hörende Person den Auslöser visuell erkennen, die Folgen als solche begreifen und diese dazu als zeitlich synchron wahrnehmen können, was nicht vorausgesetzt werden kann. Die „Musikinstrumentalisierung

---

<sup>3</sup> „Audio/visuell“ wird hier nicht zusammengeschrieben, da, so Auslander (2013, S. 36), von zwei zueinander in einem hierarchischen Verhältnis stehenden „Tracks“ auszugehen ist. Diese stellen keine nahtlose Einheit dar.

von Reproduktionsmedien“ (Großmann 2010) und deren zugrunde gelegte Konfiguration aus Ursache und Wirkung muss sich ein Publikum erst erarbeiten, wenn es Liveness als kausalen Zusammenhang von Aktion und Reaktion begreifen möchte.

Hierfür sind mindestens drei Gründe zu nennen. Erstens kann die Visualität eingeschränkt sein, da es dunkel und die Bühne bzw. die DJ-Booth (sofern es eine gibt) zu weit entfernt, zu erhöht oder lediglich ebenerdig und so durch andere verdeckt ist, da Wellenbrecher und ein Sonnenschutz angebracht sind, da es sich um kleine Musikinstrumente und Bewegungen handelt, der Raum vernebelt ist usw. Zwar liegt es auf der Hand, dass sich die Darbietungssituation zwischen Clubs und Festivals deutlich unterscheiden kann: Während DJs auf Festivals auf vergleichsweise großen Bühnen spielen, sind die Abstände zwischen DJ und Publikum in Clubs oftmals eher gering. Dennoch kann hier nicht selbstverständlich davon ausgegangen werden, dass das Publikum die Darbietung in gleichem Maße verfolgen kann, wie dies bei kleineren Konzerten der Fall ist. Zweitens kann davon ausgegangen werden, dass Techno ein hörendes Erschließen erschwert, da tiefe Frequenzen dominant, Vocals abwesend und durch das Arrangement der Beschallung 360°-Hörerfahrungen gemacht werden (Thornton 1995, S. 82; Papenburg 2016, S. 203). Auch können die akustischen Gegebenheiten des bespielten Raumes und die damit korrelierende technische Verstärkung eine „realistische“ Hörerfahrung beeinträchtigen: Es ist nicht klar, wie der Schall im Raum ausgelöst wird, wie er sich verteilt, hält und ausklingt (vgl. Emerson 2007, S. 20–22). Drittens kann die Konfiguration von Ursache und Wirkung dem Publikum nicht bekannt und/oder nicht eindeutig sein, weil einer Aktion mehrere unterschiedliche und zeitlich versetzte Reaktionen zugleich zugewiesen werden können. Zudem setzt dieser Nachvollzug eine Bekanntheit der verwendeten Instrumente und auditiven Bestandteile sowie eine Vertrautheit mit deren individueller Konfiguration voraus: „[T]he single tap of a rubber pad may just as likely trigger a single snare drum sample, a four-bar drum loop, or an entire musical album“ (D’Errico 2018, S. 147). Dies betrifft v. a. die Spielweise sowie die individuelle Anpassung von frei belegbaren Interfaces und neueren elektronischen Musikinstrumenten (bspw. Tenori-On, Audiocubes) sowie DIY-Devices (Ismaiel-Wendt & Pfaffenholz 2018). Gerade bei vergleichsweise gering kulturalisierten „Musikmach-Dingen“ (Ismaiel-Wendt 2016) kann das Verständnis und die Transparenz der Tätigkeit und Leistung ihrer Benutzer\*innen also erschwert sein, worauf bereits mehrfach hingewiesen wurde (Bremer 2007, S. 56f.; Labhun 2012, S. 128; Butler 2014, S. 99; Hardjowirogo 2017, S. 12).

## 1. DIE VERUNEINDEUTIGUNG VON LIVE-SPIEL

Hierzu lassen sich weitere Beispiele anführen. So setzt der Nachvollzug von Looping Verständnis und Kenntnisnahme des Zusammenhangs von Starten einer Aufnahme, Zeitraum der Aufnahme sowie Beginn und Ende ihrer Wiedergabe voraus. Ebenso erfordert der Nachvollzug von Mixing innerhalb eines DJ-Sets Wissen über den exakten Aufbau der jeweiligen Versionen der miteinander verbundenen Tracks, über das Setup und die damit möglich oder nötig werdenden Eingriffe. Diese Eingriffe können wiederum bereits Teil des Tracks oder zuvor angefertigt worden sein, zumal Tracks ohnehin performative Praktiken reflektieren. So bemerkt Butler in einer Analyse von Jeff Mills „The Bells“: „From the perspective of an audience member, it may be impossible to tell whether certain kinds of alterations originate in the production of the record or the DJ’s performance“ (Butler 2014, S. 159).

Aus Sicht des Publikums scheint Liveness als audio/visuelle Kausalität folglich Ergebnis eines kontinuierlichen Verstehensprozesses zu sein, der auf dem evaluativen Charakter von mediatisierten Performances basiert. In diesem Verständnis wirkt Liveness als Konstrukt, das vom jeweiligen kulturellen Wissen des Publikums über das Musikinstrument und dessen Wirkweise abhängt. Dies lässt sich zwar auch auf traditionelle Instrumente übertragen, deren entstehenden Klänge, so Auslander, vom Publikum nicht im Detail verstanden werden würden – auch wenn es glauben möchte, dass es das kann (vgl. ders. 2013, S. 25). Gerade bei neuen Instrumenten müssen die Zuschauenden aber darauf vertrauen, dass das, was sie hören, ursächlich auf das zurückgeht, was sie sehen. Hierbei ist der Grad, in der die Konfiguration zwischen Auditivem und Visuellem noch als kausal wahrgenommen wird, Croft (2007) zufolge eher gering. Auch Butler (2014, S. 100) beschreibt, dass die Lesbarkeit nur ein gewisses Maß an Komplexität vertrage.

Es dürfte in letzter Konsequenz nicht zu verifizieren sein, was DJs und Liveacts an ihren Instrumenten konkret tun. Ebenso unklar und womöglich irrelevant ist es, wie sich ihre Liveness im Detail voneinander unterscheidet (dies konstatieren auch Bremer 2007, S. 54; Auslander 2018b, 35:32 min.<sup>4</sup>). Auch Emmerson (2007, S. xiii), Fritsch & Strötgen (2012) und Stange-Elbe (2015, S. 288) weisen zwar auf den Wunsch des Publikums hin, „zwischen einem gehörten Klang und einer sichtbaren Quelle kausale Zusammenhänge herzustellen“ (Auslander 2013, S. 27). Dennoch ist

---

<sup>4</sup> Die Minutenanzeige bezieht sich auf das Video, in dem die entsprechende Passage geäußert wird.

offensichtlich, dass Wissen keine notwendige Voraussetzung dafür ist, Live-Performances als bedeutungsvoll zu erfahren (vgl. Emmerson 2007, S. 24). Der Blick auch auf die sozialen und kulturellen Kontexte von Performances elektronischer Tanzmusik macht es unerlässlich, nach weiteren Formen von Liveness fernab eines instrumentalen Verständnisses zu fragen, die für die beteiligten Akteur\*innen relevant und gegebenenfalls konfliktär sind.

Für uns als Band war es durchaus entscheidend, diesen Zusammenhang als Grundlage des Nachvollzuges unserer Live-Praktiken durch das Publikum beizubehalten, um diese Kausalität erlebbar zu machen. Unser Setup entwickelte allerdings zunehmend ein undurchsichtiger werdendes Verhältnis zwischen Ausgangssignal und finalem Ziel, die unsere Tätigkeit infrage stellte (vgl. Abb. 2). Unser *Mapping*<sup>5</sup>, die Zuweisung von Funktionen aus *Ableton Live* auf unsere Hardware, verlor an Transparenz und somit an Verständlichkeit. Wir erstellten bspw. automatische Programmwechselbefehle, durch die mein Schlagzeug ohne äußerlich sichtbares Einwirken andere Sounds ansteuerte (sogenannte Program Changes). Abb. 5 zeigt die entwickelten Ausdrucksformen und Verhältnisse von Aktion und Reaktion (bezogen auf meine Band; zu weiteren Konfigurationen vgl. Bjørn 2017).

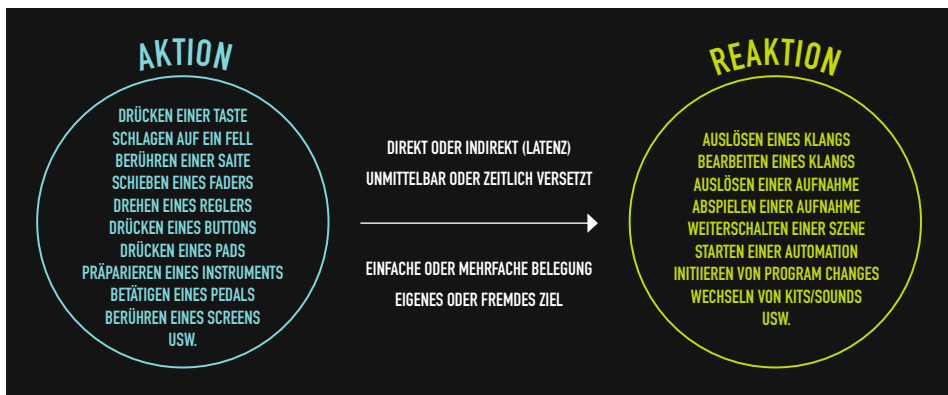


Abbildung 5: Aktion und Reaktion – Ausdrucksformen und Verhältnisse (eigene Darstellung)

<sup>5</sup> Kursivierungen zeigen in dieser Arbeit entweder (Elemente von) Setups an, bspw. Markennamen, oder zielen darauf ab, zentrale Inhalte besonders hervorzuheben.

## 1. DIE VERUNEINDEUTIGUNG VON LIVE-SPIEL

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass audio/visuelle Kausalzusammenhänge als einzige Konstituenten von Liveness im Kontext der elektronischen Tanzmusik zu hinterfragen sind. Die oben beschriebenen Entwicklungen sind eher symptomatisch für Spannungen, Verschiebungen und Varianten von Liveness, wie sie sich im weiten Feld der elektronischen Tanzmusik beobachten lassen und die ein multiples Verständnis von Liveness plausibel machen (vgl. Sanden 2013; Reason & Lindelof 2016).

Gleichzeitig werden diese Entwicklungen dadurch verstärkt, dass Liveness in der Clubkultur sowohl für die musikalischen Akteur\*innen und das Publikum eine zentrale Rolle einzunehmen scheint. Liveness ist eine Erfahrungsdimension und Bewertungskategorie von Performances, implizit als Modus der Darbietung durch DJs, explizit durch Liveacts und Live-Sets. Thornton konstatiert bereits im Jahr 1995:

Although once a value assigned exclusively to performance, since the mid-eighties, „live“ qualities have been increasingly attributed to recorded events. At the same time, music performances have become more and more reliant on recording and other mediating technologies which question the integrity of the „live“. (Thornton 1995, S. 85)

Auch Butler hält fest:

Live performance is essential to EDM. [...] After World War II, however, the trend of dancing to recorded music picked up steam, becoming a „live“ event in its own right. (Butler 2006, S. 33–35)

Diese Problemstellung als Ausgangspunkt nehmend, verfolgt diese Studie drei Forschungsfragen:

- Welche Bedeutungen trägt Liveness für Musiker\*innen der elektronischen Tanzmusik?
- Wie materialisieren sie diese Bedeutungen von Liveness?
- Inwieweit beeinflusst dies die Rollen der Musiker\*innen als DJs, Liveacts und Bands?

Hiermit gehen Überlegungen hinsichtlich der Funktion einher, die Liveness für Musiker\*innen erfüllt: Aus welchen Beweggründen heraus wird etwas live bzw. auch:

warum gerade nicht? Welche Folgen, Bedingungen und Einflussfaktoren sind damit verbunden?

Auch wenn diese Studie sich primär auf Performances konzentriert, betrachtet sie auf einer grundlegenden Ebene eine musikalische Praxis, die zwischen Studio und Bühne bzw. Booth stattfindet. Sie fokussiert damit das die Übersetzungsprozesse begleitende Auswählen, Einrichten und Anpassen von Setups, die Interaktionen mit diesen sowie mit dem Publikum. In diesem Interesse legt sie allerdings keinen Schwerpunkt auf Objekte, sondern eher auf die darin kondensierten Deutungen. Die Studie ist damit an den Sinngebungen von Liveness sowie an der Reflexion damit zusammenhängender musikalischer Rollen interessiert, die sich innerhalb dieser Prozesse abspielt. Damit sind am Rande auch Verhältnisse zwischen Musiker\*innen und Publikum angesprochen, die innerhalb dieser Performances verhandelt werden.

Dreh- und Angelpunkt dieser Studie ist dabei die These, das Musiker\*innen aktiv Setzungen aushandeln, um in der Performance als bedeutsam empfundene Dimensionen von Liveness situativ hervorbringen, durchleben und vermitteln zu können. Dies liegt, wie oben erläutert, unter anderem in der Veruneindeutigung von Liveness der Performances elektronischer Tanzmusik begründet: Die mannigfaltigen Möglichkeiten der Gestaltung von Performances erfordern spezifische Kriterien, Entscheidungen und Strategien dafür, wie Musik dargeboten werden soll, und dies umso mehr, desto weiter das klangliche Produkt davon entfernt ist, in der Performance instrumental „spielbar“ zu sein. Musiker\*innen sind in besonderem Maße herausgefordert, sich aktiv zu entscheiden, ob und wie sie mit Liveness assoziierte Bedeutungen (wieder)herstellen. Unter Setzungen lassen sich also intentionale Vorgänge der Planung und Modifikation von performativen Settings verstehen, die Formen von Liveness bedingen, da sie die möglichen Praktiken in der Performance festlegen. Diesen Settings sind folglich Wissensgehalte eingeschrieben: Setzungen zu beschreiben heißt, Bedeutungen musikalischer Praktiken zu beschreiben.

„Live“ und „elektronische Tanzmusik“ ist auf den zweiten Blick jedoch weniger gegensätzlich, als es auf den ersten zu sein scheint. Wie sich die damit zusammenhängenden Begriffe „Musiker\*in“, „Musikinstrument“ und „Musizieren“ in diesem Genre zueinander ins Verhältnis setzen lassen, steht in einer längeren Tradition um den Musikbegriff, der mit einem Wandel einhergegangen ist und sich historisch zurückverfolgen lässt (vgl. Hein 2001; Attias 2013). So gehen Aufführungen, die phonographische Musik oder das Spiel von mechanischen Musikautomaten integrierten oder sogar ausschließlich aus einer Darbietung von „Lautsprechermusik“ bestanden,

## 1. DIE VERUNEINDEUTIGUNG VON LIVE-SPIEL

bis zum Beginn des 20. Jahrhunderts zurück und begründen eigene Traditionslinien. Orchestern dienten Aufnahmen von Stimmen als „Play-Along“, zu denen sie in ihren Aufführungen hinzuspielten (Saxer 2011). Ebenfalls finden sich Aufführungen, die lediglich aus dem Spiel mit Drehorgeln und Reproduktionsklavieren bestehen (Bense 2011/16). Auch im Kontext der Popkultur finden sich Beispiele: erste DJs der Disco-Musik und des Hip-Hop traten mit anderen Live-Künstler\*innen auf, entwickelten Techniken des Turntablism und experimentierten mit Drummachines, Samplern und Effekteinheiten (Rietveld 2017, S. 124). Schon im jamaikanischen Dub Reggae wurde im Studio mit Techniken der Aufnahme, Hall- und Echo-Effekten im Sinne einer Live-Praxis experimentiert, die für die elektronische Tanzmusik sehr einflussreich war.

Infolge zunehmender performativer Möglichkeiten ist eine Renaissance des Live-Spiels jedoch nicht von der Hand zu weisen. Mit den Nuller Jahren wächst das Angebot an preisgünstigen, bühnentauglichen und multifunktionalen MusikmachDingen, die nicht nur den Laptop, sondern mit den 2010er Jahren zunehmend auch weitere mobile Digitaltechnologien bis hin zu Mobile Audios Workstations (MAWs) (Godau et al. 2019) einschließen. Sie ermöglichen flexible, sichere und belastbare Setups sowie attraktive Interaktionskonzepte, die Musiker\*innen herausfordern, ihre Darbietung individuell zu gestalten (vgl. Stange-Elbe 2015, S. 345–358; Kjus 2018, S. 39). DJs und Liveacts können nun ohne Weiteres auf miniaturisierte Studios zurückgreifen und neue Formen der Interaktion mit dem Publikum erproben (vgl. Baym 2018). Hierzu zählen bspw. Live-Coding und algorithmische elektronische Tanzmusik, Augmentierte Realität und zunehmend ein Implementieren von künstlicher Intelligenz (KI) in Produktionsprozesse, aber auch virtuelle Performances (vgl. Dancecult 2018 Vol. 10). Der Aufschwung und die Diversifikation digitaler und virtueller, hybrider Praktiken verschärfen die Notwendigkeit, Setzungen vorzunehmen. Dies liegt nicht allein an wachsenden Optionen auf Seiten der Musiker\*innen, sondern ebenfalls daran, dass Performances aus Sicht des Publikums so auch stärker infrage gestellt werden: Vielzitiert ist bspw. der Verdacht, Liveacts würden E-Mails checken (Einmusik 154; MEUTE 89).

Der Wunsch nach „echten“ musikalischen Live-Erlebnissen spiegelt sich indes in der Beliebtheit und Vielzahl von Konzerten und Festivals, den digitalen Veränderungen des Machens, Speicherns, Teilens und Hörens von populärer Musik zum Trotz. Im Kontext einer „festivalization of culture“ werde der Live-Sektor Mazierska et al. (2021, S. 14) zufolge „the dominant sector of popular music and the

changing pattern of cultural consumption“. Dieser hat auch eine ökonomische Relevanz, da er ein florierender, lukrativer Markt ist, an dem verschiedene Akteur\*innen direkt oder indirekt mitwirken. International prominent ist etwa *Live Nation* und *Ticketmaster*, die in 360-Grad-Verträgen wenige große Popstars vermarkten und deren Tourneen und Ticketing abwickeln (neben u.a. Merchandising, Sponsorships, Werbeverträgen und Verlagsrechten, vgl. Borscheid 2020, S. 449). Musikspielstätten und Open-Air-Festivals bilden ein festes Segment professionellen Live-Entertainments, womit sich ein historisch gewachsener Realisierungsort von Musik fortsetzt (Frith 2007/13; Pfeiderer 2009; Binas-Preisendörfer 2011; Reynolds 2013, S. 695–697; Wiese 2014, S. 113; Borscheid 2020, S. 452f.). So kommt eine u. a. vom Bundesverband der Musikindustrie in Auftrag gegebene Studie zu dem Ergebnis, dass die Sparte der „Live Music“ mit 27 Prozent die höchste Bruttowertschöpfung der Musikwirtschaft in Deutschland im Jahr 2014 hält (Seufert 2015, S. 11). Unter den Kreativen beziehen ausübende Künstler\*innen im selben Jahr 35,5 Prozent ihrer Erträge aus Honoraren für Live-Musikauftritte und Studioaufnahmen, nur 8,5 Prozent stammen aus Tonträgerverkäufen (ebd., S. 26). Dies spiegelt eine grundlegende Verschiebung der Einkommensquellen von Musiker\*innen, wie sie bereits vielfach damit beschrieben wurde, dass Musiker\*innen nicht mehr auf Tournee gingen, um den Verkauf ihrer Tonträger zu bewerben, sondern sie Tonträger veröffentlichten, um ihre Live-Konzerte zu bewerben (vgl. Auslander 2008, S. 29; Frith 2013, S. 12; Borscheid 2020, S. 455-453). Auch in der Szene der elektronischen Tanzmusik sind Auftritte eine existenzielle Einnahmequelle für Musiker\*innen. So setzt die „Szenewirtschaft“ (Kühn 2017) in Berlin insgesamt vergleichsweise zwar wenig Profite um, allerdings strahlt sie erheblich auf andere Wirtschaftszweige wie dem Musiktourismus, Gastronomie und Logistik ab und trägt damit eine volkswirtschaftliche Bedeutung. In einer Zusammenfassung einer Studie der Berliner Clubcommission nennt Lücke (2020) für Berlin 168 Millionen Euro Umsatz im Jahr 2017 (brutto) und, unter Hinzunahme der Ausstrahlung in vor- bzw. nachgelagerte Märkte, 216 Millionen Euro. Der gesamtdeutsche Umsatz der Event- und Konzertbranche lag laut einer Studie des Bundesverbandes der Veranstaltungswirtschaft im Jahr 2017 bei 3,7 Milliarden Euro, womit dieser Bereich das bedeutsamste Segment der deutschen Musikwirtschaft darstellt (Endreß 2021, S. 515f.). Der Bereich wird zunehmend Bestandteil neuer Wertschöpfungsketten, die in die Kreativ- und Medienwirtschaft hineinreichen und durch die Digitalisierung initiiert und vorangetrieben werden (ebd.).

Die Covid-19-Pandemie markiert diesbezüglich eine historische Zäsur, die die Welt der Live-Musik in ein Davor und ein Danach teilt. Für Musiker\*innen, aber auch die

## 1. DIE VERUNEINDEUTIGUNG VON LIVE-SPIEL

Veranstaltungsbranche mit all ihren Eventdienstleistungen, sind existenzielle Einkünfte weggebrochen. Der Veranstaltungsmarkt für Livemusik hat ab dem Jahr 2020 einen starken Einbruch erlitten. Im November 2020 wurde ein Rückgang der Einnahmen von fast 65% im Vergleich zum Vorjahr prognostiziert (Pricewaterhouse-Coopers 2020, S. 70). Diese Verluste sind durch staatliche Unterstützung, neue Konzepte (bspw. „Auto-Discos“) bzw. bereits bestehende (Livestreams, Virtual Reality-Angebote, Digital Concert Halls) zu kompensieren versucht worden. Es zeichnet sich noch ab, welche langfristigen Auswirkungen die Pandemie auf Musikmachen, Live-Performances und den Live-Musik-Sektor haben wird. Festzuhalten ist, dass deren Erforschung so eine neue Dynamik und thematische Verschiebungen erfahren hat, da neue Fragen an Raum gewonnen haben.<sup>6</sup>

Liveness als musikalische Praxis ist vor allem im deutschsprachigen Raum indes noch immer kaum beforscht, was vor dem Hintergrund ihrer Popularität überrascht. Der Begriff ist in der elektronischen Tanzmusik so virulent wie unklar, sodass die Forschungsfragen hier wieder aufscheinen: Was macht den Unterschied zwischen DJs und Liveacts aus, der dazu führt, letztere als live zu bezeichnen? Wie wird das, was hier als live verhandelt wird, erzeugt, vermittelt, wahrgenommen und überprüft? Bense (2011/16) konstatiert eine „Kaputtheit“ des Live-Begriffs. Da man DJs und Liveacts nicht mehr unterscheiden könne, ergäbe es keinen Sinn, diese Unterscheidung fortzuführen. Tatsächlich wird das Wort eher behutsam verwendet und regelmäßig, wie anfangs auch hier, in Anführungszeichen gesetzt. Sounds würden „live“ generiert (Diaz-Bone 2010, S. 336), DJs „machten“ Musik (Hitzler und Pfadenhauer 2008, S. 34), sie spielten „live“ (D’Ericco 2018, S. 141). Thornton (1995, S. 85) spricht oben von „live‘ qualities“, Butler (2006, S. 35) von „live‘ event[s] in its own right“. Dennoch wird Liveness im Kontext des anhaltenden Hardware- und Analog-Booms neu diskutiert, es fanden und finden Festivals und Panels zu Liveness und

---

<sup>6</sup> Vgl. hierzu das neu gegründete internationale Forschungsnetzwerk „Musicovid“ (<https://www.aesthetics.mpg.de/forschung/abteilung-musik/musicovid-an-international-research-network.html>, Zugriff: 13.08.2023), Veranstaltungen zum Thema (<https://www.iaspm.org.uk/the-impacts-of-covid-19-on-the-live-music-industries-a-sample-of-academic-projects-taking-place-across-europe/>, Zugriff: 13.08.2023) sowie Publikationen im Bereich der elektronischen Tanzmusik (Dancecult 2020, 12.1; Jóri & Robin 2024).

Live-Musik statt und es wird fortlaufend hierzu publiziert.<sup>7</sup> Da der Live-Sektor also zentrales berufliches Beschäftigungsfeld für Musiker\*innen ist, versucht die institutionalisierte Ausbildung ebenfalls auf dieses hinzuwirken (Dannhauer 2021).

Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Liveness bzw. mit elektronischer Tanzmusik erfolgt in der Medien-, Theater-, Musik- und Kulturwissenschaft, in der für ein trans-/interdisziplinäres Denken plädiert wird (Sanden 2013, S. 15f.; Reason & Lindelof 2016, S. 13f.; Kjus 2018, S. 159). Eine Multiperspektivität macht sich auch die deutschsprachige Populärmusikforschung zum Ziel, in deren Kontext sich die Studie in ihrem Interesse an der kulturellen Praxis von Performances populärer Musik verortet (zu einer Bestandsaufnahme der Popular Music Studies vgl. Ahlers & Jacke 2017). Innerhalb dieses Feldes möchte die vorliegende Arbeit an die Techno Studies (Feser & Pasdzierny 2016) bzw. die Electronic Dance Music Culture Studies anschließen, wie sie bspw. vom themenbezogenen E-Journal „Dancecult“ repräsentiert wird. Dabei den Fokus auf Liveness in Performances in diesem Genre zu setzen, begründet sich auch in der ambivalenten Spannung, die Liveness gerade hier erfährt, da dessen Performances oft als direktes Gegenteil von Live-Konzerten gesehen werden. Liveness ist jedoch, wie noch zu zeigen ist, eng mit der in diesem Genre konstitutiven „Elektrifizierung“ verbunden und ist damit zur Untersuchung der Forschungsfragen besonders vielversprechend.

Das zweite Kapitel zeigt theoretische Bezüge zur eingangs beschriebenen Problemstellung auf und bildet so die Klammer für die empirischen Ergebnisse und die daraus emergierenden Theoriefragmente. In Abschnitt 2.1 skizziere ich in einer ersten Umkreisung zunächst die Terminologie der Electronic Dance Music Culture Studies. Ich verstehe unter elektronischer Tanzmusik ein Meta-Genre, das in dieser Arbeit in Schlaglichtern betrachtet wird, wobei nicht der Anspruch besteht, es in all ihrer Vielfalt abzubilden. Nicht im Vordergrund stehen spektakuläre Shows mit visuell exponierten Superstars, sondern eher DJs, Liveacts und Bands, die sich im Sinne Lenas (2012, S. 9) als „szenebasiert“ subsumieren lassen und in der Clubkultur ihren Ausdruck finden. Ebenfalls nicht im Fokus stehen angrenzende populäre Genres oder hochkulturell konnotierte Kunstmusik wie bspw. elektroakustische Musik, Live-Elektronik, Akusmatik oder Computer- bzw. „Laptopmusik“ (vgl. Auslander

---

<sup>7</sup> Zu nennen ist beispielsweise das CTM-Festival in Berlin 2011, der UK Live Music Census 2017 und Sessions der IASPM-UK & Ireland Conference 2020.

## 1. DIE VERUNEINDEUTIGUNG VON LIVE-SPIEL

2013, S. 23; Butler 2014, S. 66f.).<sup>8</sup> Ebenso geht es nicht um DJs im Allgemeinen, die außerhalb der elektronischen Tanzmusik aktiv sind.

Liveness, als zweiter theoretischer Bezugspunkt (s. Abschnitt 2.2), begreife ich in einer zweiten Umkreisung als flexibles kulturelles Konzept, das mit spezifischen Bedeutungen verbunden ist (Sanden 2013, S. 6, 32). Liveness ist in hohem Grade kontextspezifisch. Demnach sollte Liveness kontextsensitiv untersucht werden, wie es explizit von Auslander (2008, S. 63), Fritsch & Strötgen (2012, S. 50f.) sowie Kjus (2018, S. 96) und Anderton & Pisfil (2021, S. 4f.) vorgeschlagen wird. Diesen Kontext bildet in dieser Studie die Performance elektronischer Tanzmusik. Abschnitt 2.1 und Abschnitt 2.2 werden im Anschluss zusammengeführt, enger auf die Forschungsfrage bezogen und ein Desiderat aufgezeigt (s. Abschnitt 2.3).

Das Publikum von elektronischer Tanzmusik steht dabei weniger im Zentrum, da die Arbeit aus einer praxisbezogenen Problemstellung hervorgeht und so eine Perspektivierung auf Musiker\*innen vornimmt. Diese bilden den Mittelpunkt der Studie. Ihr Vollzug spezifischer Praktiken im Sinne eines musikalischen Handelns wird in ihren Feldern der Produktion und Kreation fokussiert. Wie bereits angedeutet, ist ein Ziel, die damit einhergehenden Bedeutungen auf Basis empirischen Materials zu explorieren und so Semantiken von Liveness zu entwickeln. Die verschiedenen Herangehensweisen an Techno sollen dabei als spezifisches Koordinatensystem musikalischer Praktiken fruchtbar gemacht und so zu einer Bereichstheorie von Liveness im Techno beigetragen werden. Dies setzt voraus, die Protagonist\*innen, die das Feld musikalischer Betätigung strukturieren, zu typologisieren – in Produzent\*innen, DJs, Liveacts und Bands. Hiermit geht einher, auch die ihnen zugeschriebenen Praktiken und Musikinstrumente in ihren Produktions- und Performanceumgebungen aufzuzeigen und in Beziehung zu Liveness zu setzen.

Von einer verbindlichen Methodologie der Popular Music Studies, die in dieser Studie als Ausgangspunkt hätte dienen können, kann kaum gesprochen werden. Dennoch bedienen sich auch die Popular Music Studies der Methoden der empirischen

---

<sup>8</sup> Solchen damit verbundenen experimentellen Konfigurationen widmen sich die Konferenzen der „New Interfaces of Music Expression“ (Jenselius et al. 2017). Hierzu gehören bspw. diverse Touchscreen-Controller (*reactTable*), DIY-Produkte (Hacking), neue Steuerungsmodelle (*Alesis AirFX*, *Aerodrums Air Percussion Set*) und Hyperinstrumente (vgl. Butler 2014, S. 89–95; „Performance Controller“, Stange-Elbe 2015, S. 337–342).

Sozial- und Kulturforschung (vgl. Parzer 2014, S. 241; Hemming 2016; Doehring et al. 2019). So ist die Studie in die Methodologie der Grounded Theory eingebettet, die ich in reflexiver (Breuer et al. 2019) Ausrichtung verfolge. Im dritten Kapitel werden hierzu grundlegende Ausgangspositionen nachgezeichnet, da angenommen werden kann, dass Forschungsmethoden auf einer bestimmten, wenn auch impliziten Auffassung von Wirklichkeit, dem Menschen und seiner Erkenntnis basieren (vgl. Breuer et al. 2019, S. 38, 64; Bogner et al. 2014, S. 92). Auf die Ergebnisdarstellung der empirischen Untersuchung (viertes Kapitel) folgt eine Schlussbetrachtung (fünftes Kapitel) der zentralen Befunde, die auf die im zweiten Kapitel skizzierten, theoretischen Positionen Bezug nehmen. Diese werden um Aspekte ergänzt, die von den Ergebnissen, die neue Schwerpunkte anzeigen, geleitet sind. Hierbei wird deutlich, dass Liveness genrespezifisch Bestand hat und Musiker\*innen diese in ihren Performances individuell anlegen, gewichten und ausgestalten.



## 2. Forschungsstand und theoretische Bezüge

### 2.1 Elektronische Tanzmusik als Meta-Genre

Eine Betrachtung von Liveness in der elektronischen Tanzmusik führt zu einer Beschäftigung mit Künstler\*innen, die auf den ersten Blick nicht als elektronische Tanzmusik verstanden werden. Auch wenn DJs lange Zeit Schlüsselfiguren dieser Musik waren, existieren heute vielfältigere Formen der Darbietung. Hierzu zählen Bands und Ensembles, die elektronische Tanzmusik im traditionellen Verständnis live herstellen: „Bauchklang“ realisieren dies vokal mittels Beatboxing und Mouth Percussion, „Elektro Guzzi“ mit einem Setup aus Gitarre, Bass und Schlagzeug und das „Brandt Brauer Frick Ensemble“ in einer orchestralen Besetzung. Dies wirft die Frage auf, wie sich elektronische Tanzmusik konzeptualisieren lässt, sodass DJs, Liveacts, Bands und Ensembles als gleichermaßen zur elektronischen Tanzmusik zugehörig begriffen und analysiert werden können. Ein Vergleich von Definitionen von elektronischer Tanzmusik und hiermit assoziierten Begriffen wie (Electronic) Dance Music und Techno zeigt jedoch rasch, dass die Antwort auf die Frage, was elektronische Tanzmusik auszeichnet, je nach Zeit, Perspektive und Sprecher\*in variiert. Während der erste Abschnitt dieses Teilkapitels dies genretheoretisch reflektiert, skizziert der zweite die deutsch- und englischsprachige Begriffs- und Forschungsgeschichte der genannten Termini, um die bis heute umkämpften Bedeutungen aufzuzeigen, die in diesem Feld diskutiert werden. Auf diese Weise soll eine fundierte und praktikable Begriffsbestimmung entwickelt werden, die ein weites Spektrum an musikalischen Herangehensweisen an elektronische Tanzmusik umfasst.

#### Genretheoretische Vorüberlegungen

Peter Wicke zufolge stellen Genrebegriffe perspektivierte Konstruktionen und artifizielle Grenzziehungen komplexer Wirklichkeiten dar, die durch die Begriffe künstlich verzerrt werden und sich nur annähernd abbilden lassen. Als „Aushandlung zwischen Hörern, Industrie, MusikerInnen und Medien auf den Musikmärkten“ in ei-

nem „permanenten Prozess der kulturellen Auseinandersetzung“ gehöre „Unschärfe, mangelnde Konsistenz und historische Wandelbarkeit“ zur Sache, da Genrebezeichnungen „in Abhängigkeiten von den sozialen Kontexten, kulturellen Zusammenhängen und dem zeitlichen Entwicklungsverlauf unterschiedliche, teils auch divergierende und sich immer wieder ändernde Inhalte zugeschrieben sind“ (Wicke 2010, S. 11). Genres sind demnach von Historizität und Diskursivität gekennzeichnet, die innerhalb ökonomischer und kultureller Kontexte verstanden werden müssen. Charakteristika von Genres durchlaufen Transformationsprozesse, sodass Beschreibungen dieser Charakteristika nur als Annäherungen und bewegliche Grenzlinie auf einem kulturellen Terrain zu verstehen sind, keinesfalls jedoch als normative Deskription von Sachverhalten (vgl. ebd.).

Gerade das Genre der elektronischen Tanzmusik ist, so Butler (2006, S. 47) und McLeod (2001), mehr als andere Genres der populären Musik von Zersplitterung, Unübersichtlichkeit, Schnelllebigkeit und Kombinationsfreude von Genres und Subgenres gekennzeichnet. McLeod führt dies auf Vermarktungsstrategien, eine beschleunigte Konsumkultur sowie auf Formen kultureller Aneignung und kulturellen Gate-keepings (McLeod 2001, S. 66–74) zurück. So sei elektronische Tanzmusik durch ihre Herstellung durch Maschinen in ihrem Sound jeweils stark von diesen geprägt, was neue Subgenres befördere, wenn neue technische Geräte auf den Markt kommen. Tracks würden danach bewertet, wie neu sie sind, was die Veröffentlichung neuer Tracks beschleunigt – auch wenn bestimmte Tracks, aber auch Sounds und Abspielmedien als Kult gelten (vgl. ebd.; Lena 2012, S. 79). Rietveld (2013, S. 2) bezweifelt grundsätzlich, ob die Bezeichnung „Electronic Dance Music“ (EDM) dieser Vielfalt überhaupt noch gerecht werden könne. Sie überzeugt lediglich noch Gemeinsamkeiten der „sounds, user-groups and spaces [...] to the alienating effects of computerized and accelerated globalization, which is articulated in local inflections“ (Rietveld 2013, S. 2). Auch Butler zufolge sei Electronic Dance Music vor allem vieles:

At this point in its history the range of EDM subgenres and attendant cultural manifestations is vast. If anything, it has shown itself to be remarkably fluid at moving through the world and forming musical and cultural alliances. EDM is African American music, Latino/a music, European music, South Asian music. It is gay music and straight music. It is cerebral and physical. And more. (Butler 2014, S. 16)

Die Dynamik von Genrebegriffen im Feld der elektronischen Tanzmusik ist auf vielfältige Einflüsse zurückzuführen, die zu einer Fülle an begrifflichen Vorstellungen

beigetragen haben. Dass Begriffe synonym gebraucht werden, sie partielle Bedeutungsähnlichkeiten aufweisen, unterschiedliche und gegensätzliche Strömungen unter dem gleichen Oberbegriff zusammenfassen, erschwert ein Zurechtfinden. So firmierte in der US-amerikanischen Musikpresse bspw. der Begriff „Electronica“ zeitweise als Überbegriff für elektronische Tanzmusik, später wurde er dann eher mit experimentellen Stilen wie der Intelligent Dance Music verbunden, die als Musik für Zuhause einen funktionalen Gegenpol zum tanzorientierten Techno bildete (McLeod 2001, S. 61; Butler 2006, S. 35; Thom 2014, S. 182).

Die historischen Entwicklungen von elektronischer Tanzmusik scheinen dabei ähnliche formale Prozesse zu durchlaufen wie andere musikalische Genres davor und weisen vergleichbare Dimensionen auf. Lena (2012, S. 9) unterscheidet neben szenebasierten Ausprägungen industriebasierte, avantgardistische sowie traditionalistische. So finden sich bspw. industriebasierte Spielarten, die von Szenen als kommerziell kritisiert werden (EDM) und ebenso sich absplittende avantgardistische Formen mit gehobenem künstlerischem Anspruch (Intelligent Dance Music, Noise, Glitch, Experimental Electronica). Ebenfalls finden sich Gegenströmungen (Ambient, Chill Out, Psychedelic Dub) und neue Extreme/Härte (Tekkno, Gabber, Schranz, Hardstyle), die sich rhizomatisch verästeln. Anschaulich macht diese Lebendigkeit ein Blick auf die Anzahl von Unterkategorien, die Autor\*innen für elektronische Tanzmusik angeben: Jerrentrup nennt 1992 32 Stilbegriffe, Lena spricht im Jahr 1999 von 300 und McLeod im Jahr 2001 von 97. In der Fülle wiederkehrend genannt werden bspw. Breakbeat, Big Room, Disco, Dance, Downbeat, Downtempo, Dub, Drum 'n' Bass, EBM, Electronica, Electro, Eurodance, Future Pop, Goa, Happy Hardcore, Hands up, Hardstyle, Hi-NRG, House (Acid H., Deep H., Minimal H., Tech-H., Tropical H., Future H.), Intelligent Dance Music, Jungle, New Beat, Schranz, Techno (Minimal T., Hardcore T., Tekkno, Tekkkno), (Psy)Trance, Trip Hop, Trap, Dubstep/Two Step, -Progressive, -Core, World usw. Diese Ausdifferenzierungen sprechen dafür, elektronische Tanzmusik im Plural zu denken.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Vgl. zu den stilistischen Entwicklungen der elektronischen Tanzmusik Volkwein 2002; Mathei 2012; Collins et al. 2013, S. 108–112; Thom 2014, S. 181–184. Jóri (2022, S. 51) weist in diesem Zusammenhang auf den „Ishkur’s Guide to Electronic Music“ hin, der über <https://music.ishkur.com> abgerufen werden kann. Hier sind verschiedene Genres der elektronischen Tanzmusik beschrieben und mit jeweiligen Audiobeispielen abrufbar. Empfohlen sei in diesem Zusammenhang auch die Seite des Spotify-Analysten Glenn

Trotz Unterschieden, die zwischen den einzelnen Genres und Subgenres bestehen, lassen sich übergreifende Verbindungen kaum bestreiten. Genres beziehen ihre Kontur nicht nur über ihre Grenzen, sondern ebenso über ihre – wenn auch beweglichen – „Innenräume“ (Holt 2007, S. 22). Der im nächsten Kapitelabschnitt folgende Vergleich von Definitionen verspricht demnach inhaltliche Minimalkonstanten, auch wenn diese aufgrund der Unschärfe von Genrekategorien lediglich einen „act of constant deferral“ (Brackett 2016, S. 13) andeuten. Sie beziehen sich in Anlehnung an Lena (2012, S. 8) auf über Jahrzehnte hinweg gebildete Varianten von Musikstilen, die durch geteilte Institutionen, Ästhetiken und Publika eine Kohärenz aufweisen (Lena spricht in diesem Zusammenhang von sogenannten „streams“). Auch in der elektronischen Tanzmusik ist von gemeinsamen klanglichen wie nicht-klanglichen Genreidealen auszugehen, etwa hinsichtlich Performances. Sie geben Handlungsorientierungen vor, die von Musiker\*innen und den Publika geteilt werden – etwa dahingehend, wie sie sich während Performances präsentieren bzw. daran teilnehmen (Lena 2012, S. 16f.).

Der Fokus der Auseinandersetzung mit Genres wird in dieser Arbeit insbesondere auf eben diesen kollektiven Räumen liegen, die szenebasierte Genres theoretisch rahmen. Hierbei geht es nicht nur für Lena (2012) zentral um das Konzept der Gemeinschaft bzw. „community“. Unter Genres versteht sie Systeme der Orientierungen, Erwartungen und Konventionen von Gruppen im Prozess darüber, was sie als eine distinktive Form von Musik identifizieren (ebd., S. 6–9). Diese Gruppen umfassten bspw. Industrie, Performer\*innen, Kritiker\*innen und Fans. Für szenebasierte Genres bestehe ein Ziel ihrer Mitglieder darin, Gemeinschaft und Authentizität zu erzeugen. Auch Fabbri bestimmt Genres auf Basis dieser Gemeinschaft. In seiner erstmals 1980 formulierten und später mehrfach wiederholten Definition beschreibt er Genres als „sets of musical events regulated by conventions accepted by a community“ (in diesem Wortlaut Fabbri 1999, S. 7; vgl. ders. 1982, S. 52; ders. 2012, S. 188). Musiker\*innen treten innerhalb dieser Gemeinschaft als Akteur\*innen

---

McDonald, der zahlreiche Genres als eine beeindruckende Karte zusammenstellt:  
<https://everynoise.com/engnremap.html>.

auf und kodieren sie entlang diverser Regeln (darunter z. B. formal-technische, semiotische, soziale, ideologische, ökonomische und rechtliche, vgl. ders. 1982).<sup>10</sup>

Methodisch vorweggreifen möchte ich hier, dass ich die von mir interviewten DJs, Liveacts und Bands als Expert\*innengruppe dieser Gemeinschaft betrachte (s. Abschnitt 3.2). Mit Holt lassen sie sich als „center collectivities“ verstehen: „clusters of specialized subjects that have given direction to the larger network“ (Holt 2007, S. 20f.). Ihr Wissen wird in der Praxis hegemonial und besitzt damit eine soziale Wirkmacht, da die Musiker\*innen „das konkrete Handlungsfeld sinnhaft und handlungsleitend für Andere“ (Bogner et al. 2014, S. 13) strukturieren. Die Gestaltung ihrer Performances hat demnach Auswirkungen auf die Handlungsbedingungen des Publikums; auch werden sich andere Musiker\*innen an ihren Praktiken orientieren. Für die Interviews bedeutet das, dass ich den Musiker\*innen nicht nur in einem Interesse an ihrem subjektiven Sinn begegne, der an ihre individuellen Persönlichkeitsmerkmale, Kompetenzbestände, Bewertungen, Vorlieben, Einstellungen, Interessen, Visionen, Ziele, Meinungen etc. gebunden ist. Dieser subjektive Sinn spiegelt sich zwar teils explizit in den Interviews wider, so etwa in der Kategorie des eigenen biografischen Einflusses auf das jeweilige performative Setting (s. Abschnitt 4.6). Ich begegne den Musiker\*innen jedoch insbesondere als Vertreter\*innen ihrer Zunft, die Sichtweisen eben dieses Genres repräsentieren (vgl. Bogner et al. 2014, S. 25, 78; Kruse 2014, S. 168; Breuer et al. 2019, S. 262). Wenn bspw. beschrieben wird, wozu es in Performances elektronischer Tanzmusik „ankommt“ oder auch „was keinen Sinn ergibt“, lässt dies auf eine kulturelle Wirklichkeit und die darin vollzogenen Praktiken schließen, die Aussagen über das Feld der elektronischen Tanzmusik erlauben. Die in dieser Studie erzielten Ergebnisse stehen folglich stets im Verhältnis zum Meta-Genre der elektronischen Tanzmusik, auch wenn sie an das konkrete empirische Material in ihren feldspezifischen Szenen gebunden bleiben.

## Techno, elektronische Tanzmusik und Electronic Dance Music

Wie sind die Begriffe Techno, elektronische Tanzmusik und Electronic Dance Music nun zusammenzubringen? Bezogen auf den deutschsprachigen Raum wird unter

---

<sup>10</sup> Diese vielzitierte (und kritisierte) Definition diskutiert Brackett ausführlich, vgl. ders. 2016, S. 6–13.

Techno die Mitte bis Ende der 1980er Jahre entstehende Jugendkultur verstanden, die auf vielfältige Anfänge aus den USA wie bspw. Disco, Chicago House und Detroit Techno zurückgeht (Jerrentrup 1992/95; Rietveld 2001; McLeod 2001; Volkwein 2002; Butler 2006, S. 32–47; Wicke 2011; Thom 2014). Zugleich wird vielfach auf die Wurzeln, Querverbindungen und Entwicklungen deutschsprachiger Akteur\*innen und Städte hinsichtlich der elektronischen Tanzmusik hingewiesen. Dies sind, neben vor allem Berlin unmittelbar nach der Wende, insbesondere auch Frankfurt, aber auch Düsseldorf und München (Rapp 2009; Denk & von Thülen 2012; Esch 2014). Ein sehr früh einsetzender „elaborierter Techno-Journalismus“ griff diese Jugendkultur in den 1990er Jahren auf, es folgten erste kultur- und sozialwissenschaftliche Publikationen (vgl. Thom 2008). In den ersten wissenschaftlich orientierten Definitionen dieses Zeitraums wird der Begriff Techno noch eindeutig bevorzugt – eine Tendenz, die sich auch in den ersten umfangreicheren deutschsprachigen Forschungsarbeiten der folgenden Jahre fortsetzte. Techno sei eine „auf Tanz, Körper und Klang orientierte hedonistische Jugendkultur samt der dazugehörigen Musik“ (Wicke 1998a, S. 428), eine musikalische Praxis, die vorherrschend „im Rahmen von Tanzveranstaltungen“ rezipiert werde (Meyer 2000, S. 35). Es handle sich bei „Techno“ um eine übergeordnete musikalische Bezeichnung für „elektronisch produzierte Club- bzw. Tanzmusik“ (Volkwein 2002, S. 9–11; Jerrentrup 1992, S. 51) um einen „Sammelbegriff [...] für elektronische Musik, welche im Kontext des Tanzclubs entstanden ist“ (Hoffmann 2001, S. 94). Techno sei zumeist rhythmisch orientierte, sprachlose Unterhaltungsmusik, der eine „rein elektronische Produktionsweise“ (Volkwein 1999, S. 51) inhärent sei.<sup>11</sup>

Im Zuge einer Popularisierungs- und Kommerzialisierungswelle der Technoszene hin auf die internationalen Bühnen des Mainstreams setzte Anfang bis Mitte der 1990er Jahre in Deutschland, und ebenso zeitversetzt in den USA und Großbritannien, eine stilistische Ausdifferenzierung und ein bis heute anhaltender, unüberschaubarer Produktionsausstoß ein. Dieser wurde von verschiedenen musikalischen

---

<sup>11</sup> Weitere deutschsprachige Beiträge, die sich dezidiert mit Techno auseinandersetzen, befassen sich eingehender mit einer Definition (Wicke 1998a), der Produktion, Ästhetik, Wirkung und dem Musikverständnis von Techno (Jerrentrup 2000/01), dem Klanggeschehen und den Substilen (Keller 1995; Lothwesen 1999; Volkwein 1999) sowie dem Diskurs von Techno (Diaz-Bone 2010 [2002]).

Akteur\*innen getragen und vorangetrieben: DJs, Produzent\*innen, Labelbetreiber\*innen, Plattenverkäufer\*innen, Clubbesitzer\*innen, Türsteher\*innen, Radio-Moderator\*innen, Veranstalter\*innen, Promoter\*innen, Sponsor\*innen, Musikpresse, Produkthersteller\*innen, Fans usw. Begleitet durch eine – vielfach kritisch zitierte – „Demokratisierung“ (Möllenkamp 2015) der Produktions- und Distributionsprozesse sowie der Wahrnehmungs- und Nutzungsstrukturen entfaltete sich so das ungekannte Ausmaß neuer (Sub-)Subgenres mit einer Inflation an verfügbaren Tracks. Mit steigender Mobilität ihrer Protagonist\*innen ging Techno um die westlich industrialisierte Welt: Befördert durch epochale Umwälzungen der Digitalisierung, die Möglichkeiten des an Einfluss gewinnenden Internets (z. B. Kommunikation, Konsumption, Vernetzung, Wertschöpfung, Märkte etc.) und einer zugänglicheren Breite diverser Rezeptionsmedien wurde Techno zum globalen Phänomen, das spätestens in den Nullerjahren in der Massenkultur angekommen ist (vgl. Kirn 2011; Reynolds 2013, S. 671–728; Collins et al. 2013, S. 102–119; Matos 2015). Aus der damaligen Love Parade in Deutschland, die in der deutschsprachigen Öffentlichkeit zwar geteilte Meinungen hervorrief, sicher aber einen Gipfelpunkt der Technobewegung der 1990er Jahre markierte, sind im Rahmen einer globalen Festivalisierung längst zahlreiche Orte entstanden, an denen elektronische Tanzmusik zelebriert wird. Diesen bis heute anhaltenden Aufschwung illustrieren auch verschiedene Zahlen, die begriffliche Neubesetzungen und daraus resultierende terminologische Unklarheiten andeuten. So rangiert laut der jährlichen Studie der International Federation of the Phonographic Industry (2019) „Dance/Electronic“ im Jahr 2019 auf Platz 3 der beliebtesten Genres weltweit. Für Deutschland gibt das Deutsche Musikinformationszentrum (2020) an, dass 24,9 Prozent der Bevölkerung im Jahr 2020 ab 14 Jahren „Techno, House, Dance“ „sehr gern/auch noch gern“ hören. „Elektronische Musik“ gehört, wenn auch knapp, laut der JIM-Studie des Jahres 2021 bereits zu den vier Musikrichtungen, zu denen sich Mädchen und Jungen zwischen 12 und 19 Jahren als Fan bekennen (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2021, S. 29). Auch bei den Umsatzanteilen der einzelnen Repertoiresegmente am Gesamtumsatz im Jahr 2020 zählt „Dance“ zu den oberen fünf (vgl. Bundesverband Musikindustrie 2021, S. 40). Das in Frankfurt im April 2022 eröffnete „MOMEM – Museum of Modern Electronic Music“ unterstreicht diese Bedeutung.

In Folge dieses Aufschwungs zeichnete sich ab den Nullerjahren also eine gewisse Abkehr vom Begriff Techno ab. So ist in neueren deutschsprachigen Beiträgen ein vermehrtes Auftreten des Begriffs der elektronischen Tanzmusik zu beobachten: Techno wird immer deutlicher zu *einer* spezifischen Ausprägung von elektronischer

Tanzmusik neben anderen, während der Begriff der elektronischen Tanzmusik als neuer Überbegriff im Forschungsdiskurs an Dominanz gewinnt. Neuere Publikationen stützen sich eher auf den Begriff der elektronischen Tanzmusik in einer Vorstellung als Meta-Genre als auf den Begriff Techno.<sup>12</sup> Als elektronische Tanzmusik firmiert nun das, was vorher mit dem Überbegriff Techno in Verbindung gebracht wurde: ein „breites Spektrum einschlägiger Musikstile [...], denen gemeinsam ist, dass sie hauptsächlich auf maschinell generierten Klangstrukturen beruhen“ (Wicke 2010, S. 7). Elektronische Tanzmusik sei ein „Sammelbegriff, der ein weites Spektrum musikalischer Stile umfasst“ (Thom 2014, S.176). Mit zunehmender stilistischer Ausdifferenzierung wird Techno als Überbegriff folglich durch „elektronische Tanzmusik“ abgelöst (erstmalig taucht dieser in der deutschsprachigen Musikwissenschaft bereits Anfang der Nullerjahre auf, vgl. Budde 2000). Zugleich oszillieren die Bedeutungen von Techno als Überbegriff und auch als Substil weiter: Teilweise wird mit „Techno“ noch immer die gesamte Vielfalt an Genres und Subgenres der elektronischen Tanzmusik bezeichnet, teilweise damit aber auch auf einen Substil Bezug genommen (vgl. Kühn 2010, S. 25; Feser & Pasdzierny 2016, S. 7). Die von Dennis Mathei im Jahr 2012 vorgenommene begriffliche Engführung von Techno in Abgrenzung zu elektronischer Tanzmusik im Allgemeinen ist insofern ein zeitgemäßer Versuch, die wachsende terminologische Unschärfe von elektronischer Tanzmusik und Techno musikwissenschaftlich handhabbar zu machen. Er definiert Techno schließlich als „Stil der elektronischen Tanzmusik aus der Kategorie der Four to the floor-Stile“, der aufgrund seiner Ausrichtung als Tanzmusik eine „funktionelle Musik“ darstelle, die des Rahmens der Clubkultur bedürfe (vgl. Mathei 2012, S. 157). Auch jüngere Definitionen versuchen, die Essenz von Techno zu definieren:

Sequencer, Synthie, Sampler, Mixer, Roland-808, -909 (und manchmal -303) + Tanz- bzw. Fühlbarkeit der Musik + Four-to-the-floor-Beat mit stets präsender Bassdrum + innovative, mitunter geräuschhafte Klänge. Dies alles in kleinen, sich wiederholenden Klangpattern aufeinandergeschichtet und aneinandergereiht ergibt Techno. (Volkwein 2016, S. 182)

---

<sup>12</sup> Dies bezieht sich auf Beiträge zu elektronischer Tanzmusik in Überblicksartikeln (Wicke 2010; Thom 2014) sowie auf Artikel mit Schwerpunkten auf ihre Ästhetik und Geschichte (Garnier & Brun-Lambert 2008; Feser & Pasdzierny 2016), Produktion (Kühn 2010) und Wirtschaft (Kühn 2017).

Techno ist ein überwiegend instrumentales und inzwischen vielfach ausdifferenziertes Genre, das durch drei Merkmale besonders gekennzeichnet ist: durch einen schnellen Beat (ab 120 Beats per minute) mit durchgehender Bassdrum im Viervierteltakt („Four to the Floor“), die additive Schichtung repetitiver Patterns perkussiver und melodischer Art sowie die Verwendung elektronisch erzeugter und häufig bewusst hart und „technisch“ klingender Sounds. (Kaul 2017, S. 106)

Der englischsprachige Forschungsdiskurs widmet sich elektronischer Tanzmusik mit weiteren Termini und weist Analogien zum deutschsprachigen auf.<sup>13</sup> Entsprechend der in Deutschland einsetzenden kapitalistischen Vereinnahmung lokaler Musikszenen waren auch in Großbritannien und den USA ähnliche Prozesse zu beobachten, die einen Wandel und die Neubestimmung zentraler Begrifflichkeiten zur Folge hatten. Neben den temporär als Überbegriff verwendeten Termini Dance, Club, Track oder Rave (Music) und Electronica dominiert seit den Nullerjahren „Electronic Dance Music“ die Forschungsdiskurse. Auch hier versucht der Begriff die verschiedenen Ausprägungen von elektronischer Tanzmusik als „metagenre name“ (McLeod 2001, S. 60), als „meta-genre label“ (Butler 2012, S. xiii), als „one of the great cultural-musical hybrids of the past century“ (Kirn 2011, S. ix) und als „umbrella term“ (Rietveld 2013, S. 2) zu greifen. Im englischsprachigen Raum dominiert Electronic Dance Music den Begriff Techno ebenfalls und ist offenbar ebenso weniger in der künstlerischen Praxis als in wissenschaftlichen Kreisen, bei Musikjournalisten und in der Musikindustrie gebräuchlich (Reynolds 2013, S. 681; Matos 2015, S. 354). Auch hier finden sich zentrale Definitionen:

„Electronic/dance music“ [...] label(s) a heterogeneous group of musics made with computers and electronic instruments – often for the purpose of dancing. (McLeod 2001, S. 60)

The term „electronic dance music“ encompasses a broad range of music produced during the last two decades, including genres such as techno, house, drum’n’bass, and trance. Although fans are very much aware of the differences between these types of music, they still view them as belonging to the same overall category, defined by

---

<sup>13</sup> Vgl. Butler 2006, S. 6f.; ders. 2012, S. xiii–xxxi; Rietveld 2013; Doehring 2015, S. 135–138. Eine umfangreiche Bibliografie über „Books, Articles, Theses, Lectures, and Films About Electronic Dance Music Cultures“ ist hier abrufbar <https://dancecult-research.net/references/> [Zugriff: 25.03.2021].

## 2. FORSCHUNGSSTAND UND THEORETISCHE BEZÜGE

particular practices of production and consumption and by certain shared musical characteristics. [...]

Although purely instrumental music has often been portrayed as „absolute“, as refusing to articulate any meaning beyond its own patterning, listeners deal with the apparent abstraction of EDM by grounding it in the physical motions of dance. This relationship to interpretive movement is one of its key defining features. (Butler 2006, S. 32–34)

In its contemporary form, electronic dance music encompasses a complex network of related styles, created and experienced primarily in urban and/or leisure spaces around the globe, which share practices of production and consumption that centre around dancing to and performing with recorded music in particular, dedicated styles. (Butler 2012, S. xii)

Electronic dance music (EDM) features electronic synthesized and sampled instrumentation, with at least some parts of a percussive nature, in tracks designed for dancing. (Collins et al. 2013, S. 102)

Wie diese Sammlung von Definitionen zeigt, beziehen sich die Begriffe, wie für eine Bestimmung von Musikgenres zu erwarten, auf eine spezifische Konstellation aus Herstellung, Aufführung, Aneignung und Klanggeschehen. Als Definition lässt sich konkretisieren: Unter elektronischer Tanzmusik bzw. Electronic Dance Music wird ein Meta-Genre der populären Musik verstanden, unter dem diverse musikalische Stile zu subsumieren sind, die maßgeblich mit elektronischen Technologien hergestellt, aufgeführt und angeeignet werden und dabei zuvorderst an Tanzbarkeit ausgerichtet sind. Es ist tendenziell eine instrumentale Musik, in denen Tracks (und weniger Songs) im Mittelpunkt stehen, die mit charakteristischen elektronischen Geräten produziert werden. Ihre Performance erfolgt oftmals durch das Spiel mit bereits aufgenommenem und/oder elektronisch generiertem bzw. modifiziertem Klangmaterial. Auch hinsichtlich der musikalischen Anlage von elektronischer Tanzmusik bestehen verbindende Gemeinsamkeiten, die sich kaum pauschal auf eine repetitive, perkussive und basslastige Struktur reduzieren lassen.<sup>14</sup> Werden diese Aspekte zusammengenommen, lässt sich ein weitläufiges Feld an musikalischen Herangehensweisen an elektronische Tanzmusik erfassen, das die in dieser Studie

---

<sup>14</sup> Zum Klanggeschehen elektronischer Tanzmusik und insbesondere Techno vgl. folgende symbol- und zeichenorientierten Analysen v. Jerrentrup 1992/2001; Lothwesen 1999; Volkwein 2002; Butler 2006/14.

betrachteten Musiker\*innen in Beispielen repräsentieren. Aufgrund der aufgezeigten Parallelen von „elektronischer Tanzmusik“ und „Electronic Dance Music“ benutze ich diese synonym, verwende allerdings, wie auch die im Rahmen der Studie betrachteten Musiker\*innen, eher den Begriff Techno, um die szenebasierte Prägung zu verdeutlichen (vgl. auch Volkwein 1999, S. 51; Kühn 2017, S. 158).

Die hier entwickelte Definition ist schließlich eher methodisch motiviert, als dass sie vorschreiben möchte oder kann, was unter den Begriffen verstanden werden soll. Dennoch deckt sie sich in Teilen mit anderen Versuchen, übergreifende Gemeinsamkeiten elektronischer Tanzmusik herauszustellen. Butler (2012, S. xi) erachtet ebenfalls die Orientierung an Tanzbarkeit sowie die Praxis des Aufnehmens bzw. deren Produkte als Aufnahmen als zentral. Thom (2014) betont die „Ästhetik synthetischer Klangerzeugung“. Hinzuzufügen wäre eine gemeinsame Geschichte sowie die besondere Bedeutung des Ortes („musical consumption in electronic dance and club music is significantly site-specific“, Butler 2012, S. xi), die die unterschiedlichen Genres und Stile miteinander verbindet.

Einzuwenden wäre, dass populäre Musik zum Großteil digitale Studioprozesse durchläuft und insofern Computermusik darstellt:

[E]s finden sich heutzutage in allen zeitgenössischen Musikproduktionsprozessen elektronische Geräte involviert, es werden digitale Techniken der Musikspeicherung eingesetzt und die digitale Nachbearbeitung [...] der aufgenommenen Sounds ist Normalität. [...] [E]lektronische Sounds [sind] heutzutage so in die „Hörgewohnheiten“ eingesickert, dass sie wie „natürliche“ Klänge gehört werden, die akustische Lebenswelt ist auch eine elektronische. (Diaz-Bone 2010, S. 325)

Auch andere Genres bedienen sich also, mal mehr, mal weniger, elektronischer Technologien. Ebenso ist eine Orientierung an Tanzen, Groove und Rhythmus nicht nur für elektronische Tanzmusik typisch. Elektronische Tanzmusik zeichnet sich darin jedoch durch eine besondere Kompromisslosigkeit und Ausschließlichkeit aus. Auch wenn der Grad der Tanzbarkeit variiert (Jóri 2022, S.51f.), ist es begrifflich die Vorsilbe „Tanz“, die elektronische Tanzmusik von elektronischer Musik abgrenzt. Eine Betonung der Tanzbarkeit folgt dem Begriff in seiner Semantik, da sie die ihm begrifflich eingeschriebene Produktion („elektronisch“) und Funktionalität („Tanzmusik“) in den Vordergrund stellt. Der Begriff erscheint neutral, da weder ein Musikstil noch einer der vielen möglichen Orte, an dem die Musik erlebt wird (bspw. Disco oder Club vgl. Fikentscher 2013, S. 139) besonders hervorgehoben wird.

Elektronische Tanzmusik und Electronic Dance Music stehen dabei sowohl in deutsch- als auch englischsprachigen Szenen oft in Abgrenzung zur Abkürzung von Electronic Dance Music. „EDM“ ist eher pejorativ besetzt („the ungainly term“, Reynolds 2013, S. 681). So wurde er Jóri (2021, S. 25) zufolge Ende der 1990er Jahre von der US-amerikanischen Musikindustrie und -presse aufgegriffen, um kommerzialisierte Ausprägungen zu beschreiben. Die Musik, so ein Vorwurf, degeneriere hier zum Marketinginstrument, Entertainment, Stars und Profite stünden im Vordergrund (vgl. Dröner 2013; Hartmann 2013; Waltz 2014; Mathei 2019; Borscheid 2020, S. 454–464). EDM wird mit Mainstream assoziiert, mit entsprechenden Megaevents wie bspw. dem „Electric Daisy Carnival“ im kalifornischen Las Vegas oder dem belgischen „Tomorrowland“ mit vielen hunderttausenden Gästen. Musikalisch wird er mit den dort gespielten, chart-affinen Genres in Verbindung gebracht, wie „Dubstep“ (vgl. Butler 2014, S. 5) oder „Electronic Pop-Dance“ (Rietveld 2013, S. 2), von denen sich die Clubkultur vielfach explizit abgrenzt.<sup>15</sup>

### 2.2 Liveness als kulturelles Konzept

Auch wenn medientechnologische Transformationen traditionelle Bedeutungen von Liveness infrage gestellt haben, ist der Begriff „live“ in der elektronischen Tanzmusik konstitutiv. Aus diesem Grund sind weitere Bedeutungen als theoretische Bezugspunkte in den Blick zu nehmen. Ausgehend von einem allgemeinen Verständnis des Begriffs konzentriere ich mich im Folgenden auf Kontexte der musikalischen Performance. Da Bedeutungen von Liveness eng mit medialen und technologischen Entwicklungen zusammenhängen, die sich wesentlich auf Performances und Performativität auswirken, skizziere ich anschließend Stationen der Auseinandersetzung mit Liveness und Mediatisierung.

---

<sup>15</sup> Zur vertieften terminologischen Auseinandersetzung mit elektronischer Tanzmusik, Electronic Dance Music und Techno vgl. Jóri 2021.

## Live, Liveness und musikalische Performance

Die englische Substantivierung „liveness“ [ˈlɑːvnəs] bezieht sich auf die grundlegende theoretische Reflexion dessen, was unter dem im deutschsprachigen Raum weitaus geläufigeren, aus dem Englischen stammenden Adjektiv „live“ [laɪv, laɪf] verstanden wird.<sup>16</sup> Dessen Bedeutung ist auf den ersten Blick recht klar: In Anlehnung an den Duden (2015, S. 636) lässt sich der Begriff erstens zeitlich verstehen, nämlich als einen Übertragungsmodus durch ein Medium, der von Gleichzeitigkeit bestimmt ist. Live ist also etwas, das in Echtzeit „direkt, original“ (ebd.) gesendet bzw. empfangen wird, bspw. eine Fernsehsendung oder eine Radioshow. Zweitens lässt sich der Begriff räumlich verstehen, nämlich als ein physisch geteiltes Hier und Jetzt, in dem menschliches Leben bzw. der menschliche Leib konstitutiv ist. Als live wird demnach etwas erfahren, was „unmittelbar, in realer Anwesenheit, persönlich“ (ebd.) vorhanden ist, bspw. wenn man ein Theaterstück oder eine Opernaufführung besucht. Diese Bedeutung spiegeln auch die Übersetzungen der englischen Formen „to live“ [lɪv] mit „leben“ bzw. „liveness“ mit „Leben“ und „live“ mit „lebend(ig)“. In beiden Definitionen spielen neben dem Zeitlichen und Räumlichen Medien im Wortsinne (als Mittler) also eine zentrale Rolle, die bereits die Relevanz von Medialität anzeigen. Als „live“ gilt in dieser Definition ein Ereignis, das in Echtzeit *vermittelt* wird und/oder in Echtzeit als *unvermittelt* räumlich erlebt wird.

Im Allgemeinen referiert dieses als live bezeichnete Ereignis in musikbezogenen Zusammenhängen auf eine musikalische Performance. *Live*-Performances definieren sich klassischerweise über ihre Ereignishaftigkeit. Zwei Gruppen treffen in einem bestimmten Verhältnis, nämlich als Aufführende und als Publikum, zur selben Zeit und im selben Raum aufeinander. In diesem Sinne beziehe ich mich mit der Verwendung des Begriffs „Performance“ im Kontext dieser Arbeit stets auf eine *musikalische* Live-Performance, wie sie Auslander definiert:

[A] classical definition of live performance might propose that it is an event in which two sets of people (performers and spectators) are co-present in the same place at the same time. (Auslander 2016; ebenso ders. 2008, S. 60)

<sup>16</sup> Zu den IPA-Angaben und Übersetzungen dieses Absatzes vgl. <http://de.pons.com/> [Zugriff: 30.10.19].

„Performance“ eignet sich m.E. auch im Deutschsprachigen zur übergeordneten Beschreibung der Darbietungen elektronischer Tanzmusik – trotz seiner Unschärfe – besser als der der Aufführung: Erstens grenzt sich der mit der Aktionskunst der Avantgarden der 1960er Jahre assoziierte Begriff stärker von einem Verständnis von traditionellen Theateraufführungen im Sinne Erika Fischer-Lichtes ab (vgl. Stange-Elbe 2015, S. 287f.). Zweitens ist der Begriff insofern anschlussfähiger, als im Feld weniger von „aufführen“, wohl aber von „performen“ gesprochen wird. Dies ist auch in deutschsprachigen Publikationen zu elektronischer Tanzmusik und populärer Musik zu beobachten, in denen der Begriff der „Performance“ zentral ist (Helms & Phleps 2013; Butler 2016; Hornberger & Jacke 2017). Konkretisiert werden diese häufig als Pop- und Rock-Konzerte bzw. Events oder Festivals (Binas-Preisendörfer 2011; Hornberger 2019; Wicke 2019). „Live“ wird oftmals mit diesen gleichgesetzt und schließt die dort konstitutive Musik mit ein: „Live music‘ could be defined as what takes place at concerts as an artist plays their music to an audience that is co-present in space and time“ (Kjus 2018, S. 30).

Eine Folge daraus ist, dass live spielen aus Sicht von Musiker\*innen primär bedeutet, Auftritte – Gigs – zu spielen. Dies trifft auch für alle in dieser Studie betrachteten Musiker\*innen zu, sowohl für DJs, Liveacts und Bands.

Der Zusatz „live“ wird im Kontext der Live-Performance häufig mit etwas sehr Positivem verbunden. So stehen neben einem ökonomischen insbesondere ein kultureller und sozialer Wert, der mit gesteigerten ästhetischen Erfahrungen und dem Erleben von Gemeinschaft verbunden ist. Wicke & Ziegenrucker (2007a, S. 404) assoziieren den Begriff mit einem „geselligen Umfeld, der von einem kollektiven Erlebnis ausgehenden Kraft, der erlebten Intensität des Musizierens oder dem optischen Beiwerk (Bühnenshow)“. Martin Pfeleiderer (2009, S. 103f.) bezieht Live-Musik auf die „gemeinsame Musikerfahrung von Musikern und Hörern“, bei der „ein Gemeinschaftsereignis entstehen“ kann. Live-Performances beziehen diese Faszination und Anziehungskraft wesentlich durch ihre spezifische Medialität, die in besonderem Maße mit „Unmittelbarkeit, Unvermitteltheit und präsentischer Gegenwart“ und so mit „Vergänglichkeit, Flüchtigkeit und Unwiederholbarkeit“ assoziiert ist (Kolesch 2014, S. 199). In diesem Sinne versprechen Live-Performances, wie es Ralf

von Appen (2013, S. 47) zusammenfasst, Liveness als „besondere Erfahrungsqualität“, mit der Konzertveranstalter werben (s. Abb. 6, Plakatreihe mit freundlicher Genehmigung des Kulturzentrums Schlachthof Wiesbaden e.V.).<sup>17</sup>



Abbildung 6: Qualitäten von Liveness (Kulturzentrum Schlachthof Wiesbaden e.V., 2015)

<sup>17</sup> Einen vertieften theoretischen und methodologischen Einblick in die Forschung zu den ökonomischen, kulturellen und sozialen Werten von Live-Musik geben van der Hoeven et. al. 2021.

## Performativität und Mediatisierung / Medialisierung

„Mediatisierung“ und „Medialisierung“ sind parallel verwendete Schlüsselbegriffe der Medien- und Kommunikationswissenschaft. Wie beide Begriffe voneinander abzugrenzen sind und sich unterscheiden – auch hingehend „mediation“ und „mediatization“ – ist nicht eindeutig. Einsichtig ist, dass die Ausrichtungen der Begriffe vom jeweiligen Medienbegriff abhängen und Prozesse des sozialen und kulturellen Wandels beschreiben, in dem Medien eine zentrale Rolle einnehmen.<sup>18</sup> Im Rahmen dieser Arbeit verstehe ich unter Mediatisierung einen Prozess der Prägung und Durchsetzung unserer Alltagswelt und Kultur durch Medien. Performances sind zum einen mediatisiert, weil sie selbst als Medien (als Dokumente) vorliegen, zum anderen, da in ihnen Medien konstitutiv sind – im Sinne von „Vermittlern“ wie etwa elektronischen Instrumenten und Abspielgeräten, aber auch Verstärkern, Beschallungssystemen etc. Unter mediatisierten Performances verstehe ich dabei Performances, in denen Klang primär durch elektronische Technologien entsteht, vermittelt und wahrgenommen wird.

Mediatisierung spielt damit für das Verständnis von Liveness in Performances von elektronischer Tanzmusik eine wesentliche Rolle. Bis heute ist es etwa so paradigmatisch wie historisch evident „live“ in rivalisierender, binärer Gegenüberstellung gegenüber alternativen kulturellen Medienangeboten zu definieren, wie dies die Plakatreihe in Abb. 6 zu „You[Tu]be“, „Online“, „Heimkino“, „Kopfhörer“ vornimmt. Zugleich ist die Dichotomie „live vs. recorded“ ebenso wie die damit verbundenen Ideologien inzwischen grundlegend hinterfragt worden. Wicke & Ziegenrucker (2007a) führen ebenso wie Pfeiderer (2009) nicht nur die gesteigerten ästhetischen Qualitäten an, die mit „live“ assoziiert sind, sie beziehen diese aus diesem „Unterschied zur Tonkonserve“ bzw. zur „Medienmusik“ (ebd., S. 104). Hiermit schreiben sie jene geläufige, bis an den Beginn der Tonaufzeichnung zurückzuführende Opposition einer „lebendigen“ Aufführung zu einer „leblosen“ Aufnahme fort (Saxer 2011, S. 139). Diese Opposition suggeriert, dass nur von Aufführungen als Original eine besondere „Aura“ ausgehe (Benjamin 1936), nicht jedoch von ihren medialen Repräsentationen. Sarah Thornton, die das Verhältnis von Tonträgern und Performances historisch nachgezeichnet hat, konstatiert für die von einem Aufschwung von Tonträgern geprägten 1950er Jahre: „Liveness became the truth of music, the

---

<sup>18</sup> Zur vertieften Diskussion vgl. Meyen 2009; Hickethier 2010; Georgi 2014, S. 66f.

seeds of genuine culture. Records, by contrast, were false prophets of pseudo-culture“ (Thornton 1995, S. 42).

Auch Marion Saxer weist in ihrem Beitrag zur Mediengeschichte von Liveness auf diese ideologische Aufwertung in den 1950er Jahren hin. So wurde im zweiten Weltkrieg und den Nachkriegsjahren aus Kostengründen zunehmend auf öffentlich abgespielte Tonträger anstelle von Live-Musik gesetzt. Im Vereinigten Königreich reagierte die „Musicians’ Union“ hierauf in PR-Kampagnen mit starken Werturteilen (Saxer 2011, S. 142), die noch lange nachwirkten. Positive Konnotationen von Liveness manifestierten sich in der Folge in (sub)kulturellen (Live-)Ideologien (Thornton 1995, S. 70). In der „Popmusik“ kann eine Inkaufnahme eines Mangels an Liveness toleriert werden (so etwa das vielzitierte Lip-Syncing bei Milli Vanilli), während dies in der „Rockmusik“ als nicht authentisch angesehen wird (vgl. auch Auslander 2008, S. 81–109). Dies betrifft auch die eingangs erwähnte traditionelle Sichtweise: Während manche Publika ein Fehlen von verstehbaren Ursache-Wirkungs-Verhältnissen Auslander zufolge entfremde, besorge andere dies keineswegs (Auslander 2013, S. 27f.).

Liveness als eine einzigartige Erlebnisqualität, die sich nicht „brennen“ (Wiese 2014, S. 117) lasse, ist bis heute eine nicht zu unterschätzende Assoziation zu Live-Performances. Prominent vertritt Peggy Phelan (1993) diese Ontologisierung und mediale Nichtreproduzierbarkeit des Live-Charakters. Liveness existiere ihr zufolge nur im Verschwinden und sei nur als anthropologische Grunderfahrung raumzeitlicher Ko-Präsenz erlebbar, von ihr könne „keine sichtbare oder anderweitig materialisierbare Spur aufbewahrt werden“ (Kolesch 2014, S. 199):

To the degree that performance attempts to enter the economy of reproduction, it betrays and lessens the premise of its own ontology. (Phelan 1993, S. 146, zit. n. Auslander 2008, S. 44)

Diese Position ist vielfach kritisiert worden. Philipp Auslander (2008/18) argumentiert, dass Liveness keine statische ontologische Bedingung sei, sich also nicht a priori auf einen Modus des Seins festschreiben lasse. Er zeigt, dass der Begriff überhaupt erst durch den Zustand der Nicht-Liveness notwendig wurde und insofern ein Effekt medialer Reproduktion darstellt. Diese mache „live“ überhaupt erst konzeptionell denkbar und mit dem Aufkommen von Massenmedien an einem Zeitpunkt populär, an dem ein Verifizieren des Gehörten zunehmend dringlicher wird.

Der Begriff erscheint ihm zufolge deshalb erstmals 1934 im Oxford English Dictionary (vgl. ebd., S. 58f.; Auslander 2012, S. 3–5). Was historisch noch den Normalfall und die „einzige mögliche und übliche Kommunikationssituation darstellte“ (Saxer 2011, S. 138), nämlich die Klangquelle weitgehend sehen zu können, wie es selbst beim Grammophon mit dem sichtbar abgespielten Tonträger noch der Fall war, wurde durch das Radio unsichtbar. Der Aufschwung des Radios machte nun eine Unterscheidung gesellschaftlich relevant. „Live“ verdeutlichte diskursiv, ob die gesendete Musik von im Moment der Übertragung spielenden Musiker\*innen im Funkhaus stammte oder vom Abspielen einer Aufnahme. In der weiteren Entwicklung des Konzepts setzte sich diese historische Dynamik in Abhängigkeit technischen Wandels fort, wie es sich in den Reaktionen von Fernsehen, Film und Theater bzw. Musikvideo und musikalischer Live-Performance zeigte. Live-Performances orientierten sich (zunehmend) an ihren mediatisierten Entsprechungen (ebd., S. 187). Auslander zufolge müsse Liveness von Performances also stets im Verhältnis zu technologischen Veränderungen der Reproduktion gedeutet werden, die diese Performances als „Dokumente“ repräsentieren und damit maßgeblich die Wahrnehmungen, Erwartungen und Vorstellungen des Publikums beeinflussen, das Performances primär und zeitlich vorgelagert anhand dieser Dokumente rezipiert (Auslander 2018a, S. 41, ebd. 2018b, 14:58 min.). Liveness sei damit historisch kontingent und dementsprechend im Verhältnis, nicht in Konfrontation zu Mediatisierung zu bestimmen:

The historical relationship between liveness and mediatization must be seen as a relationship of dependence and imbrication rather than opposition. (Auslander 2008, S. 56)

Was Liveness als ästhetische Erfahrung auszeichnet, kann demnach nicht auf ontologische Unterschiede zurückgeführt werden, sondern, so Kolesch (2014, S. 200), „nur auf dem Weg einer umfassenden Auseinandersetzung mit kulturellen und technischen Dispositiven sowohl von Darstellung als auch von Wahrnehmung beantwortet werden“.

Im Laufe der Mediengeschichte (Fotografie, Radio, Film, Kino, TV, Internet) und insbesondere des Aufschwungs digitaler Technologien wird die historisch geprägte Dichotomie „live vs. recorded“ weiter obsolet. „Live“ einem Tonträger gegenüberzustellen, wie es vor dem Aufschwung des Radios im Zeitalter analoger Reproduk-

tion als zwei Modi von Performance noch einsichtig ist, ist in den heutigen, grundlegend veränderten mediatisierten musikalischen Kontexten eine binäre Reduktion, die der Komplexität von Liveness nicht mehr gerecht wird. Phelans Vorstellung von nicht durch Technologien kontaminierten Live-Performances wird heute eher die Ausnahme als die Regel sein. (Studio-) Technologien und mediale Kombinationen sind selbstverständlicher Teil von Live-Performances. So wurden, in Anbetracht der natürlichen, raumzeitlichen Grenze erlebter Liveness, wie sie schon in großen Stadionkonzerten der 1960er Jahre überschritten wurde, bereits in diesem Zeitraum Technologien eingesetzt, die die mit Liveness assoziierte Intimität von Musiker\*innen wiederherzustellen bzw. ein Fehlen dieser Nähe visuell zu kompensieren versuchten (etwa durch Licht- und Pyrotechnik, Video-Projektionen usw., vgl. Thornton 1995, S. 76–85). Für Thornton stellt diese Betonung von Liveness in Live-Performances eine Antwort auf ihre eigene Marginalisierung dar, die sie zu dieser Zeit durch den Aufschwung von Tonträgern als dominante Form der Rezeption erfuhr (ebd., S. 41). Liveness würde somit erst als kultureller Wert „entdeckt“ und durch präsenzerzeugende Strategien hervorgehoben (bspw. durch eine Zerstörung von Instrumenten auf der Bühne). Hierbei wird, bezeichnenderweise, auf Technologien zurückgegriffen (ebd., S. 26f.). Dies verweist erneut auf die historische Kontingenz von Liveness: Live-Performances erhalten erst durch die Popularisierung von Nicht-Liveness ihre Signifikanz (Auslander 2008, S. 34).

Im Kontext von Musik ist heute demnach längst von mediatisierten Performances bzw. Medien, denen Performances bzw. Performativität eingeschrieben sind, auszugehen (Fischer-Lichte 2004; Fritsch & Strötgen 2012, S. 48–50; Sanden 2013, S. 8, 30; Kjus 2018). Insbesondere in der elektronischen Tanzmusik sind elektronische Instrumente, Abspielgerät, Mixer, Computer usw. integrale Bestandteile zur Re/Produktion, Vermittlung, Speicherung und Wahrnehmung von Musik. Mit Großmann lässt sich diese schon früh als „Medienmusik“ bezeichnen: als Musik, die untrennbar mit bzw. durch Medien gestaltet ist. Wie ist die Bedeutung von Liveness einer Techno-Performance also zu spezifizieren, die primär aus der performativen Arbeit mit Tonträgern besteht? Was bedeutet Liveness, wenn diese Tonträger sich partiell selbst aus *live recordings* zusammensetzen, aus denen wiederum Artefakte als Live-Streams bzw. -Sets entstehen? Welche Rolle spielen hier andere Technologien, die die Darbietung auditiv (Mikrofone, Headsets, Verstärker, Lautsprecher) oder visuell (als „Videation“ mittels Kameras, Screens, Video-Leinwänden, Bildschirmen) vermitteln und so eine Hyperrealität von Präsenz herstellen können, die die Präsenz traditioneller Liveness sogar überschreiten kann („more real than the real“, Reason

& Lindelof 2016, S. 4)? Diese Fragen können weder in einem dichotomen noch einem ontologischen Verständnis von Liveness beantwortet werden. Performances der populären Musik sind keine technologiefreien Interaktionsräume zwischen den Musiker\*innen, ihren Instrumenten und ihren Publika, sondern Realisierungsorte von Musik, an denen „medienvermittelte musikkulturelle Praktiken“ konstitutiv sind (Binas-Preisendörfer 2011). Susanne Binas-Preisendörfer ist zuzustimmen, dass Performativität und Medialität demnach keinen Widerspruch darstellen, „sondern vielmehr einen Rahmen, in dem sich populäre Musikformen unterschiedlichster Art auf je besondere Weise realisieren“ (ebd., S. 132).

Diese mediengeschichtlichen Entwicklungen setzen eine Reflexion und Variation des Live-Begriffs in Gang (Saxer 2011). Heute ist nicht mehr nur von einer singulären Dimension von Liveness auszugehen, sondern von verschiedenen. Die zunehmende Aufweichung einer ursprünglich fundamentalen Bedingung von Liveness (raumzeitliche Ko-Präsenz) hat sich fortgesetzt, sodass eine Eindeutigkeit und Simplität von Liveness infrage gestellt ist. Liveness taucht auch außerhalb traditioneller Performances in nicht-musikalischen Kontexten auf. Im Laufe der Zeit wurden weitere, auch mediatisierte kulturelle Formen als „live“ akzeptiert, wie sie Auslander (2008, S. 61; 2012) in folgende grundlegende Konzepte untergliedert:

- „classic“ liveness: physical co-presence of performers and audience; temporal simultaneity of production and reception; experience in the moment (theater, concerts, dance, sports, etc.)
- live broadcast: temporal simultaneity of production and reception; experience of event as it occurs (radio, television, Internet, etc.)
- live recording: temporal gap between production and reception; possibility of infinite repetition (LP, CD, film, DVD, etc.)
- internet liveness (Couldry 2004): sense of co-presence among users (Internet-based media)
- social liveness (Couldry 2004): sense of connection to others (mobile phones, instant messaging, etc.)
- Website „goes live“: feedback between technology and user (websites, interactive media, chatterbots, etc.)

Neben der räumlichen und zeitlichen Gleichzeitigkeit von Produktion und Rezeption („*classic*“ *liveness*) wird nur zeitliche Simultaneität auch als *live* erlebt (*live broadcast*), ebenso nur imaginär räumliche (*live recording*) sowie weitere Schattierungen, in denen – bezeichnenderweise – erneut technologische Vermittlungen eine Schlüsselrolle einnehmen. Diese Konzepte sind heute jedoch weiter aufgeweitet: So können Performances, die „*classic*“ *liveness* versprechen, partiell virtuell sein, was der Fall ist, wenn Popstars zusätzlich oder ausschließlich als Hologramme auftreten oder sogar bereits verstorbene auf diese Weise „wiederbelebt“ werden. Ein vielzitiertes Beispiel hierfür ist neben den Gorillaz (Fritsch & Strötgen 2012) die japanische Kunstfigur Hatsune Miku: „Sie“ existiert nicht „real“, sondern besteht aus einer Gesangsstimme auf Basis einer modellierten Synthesizer-Software. In Konzerten wird „sie“ von einem 16-jähriges Mädchen als Sängerin verkörpert, die lebensgroß auf die Bühne projiziert wird und weltweit Auftritte spielt (Flath 2017; Kärki 2021). Eine übertragungstechnische Definition von Liveness, wie sie auch der Duden vertritt, ist insofern problematisch, als *live broadcasts* zeitverzögert und nicht unmittelbar übertragen werden (Van Es 2017, S. 8f.). Eine Definition von Liveness, die an eine Technologie wie die Studio-Aufnahme gebunden ist, erscheint ebenfalls schwierig: *Live recordings* als Aufnahmen in Echtzeit sind selten postproduktionsfreie One-Takes und nutzen mit dem Multitracking-Verfahren die gleiche Technologie wie Aufnahmen, die als nicht *live* gelten (Fritsch & Strötgen 2012, S. 55). Auch *internet liveness*, *social liveness* und Liveness im Sinne von Webseiten, die „live gehen“, wären weiter zu spezifizieren, wie Auslander (2012) dies später als *digital liveness* vornimmt.

Auslander resümiert schließlich eine Abnahme des symbolischen Kapitals von Liveness: „mediatized forms still enjoy far more cultural presence and prestige – and profitability – than live forms“ (Auslander 2008, S. 187). Fischer-Lichte attestiert Auslander und Phelan deshalb ein ideologisches Interesse. Während Auslander eine Differenz von Medialisierung (sie benutzt nicht den Begriff Medialisierung) und Live-Performances leugne, da letztere sich ihren medialen Repräsentationen annäherten und somit ihre kulturelle Überlegenheit einbüßten, preise Phelan diese Differenz an, um die kulturelle Überlegenheit von Live-Performances gegenüber ihren medialen Repräsentationen zu belegen (Fischer-Lichte 2004, S. 117). Fischer-Lichte hingegen argumentiert, dass ein Live-Charakter letztlich durch den „autopoietischen Prozeß der *feedback*-Schleife“ (Hervorhebung im Original) erhalten bliebe – ungeachtet bzw. sogar aufgrund ihrer Medialisierung (ebd., S. 126).

Auch Paul Sanden hebt diesen Aspekt hervor. Liveness stelle bis heute eine wirkmächtige *ästhetische* Erfahrungsdimension von Performances dar, die nicht als ontologisch unzulässig oder uninformiert zu disqualifizieren sei (Sanden 2013, S. 9). Liveness sei auch im 21. Jahrhundert eine bedeutende Kategorie des Verständnisses mediatisierter Performances. Mit dem Ziel, Erfahrungen von Liveness in ihrer Vielfalt und Flexibilität zu erfassen, identifiziert er sieben Dimensionen, die auch er in einem Spannungsfeld *zwischen* Performativität und Medialität verortet (hierbei bezieht er sich auf „human expression“ und „electronic machines involved in making music“, ebd., S. 10). Das Erleben von Liveness resultiere nicht aus einem Verzicht auf elektronische Vermittlung, sondern werde in Relation zu dieser durch verschiedene konzeptionelle Filter wahrgenommen: „liveness is ultimately perceptual and therefore dependant on imagination“ (ebd., S. 33). Diese begreift er als facettenreiche Netzwerke, durch die das Verständnis von Liveness in Performances konstruiert werde, etwa durch den Eindruck von Spontaneität, Körperlichkeit und Interaktionen, die die Erfahrung von Liveness verstärken (ebd., S. 33–43). Live-Performances können nach Sanden damit verschiedene Angebote der Erfahrung von Liveness bereithalten:

- temporal liveness: music is live during the time of its initial utterance;
- spatial liveness: music is live in the physical space of its initial utterance;
- liveness of fidelity: music is live when it is perceived as faithful to its initial utterance, its unmediated (or less mediated) origins, or an imagined unmediated ideal;
- liveness of spontaneity: music is live when, in its utterance, it demonstrates the spontaneity and unpredictability of human performance;
- corporeal liveness: music is live when it demonstrates a perceptible connection to an acoustic sounding body;
- interactive liveness: music is live when it emerges from various interactions between performing partners and/or between performers and listeners/viewers;
- virtual liveness: In some cases, music can be live in a virtual sense even when conditions for its liveness (be they corporeal, interactive, etc.) do not

actually exist. Virtual liveness, then, depends on the perception of a liveness that is largely created through mediatization.

Reason & Lindelof (2016) und Auslander (2018a; 2018b, 08:45 min.) betonen des Weiteren, dass Liveness in Live-Performances nicht zwangsläufig existiere, sondern erst durch das jeweilige Aufeinandertreffen von Aufführenden und deren Publika erfahren würde. Wenn sie die mit Liveness assoziierten Qualitäten erst ko-kreieren, bleibt fraglich, ob diese Qualitäten als ontologisch festgeschriebene „[a]liveness“ im Sinne Phelans – und im weiteren Sinne auch Fischer-Lichtes – von vornherein existieren. Reason & Lindelof gehen davon aus, dass Live-Performances eben nicht nur von Lebendigkeit, sondern potenziell auch von „deadliness“ gekennzeichnet sein können, wie es Auslander bereits für die Reproduktion von Live-Performances als „Massenware“ für die USA der 1990er Jahre diagnostiziert (Auslander 2008, S. 50–52). Die Ko-Produktion von Liveness könne in vielerlei Hinsicht scheitern, wenn keine produktive Begegnung der Beteiligten stattfinde:

They fail to produce Buber’s mutual surprises, Brook’s quality of attention, Fisher-Licht’s feedback loop or Rancière’s emancipated spectator. To talk about „experiencing“ live is to emphasize particular kinds of engagement, particular kinds of experiences, in which mutuality matters. (Reason & Lindelof 2016, S. 12)

In diese wechselseitigen Erfahrungen spielen Aspekte der Inszenierung hinein. Sie können diese Bedeutungen von Liveness gezielt herstellen, möglicherweise aber auch unterwandern, sofern sie keine Freiräume vorsehen oder nicht als „authentisch“ erlebt werden. Von Appen (2013) veranschaulicht dies an Konzerten der Toten Hosen und Metallica, in denen Überraschungen inszeniert werden, ebenso wie Unfälle und ein spontaner Austausch von Bandmitgliedern durch Fans. Live-Performances lassen sich folglich im Rahmen ihrer inhärenten Verlaufsoffenheit planen und wiederholen. Sie sind „präzise, auf Erwartungshorizonte und Imagetransfers angelegte“ (Hornberger & Jacke 2017, S. 66–88) Inszenierungen, die einkalkulierte Leerstellen bereithalten können, die dann – in unterschiedlichem Ausmaß und auf unterschiedliche Art und Weise – gefüllt werden können. Auch wenn aus Publikumssicht nicht mit Sicherheit beantwortet werden kann, inwieweit entstehende Handlungsspielräume „real“ sind, demonstriert deren Vorhandensein erneut das Bedürfnis nach Liveness, hier verstanden als „Sehnsucht nach dem unverfügbaren Ereignis“ in Zeiten digitaler Allverfügbarkeit“ (Saxer 2011, S. 138). Ablesen lässt sich

dies regelmäßig an den überschwänglichen Reaktionen auf unvorhergesehene Ereignisse, bspw. wenn Fans auf Aufforderung der Band die Bühne stürmen, bis die Situation eskaliert (so geschehen bei Deichkind auf dem Melt! Festival 2006) oder wenn ein Stromausfall durch improvisierte Showeinlagen überbrückt wird (so geschehen bei Alle Farben auf dem Parookaville Festival 2017, vgl. Alle Farben i).

Auslander (2008, S. 63–72; Auslander 2018b, 1.03.05 min) weist in diesem Zusammenhang auf eine Romantisierung von Liveness hin. So sei bspw. Gemeinschaft kein absoluter Wert von Liveness, sondern ergebe sich aus dem Dabei- bzw. Teil-Seins eines Publikums, das einem Ereignis folgt – und dies könne auch nicht klassisch live sein (etwa Public Viewing). Gemeinschaft erschließe sich nicht darüber, dass das Publikum dem Performer „näher gebracht“ würde, da die Trennung zwischen diesen beiden Rollen unauflösbar bestehen bliebe. Auch Interaktion sei nicht in jeder Performance dauerhaft erwünscht, etwa bei sportlichen Wettbewerben oder bei klassischen Konzerten. Wenn für die Erfahrung von Liveness keine physische Nähe mehr zwangsläufig ist, da Intimität, Präsenz, Unmittelbarkeit auch anders erfahrbar seien, gewinne die Zeit, in der etwas erfahren wird, an Bedeutung (Auslander 2016). Weniger relevant sei es, ob diese Erfahrung auf einer abgespielten Audio-Aufnahme, einem Live-Stream oder einer Interaktion mit einer virtuellen Entität basiere (vgl. Auslander 2018b). Digitale Liveness etwa werde dann erlebt, wenn man sich in Momente der Interaktionen mit virtuellen Entitäten involviert, die Forderungen an uns stellen (Auslander 2012). Diesen Aspekt der Zeit stützt auch Georgi in ihrer Arbeit zu Liveness im britischen Theater (2014, S. 14).

Liveness ist somit keineswegs so eindeutig, wie „live“ es anfangs vermuten lässt. Liveness bedeutet Mehreres, weswegen ich in dieser Arbeit in Anlehnung an Sanden (2013, S. 6) einem Verständnis von Liveness als ein flexibles kulturelles Konzept folge, das mit spezifischen Bedeutungen verbunden ist.

### 2.3 Liveness in Performances elektronischer Tanzmusik

Die sich formierenden Concert Studies (Tröndle 2018) sowie die Live Music Studies (Mazierska & Gillon & Rigg 2020; Anderton & Pisfil 2021) stellen neue Forschungsfelder dar, die bisherige Beiträge, die mit konzertanter „Live-Musik“ zusammenhängen, methodologisch und theoretisch zu bündeln versuchen. Liveness fügt sich

darin ein als bereits in verschiedenen Perspektiven beforschtes, vielschichtiges Konzept. Daneben stehen viele weitere Forschungsbereiche der Live-Musik, so etwa Geschichte, Industrie/Wirtschaft und Promotion (Tour-Management, Ticketverkauf usw.), Medien und digitale Technologien, Formate und Veranstaltungsarchitektur (Festivals, Bühnen, Konzerthallen, Arenen), Berufe und Rollen, Nachhaltigkeit, Teilhabe, Aspekte der Performance und Vermittlung, Musiker\*innen und Publika sowie das Wechselspiel zwischen diesen usw. (vgl. ebd.).

Es fällt auf, dass Liveness oftmals phänomenologisch betrachtet wurde, da Zuschauer\*innen bzw. Zuhörer\*innen und ihre Aneignungen in den Fokus genommen wurden. Auslander (2008/12/16), Von Appen (2013), Flath (2015) sowie Reason & Lindelof (2016) betrachten Liveness bspw. als eine Erfahrung, Sanden (2013) als eine Wahrnehmungsmodalität. Auch Kjus (2018), der sich Liveness anhand des Konzepts der „mentalization“ nähert, bezieht sich eher auf die Seite der Rezeption.<sup>19</sup> Wenn akzeptiert wird, dass Liveness in Live-Performances nicht a priori vorhanden ist, sondern (ko-)konstruiert und damit zur genrespezifischen Praxis wird, bleibt jedoch empirisch offen, wie sich diese auf Seiten von Musiker\*innen der elektronischen Tanzmusik vollzieht.

Eine Vertiefung in die bisherige Auseinandersetzung mit elektronischer Tanzmusik zeigt ebenfalls eine faszinierende Vielfalt an bearbeiteten Themen.<sup>20</sup> Liveness wurde in dem Zusammenhang dennoch kaum grundlegend theoretisch aufgearbeitet. Dies überrascht, da Liveness hier zentral steht, wie Mazierska et al. im Jahr 2021 mit Recht konstatieren:

---

<sup>19</sup> Zu weiteren Auseinandersetzungen mit dem Forschungsdiskurs um Liveness vgl. Georgi 2014, S. 12–14; Reason & Lindelof 2016, S. 6–8; Van Es 2017, S. 5 (in Bezug auf Media Studies); Mazierska & Gillon & Rigg 2020 und Anderton & Pisfil 2021 (in Bezug auf Live-Musik). Eine Sammlung zu Forschung zu Live-Musik findet sich auch unter <http://livemusicexchange.org/resources/> [Zugriff: 17.08.2022].

<sup>20</sup> Zur Beschreibung der Forschungsdiskurse um elektronische Tanzmusik/Electronic Dance Music vgl. Butler 2006, S. 6–8; Thom 2008; Butler 2012, S. xiii–xxxii; Rietveld 2013; Doehring 2015, S. 135–138; Feser & Pasdzierny 2016; Mazierska & Gillon & Rigg 2021, S. 12–16; Jóri 2022, S. 59–68.

EDM is essentially music produced for live consumption: in clubs, raves, and more recently festivals. Hence, a large part of the research devoted to EDM concerns dimensions and consequences of its liveness. (Mazierska et al. 2021, S. 12)

Auch wenn sich viele Beiträge implizit auf diese Dimensionen und Konsequenzen beziehen dürften, konzentrieren sich nur wenige dezidiert auf die kreativen Praktiken in der Performance (Jerrentrup 2000; Bremer 2007; Butler 2014; Rietveld 2017; Moralis 2019; Kirsten 2022). Auch viele weitere Quellen zur Clubkultur verweisen meist auf deren Geschichte und Ästhetik und weniger auf die performative Praxis von DJs oder gar Liveacts. Hierzu zählen beispielsweise Texte der Popliteratur (Goetz 2008), Dokumentationen im Stil der Oral History (Sprenger & Ott 2022), Interviewsammlungen (Teipel 2013) und eher popjournalistische Texte (Garnier & Brun-Lambert 2008; Rapp 2009; Denk & von Thülen 2012). Zu beobachten ist, dass Liveness entweder als eine abstrakte und nicht näher bestimmte Qualität der Performance verstanden oder allgemein mit Eigenrepertoire und Instrumentalspiel gleichgesetzt wird, ohne umfassend Perspektiven von Musiker\*innen einzubeziehen und diese theoretisch mit Liveness in Beziehung zu setzen. Butler (2014), der die Performance in der elektronischen Tanzmusik eingehend beforstet hat, konstatiert zwar Liveness als Praxis im Sinne einer Interaktion mit einer „interface environment“, differenziert Liveness allerdings nicht weiter aus. Um diesen Weg einzuschlagen, skizziere ich im Folgenden die musikalischen Rollen und die damit einhergehenden Praktiken. Anschließend beziehe ich diese mit Blick auf Liveness auf Performances elektronischer Tanzmusik.

### Hybride musikalische Rollen

Was charakterisiert Produzent\*innen, DJs und Liveacts? Wie musikalische Profile in der elektronischen Tanzmusik zu benennen und zu definieren sind, ist nicht selbstverständlich. Sie stehen im Kontext eines Ringens um den Musikbegriff, welches von Auf- bzw. Abwertungsbemühungen gekennzeichnet ist (vgl. Jerrentrup 2000; Hoffmann 2001; Papenburg 2017, S. 125). Eine grundlegende Unterscheidung ist vielfach die zwischen Produktion und Performance: Produzent\*innen produzieren im Studio bzw. als „bedroom producer“ im eigenen Zimmer, DJs bestreiten Performances. Butler (2006, S. 47–75) unterscheidet demnach „recording artist“ und

„performing artist“ und versteht unter ersterem „the creator of the first version(s) of a track; hence, the composer of this version“ (ebd., S. 326).

Produzent\*innen der elektronischen Tanzmusik übernehmen vielfältige künstlerische Aufgaben, die Komposition, Aufnahme, Arrangement, Sound Design bis hin zum Mastering umfassen können. Damit lösen sie den historisch gewachsenen Gegensatz von Komposition und Interpretation auf, nach dem Komponisten Vorgaben machen, die Interpreten ausführen (vgl. ebd., S. 49). Produzent\*innen interpretieren im engeren Sinne, bspw. im Remix, Vorgaben in Form einzelner Tracks, oder, als DJs im DJ-Set, fremde Tracks. Im weiteren Sinne wird aber auch ihre gesamte Produktion von Musik als Akt der Komposition bzw. Interpretation diskutiert. Sie übernehmen nicht allein Prozesse der technischen Aufnahme und Aufbereitung, da sie verschiedenstes klangliches Material auswählen und in künstlerische Prozesse einspeisen, aus der eigenständige ästhetische Artefakte hervorgehen. Die kulturindustrielle Arbeitsteilung ist hier längst aufgebrochen: Produzent\*innen sind keine externen Schlüsselfiguren für die erfolgreiche Umsetzung von Ideen anderer Künstler\*innen und Bands bzw. deren Songwriter oder A&R Manager. Stattdessen realisieren sie selbst kreative Ideen und verantworten vielfältige musikbezogene Prozesse in Personalunion (ebd., S. 49; Diaz-Bone 2010, S. 335; Reitsamer 2014, S. 135).

DJs als „performing artists“ zeichnen sich dadurch aus, Musik auszuwählen und sie vor einem Publikum als zusammenhängendes DJ-Set darzubieten. Eine/n DJ definiert Butler als

a person who puts together a continuous musical program by selecting, combining, and manipulating tracks [...]. This program generally unfolds through improvisational interaction with a dancing audience. Roles embodied by the DJ include musical connoisseur, performer, and composer; principal skills involved in EDM DJing are mixing and programming. (Butler 2006, S. 326)

Die Grenze zwischen Produzent\*in und DJ verläuft fließend, da beide weitere Rollen einnehmen: Viele Produzent\*innen der elektronischen Tanzmusik treten auch als DJs auf, DJs wiederum produzieren auch eigene Musik, die sie mithilfe von Studiot Technologien vor Publikum darbieten (Butler 2006, S. 48; Rietveld 2017, S. 124). Es ist deshalb von hybriden musikalischen Rollen und sich überschneidenden musikalischen Tätigkeiten auszugehen (Butler 2006, S. 47–67; Smudiths 2009, S. 260). Diese finden ihren Ausdruck auch in begrifflichen Dopplungen wie „Musiker-Komponist“ (Rietveld 2001, S. 269), „DJ-Produzent“ (Poschardt 1997, S. 373; Thom

2014; Rietveld 2017), „DJ/Produzent/Künstler“ (Diaz-Bone 2010, S. 332–342) oder „performer-producer“ (Butler 2014, S. 13). Auch und gerade in der elektronischen Tanzmusik bestehen damit sogenannte „hyphenated musicians“ (Théberge 1997, S. 221–222), die mehrere Rollen übernehmen. Hierzu zählen dann auch unternehmerische und selbstvermarktende Tätigkeitsfelder, weswegen sie als „Musicpreneure“ oder „Artepreneure“ betrachtet werden können (Smudiths 2009, S. 257–262), die „Do-It-Yourself-Karrieren“ (Reitsamer 2014) verfolgen.

Eine Rolle, die sich innerhalb dieser Schnittstelle verortet, nehmen Produzent\*innen ein, die ihre eigene Musik in Performances darbieten und dabei teils klassische DJ-Praktiken nutzen. Diese werden als „live P.A.“ bezeichnet und wie folgt definiert:

A live performance in which a producer manipulates studio technology in real time to (re)create his or her own music. Fans and musicians almost always use the term in this abbreviated form; some claim that „PA“ stands for „performance artist“, whereas others give its meaning as „public appearance“. (Butler 2006, S. 326; vgl. auch ebd., S. 70–72, ebd. 2014, S. 68)

Live P.A. means that electronic musicians are playing a live show using electronic music gear (laptops, keyboards, synthesizers, samplers, hardware, sequencers etc.). Typically, electronic musicians write and produce their tracks using sequencers before the show, and play and improvise on their gear during the show. (Fritsch & Strötgen 2012, S. 55)

Während im Englischsprachigen der Begriff „live P.A.“ verbreitet ist, wird im Deutschsprachigen eher von „Liveacts“ gesprochen (vgl. Budde 2000; Jerrentrup 2000/01; Bremer 2007; Stange-Elbe 2015). Auch hier kann sich der Begriff, wie es Butler in seiner Definition andeutet, sowohl auf eine Person (ein Liveact sein) als auch auf eine Handlung (einen Liveact machen) beziehen. Den Begriff „live P.A.“ benutzt Butler im Übrigen eher randständig (vgl. Butler 2006, S. 70–72). Er spricht primär von DJ- und Laptop-Performances, wobei erstere von DJs, letztere von „Laptop-Performern“ bzw. live P.A.s ausgeführt werden. Wenig trennscharf erscheint dies dahingehend, da erstens auch DJs mit dem Laptop auflegen und zweitens live P.A.s teils ohne Laptop spielen. Dies gilt auch für die Unterscheidung in analoge und digitale DJs (Rietveld 2017), die live P.A.s außen vor lässt und nicht mehr zwischen jenen unterscheidet, die Tracks auflegen, und jenen, die ausschließlich eigene Tracks spielen.

Was bedeutet der Wortbestandteil „live“ im Begriff „Liveact“ nun im Detail und wie grenzt dies Liveacts gegenüber der Liveness von DJs ab? Auch DJs sind „performance artists“ in „public appearance“, wie Butler es oben anführt. Sie wären somit „Live-DJs“. Digitale DJs spielen zudem mit dem von Fritsch & Strötgen (2012) oben benannten „electronic music gear“, insbesondere dem Laptop. Auch die obige Definition eines/einer DJ von Butler ließe sich auf „Liveacts“ übertragen, da diese, mal mehr, mal weniger, Musik auswählen, kombinieren und verändern und dabei mit einem tanzenden Publikum interagieren. Eine neuere Definition von DJs durch Rietveld scheint ebenfalls auf Liveacts anwendbar. Sie definiert einen/eine DJ als

a musician who manipulates music recordings, synchronizing and blending these into a soundtrack – a musical journey for an audience of dancers, participants, listeners, and bystanders. (Rietveld 2017, S. 123)

Auch Liveacts arbeiten in Live-Performances, zumindest partiell, mit Aufnahmen („recordings“). Zeichnet sich die Liveness von Liveacts ausschließlich darüber aus, dass sie weitere elektronische Geräte nutzen („laptops, keyboards, synthesizers, samplers, hardware, sequencers etc.“, Fritsch & Strötgen 2012, S. 55)? Oder darüber, eigene Musik darzubieten und weitreichender damit zu improvisieren, wie es obige Definitionen nahelegen?

Ein sich auf DJs fokussierender Forschungsdiskurs suggeriert, dass die Darbietung von elektronischer Tanzmusik primär durch DJs erfolgt (vgl. „DJ Studies“, Rietveld 2013, S. 4). Liveacts werden, Butler (2014) ausgenommen, eher randständig behandelt und andere Schwerpunkte gesetzt, bspw. spezifische Instrumente wie die Groovebox (Bremer 2007) oder Sequencer/*Ableton Live* (Stange-Elbe 2015, S. 288f.). Ausführliche Definitionen wurden eher gemieden (Budde 2000, S. 68; Jerrentrup 2001, S. 199) und Liveacts noch nicht auf ihre Liveness hin befragt, obwohl sie längst ebenso präsenste und anerkannte Akteur\*innen wie DJs sind. Der gewöhnliche Clubabend wird nicht mehr, wie Butler noch 2006 (S. 71) konstatiert, ausschließlich von DJs bestritten. Insbesondere „Techno-Bands“ und „-Ensembles“ blieben in ihrer Behandlung weitgehend unberücksichtigt (hierunter verstehe ich Gruppen in variabler Besetzung, die unter einem gemeinsamen Bandnamen mit verschiedenen, aber meist als „klassisch“ wahrgenommenen Instrumenten bzw. der Stimme Techno machen). Auch „Hybride“, eine Mischform all dieser Rollen, wurden bisher kaum erforscht. Zu klären ist also, was Liveness für sie rollenspezifisch konkret bedeutet und wie Liveness diese Rollen ggf. konturiert. Im Folgenden fasse

ich diese Rollen der Einfachheit halber als *Musiker\*innen* zusammen. Ihre Tätigkeiten lassen sich als Kernfelder musikalischer Betätigung betrachten, wie Christopher Smalls' vielbeachtetes Konzept des „musicking“ nahelegt: Musik wird danach nicht allein in Klang, sondern auch in Handlungen manifest:

To music is to take part, in any capacity, in a musical performance, whether by performing, by listening, by rehearsing or practicing, by providing material for performance (what is called composing), or by dancing. (Small 2010, S. 9)

### Musikalische Praxis zwischen Produktion und Performance

Obige Rollen basieren auf einer Trennung in Produktion und Performance. Es liegt auf der Hand, dass sich das Musizieren im Rahmen der Produktion aufgrund anderer Bedingungen, Möglichkeiten und Ziele vom Musizieren im Rahmen der Performance unterscheidet. Etliche Praktiken finden nicht bevorzugt auf der Bühne statt, sondern im Studio bzw. Proberaum et vice versa. Dennoch stehen beide Felder in enger Beziehung zueinander und beeinflussen sich gegenseitig.

Elektronische Tanzmusik ist an soziokulturell geformte Orte, bspw. Clubs, gebunden. Sie ist so produziert, dass sie dort „funktioniert“ – wie auch Clubs, Festivals und Raves so gestaltet sind, dass sie die Musik funktional und authentisch präsentieren können. Für Produzent\*innen und DJs ist es deshalb gleichermaßen vorteilhaft, sowohl ein Verständnis von der Produktion als auch ein Verständnis von der Performance von Tracks zu besitzen, weswegen Produzent\*innen oftmals als DJs aktiv sind und DJs als Produzent\*innen (vgl. Volkwein 2002, S. 80; Butler 2006, S. 48). Legen Produzent\*innen auf, erfahren und formen sie die Orte, an denen ihre Musik stattfindet, wodurch sie ihr subkulturelles Wissen zur Produktion einzelner Genres differenzieren und ihr Repertoirekenntnis erweitern (Smudiths 2009, S. 258). DJs, die Musik produzieren, können ihre Produktionen auf dem Dancefloor auf ihre Funktionalität testen, aber auch anderen Produzent\*innen Rückmeldungen geben, deren oft noch unveröffentlichte Tracks sie auflegen. Auch Liveacts und Bands der elektronischen Tanzmusik bewegen sich selbstverständlich in beiden Feldern: Sie performen ihre im Proberaum oder Studio entstandenen, digitale Produktionsprozesse durchlaufenen und dann veröffentlichten Tracks vor Publikum, wozu sie die Tracks ggf. anpassen, wenn sie sie nicht genauso reproduzieren können. Zugleich

wirken Artefakte (bspw. Live-Recordings) und gewonnene Bühnenerfahrungen auf kreative Prozesse der Produktion zurück.

Wenn Liveness eher in der Performance verortet ist und sich hierbei auf (1) Dinge und (2) Praktiken bezieht, stellt sich die Frage, wie Performances mitsamt ihren Dingen und Praktiken zu ihren Produktionen ins Verhältnis zu setzen sind. Schließlich bedingt die Produktion von Techno deren Performance: Die Kreation von Tracks ist offenkundig Voraussetzung dafür, sie später präsentieren, reproduzieren oder transformieren zu können. Liveness nur im Realisierten der Performance in Abgrenzung zur Produktion zu sehen, ließe außer Acht, dass sich Performances aus sonischen, musikalischen und referenziellen Entitäten der Produktion konstituieren. Für diese Transferprozesse und Bezugnahmen ist ein Vokabular zu entwickeln, um nachzuvollziehen, auf welcher Grundlage die Darbietung von Techno als Live-Spiel erfolgt.

(1) Dinge, die im Verständnis von Liveness als performativer Praxis (Ismaiel-Wendt 2016, S. 13) einbezogen werden, werden oftmals als Instrumente aufgefasst: Bands mit akustischen Instrumenten spielen live, DJs mit Turntables hingegen nicht. Technokulturelle Prozesse haben das Verständnis von Instrumenten, insbesondere in Kulturen elektronischer Tanzmusik, jedoch zunehmend aufgeweicht und grundsätzliche Überlegungen zur „Instrumentalität“ angestoßen. Hardjowirogo (2017, S. 17–21) geht davon aus, dass, wenn wir etwas als Musikinstrument identifizieren, folgende Kriterien eine Rolle spielen:

1. Sound production
2. Intention/Purpose
3. Learnability/Virtuosity
4. Playability/Control/Immediacy/Agency/Interaction
5. Expressivity/Effort/Corporeality
6. „Immaterial Features“/Cultural Embeddedness
7. Audience Perception/Liveness

Was ein Instrument definiert, muss demnach nicht allein die Möglichkeit sein, damit absichtsvoll Klang erzeugen und kreativ formen zu können. Ein Ding erhält seinen Status als Instrument durch eine Konstruktion, in der diese Kriterien dynamisch und kulturspezifisch zum Ausdruck kommen (Hardjowirogo 2023). Die Rede von Musikinstrumenten installiert somit Konstrukte, die nicht nur klangliche, sondern ebenfalls mediale und kulturelle Kriterien umfassen. Folglich sind auch und gerade vergleichsweise neue Dinge wie Plattenspieler, Groove Boxes oder MIDI-Controller Teil dieses Kulturalisierungsprozesses: Inwieweit sie als Instrumente bezeichnet werden, hängt dann davon ab, inwieweit sie bereits kulturalisiert sind.

Butler (2014) fasst die spezifischen Musikinstrumente elektronischer Tanzmusikkulturen als „interface environments“. Unter *Interfaces* versteht er einerseits Technologien, die in mediatisierte Performances involviert sind, andererseits allein die gegenständlichen Benutzeroberflächen dieser Technologien (Butler 2014, S. 70f.). *Musikalische* Technologien versteht er als „aspects of sonic organization [...], principles of design affording certain kinds of performative interaction [...], essential means through which the kinds of performance that characterize EDM are realized“ (S. 175). Diese theoretische Perspektive ist ebenfalls vielversprechend, da Butler auf diese Weise performative Praktiken abstrahiert, die mit Liveness in Beziehung gesetzt werden können.

Im von Johannes Ismaiel-Wendt (2016) postkolonial geprägten Konzept der „MusikmachDinge“ wird das Konzept der Musikinstrumente in diesem Zusammenhang eher auf- bzw. abgelöst. MusikmachDing-Studien interessieren sich in der Folge weniger für Musikinstrumente als (Klang)Werkzeuge, sondern für deren Handlungsmacht sowie deren kulturellen Ein- und Fortschreibungen, die sie darüber beziehen, selbst eine spezifische Musik zu machen und zu einer spezifischen musikalischen Praxis aufzufordern (Ismaiel-Wendt 2016, S. 17f.). Betont werden die Dinglichkeit von populären Maschinen/Automaten, aber ebenso deren Wissensordnungen, Referenzsysteme und symbolische Dimensionen. Ein Beispiel: Was weiß eine Drum-Machine von uns? Worauf bezieht sie sich? Was re/präsentiert sie? Was verlangt sie von uns? Inwiefern agiert sie? Wer sind Akteur\*innen? In welchem Verhältnis stehen diese? Wie lässt sich all dies dekonstruieren? Solchen und ähnlichen Fragen widmet sich Malte Pelleter (2020) in seiner Abhandlung zu Geschichten der Drum-Machine, die er dezidiert nicht als monokausale, lineare Fortschritts-geschichte erzählt. Pelleter spannt dabei einen Bogen vom Theremin bis zum *Akai MPC*, birgt mögliche Herkünfte, Hintergründe und Assoziationen, hört den Geräten und den Menschen zu,

die damit Musik und Sounds machen und verwebt dies mit Diskursen zu Technik, Medien und Ästhetik (vgl. ebd., S. 19). Auch andere Forschungszugänge greifen MusikmachDinge auf, führen sie weiter und kontextualisieren sie (vgl. Ahlers et al. 2022).

Angesichts der diversen künstlerischen Herangehensweisen an die Darbietung von Techno, die in dieser Arbeit in den Blick genommen werden, ist schließlich ein theoretischer Rahmen vielversprechend, der die Vielfalt des Musikmachens mit und durch Dinge im Zwischenraum von Studio und Bühne erfassen kann. Mein Erkenntnisinteresse gilt dabei der Bedeutungsproduktion humaner Akteur\*innen, weswegen diese zunächst in ihren eigenen Sinngebungen gehört werden sollen. Für eine Fokussierung der Gegenstände, mit denen die Musiker\*innen interagieren, genügt es an dieser Stelle deshalb, von einer erweiterten, vergegenständlichten Umgebung auszugehen, in der Dinge, Medien, Technologien, Materialien und Apparate zum Musikmachen instrumentalisiert werden, ohne komplexere Bedeutungshorizonte von vornherein auszuschließen. Hierzu zählen dann altbekannte Musikinstrumente mit akustischen Klangkörpern, aber ebenfalls elektronische, digitale und virtuelle Musikinstrumente, körpereigene Klänge wie die menschliche Stimme, gleichermaßen bereits vorhandenes auditives Material, das von einzelnen Sounds, Samples bis hin zu fertigen Tracks reichen kann. Diese Umgebungen werden aus Studios, Aufnahme- und Proberäumen heraus individuell arrangiert, woraus sich eine materielle, aber auch immaterielle Konstellation ergibt, mit der sie in der Performance in Form von Setups wieder in Kontakt und Austausch treten. Der Begriff „Setup“ wird im Genre bevorzugt verwendet, weswegen er hier ebenfalls gewählt wird.

(2) Setups lassen in der Performance Praktiken vollziehen. Sie sind, so eine zentrale Aussage dieser Arbeit, durch spezifische Setzungen von DJs, Liveacts und Bands im Zuge ihrer Vorbereitungen präfiguriert. Dadurch werden bestimmte Praktiken erforderlich (bspw. kontinuierlich Musik präsentieren), andere möglich (bspw. Musik modifizieren) und wieder andere unwahrscheinlich oder sogar ausgeschlossen (bspw. Fehler). Unter Praktiken verstehe ich alle ästhetischen, aber auch sozialen Handlungen, die Musiker\*innen während ihres Bühnenauftritts ausüben.

Um das Zusammenwirken von Setups und Praktiken in der Darbietung von Techno in Bezug auf Live-Spiel besser zu verstehen, beschreibe ich diese im Folgenden in ihren jeweiligen Kontexten der Produktion und der Performance. Zur Beschreibung der Produktion nehme ich im Folgenden eine funktionalistische und eine ontologische Perspektive ein. Die funktionalistische Perspektive bezieht sich auf Vorgänge

der Klanggestaltung mittels des Setups. Ihr liegt die Annahme zugrunde, dass die Produktion bzw. Reproduktion von Techno funktionalen Grundprinzipien unterliegt, die bei aller Diversifikation, technologischer Weiterentwicklung und Individualisierung durchscheinen. Hierzu betrachte ich zunächst die funktionalen Phasen, die die Produktion elektronischer Tanzmusik bestimmen sowie die Instrumente, mit denen diese Funktionen im Studio umgesetzt werden. Die ontologische Perspektive hingegen fragt entlang einer Achse des Seins danach, was präexistent vorhanden ist und was erst in der Performance entsteht. So lassen sich hinsichtlich des Transfers aus der Studioumgebung die Bausteine betrachten, die später in der Performance als Produkte und Prozesse miteinander interagieren. Die in den Performances konstitutiven Setups sowie Praktiken der Musiker\*innen konzeptualisiere ich Anlehnung an Auslander (2004, 2021), der ein Modell zur Analyse von Performances populärer Musik vorschlägt. Ihm ist hierbei nicht explizit an Liveness gelegen, ebenso aber daran, zu verstehen, wie Musiker\*innen der populären Musik in ihren Performances Bedeutungen erzeugen (2021, S. 24). Ihm zufolge interagieren „performer“ und „audience“ miteinander, wobei erstere weiter spezifiziert werden: „Performer“ meint die reale Person aus Fleisch und Blut, zu der eine fiktionale, musikindustriell und musikalisch geformte „performance persona“ hinzutritt, aus der zusätzlich ein „character“ (oder mehrere) hervorgehen kann. Die Interaktion mit der „audience“ erfolgt wechselseitig durch verschiedene Ausdrucksmittel („voice, movement, gesture, dance, facial expression, use of musical instruments, costume etc.“). Diese wiederum ist durch Konventionen des Genres gerahmt, welche weiter soziokulturell eingefasst sind, da Genres sich innerhalb einer Gesellschaft konstituieren.

Für die Performances von elektronischer Tanzmusik, die in dieser Studie im Mittelpunkt stehen, muss das Modell modifiziert werden. Die Interaktionen zwischen *Musiker\*in* und *Publikum* bleiben erhalten, wobei Musiker\*innen durch die oben beschriebenen musikalischen Rollen in *DJs*, *Liveacts*, *Bands* und *Hybride* differenziert werden. Ebenso ist eine Persona denkbar, die sich gleichermaßen als „fictional body“ in einem Alias der Künstler\*innen manifestiert. Auf ein oder mehrere „character“ im Sinne Auslanders wurde verzichtet, weil Techno weder szenisch noch an Lyrics orientiert ist und theatralische, partizipatorische Akte in den Hintergrund treten. Da aus Sicht des Publikums die Körper von insbesondere DJs und Liveacts weniger zu sehen, wohl aber zu „hören“ sind, ist *Klang* dem Modell hinzugefügt worden. Hierauf wird in der Regel nicht direkt zugegriffen, sondern indirekt über die *Interaktionen* mit dem jeweiligen *Setup*, das diesen Klang hervorbringt (vgl. Abb. 7).

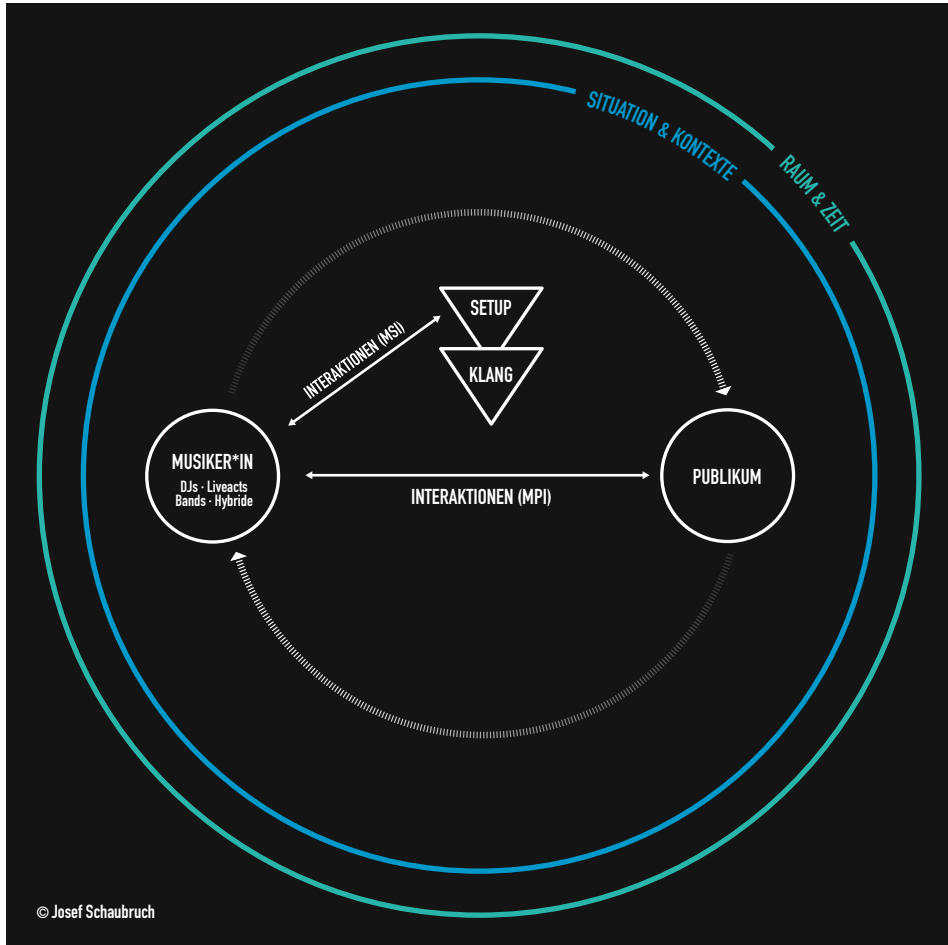


Abbildung 7: Konstellation einer Live-Performance in der elektronischen Tanzmusik (eigene Darstellung)

Die Musiker\*innen setzen sich im Verlauf der Performance mit ihrem Setup auseinander und produzieren so eine klangliche Materialität. Klang lässt sich dabei als Kommunikationsmedium und Träger von Information betrachten, durch den sich die Musiker\*innen mitteilen und durch den sie auf das Publikum reagieren können (vgl. Kjus 2018, S. 25). Die Praktiken lassen sich demnach als Musiker\*in-Setup-Interaktionen auffassen (folgend *MSI* abgekürzt), ebenso aber als Musiker\*in-Publikums-Interaktionen (folgend *MPI* abgekürzt). Die *MSI* umfasst Interaktionen, die

die Musiker\*innen motorisch mit ihrem Setup zur Klanggestaltung vollziehen, was indirekt auf die Interaktion mit dem Publikum einwirkt. Die MPI umfasst hingegen direkte Interaktionen mit Publikum, die multisensorische Erfahrungs-, Ausdrucks- und Handlungsmöglichkeiten beinhalten (sehen, hören, riechen, fühlen). Beide Interaktionsformen schreiten in einem sich permanent entwickelnden Kreislauf fort. Sie sind mit gegenseitigen Annahmen, Erwartungen, Bedürfnissen und Gestaltungsspielräumen verbunden, die durch die spezifische *Situation* sowie genrespezifische *Kontexte* (etwa in Bezug auf Bewegungen, Kleidung, Sprache) gerahmt sind. Dieser Rahmen gibt Aufschluss darüber, was performativ erwünscht, wertvoll und zweckmäßig ist. Er bezieht sich auch auf die Aufführungsumgebung selbst, etwa hinsichtlich Akustik, Licht, Visuals usw., die Interaktionen hervorbringen und verstärken. Damit ist die Performance eingefasst in einen jeweiligen *Raum* sowie die *Zeit*, in der die Performance stattfindet.

### *Praktiken in der Produktion*

Elektronische Tanzmusik entsteht in hochtechnisierten Produktionsumgebungen mithilfe von Methoden der Klangsynthese bzw. –modifikation sowie Sampling- und Sequencerprogrammen, was seit der Formierung von elektronischer Tanzmusik bis heute ihr Charakteristikum darstellt (vgl. Jerrentrup 1992/95, 2001; Pfeiderer 1999; Budde 2000; Volkwein 2002; Butler 2006/14; Montano & Zagorski-Thomas 2014). Elektronische Tanzmusik ist Studiomusik par excellence, sie definiert sich über ihre Herstellung durch nahezu ausschließlich elektronische Instrumente. Mit Blick auf die Darstellungen von Butler (2006, S. 60–62), Ahlers (2018) und Kjus (2018, S. 54–57) lassen sich drei Phasen unterscheiden:

1. Auswahl der Klangquelle und Klangerzeugung: Dies bezieht sich auf die *Erzeugung* von Schall als Ton, Klang oder Geräusch mit Hilfe von Signalquellen. Nicht alle eingesetzten Klänge werden bspw. durch Synthesizer selbst erzeugt und geformt; es können auch eigene Aufnahmen von Instrumenten oder Field-Recordings als Klangquelle fungieren. Zu letzteren zählen bspw. Presets, Samples und Loops, die Sound Libraries bzw. Sample Packages entnommen oder durch den Vorgang des Samplings selbst hergestellt werden. Jedes denkbare Schallereignis kann gesampelt und als kompositorisches Material rekontextualisiert werden (zum Synthesizing und Sound Design vgl. Felton et al. 2018, S. 70–101; zu Klangsynthesekonzepten vgl. Stange-Elbe 2015, S. 153–223).

2. Be- und Verarbeitung des Klangs: Dies lässt sich mit Ahlers (2018) auf vier Schritte beziehen:
  - Editing („Schneiden, Säubern, Arrangieren“)
  - Processing („Korrekturen, Equalizer, Modulation, Hall, Delay“)
  - Mix-Down („Lautstärken, Panorama, Tiefenstaffelung, Gesamtklang“)
  - Mastering („Klangoptimierung, Lautheit, Kompatibilität“)

Die Möglichkeiten der Klangveränderung sind dabei nahezu unbegrenzt und gehen weit über den Einsatz von Filtern, Hüllkurvenmodulationen und Verstärkungen hinaus (vgl. Wicke et al. 2007b, S. 218; Snoman 2014, S. 109–140). Snoman betont vor allem die Bedeutung von Kompressoren, Limitern und Gates, die den dynamischen Ambitus minimieren und mit der Folge einer Abnahme der dynamischen Nuancen zu einer größeren Lautheit des Klangs beitragen. Zudem betont er Echoeffekte als rhythmische Gestaltungswerkzeuge (vgl. Snoman 2014, S. 145). Kühn stellt ebenfalls die Relevanz der Lautheit der Tracks heraus (vgl. Kühn 2010, S. 62–66).

3. Klangorganisation und -steuerung: Die zeitlich-strukturelle Organisation und Steuerung der einzelnen Klangereignisse umfasst weitere Praktiken, häufig realisiert über das Programmieren von Sequencern, die einzelne Sequenzen zu einem Track zusammensetzen (vgl. Butler 2006, S. 61f.). Unter einer Sequenz versteht Butler „series of directions programmed by the producer that tells each instrument within a track when, how long, and how to play“ (Butler 2006, S. 327). Sequenzen bestehen oft aus gespeicherten MIDI-Daten, die elektronische Instrumente ansteuern und einzelne Spuren formieren.

Die Realisierung dieser Funktionsprinzipien erfolgt anhand von diversen Hard- und Softwarelösungen, in analogen und/oder digitalen Geräten, als All-in-one-Workstations oder in modular zusammengesetzten, hybriden Konfigurationen. So kommen in der Produktion verschiedenste Geräte zum Einsatz, die Klänge erzeugen, verstärken, optimieren, wiedergeben, wandeln, bearbeiten, speichern, aufnehmen, organisieren und kontrollieren lassen. Die oben skizzierten Funktionen liegen nicht immer in trennscharfen Instrumenten vor (vgl. dazu ausführlich Butler 2006, S. 59–70;

Snoman 2014; Bjørn 2017; Felton et al. 2018, S. 198–231). Herzstück vieler Studios sind nach wie vor Digital Audio Workstations (DAWs) und damit der Computer bzw. Laptop mitsamt seinen musikbezogenen Komponenten, bspw. virtuelle Instrumente und Plugins. Zentrale Instrumente der Klangsynthese und Klangformung sind Synthesizer und Effektprozessoren. Als Eingabewerkzeuge fungieren das Keyboard bzw. Klaviaturen und Hardware-Controller, die eine DAW oder Komponenten daraus ansteuern. Controller stellen folglich eine Vergegenständlichung dieser externen, oftmals digitalen Quellen dar, wodurch eine Haptik akustischer Instrumente wiederhergestellt ist (Stange-Elbe 2015, S. 334). Controller sind entweder mit Voreinstellungen versehen oder lassen sich frei konfigurieren (vgl. Butler 2014, S. 87–89). Sie bestehen, wie auch andere Interface-Oberflächen, aus Tasten, Tastaturen, Knöpfen („buttons“, „pads“), Schiebe- und Drehreglern („fader“), Leuchtdioden, Lauflichtern, Displays, Jog Wheels und Touchscreens. Über neue Möglichkeiten des neuen Standards „MIDI Polyphonic Expression“ (MPE) wurden die Ausdrucksmöglichkeiten hier deutlich erweitert.

Organisations- und Steuerorgane von Klängen sind insbesondere Sequencer und Sampler, die zu den charakteristischen Instrumenten der elektronischen Tanzmusik zählen. Diese dienen ebenso der Editierung und Speicherung von Klängen. Einige von ihnen haben in der elektronischen Tanzmusik längst Kultstatus erreicht (Volkwein 2002, S. 89), bspw. die Drummachines *Roland TR-808* und *TR-909*, der Basssynthesizer *Roland TB-303* sowie der *Akai MPC Sampler*.

Wenn bisher von dem Begriff der „Produktion“ von Tracks die Rede war, suggeriert dies die Herstellung von Erzeugnissen, Resultaten, Gütern, Waren, die als fertige Produkte vorliegen. Gerade Tracks der elektronischen Tanzmusik sind in ihrer musikalischen Verfasstheit allerdings nicht allein als Resultate einer Produktion zu beschreiben, sondern zugleich als Material eines Prozesses. Auch wenn DJ-Sets gewöhnlich zum großen Teil aus (vorher) aufgenommenen Tracks bestehen, werden diese im Moment der Darbietung als „Tools“ genutzt und damit zu beweglichen Textelementen (Butler 2006, S. 256). Tracks besitzen insofern einen vorläufigen Status und sind vielseitig einsetzbar. Das Mastering dieser Tracks kann demnach auch daran interessiert sein, sie in ihrer Vorläufigkeit zu erhalten, da sie während der Performances noch modifiziert werden. In Performances von DJs entstehen so als zentrales ästhetisches Ziel *third records* (Butler 2014, S. 40–42), die aus performativen Eingriffen der zugrunde gelegten Tracks hervorgehen und damit, betrachtet man ihre musikalische Identität, eine „chimeric entity“ (ebd., S. 41) darstellen. Zwei Tracks

werden kunstvoll zu einem dritten zusammengefügt, indem Passagen gekürzt, verlängert und überlappt werden. Diese Gestaltung folgt einer genretypischen, subkulturellen Logik (Broughton & Brewster 2006; Butler 2006): Im Hip-Hop sind andere Mixing-Techniken gebräuchlich als im Techno, in dem oftmals möglichst nicht wahrnehmbare Übergänge favorisiert werden (Butler 2006, S. 177f.). Auf diese Weise entsteht ein offener, fortlaufender Klangstrom, der die ästhetische Verheißung der Veranstaltung eher einlöst als Pausen oder eine hörbare Reihung einzelner Songs. Songs sollen nicht einzeln identifizierbar sein, sondern ihren singulären Status im Klangstrom verlieren. Die Gestaltung dieser Übergänge ergibt dann, als übergeordnete Einheit, ein DJ-Set.

Während in DJ-Performances hierfür Tracks die Grundlage darstellen, bestehen Performances von Liveacts tendenziell aus weiter fragmentierten musikalischen Entitäten. Liveacts bieten im Vergleich zu DJs eher unfertige Versionen eigener Tracks in Form von nur präexistenten Elementen bis hin zu abgeschlossenen Eigenkompositionen dar. Hierdurch können sie in Echtzeit präziser auf die klanglichen Bausteine zugreifen. Gleichzeitig müssen sie einzelne Komponenten auch wieder zusammensetzen und dies umso mehr, je aufgegliederter sie ihre Tracks anlegen. Mit Butler (2014) lassen sich die Elemente wie folgt systematisieren:

1. *Presets* als bereits bestehendes, fremdes Audiomaterial, das während der Produktion klanglich modifiziert wird. Presets können verschiedene ontologische Stadien einnehmen (vgl. ebd., S. 43–47).
2. *Samples* und *Loops* als musikalische Entitäten des Samplings. Sampling meint hier eine Aufnahmetechnologie („capturing sound“), die im Kontext der Performance zu multiplen ontologischen Überlagerungen aufgenommener Objekte führen kann (vgl. ebd., S. 47–49). Unter Samples lassen sich einzelne Sounds, unter Loops mehrere Takte, wie bspw. *A-Cappellas* und *Instrumentals* verstehen.
3. *Tracks* im Sinne von Einzelspuren als größere Einheiten, die je aus Presets, Samples und Loops bestehen („building blocks“) (vgl. ebd., S. 48–51).

## 2. FORSCHUNGSSTAND UND THEORETISCHE BEZÜGE

4. *Reduced Tracks* als reduziertere Formen („backing tracks“) von fertigen Tracks (vgl. ebd., S. 51f.). Hierunter sind auch Gruppenspuren zu fassen, die vielfach als „Stems“<sup>21</sup> bezeichnet werden.
5. *Versions* als übliche Form von Tracks, da diese für gewöhnlich in mehreren Versionen existieren (bspw. als Radio Edit, als Original Mix, Club Mix, Remix).
6. *Reflexivity/Reflectivity*: Butler beschreibt zuletzt die Praxis, eigene Kompositionen zu remixen, als reflexive und die Praxis, andere Kompositionen zu integrieren, als reflektive. Reflexive Praktiken umfassen ihm zufolge musikalische Entitäten, die explizit für das spätere Live-Set hergestellt worden sind, sowie bereits veröffentlichte Versionen und „Work-in-progress“-Material. Reflektive Praktiken seien in Live-Sets zwar deutlich seltener üblich, aber vor allem in der Integration von bekannten Audiopassagen in Bezug auf Liveness bedeutsam (vgl. ebd., S. 54–56).

Diese musikalischen Entitäten verortet Butler auf einer Skala mit den Endpunkten Komposition und Improvisation. Performances von Liveacts vollziehen sich damit in einem Möglichkeitsraum von neu (ein)gespielten Patterns über vorab produzierte Loops und präexistente Arrangements bis hin zu vollständigen Tracks (vgl. ebd., S. 57). Das sich in der Performance konstituierende auditive Material besteht demnach nicht allein aus fixierten Produkten, die lediglich präsentiert werden. Butler geht deshalb davon aus, dass diese eher als Netzwerk, Konstellation oder Assemblage zu betrachten sind, durch die Liveacts navigieren (vgl. ebd., S. 63). Vermischungen von verschiedenen Audioformaten bilden so kumulative Zyklen musikalischer Praxis.

---

<sup>21</sup> Unter Stems versteht Ahlers „gruppenbasierte Exporte einer Produktion. Ursprünglich aus der Filmproduktion stammend, in welcher die Dialogspur, die Musik- und Effektsuren getrennt zur weiteren Bearbeitung und der Erstellung mehrsprachiger Produktionen verarbeitet werden, hat sich bspw. eine Unterteilung in Schlagzeug-, Bass-, Harmonie- und Vokalsuren etabliert“ (Ahlers 2018, S. 438).

Kompositionen und Aufnahmen werden, so Butler weiter, zu improvisierter Performance, die wiederum zu neuen Performances und Produktionen führt („remixing one’s self“, Butler 2014).<sup>22</sup>

DJs und Liveacts produzieren also auch in Performances Musik – DJs DJ-Sets und Liveacts Live-Sets – auch wenn die Praktiken dieses Kapitelabschnitts der Produktion im Studio zugewiesen wurden. Die Praktiken der Produktion entsprechen jedoch nur bei Liveacts (und nicht bei DJs) denen der Performance, da nur sie Urheber\*innen ihrer gespielten Tracks sind, die sie in ihren Produktionsprozessen nachbilden können. Dies gilt in der Regel auch für Bands, die sich im Techno verorten: Auch sie können sich auf ihre Produktionsprozesse beziehen. Sie folgen dabei ebenfalls funktionalen Prinzipien der Produktion von elektronischer Tanzmusik, müssen diese in der Umsetzung aber kreativ an ihre Setups anpassen, um eine Ästhetik von Techno zu bedienen (bspw. durch Strategien der Imitation, des Experiments und der Potenzierung, vgl. Schaubbruch 2019), zumal sie oftmals auf präexistentes, auditives Material verzichten.

### *Praktiken in der Performance*

DJing lässt sich grob in analoges und digitales DJing unterscheiden. Das Analoge bzw. Digitale bezieht sich auf die Abspielgeräte sowie auf das Speichermedium: Beim analogen DJing besteht das klassische Setup aus Plattenspielern bzw. Turntables (bspw. *Technics MK2*), jeweiligen analogen Tonträgern wie der Vinyl-Schallplatte, einem Mixer bzw. Mischpult (bspw. *Pioneer DJM-900 NXS2*, *Allen & Heath Xone:96*) und einem Monitor-System (Kopfhörer). Diese Konfiguration war nicht nur lange dominierend, sie ist trotz zunehmender Möglichkeiten und verschiedener Stile bis heute weit verbreitet (vgl. Butler 2006, S. 51–59; ebd. 2014, S. 72–75; Steventon 2010). Beim digitalen DJing hat sich im Zuge des Aufschwungs digitaler Technologien ebenso ein Standard herausgebildet, wobei eine Tendenz zu hybrideren Setups auszumachen ist (vgl. Wendlandt 2008, S. 67–97; Labhun 2012, S. 50–68). Standard bleibt der Plattenspieler, nun in seiner digitalen Variante, der in seiner technischen

---

<sup>22</sup> Zu einer weiteren Typologie von gesampeltem Material im Kontext der elektronischen Tanzmusik vgl. Ratcliff 2014. Er unterscheidet „short, isolated fragments“, „loops and phrases“, „larger elements“ und „transformed material“.

Konstellation nach wie vor die grundsätzlichen Elemente seines analogen Vorgängers aufweist. So kommen Standard- bzw. Multimediaplayer (bspw. *Pioneer CDJ-3000*) zum Einsatz, auf denen digitale Musikdateien als MP3 oder WAV von einem USB-Stick (bzw. teils noch von CD oder SD-Karte) abgespielt werden. Neuerdings besteht ebenso die Möglichkeit, Dateien per Internetverbindung aus einer Cloud zu laden oder auf Streaming-Portale zuzugreifen. Die Player sind ebenso über ein internes oder externes Mixer-Modul verbunden und können separat über Kopfhörer (vor)gehört werden. In digitalen DJ-Setups ist zusätzlich häufig der Laptop mit DJ-Software elementar, wie bspw. *Traktor*, *Serato*, *RekordBox* sowie auch hier *Ableton Live* und, seltener, *MAX/MSP* (vgl. Butler 2014, S. 77–89). Die Software bildet die Oberflächen von Abspiel-Decks und Mixingkonsolen grafisch nach und zeigt den zeitlichen Verlauf der Wellenformen der Tracks sowie gesetzte Cue-Points und Playlisten an. Digital Vinyl Systems („DVS“) wie *Traktor Scratch* und *Serato Scratch* bieten darüber hinaus die Möglichkeit, über Timecode-Schallplatten mit dem klassischen analogen DJ-Setup aufzulegen, indem sie als Kontrollmedium digitale, auf dem Laptop gespeicherte Musikdateien ansteuern, jedoch die Haptik des Schallplattenmediums beibehalten. DJ-Setups können um weitere elektronische Geräte ergänzt werden, die in das mit Liveacts assoziierte Equipment hineinreichen, woraus sich zahlreiche hybride Kombinationen ergeben. So können bspw. Audiointerfaces und (MIDI-) Controller hinzukommen, die den Laptop mit physisch berührbaren Bedienoberflächen in Form externer Hardwarekomponenten verbinden (vgl. ebd.). Ebenfalls bieten Geräte zunehmend die Möglichkeit, die Audios mit Veranstaltungstechnik zu synchronisieren, etwa mit Schweinwerfern, LED- und Video-Leinwänden, Nebelmaschinen, CO<sub>2</sub>-/Konfetti-Kanonen, Pyrotechnik, usw.

Butler (2006), Broughton & Brewster (2006) und Fikentscher (2013) beschreiben *Mixing* und *Programming* als zentrale Aktivitäten des DJings und greifen damit bis in die 1990er Jahre zurückreichende Arbeiten über DJ-Praktiken auf.<sup>23</sup> Im *Mixing* werden Tracks in ein DJ-Set überführt, wozu, beim analogen DJing, *Beatmatching* (dt. Tempo-Synchronisierung) durch den/die DJ erforderlich ist. Das digitale DJing hat die Möglichkeiten hierbei immens erweitert. Die Tempoangleichung und Tonhöhenkorrektur kann so mittels „Beat-“ und „Key-Sync“ auch automatisch erfolgen.

---

<sup>23</sup> Englische Fachbegriffe für Praktiken wie *Mixing* und *Programming* verwende ich des Schriftbildes wegen in Großschreibung. In Zitaten wird die Kleinschreibung beibehalten.

Beim Beatmatching werden Tracks metrisch, rhythmisch und tonal angeglichen (Harmonic Mixing), wobei das Vorhören und das Ein-, Aus- und Überblenden konstitutiv sind. Dies wird im Englischen als Fading bzw. Blending bezeichnet: Unter Fading lässt sich der Einsatz eines Faders, bspw. für Lautstärke, verstehen, unter Blending das Ineinander-Übergehen und Überblenden, bspw. durch den Crossfader (vgl. Broughton & Brewster 2006, S. 58). Im Mixing werden Tracks geteilt, geloopt und neu zusammengesetzt, mit Effekten belegt, Frequenzbänder verändert, Cue-Punkte gesetzt und abgespielt, Signale hinzugefügt etc. (Rietveld 2017). Hierzu interagieren DJs mit den Oberflächen ihrer Abspielgeräte und Mischpulte, den Fadern, Drehreglern und Tasten, aber auch mit der Schallplatte selbst. Sie regulieren zudem das Monitoring, indem sie verschiedene Audiospuren auf ihre Kopfhörer senden. Programming meint vor allem die Track-Selection, also die Auswahl, Anzahl und Reihenfolge der Tracks selbst (Broughton & Brewster 2006, S. 134–139).

Mixing und Programming befähigt DJs ihre Entscheidungen umzusetzen, welche Stücke wie, an welcher Stelle des Sets, wie lange, in welcher klanglichen Gestalt und entlang welcher Dramaturgie gespielt werden. Beide Tätigkeiten sind in der performativen Praxis dabei miteinander verwoben. Fikentscher bezieht Programming abgrenzend auf

the strategic combination of control over tempo, pacing, selection of repertoire and sound effects, including even the manipulation of dynamics and distribution (emphasis or de-emphasis) of frequency bands. This is conceptually distinct from the technique of mixing or blending, the way a transition is accomplished from one record or track to another. (Fikentscher 2013, S. 125)

Nach Fikentscher gelte Programming, insbesondere vor dem Hintergrund neuer digitaler Möglichkeiten wie dem Sync-Button, der ehemals handwerklich notwendige Vorgänge substituierbar macht, als Kern dessen, was DJs in ihrer Kunst ausmache und sie als Musiker\*innen legitimiere (Fikentscher 2013, S. 125). Es habe maßgeblich Auswirkungen darauf, ob weitere ästhetische Ziele des DJings eingelöst werden können, etwa die „musical journey“, das „tastemaking“ und „trendsetting“:

Ultimately, contemporary DJs charged with programming dance music may be regarded as humanistic visionaries, presenting and performing music in recognition, reaffirmation and celebration of those qualities that are associated with happiness, meaningfulness, fulfilment, and pleasure. (Fikentscher 2013, S. 145)

Auch Broughton & Brewster bezeichnen das Programming schon früher als „the single most essential skill of DJing“ (Broughton & Brewster 2006, S. 134). Es wird mit der Fähigkeit von DJs verbunden, auf das Publikum und die Situation eingehen und dieses „lesen“ zu können (*reading the crowd*) und mit einer eigenen musikalischen Vision zu verbinden.<sup>24</sup> Gilli (2017) sieht die Virtuosität von DJs ebenfalls weniger in ihrer technischen als in ihrer sozialen Expertise, da DJs durch Performances navigieren, die im Kern soziale Ereignisse darstellen. Auch gestreamte Musik in DJ-Mixes implementieren zu können, erweitert die verfügbare Musik im Moment der Performance immens, was die Bedeutung der Auswahl weiter unterstreicht.

Setups von Liveacts unterscheiden sich von DJ-Setups dadurch, dass weitaus individuellere elektronische Geräte hinzukommen, die weiterreichende Eingriffe in das Klanggeschehen erlauben. Sie bilden damit eine studioähnliche Umgebung ab („creating studios on stage“, Kjus 2018, S. 51–70). Diese lassen den Klang umfangreicher erzeugen, modifizieren, mischen, speichern, organisieren, sequenzieren und steuern. Hierzu werden verschiedene Geräte eingesetzt: Hardware-Controller, Synthesizer, Drummachines (Pelletier 2020), Grooveboxen (Bremer 2007), Sequencer (Feser 2016), Sampler, Effektgeräte und partiell auch, wie eingangs gezeigt, „traditionelle“ Musikinstrumente. Der Signalfuss basiert hierbei häufig auf einer Verbindung MIDI-fähiger Geräte: So steuert ein analoger oder digitaler Sequencer verschiedene Klangquellen, deren Audiosignale dann klanglich verwaltet und um hinzugespielte Elemente ergänzt werden können. Auch wenn Liveacts in Performances auf Prozesse ihrer Studioarbeit zurückgreifen, bleiben die in Performances verwendeten Instrumente aber gesondert zu betrachten, da sie individuell auf ihre Performance zugeschnitten sind. Dies bedeutet allerdings nicht, dass nicht auch DJs letztlich ein persönliches Setup für sich festlegen und dabei Entscheidungen treffen, bspw. hinsichtlich der Abspieldgeräte, der DJ-Software und der Wahl der Speicherformate. Hierbei spielen verschiedene Gründe eine Rolle, rein pragmatische, aber auch philosophische, ideologische und audiologische (Akzeptanz, Authentizität und Kultstatus der Geräte, Klang usw., vgl. Labhun 2012, S. 77–95; Attias 2013, S. 16).

---

<sup>24</sup> Vgl. <https://www.residentadvisor.net/features/2857>, Zugriff: 20.02.2023. Zu einer empirischen Erhebung von Interaktionen von DJs vgl. auch Förstel & Egermann 2015.

Die mit den individuelleren Setups einhergehenden Praktiken von Liveacts sind gegenüber denen von DJs entsprechend unklarer bestimmt. Studien diesbezüglich gehen kaum über die Feststellung einer improvisatorischen Praxis mit präexistentem Material hinaus, wie sie gleichermaßen für DJs charakterisiert wird (vgl. Diaz-Bone 2010, S. 404f.). Neben Butlers (2014) Ansatz des Navigierens durch ein Netzwerk, eine Konstellation oder eine Assemblage formuliert Kjus (2018) für Liveacts zwei rudimentäre Möglichkeiten der Performance: die Reproduktion zuvor produzierter Tracks oder die Improvisation ohne präexistentes Material. Einsichtig ist, dass Liveacts eher Praktiken aus dem Kontext der Studioproduktion vollziehen, die im Moment der Performance zentral überblickt werden müssen und zwischen Hardware, Software, digital, analog, All-in-one und modular realisiert werden. Ihre Praktiken richten sich eher auf eine an musikalischen Gestaltungsparametern ausgerichtete Organisation auditiven Materials, sind sie doch, wie im Übrigen auch DJs, im Vergleich zu einer mit herkömmlichen Musikinstrumenten assoziierten Band eher von der Klangerzeugung gelöst (was nicht bedeuten muss, dass nicht auch Liveacts in der Performance ebenso Klangquellen „spielen“ und damit Klang „erzeugen“ können). Liveacts verfügen im Gegensatz zu Bands insgesamt über differenziertere Möglichkeiten der Einflussnahme auf Klang: Sie können Klang vergleichsweise freier erzeugen, bearbeiten und organisieren; sie können auf präexistentes Material zurückgreifen, das durch Audiofiles, Sequencer-Daten, Programmierungen und Automatisierungen bereits partiell vorliegt.

Es ist, zusammengefasst, nicht eindeutig, woraus sich die Liveness von Liveacts genauer bezieht und ob/wie sich DJs von Liveacts hinsichtlich Liveness voneinander abgrenzen lassen. Über Bands, die elektronische Tanzmusik spielen, liegen kaum Forschungsergebnisse vor (vgl. Schaubbruch 2016/18/20). Um Liveness in diesem Zusammenhang weiter zu vertiefen, wird der Blick im Folgenden weiter auf die Kontexte der Performance geöffnet und zu den bereits aufgezeigten Aspekten von Liveness in Beziehung gesetzt.

### Performances elektronischer Tanzmusik

Performances elektronischer Tanzmusik sind nach der Definition von Auslander Live-Performances im Sinne einer „classic liveness“: Es handelt sich um zwei Gruppen, die zur selben Zeit am selben Ort als „performer“ und „audience“ ko-präsent

sind. Dennoch wurden und werden, wie bereits beschrieben, insbesondere DJ-Performances oftmals als gegenteilig zu Live-Performances wahrgenommen.

Clubkultur ist, so Thornton, auf eine Entwicklung des Sich-Versammelns zu öffentlich abgespielter Musik zurückzuführen, die Clubkultur als „disc culture“ von einer „live culture“ abgrenzt. Aus „record hops“ und Raves institutionalisierten sich, so Thornton weiter, Diskotheken als alternative soziale Orte, die andere Funktionen und Ideale erfüllten, als Musiker\*innen konzertieren zu sehen. Dies macht den Begriff *DJ-Performance* nicht selbstverständlich – Thornton spricht von „recorded events“ (Thornton 1995, S. 31–51). Hiermit ist eine Hinwendung zum Subjekt als von nun an individuell und nicht mehr paartanzend einhergegangen, die durch die Weiterentwicklung von Musikanlagen und die Schaffung erlebnisorientierter Tanzumgebungen vorangetrieben wurde (vgl. Butler 2006, S. 36). Die Leistung der Soundsysteme und die Klangqualität der Schallplatte wurden verbessert, wodurch das Klangbild insgesamt lauter und differenzierter wurde. Dies ließ ein tieferes Frequenzspektrum und damit die Betonung der Bass-Drum zu, was das körperliche Empfinden der Musik weiter steigerte (vgl. Wicke 2011, S. 54). Der Stil Disco gewann an Popularität, was zu einer Kommerzialisierung in den 1970er Jahren und einer Verbreitung des Tanzens nicht mehr zu „Live-Musik“, sondern auch zu aufgenommener Musik führte. Hierbei wurde der synthetische Klang vor dem der Liveumgebung und dem akustischer Instrumente bevorzugt. Aus dieser Entwicklung lassen sich eine ganze Reihe an situativen Charakteristika erklären, die bis heute mit Performances elektronischer Tanzmusik einhergehen. So ist das Tanzen, entsprechend der Definition, der zentrale Imperativ und ein distinktives Merkmal gegenüber anderen Genres:

In the case of electronic dance music, the dance floor has consistently been treated as the authentic locus of musical experience. (Butler 2006, S. 15)

Admittedly, it is possible to do many other things while listening to EDM, but it is the immersion in the intense experience of nonstop dancing, more than anything else, which defines its specificity, its operative nexus. (Ferreira 2007, S. 18)

Clubs, aber ebenso Festivals, Open Airs und Raves laden zu diesem Tanzen ein. Es handelt sich um Orte, die eine genrespezifische Bedeutung tragen (vgl. Lena 2012, S. 11f.), indem sie über ihre räumlichen und akustischen Arrangements gezielt Einfluss auf die Art der Darbietung und Aneignung nehmen. Eine Studie der Berliner Clubcommission spricht in diesem Zusammenhang von „space-related areas such as

architecture, interior design, scenography, stage design, decoration, lighting, visual/video art, performances, the overall dramaturgy of the event and, if necessary, the dress code of the event“ (Clubcommission 2019, S. 52, zit. n. Lücke 2020, S. 60). Diese Orte sind, etwa in Bezug auf das Berghain und die ehemalige Bar 25 in Berlin, bereits eingehend beschrieben worden (vgl. Rapp 2009; Mischer & Yuriko 2012; Henschel 2015).<sup>25</sup> Für das Berghain sei ein bestimmter Sound produziert worden, der auf die Akustik des alten Heizwerkes, in dem das Berghain angesiedelt ist, abgestimmt sei und damit den Stil des „Berlin Techno“ mitbegründe (vgl. Meteo & Passaro 2017).

So wie spezifische Orte das „Gesamtereignis Party“ (Klein 2004, S. 179) ermöglichen, sind Tracks an Tanzbarkeit orientiert, was die oben beschriebenen Praktiken der Produktion und Performance beeinflusst. Elektronische Tanzmusik ist eine „Basskultur“ (Papenburg 2016), sie bezieht ihre Ästhetik maßgeblich über die Wucht des Tieffrequenten, über Lautstärke und die Taktilität der Musik. Die Tanzfläche ist deshalb von leistungsfähigen Lautsprechern umgeben und als multidimensionaler, „immersiver Hör- oder vielmehr Wahrnehmungsraum“ (ebd.) zu betrachten, der zum Ort *transformativer* Erfahrung wird (Barker 2016, S. 29, zit. n. Kjus 2018, S. 152). Die Musik werde hier als „sinnliches Totalerlebnis“ ertanzt, das Publikum tanze „sozusagen *in* der Techno-Musik, die den Körper zu überfluten und zu durchströmen und die Welt ringsum zu vergessen machen scheint“ (Hitzler & Pfadenhauer 2008, S. 34, Hervorhebung im Original). Gerade das kollektive Eintauchen in die Materialität des Klangs stellt demnach eine ästhetische Befriedigung und zentrale Erfahrungsdimension von elektronischer Tanzmusik dar (vgl. Bonz 2005, S. 47).

Die Erschaffung von Clubwelten lässt sich so als eine Kompensation einer personenzentrierten Performance lesen, wie sie bei Live-Musiker\*innen üblich ist (Thornton 1995, S. 51–58). Die Depersonalisierung kann die Tanzenden von einer durch eine MSI auf sich gezogenen visuellen Aufmerksamkeit zugunsten dem Durchleben einer Party entlasten. Visuell forderndes Live-Spiel ist in dieser Logik eher hinderlich, da es eine Person exponiert, die einem radialen Erleben von Techno entgegensteht. In diesem Erleben spielt sich, so Bremer (2007, S. 55), das Geschehen

---

<sup>25</sup> Zu einer Systematik von Orten der Live-Musik vgl. <http://uklivemusiccensus.org/>, Zugriff: 20.02.23.

innerhalb der Tanzenden ab, während DJs in ihre Geräte versunken sind. DJs können räumlich bewusst aus dem Sichtfeld genommen werden, um den Fokus auf die Tanzenden zu richten: Auf der Tanzfläche des Berghain lassen sich DJs aufgrund der Lage der DJ-Booth, aber auch aufgrund der Dunkelheit, des Andrangs und versperfter Sicht kaum erkennen („Rødhåd“, einer der DJs, die regelmäßig im Berghain spielen, konnte ich bei meinem Besuch dort lange nur errahnen). Dies lässt sich auch auf Festivals beobachten (Marcel Dettmann legte bei meinem Besuch auf dem Ikarus-Festival hinter einem großflächigen, bedruckten Netz auf). Collins et al. konstatieren in Anlehnung an Simon Reynolds dementsprechend: „primacy of sound over visuals, and crowd over any specific artist [...], facelessness, anti-personality cult“ (Collins et al. 2013, S. 112). Anonymität spiegele sich Butler zufolge ebenso im Gebrauch von Pseudonymen von Produzent\*innen sowie im DJing und Remixing selbst, da es die Originalität einzelner Tracks minimiere und damit ihre Urheber verblassten (vgl. Butler 2006, S. 58f., 70f.). Dass sich elektronische Tanzmusik deshalb einer Kommerzialisierung verschließen würde, hat sich mit der zweiten Popularisierungswelle von elektronischer Tanzmusik allerdings nicht bewahrheitet: EDM verzichtet weder auf Starkult noch nehmen Performances keinen Konzertcharakter an (vgl. Reynolds 2013, S. 679–728). Etablierte DJs sind hier durchaus exponiert, wenn sie auf gigantischen Bühnen platziert sind. Diese Sichtbarkeit gilt auch für die Events von Plattformen wie „Boiler Room“ oder „Cercle“, die exklusive Performances an teils sehr außergewöhnlichen Orten veranstalten und dann über das Internet streamen (bspw. in einem Nationalpark, am Inselstrand, an einem Leuchtturm, auf einem Berggipfel, in einem Hausboot usw.).

Clubs hingegen begünstigen nicht nur räumlich, auditiv und visuell im Moment zu versinken, sondern auch soziokulturell. Hierzu tragen „no photo policies“ bei, da sie der Cluberfahrung ihre Archivierung entziehen und sie bestenfalls zum *safe space* werden lassen. Auch Exklusivität von Künstler\*innen, dem Ort und dem Zugang spielt dabei eine Rolle und machen die Cluberfahrung besonders, etwa wenn Türsteher\*innen den Einlass (Dietl 2019) bestimmen, Tickets limitiert sind und zufällig vergeben werden (Fusion-Festival) oder die Kosten hoch und Auftrittsorte schwer zu erreichen sind (Burning Man Festival). Hochwertige Soundsysteme, legendäre Clubs und Festivals, sorgsam geteilte Koordinaten illegaler Raves, angesagte DJs und illustre Gäste – all das stellt Begehrtes dar, was außeralltägliche Erfahrungen verspricht. Sie verlocken zur Auslebung und Neujustierung von Identitäten, zu kontrolliertem Kontrollverlust in sozialen Schutzräumen „geschlossener Öffentlichkeit“ (Wicke 2019, S. 373). Hierin liegt jedoch auch eine grundlegende Spannung von

Liveness: die immersive Erfahrung sowie die Funktionalität des Tanzens einerseits und das potentiell aufmerksamkeitsfordernde visuelle Spiel von DJs, Liveacts und Bands andererseits.

Die ortsbezogenen Affordancen und Atmosphären hängen nicht nur eng mit den sonischen, sondern ebenfalls mit der strukturellen Beschaffenheit von Tracks zusammen. „Außermusikalische“ Identifikationspotenziale gewinnen auch deshalb an Bedeutung, da Techno ein Inbegriff abstrakter Instrumentalmusik ist. Diese ist bedeutungslos und weder bedeutungslos noch willkürlich. Während im Pop Songs mit unterscheidbaren Abschnitten aus u. a. *Verse* und *Chorus* assoziiert werden, die Gesangspassagen enthalten und insgesamt vergleichsweise kurz sind, sind es im Techno Tracks, die sich durch eine repetitive, rhythmisch orientierte und strukturell offenere Form auszeichnen (Butler 2014, S. 57). Klar identifizierbare, narrative Songformen sind im Vergleich zu sequenzorientierten Tracks seltener Gegenstand von DJ-Sets, da sich letztere in DJ-Sets besser verflüssigen lassen (vgl. Wicke 2007, S. 241). Erst die Auflösung einzelner Tracks ohne erkennbare Übergänge, Brüche und Pausen entfaltet die hypnotische Wirkung eines mehrstündigen Klangstroms.

Die Monotonie, die dabei vordergründig entsteht, wurde einerseits schon früh als etwas Wildes gefeiert, da sie universelle rhythmische Erfahrungen vermittelt. Andererseits wurde Techno deshalb als „Antimusik“ bezeichnet und als „funktionalistisch“ auf das Tanzen reduziert. Techno kann aber, wie Butler (2006) demonstriert, multiple zeitliche Angebote bereithalten, die sich die Tanzenden durch ihren körperlichen Mitvollzug erschließen und hierin eine ästhetische Befriedigung erleben. Die omnipräsente Four-to-the-floor-Bass-Drum ermöglicht ein rhythmisches Spiel, das die Verlagerung der Aufmerksamkeit vom Visuellen auf das Auditive verstärkt und eine Integration unterschiedlichster musikalischer Bausteine möglich macht: „[T]he sounds of electronic dance music seem almost like a gel or ether in which more fully formed media objects float“ (Butler 2014, S. 56). Dies präfiguriert wiederum die Klanggestaltung: Über ein repetitives Geschehen auf Basis einer konstanten Bass-Drum, zudem in ähnlichem Tempo und im 4/4-Takt, lässt sich leichter improvisieren und Klangliches miteinander verbinden. Techno ist von vornherein auf Kompatibilität ausgerichtet, etwa, weil Loops modular sind und Intros bzw. Outros so gestaltet werden, dass sie dem nahtlosen Mixing zuträglich sind (vgl. Butler 2006). Diese charakteristische Beschaffenheit bestimmt also auch das Maß an Interaktionen damit, allerdings wieder nur so weit, dass sie der Tanzbarkeit noch zuträglich sind.

Im Blick auf die Tanzenden lässt sich folgern, dass Techno-Events Potenziale bieten können, Liveness im Sinne von Sozialität und im Sinne gesteigerter ästhetischer Erfahrung zu durchleben (Wicke & Ziegenrucker 2007a; Pfeiderer 2009; von Appen 2013; Kolesch 2014). Liveness kann im raumzeitlich begrenzten, absorbierend-überwältigenden Vor-Ort- und sozialen Dabei-Sein der Performance liegen, dem vor dem Hintergrund einer Rezeption, die primär auf „Dokumenten“ (Auslander 2018a) basiert, ein besonderer Stellenwert zukommt. Liveness im Sinne von Live-Spiel ist insofern entscheidend, wenn davon ausgegangen wird, dass Techno nur im Club an ihrem Bestimmungsort erlebt werden kann, da Techno für diese Situation ganzheitlichen Erlebens hin produziert ist und sich ästhetisch erst im Ereignis realisiert. Erst im sich interaktiv zwischen DJ und Publikum entwickelten „Live-Mix“ werde Techno, so Wicke, zu einem sinnhaften, musikalischen Ganzen (vgl. Wicke 2007, S. 242; Wicke 1998a, S. 428). Techno existiere nur im Live-Event, „entscheidend ist hier die Veranstaltung in ihrer Gesamtheit“ (Wicke 2011, S. 106). Somit werden die auratischen Qualitäten eines „Werks“ nur im DJing als medial nicht reproduzierbare „Augenblicklichkeitskunst“ (Goetz 2008, S. 84f.) offenbar. Hiernach war DJing stets performative Praxis („to DJ“/„DJing“ sind nicht ohne Grund Verben), die sogar nur in der Live-Performance *authentisch* erfahren werden kann. Nach Wicke sei Techno außerhalb der Tanzfläche deshalb auch nicht „in Form eines ‚Musikstücks‘ zum Objekt ästhetischer Aneignung zu machen“ (Wicke et al. 2007b, S. 198). Diese von Butler (2006) kritisierte Position findet sich zugespitzt schon bei Rietveld:

It is only when played to and interacted with a dancing crowd, that house music, as a medium, is complete. In addition, a dance record is also pretty meaningless when it is separated from other records. (Rietveld 1998, S. 107, zit. n. Butler 2006, S. 13)

Im Hier und Jetzt entstehe, so auch Hitzler & Pfadenhauer,

der Eindruck *eines* durchgehenden Stückes, *eines* Tracks, auf dem, wenn nicht schon die gesamte Party, dann doch zumindest *die* Party tanzt, die *dieser* DJ [...] „macht“, indem er eben *in* der Situation *seinen* Sound für *diese* eine Situation kreiert. (Hitzler & Pfadenhauer 2008, S. 34, Hervorhebungen im Original)

Auch Schwanhäußer (2010, S. 17, 37) schreibt in ihrer Untersuchung des Techno-Undergrounds in Berlin dem Erleben solcher Momente eine Schlüsselfunktion zu, an dem sich die Akteur\*innen der Szene in ihrem Handeln ausrichten. Jan Michael Kühn spricht von einer vergemeinschaftenden Ästhetisierung, die Techno auf Veranstaltungen, insbesondere im Club, erfahre. Erst im Erleben dieser subkulturellen

Ereignisse erfülle sich die davon ausgehende „ästhetische Verführung“ (Kühn 2011, S. 57), allen voran das „Spaßhaben“: „Eine Party muss *fett* sein, der Track muss *grooven* und der DJ muss *geil* auflegen“ (Kühn 2017, S. 102, Hervorhebungen im Original). Dies erfordert es, vor Ort zu sein – nicht nur, um der Entstehung von etwas Einmaligem und Originärem (etwas Ephemerem) beizuwohnen, sondern auch, im Sinne der oben beschriebenen Ko-Konstruktion von Liveness, um an ihr mitzuwirken:

An enhanced awareness of the here and now has long been experiential goal of clubbing. Especially important to an effective EDM event is the development of a particular kind of collective energy or „vibe“ between a performing musician and dancers. For the vibe to emerge, one must feel part of a unique, one-time occasion; a technically proficient performance is not enough. (Butler 2014, S. 68)

Durch den interpretativen Akt des Tanzens, durch Jubel, Schreien, Applaus und plötzliche An/Abwesenheit kann das Publikum einen signifikanten Einfluss ausüben und die Darbietung von DJs spiegeln. Ihr Tanzen wird nicht nur durch die Musik hervorgerufen, sondern wirkt auch auf diese zurück (Wicke 1997; Butler 2006, S. 72–75). Durch ihre Kollaboration tragen beide, das Publikum und Musiker\*innen, zur Erzeugung des Vibes des jeweiligen Events bei. Das Publikum performt Butler zufolge deshalb nicht nur den Akt des Konsums, sondern ebenso die Performance selbst („performing performance“, ebd., S. 102–112). So könne Liveness in der Interaktion zwischen den Musiker\*innen und dem Publikum sowie innerhalb des Publikums in besagter „Feedback-Schleife“ erzeugt und aufrechterhalten werden („performance of liveness“, ebd.). Dies betont erneut, dass das Publikum nicht als Gruppe passiver Einzelner, sondern längst als ein Kollektiv von Akteur\*innen zu sehen ist, die partizipative Rollen der (Ko-)Kreation von ästhetischen Erfahrungen und damit auch von Liveness einnehmen (s. Performance-Modell von Auslander 2004, 2021). Ihre Modi als Tänzer\*innen, Zuschauer bzw. -hörer\*innen stellen konstitutive performative Akte des gemeinsamen Erlebens von elektronischer Tanzmusik dar. Dass diese Kollaboration fragil und störungsanfällig ist, macht einen Reiz der Performance aus.

Neben diesen eher grundlegenden Bezügen, die erfahrbare Dimensionen von Liveness in Techno-Performances andeuten, erlauben die von Sanden (2013) identifizierten Erfahrungsdimensionen eine Differenzierung, die im Folgenden weiter auf DJ-Performances angewendet werden. Sandens *temporal liveness* und *spatial liveness* ist durch ihre eigene Anwesenheit sowie die von DJs faktisch eingelöst. Auch wird die

Musik in einer realen Situation „live“ erfahren, da eingehende Signale über Verstärker und Lautsprecher faktisch in Klang überführt werden – unabhängig davon, ob bzw. wie diese „live“ gespielt werden. Croft (2007, S. 61) beschreibt diese als *procedural liveness* und definiert sie als „material fact that live sound is being transformed in real time“. Da DJ-Sets als Artefakte einer Performance im Ideal des Genres erst jedes Mal neu vor Ort entstehen und in ihrem Aufbau dem Narrativ einer aus der jeweiligen Situation hervorgehenden „Reise“ oder „Story“ folgen, können sie prinzipiell als erste künstlerische Äußerung („initial utterance“) wahrgenommen werden, die für *temporal liveness* und *spatial liveness* konstitutiv ist (ebd., S. 11). DJing lässt sich als kompositorischer Akt verstehen, da einzelne Tracks von Grund auf neu zusammengesetzt (lat.: *componere*) werden und so etwas grundlegend Neues entsteht, das zuvor nicht existent war (Butler 2006, S. 242; ders. 2014, S. 40–42). DJs kreieren *third tracks* und so einen originären Text (Attias 2013, S. 42). Dies schärft die auf die Persona von DJs zurückführbare künstlerische Aussage und einen persönlichen, unverwechselbaren und wiedererkennbaren Stil von DJs, den Reitsamer als Merkmal für eine erfolgreiche DJ-Karriere ausmacht (Reitsamer 2014, S. 114–120). Auch Hein hebt hervor, dass der DJ zum Autor, „das heißt zum Urheber, Schöpfer und Begründer von etwas Neuem und Eigenem“ (Hein 2001, S. 10) werde, indem er „die bisherige Musikgeschichte zum Material des eigenen Schaffens“ erkläre. Dagegen lässt sich argumentieren, dass in genau diesem Material auf bereits bestehende, klanglich fixierte Einheiten zurückgegriffen wird, deren Urheber\*innen in der Regel andere Produzent\*innen sind. Auch deshalb sind DJs Wicke zufolge nicht selbstverständlich als Künstler\*innen zu beschreiben, da das von ihnen präsentierte Klanggeschehen nicht mit ihrer Person verbunden sei, wie dies bei „traditionellen“ Musikinstrumenten der Fall ist. Während hier der physikalische Zusammenhang zwischen Klang und seinem Urheber unlösbar und zwingend sei, was eine Subjektivierung und Personalisierung des klanglichen Ereignisses ermögliche, „die es zum Träger eines kommunikativen Vorgangs und den Musiker zum Autor, als Interpret zum Mitautor“ mache, beruhe die Arbeit von DJs „auf schon vorhandener Musik, deren Ursprung hierbei ohne Relevanz ist“ (Wicke 2004, zit. n. Wilke 2014, S. 64).

Auch wenn die Diskussion um den künstlerischen Status von DJs hier nicht weitergeführt werden kann, zeigt sie die Brisanz des Verhältnisses von Aufnahme bzw. Performance zu ihrer imaginierten, nicht mediatisierten ersten künstlerischen Äußerung im Sinne eines „Originals“. Dieses Verhältnis ist auch für weitere Dimensionen von Liveness relevant: Je weiter eine Aufnahme bzw. eine Performance von ihrem

Original als „true‘ (acoustic) performed sounds“ abweiche, desto weniger werde Sanden zufolge *liveness of fidelity* empfunden (Sanden 2013, S. 35). Dies lässt sich im Techno als Inbegriff elektronisch erzeugter Studiomusik kaum anwenden: Wenn sich Liveness darüber definiert, unvermittelt zu sein, Techno-Performances aber grundlegend durch fixiertes Klangmaterial vermitteln, dann kann Techno zwar als Ereignis live sein, die Darbietung von Techno wäre es jedoch nicht. Techno wird laut Definition nicht akustisch performt, die erste künstlerische Äußerung ist Ergebnis einer „studio trickery“ par excellence (ebd., S. 36). Diese wird sogar zum ästhetischen Programm, ebenso wie die Verwendung elektronischer Instrumente und Klänge. Produktionen von elektronischer Tanzmusik visualisieren eher virtuelle Räume als performative Verhältnisse im Sinne traditioneller Bands, die in realen oder fiktiven Räumen musizieren (Smudiths 2009, S. 261). Was Ahlers auf die Musikproduktion populärer Musik bezieht, gilt hier exemplarisch: „Die Imagination einer exakten, dokumentarisch-ethnografischen Konservierung einer ‚realen‘ Musiziersituation ist [...] nicht länger als tragendes Paradigma anzusehen“ (Ahlers 2018, S. 431). Wenn Produktionen populärer Musik ohnehin keine aufgenommene Live-Darbietung mehr abbilden und eher die Produziertheit der Musik im Vordergrund steht, lassen sich in Performances von Techno demnach erst recht kaum vollständige *live recordings* im Rahmen einer „realen“ Musiziersituation authentifizieren, da eine solche dem Klanggeschehen von Techno nie eingeschrieben war.<sup>26</sup> Performances von Techno können also kaum ihre eigene Mediatisierung „simulieren“, indem sie die Aufnahme ihrer Tracks reproduzieren, weil sie schon immer mediatisiert vorgelegen haben. Performances lassen sich deshalb kaum als Repräsentationen ihrer ersten Äußerung im Grad ihrer Authentizität beurteilen, da erste Äußerungen von vornherein Ergebnis von Studioarbeit sind.

DJs rekonstruieren in der Performance allerdings ohnehin keine zeitlich vorgelagerten Aufnahmen, sondern transformieren bestehende. DJ-Performances bilden, ganz im Gegensatz zu Performances von Liveacts und Bands, keine Produktionssessions nach. DJs werden damit zu Stellvertreter\*innen für abwesende Produzent\*innen, ihre Urheberschaft bezieht sich auf ihre DJ-Sets, nicht aber auf die von ihnen dargebotenen Tracks. Demnach lassen sich Performances von DJs zwar mit ihren Veröffentlichungen als Produzent\*innen und bereits vergangenen DJ-Sets vergleichen,

---

<sup>26</sup> Dies soll nicht ausschließen, dass dem Klanggeschehen performative Akte, wie bspw. das Abspielen einer Drummachine, eingeschrieben sein können.

womit sie für ein künstlerisches Profil stehen, an dem sich Fans ausrichten (Rietveld 2017, S. 132; Kjus 2018, S. 106–114). Die authentische Darbietung von Tracks im Vergleich zu ihrem Original besteht aber im individuellen, funktionalen Implementieren dieser Tracks in DJ-Sets, da diese eben nicht als Originale lediglich aneinandergereiht werden sollen. Dennoch ist im Techno eine Sensibilität dahingehend auszumachen, welche Technologien eine *liveness of fidelity* – gelesen als Treue/Ehrlichkeit – infrage stellen und welche soweit kulturalisiert sind, dass ihr Gebrauch als authentisch angesehen wird. Während „Playbacks“, Multi-tracking, Quantisierung, Overdubs oder Autotune als Formen der Mediatisierung in anderen Genres die Glaubwürdigkeit der sie einsetzenden Künstler\*innen verringern können (Sanden 2013, S. 35–37), sind diese Formen für DJ-Sets konstitutiv. Andererseits entfachen sich in der elektronischen Tanzmusik Diskussionen um Speichermedien (Vinyl, CD, WAV, MP3) oder besagten Sync-Button (Attias 2013).

Die *liveness of fidelity* deutet damit bereits die Lesart einer Authentifizierungsstrategie kultureller Objekte an, wie sie in der Auseinandersetzung mit Liveness bisher prominent behandelt wurde (Fritsch & Strötgen 2012, S. 51f.). Wie bereits angedeutet geht Auslander 2008 noch davon aus, dass echte Authentizität in der Live-Performance nicht mehr erlebbar seien („just one more reproduction of a given text or one more reproducible text“, Auslander 2008, S. 55). Er bezieht sich hier allerdings auf Live-Performances im Rock. Ihm zufolge fungierten diese nicht mehr als Authentifizierung der auf einem Tonträger gespeicherten Performance, sondern als Authentifizierung des Musikvideos (authentisch meint hier „im Original“ und nicht als reproduziertes Dokument, Auslander 2008, S. 55, 185). Nach von Appen kann das Publikum in der Live-Performance durchaus das soziokulturelle, persönliche, handwerkliche und emotionale „Authentizitätsversprechen“ von Musiker\*innen überprüfen (von Appen 2013, S. 47f.). Dies scheint nur bedingt auf die mediatisierte Clubkultur übertragbar, da diskutabel ist, inwieweit das Publikum die exakten Interaktionen von DJs überhaupt beurteilen kann. DJs authentifizieren zudem Aufnahmen, indem sie diese in DJ-Sets überführen – und nicht, indem sie versuchen, Aufnahmen in der Performance zu reproduzieren. Thornton bestreitet deshalb eine künstlerische Authentizität von DJs im Vergleich zu Live-Musiker\*innen und spricht stattdessen von einer *subkulturellen* Authentizität von DJs, indem sie Veranstaltungen „orchestrieren“ und so örtlich verankern (Thornton 1995, S. 29f., 60). Die „Live-Ideologie“ würde demnach vorsehen, dass DJs und Publikum situativ miteinander interagieren. Subkulturelle Authentizität wäre demnach daran zu messen, inwieweit das Interagieren besagten nicht reproduzierbaren, nur *gemeinsam* vor

Ort erlebbaren „Vibe“ erzeugt (ebd., S. 65f.). DJ-Performances können also grundsätzlich Unvorhersehbarkeit bereithalten, ihr Vibe basiert auf einem Handlungsspielraum, der spontane Entscheidungen und einen interaktiven Austausch zulässt. Hierdurch werden prinzipiell auch Wahrnehmungen von *liveness of spontaneity* und *interactive liveness* möglich.

Sandens *corporeal liveness* (Sanden 2013, S. 40) dürfte für das Publikum erfahrbar sein, da sie letztlich auf der leiblichen Ko-Präsenz von DJs und Publikum basiert. Sie sind durch die Lautstärke und die tiefen Frequenzen überdies körperlich affiziert. Sofern *corporeal liveness* allerdings ausschließlich als audio/visuell kausales Verhältnis einer MSI interpretiert wird, nimmt sie im partizipativen Party- und Tanzzusammenhang eine untergeordnete Rolle ein: Das Publikum wird sich nicht primär die Frage stellen, wie DJs Musik machen, noch wird es sich daran stören, dass die Musik keine wahrnehmbare Verbindung zu einem akustisch klingenden Körper besitzt, wie Sanden (2013, S. 11) es für diese Dimension der Liveness charakterisiert. Das Verständnis einer Live-Performance und die Vergewisserung, dieser beizuwohnen, wird weniger aus der Zeugenschaft einer sichtbaren Darbietung instrumentaler Fähigkeiten/Fertigkeiten hervorgehen (im Sinne eines „employment of skill“, Carlson 2004, S. 3, zit. n. Sanden 2013, 26f.). Explizite Inszenierungen am DJ-Equipment und eine Zurschaustellung von Virtuosität stehen im Techno im Vergleich zu anderen Genres nicht im Vordergrund. Dies soll der MSI ihr technisches Handwerk keineswegs absprechen, wie es beim Beat- und Keymatching erforderlich ist. Zwar existiert mit dem Controllerism (vgl. Attias 2013; D’Errico 2018) durchaus ein Äquivalent zum Turntablism und damit zur Virtuosität, allerdings sind Scratching, Cutting, Beat-Juggling, Backspinning, Toasting, MCing und Bodytricks nicht dem Techno, sondern eher dem Hip-Hop als einer der historischen Verästelungen von elektronischer Tanzmusik zuzuordnen (vgl. Niemczyk & Schmidt 2000, S. 223–238; Wendlandt 2008, S. 58–63; Broughton & Brewster 2006, S. 190–203). Die Performance der elektronischen Tanzmusik hingegen sei

an der sich selber als Gemeinschaft ertanzenden „raving community“ orientiert – genauer: an deren diffusem, kaum kalkulierbarem Kollektiv-Bedarf nach eben *der* Musik, die in der jeweiligen Situation die Stimmung der Tänzer (paradoxerweise) zugleich aufnimmt, ausdrückt, befördert, transformiert *und* evoziert. (Hitzler & Pfadenhauer 2008, S. 38, Hervorhebungen im Original).

Da elektronische Tanzmusik in der Live-Performance allerdings in Echtzeit erfahren wird, lässt sich argumentieren, dass dennoch von entstehenden performativen Räumen auszugehen ist, die von DJs und Publikum anderweitig physisch zu besetzen sind und so eine Authentifizierung erlauben. Ferreira zufolge mache menschliche Bewegung in einem „transduktiven Prozess“ sichtbar, was durch Maschinen hörbar werde (Ferreira 2008, S. 18). DJs und Publikum brächten durch ihr Tanzen eine der Musik sonst fehlende Körperlichkeit hervor, weswegen diese nicht verschwunden, sondern lediglich verlagert sei („alteration is not necessarily a dissociation“, ebd., S. 19). Die tanzenden Körper lassen sich damit als Ausdruck der sich prozessual aktualisierenden Interaktion zwischen DJ, Publikum und maschineller Reproduktion betrachten, in der Selbstzentrierung und die Erfahrung einer rituellen Gemeinschaft ineinandergreifen: „Musicking in sound and musicking in movement happen simultaneously and in relation to each other“ (Fikentscher 2000, S. 58, zit. n. Butler 2006, S. 72f.).

Die unsichtbaren Körper von traditionelle Instrumente spielenden Musiker\*innen verkörpern nun DJs und das Publikum, ihr Tanzen macht Körperlichkeit allgegenwärtig. Der Körper von DJs, so Reitsamer, kann dabei zum performativen „Darstellungs- und Kommunikationsmedium“ in Form eines Displays werden (Reitsamer 2014, S. 105). So werden bspw. die Arme in die Luft gehoben, um bevorstehende „Drops“ bzw. den Wiedereinsatz der Bassdrum anzukündigen oder kreisende Bewegungen mit den Händen ausgeführt, um die durch „Breakdowns“ entstehenden Unterbrechungen der Bass-Drum visuell auszufüllen. Auch Butler (2014, S. 101f.) zufolge drücken DJs mit Gesten, Mimik, Blicken und dem eigenen Tanzen ihre körperliche Beteiligung aus, die die visuellen Leerstellen füllt, die durch die akusmatische Natur der aufgelegten Tracks entsteht. Butler beschreibt in diesem Zusammenhang „passion-of-the-knob moments“ als kulturell situiertes Handeln im Rahmen der Performances. Diese interpretiert er ebenfalls im Kontext von Authentizität, die folgende drei Funktionen umfasst. Sie seien eine Möglichkeit, um *künstlerische* Authentizität zu erzeugen, und dies hinsichtlich (1) Expressivität, (2) Persönlichkeit sowie (3) hinsichtlich demonstrativer oder rhetorischer Ziele. Unter demonstrativen oder rhetorischen Zielen versteht er erstens die Beweisführung (*proof*), dass Musiker\*innen etwas tun, was mit der Musik zusammenhängt; zweitens würde dies ihre Urheberschaft (*agency*) des Klangs darstellen und drittens die eigene Arbeit (*exertion*) bezeugen. Damit würden ihm zufolge sehr wohl auch audio/visuelle Kausalzusammenhänge forciert, um eine Lesbarkeit der eigenen Handlungen anzubieten und so

die Nachvollziehbarkeit und eine Antizipation des musikalischen Verlaufs zu erleichtern (ebd., 65–67).

Für Liveacts dürfte schließlich das Gleiche wie für Musiker\*innen gelten, die mit elektronischen Instrumenten musizieren: Sie können ebenso eine *erste* künstlerische Äußerung präsentieren (*temporal & spatial liveness*), diese jedoch zusätzlich auf Grundlage des Originals in ihrer Darbietung rekonstruieren, da sie auch die Urheber dieser ersten künstlerischen Äußerung sind (*liveness of fidelity*). Deshalb können sie in ihrer Rekonstruktion, je nach Nachvollziehbarkeit der Darbietung, auch hinsichtlich dieses Originals verglichen werden. Dies betrifft auch eine mögliche Bewertung ihrer *liveness of spontaneity* sowie ihrer *interactive liveness*. Sofern Liveacts und Bands zudem traditionelle Instrumente mit einem akustischen Klangkörper spielen, kann auch *corporeal liveness* erfahren werden.

Diese *theoretischen* Überlegungen zeigen zusammenfassend, dass Performances der elektronischen Tanzmusik das Potenzial zuzuschreiben ist, multiple Dimensionen von Liveness erfahr- und so im Sinne einer Praxis von Musiker\*innen vermittelbar zu machen. Dieser theoretische Blick lässt Liveness aus Sicht von Musiker\*innen der elektronischen Tanzmusik aus. Da Liveacts und Bands der elektronischen Tanzmusik kaum beforscht sind, bleibt unklar, wodurch sich deren Liveness aus ihrer Sicht jeweils auszeichnet und abgrenzt. So bleibt offen, welche Bedeutungen und Materialisierungen von Liveness Musiker\*innen selbst für zentral erachten, wie sie ihre Darbietung dahingehend jeweils begründen, wovon diese Bedeutungen jeweils abhängen sowie ob bzw. wie diese ihre jeweiligen Rollen und Praktiken differenzieren. Die anfangs gestellten Forschungsfragen bleiben damit bestehen: Wie *praktizieren* die Musiker\*innen Liveness als Verhältnis zwischen ihren Körpern, ihren Instrumenten, dem Klanggeschehen und dem Publikum? Welche Bedeutungen, Relevanzen und Funktionen sind damit für sie verbunden? Hierzu werden folgend die erkenntnistheoretischen und methodologischen Grundlagen dargestellt, auf deren Basis diesen Fragen nachgegangen wird.



### 3. Erkenntnistheoretische und methodologische Grundlagen

#### 3.1 Grundriss der Grounded-Theory-Methodologie

Unter der „Grounded-Theory-Methodologie“ (GTM) wird allgemein eine Methodologie mit dem Ziel der Theoriebildung auf Grundlage empirischer Daten verstanden, die zugleich auf das Ergebnis der datenbegründeten Theorie selbst verweist – die „Grounded Theory“ (GT).<sup>27</sup> Die GTM ist häufig mit einer qualitativen Forschungsmethodik verbunden, für die u. a. die zeitliche Parallelität von Datenauswahl, -erhebung und -auswertung konstitutiv ist. Die einzelnen Arbeitsschritte erfolgen gleichzeitig, wonach die prozessuale Theoriegenese auf Grundlage erster Daten die Auswahl der weiteren Fälle steuert (theoretisches Sampling). Aus diesem iterativ-zyklischen Prozess „emergiert“ idealerweise ein theoretischer Entwurf mittlerer Reichweite, der die erfahrenen lebensweltlichen Phänomene innerhalb eines Spektrums von Varianten *erklären* und nicht nur *beschreiben* kann.

Von *der* GTM im Singular zu sprechen, wird allerdings nicht ihrer inzwischen mehrere Dekaden umfassenden Geschichte gerecht, da sich im Laufe der Zeit verschiedene Schwerpunktsetzungen und Fortführungen entwickelt haben (vgl. Mey & Mruck 2011; Birks & Mills 2015, S. 2–4; Breuer et al. 2019, S. 15–31). Seit der 1967 erschienenen methodologisch ausgerichteten Monografie *The Discovery of Grounded Theory* der Gründungsväter Anselm Strauss und Barney Glaser haben sich die (erkenntnistheoretischen) Positionen der GTM deutlich diversifiziert. Zudem bestehen vielfache Verbindungen der GTM zu grundlegenden Gesellschaftstheorien und zur qualitativen Sozialforschung. Ihr Einsatz erfordert demnach, eigene Standpunkte

---

<sup>27</sup> Die GTM wird nicht einheitlich als Methodologie bezeichnet. Breuer et al. (2019, S. vi) sprechen von der Grounded Theory als einer *Forschungsbhaltung*. Strübing (2014, S. 457) von einem *Forschungsstil* und Reichertz & Wilz (2016, S. 56) von einer *Forschungsstrategie*. Zur begrifflichen Unterscheidung zwischen Methodologie und Methode verwende ich im Folgenden den Begriff „GTM“, um mich auf die Methodologie und den damit einhergehenden *Forschungsprozess* der Theoriegenerierung zu beziehen. Mit dem Begriff „GT“ verweise ich auf das Ergebnis dieses Prozesses.

und Ausrichtungen gegenüber dieser Forschungstradition zu benennen und zu begründen.

Für eine Orientierung an der GTM in dieser Studie sind drei Aspekte zentral. Sofern ein empirisches Forschungsdesign angestrebt wird, erschwert erstens die Literaturlage ein standardisiertes hypothesenprüfendes Verfahren zur Beantwortung meiner Forschungsfragen. Bisherige Studien, die sich dem hier betrachteten Forschungsgegenstand zurechnen lassen, haben andere Methoden eingesetzt und keinen Fokus auf die Bedeutung von Liveness aus der Perspektive der Musiker\*innen gelegt. Die Beschäftigung mit Liveness in der elektronischen Tanzmusik wurde eher auf DJs eingeeignet, was ihrer realen Vielfalt nicht gerecht wird. Die GTM bot die Möglichkeit, blinden Flecken nachzugehen und Raum für die Entdeckung von Neuem zu öffnen. Zweitens erlaubt sie eine gegenstandsangemessene, flexible Fokussierung. Die thematische und methodische Schwerpunktsetzung konnte so praxisgeleitet vorgenommen werden, da auf im Feld vorliegende und hier relevante Gegenstände reagiert werden konnte. Diese wurden erst im Verlauf der Auseinandersetzung mit dem Feld und seinen Mitgliedern erkennbar und waren vorher kaum zu antizipieren (vgl. Breuer et al. 2019, S. 153). Verschiedene Vorgehensweisen ließen sich „ausprobieren“, was in einem Verständnis von Forschung als kreativem Prozess, wie er (nicht nur) für die GTM programmatisch ist, legitim ist. Drittens bestand ein Anliegen darin, Erfahrungen meiner künstlerischen Praxis und die damit verbundenen feldspezifischen Daten wie Beobachtungen und Teilnahmen für den Erkenntnisprozess nutzbar zu machen. Auf diese Weise konnte ich meine eigene Involviertheit in das Forschungsfeld einbringen und methodisch kontrollieren, um praxisrelevante, empirisch fundierte Erkenntnisse zu gewinnen. Die GTM in der hier angewandten Form schien dies einzulösen, da sie eine personale Verbindung der forschenden Person zu ihrem Gegenstand nicht als zu eliminierende Beeinträchtigung, sondern als erkenntnisfördernde Ressource begreift.

Diese Überlegungen führten mich zur von Breuer et al. (2019) geprägten *Reflexiven Grounded-Theory-Methodologie* (RGTM). In dieser Version der GTM wird ein besonderes Augenmerk auf die Subjektivität und Selbstreflexion der Forscherperson gelegt, was auch andere Vertreter der GTM fordern (Clarke 2012, S. 29). Breuer et al. buchstabieren Strauss' 1987 formuliertes Plädoyer für eine „selbst-reflexive Herangehensweise an die Forschungsarbeit“ methodisch aus (Strauss 1991, S. 34). Hiermit akzentuieren sie die Situiertheit der Forscherperson, ihre wissenschaftliche Ar-

beitstätigkeit und ihren spezifischen Forschungskontext, aus dem heraus (sozialwissenschaftliche) Erkenntnis entsteht. Erkenntnis wird als ein Ergebnis der dynamischen Interaktion von Forscherperson und dem von ihr perspektivierten Forschungsgegenstand innerhalb eines jeweiligen sozialen, historischen und kulturellen Kontextes verstanden. So wird davon ausgegangen, dass sowohl die Teilnahme im Feld und dessen (Mit-)Gestaltung als auch die Auswirkungen und Reaktionen des Feldes und seiner Mitglieder auf die Forscherperson ihre Zugänge, Sichtweisen und Gegenstände spezifisch werden lassen. Erkenntnis im Forschungsstil der RGTM sei von der „Standort-Charakteristik“ und „präkonzeptuellen Erkenntnis-Optik“ der Forscherperson beeinflusst (Breuer et al. 2019, S. 38).<sup>28</sup> Diese subjektseitigen Erkenntnisvoraussetzungen der Forscherperson werden, so Breuer et al. weiter, durch ihre institutionelle und disziplinäre Einbettung, die damit verbundenen Vorprägungen der Denk- und Deutungsmuster sowie die lebensgeschichtliche Vorprägung der Themen- und Methodenwahl beeinflusst – kurz: durch „Leib und Seele“ der Forscherperson, über die sie mit ihrem Forschungsgegenstand interagiert (ebd., S. 85–107).

Als Konsequenz dieser Forschungshaltung leiten Breuer et al. (2019, S. 108) ihre epistemologische Neigung zum Konstruktivismus ab, wie ihn auch Kathy Charmaz (2014) vertritt. Die unterschiedlichen Strömungen des „constructivist turn“ eint die Versionshaftigkeit von Wirklichkeit: Wirklichkeit wird vom Standpunkt und der Perspektive eines Subjekts aus konstruiert, sie ist nicht objektiv gegeben, sondern eine Sache der Auslegung (vgl. Kruse 2014, S. 39–41). Damit nimmt diese Variante der GTM eine Gegenposition gegenüber dem Positivismus der GTM im Sinne Glasers ein, wonach die finale GT unabhängig von der Forscherperson allein aus den Daten selbst hervorgeht bzw. hervorgehen soll, demnach also ein objektiv in den Daten verborgener Sinn existiert, der von der Forscherperson freizulegen ist. Eine konstruktivistische Ausarbeitung der GTM hingegen hat die Konsequenz, Subjektivität „kontrollierbar“ zu machen, wobei sie sich an qualitativ-sozialwissenschaftlichen

---

<sup>28</sup> Mit Präkonzepten ist „der Gesamtkomplex aller apriorischen Vorstellungen und Haltungen gemeint, die aus unterschiedlichen Quellen konfiguriert die subjektive Erkenntnisposition prägen und auf die problem-/themenbezogene Wahrnehmungs-, Bewertungs- und Herangehensweise des/der Forschenden sowie seine/ihre Interaktionen im Untersuchungsfeld Einfluss nehmen“ (Breuer & Muckel 2016, S. 70).

Gütekriterien orientiert. Breuer et al. plädieren deshalb für eine den gesamten Forschungsprozess begleitende, kritische (Selbst-)Reflexion. Aus dieser angestrebten Dezentrierung der Forscherperson in ihrer Erkenntnisarbeit legitimiere sich eine *reflexive* GTM (Breuer et al. 2019, S. 10).

Der Erkenntnisprozess der R/GTM<sup>29</sup> folgt demnach keinem naturalistischen Modell, nach dem auf Basis gesetzesartiger Aussagen empirische Phänomene abgeleitet oder bewiesen werden (vgl. Bogner et al. 2014, S. 92; Breuer et al. 2019, S. 43f.). Stattdessen wird ein alltagsweltliches und wissenschaftliches Verstehen als ein hermeneutischer Akt ins Visier genommen (vgl. Breuer et al. 2019, S. 45). In der Interaktion zwischen Forscherperson und Forschungsgegenstand wird Sinn nicht festgestellt, sondern von der Forscherperson *entworfen*, indem sie sich mit den Daten auseinandersetzt und diese *interpretiert* (vgl. Breuer et al. 2019, S. 47). Auch wenn die R/GTM also stark induktiv geleitet ist, greifen in der Erkenntnisarbeit deduktive Schritte, sodass ein „Wechselspiel zwischen *Bottom up*- und *Top down*-Schleifen“ entsteht (ebd., S. 161, Hervorhebungen im Original). In methodisch kontrollierten, iterativ-zyklischen Prozessen entwickelt die Forscherperson auf diese Weise Lesarten ihres Materials. Von den Daten ausgehend, bspw. von zwei kontrastierenden Fällen, werden Besonderheiten induziert und diese wieder am Material, bspw. einem dritten Fall, deduktiv überprüft (verifiziert/falsifiziert). Dies erfolgt spiralförmig in einem Fortgang zunehmender Schließung, in dem die theoretischen Überlegungen verdichtet werden. Das Sampling ist demnach theoretisch geleitet: Daten werden erzeugt und gedeutet, was wiederum die Auswahl weiterer Fälle leitet, was das (Vor-)Verständnis bzw. Gegenstandsverständnis weiter modifiziert und zu neuen Daten führt.

Das Verhältnis zwischen der Deutung durch die Forscherperson und den Deutungen der Beforschten lässt sich weiter spezifizieren, da letztere ebenso eine reflexive Haltung zu ihrer eigenen Wirklichkeit einnehmen können (ebd., S. 49). Zugleich versucht die R/GTM durch ihre Theoriebildung auf Grundlage der Deutungen der Beforschten darüber hinauszugehen und „Fremdverstehen“ zu leisten (ebd., S. 51). Komplexe, unübersichtliche, widersprüchliche Phänomene werden so in Kategorien

---

<sup>29</sup> Die Schreibweise „R/GTM“ wird verwendet, wenn sich die Aussagen sowohl auf die GTM, als auch auf die RGTm beziehen.

abstrahiert, die die Deutungen dieses „Gewimmels und Gemurmels“ (ebd., S. 53) in komprimierter und handhabbarer Weise repräsentieren.

Die R/GTM geht in dieser Erkenntnisarbeit von durch ihre epistemologischen Standpunkte geprägten Grundannahmen über die Welt und den Menschen aus. Sie postuliert, dass in der elektronischen Tanzmusik als soziokulturelle Lebenswelt überhaupt „Sinn und Bedeutung“ vorliegen (Breuer et al. 2019, S. 38f.). Ebenso ist es eine Prämisse, dass Sinn und Bedeutung artikulierbar sind und damit über transkribierte Texte dieser Artikulationen *rekonstruierbar* werden. Da das Phänomen „live“ Bestandteil der elektronischen Tanzmusik ist, sollte es also auch hinsichtlich der von Musiker\*innen gegenüber „live“ geäußerten Rahmungen, Interpretationen und Erklärungen gedeutet und verstanden werden können. Dies erfolgt nicht nur in abstrakter Weise, sondern im konkreten Bezug auf ihr Agieren, das durch ihre Wissensinhalte beeinflusst ist (vgl. Bogner et al. 2014, S. 76). Diese Annahme kommt bspw. in der Phase des Kodierens und Modellbildens zum Vorschein: Es wird davon ausgegangen, dass „Dinge eine *Ursache* haben, dass Geschehen eine *Vor-/Geschichte* hat, dass es *unterschiedlich erlebt* wird, dass Handeln ein *Motiv* oder ein *Ziel* besitzt, dass ein Beobachter davon im empathischen Sinn *berührt* sein kann“ (Breuer et al. 2019, S. 271, Hervorhebungen im Original).

Dies zieht keineswegs nach sich, die Selbstausskünfte der Musiker\*innen für „wahr“ oder gar für widerspruchsfrei zu halten, sodass sie von der Forscherperson nur „richtig“ im Sinne von verzerrungsfrei und wirklichkeitsgetreu entschlüsselt werden müssen (vgl. Bogner et al. 2014, S. 75f.). Dennoch gehe ich davon aus, dass sie ihre Aussagen über ihre Wirklichkeiten so formulieren, dass sie sie als wahr empfinden. Ihre Äußerungen erachte ich als grundsätzlich bedeutsam, da sie „einen Beitrag zum Verstehen und Erklären ihres Erlebens und Handelns liefern“ können (Breuer et al. 2019, S. 77). Die Interviewten sind folglich, so die Annahme, bereit und in der Lage, Liveness sowie ihr Live-Spiel zu beschreiben – aber auch zu interpretieren und zu bewerten, womit sie gezielt an der Bedeutungsproduktion mitarbeiten können. Dies schließt die Möglichkeit nicht aus, Liveness, für ein Innen wie ein Außen, herabzusetzen oder aufzublähen. Es veranlasst aber in jedem Fall zur potenziell wertvollen (Meta)Analyse, die eine wesentliche Grundlage der GT darstellt.

## 3.2 Methodisches Vorgehen der Erhebung und Auswertung

Auch wenn die GTM vielfach als flexibles Forschungsprinzip und keineswegs als strikte Forschungsmethode im Sinne eines linearen Arbeitsprozessmodells verstanden wird (Birks & Mills 2015; Breuer et al. 2019), basiert ihre Anwendung auf methodischen Regularien der Datenerhebung und –auswertung. Zum „Werkzeugkasten“ gehören wesentlich Feldforschung und insbesondere Interviews, die in der Studie in spezifischer Weise zum Einsatz kommen. Das Material, mit dem ich mich auseinandergesetzt habe, stammt primär aus theoriegenerierenden Expert\*inneninterviews, die ich als (eigenständige) Methode kongruent zur GTM anwende. Diese Kongruenz ergibt sich aus einer methodologischen Passung der R/GTM mit der rekonstruktiven Sozialforschung als „empirisch angewandte[m] Konstruktivismus“ (Kruse 2014, S. 147). Rekonstruktive Sozialforschung nimmt Wirklichkeit ebenso als sozial konstruiert an und fordert eine grundsätzliche Selbstreflexion und Prozessualität im Forschungsprozess (Bogner et al. 2014, S. 75f.; Kruse 2014, S. 126; Helfferich 2011, S. 22, 157). Expert\*inneninterviews wende ich innerhalb dieses interpretativen Paradigmas an, was nicht selbstverständlich ist (Kruse 2014, S. 188f.).

Alle weiteren Felddaten, die Eingang in die Studie gefunden haben, ordne ich der soziologischen Ethnografie zu. Dies machte verschiedene Datensorten verfügbar, die, wie von der R/GTM vorgeschlagen, mittels Kodiervverfahren ausgewertet wurden.

### Expert\*inneninterviews

Unter einem qualitativen Interview lässt sich die interaktive Erzeugung von Texten innerhalb einer Kommunikationssituation verstehen (Helfferich 2014, S. 561; dies. 2011, S. 165). Daraus folgt, Interviews nicht als eine von der Forscherperson unabhängige Sammlung von Rohdaten, in denen Sachinformationen vorliegen, sondern als einen Akt der kollaborativen Herstellung von Daten zu betrachten, in denen Sinn durch Interviewende und Interviewte konstituiert wird (Kruse 2014, S. 31f.; Bogner et al. 2014, S. 98; Birks & Mills 2015, S. 55, 72–82; Breuer et al. 2019, S. 77). Der entstehende Text ist *kontextsensitiv*. Er stellt eine Version dar, die durch die Spezifik von Frageperson, Erzählperson und ihrem jeweiligen Aufeinandertreffen bedingt ist (Helfferich 2014, S. 562; Kruse 2014, S. 39f.). Hier fließen die Bewusstheit über den

Fragestil und den Verstehens- bzw. Normalitätshorizont der Frageperson ein sowie die „Erzählpläne“ und Art der Selbstdarstellung der Erzählperson. Im Aufeinandertreffen der beiden werden dann auf Basis wechselseitiger Erwartungen spezifische Beziehungen gestaltet und Rollen ausgehandelt (Helfferrich 2011, S. 64).

Vor dem Hintergrund zahlreicher Interviewformen ist es notwendig, die gewählte Form des Interviews weiter zu begründen.<sup>30</sup> Für „Expert\*inneninterviews“ sprach das Interesse an Inhalten, die durch die Auseinandersetzung mit dem exklusiven Sonderwissen von Expert\*innen verfügbar gemacht werden konnten. Die Expertise, elektronische Tanzmusik erfolgreich live werden zu lassen, war durch den Einsatz anderer Methoden bzw. über andere Quellen kaum zugänglich (vgl. Littig 2008, S. 4).

Helfferrich grenzt Expert\*inneninterviews über „die spezielle Auswahl und den Status der Befragten“ von anderen qualitativen Interviews ab (Helfferrich 2014, S. 559). Dies macht die Auswahl der Befragten in besonderem Maße begründungspflichtig. Zusätzlich ist zu klären, wie Interviewte ihren Status als Expert\*innen erhalten. Hinsichtlich des Begriffs „Expert\*in“, ebenso wie hinsichtlich der Forschungsinteressen beim Einsatz von Expert\*inneninterviews, bestehen jedoch unterschiedliche Auffassungen (Littig 2008, S. 5; Helfferrich 2011, S. 163; Kruse 2014, S. 175; Bogner et al. 2014, S. 2f.).

Ein alltagspraktisches Verständnis von Expert\*innen betrachtet diese als Personen, die als Fakten verstandene Sachinformationen liefern. Expert\*inneninterviews wären dann als ein Einholen von Gutachten oder Stellungnahmen zu sehen (Kruse 2014, S. 169). Im Rahmen dieser Arbeit verstehe ich Expert\*innen als Personen, die über ein spezifisches Sonderwissen verfügen, welches über das Liefern von Sachinformationen hinausgeht. Bogner et al. unterscheiden drei Formen des erfragten Expert\*innenwissens: technisches Wissen, Prozesswissen und Deutungswissen (Bogner et al. 2014, S. 17–22). Diese beziehen sich auf das professionelle bzw. berufliche Handlungsfeld der Expert\*innen. Die Wissensformen können insofern auch als Handlungs- bzw. Erfahrungswissen verstanden werden, da dieses in der künstlerischen Praxis von Musiker\*innen wirksam wird. Es ist insofern zugleich Alltagswissen, da die Expert\*innen es auch in ihrem Alltag anwenden. In der Inter-

---

<sup>30</sup> Zu einem Überblick über Formen von Interviews vgl. Helfferrich 2011, S. 36–37; Kruse 2014, S. 149.

viewsituation sind sie in diesem Alltag und nicht in einem wissenschaftlichen Diskurs verortet, aus dem heraus sie ihr Wissen versprachlichen (Helfferich 2011, S. 184).

Mit einem Interesse an diesen unterschiedlichen Wissensformen korrespondieren verschiedene Formen von Expert\*inneninterviews (Kruse 2014, S. 169f.). Bogner et al. unterscheiden hier explorative, systematisierende und theoriegenerierende Interviews. Diese Trennung war aufgrund der zirkulären Phasen eines an die GTM angelehnten Forschungsprozesses in dieser Studie nicht strikt anwendbar. Die Interviews nahmen anfangs eher explorative und systematisierende Formen an, gegen Ende insbesondere theoriegenerierende. Weniger interessierte mich technisches Wissen zur Gewinnung sachlicher Informationen (bspw. Fachwissen über die Funktionsweise von elektronischen Musikinstrumenten), da dies fehleranfällig und personenunabhängig ist und sich dazu eher andere Verfahren anbieten. Technisches Wissen war allenfalls in der Dokumentation der jeweiligen Setups bedeutsam, um in Erfahrung zu bringen, welche Instrumente jeweils verwendet werden. Relevant war hingegen das Prozesswissen, da es stärker standortgebundene Einblicke in Ereignisse erlaubt, in die die Musiker\*innen involviert sind. Alle von mir interviewten Musiker\*innen blicken auf eine langjährige hauptberufliche Laufbahn und eine damit verbundene Expertisierung zurück: Sie sind mit den genrespezifischen Prozessen der Produktion und Aufführbarkeit/Aufführung von elektronischer Musik vertraut und lassen dies in ihre Setups einfließen, sie spielen regelmäßig auf großen Veranstaltungen im In- und Ausland, sie kennen die praktischen Abläufe und Erfordernisse bei Auftritten vor großen Publika, sie bereiten sich auf ihre Auftritte vor und stimmen diese auf die Gegebenheiten ab. Das erfragte Prozesswissen sollte Aufschlüsse darüber geben, wie Musiker\*innen ihre Darbietung und Setups auf Basis ihrer Erfahrungen innerhalb dieser Prozesse gestalten. Daneben war insbesondere ihr Deutungswissen von Interesse, da dieses „die subjektiven Relevanzen, Sichtweisen, Interpretationen, Deutungen, Sinnentwürfe und Erklärungsmuster“ sowie normative Dispositionen der Expert\*innen beinhaltet (ebd., S. 18). Es sollte erkennbar werden lassen, was Musiker\*innen unter „live“ verstehen, wie sie das damit Assoziierte bewerten, wie sie die Rolle des Publikums interpretieren und was sie demzufolge als Konsequenzen für ihr Handeln beschreiben.

Auch wenn diese Inhalte folglich (Ko-)Konstruktionen sind, die an die jeweilige Person als subjektive Trägerin gebunden bleiben (Kruse 2014, S. 180f.), muss die beschriebene Wirklichkeit nicht „subjektivistisch, willkürlich und zufällig“ sein. Sie

kann, entsprechend der eingangs beschriebenen Konzeptualisierung von elektronischer Tanzmusik als Meta-Genre, kollektiv geteilt werden. Kruse beschreibt dies als „*sozial konstruierte* Wirklichkeit, die darüber *verobjektiviert* ist“ (ebd., S. 29, Hervorhebungen im Original). Die individuellen Einstellungen, Erfahrungen und Erlebnisse können also durchaus denen anderer entsprechen, sie folgen „überindividuell-gemeinsamen“ Regeln, die rekonstruierbar sind (Meuser & Nagel 2005, zit. n. Bogner et al. 2014, S. 18, 78; Kruse 2014, S. 244). Gerade in der Erschließung dieser kollektiven Dimension liegt eine Stärke von Expert\*inneninterviews, die für die Entwicklung einer GT von Nutzen ist.

Der Begriff „Expert\*in“ kann abschließend dahingehend problematisiert werden, da er in der deutschsprachigen Methodenliteratur häufig mit gesellschaftlichen, organisationalen bzw. institutionsgebundenen Funktionsebenen in Verbindung gebracht wird, in denen Expert\*innen teils qua Amtes über Machtpositionen verfügen (Meuser & Nagel 2005, S. 73f.; Littig 2008; Bogner et al. 2014, S. 5; Kaiser 2014). Aus diesem faktischen Machtaspekt und gesellschaftlicher Anerkennung lässt sich der Status der Expert\*innen ebenso herleiten (Bogner et al. 2014, S. 12). Dieser Machtaspekt kann auf das hier untersuchte informelle, subkulturelle Feld (begrenzt) übertragen werden. Macht zeigt sich hier darin, dass Wissen auch sozial wirkmächtig und handlungsleitend für Andere werden kann. Hauptberufliche Musiker\*innen unterscheiden sich in „Position und Status“ (Kaiser 2014, S. 38) von zahlreichen Amateur- bzw. semi- oder präprofessionellen Musiker\*innen, die in ihrer Freizeit als Produzent\*innen und DJs agieren, ihren Lebensunterhalt aber anders bestreiten. Erstere qualifiziert ihre weitreichende Erfahrung und ein umfassendes Sonderwissen, welche sie durch ihr langjähriges Stattfinden in höheren Hierarchieebenen des Feldes beziehen und welche sie für diese Studie besonders attraktiv macht. Dennoch sind die Übergänge fließend und keiner Wertung unterlegen.<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup> Zu methodischen Herausforderungen in Bezug auf Interviews vgl. Glantz & Michael 2014, S. 317.

#### *Auswahl der interviewten Personen*

Auch wenn qualitatives Vorgehen zunächst nicht – wie quantitative Sozialforschung – auf eine Generalisierung abzielt, strebt es danach, das Besondere der Erhebungen auf das Allgemeine hin zu überprüfen (Kaiser 2014, S. 71). Anstatt einer möglichst repräsentativen Stichprobe wird im Rahmen der GTM eine absichtsvolle Auswahl von Fällen vorgenommen, die hinsichtlich des *Typischen* (und nicht des *Repräsentativen*) gedacht werden (vgl. Helfferich 2011, S. 172–178; Breuer et al. 2019, S. 156–159). So soll die *relative Verallgemeinerung* (und nicht die *statistische Verteilung*) einschätzbar werden (Kruse 2014, S. 244f.). Der Anspruch einer wissenschaftlichen Theoriebildung leitet sich bei der GTM nicht aus der Repräsentativität ihrer Stichprobe ab, sondern aus dem Konzept des theoretischen Samplings. Dieses strebt eine Repräsentativität der Konzepte in Variation an (Muckel 2011, S. 337). Die GT soll empirische Falltypen in Varianten und Ausprägungen des Forschungsgegenstandes authentisch repräsentieren können, wobei Verallgemeinerungen eng auf das empirische Material bezogen bleiben (Kruse 2014, S. 57; Bogner et al. 2014, S. 37, 79). Auf diese Weise sollen schon mit wenigen, mit Bedacht ausgewählten Fällen substantielle theoretische Beiträge generiert werden. Ich erhebe mit meiner hier getroffenen Auswahl folglich keinen Anspruch auf Vollständigkeit, versuche allerdings, ein breites Spektrum von Fällen abzudecken, um unterschiedliche Facetten von Liveness innerhalb der elektronischen Tanzmusik ausleuchten zu können.

Qualitativ-sozialwissenschaftliche Gütekriterien verlangen eine Indikation des Forschungsvorgehens auch hinsichtlich der Auswahl bzw. der Generierung der Daten (Kruse 2014, S. 58; Bogner et al. 2014, S. 93; Kaiser 2014, S. 71; Breuer et al. 2019, S. 359). Die Auswahl der Fälle im Rahmen dieser Studie wurde nacheinander vorgenommen und orientierte sich an verschiedenen Verfahren. Der Kontext des Populären, das Meta-Genre der elektronischen Tanzmusik und der Status als Expert\*innen sollten zunächst, als vorher festgelegte Kriterien, für alle Interviewpartner\*innen gelten. Ob sich die von mir interviewten Musiker\*innen im Kontext des Populären verorten, wurde durch ihre Selbstbeschreibungen überprüft (s. Abschnitt 4.1). Um die durch das Feld zugeschriebenen Expert\*innen zumindest partiell zu eruieren und aus der Fülle an musikalischen Akteur\*innen eine begründete Auswahl treffen zu können, wurde zu Beginn des Forschungsvorhabens eine separate Studie zu Leser\*innen-Umfragen ausgewählter Musikmagazine der elektronischen Tanzmusik von 1991–2017 durchgeführt (Schaubbruch & Ruth 2019). Grundlage der Studie waren insgesamt 163 jährliche Umfragen des als *besten* bezeichneten „Electronic Artist“

in den Kategorien „DJ“, „Liveact“ und „Produzent“ der Magazine *Groove* (1989–2017), *Raveline* (1992–2011), *Fazemag* (2012–2017), *De:Bug* (1997–2014) und *Resident Advisor* (2006–2016).<sup>32</sup> Die von uns erstellten Meta-Rankings führen nahezu ausschließlich männliche Electronic Artists an, denen die Lesenden bzw. Abstimmenden der jeweiligen Umfragen eine herausgehobene Stellung zusprechen. Von dieser Stellung kann angenommen werden, dass sie sich auch auf eine Expertise bezieht. Damit kann den Electronic Artists der Meta-Rankings ein Expert\*innenstatus attestiert werden, der auf Einschätzungen von Akteur\*innen des Genres beruht. Die Electronic Artists dieser Rankings wurden als initialer Startpunkt des Samplings um persönliche Interviews gebeten. Sofern persönliche Interviews nicht möglich waren, wurde in späteren Online-Recherchen auf Interviews mit diesen Electronic Artists zurückgegriffen.<sup>33</sup>

Die Auswahl der Interviews erfolgte im weiteren Forschungsverlauf nach konzeptueller Relevanz und war damit an das theoretische Sampling angelehnt (Birks & Mills 2016, S. 67–71; Breuer et al. 2019, S. 156–159). Die sich entwickelnden Schwerpunkte bzw. Lücken orientierten die weitere Auswahl der Fälle hinsichtlich (1) der musikalischen Rolle(n), (2) des Setups, (3) des Geschlechts und (4) der Bekanntheit.

(1) Zentral war zunächst die jeweils verknüpfte(n) „musikalische(n) Rolle“ in der Performance, da diese auf ihr jeweiliges Verhältnis zu Liveness hin untersucht werden sollen. Alle hier Befragten sind sowohl Produzent\*in als auch Performer\*in. Ausgangspunkt waren sich als „live“ bezeichnende Techno-Bands, von denen als „Speerspitzen“ des Live-Spiels ein Maximum an Liveness ausgeht. In ihrer Herangehensweise sind sie typisch für den Verzicht auf jene Setups, die mit Performances von DJs und Liveacts assoziiert werden. In Kontrast dazu stellte sich also die Frage, was Liveacts ihrer Auffassung nach „live“ werden lässt, weshalb diese ebenfalls Teil

---

<sup>32</sup> Electronic Artist bezeichnet hier als Überbegriff DJs, Liveacts und Produzent\*innen.

<sup>33</sup> Dennoch ist klar, dass die Entscheidung, wer für ein Expert\*inneninterviews vorsehendes Forschungsdesign als Expert\*in interviewt wird, letztendlich die Forscherperson trifft (Bogner et al. 2014, S. 12, 20f.; Kaiser 2014, S. 39). Dass es sich bei der hier vorgenommenen Auswahl also um Expert\*innen handelt, basiert auf meiner eigenen Einschätzung. Diese fußte auf entsprechenden Recherchen zu den Interviewten, sofern diese nicht Teil der Meta-Liste waren.

des Samples wurden. DJs wurden Teil des Samples, da diese das vermeintliche Gegenstück zu Techno-Bands darstellen und diesen so vergleichend gegenübergestellt werden sollten. In der Fallauswahl auf DJs zu verzichten hätte nicht in Erfahrung bringen können, warum die Verwendung des Begriffs gegebenenfalls auch dezidiert vermieden wird.

(2) Zudem waren die unterschiedlichen Setups ein Kriterium der Auswahl, die sich auf die Wahrnehmungs- und Gestaltungsmöglichkeiten von Liveness auswirken.

(3) Unsere Erstellung von Meta-Rankings von fast drei Jahrzehnten Leser\*innenumfragen zeigte lediglich zwei weibliche DJs, keinen einzigen weiblichen Liveact sowie keine (!) Produzentin (Schaubrich & Ruth 2019). Frauen waren in der Szene lange unterrepräsentiert und sind es bis heute, weswegen bewusst Interviews mit weiblichen Electronic Artists (hier: DJs) geführt wurden.<sup>34</sup> Das Geschlecht war somit ebenfalls ein Kriterium, sodass gezielt Interviewpartner\*innen einbezogen wurden.

(4) Schließlich orientierte der Grad der (angenommenen) Bekanntheit der Musiker\*innen die Auswahl. Dieses Kriterium versucht dem Aspekt des Populären Rechnung zu tragen, das hier – vor dem Hintergrund differenzierter, anhaltender Diskussionen um diesen Begriff unterkomplex – mit Bekanntheit in Verbindung gebracht wird.

Dass bekannte Musiker\*innen pauschal weniger bereit sind, ihr Wissen zu teilen und weniger kooperativ sind, hat sich in dieser Studie nicht bewahrheitet. Letztlich beeinflussten aber auch solch forschungspraktische Aspekte die Auswahl, bspw. die Verfügbarkeit innerhalb der Erhebungszeiträume (vgl. Birks & Mills 2015, S. 69f.; Breuer et al. 2019, S. 158). Interviews ergaben sich teilweise auch erst aus Feldaufenthalten, da häufig mehrere Musiker\*innen bei einer Veranstaltung auftraten oder vor Ort persönlich angetroffen wurden. Dies erklärt die vergleichsweise hohe Anzahl von Interviewpartner\*innen. Bei den Feldaufenthalten wurden möglichst viele Künstler\*innen interviewt, um genügend Daten zur Verfügung zu haben. Die Auswahl basierte teils auch auf Empfehlungen von Gatekeepern (vgl. Helfferich 2011, S. 175; Butler 2014, S. 17–23). Darüber hinaus wurde über Line-ups, über Portfolios von Künstler\*innen

---

<sup>34</sup> Bspw. beobachtete das Netzwerk female:pressure zwar einen Anstieg der weiblichen Acts auf elektronischen Musikfestivals weltweit von 9,2% auf 24,6% in den Jahren 2012 bis 2019. Dennoch ist der Anteil männlicher Acts mit 65% noch immer deutlich höher (vgl. female:pressure / Trouble Makers (2020); s. auch die 2022 ausgestrahlte ARD-Doku-Serie „Call me DJ!“, die gezielt weibliche Acts der Szene sichtbar macht).

und Labels sowie über Veranstaltungsreihen aktiv nach potenziell vielversprechenden Interviewpartner\*innen gesucht. Die Auswahl ist damit, im Gegensatz zu anderen ethnografischen Beiträgen zur elektronischen Tanzmusik, nicht nur auf Berlin begrenzt (vgl. Rapp 2009; Schwanhäüßer 2010; Butler 2014; Kühn 2017; Meteo & Passaro 2017). Dennoch wohnen die von mir befragten Musiker\*innen überwiegend in deutschen Großstädten und vor allem in Berlin, wo der Großteil der Interviews geführt wurde.

Die gelenkte Auswahl zielte auf Kontrastierungen der Fälle und zugleich auf eine Gewährleistung von Vergleichbarkeit innerhalb einer einigermaßen homogenen Gruppe, um die für eine Kategorie konstanten Ausprägungen identifizieren zu können. Hieraus ergab sich das in Tab. 1 aufgelistete Sampling (je Spalte in chronologischer Reihenfolge nach Zeitpunkt des Interviews). Diese wurden jeweiligen Rollen zugewiesen (zur Diskussion dieser Zuweisung s. Abschnitt 4.1). Die Studie basiert damit auf aktuell erfolgreichen Musiker\*innen der elektronischen Tanzmusik, die insgesamt verschiedene künstlerische Herangehensweisen abdecken. Hiermit wird versucht, die Heterogenität des Feldes ansatzweise abzubilden (s. Tab. 1).

Tabelle 1: Interviewte Musiker\*innen<sup>35</sup>

<b>DJs</b>	<b>Liveacts</b>	<b>Bands</b>	<b>Hybride</b>
Dirty Doering	Marc Romboy & Ali Khaley	Brandt Brauer Frick Ensemble	Gheist
Marc Romboy	Reinier Zonneveld	MEUTE	
Kollektiv Ost	Ströme	Bauchklang	
Anna Reusch	Extrawelt	Elektro Guzzi	
Andhim	Einmusik		
Ed Ed	Sid Le Rock		
Cinthie	Dark Sky		
Courtesy	Atlantik		
	KiNK		
	Seth Schwarz		

<sup>35</sup> Bei Vor- und Nachnamen werden der Einfachheit halber im Folgenden nur die Nachnamen verwendet, sofern es sich nicht um Pseudonyme handelt. Beim Brandt Brauer Frick Ensemble sowie bei Elektro Guzzi und bei Bauchklang wurden je zusätzliche Interviewfragmente aus vorigen Studien integriert und mit fortlaufenden Zeilennummern zu einem Dokument zusammengefasst (vgl. Schaubbruch 2016/19/20).

### 3. ERKENNTISTHEORETISCHE UND METHODOLOGISCHE GRUNDLAGEN



Abbildung 8: Auswahl von Performances der interviewten Musiker\*innen<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Foto von Anna Reusch (o. l.): Klaus Dieter Kieslich, 2019, o.O.; [www.instagram.com/p/BtOwTNUFP7c/?hl=de](https://www.instagram.com/p/BtOwTNUFP7c/?hl=de)

Foto von Extrawelt (o. r.): Niels Knelis Meijer, 2015, Het Twiske / Amsterdam; <https://www.instagram.com/p/BIYPQs0DpDk/?hl=de>

Foto von Bauchklang (u. l.): Matthias Hombauer, 2012, Wien; [http://www.bauchklang.com/files/mh\\_20121024\\_Bauchklangfinal\\_0015.jpg](http://www.bauchklang.com/files/mh_20121024_Bauchklangfinal_0015.jpg)

Foto von MEUTE (u. r.): Marius Roer, 2018, Hamburg; [https://www.focus.de/regional/hamburg/hamburg-meute-spielen-guerilla-gig-da-war-was-los-hunderte-bei-flash-mob-auf-dem-kiez\\_id\\_9218093.html](https://www.focus.de/regional/hamburg/hamburg-meute-spielen-guerilla-gig-da-war-was-los-hunderte-bei-flash-mob-auf-dem-kiez_id_9218093.html)

[Fotos von Anna Reusch, Bauchklang und MEUTE bearb. v. Sonja März].

*Vorbereitung, Durchführung und Dokumentation*

Auch in der praktischen Umsetzung von Expert\*inneninterviews kann auf grundlegende method(olog)ische Erkenntnisse und praktische Handreichungen zurückgegriffen werden, da diese ein vielfach angewandtes und ausdifferenziertes Instrument darstellen (Helfferich 2011; Kaiser 2014; Bogner et al. 2014; Helfferich 2014). Erste Überlegungen in der Vorbereitung bezogen sich darauf, mit welchen Gründen und wieweit das Sprechen der interviewten Personen gesteuert werden sollte (vgl. Helfferich 2014, S. 559). Auch bei der Notwendigkeit größtmöglicher Offenheit, wie sie für Forschungsarbeit im Sinne der R/GTM programmatisch ist, lässt sich eine Einschränkung von Offenheit mit einem konkreten Forschungsinteresse begründen (vgl. ebd., S. 561f.). Expert\*innen werden nicht als Privatpersonen befragt, sondern mit einem Interesse an bestimmten Wissensinhalten. Das Forschungsgespräch sollte deshalb gesteuert werden, damit diese Inhalte auch wirklich generiert werden können.

Die Verbindung von Expert\*inneninterviews und R/GTM muss folglich keinen Widerspruch darstellen, zumal Vor-Strukturierungen und Präkonzepte über „Expert\*innen“ in die Reflexion einbezogen und so fruchtbar gemacht werden können.

Die Interviews waren an einem zuvor vorbereiteten Leitfaden<sup>37</sup> orientiert, der in offener und lockerer Weise inhaltliche Themenfelder und deren „teilmonologische“ Erfragungsformen absteckte (Helfferich 2011, S. 43). Die Erstellung und Überarbeitung des Leitfadens orientierte sich an der konzeptionellen und instrumentellen

---

<sup>37</sup> Vor dem Hintergrund des Postulates theoretischer Offenheit ist die Verwendung vorgefasster Interviewleitfäden gesondert zu legitimieren. Diese sind dem Vorwurf ausgesetzt, das Entstehen von Neuem zu blockieren (Breuer et al. 2019, S. 236–241). Leitfäden können dennoch – ungeachtet dessen, ob es sich um explorative, systematisierende oder theoriegenerierende Expert\*inneninterviews handelt – als wichtiges Instrument betrachtet werden, da es ein Mindestmaß an Fokussierung ermöglicht. Den vorliegenden Leitfaden habe ich in diesem Verständnis als Erinnerungsstütze genutzt, um die Themen, die im Interview behandelt werden sollten, zu veranschaulichen (ebd.; Bogner et al. 2014, S. 25). Für den Einsatz von Leitfäden sprach zudem, auf diese Weise dem thematisch begrenzten Interesse an Expert\*innenwissen sowie dem Status der Befragten als Expert\*innen gerecht werden zu können (Helfferich 2011, S. 164). Eine vereinfachte Version des Leitfadens findet sich im Anhang.

### 3. ERKENNTNISTHEORETISCHE UND METHODOLOGISCHE GRUNDLAGEN

Operationalisierung nach Kaiser (2014, S. 57). Hierzu wurden meine vorab skizzierten Forschungsfragen hinsichtlich ihrer Analysedimensionen untersucht und aus ihnen Fragenkomplexe und konkrete Interviewfragen gebildet. Auf Basis meiner Fokussierung ergaben sich vier Analysedimensionen, die im Forschungsverlauf an die Sinnkonstitutionen des Feldes angepasst wurden: die eigenen Genre- und Rollenverortungen (s. Abschnitt 4.1), die Produktion im Studio bzw. im Proberaum sowie die Performance (s. Abschnitte 4.2–4.4) und die Rezeption (s. Abschnitt 4.5). Meine Interviewfragen folgten dem Prinzip „so offen wie möglich, so strukturierend wie nötig“ (Helfferrich 2014, S. 566–568; Kaiser 2014, S. 68; Bogner et al. 2014, S. 62–69). Da der Einfluss der jeweiligen Situation und der spezifischen Kontexte auf Liveness zunehmend deutlicher wurde, sind diese in die Erhebung und Auswertung eingeflossen (s. Abschnitt 4.6).

Tab. 2 demonstriert dieses Vorgehen exemplarisch anhand einer erzählgenerierenden Einstiegsfrage, zu der, falls nicht von allein thematisiert, Stichworte gegeben wurden. Mit dem Ziel der Erläuterung und Präzisierung wurden weitere, sondierende Fragen gestellt.

Tabelle 2: Detaillierter Auszug aus dem Leitfaden

<b>Leitfrage / Stimulus / Erzählaufforderung</b>	<b>Inhaltliche Aspekte / Stichworte</b>	<b>(Nach-)Fragen mit obligatorischer Formulierung</b>
Analysedimension: Verständnisse, Funktionen, Praktiken von Liveness		
3.1 Was versteht ihr unter dem Begriff „live“?  Warum seid ihr demnach „live“ (oder auch nicht)?	Interaktionen Spontaneität Körperlichkeit ...	Was macht einen Liveact live? Warum gilt ein DJ als nicht live? Warum unterscheidet ihr euch von einem DJ (et vice versa: von einem Liveact)?

Der Leitfaden wurde allen Interviews zugrunde gelegt, um zu einer Vergleichbarkeit beizutragen (vgl. Helfferrich 2014, S. 565; Bogner et al. 2014, S. 28). Er kann zugleich als Versuch der Systematisierung meines Vorwissens und der damit verbundenen, präkonzeptuell geleiteten Vorannahmen und Erwartungen auf Basis meiner Auseinandersetzung mit bereits bestehenden Theorieansätzen betrachtet werden

(Helfferich 2014, S. 567). So verfasste und überarbeitete ich zu jeder Analysedimension Memos, in denen ich meine Beweggründe für die Frage sowie Vermutungen zu Antwortmöglichkeiten notierte:

Frage 3.1 zielt darauf ab, das eigene Verständnis von live und die Konsequenzen dieses Verständnisses hinsichtlich der eigenen musikalischen Praxis zu erfassen. Ich frage bewusst nicht mehr nach „Liveness“, da eher der Begriff „live“ geläufig ist; auch die Frage nach Live-Spiel verengt die Bedeutung bereits auf Handlungen. Die eigene Positionierung gegenüber der Definition soll verstehbar machen, wodurch sich die jeweiligen Praktiken der Musiker\*innen als „live“, „nicht live“ oder dazwischen ergeben haben.

Die Phase punktueller Erhebungen von Daten erstreckte sich über zwei Jahre zwischen Mai 2017 und Mai 2019 (und lag damit, ebenso wie die Auswertung, vor der COVID-19-Pandemie). Nachdem potenzielle Interviewpartner\*innen feststanden, wurden online jeweils Hintergrundinformationen (bspw. Presseinformationen) zur Vorbereitung der Interviews zusammengestellt. Die Zielpersonen (bzw. deren Pressekontakt oder Management) wurden per E-Mail um einen Interviewtermin gebeten oder vor bzw. nach ihren Auftritten vor Ort angesprochen. Einige der Anfragen liefen ins Leere. Dennoch kamen aus ungefähr 130 Anfragen insgesamt 23 Termine zustande. Die Durchführung der Interviews erfolgte persönlich und in der Regel im Backstage-Bereich der Veranstaltungsorte. Teils verabredeten wir uns an öffentlichen Treffpunkten oder trafen uns in den privaten Arbeitsräumen der Musiker\*innen. In Ausnahmefällen erfolgte das Interview digital, so bei Seth Schwarz und Simon Haenel. Mit Bauchklang wurden drei Interviews geführt, wobei hiervon zwei digital erfolgten. Die Anzahl der Interviewten variierte zwischen einer Person (Cinthie, Courtesy, Dirty Doering, Ed Ed, Einmusik, Marcel Schulz von Kollektiv Ost, Thomas Burhorn, Anna Reusch, Seth Schwarz, Sid Le Rock, Simon Haenel, Reinier Zonneveld, @@xy##<sup>38</sup>), zwei Personen (Atlantik, Daniel Brandt und Paul Frick, Dark Sky, Extrawelt, Marc Romboy und Ali Khaley, Ströme) und drei bis fünf Personen (Bauchklang, Elektro Guzzi, Gheist). Die Dauer der Interviews umfasste zwischen 10 und 90 Minuten und wurde mit einem Audioaufnahmegerät aufgezeichnet. Zudem beobachtete ich die Auftritte der von mir persönlich interviewten Personen entweder unmittelbar vor oder nach den Interviews. Im Anschluss an das Interview fertigte ich ein Protokoll an, in das auch Post-Interview-Memos bspw.

---

<sup>38</sup> Die Bezeichnung „@@xy##“ ist ein Pseudonym für einen interviewten DJ, der namentlich nicht genannt werden möchte.

über meine Wahrnehmung der Interaktions- und Kommunikationssituation und hinsichtlich Besonderheiten der einzelnen Themenkomplexe aufgenommen wurden (vgl. Kaiser 2014, S. 86–88; Bogner et al. 2014, S. 61).

Die erste Transkription erfolgte zeitnah und orientierte sich am Prinzip der Gegenstandsangemessenheit (so ausführlich wie nötig, nicht wie möglich). Hier stand die Lesbarkeit und weniger die non- und paraverbale Kommunikation im Vordergrund, da eher von Interesse war, *was* gesagt wurde und weniger, *wie* dies gesagt wurde. Es folgte ein Korrekturdurchgang, in dem Fehler der Transkription reduziert wurden, was sich aufgrund der Fehleranfälligkeit bei der Erstellung eigener Transkriptionen als angebracht herausgestellt hatte (vgl. Kruse 2014, S. 354–358). Zudem wurden die Transkriptionen, computergestützt mit *MAXQDA*, an eine feinere, aber noch immer inhaltlich-semantische Transkription angepasst, was einen Umfang von 6 bis 25 Textseiten Transkription je Expert\*in ergab. In meiner Transkription orientierte ich mich an den Vorschlägen von Dresing & Pehl (2018, S. 21f., 24f.), die ich geringfügig adaptierte, da ich in den Transkriptionen zur Übereinstimmung mit dem Fließtext Abkürzungen vornahm. Die Transkriptionen englischsprachiger Interviews ließ ich zusätzlich professionell überprüfen. Alle oben genannten Interviews wurden vollständig und eigenständig von mir geführt, transkribiert und ausgewertet. Auf Spracherkennungs-Software wurde verzichtet, ebenso auf eine Forscher\*innentriangulation. Zudem wurden die Fassungen, die in Teilen öffentlich zugänglich sind (s. Anhang), teils an den gängigen Sprachgebrauch angepasst.

## Soziologische Ethnografie

Aufgrund des hohen Anteils an erhobenen und ausgewerteten Interviews lässt sich von einer interviewbasierten Studie sprechen. Um die Betrachtung des Forschungsgegenstandes um Perspektiven zu erweitern, wurden diese Interviews um weitere Datensorten ergänzt, wie es sowohl in Studien auf Grundlage von Interviews mit Expert\*innen (Littig 2008, S. 10; Bogner et al. 2014, S. 95) als auch in GTM-Studien vielfach praktiziert und empfohlen wird (Birks & Mills 2015; Breuer et al. 2019). Während in den Interviews über ein beidseitiges Sprechen Texte erzeugt wurden, kamen über weitere Erhebungsmodi ergänzend Datensorten hinzu: als „teilnehmende Beobachtung“, durch ein „Erfahren“ und „Mit/Machen“. Dies sollte zur Gegenüberstellung des artikulierten Wissens der Musiker\*innen mit meinen eigenen

Wahrnehmungen im Feld beitragen. Hierbei wurden audiovisuelle Dokumente hinzugenommen, die als Quellen des Genres bzw. über das Genre behandelt wurden, allen voran Praxisorientiertes für Musiker\*innen (bspw. Tutorials, Anleitungs-/Erklärvideos, Online-Musikportale), Podcasts, Dokumentarfilme/-serien, Videoaufnahmen von Performances und Live-Streaming sowie musikjournalistische Darstellungen (bspw. Print-/Online-Musikmagazine). Hierzu zählt auch die Auseinandersetzung mit Benutzerhandbüchern und mit neuen Musikinstrumenten über den Musikalienhandel.

Dieser Prozess des Bewegens im Feld des Forschungsgegenstandes in Selbstbeobachtung und zunehmender Fokussierung lässt sich auch unter der Methodologie der sozialwissenschaftlichen Ethnografie fassen, auf deren Parallelen und Konfliktlinien zur GTM bereits hingewiesen wurde (Unterkofler 2016; Fernandez 2016; Breuer et al. 2019, S. 220). Als Variante des Bündels ethnografischer Methoden nutzte ich die soziologische bzw. fokussierte Ethnografie, mit der ich die Form dieser zu meinen eigenen Interviews ergänzenden Datenerhebung rahme (Knoblauch 2001/02; Kühn 2011). Diese Form ist passend, da sie die Wirklichkeit nicht nur auf Grundlage eines Sprechens über dieses Feld, sondern insbesondere im Vollzug der sozialen und kulturellen Praxis innerhalb der natürlichen Umgebung dieses Feldes untersucht (Knoblauch 2014, S. 523). So basieren die Ergebnisse der vorliegenden Studie primär auf der Interpretation von Interviewtranskriptionen, die zwar ein Handeln rekonstruieren lassen, jedoch nur begrenzt Aussagen über den tatsächlichen Vollzug von Liveness erlauben. Der Einsatz der soziologischen Ethnografie erlaubte es, Liveness methodisch kontrolliert selbst zu vollziehen und dies für den Erkenntnisprozess nutzbar zu machen.

Der Ethnografie gehe es Knoblauch zufolge darum, das Feld so zu bestimmen, „wie es von den Akteuren in ihren Handlungen und mit ihrem Wissen geschaffen, gestaltet und aufrechterhalten wird“ (ebd., S. 525). Knoblauch beschreibt die soziologische Ethnografie überdies als dezidiert konstruktivistisch, da sie einerseits die „Wissens- und Erfahrungsstrukturen der Beteiligten, die den Sinn ihrer Handlungen konstituieren“, rekonstruiere und andererseits versuche, „die situative Konstruktion der Wirklichkeit in den beobachteten Handlungen nachzuzeichnen“ (Knoblauch 2001, S. 135). Sie findet in kurzen Feldaufenthalten in einer der Forscherperson vertrauten, bekannten Kultur statt. Da die Forscherperson diese als Szeneakteur aktiv modellieren kann, ist nicht ausgeschlossen, dass sie dauerhaft Teil des Feldes bleibt. Die fo-

kussierte Ethnografie wurde im Kontext der elektronischen Tanzmusik bereits erprobt (vgl. Kühn 2011/17; Mathei 2019). Hierbei werden lediglich Ausschnitte eines sozialen Feldes fokussiert, bspw. spezifische Interaktions- und Kommunikationssituationen, wie in dieser Studie Performances. Dies begünstigt auch die für die GTM typische Gleichzeitigkeit von Datenauswertung und –erhebung im Gegensatz zu klassischen ethnografischen Forschungsdesigns, die längere Feldaufenthalte erfordern.

Im Rahmen der soziologischen Ethnografie wurden schließlich auch musikjournalistische Interviews als bereits vorliegende Dokumente miteinbezogen (bspw. Teipl 2013). Diese stellen ebenso potenziell Quellen zur Beantwortung von Aspekten meiner Forschungsfragen dar. Da von den ausgewählten Musiker\*innen eine Vielzahl öffentlicher Interviews verfügbar ist, erwies es sich als zielführend, diese auch in die vorliegende Studie einfließen zu lassen. Zwar lag der Vorteil eigens geführter Interviews zweifellos darin, Liveness zu fokussieren und diesen Schwerpunkt individuell anpassen und steuern zu können. Auf diese Weise konnte auf Deutungswissen abgezielt werden, da in vielen öffentlichen Interviews eher technisches Wissen im Vordergrund stand. Dennoch sprachen mehrere Gründe für bereits veröffentlichte Interviews: Sie sind, sofern sie nicht paraphrasiert, sondern als Audio oder Video aufgezeichnet wurden, hinsichtlich ihrer Überprüfbarkeit attraktiv. Dies kann die intersubjektive Nachvollziehbarkeit stärken. Zudem erlauben von Musikjournalist\*innen geführte Interviews einen prüfenden Abgleich des Gesagten zwischen verschiedenen Interviews derselben Musiker\*in bzw. desselben Musikers. Auch ermöglichen fremde Interviews eine forschungspraktische Fortführung des theoretischen Samplings. Auf diese Weise konnte eine gezielte Auswahl von Interviewpartner\*innen nach inhaltlichen Gesichtspunkten vorgenommen werden, um sich einer theoretischen Sättigung zu nähern (d. h., dass durch die Hinzunahme neuer Fälle keine neuen Eigenschaften bzw. Dimensionen hinzugefügt werden konnten, die Kategorien also *saturiert* waren). Die Fälle ließen sich so weiter kontrastieren, um „Gegenhorizonte“ zu bilden (vgl. Helfferich 2011, S. 174f.). So hat bspw. der Liveact Ocatve One Eingang in die Studie gefunden, da dieser, so der Hinweis des Produzenten, DJs und Liveacts Marc Romboy, als „sehr live“ gilt. Die musikjournalistischen Interviews wurden zudem entlang der oben beschriebenen Meta-Rankings ausgewählt, wodurch weitere Interviews Eingang in die Studie gefunden haben (s. Tab. 3).

Tabelle 3: Ergänzend betrachtete DJs und Liveacts<sup>39</sup>

DJs	Liveacts
Alle Farben	Moderat
Carl Cox	Octave One
Chris Liebing	Rodriguez Jr.
DJ Koze	Ricardo Villalobos
	Stephan Bodzin
	Stimming

### Kodierung und Theoriebildung

Die systematische Auswertung der erhobenen Daten im Stil der R/GTM sieht ein kodebasiertes Vorgehen vor. In iterativen Vorgängen des *ständigen Vergleichens* sollen den Daten, hier primär Textstellen aus den Interviewtranskriptionen, (induktiv) „Konzepte“ (vgl. Breuer et al. 2019, S. 253) zugewiesen werden. Die Daten werden dabei als Hinweise auf Konzepte betrachtet, die das in den Daten Ausgedrückte in theoretischer, prägnanter Form abbilden lassen (im Sinne des sogenannten *Konzept-Indikator-Modells* von Strauss & Glaser, vgl. Breuer et al. 2019, S. 257). In einem Prozess der Überarbeitung und Prüfung von Verbindungen zwischen diesen Konzepten werden die Daten auf einer höheren Abstraktionsstufe zu „Kodes“ und „Kategorien“ (vgl. ebd.) verschmolzen. Diese Kategorien werden dann einander gegenübergestellt und – im Ideal der klassischen GTM – auf *eine* Kernkategorie hin zentriert, die im Ergebnis dann die bereichsbezogene GT abbildet. Die Terminologie und Charakteristik dieser Kodiervorgänge variiert je nach Vertreter\*in der GTM (Muckel 2011, S. 338; Mey & Mruck 2011, S. 34–42; Birks & Mills 2015, S. 87, 91; Breuer et al. 2019, S. 248–258).

Im Rahmen dieser Arbeit erfolgten die Kodiervorgänge in Anlehnung an Breuer et al. (2019, S. 248–287), die sich wiederum auf die Einteilung des Kodierens in *offenes*, *axiales* und *selektives* Kodieren von Strauss' & Corbin (1991/96) beziehen (vgl. Breuer et al. 2019, S. 255). In der ersten Phase des offenen Kodierens wurden auf einer Mikro-Ebene für Worte bis hin zu mehreren Zeilen Konzepte für das in den Daten

<sup>39</sup> Die hier vorgenommene Zuweisung in DJs und Liveacts ist fluide, da manche DJs auch als Liveacts auftreten (et vice versa).

Ausgedrückte entwickelt. Um den Überblick zu behalten, wurden schrittweise zentrale Codes ausgewählt, deren Eigenschaften und Merkmalsausprägungen erarbeitet wurden. Während diese anfangs teils die dem Leitfaden inhärenten Präkonzepte spiegelten, versuchte ich zunehmend den Relevanzen der Musiker\*innen zu folgen, bspw. durch deren explizite Gewichtungen und durch von ihnen inspirierte In-vivo-Codes, die die Sprache der Interviewten aufzunehmen versucht. Innerhalb der Phase des axialen Kodierens wurden in hierarchischen Listen angeordnete Codes ausgewählt, auf Zusammenhänge hin untersucht und allmählich zu Kategorien abstrahiert (als Meso-Ebene). So wurde bspw. aus dem Verständnis von „live“ als etwas, „das einfach aus dem Moment heraus passiert“, die Praxis „Momente kreieren“. Die dieser Praxis zugrundeliegende Bedeutung der intensiv beschriebenen Räumlichkeit und Zeitlichkeit der Performance wurde weiter zur Dimension „Raum-Zeit“. Die Entwicklung einer Kernkategorie, zu der die restlichen Kategorien im nächsten Schritt des selektiven Kodierens in Beziehung zu setzen sind, wurde lange als zentral erachtet. Hiervon wird in neueren Studien jedoch Abstand genommen (Mills & Birks 2015, S. 97; Breuer et al. 2019, S. 286). Das selektive Kodieren kann in dieser Studie in der Kernkategorie „Setzung“ als Makro-Ebene gesehen werden, zu der die restlichen Kategorien in Beziehung gesetzt wurden.

Im Laufe des Forschungsprozesses entstanden so 400 Codes, die über 3000 Textstellen zugewiesen wurden. Diese wurden im Fortgang auf acht zentrale Kategorien verdichtet, die in Abschnitt 4 als Ergebnis verschriftlicht sind. Hierbei wurde versucht, dem Denken in Zusammenhängen sowie dem Problematisieren und Auffächern zu folgen. So sind die Abschnitte daran orientiert, die Bedeutung von Liveness (Forschungsfrage 1) sowie die Folgen für die Setzungen (Forschungsfrage 2) zu beschreiben und typologisch auszuloten (Forschungsfrage 3). Die Struktur der Ergebnisdarstellung orientiert sich dabei an der Struktur des Leitfadens. Die aus der soziologischen Ethnografie gewonnenen Daten wurden im Laufe des Forschungsprozesses in die Kategoriebildung eingewebt.

Nach Breuer et al. (2019, S. 287–317) basiert die finale Darstellungslogik der Ergebnisse und ihre Modellierung auf einer apriorischen Setzung der Forscherperson, die es zu begründen und zu reflektieren gilt. Ob es sich bei der finalen GT, so Breuer et al., um ein Handlungsmodell, ein topografisches Modell, ein temporal-prozessuales Modell, ein Typen-Modell oder um ein durch Kodierfamilien inspiriertes Modell handele, beruhe auf Entscheidungen, die die Forscherperson treffe. Schwerpunkt der Studie war die dichte Exploration von Bedeutungen von Liveness sowie ihrer

Materialisierungen. Hierin sieht sie ihren theoretischen Beitrag, nicht jedoch im Anspruch einer vollständigen Ausarbeitung eines Handlungsmodells. Auch wenn das dazu von Strauss & Corbin geprägte „Paradigma“ (vgl. Breuer et al. 2019, S. 290) während des axialen Kodierens als analytische Strategie diente, erklärt die im Ergebnis vorgeschlagene Visualisierung Liveness in der elektronischen Tanzmusik nicht als Handlungsmodell hinsichtlich all ihrer Einflussfaktoren, Bedingungen und Konsequenzen (s. fünftes Kapitel).

Über weite Phasen des Forschungsprozesses wurde, wie von Birks & Mills (2015) und Breuer et al. (2019) nahegelegt, bewusst auf ein themenspezifisches Literaturstudium verzichtet, um möglichst unvoreingenommen am Material arbeiten zu können. Dennoch war es hilfreich, sich mit anderen Studien auseinanderzusetzen, die ein ähnliches Forschungsdesign verfolgten. In fortgeschrittenen Phasen des axialen Kodierens und der Verschriftlichung nahm die Auseinandersetzung mit wissenschaftlichen Beiträgen auf Basis der von mir entwickelten Konzepte zu, die, methodisch konsequent, erst in der Diskussion punktuell zu den aus den Daten generierten Theoriefragmenten ins Verhältnis gesetzt wurden (s. fünftes Kapitel). In Zuge des Modellbildens zur „heuristischen Aufschlüsselung des Feldes“ (Breuer et al. 2019, S. 193; Mills & Birks 2015, S. 100–104) wurde mit verschiedenen Visualisierungen experimentiert. Diese wurden zunehmend verfeinert, sodass im Ergebnis zwei aufeinander bezogene Abbildungen entstanden sind. Sie legen den Fokus einmal auf die Bedeutungen und Materialisierungen von Liveness (s. Abschnitt 4, Abb. 9) und einmal auf die damit verbundenen Setzungen als Kernkategorie (s. Abschnitt 4.7, Abb. 15).

Auch wenn die R/GTM, Expert\*inneninterviews oder die soziologische bzw. fokussierte Ethnografie hier nicht grundsätzlich method(olog)isch diskutiert werden können, wird im Folgenden, bevor der Blick auf die Ergebnisse gerichtet wird, das Vorgehen der Datenerhebung und –auswertung reflektiert.<sup>40</sup> Diese method(olo-

---

<sup>40</sup> Eine wiederkehrende Kritik an der GTM ist bspw. die ihres falschen Einsatzes, insbesondere in Qualifikationsarbeiten (Mey & Mruck 2011; Kruse 2014, S. 96; Birks & Mills 2015). Häufig wird auch das „induktivistische Selbstmissverständnis“ (Kelle 2011, S. 246) angesprochen: Jede epistemische Bemühung sei vorgeprägt und mit Erwartungen, Vermutungen und Vorwissen verbunden (Breuer et al. 2019, S. 4; Kruse 2014, S. 97). Gerade die von Glaser geprägte klassische Grounded Theory vertrete, so vielfach der

g)ischen Reflexionen als eigene Verortung im Untersuchungsfeld und als Skizzierung der Themenfokussierung in die Verschriftlichung hineinzunehmen, soll zur Transparenz von Forschungsprozess und Erkenntnisinteresse beitragen.

## 3.3 Reflektierte Subjektivität und Präkonzeptlinien

Der Blick der fokussierten Ethnografie und der neueren GTM für die subjektivitätsgeprägten Konstruktionsleistungen hat für sie die methodische Konsequenz, den gesamten Forschungsprozess kritisch zu reflektieren (Kühn 2011; Clarke 2012; Charmaz 2014; Birks & Mills 2015; Breuer et al. 2019). Hieraus ergibt sich die Notwendigkeit der Achtsamkeit, Selbstbeobachtung und Bewusstwerdung der eigenen Rollen, Bewertungen und Privilegien gegenüber dem Forschungsgegenstand. Dieser Forderung habe ich nachzukommen versucht, indem ich meine Überlegungen, Fragen und Resonanzen als Memos und in einem Forschungstagebuch dokumentierte. Diese verfasste ich parallel zum Anfertigen und Auswerten der Interviewtranskriptionen, ebenso wie bei der Aufbereitung und Auswertung der fokussierten Ethnografie. Nach Proben, Aufnahmen im Studio, Auftritten mit meiner Band und als DJ hielt ich meine Gedanken als Feldnotizen fest. Hier flossen auch informelle Gespräche mit Feldakteur\*innen ein, ebenso wie Beobachtungen in einschlägigen Clubs und auf mehrtägigen Festivals, die ich als Gast oder als aktiver Musiker besuchte (zu den Clubs zählten bspw. in Berlin Berghain, Watergate, Golden Gate, Sisyphos, Ritter Butzke, KitKat, SchwuZ; im Rhein-Main-Gebiet Tanzhaus West in Frankfurt, Robert Johnson in Offenbach, Planke Nord/Gebäude 27, Kulturclub schonschön und Bellini in Mainz, Schlachthof/Kesselhaus in Wiesbaden; zu den Festivals bspw. das Fusion Festival, Melt! Festival, Ikarus Festival, kreisen 52 und Surf & Skate Festival Hamburg, Folklore im Garten Festival, Wilde Möhre Festival und das Sound of the Forest Festival). Hierbei verschmolzen meine Rolle als Fan, Musiker und Forscher. Aus meiner eigenen musikalischen Biografie ergaben sich Freundschaften mit Musiker\*innen und Erfahrungen innerhalb der Szene, die den Forschungsverlauf inspiriert und ausgerichtet haben. Dies führte mich in meiner Masterarbeit zur Aus-

---

Vorwurf, einen „in der Wissenschaftstheorie längst überwundenen, naiven Induktionismus“ (Strübing 2014, S. 458).

einandersetzung mit Herangehensweisen an Techno, die auf traditionellen Instrumenten basierten. Die bei Techno-Bands und Ensembles analysierten Konzepte instrumentaler bzw. vokaler Anstrengung begriff ich zunächst als Inbegriff von Liveness. Mit Beginn der Dissertation begann ich, das mir anfangs fremde DJing zu erlernen und damit regelmäßig aufzutreten. Für mich wurden so zunehmend auch andere Formen von Liveness erfahrbar, wodurch sich der Analysefokus der Arbeit auf einen Vergleich von verschiedenen Herangehensweisen an die Darbietung von Techno ausschärfte. Dies führte dazu, weniger die Produktion und das Klanggeschehen von „Live-Techno“ zu untersuchen, sondern zunächst grundlegend auszuloten, welche *Bedeutungen* von Liveness im Techno überhaupt vorliegen. Künstlerisch suchte ich zugleich Möglichkeiten, einen orientierenden Rahmen zu finden, den wir uns zum Spielen von Techno setzen wollten. Auch deshalb sprach ich mit (offenkundig deutlich erfolgreicherem) Musiker\*innen, um Kriterien ihrer Setups abzuleiten, die zum Gelingen ihrer Live-Show beitragen. Mein Zugang ist demnach auch von meinen musikalischen Erfahrungen innerhalb des Feldes geprägt, in dem ich auch andere Musiker\*innen in ihrem Live-Spiel mit diesen Fragen beschäftigt sah. Im Zuge der Verschriftlichung und einer veränderten beruflichen Situation zog ich mich allmählich vom Szenekern zurück.

Diese Involviertheit in das beforschte Feld sowie (Vor-)Kenntnisse darüber können sowohl eine Ressource wie auch eine Herausforderung darstellen: Einerseits boten sie als „Szenekapital“ (Kühn 2011) und „Quasi-Expertentum“ (Littig 2008, S. 10) Vorteile im Feldzugang und in der Gewinnung von Daten (Garcia 2013, S. 5f.). Eine praktische Vertrautheit mit dem Feld lässt sich als Vorbedingung für die soziologische Ethnografie betrachten (Knoblauch 2001; Kühn 2011; Breuer et al. 2019, S. 226). Andererseits bestand die Gefahr, durch meine berufliche Feldmitgliedschaft einseitige und selektive Schwerpunkte zu setzen, anstatt den Analysefokus ggf. zu verschieben (vgl. Kühn 2011, S. 55). Sie barg das Risiko, Präkonzepte lediglich zu bestätigen und Untersuchtes vorschnell nachzuvollziehen, anstatt es zu „entverschärfen“ (Kruse 2014, S. 91f.) und – auch in der Verschriftlichung – konkret zu benennen. Als Schlagzeuger war ich eher mit „Setzungen“ vertraut. Mir war bspw. bewusst, dass Instrumente Ergebnisse individueller Zusammenstellungen sind, wie Brennan (2020) dies in seiner Studie zur Sozialgeschichte des Drumsets veranschaulicht. Um Feedback aus der Scientific Community zu integrieren, wurden die Zwischenergebnisse in verschiedenen Vorträgen vorgestellt. Auch nahm ich aktiv an Forschungskolloquien und Forschungswerkstätten teil. Zudem wurden Interviewtranskripte mit anderen Forschenden aus meinem sozialen Umfeld besprochen.

Die eigene Feldmitgliedschaft kann erschweren, eine kritische Stimme zu den Ergebnissen zu finden. Dies wird dadurch begünstigt, dass die Musiker\*innen nicht anonymisiert sind, wie es die Methodenliteratur zu Interviews vielfach fordert (Bogner et al. 2014, S. 89f.; Breuer et al. 2019, S. 380–388). Dennoch führen auch andere Beiträge aus den Popular Music Studies Interviewpartner\*innen namentlich an, bspw. Sascha Ring (Apparat/Moderat) und Robert Henke (Monolake) von Mark Butler (2014) (vgl. auch Kjus 2018 und Baym 2018). Dennoch dürfte es nicht nur an der Prominenz, sondern auch am Gegenstand selbst liegen, wenn Musiker\*innen in ihren Äußerungen hinsichtlich Liveness unbestimmt bleiben (möchten).

In der Vorbereitung und Durchführung der Interviews lagen ebenso Herausforderungen: So wurde nach einer Anfrage um ein Interview bspw. infrage gestellt, damit zur Wissensproduktion beitragen zu können, da sich Liveness nicht (so) erforschen ließe. Performances müssten ganzheitlich gelebt, vielmehr *gefühlt* werden. Sie entzögen sich einem denkenden Verständnis, ihre Theoretisierung sei in der Community weniger relevant („It’s more important for people that are like a little bit more outside the scene“, Courtesy 84). Als Herausforderung entpuppten sich teils suboptimale Interviewsituationen, wenn Interviews kurz vor oder nach Auftritten spätnachts oder frühmorgens durchgeführt wurden, in noch (zu) lauter, feiernder Umgebung.<sup>41</sup> Die Interviews konnten auch nicht immer in der Nähe des eigenen Setups geführt werden, sodass die konkrete Veranschaulichung ausblieb.

Ein kritisch zu beachtender Aspekt in der Erhebung und Auswertung der Daten liegt im für die GTM elementaren theoretischen Sampling. Da gerade auf Festivals der Feldzugang auf wenige Tage und deren Hochsaison auf wenige Monate im Sommer beschränkt ist, sammelte ich hier teils mehrere Daten, die ich erst später auswerten konnte. Diese wurden zwar früh transkribiert und in Gänze offen kodiert, allerdings hätten sie früher axial kodiert werden können, um so eine weiter theoriegeleitete Fallauswahl zu verfolgen. Wie oben beschrieben, bot die Hinzunahme musikjournalistischer Interviews jedoch die Möglichkeit, dieses Prinzip auf anderem Wege fortzuführen. Die so insgesamt vergleichsweise hohe Vielzahl der ausgewerteten Interviews bot andererseits den Vorteil, dass manche Kategorien äußerst durchsättigt sind (bspw. „eigene Tracks performen“) und eine Fülle an Einblicken

---

<sup>41</sup> Zu Herausforderungen der Feldforschung im Nachtleben der elektronischen Tanzmusik vgl. García 2013.

gegeben werden kann. Einsichtig ist dennoch, dass das theoretische Sampling auf stärker kontrastierende Fälle hätte ausgeweitet werden können: In einer Genre-Einteilung nach Lena (2012) hätten neben den szeneorientierten Fällen einerseits auch avantgardistische, andererseits auch industriebasierte Fälle hinzugenommen werden können, die weitere Facetten von Liveness abbilden werden. Die Ergebnisdarstellung bezieht sich damit stets auf das Sampling, insbesondere in ihren quantifizierenden Aussagen. Sie kann zwar nicht repräsentativ sein, aber vereint dennoch erstmals materialreiche Innenansichten von populären DJs, Liveacts und Bands der Clubkultur in Bezug auf Liveness.



## 4. Ergebnisdarstellung der empirischen Untersuchung – Bedeutungsdimensionen und Materialisierungen von Liveness

Im Zuge des axialen Kodierens entstand eine Dimensionalisierung der Assoziationen von Musiker\*innen zum Begriff „live“. Den Dimensionen wurden jeweils Kategorien und diesen jeweils mindestens ein Begriffspaar zugrunde gelegt, das in Gegensätzen angelegt ist (s. Abb. 9). Die Kategorien stabilisieren die Deutungen der Musiker\*innen dabei begrifflich, lassen aber auch Widersprüche zu (vgl. zur Kategorienbildung Muckel 2011, S. 349). Die Dimensionalisierung basiert folglich auf einem dualistischen Denken, wie es das Verständnis des Live-Begriffs im Feld auf den ersten Blick kennzeichnet: Maschinen und Automatisierung werden z. B. Menschen und Musikinstrumenten gegenübergestellt, wobei erstere weniger mit „live“ assoziiert werden als letztere.

Die Endpunkte sind auf den zweiten Blick allerdings weniger gegensätzlich, als es Abb. 9 suggeriert. Sie müssen als zugespitzte, theoretische Konstruktionen verstanden werden, die ein semantisches Feld eröffnen und begrenzen, zwischen denen sich Abstufungen an Liveness ergeben. Dies entspricht den nuancierten Sinngebungen der Musiker\*innen: So sprechen sie einerseits von einem „nicht live“ (Andhim 44), „not really live“ (Sid Le Rock 62) und „wenig live“ (Dirty Doering 81), andererseits von einem „more live“ (Dark Sky 48) bis hin zu einem „wirklich live“ (Andhim 44), „komplett live“ (Extrawelt 32; MEUTE 47), „super live“ (Cinthie 88) und „richtig live“ (Dirty Doering 81). Ebenso werden Komparative gebildet: „[umso] mehr Unfälle, desto liver“ (Atlantik 135f.). Demnach ist ein graduelles Verständnis von Liveness angemessen, um diesem Spektrum an Varianz gerecht zu werden.

Im Folgenden werden diese Dimensionen im Einzelnen erläutert. Abschnitt 4.1 greift als Grundlage das Verhältnis der Musiker\*innen gegenüber dem Meta-Genre und den musikalischen Rollen auf und kategorisiert ihre Selbstkonzepte, von denen ausgehend sie ihre individuellen Verhältnisse zwischen den in Abb. 9 angezeigten Begriffspaaren bestimmen. Damit werden grundlegende Ausgangspunkte der Musiker\*innen gegenüber der elektronischen Tanzmusik und dem Begriff „live“ nachgezeichnet, auf denen die weiteren Ausführungen aufbauen. Die Überschriften in den

4. ERGEBNISDARSTELLUNG DER EMPIRISCHEN UNTERSUCHUNG

Bedeutungsdimension	Grad an Liveness		Materialisierung
	gering	hoch	
Raum Zeit	Abwesenheit Produktion & Rezeption diachron	Anwesenheit Produktion & Rezeption synchron	„MOMENTE KREIEREN“
	Maschinen Automatisierung Fremdes	Menschen Musikinstrumente Eigenes	„SICH ZEIGEN“ „EIGENE TRACKS PERFORMEN“
Instrumentale Interaktion	Abspielen Bestehendes Sicherheit	Spielen Entstehendes Unsicherheit	„EINGREIFEN“ „NEUES ERSCHAFEN“ „FEHLER MACHEN“
	Passivität	Aktivität	„MIT EINANDER INTERAGIEREN“ „MIT DEN LEUTEN KOMMUNIZIEREN“

© Josef Schaubrich

Abbildung 9: Liveness in Performances elektronischer Tanzmusik – Übersicht (eigene Darstellung)

Abschnitten 4.2–4.5 stellen die zentralen Kategorien dar, die in ihrer Benennung am Feldjargon orientiert sind und überwiegend auf wörtlichen Zitaten beruhen. Dies folgt einem zentralen Ziel der GTM, Handlungen zu formulieren, die den „*Geruch und Geschmack des Gegenstands/-feldes* bei sich tragen“ (Breuer et al. 2019, S. 266, Hervorhebungen im Original). Sie bieten jeweils eine Antwort darauf, was „live“ für Musiker\*innen der elektronischen Tanzmusik *bedeutet* (erste Forschungsfrage) und wie sie dies durch die Ausgestaltung ihrer Setzungen *materialisieren* (zweite Forschungsfrage). Die Überschriften der Abschnitte sind deshalb als Bedeutung und zugleich als Praxis formuliert und jeweils in Anführungszeichen gesetzt. Live spielen bedeutet, in der Performance die hier genannten Kategorien zu vollziehen.

Des Weiteren bahnen diese Abschnitte eine Unterscheidung von DJs, Liveacts und Bands an (dritte Forschungsfrage). So spannen sich zwischen den in Abb. 9 angezeigten Begriffspaaren bewegliche semantische Felder auf, in denen sich die jeweiligen musikalischen Rollen in ihrem jeweiligen Verhältnis zu Liveness kartieren lassen. Wie deutlich werden wird, weisen alle Rollen grundlegende Bezüge zu Liveness auf, weshalb sich große Schnittmengen ergeben, die die begriffliche Unschärfe zwischen diesen Rollen erklären. Diese Schnittmengen sind teils so groß, dass sich die Rollen diesbezüglich nicht mehr voneinander unterscheiden lassen. Dennoch haben manche Dimensionen eher das Potenzial einer Unterscheidung als andere, weswegen sich Tendenzen ausmachen lassen.

Abb. 9 öffnet damit einzelne Zugänge zu Liveness der elektronischen Tanzmusik. Während sich die Raum-, Zeit-, Subjekt-, Objekt- und Klangdimension eher auf einer Makro-Ebene bewegen, spiegeln die Dimensionen der instrumentalen und sozialen Interaktionen eher eine Mikro-Ebene, wobei, entsprechend der gewählten Perspektive dieser Studie, der/die Musiker\*in im Zentrum steht. So basieren diese Interaktionen aus einer Konfiguration von Subjekt(en), Objekt(en) und Klang, die sich innerhalb des Raums und der Zeit der Performance vollziehen. Die Assoziationen der Musiker\*innen zu Liveness lassen sich deshalb auch, je nach Abstraktionsstufe, häufig mehreren Dimensionen zuweisen. Auch ergeben sich Widersprüche, da mehrere und teils widerstrebende Bedeutungen verwendet werden. Entscheidend ist, dass die einzelnen Dimensionen eng miteinander verwoben und hier nur modellhaft voneinander getrennt sind. Wenn jemand bspw. das Spielen einer Sequence durch eine *Roland TR-8* als mehr live empfindet als das Abspielen eines vollständigen Tracks durch einen *Pioneer CDJ*, lässt sich dies sowohl mit dem Grad des Neuen als auch mit dem des Risikos erklären: Bei einer *Roland TR-8* liegt das Klanggeschehen

im Vergleich zum *Pioneer CDJ* kleinteiliger vor, sodass es neu erzeugt und zusammengesetzt werden muss (Grad des Neuen), gleichzeitig können so eher Abweichungen und Fehler auftreten (Grad des Risikos). Das Verhältnis der Dimensionen ist zugleich spannungsvoll, da einzelne Setzungen gegeneinander wirken können. Einem hohen Grad von Liveness als ein „Sich-Zeigen“ kann bspw. die Intention zugrunde liegen, sich als humane\*r Akteur\*in visuell hervortun zu wollen, während ein geringer Grad von Liveness als ein „mit den Leuten kommunizieren“ auf dem Wunsch basieren kann, sich stärker auf die konzentrierte Interaktion mit dem Setup zu fokussieren.

Während Abb. 9 also orientierende Bedeutungen und Materialisierungen benennt, kann sie weniger illustrieren, wie, d. h. in welchen Relationen und mit welchen Handlungsabsichten und Konsequenzen, Musiker\*innen diese in der Performance vollziehen. In Abschnitt 4.6 wird deshalb ergänzend auf die Situation und Kontexte eingegangen, die Liveness bedingen, hervorbringen und darauf zurückwirken. Sie illustrieren die vielfältigen Aspekte, die Einfluss auf die Konfiguration performativer Settings nehmen. In Abschnitt 4.7 werden die Ergebnisse zusammenfassend und in Annäherung an die zentrale Kategorie der „Setzung“ in die eingangs skizzierte Konstellation der Live-Performance eingeordnet (s. Abschnitt 2.3).

### 4.1 Ausgangspunkte der interviewten Musiker\*innen

Um sicherzustellen, dass sich die Musiker\*innen innerhalb der elektronischen Tanzmusik als gemeinsames Referenzsystem bewegen, wurden sie im Laufe der Gespräche um eine Selbstverortung hinsichtlich eines Genres gebeten. Dies machte nicht selten eine gewisse Skepsis gegenüber Genrekategorien bemerkbar. Man wolle bspw. nicht in eine Schublade gesteckt werden und weiter zwischen Stilen changieren können (Atlantik 80; Dirty Doering 139), zumal man sich so besser auf die jeweilige Performance und das Publikum einstellen könne (Gheist 54f).<sup>42</sup> Stattdessen wurden klare Vorstellungen über die Beschaffenheit der aufgelegten oder eigens produzierten Musik artikuliert und diese mit anderen Genres kontrastiert. Romboy (65) beschreibt seine Musik als „spacig, tanzbar und rhythmisch“, Dark Sky (71) als „quite

---

<sup>42</sup> Vgl. auch Dirty Doering i; Extrawelt 79–88; Reusch 219; Sid Le Rock 41; Ströme 80; Zonneveld 53.

organic, rhythmic and melodic, emotional“, Cinthie (44) als „warm, mit einem besonderen Groove“ und Courtesy (34) als „dark, a bit metallic, clean sounding, melancholic“. Reusch (219) verknüpft ihre aufgelegte Musik mit einem bestimmten Tempo („ab 124 bpm [beats per minute] aufwärts“). Als Abgrenzung zu anderen Genres werden Hip-Hop (Andhim 6, 25, 38), EDM und Rave (Andhim 28–32), Jazz (Dark Sky 40) und Rock genannt (Dark Sky 46; Courtesy 76; Cinthie 112). Darüber hinaus wird die eigene Musik einem neuen oder ganz eigenen Stil zugewiesen, bspw. von Dark Sky der „Creative Dance Music“ oder von Andhim – augenzwinkernd – dem „Superhouse“. Die Zuschreibungen zum Zeitpunkt der Erhebung lassen sich, und das ist hier entscheidend, unter das Meta-Genre der elektronischen Tanzmusik fassen:

- *Acid* (Zonneveld 53)
- *Breakbeat* (Courtesy 26; Extrawelt 77)
- *Club Music* (Atlantik 83; Zonneveld 6)
- *Dance Music* (Dark Sky 71f.; Einmusik 46)
- *Disco* (Bauchklang 8; Cinthie 44)
- *Downtempo* (@@xy## 16)
- *Elektronische Tanzmusik* bzw. *elektronische Musik* (Atlantik 78–80; Bauchklang 8; Dirty Doering 139; Einmusik 48; MEUTE 13; Reusch 219; Romboy 5, 9, 27; Romboy & Khaley 11, 63; Sid Le Rock 3; Ströme 80)
- *Electronica* (Dirty Doering 139; Gheist 54)
- *Electro* (Courtesy 34)
- *House* bzw. *Deep House*, *Minimal House* (Andhim 6–14; Bauchklang 8; Cinthie 44, 70; Dirty Doering 139; Zonneveld 6)
- *Techno* bzw. *Minimal Techno* (Andhim 6, 26; Atlantik 80; Bauchklang 8; Brandt Brauer Frick Ensemble 5; Cinthie 44, 70; Courtesy 26, 34; Dark Sky

#### 4. ERGEBNISDARSTELLUNG DER EMPIRISCHEN UNTERSUCHUNG

40; Dirty Doering 139; Ed Ed 39; Elektro Guzzi 47; Extrawelt 79; Kollektiv Ost 34; Reusch 141, 217; Zonneveld 6)

- *Tech House* (Gheist 54; Kollektiv Ost 34; Reusch 141, 217)
- *Trance* (@@xy### 16)

Die Interviews spiegeln diesen Bezug zur elektronischen Tanzmusik deutlich. So beziehen sich die Musiker\*innen fortlaufend auf ihr Umfeld als „Clubkultur“, „Dance-Kultur“, „Szene“ und „Underground“, was ihre Darbietung, ihre Setups und ihre Einschätzung des Publikums beeinflusst. Sie vergleichen und tauschen sich miteinander aus, sie motivieren sich gegenseitig, sind voneinander inspiriert und orientieren sich aneinander (KiNK 4; Sid Le Rock 6f.). Sie unterstützen sich, lernen voneinander und kollaborieren (Atlantik 187; Reusch 36–50, 147; Sid Le Rock 89–92). Ihre Setups weisen teils große Ähnlichkeiten auf (Einmusik 328–330; Extrawelt 15–24), teils wird sich darüber von anderen abgegrenzt (Einmusik 326). Im Laufe ihrer Karrieren nehmen ihre Erfahrungen und Einblicke in die Szene und die musikalische Praxis von Gleichgesinnten zu, sie professionalisieren ihr eigenes Live-Spiel und beginnen diesbezüglich zu wissen, „worauf es ankommt“: etwa, wann Effekte sinnvoll einzusetzen sind und wann welche Tracks passen (Reusch 239), wie mit Fehlern umzugehen ist (Dirty Doering 65–73) und wie sie das Verhalten des Publikums angemessen interpretieren (Einmusik 56).

In den Definitionen des Live-Begriffs betonen sie wiederholt dessen Spezifik. In der elektronischen Tanzmusik zirkulierten Live-Verständnisse, die für andere Genres nicht im gleichen Maße gelten müssten. Das, was Liveness für sie ausmacht, bezöge sich lediglich auf den „Clubkontext“ (Atlantik 88), den „club-elektronischen Aspekt“ (Romboy 27), „the current state of club music“ (Courtesy 44). Ihr Verhältnis zu Liveness wird teils mit der eigenen Zugehörigkeit zur Clubkultur begründet: Reusch (111–129, 301) beweise bspw. durch ihren Verzicht auf die Nutzung des Sync-Buttons Expertise und Authentizität und trage so zum Schutz der „Technokultur“ bei; Zonneveld (35) spiele aufgrund seines „artistic view of techno“ live.

Auf Basis ihrer stilistischen Selbstverortung, ihrer wechselseitigen Bezugnahmen und Beeinflussung kann folglich von einem gemeinsamen Referenzsystem gesprochen werden, dem sich die Musiker\*innen bewusst sind. Sie fühlen sich diesem verbunden und je als Stellvertreter\*in angesprochen. In dieser Verbundenheit ist es nicht entscheidend, welche jeweiligen musikalischen Rollen als DJ, Liveact, Band

oder Hybrid eingenommen werden. DJs und Liveacts sind, so explizit Andhim (52), „gleicher Bestandteil derselben Szene“, die „mehr oder weniger dasselbe Publikum“ adressieren und „die gleichen Bühnen miteinander“ teilen. Beide finden, so auch Einmusik (44), gleichermaßen „im Clubkontext“ statt. Auch auf Seiten der Techno-Bands und -Ensembles ist diese Verbundenheit zur elektronischen Tanzmusik gegeben, die sich in ihren eigenen Zuschreibungen hierzu ausdrückt – auch wenn ihre Auftrittsorte und Publika eine höhere Varianz aufweisen. MEUTE (73) würden sowohl auf Techno-, Jazz- und Klassik-Festivals als auch auf der Straße, bspw. im Rahmen von größeren Stadtfesten spielen. Elektro Guzzi (99) träten sowohl auf Elektro-, Experimental- als auch auf Indie-Festivals auf. Gheist (2–7, 48), als selbst-bezeichneter Hybrid, sprechen ebenso von dieser Auffächerung der Zielgruppen (vgl. auch Bauchklang 53; Ströme 89f.).

### DJs, Liveacts und Bands und ihr ambivalentes Verhältnis zu Liveness

Neben einer stilistischen Verortung wurden die Musiker\*innen um eine Reflexion ihrer musikalischen Rolle(n) gebeten, um die bereits durch das theoretische Sampling vorgenommene Zuordnung zu überprüfen (s. Tab. 1). Auf Grundlage dieser Zuordnung wurden im weiteren Forschungsverlauf rollenspezifische Charakteristika hinsichtlich Liveness abstrahiert. Wie beurteilen bspw. Liveacts ihre eigene Liveness und die von DJs? Auf dieser Selbst- und Fremdbeschreibung wurden übergeordnete Parallelen für die jeweiligen Rollen gesucht, auf deren Basis dann eine Verortung dieser Rollen innerhalb der Begriffspaare aus Abb. 9 erprobt wurde. Diese war als grobe Annäherung gedacht, die auf dem konkreten Sampling dieser Arbeit basierte und stets vor dem Hintergrund der Spezifik der Fälle gelesen werden sollte. Als herausfordernd erwies sich jedoch, dass das Verhältnis zum Live-Begriff erstens nicht immer eindeutig ist und sich zweitens mit neu hinzukommenden Fällen die Zuordnung teils verschoben hat, sodass ältere Fälle fortan von der Einordnung abwichen. Dass und wie Abb. 9 alle betrachteten Performances der Musiker\*innen als live denkt, stimmt folglich nicht zwingend mit einzelnen Fällen überein. Ein Beispiel: Der Bezug von Liveness auf instrumentale Interaktionen zieht nach sich, auch die MSI von DJs als live zu bezeichnen, da diese, wenn auch in einem vermeintlich geringeren Grad, während der Performance über Möglichkeiten der Einflussnahme auf das Klanggeschehen verfügen. Tatsächlich beschreiben manche DJs dieses Tun als Live-Spiel, weil sie im Moment der Performance Entscheidungen treffen, die in

#### 4. ERGEBNISDARSTELLUNG DER EMPIRISCHEN UNTERSUCHUNG

diesen MSI wirksam werden. Auch spielen die Formate der Abspielmedien eine Rolle: Cinthie (88) empfindet ihr Auflegen mit Vinyl als mehr live als digitales DJing, da es mehr Aufmerksamkeit und Eingriffe erfordert: „Ich sehe das schon so, dass ich live spiele“. Ebenso grenzen andere DJs ihr DJing aber dezidiert ab. Dirty Doering, Andhim und Kollektiv Ost distanzieren ihre performative Praxis, ihre musikalische Rolle und ihre Artefakte entschieden vom Live-Begriff (vgl. auch Romboy 23; Ströme 2, 76):

Das, was ich mache, ist auch live. Aber [...] ich würde jetzt niemals bei mir „live“ dahinter schreiben. Für mich ist das ganz klar eine DJ-Sache. (Dirty Doering 81)

Wir sind keine Live-Künstler und wir haben da auch wenig Erfahrung [...] wir sind klassische DJs. (Andhim 10)

Wir sind ja kein Liveact, wir sind schon DJs. (Kollektiv Ost 16)

Wir haben Bock drauf, ein DJ-Set zu spielen. Nicht live. [...] Wir stehen auf diesen ganzen DJ-Kram. Wir machen das gerne, wir sind gerne DJs. Und deswegen [...] ist es unrealistisch, dass wir jemals live spielen. (Kollektiv Ost 50–62)

Einzelne Fälle lassen sich demnach in unterschiedlichem Maße auf die jeweiligen Bedeutungsdimensionen und Materialisierungen rückbeziehen. Eine Individualität nicht nur der Zuordnung, sondern ebenfalls der Herangehensweisen und Umsetzungen heben die Musiker\*innen selbst hervor:<sup>43</sup>

Jeder Künstler macht das [...] in seinem eigenen Style. (Einmusik 12)

Ich glaube, es ist immer typabhängig. (Ed Ed 55)

Jeder Artist hat eigentlich so seine Musik, oder seine Idee von Musik, die er dann durch diese Instrumente darbietet. (Ed Ed 109)

Da gibt's natürlich riesige Abstufungen / [...] Das ist ja auch eine Riesendiskussion in der Szene, „Was ist überhaupt live?“ [...] Ich meine, jeder hat da so sein Ding und jeder macht es, wie er das für richtig hält. [...] Selbst in dieser, ja, Live-Welt, da gibt es [...]

---

<sup>43</sup> Vgl. auch Dirty Doering 81–97, 147–153; Gheist 10, 107–113; Kollektiv Ost 53–60; Romboy 45–51; Ströme 51–53.

unheimliche Qualitätsunterschiede. Und Qualität jetzt nicht im Sinne von „Das ist schlecht und das ist gut“. (Andhim 44–52)

Zwischen einem USB-Stick und zwei CD-Playern und Plattenspielern und einem Setup aus viel Zeug und Controllern und Selber-dazu-Spielen ... da gibt's ganz viel. (Bauchklang 32)

That's what I like about it, it's individual performance, you are doing something based on what you like and what you wanna do, you know? So, of course, we asked each other tips too like „How do you do that?“ or „How can I solve this issue?“ [...] But when it comes out like how to play your songs, that's no one's business but my own. (Sid Le Rock 90–92)

Diese Varianz betrifft insbesondere Liveacts und Bands, deren Setups sich stark voneinander unterscheiden können. Eine Ursache liegt darin, dass sich die Art der Darbietung und die darin eingenommenen Rollen und verwendeten Setups aus einem biografischen Hintergrund ergeben. Dieser wird in den Interviews wiederkehrend betont. Viele verfügen in ihrer musikalischen Laufbahn über Erfahrungen sowohl als Produzent\*in als auch als DJ und Liveact, bisweilen auch als Live-Instrumentalist\*in (Atlantik 99; Dark Sky 3–6; Einmusik 46; KiNK 4; Kollektiv Ost 50; Sid Le Rock 3; Ströme 75f.). Die Musiker\*innen entscheiden sich im Laufe der Zeit dann entweder dauerhaft für eine Rolle oder bieten verschiedene Shows und Rollen parallel an (Dark Sky 5f.; Sid Le Rock 3, 9). Vielfach wird sich auf eine Persona festgelegt und das jeweils Andere dieser gegenübergestellt: Man sei einfach DJ, Liveact oder Band, weil man die jeweils andere Rolle nicht bzw. nicht mehr wolle oder könne (Atlantik 99; Einmusik 46; KiNK 4; Kollektiv Ost 50). Dark Sky verweisen in ihrer Entscheidung für einen Liveact auf ihre bestehende Expertise („Why not do what we're good at and bring that to the table?“, Dark Sky 93). Sid Le Rock und KiNK erläutern, dass ihre Entscheidung für einen Liveact durch biografische Zufälle initiiert wurde („I think, it kind of happened by accident“, Sid Le Rock 7; „I accidentally became a successful live act“, KiNK 4). Diese Hybridität der Rollen könnte erklären, warum die Rolle, die ich den Musiker\*innen sehe (s. Tab. 1), nicht ausnahmslos den Selbstverständnissen der Musiker\*innen entsprechen – Ströme (2) und Extrawelt (6–8) beschreiben sich bspw. als Bands, nicht als Liveacts.

Des Weiteren fällt auf, dass insbesondere Liveacts einen DJ-Hintergrund besitzen und das Auflegen beherrschen. Sie stehen dem DJing nah, legen gelegentlich als DJ auf und können darauf ausweichen (Atlantik 174; Dark Sky 4–6; Einmusik 46, 136;

Sid Le Rock 3–9). Kein DJ tritt jedoch regelmäßig als Liveact auf. Sie stehen dem Spielen als Liveacts wesentlich weniger nah, was auf die unterschiedlichen Anforderungsprofile der Rollen hinweist.

Das „Wie“ des Live-Spiels ist somit von etlichen individuellen Faktoren beeinflusst, die auf die jeweilige Biografie zurückgehen bzw. sich hierin niederschlagen. Die hieraus hervorgehenden individuellen Herangehensweisen lassen sich als Vielfalt kultureller Produktion und Rezeption innerhalb der elektronischen Tanzmusik interpretieren. Diese Vielfalt erklärt aber auch, warum der Live-Begriff hier so unbestimmt und keinesfalls eindeutig „festgelegt“ ist, sondern stattdessen in seiner Gewichtung, Bewertung und Zuweisung diskutiert wird. Weil Musiker\*innen in der Gestaltung ihrer künstlerischen Darbietung sowie deren Kommunikation weitgehend frei sind, können sie sich auch ermächtigen, sich selbst, ihre Performance und ihre Musik als „live“ zu bezeichnen. Man bezeichne etwas als „live“, „because that’s the allowed like“ (Courtesy 84). Dass dies schlicht gestattet sei und es sich nicht um einen „geschützten“ Begriff handele, werde auch ausgenutzt, etwa, wenn die eigene Liveness „aggressiv kommuniziert“ (Gheist 75) und nur als solche „verkauft“ (Dirty Doering 81) werde. Viele Liveacts und Live-Performances seien eigentlich nicht live oder zumindest nicht live genug. Diese werden infolgedessen kritisiert, während besonders „gute“ hervorgehoben werden (Cinthie 53, 88; Einmusik 154; Reusch 121–129). Letztere ließen eine kreative und soziale Leistung bestaunen (Andhim 58; Reusch 271), sie vermittelten einen anderen „Glamour“ (Atlantik 127), das Zusehen und Zuhören sei etwas Besonderes (Gheist 70) und mache einfach Spaß (Kollektiv Ost 58): „People are a little bit more amped with a live performance [...] live is so much cooler“ (Sid Le Rock 27). Viele träumten davon, solch ein Live-Set spielen zu können (Reusch 303). Auch wenn vor allem eine MSI Live-Spiel vermittelt, wird bereits deutlich, dass ein Nachvollzug dieser MSI für das Durchleben von Liveness als überbewertet gilt (Gheist 73). Courtesy etwa kritisiert einen Hype der Darbietung von Liveacts:

I think it’s fine that there is live electronic music and stuff, but I think it’s denying history to tell (?) that it is more authentic or more artistic than DJing. [...] I think there is space for both, but I think [...] it’s actually like really old school rock view of looking at music, that the live is like the more, inventive or original. And in a club context, to be honest, DJs work that space better, most of the time, than a Liveact does. (Courtesy 76)

Folglich wird keinesfalls allen Dimensionen von Liveness ein wichtiger Stellenwert zugewiesen. Während sich für manche die Liveness einer Performance in einer Dimension erfüllt, müssen für andere mehrere zusammenwirken. Zusätzlich zur Anwesenheit einer Person aus Fleisch und Blut sowie eines Publikums bedarf es bspw. für KiNK (8) für eine Live-Performance primär die Präsentation eigener Musik. Für Gheist (101–113) ist darüber hinaus zentral, dass diese Musik auf eine bestimmte Art und Weise – nicht abgespielt, sondern gespielt – präsentiert wird. Für Einmusik ist dieses Spielen wiederum weniger entscheidend, sofern es sich ausschließlich um eigens komponierte Musik handelt, die künstlerisch aussagekräftig ist (vgl. Einmusik 182–187, 282). Auch Ed Ed (12) distanziert sich von der Notwendigkeit des Spielens: Ein Abspielen von vorher Festgelegtem sei nicht weniger live, wenn auf diese Weise ein über mehrere Stunden hypnotisierender Sog entfaltet werden könne. Für Bodzin hingegen ist eine audio/visuelle Kausalität entscheidend. Auf der anderen Seite ist Konsens, dass MEUTE, die Coverversionen von Tracks und keine Eigenkompositionen präsentieren – deshalb also diesbezüglich als nicht live anzusehen wären – als äußerst live gelten. Diese unterschiedliche Gewichtung der Dimensionen trägt dazu bei, dass die mit diesen Gewichtungen verbundenen Rollen als entsprechend unterschiedlich live eingeschätzt werden.

Auch wenn die Herangehensweisen individuell sind, überschneiden sich die jeweiligen Materialisierungen und dahinterstehenden Motive in vielfacher Weise. KiNK beobachtet eine Auflösung bzw. Verschmelzung der Rollen und formuliert exemplarisch (vgl. auch Atlantik 91):

First of all, what I wanted to say is: there was and there is still no formula what is electronic music live. [...] Now it's very difficult for me to separate creating electronic music live and DJing like playing records. [...] In the moment, the border between playing records and creating music live is disappearing, slowly. (KiNK 8)

Die Definition von Liveacts sei, so auch Gheist (7), „heutzutage schwierig“. Dies legen auch Unsicherheiten bei der eigenen Zuordnung als Liveact nahe, die im Vergleich zur Selbstbeschreibung von DJs zögerlicher erfolgt. Dark Sky (2) sprechen als „performers“ und nicht als Liveact von sich, Atlantik verzichten vollständig auf den Begriff. Konstellationen aus mehr als einer Person neigen dazu, sich eher als Band zu beschreiben (Atlantik 4), während DJs viel selbstverständlicher über fremde Liveacts sprechen (Cinthie 20, 88; Dirty Doering 37, 81, 151). „Live“ wird schließlich auch als begriffliches „Überbleibsel“ (Dirty Doering 81–97) beschrieben, das „irgendwie in dieser Szene irgendwann mal entstanden ist“ (Extrawelt 8) und nun

lediglich hinter den Namen von Liveacts in Lineups stünde. Es bezeichne ein diffuses Tun, dessen Zusammenhänge für das Publikum nicht verstehbar sind („Irgendwas machen die da und das ist irgendwie abgefahren“, Extrawelt 145; vgl. auch Sid Le Rock 12). „Live“ würde im Kontext der elektronischen Tanzmusik begrifflich zweckentfremdet und sei hier eigentlich wenig angemessen (Romboy 27). Der Begriff scheint aus anderen Genres adaptiert worden zu sein, um Künstler\*innen im Techno zu betiteln, die vor Publikum eigene Musik präsentieren, aber keine DJs sind. Wie unklar der Begriff „live“ zuletzt ist, zeigen begriffliche Repetitionen und Verstärkungen („live live“, Gheist 113; „live Live-Darbietung“, Ed Ed 8; „live Liveact“, Ed Ed 10; „einen kompletten Liveact“, Cinthie 20; „bei richtigen Liveacts“, Cinthie 88). Für die Band MEUTE (29) sowie für Ströme (48–59), die als Liveact ebenfalls einen Bandhintergrund aus ihrem vorherigen Projekt „LaBrassBanda“ haben, ist die Bedeutung von Liveness indes kaum fraglich und stößt als Infragestellung eher auf Verwunderung und Überraschung. Gerade mit traditionellen Instrumenten sozialisierte Musiker\*innen verwenden den Live-Begriff, wenig überraschend, viel selbstverständlicher und halten ihn kaum für erklärungsbedürftig. Im Übrigen wird eine Zunahme von Liveacts und hybriden Konstellationen beobachtet und weiter prognostiziert (Atlantik 185; Ed Ed 93; Einmusik 166; Ströme 205). DJs würden zwar nicht verdrängt, die elektronische Tanzmusik aber insgesamt diverser, wobei der technologischen Entwicklung eine immense Bedeutung zugesprochen wird (Dark Sky 67; Sid Le Rock 56; Zonneveld 45), etwa Virtual Reality (Atlantik 176–185).

### Performance als Aushandlung performativer Identitäten

Neben den musikalischen Rollen emergierten im Laufe des Forschungsprozesses zusätzliche Rollen, die die hier untersuchten Musiker\*innen zur Beschreibung ihrer Performance nutzen: (1) „Künstler\*in“, (2) „Entertainer\*in“, (3) „Dienstleister\*in“, (4) „Lehrmeister\*in“/„Priester\*in“ und/oder (5) „Star“. Diese wurden als Konzept der „performativen Identität“ übernommen. Im Laufe der Interviews verfestigte sich der Eindruck, dass die performativen Identitäten der Musiker\*innen ihre jeweiligen Materialisierungen von Liveness innerhalb der jeweiligen Dimensionen steuern und so Orientierungen hinsichtlich ihrer jeweiligen Funktionen geben können. Unter einer performativen Identität verstehe ich demnach ein Selbstkonzept der Musi-

ker\*innen, das ein bestimmtes Verhaltensrepertoire innerhalb der Performance umfasst. Ich skizziere diese Begriffe nun auf Basis der in den Interviews zum Tragen kommenden Verständnisse:

(1) Unter Künstler\*innen (Artists) werden Personen verstanden, die von einem subjektiven Ausdruckswillen und Geltungsbedürfnis geleitet sind und in künstlerischer Reflexion (Einmusik 282) absichtsvoll (Einmusik 100) eigene Musik bzw. eine individuelle Musikauswahl (Cinthie 36–40) präsentieren. Ihre dargebotene Musik ist von einer persönlichen Handschrift sowie von künstlerischer Selbstbestimmung und Integrität gekennzeichnet, also weitgehend unabhängig von Wünschen der Veranstalter\*innen und des Publikums (Cinthie 36; KiNK 10). Künstler\*innen zeichnen sich durch ein hohes Interesse an der eigenen Verwirklichung aus, sie lassen sich von ihren eigenen künstlerischen Visionen leiten, fokussieren sich eher auf „die Musik“ (Bauchklang 31) als auf eine Show und spielen weniger „funktional“. Dark Sky (93) fühlen sich bspw. erst dann als „true artist“, wenn sie vor Publikum *eigene* Musik präsentieren. Auch bei Sid Le Rock lässt sich der Wunsch der Selbstverwirklichung erkennen, der ihn zur Darbietung als Liveact veranlasst habe:

I only believed in what I was doing / even though influenced by others, you know, that you hear their music. But playing their music didn't feel right for me at the time. (Sid Le Rock 5)

Auch im Kreieren von Momenten in der Performance liege etwas Künstlerisches, da, so Einmusik, „gewisse Sachen“ (Einmusik 326) nur dort erfahrbar seien.

Künstler\*innen sind zugleich Musiker\*innen, die mit ihrem Instrumentalspiel (Atlantik 51; Cinthie 102; Reusch 2, 56; Romboy 17; Ströme 2) und ihrer Fähigkeit zur Improvisation (Cinthie 88) über Wissen und Können verfügen, das sie besonders qualifiziert (Extrawelt 2). Ihre Kreativität (Reusch 28) befähige sie, ohne fremde Hilfe (Reusch 60) eigene Musik (Cinthie 102) zu erschaffen. Musiker\*innen sind damit zudem gleichsam Instrumentalist\*innen, da sie auch neuere technische Geräte wie ein Musikinstrument spielen können. Dies wird in Interviewausschnitten von DJs und Liveacts erkennbar, die über ihren Gebrauch von Turntables, Mischpult, Drumcomputer/Sampler, Modularsynthesizer und Sampler/Controller teils als Instrumente sprechen:

Da ging es wirklich darum, [...] den Plattenspieler als Instrument [...] zu benutzen. (Andhim 6)

#### 4. ERGEBNISDARSTELLUNG DER EMPIRISCHEN UNTERSUCHUNG

Wir benutzen das Mischpult natürlich auch zum Mischen und Arrangieren der Tracks, aber auch als Instrument. Also die EQs sind wichtig, die Effekte, die Wayan über die AUX-Wege steuert. Die sind dann auch praktisch wie ein Instrument. (Extrawelt 181)

Also die Modularsynthesizer sind quasi unsere Instrumente und das Instrument muss man beherrschen, [...] genauso wie man Schlagzeug gelernt und studiert hat. (Ströme 38)

Es ist [...] so, dass ich das so verstehe, dass wir auf der Bühne den Drumcomputer, den Sampler, die Synthesizer und so weiter, als Instrumente spielen / [...] Also ich habe z. B. hauptsächlich Drums und Percussion und sehe den Drumcomputer schon so als mein Hauptinstrument, was ich auch irgendwie, ja, zu spielen, sozusagen, gelernt habe, sage ich mal. (Atlantik 5–21)

It's almost ten years, I use *Maschine* [...] I played so many hours in the studio but also with gigs. Now I always play with it. So, I can literally close my eyes and play the *Maschine*, I can do everything, [...] it's like playing an instrument. (Zonneveld 39–41)

I kind of see this now as an instrument, like the whole thing, and I've learned it over the years by using it all the time that I kind of use it blindly. I don't really have to look at the monitors and the computers so much and it's very intuitive working for me. (Chris Liebing i)

(2) Entertainer\*innen hingegen liefern primär eine Show (Andhim 44), unterhalten das Publikum und treiben es zum Tanzen an (Reusch 245). Gheist (79) und Einmusik (44) möchten gutes Entertainment liefern, wie es auch Ströme beschreiben:

Du hast natürlich als Musiker den Job, zu entertainen. Die Frage ist, wie Entertainment aussieht. Die einen machen halt auf supercool, oder Kraftwerk, die machen es in ihrem Style. Dann gibt's welche, die so voll „Heey, auf geht's!“ [...] Letztendlich ist es immer eine Art von Entertainment. Die Frage ist nur, wie macht man es. (Ströme 184)

Da neben DJs ebenso Liveacts tendenziell allein, seltener auch zu zweit performen, beschreiben sie sich demnach als Alleinunterhalter (EiniMusik 340) und One-Man-Band bzw. One-Man-Live-Show (Extrawelt 8; Romboy 88).

(3) Hiermit geht eng die Rolle des Dienstleisters/der Dienstleisterin einher, der/die mit den Veranstaltenden in einem Vertragsverhältnis steht und für eine vorab ausgehandelte Dienstleistung bezahlt wird (Reusch 18, 135; Sid Le Rock 33). Diese Dienstleistung wird maßgeblich von den Erwartungen der Beteiligten beeinflusst. So sind Veranstalter, Booking und Publikum gleichermaßen zufrieden zu stellen (Atlantik 143; Cinthie 36–44, 110; Dirty Doering 105; Ed Ed 47; KiNK 16; Kollektiv Ost 36). Da das Publikum das Honorar wesentlich mitfinanziert, sei es der „Job“ (Cinthie 112–116) von Dienstleister\*innen, dass vor allem dieses bekomme, „was es in dem Moment haben möchte“. Dies kann das Bedienen eines bestimmten musikalischen Stils oder die Verwendung und Sichtbarmachung eines spezifischen Setups betreffen, aber auch der Verzicht auf Formen von Liveness, die das Publikum beim Tanzen stören (Cinthie 32; Ed Ed 65). Im Wissen um die Begrenztheit dieses Anspruchs („you can never make everyone happy“, Zonneveld 53) bedeutet das Selbstverständnis als Dienstleister\*in primär, „abzuliefern“ (Reusch 173–175) und die situativ erspürten Bedürfnisse der Gemeinschaft optimal zu bedienen. Dienstleister\*innen orientieren sich v. a. am jeweiligen Publikum, denen entsprechende Aufmerksamkeit entgegenzubringen ist („I have to distribute my attention to the room“, Courtesy 56). Zentrale Bedürfnisse der Darbietung sind Spaßhaben, Tanzbarkeit und Partytauglichkeit, sodass die Auswahl der Tracks an Funktionalität ausgerichtet ist.

Diese Rolle gewinnt dahingehend an Gewicht, da die Musiker\*innen mit ihren Gagen einen meist beträchtlichen Teil ihres Lebensunterhaltes bestreiten (Bauchklang 19; Dirty Doering 39; Reusch 48, 73–77; Sid Le Rock 58; Ströme 19–24). Live-Performances stellen nicht nur eine existenzielle Einnahmequelle dar, sie bieten auch die Chance, die eigene Reichweite zu erhöhen, die Fanbindung zu pflegen und bei einem großen Publikum Werbung zu platzieren, etwa für eigene Releases. Um langfristig weitere Bookings zu erhalten und Musik zu verkaufen, sollten Performances also möglichst „nachhaltig“ funktionieren (Einmusik 44, 60, 130; vgl. auch Atlantik 143; Sid Le Rock 33). Es ist demnach auch im wirtschaftlichen Interesse der Musiker\*innen, die mit Live-Performances assoziierten Qualitäten sicherzustellen, um ihre berufliche Grundlage dauerhaft zu erhalten. Auch deshalb tragen Musiker\*innen Anreize bei, die Zielgruppen veranlasst, Techno-Events, die mit anderen Freizeitangeboten konkurrieren, zu bevorzugen. Hierzu zählt das Erleben einzigartiger Momente, die nicht bereits durch verfügbare Dokumente zu bekommen wären, kurz: ihr Beitrag dazu, dass ein Publikum Eintritt bezahlt, vor Ort bleibt, konsumiert,

und dies wiederholen möchte. Es wird folglich auch live gespielt, um Geld zu verdienen, wobei Liveness ein grundlegendes Kapital darstellt.

Als live deklarierte Performances können für Musiker\*innen zu mehr Einnahmen führen (etwa aufgrund von GEMA-Ausschüttungen und höheren Honoraren), was ebenso Anreize schafft, Performances als live anzukündigen und als Liveact und nicht als DJ zu bewerkstelligen (Ed Ed 2–4). Höhere Einnahmen seien jedoch kein Hauptgrund, live zu spielen. Dies bedeutet nicht, dass höhere Einnahmen nicht gerechtfertigt seien:

Live you would typically get a little bit more than what a DJ gets. Because, honestly, we are doing a lot more than what a DJ does. A DJ will pick up the records. And yeah, I know, they got the costs of buying the MP3s or the vinyls, but we are buying gear, and we are setting it up, we are doing rehearsal and we are doing sound check. So, come on! That's why we get paid more. (Sid Le Rock 58)

Eine hohe Marktnachfrage für originelle und innovative Live-Performances kann dies weiter verstärken (KiNK 4). Die eigene Darbietung als „live“ zu zertifizieren, kann deshalb auch karrierestrategische Gründe haben: Es verspricht Wettbewerbsvorteile und kann als Erweiterung des künstlerischen Portfolios förderlich für die eigene berufliche Laufbahn sein. Ökonomische Überlegungen zeigen sich auch im Wunsch, sich durch ein publikumswirksames Live-Spiel und Setup sowie durch einen eigenen musikalischen Stil von der Masse an konkurrierenden Musiker\*innen abzuheben (Dark Sky 93; Kollektiv Ost 14–16). Auch durch Hybridisierungen des eigenen Angebots kann an Flexibilität (Gheist 48) und Nahbarkeit gewonnen werden, um so für diverse Bookings auch außerhalb des Zielpublikums interessant zu sein. Viele Musiker\*innen verfügen neben den Einnahmen aus Live-Performances jedoch über weitere Standbeine, etwa eigene Eventreihen, Agenturen, Shops/Merchandise und Labels (bspw. Dirty Doering mit „Katermukke“, Einmusik mit „Einmusik“, Zonneveld mit „Filth on Acid“, Cinthie mit „Beste Modus“, Andhim mit „Superfriends“ usw.).

(4) Eine weitere, tendenziell auf Ablehnung stoßende Rolle umfasst den/die „Lehrmeister\*in“:

Es gibt Publikum, das ist so „Digger, machst du jetzt so irgendwie auf Lehrmeister, oder wie? Wir wollen hier feiern“. (EiniMusik 56)

Lehrmeister\*innen möchten ihr Publikum erziehen („educate“, Sid Le Rock 33), fordern Aufmerksamkeit und Geduld und erweitern die (kognitiven) Horizonte des Publikums. Sie werden Reusch (173) zufolge dann akzeptiert, wenn sie sich bereits „bewiesen“ haben und es sich erlauben können, sich als Person zu präsentieren, der alle zuhören sollen, was das Publikum dann auch wolle. Der Rolle des Lehrmeisters/der Lehrmeisterin wird ein kultureller Auftrag zugesprochen, den sie einlösen, wenn sie neueste oder noch unveröffentlichte Tracks spielten (Cinthie i, ii; Ed Ed 22; Kollektiv Ost 6; Reusch 227–229). Romboy werde dem gerecht, indem er Fehler zulasse:

Ich finde, wir, mit unserer Berufsgattung dürfen uns diese Frage schon stellen, „Ja, bis zu welchem Extent möchte ich das denn haben?“ Und ich möchte in einer Zeit, wo halt dieser EDM-DJ die CD abspielt und der *Traktor Scratch* DJ perfektstens die Übergänge matcht, mit einem Loop, der dann auch nochmal fünf Minuten weiterläuft, den Gegenpol darstellen und gehe mittlerweile sogar das Risiko auf Fehler ein, damit die Leute merken, dass es nicht die Funktion gibt, die bei mir aktiviert ist. Sondern dass hier jemand steht, der sieht „Ok, das Pendel ist für mich zurückgeschlagen, ich möchte Errors zeigen“, weil (...) wir nur lernen können, indem wir Trial und Error anwenden. (Romboy 49)

Auch Reusch verzichte auf die Nutzung des Sync-Buttons: Ihre so als zwingend erforderlich dargestellte Expertise trage zum Schutz der „Undergroundszene“ bei und legitimiere ihr Standing (Reusch 111, 283, 337). Dieser kulturelle Auftrag spiegelt sich auch in dem Wunsch, das Publikum „zu catchen“ (Dirty Doering 101). Auch Einmusik gehe es darum, etwas beim Publikum zu „bewegen“ (Einmusik 98):

Es gibt Publikum, das ist geduldig, die erwarten sowas „Bitte, entführ uns in Sachen, die wir noch nicht kennen!“. (Einmusik 56)

Bei KiNK lässt sich das Einlösen dieses Auftrages darin sehen, das eigene Live-Spiel „übersetzen“ zu wollen:

I try to push what I do in the face of the people. (lacht) Because I'm so excited about what I do and I really would like to translate this to the people. (KiNK 12)

Seth Schwarz spricht in diesem Zusammenhang von einem „Priester“ und transzendenten Erfahrungen:

#### 4. ERGEBNISDARSTELLUNG DER EMPIRISCHEN UNTERSUCHUNG

Es ist eine Mischung. Zum einen hat das Ganze Entertainment-Charakter. Du selber bist natürlich der Künstler, mit deiner Persönlichkeit, mit deinem Sound. Und andererseits bist du aber auch eine Art Priester [...] eine Art Medium, der da was channelt [...] schon auch eine Art [...] master of ceremony, ne? (lacht). (Seth Schwarz 16)

(5) Die Rolle des Lehrmeisters/der Lehrmeisterin beruht auf einer angeeigneten Expertise und einem arrivierten Status. Der von Musiker\*innen angestrebte Fortgang der eigenen Karriere kann sie zum „Star“ werden lassen – was nicht bedeutet, dass alle hier Interviewten zwangsläufig auch „Stars“ sein möchten. Startum äußert sich bspw. in folgenden Beobachtungen: „[Du] fängst noch nicht mal an und die Leute flippen aus“ (@@xy## 32), „die Leute kommen, weil sie unbedingt dich hören wollen“ (Reusch 173). Mit wachsendem Erfolg könne man sich „mehr erlauben“ (Reusch 119) und beim Publikum teils nur gewinnen (Einmusik 140). Die Bezeichnung „Star“ liegt dabei zwar quer zu einem distinktionsbemühten Underground, der Kommerzialisierungsprozesse kritisiert (bspw. verbunden mit übertriebenem „Blendwerk“, Andhim 6). Dennoch steht außer Frage, dass sich mit der kontinuierlichen Vergrößerung von Fangemeinden Verhältnisse der Darbietung verändern können. Die Aufmerksamkeit und das Interesse des Publikums gegenüber dem eigenen Tun könne ansteigen, es würden bestimmte Tracks und die jeweiligen Hits erwartet („Die kennen zum Teil jeden Song, den du spielst“, Einmusik 136; vgl. auch KiNK 16; Romboy 55, 82) bzw. ein den/die Künstler\*in auszeichnender „Sound“ (Cinthie 36). Eigenes Live-Spiel würde bei steigender Bekanntheit tendenziell besser nachvollzogen, da beim Publikum Wissen über die eigene Darbietung vorhanden sei. Einmusik (88) beschreibt ebenfalls, dass sein Live-Spiel mit steigender Bekanntheit an Glaubwürdigkeit gewonnen habe.

Mit wachsender Popularität steigen auch die Möglichkeiten der Live-Performance (Ed Ed 41). So würde das Budget größer, aber auch die Infrastruktur und Professionalität auf Seiten der Veranstaltenden besser, was sich positiv auf die eigene Darbietung auswirke. Andererseits kann das veränderte Image als Star die Notwendigkeit, Ermöglichung und den Nachvollzug von Live-Spiel auch wieder infrage stellen: Die (räumliche) Distanz vergrößere sich, es würde weniger wirklich Überraschendes passieren, „weil alles ein bisschen präziser ist“ (Atlantik 232) bzw. dies zwecks arbeitsteiliger Darbietung mit Licht- und Tontechnik auch so sein müsse. Stars würden nur „aufgrund eines Namens“ gebucht, müssten „live eigentlich gar nicht so talentiert“ sein (Ed Ed 105) und sich über einen Beweis eigener Fähigkeiten nicht mehr

Respekt verschaffen (Reusch 173). Moderat (i) etwa bedauern ihre performancebedingte Zurücknahme des eigenen Live-Spiels, da ihr Zusammenspiel von Licht, Video und Klang phasenweise so weit aufeinander abgestimmt gewesen sei, dass es ihre Freiräume zu sehr eingeschränkt hätte.

Wie von Seth Schwarz oben expliziert („Es ist eine Mischung“, Seth Schwarz 16), können die performativen Identitäten miteinander konkurrieren und je nach Performance und Verlauf der musikalischen Biografie neu ausgefochten werden. Dies zeigt sich bei den folgenden Liveacts, die die divergierenden und mitunter unvereinbaren Bedürfnisse von Künstler\*in, Dienstleister\*in und denen als Star ausbalancieren. Extrawelt und KiNK haben den eigenen Wunsch nach Selbstbestimmung in der Auswahl und Version jeweiliger Tracks mit dem Wunsch des Publikums nach bestimmten Tracks in bestimmten Versionen ins Gleichgewicht zu bringen:

Gestern haben wir mit Gregor Tresher geredet [...] und der hat das eigentlich ganz schön beschrieben. Man ist zur Hälfte Künstler und zur Hälfte Dienstleister. Auf solchen Partys will man ja auch, dass die Leute Spaß haben und sich wohlfühlen. Manchmal spielt man dann auch Sachen, die man selber vielleicht nicht mehr hören kann. Also wir spielen ja auch ein paar Stücke, die wir vor über zehn Jahren gemacht haben und seitdem wirklich fast jedes Mal spielen – weil wenn wir sie nicht spielen, Leute kommen und sich beschweren. [...] Und das ist natürlich für uns manchmal ein bisschen anstrengend. Wir versuchen immer neue Versionen davon zu machen und das in einer anderen Form zu präsentieren. (Extrawelt 95–97)

Our task as performers is not to make high art. We serve to the people. We make them having a good time. Maybe they meet someone in the club. And they also maybe need some time to throw out all the negative energy from the day. Now I accept my role in this game and I'm happy to give the people what they want, for a bit, that I take something I want as well like to play a bit more obscure records. (KiNK 10)

Sid Le Rock und Ströme beschreiben die Spannung der Bedürfnisse von Lehrmeister\*in und Entertainer\*in:

So, if you throw like intellectual property at them all the sudden, then some will like it, some will appreciate it very much and then there is the other part, or the other half, that says „Faster! Harder!“, whatever, you know? (Sid Le Rock 35)

#### 4. ERGEBNISDARSTELLUNG DER EMPIRISCHEN UNTERSUCHUNG

Also wir haben jetzt nicht den Anspruch, rein intellektuelle Musik zu machen. Aber, das Schönste ist natürlich, wenn man alles verbinden kann, dass es anspruchsvolle Musik ist [und] dass die Leute sich bewegen und tanzen können. (Ströme 85)

Auch bei Dark Sky wird erkennbar, dass sie ihr Publikum einerseits fordern, es aber andererseits auch unterhalten möchten:

/ not making it too easy for the audience, trying to challenge them at some points and not the whole way through playing just great noise / but there might be a part in the set that gets kind of hard, tough and like then when you come out of that section, it kind of makes the next section for them all kind of special. So, playing with that kind of emotion / (Dark Sky 33)

Auch DJs verhandeln über ihre MSI eigene Präferenzen, Erwartungen und Bedürfnisse und jene angenommenen des Publikums, bspw. hinsichtlich ihrer Track-Selection:

Dann merkt man ja, [...] auf was die Leute eher reagieren, und dann spielt man so in die Richtung. [...] und dann hofft man natürlich, dass man sie dann irgendwann so auf das lenken kann, was man eigentlich selber gerne spielen will. (Cinthie 46)

My mission is always to see how weird I can be without losing people on the dance floor, musically. So, I try to do that and see. (Courtesy 46)

Wir würden schon sagen, dass wir sehr variabel sind und uns auch dem Publikum anpassen. [...] Aber grundsätzlich sagen wir „Wir machen das, worauf wir Bock haben“ und dann schauen wir, wo die Reise hingeht. Es kann natürlich sein, dass es für die Leute dann gar nicht funktioniert, [...] dann sind wir aber auch in der Lage, uns anzupassen. Also wir würden jetzt niemals unseren Stiefel durchziehen. (Kollektiv Ost 36–39)

Reusch bezieht sich ebenfalls auf eine Abwägung:

Da sage ich ja wieder, „Ich bin jetzt mehr der Dienstleister und weniger der Musiker“. Ich kann mit allem spielen, ich würde auch versuchen mit einem Kassettenrekorder die Leute zum Tanzen zu bringen. (Reusch 135)

Performative Identitäten stehen folglich in einem Spannungsverhältnis. Sie demonstrieren Aushandlungsprozesse, die sich in Setzungen der Musiker\*innen niederschlagen und damit ihre Performance prägen. Performative Identitäten sind nicht

DJ-, liveact- oder bandspezifisch. DJs können sich genauso als Künstler\*in oder Dienstleister\*in verstehen wie Liveacts und Bands und sich gleichermaßen dazwischen bewegen. Eigene Ziele sind dabei mit denen des Publikums in Einklang zu bringen, wobei diese sich durchaus entsprechen können: Gheist (97) möchten „mindestens genauso viel Spaß haben wie die Leute“, was wiederum, so Dirty Doering, vom Publikum auch erwartet werden würde: „Die wollen ja die ganze Zeit, dass du gute Laune hast“ (Dirty Doering 73). Diese Bedürfnisse können aber gleichfalls auseinanderliegen: Extrawelt (123) sehen sich nicht als Entertainer, „die ‚Everybody clap your hands!‘ rufen“. Sie würden aber, da sie die Zufriedenheit des Publikums über ihre eigene stellen, im Rahmen ihrer Möglichkeiten entsprechend funktional spielen, wenn dies vom Publikum gewünscht sei. Neben dieser Dienstleistung sehen sie sich auch als Künstler, da sie auch „unfunktionale“ und „Querbeet-Tracks“ einbauen, die sie als zum „Techno-Konzept“ zugehörig empfinden (Extrawelt 75–77). Auch Ströme (176) betrachten sich nicht als „Party-Anheizer“ und Atlantik (243) weniger als „Rampensäue“: „Showmanship ist überhaupt nicht unser Ding“ (Atlantik 126). Fatboy Slim hingegen präsentiere „die mega Show“ (Ed Ed 55) und Bodzin inszeniere sich gelungen als „verrückter Professor“ (Andhim 56). Performative Identitäten werden demnach, ebenso wie die musikalischen Rollen, in individuellen Performances ausgestaltet. Sie eignen sich deshalb, sie zur weiteren Beschreibung der mit Liveness verbundenen Bedeutungen und Materialisierungen als Konzepte beizubehalten.

## 4.2 Raum- und Zeit-Dimension: „Momente kreieren“

It’s all about creating a moment. [...] It’s here and then it disappears. (Rodriguez Jr. i)

Ein wiederkehrendes Muster, das sich durch die Interviews zieht, ist die Verbindung zwischen Liveness und einer abstrakten Qualität des Momenthaften. Hiermit wird auf eine Makro-Ebene von Live-Performances Bezug genommen, die sich – eine ihrer grundsätzlichen Bedingungen – in einer räumlichen und zeitlichen Endlichkeit vollziehen. Diese Beschreibung ist unscharf, da Momenthaftigkeit für Performances im Allgemeinen gilt („Performing means to me that I’m dancing two hours and working with the crowd at the moment and for the moment“, Dirty Doering ii). Dennoch taucht das Räumliche und das Zeitliche wiederkehrend als übergeordnete

Bezugsdimension zu „live“ auf, dem mit dieser Kategorie Rechnung getragen werden soll. Musiker\*innen nehmen Performances als live wahr, wenn in deren zeitlichem Fortschreiten etwas als außergewöhnlich erfahren wird, etwa indem durch musikalisches Handeln etwas Neues oder Einzigartiges hervorgebracht wird. „Live“ bedeutet dann, dass „wirklich im Moment was passiert“ (Ströme 67) und etwas „einfach aus dem Moment heraus“ entsteht (Gheist 12, 113). Live-Spiel bedeutet in der Folge, „den Ton im Moment zu verformen“ (Seth Schwarz 2, 10): „in-the-moment-playing“ (Elektro Guzzi 15–24). Stimming begründet die Verwendung seines Hardware-Synthesizers (*Moog*) und -Sequencers (*OP-1*) bspw. damit, „to really do something live, do something spontaneously, right in the moment“ (Stimming i). Da der Wunsch der Kreation von Momenten also eine Handlungsfähigkeit in *Echtzeit* voraussetzt, lassen die Musiker\*innen einen von ihnen vorab definierten Grad an Handlungsmöglichkeiten in ihre Performance einfließen.

Eine ganze Reihe an MSI (s. Abschnitt 4.4) sowie MPI (s. Abschnitt 4.5) zielen auf die Erzeugung besonderer Momente, darauf, im Moment zu versinken und ihn so zu „verzaubern“. Der sich in der Gestaltung von Übergängen entwickelnde *third track* etwa sei „dann halt einfach nur in dem Moment da“ (Reusch 266–269) und ein Prozess, „where all the magic starts to happen“ (Dark Sky 13). Hierbei gehe es um *timing*: den richtigen Track im richtigen Moment zu spielen (Andhim 38). Live-Spiel im Sinne von Improvisation (hier von Romboy und Gheist als ein „Jammen“ verstanden) kreierte ein Momentum. Dieses hauche der Musik „diesen bless“ (Romboy 17) ein und verschwände, „wenn du vor einem Rechner sitzt und einfach nur in *Cubase* die Kästchen rumschiebst“ (Romboy 17). Romboy ermöglicht sich, wenn er mit einem Sinfonieorchester kollaboriert, deshalb Live-Spiel: „um dann das Momentum zumindest ein Stück weit reinzukriegen“, anstatt „nur auf einer Playbackebene zu agieren“ (Romboy 23). Das Gegenteil von „live“ ist ihm zufolge das „totale Playback ohne jegliches Momentum“, als höchste „Automatisierungsstufe“ und „Superlativ“ (Romboy 45–47). Hiervon geht für ihn keine Magie aus. Ein Fehlen des Momenthaften betonen auch Ströme als das Gegenteil von Magie. Diese Magie sei „der ausschlaggebende Punkt“ ihrer Live-Performance, der für sie bspw. durch ihr jeweils neues „Hindrehen“ der Klänge an ihren Modularsynthesizern entstehe. Die Magie ginge verloren, wenn sie stattdessen auf „vorgefertigte Sounds, Samples oder Parts von Songs“ zurückgriffen (Ströme 39, 59). Auch Seth Schwarz’ Äußerungen legen nahe, dass er Liveness durch das Ausfüllen eines zuvor angelegten Handlungsspielraums herstellt, der für ihn von großer Offenheit gekennzeichnet sein muss. Was könne, so fragt er, bei maximaler Festlegung noch geschehen, „was dich selber noch

soweit [...] interessiert, dass das Publikum das checkt und so viel Spaß hat wie du selber?“ (Seth Schwarz 24). Durch sein Live-Spiel auf der E-Geige könne er sich und damit auch das Publikum affizieren und so besondere Augenblicke erschaffen. Live-Spiel bedeutet folglich, „Momente zu kreieren“:

Was am Ende zählt, ist, dass die Leute eingebunden sind, ergriffen sind und man die Leute in ein nächstes Level von Erfahrungen katapultiert, die sie sonst auf dem Dancefloor nicht machen. D. h., einmal Momente kreieren, ins Innere, so tief wie möglich, und zum anderen aber raus, so weit wie möglich. (Seth Schwarz 30)

Auch MEUTE (85) verweisen auf die Besonderheit dieser Momente, die Techno ermögliche. Da die Musik sich keiner Lyrics bediene und damit kaum sprachliche Barrieren aufweise, sei sie universell und verstärke so das kollektive Erleben. Burhorn verweist dazu auf Hartmut Rosas Begriff der Resonanz:

Alle zusammen fühlen irgendwie das Gleiche und sind sich in dem Moment mal einig. Das ist unser Vorteil auch noch bei Liveness und auch Vorteil bei elektronischer Musik, da es halt nicht um Inhalte geht. [...] Es geht also über alle Länder, es ist egal ob wir in Madrid spielen oder hier in Hamburg, die Reaktion ist irgendwie die gleiche. Liveness ist sozusagen gleich Resonanz. (MEUTE 85)

In der Folge wohnt auch den aus Live-Spiel hervorgehenden klanglichen Artefakten das Einmalige und Nicht-Wiederholbare des Momenthaften inne:

A DJ set is a musical ABBILD of the moment. A musical selection influenced by your mood, your surroundings, the sound, the people and the vibe. There's nothing better in life than playing music in front of dancing and smiling people. (Andhim i, Hervorhebung im Original)

DJ-Sets werden im Moment der Performance live, sie werden zu Live-Sets:

Aber an sich ist eigentlich fast jedes DJ-Set mehr oder weniger live, weil die Reihenfolge der Tracks jedes Mal individuell neu aufeinander abgestimmt [ist], jeder Übergang neu gemacht [wird] / (Reusch 237)

Ein Live-Set ist immer ein DJ, der live gerade spielt und es auch darbietet. [...] Ein Live-Set als DJ ist jemand, der Tracks zusammenmischt. (Ed Ed 8–10)

#### 4. ERGEBNISDARSTELLUNG DER EMPIRISCHEN UNTERSUCHUNG

Live-Sets archivieren die Performance und lassen diese so nachträglich erinnern. Dennoch müsste sie selbst erlebt werden, sie sei nicht in derselben Qualität dokumentierbar. Nur hier könnten Reusch (48) zufolge „Unikate“ bezeugt werden, nur hier entstünden, so Einmusik (326), transitorische „Momentaufnahmen, [...] die du nur einmal machst, nie wieder. [...] Das ist das, was hier stattgefunden hat. Wenn du das zuhause hörst, ist das was Anderes“. Dies bekräftigen auch Andhim:

Listening to our sets afterwards [...] is not that satisfying most of the time because you can't reproduce the moments you had: The interactions with the people, the eye contacts, the hands up, or the smiles. (Andhim i)

Third tracks seien außerhalb der Live-Performance also nicht genauso zu haben, „ein geiler Lick“ (Einmusik 326) lasse sich nicht auf dieselbe Weise reproduzieren. Das gesamte „Cluberlebnis“ vor Ort und „die Leute, die Gemeinschaft, de[r] Geruch und alles Drum und Dran, der Sound“ (Atlantik 178–182) seien einzigartig und, etwa hinsichtlich virtueller Performances oder Live-Streaming, auch nicht ersetzbar.

Für die Dimensionalisierung des Live-Begriffs zieht dies nach sich, die eine Performance rahmende raumzeitliche Begrenzung ernst zu nehmen, in der etwas Unvergessliches erschaffen werden kann. Diese ist durch die räumliche Anwesenheit von Musiker\*in und Publikum gekennzeichnet, aus der heraus Musik kollaborativ und damit zeitlich synchron produziert und rezipiert wird. Dies gilt gleichermaßen für DJs, Liveacts wie auch Bands, sofern sie in der Performance musikalisch tätig werden (s. Abb. 10).

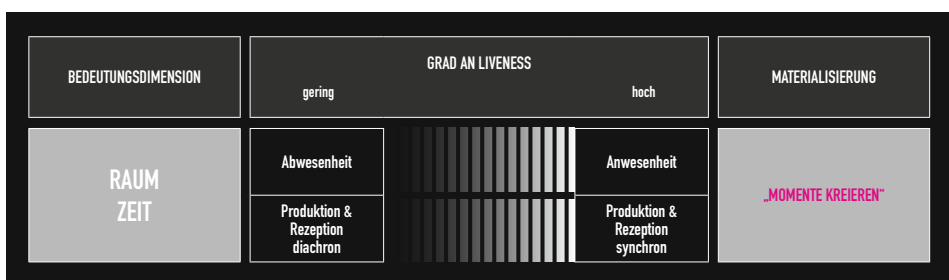


Abbildung 10: Raum- und Zeitdimension von Liveness (eigene Darstellung)

### 4.3 Subjekt-, Objekt- und Klang-Dimension: „sich zeigen“ und „eigene Tracks performen“

Voraussetzung für das Kreieren von gemeinsam erlebten Augenblicken ist es, etwas Musikalisches zu produzieren, das zugleich rezipiert werden kann. Dabei ergeben sich Differenzierungen des Live-Spiels, die sich auf das Verhältnis von Subjekt, Objekt und Klang beziehen. Eine wesentliche Kategorie dieser Dimension ist das „sich zeigen“, die sich in einem Spektrum zwischen Maschinen und Automatisierung einerseits und Menschen und Musikinstrumenten andererseits vollzieht.

#### Zwischen Maschinen/Automatisierung und Menschen/ Musikinstrumenten

Was bringt es dir, wenn geile Musik rauskommt, aber keiner unten sieht, dass du da bist? (Dirty Doering 117)

Hinsichtlich des Subjekts betonen Musiker\*innen die Bedeutung *menschlicher* Anwesenheit, aus der eine eigene Kategorie des Referierens auf sich selbst hervorgegangen ist. So bringen Gheist nicht nur das Momentane, sondern insbesondere das Menschliche mit Liveness in Verbindung:

Ich würde mir wünschen, dass, wenn live gespielt wird, dann mehr live der Faktor ist. [...] Für meinen Teil ist der Wunsch irgendwie, dass [...] dieser live live, also der Mensch, wirklich live was macht in dem Moment. (Gheist 101–113)

Auch Dirty Doering assoziiert Liveness damit, als Mensch da zu sein:

Was ist live? [...] Aus der User-Sicht sind es vielleicht alle, die live da sind. [...] Also, „Ich habe dein Set auf SoundCloud schon [...] tausendmal gesehen, ich finde es toll, dass ich dich heute live sehe“. (Dirty Doering 89–91)

Für ihn setzt Liveness ebenfalls die Gegenwart eines Publikums voraus, das die wahrgenommene Musik einer Person zuordnen kann. Auf sie soll die Musik zurückgehen, sie soll den Klang der Performance audio/visuell verantworten, kurz: Sie soll den Klang ursächlich *verkörpern*. Demnach gehe es darum, sich sichtbar zu machen und sich in seinem Dasein zu erkennen zu geben. Eine Live-Performance bedinge

rollenübergreifend, anwesend zu sein, weshalb DJs, Bands und Liveacts gleichermaßen Liveness erzeugen:

Live-Performance, natürlich, die gehört zu jedem dazu, sonst wärst du nicht da. Dann würdest du einfach nur eine Mix-CD reinschmeißen und wieder gehen. (Dirty Doering 81)

Dirty Doerings Verweis auf das Ablaufen einer Mix-CD ohne weiteres menschliche Zutun ist exemplarisch für die dichotome Darstellung von Mensch und Maschine. So werden vielfach die Aufnahme von selbst eingespielten Instrumenten von der bloßen Programmierung eines Computers abgegrenzt, ebenso wie menschliches DJing von einer alle musikalischen Wünsche bedienenden Jukebox (Cinthie 36; Romboy 39). Die Musik einer Jukebox wäre nicht live, da kein DJ anwesend sei. Liveness wird wiederholt mit *menschlichem* als mit maschinellem Handeln assoziiert – mit körperlicher Arbeit, die mit Einsatz und Verausgabung verbunden ist. Bodzin (i) verziehe bspw. sein Gesicht: „You can see me like doing strange faces because I’m really working“. Auch Ströme sprechen von ihrer physischen Leistung, die unmissverständlich zeige, dass sie sich anstrengen. So seien sie nach ihren Konzerten

[...] meistens total durchgeschwitzt, weil einfach die Konzentration so hoch ist. Ein Modularsynthesizer ist nicht so leicht zu bändigen wie ein Preset-Synthesizer, klarerweise. Und die Leute, auch wenn sie das Teil noch nie gesehen haben, die meisten Leute honorieren das sehr. Die merken, „Da passiert was!“, die merken, dass da Arbeit passiert. [...] [D]ass da wirklich im Moment was passiert, [...] dass wir das live, in dem Moment, machen. (Ströme 67–71)

Setzungen schaffen Freiräume, in diesen Momenten als Mensch, als Individuum mit Ecken und Kanten, als Musiker\*in mit einer persönlichen Handschrift präsent zu werden. Cinthie strebt dies durch die Wahrung eines sie charakterisierenden musikalischen Stils an, Romboy durch das oben beschriebene Zulassen von Fehlern in seiner MSI. MEUTE hat das Maschinelle zugunsten des Menschlichen weitgehend von der Bühne verbannt: So hebt Burhorn von MEUTE (63) hervor, dass ihre Musik bewusst nicht von „Robotern“, sondern ausschließlich und „in echt“ von ihnen als Menschen komme. In den Setzungen wird also erneut die Spannung zwischen performativen Identitäten deutlich, da es nicht nur darum geht, eine Dienstleistung zu erbringen, sondern ebenso, sich als individuelle/r Künstler\*in präsentieren zu können. Dies umfasst in dieser Kategorie auch, die eigene leibliche Notwendigkeit und

Individualität zu beweisen, die durch die maschinelle Automatisierung und Funktionalität des Tanzens permanent infrage gestellt sind.

Körperliche Bewegungen begleiten MSI ohnehin – mal mehr, mal weniger. Wenn diese schlecht zu sehen sind, wird plausibel, warum Musiker\*innen Ressourcen einplanen, um die eigene Präsenz gegenüber dem Publikum hervorzuheben, z. B. durch Bewegungen auf der Bühne und dem Publikum zugewandtes Tanzen (Atlantik 207; Romboy 76). Auf diese Weise kann das Publikum im Rahmen einer MPI bewusst adressiert werden. Hierzu zählen Blickkontakt (Gheist 96), Anlächeln (Dirty Doering 117), aber auch direktes Ansprechen und Animieren: „When you’re engaging the audience, you’re talking with them a bit“ (Sid Le Rock 12). Es gehe um „abklatschen, das ganze Zeug, was die Leute dann von dir in dem Moment wollen“ (Dirty Doering 29–33). Hierbei kann es wichtig sein, sich physisch besonders zu involvieren, um Liveness im Sinne von *Lebendigkeit* herzustellen. So passe Dirty Doering seine körperlichen Bewegungen bspw. bewusst an die örtlichen Gegebenheiten an. Bei größeren Open Airs seien eher größere Gesten erforderlich, aus sonst kleinen Bewegungen würde ein „Move“, den alle sehen könnten:

Je größer die Bühnen werden, desto wichtiger ist es, dass die Leute auch erkennen, dass du etwas machst. [...] Du musst dich bühnentechnisch, performancetechnisch, definitiv ein bisschen anpassen. Je größer die Bühne, desto größer die Aktion. [...] Die sehen überhaupt nicht, was du machst. Und da musst du letztendlich, als Performance, schon mal den Arm heben. (Dirty Doering 108–121)

Auch MEUTE demonstrierten so, dass sie als Menschen für andere bzw. mit anderen Menschen vor Ort sind und Musik machen:

Wir gehen dann manchmal alle runter in die Knie und irgendwie macht das Publikum mit und alle springen beim Drop hoch und so. Oder wir feuern so Konfetti auf den Drop, um einfach auch die Message zu transportieren. Da geht es ja nur um die Message „Leute, wir machen hier Musik. Aber nicht nur für uns, sondern gemeinsam mit euch.“ (MEUTE 33)

Ein körperliches Involvieren kann auch durch die Musik selbst hervorgerufen werden, etwa, wenn besonders markante Klangelemente eine deutlichere Visualisierung durch die Musiker\*innen erfordern. Hierauf verweist ein Memo, das ich nach einem informellen Gespräch mit einem Popakademie-Absolventen im Peer23 in Mannheim im Anschluss an einen Gig verfasst hatte. Ihm zufolge müsse, wenn klanglich mehr passiere, auch performativ mehr passieren. Er verwende in seiner Performance

deshalb das *Alesis SamplePad*, um mit großen Bewegungen auf Pads schlagen zu können, womit er einzelne, mächtige Basstöne besser transportieren könne.

Andererseits würden Ed Ed (53–55) zufolge viele „einfach die Musik sprechen lassen“ und sich eher, so auch Atlantik (242–249) und Andhim (14), zurückhalten und distanzieren. Dies kann ein beschäftigtes, konzentriertes Versunkensein in die Musik bedeuten, das als ausreichend empfunden wird, sofern es eine glaubwürdige Beteiligung markiert („Ich glaube, das kann man sehen, dass wir dann ziemlich dabei sind“, Atlantik 126; „Augen schließen“, Romboy 76). So wird sich teils entschieden von Inszenierungen, Choreografien und Showelementen abgegrenzt. Andhim seien „eigentlich relativ entspannt“ (Andhim 22–24), Cinthie mache „keine Tanzeinlagen“ (Cinthie 70) und Dirty Doering präsentiere ebenfalls keinen „einstudierten Tanz“ (Dirty Doering 31). Wie Kollektiv Ost betonen, würden Bewegungen zur Musik diese ganz natürlich begleiten:

Wenn uns die Tracks packen, und die packen uns natürlich, weil wir sie ja auch selber ausgesucht haben, dann ist es keine Show. Dann machen wir einfach das, worauf wir Bock haben. Wir tanzen und schlagen ab, [...] so Kleinigkeiten, ne? (Kollektiv Ost 44, vgl. auch Reusch 284–291)

Ungeachtet des Grades des „Sich-Zeigen“ bleibe die menschliche Gegenwart Cinthie und Romboy zufolge in jedem Fall notwendig. Diese könne bzw. solle durch Maschinen auch nicht ersetzt werden. Durch die Hervorhebung der eigenen Körperlichkeit kann Liveness folglich als lebendige Beteiligung dargeboten werden: Musiker\*innen werden so „a-live“ (Seth Schwarz 30).

Musiker\*innen beziehen sich in ihren Assoziationen zu Liveness weiter auf ein Verhältnis aus Subjekt und Objekt. Während sie als Subjekte ihre Körper nutzen, um Liveness zu erzeugen, differenzieren sie in ihren Aussagen Liveness anhand der verwendeten Setups und seinen Eigenschaften. Liveness bezieht sich offenkundig auf die verwendeten Dinge, mit denen Musik gemacht wird.

Die Setups der von mir befragten DJs sind weitgehend homogen und erwartbar (s. Tab. 4). Sie bestehen aus mindestens zwei digitalen oder analogen Abspielgeräten, einem Mixer, der diese miteinander verbindet, sowie aus diversen Tonträgern, die durch die Abspielgeräte abgespielt werden. Die DJs unterscheiden sich lediglich darin, ob sie ein analoges, digitales oder hybrides Setup verwenden (Ed Ed spielt digital, Cinthie und Courtesy kombinieren digital und analog), mit wie vielen Abspielgeräten sie arbeiten (Dirty Doering spielt mit zwei, Andhim mit vier), welches Format

#### 4.3 SUBJEKT-, OBJEKT- UND KLANG-DIMENSION: „SICH ZEIGEN“ UND „EIGENE TRACKS PERFORMEN“

ihre Tonträger besitzen (Reusch spielt WAVs, Dirty Doering MP3s) und ob sie einen Laptop und weitere elektronische Geräte hinzunehmen (Cinthie verzichtet im Gegensatz zu Dirty Doering auf einen Laptop, Kollektiv Ost verwenden Effektgeräte).

Tabelle 4: Setups der interviewten DJs<sup>44</sup>

DJ	Abspielgeräte	Mixer & Kopfhörer	Tonträger	Ergänzung zum Setup
Andhim	<u>4x CDJs</u>	1x	digital (WAVs)	-
Anna Reusch	<u>3x CDJs</u>	1x	digital (WAVs)	-
Cinthie	<u>2x CDJs</u> + <u>2x Turntables</u>	1x	analog + digital (MP3s)	-
Courtesy	<u>2x CDJs</u> + <u>1x Turntable</u>	1x	analog + digital (MP3s)	-
Dirty Doering	<u>2x CDJs</u>	1x	digital (MP3s)	Laptop, Interface, Controller
Ed Ed	<u>3x CDJs</u>	1x	digital (MP3s)	-
Kollektiv Ost	<u>2x CDJs</u>	1x	digital	Effektgerät ( <i>Pioneer RMX1000</i> )
Marc Romboy x	<u>2–4x CDJs</u>	1x	digital (WAVs)	-
@@xy###	<u>2x CDJs</u>	1x	digital (MP3s)	-

<sup>44</sup> Die Setups sind jeweils in alphabetischer Reihenfolge angeführt und beziehen sich auf den Zeitpunkt der Erhebung. Sie basieren teils auf direkten Aussagen der Interviewten sowie auf meiner Recherche. Die Unterstreichungen stehen dafür, dass dieser Teil des Setups oftmals von den Veranstaltenden gestellt wird (Dirty Doering 21; Einmusik 318; Reusch 133; Ed Ed 31). Das „x“ zeigt an, dass diese Musiker\*innen auch als Liveacts spielen (et vice versa).

Während manche Musiker\*innen in der Bestimmung der Setups von Liveacts unbestimmt bleiben, assoziieren andere dies mit spezifischen Setups, insbesondere in Abgrenzung zu denen, die DJs zugeschrieben werden: Liveacts würden tendenziell auf „klassische DJ-Abspielgeräte“ (Romboy 27) verzichten. Live-Spiel bedeutet für Dark Sky explizit, keine oder zumindest nicht ausschließlich solche Maschinen zu verwenden, die Musik nur abspielen, sondern *Musikinstrumente*, die von ihnen gespielt werden:

J: What does it mean to you to play live?

Dark Sky: It's all about we're creating the tracks and start choosing musical instruments rather than just play them from backing tracks. (Dark Sky 8)

Die Bedeutung eines Instruments, das dem Mensch-Sein einen subjektiven Ausdruck verleihen kann, betont auch Seth Schwarz:

Das Instrument ist der echte Live-Charakter. [...] [W]enn jemand ein Instrument spielt, da gehen auch Emotionen durch, da passiert ganz viel im Gesichtsausdruck eines Menschen, der da gerade Melodien durch sich durch channelt und nach außen bringt. Und dadurch wird vielleicht dieses „live“ einfach noch [...] facettenreicher? Weil das einfach ein bisschen komplexer ist, was da passiert. (Seth Schwarz 10)

In Hinblick auf die in der Performance konstitutiven Objekte dient oftmals der Laptop bzw. ein Computer als Kriterium dafür, ob und wie viel jemand live spielt (Doering 81, 145–151; Romboy 55; Ströme 53). Laptops spielen als Universalgeräte häufig eine Schlüsselrolle in digitalen Setups (Einmusik 276, 328; „you can't disregard the power of the computer“, Dark Sky 64; „Zentralrechner“, Romboy 23). Um eine objektbezogene Liveness hervorzuheben, wird der Laptop jedoch entweder, zugunsten von Hardware, direkt vermieden (Atlantik 35; Dark Sky 22; Ströme 49–61), in seiner Abwesenheit betont (Andhim 8) oder aus dem Sichtfeld des Publikums genommen (Moderat ii; Zonneveld 22). Dark Sky, Ströme und Atlantik beziehen so ihre Liveness zumindest auch aus ihrem Verzicht auf einen Laptop, auch wenn sie eingestehen, dass ihre Modulare Systeme bzw. Hardware-Sampler-Sequencer letztlich auch Computer darstellen. Dass Setups beim Versuch einer Bestimmung von Liveness eine zentrale Rolle spielen, zeigen auch ihre Verweise auf Sequencer, Synthesizer und Drummachines als typische Instrumente von Liveacts:

Eine nerdy, oder klassische Definition ist [...] seine eigenen Tracks nochmal über einen Sequencer abzuspielen. [...] Wenn du so einen live Liveact hast, [...] dann ist es meistens

#### 4.3 SUBJEKT-, OBJEKT- UND KLANG-DIMENSION: „SICH ZEIGEN“ UND „EIGENE TRACKS PERFORMEN“

jemand, der seine eigene Musik mit dem Computer-Sequencer, *Ableton* oder *Logic*, abspielt. Oder mit einem Keypad oder noch Piano spielt oder mit dem Synthi was einspielt. Das ist ein Liveact. (Ed Ed 4–10)

Wenn jetzt z. B. so Extrawelt oder Stephan Bodzin da ankommen und [...] dann da wirklich Synthesizer und was weiß ich nicht alles haben, dann ist das auch wirklich live. (Andhim 44)

I: You guys play live. What does that mean?

Extrawelt: First of all, we just play our own tracks. We don't play tracks of other people. Second, we don't just play them by pushing some play buttons or something, but we have some equipment on stage like synthesizers, drum machines. (Extrawelt i)

Die weitaus individuelleren, ausdifferenzierten Setups (Andhim 44) der von mir interviewten Liveacts lassen sich aufgrund der Bedeutung des Laptops grob kategorisieren: in Setups aus reiner Hardware- bzw. Modularsystemen ohne Laptops (Tab. 5), in Setups mit Laptop, Software und Controllern (Tab. 6) sowie in Hybrid-Setups als eine Mischung aus beidem mitsamt DJ-Setup (Tab. 7).

#### 4. ERGEBNISDARSTELLUNG DER EMPIRISCHEN UNTERSUCHUNG

Tabelle 5: Setups der interviewten Liveacts – Hardware- bzw. Modularsysteme ohne Laptops

<b>Liveact</b>	<b>Setup</b>
Atlantik	Drummachine ( <i>Elektron Analog Rytm</i> ) Sequencer/Sampler ( <i>Elektron Octatrack</i> ) 3x Synthesizer (u. a. <i>Moog Minitaur, Access Virus</i> ) MIDI-Keyboard Effektgeräte (u. a. <i>KAOSS-Pad</i> ) Hardware-Compressor/Limiter MIDI-clock <u>Mixer</u>
Dark Sky x	4 x Controller/Sequencer Drummachines Sampler ( <i>Elektron Octatrack</i> ) Keyboards MIDI-clock ( <i>E-RM</i> ) <u>Mischpult</u>
Ströme	2x Modularsystem ( <i>Döpfer Analog Modularsystem A 100</i> ) Keyboards

4.3 SUBJEKT-, OBJEKT- UND KLANG-DIMENSION: „SICH ZEIGEN“ UND „EIGENE TRACKS PERFORMEN“

Tabelle 6: Setups der interviewten Liveacts – Software mit Laptop und Controllern

<b>Liveact</b>	<b>Setup</b>
Einmusik x	Laptop + <i>Ableton Live</i> Drummaschine ( <i>Roland TR-8</i> ) Controller ( <i>DAW-Controller APC40 Mk2, Korg nanoControl</i> ) Synthesizer ( <i>Arturia MiniBrute</i> ) Interfaces/Soundkarten <u>Mixer</u>
Sid Le Rock x	Laptop + <i>Ableton Live</i> Controller ( <i>Akai MPD24</i> ) Effektgerät(e) Keyboard ( <i>MiniKorg</i> ) Mikrofon + Stimme
Reinier Zonneveld	Laptop + <i>Ableton Live</i> Synthesizer, Sequencer ( <i>Roland TB-303, Roland SH-101</i> ) Drummaschine ( <i>Vermona DRM1 MKIII</i> ) Controller, Sampler, Sequencer, Synthesizer ( <i>Native Instruments, Maschine MK3</i> ) Interface/Soundkarte <u>Mixer</u>

#### 4. ERGEBNISDARSTELLUNG DER EMPIRISCHEN UNTERSUCHUNG

Tabelle 7: Setups der interviewten Liveacts – Hybrid-Setups

Liveact	Setup
Extrawelt	2x Laptop + <i>Logic</i> Drummachines ( <i>Dave Smith Instruments Tempest, Roland TB-303</i> bzw. vorher <i>Elektron Machine Drum</i> ) Effektgeräte ( <i>Moog MF-102 Ring Modulator</i> ) Controller ( <i>Faderfox micromodul LV1</i> ) Synthesizer mit Klaviatur ( <i>Roland SH-101</i> ) Interfaces/Soundkarten <u>24-Kanal-Mischpult</u> <u>USB-Master-Keyboard</u> ( <i>M-Audio Oxygen 61 Mk4</i> oder <i>Axiom 49 Pro</i> )
KiNK	Laptop + <i>Ableton Live</i> Drummachine ( <i>Roland TR-808</i> ) Groovebox ( <i>L.E.P. Leploop</i> ) Controller (2x <i>Novation Launchpad Mini, Launch Control XL, Akai LPD8</i> ) Keyboard ( <i>CME Xkey</i> ) Tonträger (präparierte Vinyl-Schallplatten) <u>Mixer</u> <u>Turntable</u>
Seth Schwarz	Laptop + <i>Traktor</i> E-Geige, Melodica Effektgeräte ( <i>KAOSS Pad3+, Boss SY-300 Guitar Synthesizer, Eventide H9 Harmonizer, Boss RC-300 Loop Station</i> ) Controller, Sampler, Sequencer, Synthesizer ( <i>Native Instruments, Maschine Studio</i> ) Tonträger (digital) <u>Mixer</u>

Auch wenn Liveacts aufgrund der Offenheit ihrer Setups schließlich über mehr Gestaltungsmöglichkeiten verfügen als DJs und somit höhere Grade an objektbezogener Liveness versprechen, können sie diese Möglichkeiten auch ungenutzt lassen. Es besteht ein Dissens darüber, ob nichtmenschliche Objekte allein, unabhängig von ihrem Gebrauch, Liveness signalisieren können. Einerseits werden Unterschiede

zwischen einzelnen Instrumenten in der durch sie suggerierten Liveness gemacht. Insbesondere die Liveness von Liveacts entstehe, im Gegensatz zu jener von DJs, auch durch spezifische, vor allem analoge Instrumente. Andererseits wird betont, dass das bloße Vorhandensein analoger Geräte/Hardware und eines Laptops nicht ausreiche, um live zu sein („Nur, weil ich einen Laptop habe, bin ich nicht live“, Andhim 44). Es gehe vielmehr darum, wie diese verwendet würden (s. Abschnitt 4.4). So wäre eine nur rudimentäre Nutzung von *Ableton Live* (Einmusik 10) ebenso wenig live.

Bedeutungen von Liveness, die sich auf solche Konstellationen von Musiker\*innen und ihren Setups beziehen, liegt oftmals das Verständnis zugrunde, hohe Grade mit einem Objekt als „Musikinstrument“ zu verbinden und dieses gegenüber „Maschinen“ abzugrenzen. Auch wenn die Musiker\*innen ihr Spiel von Maschinen teilweise als Spiel mit Instrumenten bezeichnen, bleibt der Dualismus zwischen Mensch-Maschine bzw. Automatisierung-Musikinstrument diskursiv wirkmächtig. Dies sind dementsprechend Begriffspaare, die in das hier entwickelte Modell Eingang gefunden haben.

Für die Verortung der musikalischen Rollen kann festgehalten werden, dass sich diese innerhalb eines Spektrums von Maschinen bzw. Automatisierung auf der einen und Menschen bzw. Musikinstrumenten auf der anderen anordnen lassen. Hierbei finden sich Bands tendenziell auf der Seite der Musikinstrumente, DJs auf der Seite der Automatisierung und Liveacts bzw. Hybride eher dazwischen. Die von den Bands und Ensembles verwendeten Setups basieren hier weitgehend auf akustischen Instrumenten bzw. der Stimme und repräsentieren damit „traditionelle Musikinstrumente“ (s. Tab. 8). Das Setup von Gheist, die hier „Hybride“ repräsentieren, ist in Tab. 9. angeführt.

#### 4. ERGEBNISDARSTELLUNG DER EMPIRISCHEN UNTERSUCHUNG

Tabelle 8: Setups der interviewten Bands bzw. Ensembles<sup>45</sup>

Band	Setup
Bauchklang	Leadvocals Vocal Sounds Human Beatbox Mouthpercussion (FOH)
Brandt Brauer Frick Ensemble	Schlagzeug Schlagwerk & Stabspiele Percussion Flügel Synthesizer Geige Cello Posaune Tuba Harfe (FOH)
Elektro Guzzi	E-Gitarre E-Bass Schlagzeug/Percussion + diverse Effektgeräte (FOH)
MEUTE	2x Trompete Tenor-Saxophon Bariton-Saxophon Bass-Saxophon Posaune Sousaphon Marching Marimbaphon ( <i>Majestic MM9703</i> ) große Trommel/Shaker Snare-Drum/Hi Hat/Crash/Crasher/Toms Snare-Drum/Hi Hat/Ride/Woodblock/Afrotron Rassel (FOH)
Marc Romboy & Ali Khaley	Laptop + <i>Ableton Live</i> Controller 3x Outboard-Synthesizer + Klaviatur + Sinfonieorchester (FOH)

<sup>45</sup> Zu einer detaillierten Aufschlüsselung des Setups von Elektro Guzzi vgl. Schaubruch 2020, S. 5. Romboy & Khaley repräsentieren hier eine Form der Kollaboration von DJs, Liveacts oder Bands mit einem Sinfonieorchester, die sich bis in die 1990er Jahre zurückverfolgen lassen.

Tabelle 9: Setups der interviewten Hybride

Hybride	Setup
Gheist x	Drummachines ( <i>Pioneer Toraiç, Korg ElekTribe, Roland TR-8</i> ) Effektgeräte für Vocals ( <i>TC-Helicon VoiceLive 3</i> ) Effektgeräte für E-Gitarre ( <i>Eventide PitchFactor/Space</i> ) Mikrofon + Stimme E-Gitarre Theremin ( <i>Moog</i> ) <u>Mixer</u> <u>2x CDJs</u>

Courtesy macht den Unterschied zwischen DJs und Liveacts ebenso anhand des Setups fest. Sie deutet jedoch eine Beliebigkeit *beider* Setups an, weswegen im Folgenden das Verhältnis des Klanggeschehens zum Subjekt betrachtet wird:

J: What does „live“ mean to you?

Courtesy: [...] People assume that it is a person playing their own music of a setup of a computer or analogue equipment / some people use CDJs combined with other, like digital, like MIDI sequencers and stuff. So, all with that, it's like the live, you know, in the current state of like club music. And then a DJ set is, you know, playing other people's music in whatever way you choose to do that, which can be vinyl or of your computer or digitally with CDs or *Traktor* or *Serato*. (Courtesy 44)

## Zwischen Fremdem und Eigenem

Live in diesem Bereich ist in erster Linie die Tatsache, dass ein Eigenrepertoire gespielt wird. Das [...] halte ich für den absolut wichtigsten Aspekt. (Romboy 82)

Für die Bestimmung von Liveness wird die Darbietung *eigener* Musik als zentrales Kriterium genannt. „Live“ bedeutet zuvorderst, eigene Musik zu produzieren und bei Auftritten auch *ausschließlich* diese zu präsentieren. Es herrscht weitgehend Konsens darüber, dass dies nur auf Liveacts und nicht auf DJs zutreffe, weswegen es durchweg als deutliches Unterscheidungsmerkmal angeführt wird:

Wir entwickeln unsere eigenen Stücke und wir spielen unsere eigenen Stücke live. Was uns im Clubkontext, und da kommt es eben vor allem vor, von dem oder der DJ unterscheidet, ist, dass wir ausschließlich unsere eigenen Tracks spielen. (Atlantik 88)

Eine Live-Performance macht sich vor allem im Unterschied zu einem DJ dadurch bemerkbar, dass du deine eigenen Songs performst. Nur. [...] Remixe von dir für andere Künstler können auch dabei sein, aber primär wirklich so deine eigene Kollektion von Songs. Das ist eigentlich der große Unterschied zum DJ. (Einmusik 10–12)

Die Voraussetzung, um live zu spielen, das ist der wirkliche Unterschied, ist, deine eigenen Songs zu performen. Und die [...] hast du natürlich komponiert. Das ist der Grundstock für live spielen. (Einmusik 282)

Live spielen, so wie wir das definieren, als Band, ist, dass wir unsere eigenen Tracks performen. Das heißt für mich eigentlich live spielen. (Extrawelt 121, i)

Ich kenne jetzt eigentlich gar keinen Liveact, der nicht ausschließlich eigene Sachen spielt. [...] An sich ist das alles nur von dem Künstler. Und das, das ist live. Dass man sich nicht an den Tracks der anderen bedienen muss, sondern dass man ausschließlich die eigenen (spielt). (Reusch 273)

I think that the main thing, how I would define it, is that a live performance means that you only perform your own music. Or your own versions of other music. But you need to have produced or written the music yourself. And that's the big difference. How you do that is totally up to the live artist. [...] So, for me, the main thing of live is just that you perform your own music. And that's a big difference because a DJ can play its own music but, in general, just play music of other people. (Zonneveld 10)

What defines the live performance is that you present your original music. And you can probably play a mixed CD of your music, but you are there, if you find a way to present this music (as its) original production to the crowd, it's a live performance. (KiNK 8)

Sid Le Rock (39), der sowohl als DJ als auch als Liveact auftritt, repräsentiert diese klare Trennung: Als DJ spielt er ausschließlich fremde, als Liveact ausschließlich eigene Produktionen. Ob es sich bei der dargebotenen Musik um Eigen- oder Fremdrepertoire handelt ermöglicht damit, DJs und Liveacts voneinander unterscheiden zu können. Für die Verortung der musikalischen Rollen zieht dies nach sich, DJs tendenziell „Fremdes“, Liveacts und Bands eher „Eigenes“ zuzuschreiben. Diese Kategorie ist innerhalb der Subjekt-, Objekt- und Klangdimension verortet, da Liveness als Darbietung eigener Tracks Subjekte voraussetzt, denen dieses klanglich Eigene zugeordnet werden kann.

Auch wenn diese Kategorie bereits zu Beginn des Forschungsprozesses auftauchte, wurde sie zunehmend durchlässiger. Zwar ist plausibel, dass Liveacts ihre Liveness als Darbietung eigener Musik damit begründen, sich künstlerisch mitteilen und Emotionen ausdrücken zu wollen. Es ist allerdings fraglich, inwieweit sie sich damit von DJs abgrenzen lassen, die erstens ähnliche künstlerische Bedürfnisse formulieren, diese allerdings weder an den Begriff der Live-Performance noch an den des Live-Spiels binden. So lassen sich zweitens auch DJ-Sets als etwas Originäres bzw. Originales im Sinne einer künstlerischen Mitteilung und eines Ausdrucks von Emotionen betrachten. Drittens bieten auch DJs partiell Eigenproduktionen dar. Diese drei Aspekte werden im Folgenden weiter erläutert.

Liveacts begründen die Darbietung eigener Musik vielfach mit ihrem Selbstverständnis als Künstler\*in, Musiker\*in und Instrumentalist\*in. Über eine Darbietung eigener Musik könne sich künstlerisch mitgeteilt und Inneres nach außen getragen werden. Atlantik möchten „an die einzelnen Instrumente ran [...], selber Klänge finden, [...] diese selber zusammensetzen und gucken, dass es geil klingt“ (Atlantik 99). Sie wollen „selber Musik machen“ (Atlantik 100), autonom entscheiden und handeln können. Dies prädestiniere für sie eher die Produktion und Darbietung eigener Musik, da so mehr eigenständiges Entwickeln möglich sei. Sie erinnern sich an die Begeisterung, die mit der Überwindung von Zweifeln und Hindernissen bei der Entwicklung ihres ersten Live-Sets zu spüren war:

#### 4. ERGEBNISDARSTELLUNG DER EMPIRISCHEN UNTERSUCHUNG

Am Anfang, das war wahnsinnig geil, wo wir noch kein Konzert hatten, aber gesagt haben, „Wir machen jetzt das Live-Set!“ und überhaupt nicht wussten, „Kriegen wir das überhaupt hin? Und wie bringen wir das auf die Bühne?“. Und [...] diese ganze Entwicklung, zu sagen „Ja, natürlich muss man das jetzt irgendwie aufteilen. Und wie kriegen wir das hin, dass der Bass gesidechained wird von der Bass-Drum?“ [...] also diese ganze Entwicklung war, im Grunde, wie eine Theaterprobe, wo man am Ende alle Szenen zusammensetzt. Und das selber zu entwickeln ist was ganz anders, als wären wir damals einfach in die DJ-Booth gesteppt. (Atlantik 103)

Auch andere Liveacts möchten eigenen stilistischen Präferenzen folgen, Herausforderungen meistern und sich differenziert ausdrücken. KiNK (4, 8) fordert die Erkundung der Live-Umsetzung von „Studiosmusik“ kreativ heraus, Dark Sky inspiriert es, sich in die Live-Umsetzung einzuarbeiten („crack into that“, Dark Sky 93), und Extrawelt (ii) sprechen von einem „new fire and excitement which kept us going“. Auch Elektro Guzzi (98) beschreiben die Herausforderung, mit ihrem Setup einen elektronischen Sound zu finden, der clubtauglich ist. Einmusik (124–126) hätte wenig mit dem „glitchigen Minimal“ der Nuller Jahre anfangen können, sei von Promo-Material gelangweilt gewesen und habe sich deshalb mehr auf seine eigene Musik konzentriert, die er so gestalten könne, wie er sie mag: „wo ich gedacht habe ‚Ok, das möchte ich mehr hören im Club!‘, so einen Sound!“ (Einmusik 126). Auch Zonneveld (35) führt als Grund für die Darbietung seiner eigenen Musik an, dass es keine Musik nach seinem Geschmack gäbe, die er als DJ auflegen könnte:

I prefer to play live. [...] I can't do that with tracks because the tracks I make are non-existent, it's a very different style. So, I have to play live and I want to do that. (Zonneveld 35, vgl. auch Sid Le Rock 5)

Ihre Setzungen spiegeln diesen Wunsch eines erweiterten Ausdrucks, sodass Setups so gestaltet werden, dass sie Nuancen erlauben. Einmusik (34, 218–220) entscheidet sich auch deshalb in der Performance für seine *Roland TR-8*, weil diese flexibler sei; er entscheidet sich auch deshalb gegen seine *Roland TB-3*, weil diese limitiertere klangliche Möglichkeiten aufweise, obwohl er diese in seinen Studioproduktionen verwendet. Atlantik (29–33) präferieren die *Elektron Analog Rytm* aufgrund ihrer vergleichsweise größeren musikalischen Möglichkeiten. Ströme geben an, deshalb Modulare Systeme zu verwenden, um so ihr Ausdrucksrepertoire zu erweitern und musikalisch Gewünschtes direkt „soundtechnisch“ (Ströme 4) umsetzen zu können. Auch Gheist verwenden mehrere Drummachines und die „eierlegende Wollmilchsau“ (Gheist 21–25) *TC-Helicon VoiceLive 3*, um über mehr Zugang zu verschiedenen

Klängen zu verfügen. Setups können in der Folge so angelegt werden, dass sie einen hohen Gestaltungsspielraum von als zentral empfundenen Ausdrucksparametern ermöglichen. So kann bspw. als wichtig empfunden werden, eher auf die Hook und deren Energielevel eingehen zu können als auf Backbeats oder repetitive, perkussive Basstöne.

Einmusik bekräftigt in diesem Zusammenhang die Bedeutung von Emotionen. Er müsse sich mit seiner komponierten Musik „emotional zuhause fühlen“ (Einmusik 124), diese im Moment der Performance mit dem Publikum spirituell erleben (Einmusik 102) und wolle bei den Leuten sein (Einmusik 340). Live-Spiel als ein „Eingreifen“ ermöglicht dieses intuitive Ausleben, da sich so die eigene Energie, der Vibe des spezifischen Moments, auf die Musik übertrage:

Also man kann ein Stück eben schon softer oder härter spielen oder kann sagen, „Ok, ich mache jetzt hier eine Breakbeat-Version draus“ oder „Ich haue da eine total heftige Bass-Drum rein und dann knallt das total los“ oder „Ich rei die 303 auf und dann knattert das“ oder „Ich lasse sie einfach aus, und dann bleibt es ruhig“ [...] Das ist dann auch die Energie, die man dann in dem Moment so fhlt. (Extrawelt 99)

Wir mgen auch genau das an der Performance, dass es mehr aus der Energie heraus passiert, die im Moment vorherrscht und nicht irgendwie vorgefertigt ist. (Gheist 41)

Manchmal merke ich auch, wenn man das dritte Konzert hatte, sonntagabends, dass man auch ganz anders spielt als am Freitag, [...] also mein eigenes Gefhl, dass ich Claps super krass mit Delay hin- und herschicke, was ich normalerweise vielleicht nicht so geil fnde aber eben am Sonntag anders drauf bin. (Atlantik 94)

Ich glaube berhaupt: Die ganzen Arrangements von unseren Songs, live, machen wir total intuitiv, also, wie wir das in dem Moment fhlen oder auch sehen, wie die Leute drauf sind. Man bekommt ja die Vibes mit, ob man dann jetzt eher krasser wird oder eher mal die Bass-Drum lnger raus lsst und den ganzen Leuten wieder Ruhe gnnt. [...] Ich glaube diese Intuition, die haben wir als Musiker und so gehen wir unser Live-Set an. (Strme 168)

Das gefhlte „Eigene“ beeinflusst also das Live-Spiel von Liveacts und findet darin eine Ausdrucksform. Es ermglicht, die ersprte Energie der Gemeinschaft im Klanggeschehen abzubilden. Die MSI erlaubt es, den Klang in seinem „Druck“ und seiner „Emphasis, also der Intensitt des Ganzen“ zu regulieren (Einmusik 74, 110, 302, vgl. auch Zonneveld 53). Die Musik werde intuitiv „softer oder hrter“

#### 4. ERGEBNISDARSTELLUNG DER EMPIRISCHEN UNTERSUCHUNG

(Extrawelt 99), „krasser“ oder ruhiger (Ströme 168), mal mehr („Claps super krass mit Delay hin- und herschicken“, Atlantik 94), mal weniger („nicht so viele Freiheiten haben und lieber sichere Abläufe haben“, Atlantik 143). Die MSI stellt damit Eingriffsmöglichkeiten und so das Ausdrucksrepertoire bereit, das sie sich als Künstler\*innen wünschen. Dies sei für sie beim DJing kaum gegeben.

DJs stimmen dieser Einschätzung zu. Ihre MSI bezeichnen auch sie nicht als künstlerischen Akt, sondern explizit als Handwerk. Dirty Doering spricht zwar von DJing als etwas Künstlerischem, schränkt allerdings zugleich ein, dass dies lediglich ein technisches Verständnis erfordere:

Na klar, du machst aus zwei Tracks einen neuen, das kann man als etwas Künstlerisches betrachten. Aber Tatsache ist auch: Du mixt nur einen Track in einen anderen. Und dafür brauchst du das technische Verständnis, wie man auflegt. (Dirty Doering 95)

Beim DJing passiere also „eigentlich nichts“ (Cinthie 66), zumindest „nicht viel“ (Andhim 24). Mixing sei „ganz normal“ (Cinthie 74), „nebensächlich“ (Ed Ed 109), „nicht [...] so das Hexenwerk“ (Andhim 24), tendenziell einfacher (Sid Le Rock 5) und nichts Besonderes, vor allem nicht besonders live – „that’s basically it“ (Courtesy 32, 46). Dieses Handwerk würde demnach auch nicht besonders inszeniert: „[B]ei der Mukke performt man halt einfach nicht viel“ (Cinthie 70). Gegenüber diesem Handwerk von DJs stünden eben jene künstlerisch anspruchsvolle Liveacts, die ihren künstlerischen Ausdruck auch über ihre (virtuose) MSI transportieren:

Für mich ist jemand, der sich hier wirklich kreativ mit einem Instrument ausleben und ausdrücken kann, etwas Anderes als jemand, der einfach nur eine Platte auflegt. (Reusch 18)

Es gibt aber so Leute, wie z. B. KiNK oder so, der [...] halt wahnsinnig viel improvisiert und das ist [...] halt ein richtiger Musiker [...] das ist für mich eigentlich mehr live spielen. (Cinthie 88)

Liveness von Liveacts an ihre Identität als Künstler\*in zu binden ist demnach verständlich, da sich DJs, bezogen auf ihre MSI, nicht als Künstler\*innen sehen. Dennoch hegen DJs ebenfalls explizit künstlerische Interessen, die sich in ihrem Wunsch der Produktion eigener Musik widerspiegeln. So werden die eigenen Produktionen von DJs von ihnen ebenfalls als künstlerische Visitenkarte beschrieben, „weil du es halt machen willst, dich ausdrücken willst“ (Ed Ed 97). Die eigenen Tracks fänden

„in einer Linie“ statt, da sei es „ganz klar, dass du da eine soundliche Zugehörigkeit erkennen kannst und eine stilistische“ (Gheist 65). DJs begründen ihre Eigenproduktionen also ebenso wie Liveacts mit künstlerischen Interessen, nur bieten sie ihre Eigenproduktionen nicht auch ausschließlich in ihren Performances dar.

Hinzu kommt, dass auch DJs in ihrer Darbietung stilistischen Präferenzen folgen, von eigenen Stimmungen beeinflusst sind und diese durch die Auswahl und die Art und Weise der Präsentation von Tracks abbilden. Andhim (ii) gehe es in ihren Sets ebenso um den Ausdruck eines situativen Gefühls. Ed Ed (73) möchte „selber im Flow sein, die Sachen müssen stimmig sein, es muss passen“ und auch Romboy (51) gehe es „einfach darum, zu überlegen, wie ist mein Vibe, wie ist mein Modus?“. So übertrügen sich unterschiedliche Befindlichkeiten auf die Darbietung ihrer Musik (ebenfalls Müdigkeit, Stress usw., vgl. Reusch 135, 291; Romboy 43; Sid Le Rock 9).

Das in der Performance von DJs gestaltete Klanggeschehen kann damit ebenso als subjektiver Ausdruck verstanden werden. So sieht Ed Ed auch im DJing eine eigene „Art Kunst und Live-Darbietung“ (Ed Ed 4–12, vgl. auch Dirty Doering 95), ebenso wie Dark Sky (93), Atlantik (100) und Sid Le Rock (27) trotz ihrer Kritik an uninspiriertem DJing die Möglichkeit des kreativen Auflegens als etwas Künstlerisches betonen. Ed Ed beschreibt seine Performance als ein Bemalen einer Leinwand und auch Romboy und Andhim sprechen davon, die Momente der Performance durch „Klangfarben oder Musikfarben“ performativ zu einem Bild zusammenzusetzen (Romboy 37). So erlaube es ihnen ihre MSI, durch ihre jedes Mal neu zusammengestellte „Lieblingsmusik“ eine „Story“ zu erzählen, was sie und das Publikum einen „Trip“ durchleben lasse, der alle Beteiligten in einen „Flow“ bzw. „Fluss“ versetze (Andhim 6; Ed Ed 4, 14, 57–63, 109; Kollektiv Ost 44–48; Romboy 39, 65). Ihre Track-Selection verlaufe, ebenso wie beim Anordnen von Playlists bei Liveacts, entlang einer Dramaturgie (Cinthie 106; Ed Ed 22). Dies bedeute z. B., „locker“ anzufangen und „gegen Ende ein bisschen anzuziehen“ (Cinthie 46; vgl. auch Ed Ed 4, 14, 57). Hierbei ist die stilistische, tonale, timbrale und texturale Passung der Tracks zueinander relevant (Cinthie 25, 68; Kollektiv Ost 12, 36; Reusch 173): Es werden „artverwandte Klangfarben oder Musikfarben“ (Romboy 37) ausgewählt, die „schön ineinanderpassen“ (Cinthie 104) und einen „stimmigen“ und „durchgängigen Sound“ ergeben (Ed Ed 63, 73). Die nach diesen ästhetischen Kriterien zusammengesetzte „Lieblingsmusik“ müsse nicht zwangsläufig von ihnen selbst stammen. @@xy## begründet das wie folgt: „Es gibt so viele geile Tracks von anderen Künstlern, die ich spielen will und (...) muss!“ (@@xy## 24). DJs folgen in ihrer

Track-Auswahl also ebenso eigenen Vorlieben und seien gerade vom regelmäßigen Spielen eigener Musik gelangweilt (Dirty Doering 37). Da allerdings auch sie eigene Tracks in ihr Set aufnehmen, entwickeln sie genauso wie Liveacts Strategien, durch eine Erhöhung einer handlungsbezogenen Liveness Routinen zu durchbrechen (wie bspw. mittels einer Zunahme des Grades des Neuen, s. Abschnitt 4.4).

Damit ist das Spielen von Eigenrepertoire nicht nur charakteristisch für Liveacts, da DJs neben Fremdrepertoire auch Eigenrepertoire bedienen. DJs müssen, so Dirty Doering (23), eigene Musik produzieren, um erfolgreich zu sein. Eigene Produktionen seien auch für sie relevant, da sie die Marktnachfrage der eigenen Person als Künstler\*in positiv beeinflussten und damit eine Grundlage für langfristigen internationalen Erfolg seien (Ed Ed 105; Kollektiv Ost 2). Somit wird auch für DJs die Produktion und Distribution eigener Tracks vorausgesetzt (Ed Ed 41; Reusch 66), um wahrgenommen zu werden, auftreten zu können und nachgefragt zu sein (alle von mir persönlich interviewten DJs produzieren eigene Musik). DJs integrieren diese auch in ihre Sets, weil es sich dabei um vom Publikum erwartete eigene *Hits* handelt und sie diese Erwartungen in ihrem Verständnis als Dienstleister\*in/Entertainer\*in auch bedienen möchten (Andhim 18). Während Dirty Doering (111) als „Peaktime-DJ“ seine eigenen Produktionen zwar für die Performance als nicht passend empfindet, präsentiert @@xy## (22) „immer eigene Produktionen“. Auch Andhim (15, 44) sprechen von dreißig Prozent eigener „Lieder und Remixe“, Ed Ed von „vielleicht so zehn, zwanzig Prozent“ (4, 81). Für Romboy steht ein DJ explizit für eine Verbindung von „Fremd- als auch Eigenrepertoire in Form eines Potpourris“ (Romboy 37).

Trotz dieser Mischung aus überwiegend fremder und teilweise auch eigener Musik werden DJs, wenn sie eigene Musik darbieten, im Vergleich zu Liveacts dahingehend nicht als „live“ wahrgenommen. Dies ist erstaunlich, da sie sich ihr gespieltes Fremdrepertoire zu eigen machen, sodass von einem sie auszeichnenden musikalischen Stil die Rede sein kann, über den sie sich ausdrücken. Die Entwicklung eines eigenen künstlerischen Profils wird von DJs vielmehr als notwendig angesehen, um erfolgreich zu sein (@@xy## 2, 15). Daneben bedeutet die Darbietung eigener Musik auch für Liveacts nicht, dass es sich dabei nur um eigene Kompositionen handeln muss. Es könne sich ebenso um eigene Remixe (Einmusik 10–12) oder eigene Versionen von Tracks handeln (Zonneveld 10). Auch wenn Liveacts sogar partiell fremdes Audiomaterial (so etwa KiNK) verwenden und dieses in der Performance verfremden, kann es für Verwirrung sorgen, wenn Liveacts längere Tracks spielen, die

#### 4.3 SUBJEKT-, OBJEKT- UND KLANG-DIMENSION: „SICH ZEIGEN“ UND „EIGENE TRACKS PERFORMEN“

nicht von ihnen stammen (DJ Koze i) – ebenso, wenn DJs lediglich ihre eigenen Stücke spielen. Hinzu kommen Hybride, die einen „Mischmasch aus DJ-Set und Liveact“ spielen (Extrawelt 124), so etwa Seth Schwarz (4) und Gheist (41), die sich die Option offenhalten wollen, neben eigenen auch fremde Tracks zu präsentieren.

Eine Bindung von Liveness an die Darbietung von etwas Eigenem ist schlussendlich nicht so eindeutig, wie die klaren Zuschreibungen es anfangs vermuten lassen. KiNK plädiert deshalb dafür, die Trennung von DJs und Liveacts aufzugeben, nicht jedoch den Grad des Eigenen als „originality“ und „signature“ als Ziel der Performance:

I guess the future or even the present now is just find your own way to play music. And if you wanna call it a DJ set, call it a DJ set, and if you wanna call it a live show, call it a live show. As much as there is enough originality and enough signature, anything goes. (KiNK 8)

Die hier erläuterte Kategorie „eigene Tracks performen“ versucht, diese Wahrnehmung von Liveness als eine Präsentation eigener Tracks auf einen Nenner zu bringen. Sie beschreibt, inwieweit das Klanggeschehen dem Grad des Eigenen zugeschrieben wird, für die die Darbietung selbst produzierter, einzigartiger und wiedererkennbarer Tracks ein zentrales Indiz ist. Hieraus ergibt sich die Visualisierung in Abb. 11, die die Subjekt-, Objekt- und Klangdimension abschließend zusammenfasst.

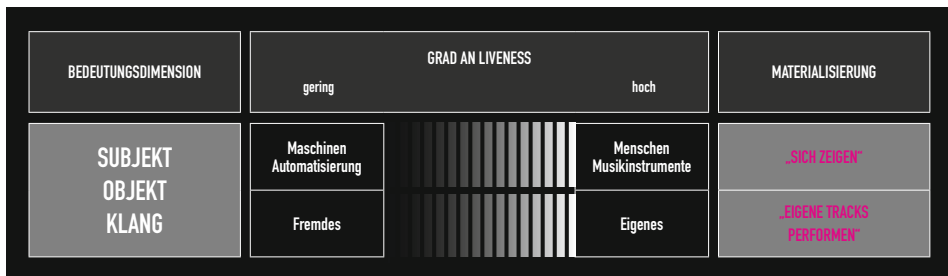


Abbildung 11: Subjekt-, Objekt- und Klangdimension von Liveness (eigene Darstellung)

## 4.4 Instrumentale Interaktion: „eingreifen“, „Neues erschaffen“ und „Fehler machen“

Dass man irgendwie mit der Musik interagiert, das gehört auch dazu. Es gibt ja auch Leute, die spielen ihre Tracks einfach nur ab. Das sind dann deren eigene Produktionen, aber die machen da nichts dran. Ob das dann live ist? Naja, [...] es heißt halt dann auch live. (Extrawelt 122)

Auch wenn es live ist, sich zu zeigen und eigene Musik zu präsentieren, reicht dies für viele nicht aus, um eine umfassende Liveness zu erzeugen. Liveness erfordere ein erkennbares Handeln, das sich explizit auf eine instrumentale Interaktion bezieht. „Live“ bedeute, so Extrawelt oben, mit der Musik zu *interagieren*. Diese Interaktion erfolgt darüber, Instrumente zu spielen, wodurch Musiker\*innen in einem selbst gewählten Grad unmittelbar für das Klanggeschehen verantwortlich werden. Hierzu gehört es, das Klanggeschehen mittels Instrumenten herzustellen oder zumindest darüber in dieses *eingreifen* zu können. Atlantik (90) beschreiben es in Bezug auf Liveness als den „Hauptaspekt, [...] viel Einfluss zu haben auf das, was passiert“.

Diese Einflussnahme manifestiert eine binäre Gegenüberstellung von Menschen und Maschinen, wie sie sich bereits in der Objektdimension von Liveness gezeigt hat. Um Liveness zu beschreiben, wird häufig ein *Spielen* als ein echtes musikalisches Handeln einem fremdbestimmten *Abspielen* gegenübergestellt: eine Performance gilt umso mehr als live, je eher Musiker\*innen die erklingende Musik als Ergebnis ihres menschlichen Echtzeitverhaltens spielerisch hervorbringen; sie gilt umso weniger als live, je eher die Musik Ergebnis von maschinellen Automatisierungen/Automatationen bzw. eines Abspielprozesses ohne Einwirken und Zugriffsoptionen ist. Wie im einleitenden Zitat erkennbar, gehe es zumindest darum, etwas an Abgespieltem „zu machen“, was wiederum ein Eingreifen als ein Spielen mit etwas Abgespieltem darstellen würde. Diese Gegenüberstellung stellt eine starke Vereinfachung dar, die andere Musiker\*innen selbst infrage stellen. Dennoch durchziehen beide Begriffe viele der Beschreibungen von Liveness, weshalb sie damit ihre Berechtigung haben. So ist für Reusch „live“

alles, was nicht vom Tonband kommt. [...] Wo man einfach nur auf Play drückt und dann läuft da ein, zwei Stunden das Programm ab. Das wäre für mich nicht live. (Reusch 235–237)

Die Gegenüberstellung von Spielen und Abspielen verfestigt sich auch in der einstimmigen Kritik an letzterem. Auch wenn DJing „nur“ ein Handwerk darstelle, werde dieses angeeignet, beherrscht und dabei mehr geleistet, als lediglich Abspielprozesse zu verwalten (Cinthie 112; Dirty Doering 3; Ed Ed 6, 24; Reusch 66–69, 135; Romboy 49). So betont Andhim (44), dass DJs sehr wohl „über dieses bloße Play-Drücken und Lieder abspielen“ hinausgehen.<sup>46</sup> Viele DJs legen Wert darauf, dass die jeweils eigene MSI live sei, teils sogar in höherem Maße als jene von anderen DJs oder Liveacts. Wird der Grad des Abgespielten in den eigenen Setzungen erhöht, ist es wichtig, dies theoretisch auch „live“ spielen zu können (Einmusik 42).

Welche Folgen hat dieses Verständnis von Liveness für die jeweilige Darbietung? Ein *Spielen* von Musik als ein aktives Eingreifen wird einem passiven *Abspielen* nicht deshalb vorgezogen, um der Kritik an letzterem zu entgehen. Sind die Ursachen für das eigene Spielen vielfältig, wird dies oftmals schlicht mit einer Vermeidung von Langeweile und dem Aufkommen von Routinen begründet. So bequem und verlockend Automatisierungen sind, würden diese, nähmen sie überhand, Spaß unwahrscheinlicher machen, da dann „nichts zu tun“ sei (Extrawelt 123). Atlantik (99–118) spielten „auch für den eigenen Fun“ live, sie langeweile es, wenn zu viel Zeit zur Verfügung stünde. Ähnlich beschreibt dies Einmusik (36): Ihn habe es gelangweilt, als „alles nur am Rechner“ passiert sei. Gerade digitales DJing, mit dem weniger Tun assoziiert wird, kann so an Reiz einbüßen und dazu führen, das eigene Setup mit mehr Handlungsmöglichkeiten auszustatten (Atlantik 99–101; Cinthie 50–52; Einmusik 46).

Eigenes Spielen verspricht nicht nur mehr Freude, es ermöglicht bzw. begünstigt auch die Materialisierung anderer Bedeutungen von Liveness. Indem das Spielen bspw. den eigenen Körper involviert, bekräftigt es das eigene Dasein. Es vermittelt,

---

<sup>46</sup> Folgende Ausschnitte veranschaulichen diese Kritik und belegen die Zentralität des „Ab/Spielens“: „einfach nur alles abspielen“ (Romboy & Khaley 3), „Musik runterspielen“ (@@xy## 42), „nur Tracks abspielen“ (Extrawelt 122), „nur einfach Tracks spielen“ (Kollektiv Ost 14), „nicht immer nur irgendwelche Filter oder Delays auf irgendwelche einzelne Spuren draufhauen“ (Gheist 109), „nur Abspielen und Filter regeln“ (Gheist 113), „einfach nur Spuren anklicken“ (Andhim 44), „just play the parts of their tracks“ (Zonneveld 10), „einfach nur auf Play drücken“ (Ströme 61), „nur Start und Stopp drücken“ (Cinthie 88), „only press play“ (KiNK 8), „just play them from backing tracks“ (Dark Sky 8).

dass eben nicht lediglich Musik ab-, sondern diese „wirklich“ gespielt wird und sogar gespielt werden muss, um in der Performance Musik erleben zu können. Sid Le Rock zufolge ist es deshalb entscheidend, im Setup eine generelle „Geschäftigkeit“ anzulegen:

I think when you are playing live, keeping yourself busy is probably the most important aspect of playing live. Like you don't wanna be the live guy standing there saying he is playing live and you are doing nothing. Then people be calling you bullshit and saying „Well, you didn't really play live then because everything was automated!“. [...] I'm sure, everyone would say that, coming from a live act aspect. (Sid Le Rock 62)

So kann in Bezug auf die MSI lediglich wichtig sein, *dass* etwas getan wird und nicht, *was* genau das ist oder *wie* dies erfolgt. DJs und Liveacts tragen Sorge dafür, sich beschäftigen zu müssen und so gebraucht und bemerkt zu werden. Sie konzipieren ihre Setups so, dass sie in der Performance ein für sich als angemessen empfundenen Maß dieses Spielens vollziehen können. Das Maß dieses Spielens bestimmen sie vorab, je nachdem, wie viele Eingriffe im Rahmen ihrer spezifischen Situation jeweils möglich und von ihnen gewollt sind. In ihren Setups spiegeln sich auch hier Setzungen, die ihre individuellen Möglichkeitsräume rahmen, in denen Liveness als ein Eingreifen stattfindet.

Um diese Setzungen beschreiben zu können, zeige ich im Folgenden als Einschub auf, welche MSI die Musiker\*innen insgesamt als konstitutiv für ihre Auftritte benennen. Diese MSI lassen sich im engeren Sinne als Live-Spiel verstehen – entsprechend der oben dargelegten Voraussetzung, in Performances eine Einflussnahme von Musiker\*innen auf das Klanggeschehen als „live“ zu begreifen. Um diese MSI in der Performance besser einordnen zu können, werden zuvor die Prozesse im Studio bzw. Proberaums konkretisiert, die den MSI vorausgehen und diese vorbereiten.

### Zur Auslagerung des Studios auf die Bühne

Die Setups der hier untersuchten DJs sind vergleichsweise homogen. Sie finden diese häufig bereits am Auftrittsort vor, da sie nicht selten von verschiedenen DJs genutzt werden. Die Setups gehören zum festen Inventar von Clubs, sind fest installiert oder werden, etwa auf Festivals, von den Veranstaltenden zur Verfügung gestellt.

Während das Equipment von eigene Musik produzierenden DJs sich zwischen Produktion und Performance vergleichsweise stark voneinander unterscheidet, liegen die Setups von Liveacts und Bands diesbezüglich näher aneinander. Ihre Setups sind weniger standardisiert und variantenreicher, weswegen sie mehr Aufschluss über die dahinterstehenden Setzungen versprechen. In ihren Herangehensweisen daran, was in der Performance *gespielt* werden soll, und dem, was in der Performance *abgespielt* werden soll, werden individuelle Konzepte erkennbar. Liveacts orientieren sich oftmals an der Produktionsumgebung: Sie folgen dem Instrumentarium, mit dem ihre Tracks zuvor vorbereitet, geübt und hergestellt wurden. Dementsprechend beschreibt Romboy Live-Spiel in der elektronischen Musik als

Auslagern seines Studioarbeitsplatzes in die Welt da draußen, vielleicht in einer etwas kompakteren, reduzierten Form. Weil wenn ich mir über mein Setup meines Liveacts Gedanken mache, dann beinhaltet das natürlich, ich würde fast sagen, Fragmente meines Studios, mit dem ich in der Lage bin, den Sound meines Studios auch irgendwo in Kolumbien oder Neuseeland zur Verfügung zu stellen. (Romboy 84)

Dass Studioproduktionen in die Performance übersetzt und dort nachgeahmt werden, konstatiert auch Sid Le Rock.

As a live act you're basically just doing what you have been making, you know? You just translating that from the studio to the dance floor. (Sid Le Rock 39)

Sometimes I play it out the way because your memory, like muscle memory or whatever, you remember it the way you made it in the studio, so you play it the same way with a bit of alteration. (Sid Le Rock 66)

Live-Spiel als ein Spielen realisiert sich in der Performance folglich darüber, die ursprünglichen Herstellungsprozesse zu wiederholen und/oder zu modifizieren. Dieses Spielen kann dann in die darauffolgende Studiopraxis zurückwirken (Dark Sky 52).

Das von Romboy und Sid Le Rock beschriebene Auslagern des Studios in die Performance geht mit verschiedenen Bedingungen einher. Ein wesentlicher Einflussfaktor ist es, dass für Performances häufig nicht alle ursprünglichen Instrumente mitgenommen werden können, sondern nur eine reduzierte Form dieser Instrumente. Dies kann (nicht muss) bereits mit Einbußen an Liveness im Sinne instrumentaler Interaktion einhergehen, da Liveacts ihre Herstellungsprozesse dann nicht

#### 4. ERGEBNISDARSTELLUNG DER EMPIRISCHEN UNTERSUCHUNG

exakt rekonstruieren können. Automatisierungen können diese Herstellungsprozesse für die Liveacts übernehmen. Auch wenn zu viele Automatisierungen einerseits den eigenen Spaß gefährden, sind sie folglich häufig erforderlich:

Wir können leider unsere Produktionen nicht komplett live auf die Bühne bringen. Dafür bräuchten wir auf jeden Fall zumindest einen Sprinter oder so. (Extrawelt 32)

It is simply impossible to recreate the original tracks completely live with only two people and without using a truckload of equipment. (Extrawelt iii)

We don't have enough hands for our music. (Dark Sky 26)

There are some things I would need four hands for. (Sid Le Rock 62)

Das ist auch so ein Ding: Du hast zwei Hände. Du könntest dich natürlich voll equippen, aber du hast immer nur zwei Hände. (Einmusik 330)

Dies begründet erneut, von Setzungen auszugehen: Einerseits können nur begrenzt Instrumente verfügbar gemacht werden, andererseits erfordert die Musik, soll sie vollständig aus einer MSI hervorgehen, deutlich mehr Instrumente mit entsprechenden Musiker\*innen, die diese Instrumente spielen. Dies führt dazu, einen Kompromiss finden zu müssen (vgl. auch *Stimming i*). Bauchklang (17), Elektro Guzzi (10), MEUTE und Ströme (98–117) sind weniger mit diesem Abwägen konfrontiert, da sie die einzelnen Instrumente auf verschiedene Musiker\*innen bzw. Module aufteilen. All die genannten Gruppen beschreiben Phasen, in denen ihr Setup nahezu identisch mit der Studioumgebung war. Ströme setzen Produktion und Performance hinsichtlich ihres Setups deshalb gleich: „Wir spielen auf der Bühne unser Studio“ (Ströme 36). Die in den Proben und Aufnahmen verwendeten und gespielten Instrumente und Klänge gleichen bei diesen Musikern weitgehend jenen der Live-Performance, wodurch ein hoher Grad an instrumentaler Liveness vermittelt wird: Sie verfügen von Anfang an über genügend „Hände“ und „Füße“, Techno ausschließlich aus ihrer MSI hervorgehen zu lassen. Da ihre Musik am Imperativ der Aufführbarkeit orientiert ist, lässt sich ihr Spiel aus ihrem Proberaum eins zu eins auf die Bühne überführen. Auch Atlantik versuchen in der Performance größtenteils jene Geräte zu verwenden, mit denen ihre jeweils dargebotene Musik zuvor produziert wurde. Die Nähe zwischen Studio und Bühne haben sie bewusst hergestellt, um den

Übersetzungsprozess möglichst gering zu halten und damit auch weniger Setzungen vornehmen zu müssen:

Denn vorher war es so: Man produziert was im Rechner und versucht es dann auf die Bühne zu kriegen und irgendwie in *Ableton* performbar zu machen. Wir wollten das eigentlich näher aneinanderrücken, sodass es weniger Unterschied gibt zwischen dem Entwickeln von Stücken und / also eigentlich wieder mehr so, wie es bei einer Band ist. Dass man, wenn man Stücke entwickelt, sich im Proberaum trifft, irgendwas spielt und das dann ausarbeitet. (Atlantik 41)

Andere hingegen arbeiten in der Performance nur partiell mit Instrumenten, die bei der Entstehung mitgewirkt haben. In diesen Fällen treten die intentionalen Hintergründe über gewünschte Eingriffsmöglichkeiten besonders zutage, da sich das Studio und die Bühne stärker voneinander unterscheiden. Diese Musiker\*innen nehmen ihre Tracks erst „chirurgisch“ (Moderat iii) auseinander, bereiten Elemente spezifisch vor und konfigurieren sie in individuellen, „livetauglichen“ Setups. Hieraus können sich viele musikalische Möglichkeiten ergeben, da neue Konfigurationen entstehen. Im Zuge des Konzipierens erfolgt bspw. das Einstellen von Soundkarten und Interfaces, das Definieren von Signalwegen und Program Changes sowie das Vorprogrammieren von MIDI-Spuren und Patterns. Zudem werden einzelne oder zusammengefasste Audiospuren *gebounct* („abgesampelt“, Einmusik 182–189) oder extra erstellt und Hardware zugewiesen. Über die Oberflächen dieser Hardware lässt sich in der Performance dann direkt auf den Klang zugreifen, der so neu zusammengesetzt und kombiniert werden kann. Grundlegend zeigt sich diese Herangehensweise, trotz gewissen Unterschieden, bei Dark Sky (26, 90), Extrawelt (30), Moderat (ii) und Sid Le Rock (64–76).

Ein Beispiel für diese Herangehensweise ist das Setup von Einmusik, an dem verschiedene Setzungen und die sie begleitenden Überlegungen erkennbar werden (Einmusik 74, 172–178, 216–226). Sein Setup besteht aus einem Laptop und *Ableton Live*, einem Mixer, einer Drummachine (*Roland TR-8*), einem Controller (*APC40 Mk2*, *Korg nanoControl*), einem Synthesizer (*Arturia MiniBrute*) und Interfaces bzw. Soundkarten. Er orientiert sich in der Konfiguration seiner Eingriffsoptionen an den trackspezifischen „Hauptelementen“, die er als „signifikant“ bezeichnet. Diese wandelt er in vier Stems um: (1) Bass-Drum, (2) reduzierte Drum- und Percussionsamples bzw. Loops, (3) Bass und (4) die Melodie bzw. Hook (Einmusik 38–40). Signifikantes entstehe durch eine gewisse Originalität, Komplexität und Verarbeitung, die in Performances aufwändig zu reproduzieren sei. Dies betrifft z. B. detaillierte

Effektbearbeitungen und die Verwendung mehrerer Layer von verschiedenen Hardware-Geräten:

Das live zu machen / da müsstest du noch einen Reverb mitnehmen und einen Delay, und das entsprechend auf jedem Song mit Program Changes usw., das würde den Rahmen komplett sprengen. (Einmusik 250)

Signifikantes spielt er in der Performance folglich als Sample ab. Alle Klänge, die nicht signifikant sind, müssten, so Einmusik weiter, nicht mitgenommen werden, da sie sich durch andere Instrumente substituieren ließen. Es müsse sich hierbei in der Darbietung nicht um die Originalinstrumente handeln, mit denen die Stücke entstanden sind. Durch die *Roland TR-8* ließen sich etwa Hi-Hats ersetzen, durch den *Arturia MiniBrute* gespielte Akkorde. Da die *Roland TB-3* in den meisten Tracks hingegen keine Hauptrolle spiele, sei sie nicht Bestandteil seines Bühnen-Setups (Einmusik 34). Sounds, die nicht signifikant sind, werden folglich von Einmusik im Moment der Performance über einen Sequencer programmiert und/oder von ihm selbst am Keyboard gespielt.<sup>47</sup>

Einmusik begründet seine Entscheidung damit, dass die Hauptelemente, die für die jeweiligen Tracks entscheidend sind, in jedem Fall funktionieren müssten, um eine „nachhaltige“ Performance zu gewährleisten. Signifikantes „live“ herzustellen und auf Samples zu verzichten, könnte, zum Missfallen aller Beteiligten, den Erfolg der Performance gefährden. Dies sei zwar möglich, aber teils unverhältnismäßig aufwändig und riskant. So werde die Bass-Drum als wichtigstes Element gerade nicht über die *Roland TR-8* in Echtzeit abgespielt, da sie, so Einmusik (38–42), audiotechnisch funktionieren sollte. Er präsentiere sie deshalb als zuvor im Verhältnis zum Bass exakt abgestimmtes Sample und nicht in der „Rohheit“ seiner *Roland TR-8* („otherwise most PA systems worldwide deduct your whole output level. They simple are

---

<sup>47</sup> Einmusiks Herangehensweise weist Parallelen zu anderen Liveacts auf, die sich ebenfalls an den Hauptelementen ihrer Musik ausrichten und Abstand von „filigranen Sachen“ (Atlantik 41) wie „field-recording noises“ (Moderat ii) nehmen. Auch Sid Le Rock (62–72) richtet sich an Elementen aus, „that are the most important to that song specifically“. Weniger wichtige reduziere oder entferne er: „You can do without the vocals and it’s still be fine“. Auch Moderat (i, ii) beschreiben, ihre Musik für die Performance einfacher und direkter anzulegen und ihr Setup so einzurichten, dass sie differenziert auf Hauptelemente zugreifen können.

not trained to handle an open signal from beastly analog gear“, Einmusik i). Unverarbeitete Signale wie die einer Bass-Drum seien für Clubanlagen also nicht geeignet. Seine Entscheidung, die Bass-Drum nicht „live“ zu erzeugen, verweist auf die Zweckmäßigkeit der Performance, der sich Einmusik als Dienstleister verschreibt: Das Publikum solle tanzen und Spaß haben können, wozu ein guter Sound die Grundlage ist. Aus diesem Grund müsse er auch seine Signale vorab komprimieren, um so einen hohen Schalldruck zu erhalten und auf diese Weise mit der gemasterten Musik von DJs konkurrieren zu können, die unmittelbar vor und nach seinen Auftritten spielen („you have to work on a similar punch at your levels“, Einmusik ii; Einmusik 4, 38–48). So mastere er seine Sounds von vornherein auf einem „summerträglichen Niveau“, die er in der Performance dann „adjustiert“ (ebd.).

In der Betrachtung von Liveness als einem Spielen gegenüber einem Abspielen wäre nun Einmusiks *Abspielen* von Samples als nicht live zu bewerten, sein *Spielen* des Synthesizers und das Programmieren des Sequencers hingegen schon. Demnach würde Einmusik Elemente live spielen, die für den Track weniger wichtig sind und das Gelingen der Performance nicht gefährden. Anders formuliert: Einmusik garantiert dem Publikum eine „funktionierende“ Performance, indem er bestimmte Formen und Grade des Live-Spiels ausschließt, andere hingegen ermöglicht.

Die strikte Gegenüberstellung von Spielen und Abspielen wird damit brüchig: Erstens basiert das Programmieren des Sequencers ebenfalls wesentlich auf einem Abspielprozess, in den Einmusik eingreift. Einmusik *spielt* den Sequencer. Zweitens greift er auch in die Abspielprozesse seiner „signifikanten“ Samples ein, die er zuvor aus seinen Ausgangstracks extrahiert hat. Diese belegt er bspw. mit einem Filter und bestimmt situativ dessen Ein- und Aussetzen. Einmusik greift also in seine Samples ebenso wie in seine programmierten Sequenzen ein. Es erscheint folglich sinnvoller, von einem graduellen *Eingreifen* zu sprechen, mit dem Liveness als instrumentale Interaktion zusammengefasst werden soll.

## Zwischen Abspielen und Spielen

Das einzige was live ist, sind Leute, die live ihre Musik spielen. Und das am besten auch ein bisschen live und nicht nur die Tracks abspielen und so tun als ob. (Dirty Doering 81)

In der Performance wird Klanggeschehen gestaltet, indem Musiker\*innen über ihre Instrumente in es eingreifen. Abb. 12 versucht, sich diesem Eingreifen anzunähern, wozu in die instrumentale Interaktion „hineingezoomt“ wird. Dementsprechend finden sich hier jeweils die von den Musiker\*innen gegenübergestellten Begriffspaare wieder. Diese bleiben gemeinsam zu denken: nicht nur als Abspielen und Spielen, sondern ebenfalls als Spielen mit Abgespieltem (aber auch: Abgespieltes spielt). Umso höher der Grad des Eingreifens ist, desto höher ist auch der Grad an Liveness.

Die in der mittleren Spalte aufgeführten Begriffe stellen Formen dieses Eingreifens dar, die im Folgenden einzeln erläutert werden. Sie lassen sich als Antwort darauf verstehen, was die Musiker\*innen in der Performance konkret tun bzw. unterlassen, wenn sie mit ihrem Setup interagieren. Damit schließen sie an die eingangs aufgezeigten Praktiken der Performance an (s. Abschnitt 2.3). Diese Praktiken sind weder trennscharf noch hierarchiefrei: Das Spielen eines traditionellen Instruments wird eher als live verstanden als das Effektieren von abgespielten Spuren.

#### *Klangauswahl: Playlisten und Track-Selection*

Die von mir untersuchten Liveacts und Bands orientieren sich in ihren Setups weitgehend an ihren eigenen Studioproduktionen. Diese basieren auf spezifischen Klangquellen, bspw. auf Schlagzeug und Saxophon, aber auch auf Modularsynthesizer und Laptop. Innerhalb der Performance bleiben sie an den Rahmen dieser Klangquellen gebunden, den sie sich zuvor zur Verfügung stellen. Auch wenn ihre Klangquellen ein sehr ausdifferenziertes Spiel erlauben können, bleibt dabei, insbesondere bei Liveacts, Eigenrepertoire die Vorgabe. Hieraus können sich Beschränkungen ergeben, bspw. hinsichtlich von Playlisten: Die Reihenfolge von Tracks kann aufgrund ausgearbeiteter harmonischer Übergänge oder zuvor gesetzter Program Changes nur begrenzt flexibel und deshalb teils vorbestimmt sein (Dark Sky 75–84; Extrawelt iii; Sid Le Rock 64). Playlisten müssen deshalb teils vorab festgelegt werden, von denen in der Performance dann nicht mehr abgewichen werden kann (auch wenn verschiedene Playlisten oder Setups zur Auswahl stehen, s. Extrawelt 83–97).

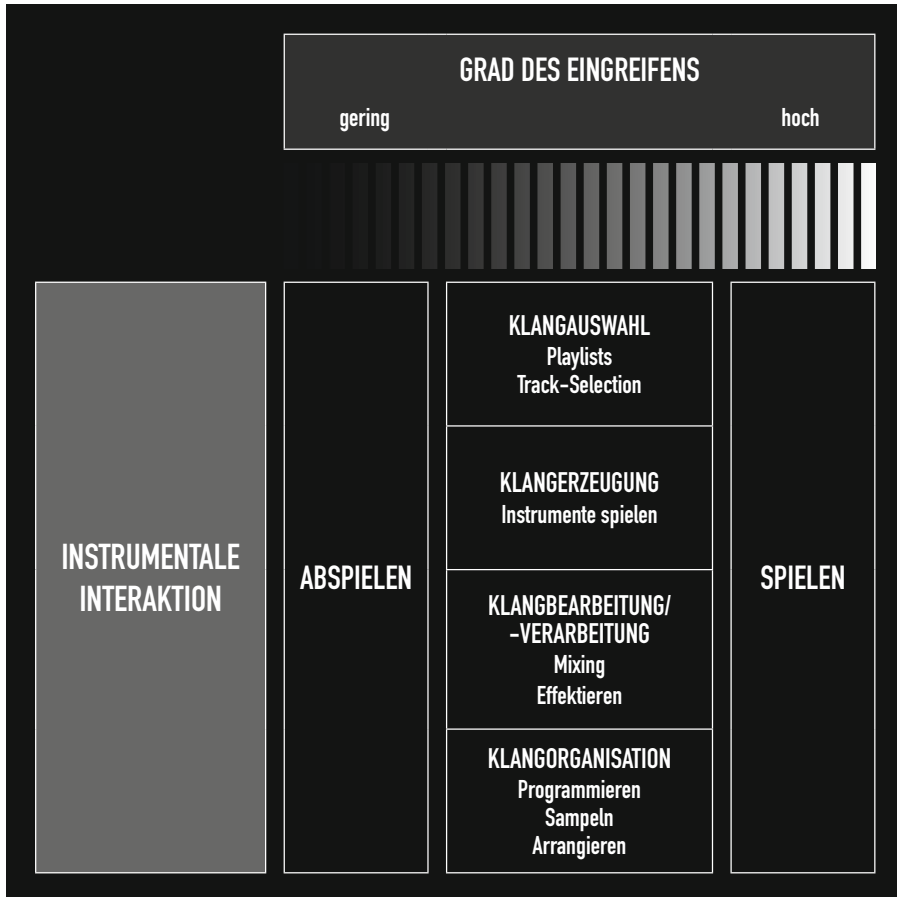


Abbildung 12: Instrumentale Interaktionen – Grade des Eingreifens (eigene Darstellung)

Die Zusammenstellung der Tracks von DJs steht in der Regel zuvor nicht fest. Auch sie bereiten ihre Setups zu Beginn vor, etwa durch vorab erstellte, stets aktualisierte Listen zwischen 40 und 250 Stücken (Dirty Doering 35; Kollektiv Ost 18; Reusch 139; Romboy 39–51). Weil sie sich aber flexibler hieraus bedienen, ist es naheliegend, dass die *improvisierte* Auswahl und Reihenfolge Tracks hervorgehoben wird (Cinthie 33–40, i; Dirty Doering 107; Ed Ed 16; Kollektiv Ost 5–8; Reusch 237). Zwar wenden Ed Ed (16), Cinthie (88–94) und Romboy (43) ein, dass manche DJs ihre Reihenfolge detailgenau festlegen, etwa wenn sie *back to back* (abgekürzt: *b2b*) spielen, wie dies Courtesy (30) bestätigt. An sich sei jedoch gerade diese Track-Selection als

Auswahl des jeweils nächsten Tracks ein zentrales Live-Element, das auf der im Vorfeld stattfindenden Leistung einer Auswahl basiere (Cinthie 28, 78–84; Ed Ed 105, 111). Die Track-Selection erfolgt über eine Interaktion mit den Abspielgeräten und deren Tonträgern, wobei der nächste Track gesucht (*crate digging*), abgerufen und gestartet wird. Dies zeigt sich besonders beim Spiel mit Vinyls oder CDs, etwa bei der Durchsicht der Plattenkiste oder CD-Tasche (Reusch 323). Werden MP3s genutzt, erfolgt die Suche und das Abspielen über die jeweilige Oberfläche des Abspielgeräts, bspw. bei der verbreiteten *Pioneer CDJ*-Serie über einen Drehknopf (Cinthie 26, 52).

Liveness über die Track-Selection zu beziehen, ist, zusammenfassend, eher für Fremdrepertoire spielende DJs typisch, die sich aus einer im Vergleich zu Bands und Liveacts viel größeren Anzahl von Tracks bedienen können.

#### *Klangerzeugung: Instrumente spielen*

Neben der Klangauswahl ist das unmittelbar auf die musizierende Person zurückgehende Spiel von Klangquellen „live“. Hierunter wird meist das gesamte audio/visuell kausale Spiel von traditionellen Instrumenten mit ihren vertrauten Oberflächen verstanden, ebenso wie der Einsatz der Stimme. Dies wird insbesondere bei den hier betrachteten Bands praktiziert, die hieraus ihre Liveness beziehen. Das Spiel akustischer Instrumente durch Hände, Füße und Stimme wird, wie es für die Ästhetik von Techno typisch ist, elektronisch weiterverarbeitet, bspw. durch Mikrofone und Effektgeräte. Da gerade die Bass-Drum eine Schlüsselrolle in elektronischer Tanzmusik einnimmt, kommt ihr häufig ein besonderes Augenmerk zu, etwa bei Elektro Guzzi (29–34) und MEUTE (47, 63), deren akustische Bass-Drum Samples triggert.

Daneben kommen vielfältige elektronische Musikinstrumente zum Einsatz, bei denen der Klang entweder tatsächlich erst in Echtzeit erzeugt oder als bereits bestehender, elektronisch gespeicherter Klang in Echtzeit prozessiert wird. Bei den hier untersuchten Liveacts zählt dazu das Spiel eines Theremins (Gheist 25), einer E-Geige (Seth Schwarz 2), von Synthesizern mit Klaviatur bzw. von Keyboards (Romboy 23) sowie von Drumpads (Ströme 71). Auf diese Weise werden einzelne Elemente bis hin zum gesamten Klanggeschehen „live“. Während MEUTE und Bauchklang ihr gesamtes Klanggeschehen mittels Instrumenten bzw. der Stimme herstellen, werden von Liveacts auf diese Weise eher Elemente hinzugefügt, wie oben bei Einmusik angedeutet. Dies können „bass lines“ sein (Dark Sky 74), ebenso

wie „little piano bits here and there“ (Sid Le Rock 17), Melodien (Einmusik 298; Extrawelt 30), Akkorde (Atlantik 144; Dark Sky 74), Rhythmen (Atlantik 206; Zonneveld 24) und „Effektsounds“ (Extrawelt 30).

Es liegt auf der Hand, dass das Spiel von Instrumenten deutlich mehr umfasst, als lediglich Klang zu erzeugen. Mit dem hier angeführten Konzept des Instrumentalspiels soll aber der Beobachtung Rechnung getragen werden, dass es wiederkehrend als live bezeichnet wird, traditionelle bzw. elektronische Instrumente zu spielen (Atlantik 90; Dark Sky 8; Seth Schwarz 10). Auch wenn Uneinigkeit darüber besteht, ob ein Vorhandensein von Musikinstrumenten für Liveness ausreicht, besteht ein Konsens darin, dass ein *Spielen* von Musikinstrumenten mit Liveness einhergeht. Gerade Bands greifen nicht allein in das Klanggeschehen ein, sondern *erzeugen* dieses durch ihr Instrumentalspiel auch umfassend.

*Klangbearbeitung/–verarbeitung: Mixing und Effektieren*

Erzeugung von Klang spielt vor allem bei Bands und Liveacts eine Rolle. Performances von DJs zeichnen sich hingegen dadurch aus, dass bereits bestehender und/oder elektronisch generierter Klang bearbeitet bzw. weiterverarbeitet wird. Hierbei ist es das Mixing als Gestaltung von Übergängen, das von DJs als live beschrieben wird (Cinthie 20–28; Dirty Doering 107; Reusch 237). Mixing beinhaltet verschiedene Vorgänge, wozu bspw. die Angleichung unterschiedlicher Tempi von zwei Tracks und die passende Zusammenfügung der Takt-Struktur zählt, wodurch besagte *third tracks* entstehen (Romboy 39). Dem Mixing lassen sich etliche weitere Praktiken unterordnen, bspw. das Setzen von Punkten innerhalb eines Audioelements, von denen aus gestartet werden kann.

Liveacts beschreiben vielfach ein sehr ähnliches Vorgehen, das Romboy (27) als ein DJing von Eigenrepertoire bezeichnet. In dieser Herangehensweise werden Setups so konzipiert, dass jeweils zwei Tracks oder Elemente davon in etwas Drittes transformiert werden können – auch wenn die Reihenfolge der Tracks vorher feststeht. Dark Sky exportieren hierzu ihre einzelnen Klänge aus ihren Audio-projekten, speichern sie in ihre Drummachines und programmieren sie dann entsprechend ihren ursprünglichen Tracks („we re-program the whole“, Dark Sky 90). In der Perfor-

mance mixen sie diese Tracks dann flexibel ineinander. Ein DJing von Eigenreper-toire zeigt sich auch bei Zonneveld, der die Bestandteile seines Setups als DJ-Setup konfiguriert:

I found that, to get the feeling of a DJ set I need some hands-on control. [...] I can map on the fly which parts of my music go to which cable in my soundcard and that way I can send, for example, some parts of track one and some parts of track two and then I can mix on the DJ mixer as it were a DJ set. (Zonneveld 14)

Übergänge werden also auch bei Liveacts während der Performance „ge-freestylt“ (Einmusik 146) oder „gejammt“ (Ströme 47). Sie können dabei häufig differenzierter als DJs in das Klanggeschehen eingreifen, weil diesem offene Stems und kein geschlossener Track zugrunde liegen, wodurch sich die einzelnen Spuren genauer *abmischen* lassen. Dies erinnert an den *Mix-Down* in Studioprozessen und bezieht sich bspw. auf eine separate Einstellung der Lautstärken („Leveling“, Dark Sky 74) bis hin zum Nicht-Ein- bzw. Stummschalten einzelner Elemente („Muting“, Atlantik 143; Extrawelt 99). Sid Le Rock (64) mischt je 16 Spuren mit einem als Mischpult konfigurierten MIDI-Controller, Extrawelt (22–24) mischen 24 und Octave One (i) 32 Spuren mit einem analogen Mischpult.

In dieses Abmischen spielen weitere klangliche Modulationsmöglichkeiten für DJs und Liveacts hinein, wobei vor allem das „Effektieren“ (Atlantik 19) als Einsatz diverser Effekte verstanden wird (Romboy 88).<sup>48</sup> So würden es viele als live verstehen, „wenn ich einen Knopf drehe oder einen Filter auf- und zumache“ (Seth Schwarz 10). Kollektiv Ost (14–16) und Reusch (133–135) effektieren in ihren DJ-Sets die von ihnen aufgelegten Tracks mit den internen Effekten des DJ-Mixers und teils zusätzlich mit externen Geräten (*Pioneer RMX 1000*). @xy## intensiviert durch die Verwendung von Echos oder Filtern Build-ups; Extrawelt (181) und Einmusik (20) effektieren ihre Einzel- oder Gruppenspuren. Auch hier wird erkennbar, dass Spuren zuvor reduziert werden: Während Einmusik in der Vorbereitung seines Setups einzelne Spuren weglässt, sie dann in der Performance mit seinem Sequencer

---

<sup>48</sup> Genannt werden bspw. Hall/Reverb (Dark Sky 74; Dirty Doering 113; Einmusik 30; Ströme 110), Echo/Delay (Atlantik 94; Dark Sky 74; Gheist 109), Phaser (Einmusik 30), Octaver (MEUTE 47) und die Nutzung eines Arpeggiators (Atlantik 147; Einmusik 30).

ergänzt und die Tracks so vervollständigt, entfernt Sid Le Rock (78) alle Effekte einer Spur und spielt in der Performance dann lediglich diese Effekte.

Unter Effektieren werden ebenso Veränderungen des Frequenzspektrums bzw. Timbres verstanden, die auch als „EQing“ bezeichnet werden. Hierunter fällt die Nutzung von Filtern (Atlantik 144; Dark Sky 74; Reusch 259; Ströme 28) bzw. die separate Verstärkung oder Abschwächung von Höhen, Mitten und Tiefen (Atlantik 147; Cinthie 28; Dirty Doering 115; Extrawelt 181). Hierbei wird vor allem mit Bassfrequenzen variiert, wodurch die Bass-Drum genretypisch aus- und wieder einsetzt (@@xy## 26–30). Veränderungen des Frequenzspektrums lassen sich bis auf Prozesse des Sounddesigns innerhalb der Herstellung von Klang ausweiten, bspw. auf ein Spiel mit verschiedenen Klangsynthese-Formen, auf Oszillatoren und deren Hüllkurven. Konkret genannt werden ADSR-Variationen (Attack, Decay, Sustain und Release), ein Spiel mit dem Noise-Anteil, der Tonhöhe der Synthesizer sowie mit dem Cutoff (Dark Sky 74; Einmusik 38, 74, 172–176; Extrawelt 127, 191; Ströme 28). Auch die hier untersuchten Bands orientieren sich an der Ästhetik des genretypischen Mixings und Effektierens, indem sie einzelne Tracks überblenden, auf Zwischenansagen verzichten (Bauchklang 35; Brandt Brauer Frick Ensemble 5) oder das Effektieren von Klang spieltechnisch imitieren (Bauchklang 41; Brandt Brauer Frick Ensemble 28).

#### *Klangorganisation: Programmieren, Sampeln, Arrangieren*

Die Interaktion mit dem Setup zielt letztlich auch darauf, bestehenden Klang zu organisieren und zu kontrollieren, was sowohl von DJs wie auch von Liveacts vollzogen wird. Hierbei werden wiederkehrend das (1) Programmieren, (2) Sampeln und (3) Arrangieren genannt:

(1) Liveacts beschreiben vielfach ihr Sequencing – das Programmieren eines Sequencers – als live (Atlantik 100; Zonneveld 12–29). Hierzu zählt primär das direkte Ein- bzw. Neuprogrammieren von MIDI-Noten bzw. Sequenzen innerhalb der Performance. Ströme (36, 99) rekonstruieren so an ihren Modularsystemen in Echtzeit Drums, Percussions, Bass, Akkorde und Melodien ihrer bestehenden Tracks. Einmusik (172–176) und Stimming ergänzen so ihre zuvor reduzierten Spuren während der Performance bzw. vervollständigen sie, Dark Sky (74, 90) fügen ihren bestehenden Elementen auf diese Weise weitere hinzu. Auch hier kann das Abgespielte

noch in der Entstehung unmittelbar klanglich variiert werden (Einmusik 172; Extrawelt 30).

(2) Während sich unter „Sampling“ die Aufnahme und Rekontextualisierung von Schallereignissen verstehen lässt, findet dies in der Performance oftmals als „Looping“ statt. Gespieltes wird hierbei aufgenommen und sich stetig wiederholend wiedergegeben. DJs loopen beim digitalen DJing einzelne Passagen, um Übergänge flexibler und interessanter zu gestalten (Ed Ed 6). Zudem können so einzelne Elemente aus bestehenden Tracks herausgefiltert und der Summe zugeführt werden: Reusch (265) und Liebing (i) isolieren in Performances bspw. Bass-Drums, Vocals oder Claps aus einzelnen Tracks und fügen sie dem gerade abgespielten Track hinzu. Andhim (44) legen A-Cappellas oder geloopte Melodien „über andere Beats“. Auch Liveacts loopen klangliche Elemente (Gheist 25; Sid Le Rock 63).

(3) Die formale Zusammenstellung der einzelnen klanglichen Bestandteile ergibt schließlich ein Arrangement und somit das Live-Set. Wenn DJs mit vollständigen Tracks arbeiten, schränkt dies ihre Möglichkeiten differenzierter Arrangements ein, auch wenn sie größere formale Einheiten erzeugen können. Sie entscheiden, welche Passagen wann starten, stoppen oder auslaufen, ob sie ein- oder ausfaden usw. (Dirty Doering 107; Ed Ed 6). Liveacts sind diesbezüglich flexibler, sofern sie ihre klanglichen Bestandteile differenzierter angelegt haben. Atlantik legen sich zuvor auf grobe Abläufe fest, können innerhalb dieser Strukturen aber variieren, etwa im Zeitpunkt des Ein- und Aussetzens einzelner Elemente und Patterns (Atlantik 100, 132–144). Hiermit geht ebenfalls das grundlegende Evaluieren und Kontrollieren („Controlling“) des Gesamtklangs einher, etwa hinsichtlich der Pegel, des grundsätzlichen Tempoumfangs des Sets usw. (Dark Sky 74; Romboy 88; Zonneveld 12–20). Für Sid Le Rock bedeutet Liveness gerade diese umfassende Kontrolle über all seine klanglichen Elemente:

J: What does it mean to you to perform live?

Sid Le Rock: [...] I would say that it's kinda caught in your own thought tunnel. So, everything is functioned by you, everything is controlled by you [...] it's kinda like you are the, you know, guy leading the orchestra. You have your own miniband inside and then you are cueing this and you're „Ok, now the horns!“ and „Oh, now the bass!“. [...] That's what you are doing, you know? [...] You are controlling everything. You are controlling the environment, the speed [...] the dance floor. (Sid Le Rock 27–62)

Liveness als instrumentale Interaktion bezieht sich also zusammenfassend auf den Grad der tatsächlichen Nutzung von zuvor gesetzten Gestaltungsspielräumen. Die hier vorgestellten MSI versuchen diese Gestaltungsspielräume aus Sicht der Musiker\*innen zu strukturieren und stellen eine Sammlung an Vorgängen des Musikmachens dar, aus denen Musiker\*innen für ihre Performance individuell auswählen. Als Beispiel für diese Auswahl lässt sich abschließend das Setup von Stimming anführen: Sein Setup bestand anfangs aus vorab exportierten Spuren von jeweils zwei Tracks, die er in der Performance über einen MIDI-Controller ineinander mischte und um das Spiel eines Synthesizers (*Minimoog Voyager*) und eines Sequencers (*OP-1*) ergänzte. In einer späteren Version seines Setups behielt er dieses Vorgehen grundlegend bei (Stimming iii): Auf zwei Sampler-Sequencern (*Elektron Octatrack MKII*) speicherte er vorab in mehrere Abschnitte unterteilte, reduzierte Stems, die er seinen Tracks entnommen hatte. In der Performance gestaltete er dann flexible Übergänge zwischen diesen Tracks und vervollständigte sie durch ein Einprogrammieren der fehlenden Elemente (Bass-Drum, Hi-Hat, Claps, Percussion) und das Spiel eines Synthesizers (*Roland SH-01 Boutique*). Stimming kombinierte demnach Instrumente spielen, Mixing und das damit einhergehende Effektieren sowie Programmieren und Arrangieren.<sup>49</sup>

Hinsichtlich der musikalischen Rollen lässt sich in Bezug auf den Grad des Eingreifens grob festhalten, dass DJs tendenziell der Seite des Abspielens, Liveacts und insbesondere Bands eher der des Spielens zugewiesen werden. Dies begründet sich u.a. darin, dass DJs gegenüber Liveacts und Bands mit vergleichsweise eingeschränkten bzw. standardisierteren Setups assoziiert werden, die geringere Möglichkeiten des Eingreifens erlauben.

### Zwischen Bestehendem und Entstehendem

Wir machen live auf der Bühne Musik und das ist jedes Mal anders, deswegen fühlen wir uns als Live-Band. [...] Wenn man vorgefertigte Sounds, Samples oder Parts von Songs hätte [...] würde die ganze Magie von unserer Live-Performance, eigentlich auch

---

<sup>49</sup> Vgl. hierzu eine aktualisierte Version seines Setups, Stimming iv.

#### 4. ERGEBNISDARSTELLUNG DER EMPIRISCHEN UNTERSUCHUNG

für uns beide, verloren gehen. Und das, glaube ich, ist der ausschlaggebende Punkt.  
(Ströme 53–59)

Die instrumentalen Interaktionen lassen sich nicht nur hinsichtlich der Gestaltung von Klang betrachten, sondern ebenfalls mit Blick darauf, was aus den instrumentalen Interaktionen in der Performance an *Neuem* hervorgeht. Diese Perspektive wird von Beschreibungen von Liveness nahegelegt, in denen wiederholt auf das Verhältnis von Bestehendem gegenüber Entstehendem Bezug genommen wird. Mit „Bestehendem“ wird das vor der Performance bereits Fertige, Geplante, Vorbereitete assoziiert, mit „Entstehendem“ das *während* der Performance konstitutive Unfertige, Ungeplante und Unvorbereitete. In dieser Sichtweise gewinnt die Performance an Liveness, wenn etwas *erstmal*s im Moment der Performance hervorgebracht wird; sie verliert daran, wenn vorab Existentes präsentiert wird. Das Gegenüber von Bestehendem und Entstehendem lässt sich damit als abstrahierte Fortführung von Abspielen und Spielen betrachten: Geschlossenes kann vollständig abgespielt werden, Offenes muss spielerisch ausgestaltet werden. Dies kann auch ein als live empfundenes Spiel mit Abgespieltem bedeuten, sofern zur Herstellung von etwas Neuem in den Abspielvorgang eingegriffen wird.

Das Neue vollzieht sich damit als Prozess eines graduellen Eingreifens, das auf den oben beschriebenen instrumentalen Interaktionen basiert. Durch das Mixing eigener Tracks können z. B. bestehende Ideen weitergeführt werden, wie es Dark Sky als ein „expanding on what is really there“ (Dark Sky 13) beschreiben:

J: What does it mean to you to play live?

M: [...] Taking an idea und just [...] taking it somewhere else in that environment in an own way which makes it special for the listener. Whereas before it would just be like only the original records. Nothing changes if you're just playing them in a DJ set. Whereas the live thing you can try and create this third track by mixing one track with this next track. In the middle is where all the magic starts to happen. It's really exciting for us. (Dark Sky 13)

Andere Liveacts beziehen sich ebenfalls auf eine Dimension des Neuen, wenn sie hervorheben, stets ihre eigene Musik zu re-arrangieren (Ströme 168), zu „re-kreieren“ (Zonneveld 29) oder zu „re-programmieren“ (Einmusik 172; Extrawelt ii, iv, v; Moderat ii). Wie auch Ströme im einleitenden Zitat deutlich machen, unterscheiden sich ihre Performances so jedes Mal voneinander, worin sie einen zentralen Aspekt

ihrer Liveness sehen (vgl. auch Gheist 11, 38–48). Live bedeute, so Romboy, „alternieren“ zu können (Romboy 82). Dies fordern auch Octave One und Sid Le Rock für das Live-Spiel von Liveacts:

When you're playing live, you should think out of the box. It should not be like a DJ show. It should not be like a DJ gig. It should be you interpreting your music. (Octave One ii)

As a live act you should not always be fixed with what you are doing. You should be able to change things a little bit because you are playing live, you know? [...] There are things that are set in motion that you cannot change, but there are things that you can add on top that you can make a difference. (Sid Le Rock 47)

Musiker\*innen, die sich an diesem Ideal orientieren, statten ihre Setups demnach mit einem Maß an Offenheit aus, das sie zur Hervorbringung von etwas Neuem befähigt. Sie bestimmen bspw. Art und Umfang der auditiven Elemente und den von ihnen aufzubringenden menschlichen Einsatz, um sie wieder zusammzusetzen. Demnach wäre ein Indikator für den Grad des Neuen, wie „vollständig“ und „verarbeitet“ die jeweiligen Bestandteile des Musikmachens sind. In diesem Sinne unterscheidet Dirty Doering zwischen fertige *Songs* auflegenden DJs und unfertige *Sounds* spielenden Liveacts (vgl. auch Atlantik 91; Kollektiv Ost 18):

Das, was ich mache, ist auch live, aber ich spiele nur Songs. Die anderen spielen live Sounds. Das ist ein kleiner Unterschied. [...] Live [sind] alle, die keine Tracks spielen. [...] Tracks spielen ist DJen. (Dirty Doering 81–91)

Tracks werden als Tools angesehen, mit denen Neues geschaffen werden kann – und soll: DJ-Sets sind daran orientiert, nur begrenzt vorhersehbar zu sein (Ed Ed 109) und eine künstlerische Aussage zu formulieren. Tracks sind ebenso im Grad des Fertigen unterscheidbar, weil sie je nach Abspielmedium und Klanggestalt ein unterschiedliches Maß an Aufmerksamkeit und performativen Eingriffen erfordern. So weist Cinthie (20–32) darauf hin, dass die von ihr gespielten Stücke teilweise nicht quantisiert seien und Vinylplatten in der Mitte langsamer liefen, was ihr ein größeres Augenmerk auf Beatmatching abverlange. Manche Stücke enthielten außerdem bereits so viele Effekte, dass sie sich in ihrem eigenen Effektieren zurückhalte (ebd.). Unterschiedliche Erfordernisse von Kontrolle und „Vervollständigung“ werden wiederum auch an Liveacts gestellt: Ein Modularsynthesizer müsse, so Ströme, kon-

tinuierlich „gebändigt“ (Ströme 67) werden, während Samples der Bassdrum so angelegt sein können, dass sie von vornherein funktionieren. Davon abgesehen können Tracks auch im Grad ihres empfundenen Fertig-Seins variieren, da sie sich in einem stetigen Optimierungsprozess befinden (Einmusik 74–76, 150).

Worauf bezieht sich „Neues“ im Detail, wo beginnt es und wie wird es für wen praktiziert und erkennbar? Sind Bands und Liveacts, die ihre eigenen Stücke jedes Mal neu interpretieren, mehr live als DJs, die jedes Mal mit einer neuen Trackauswahl auftreten? Sowohl Bands als auch Liveacts bestreiten ihre Performances vorbereitet und präsentieren selten ad hoc Neues. Dies gilt auch für DJs: Zwar sind durchgeplante DJ-Sets verpönt, allerdings wird auch hier eine Vorauswahl von Tracks getroffen, die sich von Performance zu Performance nicht komplett unterscheiden muss. Zudem werden vorab Übergänge geübt und die Passung von Tracks ausprobiert:

I think about songs that fit well together. I try out stuff at home. And that’s basically it. And then I just kinda take it, see what is happening when I arrive. (Courtesy 32)

In der Definition von Liveness als Darbietung ausschließlich eigener Produktionen wären Aspekte der Performance von Liveacts sogar exakt festgelegt, da diese sich im Gegensatz zu DJs gegenüber einem Repertoire „verpflichten“ (@@xy## 24):

Ein Liveact [...] spielt seinen Liveact ein Jahr, meinetwegen, bis er einen neuen macht, d. h., er hat ein Jahr jedes Mal denselben Liveact [...] d. h., es ist relativ dasselbe. (Dirty Doering 37)

Viele DJs empfinden diese Festlegung als ungewollte Einschränkung, die sie ihre musikalischen Interessen nicht erfüllen lässt (Dirty Doering 111; Kollektiv Ost 50–52). Tatsächlich beschreiben Liveacts, von den zuvor festgelegten Playlists teils kaum abweichen zu können:

There is like a skeleton for the set list. [...] We know what to play. We wouldn’t say that we are truly improvising. (Dark Sky 76–78)

Das Set muss vorbereitet sein. Die Tracklist ist vorher festgelegt und wenn wir uns einmal festlegen „Wir spielen das Set“, dann ist es auch sehr schwer und kompliziert, dann zu wechseln. (Extrawelt 88)

Liveacts, ebenso wie Bands, präsentieren in ihrer Beschränkung auf Eigenrepertoire demnach bereits Bestehendes, wie auch DJs dies in ihrer Arbeit mit fertigen Tracks tun. Liveacts wären diesbezüglich folglich nicht live. Während in DJ-Sets die Erzeugung von durch Mixing realisierten *third tracks* als neu und deshalb als live bezeichnet wird, kann sich der Grad des Neuen bei Liveacts jedoch durch Abweichungen und Erweiterungen innerhalb der Klangerzeugung sowie Klangorganisation ergeben. Nicht nur Dark Sky (74) sprechen von einem „skeleton“, auf dem ihre Improvisation basiere. Gheist (39) beschreiben „Signature-Moves“ und Ströme (45) „Inseln“. Liveness entsteht hier dadurch, auf etwas Bekanntes – die „Originalversionen“ der eigenen Tracks – zu referieren und dieses dann in Echtzeit zu variieren. Eingriffe der MSI werden so erkennbar und als besonders live wahrgenommen, da die präsentierten Tracks von ihrer veröffentlichten Version abweichen (Romboy 82; Zonneveld 29). Dieses verlaufsoffene Modifizieren bereits bestehender Produktionen betonen viele Liveacts als für sich und das Publikum relevant, da Performances so für beide dauerhaft spannend und unterhaltsam blieben. Insbesondere Fans im Publikum würden von ihnen nicht nur die Darbietung eigener Tracks erwarten (als Dienstleister\*in), sondern ebenso Variationen von diesen (als Künstler\*in) (Atlantik 88; Einmusik 136–142):

Also wir spielen ja auch ein paar Stücke, die wir vor über zehn Jahren gemacht haben und seitdem wirklich fast jedes Mal spielen – weil wenn wir sie nicht spielen, Leute kommen und sich beschweren. [...] Wir versuchen immer neue Versionen davon zu machen und das in einer anderen Form zu präsentieren. (Extrawelt 95–97; ii)

J: When you prepare your versions to perform live with, which aspects are relevant?  
S: I always try to find variations that I like best, with the breakdown, or with the continuance or how it ends. (Sid Le Rock 70)

Die von Dark Sky angelegte „extra-flexibility“ (Dark Sky 90) ihres Setups erlaube ihnen, ihre Darbietung publikumsorientiert zu variieren:

J: Why is it important for you to play live? [...] I wonder what the reasons may be for taking all these risks and restrictions just to play live.  
T: I feel it's all about how we present the music. We could, yeah, just do it as a DJ set. But with this, what we are doing with the live show, we offer [?] us a bit more like creative license and freedom to present the music in a different way to the audience. (Dark Sky 92)

Auch Moderat blieben durch ihre improvisierten Passagen mit Leidenschaft dabei:

Once you've played a bunch of shows, I guess you've got to find some new parts to keep you entertained. It's too much of a mission to crazily change everything as you have to stick to certain things that work. [...] We do have a 10–15 minute Techno part where it's really free, which, I guess was important for us to do to avoid getting completely sick of the set really quickly! (Moderat ii)

Zugleich wird das Neue nur so weit zelebriert, dass Bekanntes noch identifiziert werden kann. Ziel ist nicht das völlig Unbekannte, sondern eher die Modifikation des Bestehenden, Gewohnten und Erwartbaren, das zu etwas Neuem transformiert wird. Die eigenen Stücke werden nur so weit improvisatorisch ausgestaltet, dass sie noch wiedererkannt werden können („We try to play as ‚live‘ as possible without changing the tracks' original character beyond recognition“, Extrawelt iii).

Dies erklärt, warum viele Liveacts nur *Teilelemente* der Musik als live im Sinne des Neuen beschreiben, da sie eine individuell portionierte Mischung aus Vorgefertigtem und Unfertigem präsentieren. Klangliches Material wird abgespielt, in Echtzeit modifiziert, um einzelne Elemente erweitert und/oder um zuvor fehlende Elemente vervollständigt („re-layered“, Sid Le Rock 62, 76; „oben drauf“, Gheist 67, Einmusik 176; „on top“/„dazu“, Gheist 10, Dark Sky 74). Das Endergebnis entstehe nicht „from scratch“ (Dark Sky 74), stattdessen kämen, so auch Gheist, „Live-Komponenten“ hinzu:

Wir haben eine Live-Komponente immer mit dabei, ob das jetzt in Form von Gesang, in Form von Melodien oder in Form von Drummachines ist, das spielt ja erstmal gar keine Rolle. Es ist eine Livekomponente. Und das wäre ab dem Moment schon auch eine gewisse Live-Version. (Gheist 9)

Weder sei alles automatisiert und vorherbestimmt noch sei es vollkommen frei und ergebnisoffen. Diese Beidseitigkeit von Bestehendem und Entstehendem ist wiederum natürliche Folge der oben beschriebenen Begrenzungen, die das Auslagern der Studioumgebung auf die Bühne mit sich bringen. Manche Elemente sind demnach „live“, andere hingegen nicht. Eine „vollständige“ Live-Performance ist für Liveacts dahingehend selten realisierbar und illustriert erneut, dass Setzungen erforderlich sind und Liveness graduell zu verstehen ist. Dies belegen auch die von Liveacts konkretisierten Zahlen, für wie live sie ihre Darbietung hinsichtlich des Verhältnisses von Bestehendem und Entstehendem bzw. von Gespieltem und eigenem Spielen

halten: Ströme (127, 136) sprechen von 80 gegenüber 20 Prozent, KiNK (16) und Extrawelt (121) von 50 gegenüber 50 Prozent, Atlantik (143) je nach Track von 70 bis 80 gegenüber 20 bis 30 Prozent.

Der Grad des Neuen wird damit durch die Endpunkte von Bestehendem und Entstehendem begrenzt. Auf der einen Seite ist das „totale Playback“ (Romboy 47) als teilnahmsloses *Abspielen* eines „kompletten *Cubase*-Files“ (Ströme 53) zu verorten, bei dem alles „vorher fertig“ ist (Reusch 235–237) und dann lediglich noch „irgendwo reingeschoben“ wird (Cinthie 88). Auf der anderen Seite steht das maximal freie *Spielen*, das Jammen (Atlantik 143), die Komposition in Echtzeit (Einmusik 172). In diesem Fall wird sich nur auf ein vorab definiertes Setup beschränkt und, mit wenigen Übereinkünften startend, improvisiert (bspw.: „Es wäre cool, wenn es irgendwann groovt“, Brandt Brauer Frick 11). Ströme (41f.), die ausschließlich mit Modularsystemen auftreten, verorten sich hier als „moderne Form von Free Jazz [...] oder Punk“. Sie betrachten sich deshalb als live, weil sie „keine vorgefertigten Sachen“ (Ströme 50) verwenden. Für Romboy wird diese Herangehensweise auch von Octave One repräsentiert:

Wenn einer im Electronic-Techno-Bereich von sich behaupten darf, dass er live spielt, dann ist es Octave One aus Detroit, die mit, schätzungsweise, zwanzig Geräten auf die Bühne gehen, ohne Laptop spielen [...], auch immer etwas Anderes spielen [...], eigentlich mehr [jammen] mit den Leuten. (Romboy 55)

Festhalten lässt sich damit, dass sich Liveness in einer Vorstellung von etwas Neuem manifestiert, an der sich sowohl DJs, Liveacts und Bands orientieren. Hierdurch wird es ihnen möglich, Momente zu kreieren, die die Live-Performance intensivieren. Sie folgen damit auch eigenen Interessen, bspw. ihrem Wunsch nach Spannung, Vergnügen und Abwechslung. Improvisatorischer Freiraum lässt sich als Strategie betrachten, Routinen zu durchbrechen und so Spaß dauerhaft wahrscheinlich zu machen. Raum für Ungeplantes wird deshalb bewusst einkalkuliert (Brandt Brauer Frick Ensemble 7–10; KiNK 16; Romboy 78; Seth Schwarz 14) bzw. in Kauf genommen. Sid Le Rock (7, 12) beschreibt explizit einen Genuss, den er beim Live-Spiel empfinde. Courtesy, Geist und Atlantik ermöglichen sich durch ihre MSI-willkommene Überraschungen und Unvorhergesehenes:

It gets funnier to play vinyl. It's more difficult, it's unpredictable. (Courtesy 22)

#### 4. ERGEBNISDARSTELLUNG DER EMPIRISCHEN UNTERSUCHUNG

Wir überraschen uns auch immer wieder gegenseitig. Also das ist, glaube ich, auch etwas, dass wir für uns brauchen, musikalisch. (Gheist 48)

Am Anfang habe ich mit den Hardware-Geräten so Claps auch mal live gespielt, also Finger-Drumming [...] auch, um mich selber zu überraschen, was dabei rauskommt. (Atlantik 206)

Ein weiterer Grund für das Setzen von Freiräumen zur Ermöglichung von etwas Neuem liegt darin, so die eigenen Tracks zu verbessern. Ströme (47) beschreiben, dass ihr Live-Spiel sie von starren Festlegungen befreie und es ihnen ermögliche, ihre Musik weiterzuentwickeln. Ihr Live-Spiel könne weniger verkopfte „Melodien oder Strukturen“ ergeben, die sich nicht bewusst komponieren ließen (ebd.). Auch ließen sich auf diese Weise Tracks testen und Ideen zu deren Verbesserung finden; Sounds und Sequenzen würden reifen. „Die besten Sachen“ entstünden „live auf der Bühne“ (Ströme 36). Auch Elektro Guzzi (23) geben an, deshalb live zu spielen, um auf diese Weise zu organischeren Songstrukturen zu finden. Die begrenzt vorhersehbaren Resultate von „Jam-Parts“ und das Komponieren ganzer Musikstücke in Echtzeit versprechen eine kreative Herausforderung:

I also made a complete new track on stage. And for me, those are the most interesting moments. (Zonneveld 59, vgl. auch Atlantik 143; Dark Sky 13; Extrawelt ii; Moderat ii)

Während Liveacts ihre Abwechslung in einer Variation von bestehenden Tracks finden, führt der Wunsch nach Abwechslung Sid Le Rock und Gheist in eine Öffnung gegenüber der Darbietung von Fremdrepertoire im Rahmen von DJing. Gheist, die sich als Hybrid-Act bezeichnen, integrieren bewusst auch nicht-eigene Tracks in ihre Sets, um sich stilistische Optionen und situative Flexibilität offen zu halten. Es gehe darum,

nochmal anderweitig zu agieren und einen Track zu spielen, den wir vielleicht nicht produzieren würden, aber den wir auch gut finden und der in dem Moment passt und den wir dann unser eigen machen können. (Gheist 65)

Für Sid Le Rock, der gewöhnlich als Liveact auftritt, bedeutet DJing, sich von sich selbst zu „beurlauben“:

Sometimes I like to take a break from myself, 'cause I've been in the studio way too long, listening my stuff in loop, you know, and then going through the pre-production,

post-production. And then you're playing it for quite a lot of times and then you're just like „I can't deal with myself anymore!“. So, that's when the happy medium of being a DJ kinda falls into place where you can just take a little vacation from who you are. (Sid Le Rock 39)

Nicht nur Liveacts, die stets ihre eigenen, vermeintlich gleichen Stücke präsentieren (müssen), können sich durch Live-Spiel willkommene Abwechslung schaffen und sich kreative Freiheiten bewahren. DJs wie Andhim (18), Dirty Doering (37, 111), Kollektiv Ost (50–52) möchten ebenfalls das Immer-Gleiche variieren, da von ihnen, ebenso wie von Liveacts, die anteilige Darbietung eigener Tracks erwartet werden würde. Sie reagieren ebenso mit einer Erhöhung des Grades an Liveness, allerdings eher durch ihre Track-Selection (Cinthie 32):

Wenn du 130 Mal im Jahr „Boy Boy Boy“ spielst, und das über drei, vier Jahre, dann nervt es dich irgendwann (lacht). Also es nervt nicht / weil die Leute, die freut es ja, aber ich finde es auch spannend, nicht nur für uns, sondern auch für die anderen, dass man sich immer wieder ein bisschen weiterentwickelt und nicht stehenbleibt. Und deshalb fallen einfach teilweise Lieder hinten raus, die schon zu oft gespielt wurden und werden dann im allerbesten Fall durch neue Produktionen von uns ersetzt. Ja, aber das ist immer anders. (Andhim 18)

Zusammenfassend wird Liveness mit einer abstrakten Vorstellung von Neuem verbunden, das in der Performance durch Ausgestaltungen individueller Setzungen der MSI vollzogen wird. Damit wird Liveness als Grad des Neuen zum integralen Bestandteil von Performances von DJs, Liveacts und Bands, wobei die begriffliche Offenheit des Neuen klare Zuordnungen und Grenzen verwischt. Alle Musiker\*innen nennen improvisatorische Elemente und Spontaneität als für ihre jeweiligen Performances konstitutiv, was eine rollentypologische Unterscheidung anhand des Neuen erschwert. Wenn davon ausgegangen wird, dass DJs ihre Tracks jedes Mal neu zusammenstellen, Liveacts und insbesondere Bands jedoch auf feste Playlisten zurückgreifen, würden DJs im Gegensatz zu Liveacts und Bands einen höheren Grad des Neuen aufweisen. Wird das Neue eher darin gesehen, dass Liveacts und Bands die eigenen Stücke differenzierter präsentieren und modifizieren können, da sie auf diese präziser zugreifen, wären DJs bei geringeren Graden von Liveness zu verorten.

## Zwischen Sicherheit und Unsicherheit

The live show is also a come-ups about mistakes. (Dark Sky 13)

Eine weitere Kategorie der instrumentalen Interaktion bezieht sich auf den Grad des Risikos. Dieser bewegt sich zwischen der erwünschten Sicherheit von Performances und der für die Erzeugung von Neuem in Kauf genommenen Unsicherheit. Der Grad des Risikos dient als Kriterium der Bestimmung von Liveness: Eine Performance gewinnt an Liveness, wenn zu bewältigende Risiken bestehen und man potenziell *Fehler machen* kann.

Unsicherheit wird hierbei oftmals mit Vorgängen des Spielens assoziiert. Sie entsteht durch die performativen Freiheiten, die die Musiker\*innen in ihrer Performance verantworten möchten. Geben sie ihrer MSI Raum für Fehler, wird dies als live empfunden. Cinthie (20, 78–84) beschreibt ihr analoges DJing als mehr live als digitales, da ihr während des Mixings handwerkliche Fehler unterlaufen können. Menschliches Handeln wird in dieser Perspektive als fehlbarer als Abspiel-Vorgänge bewertet. Je größer der menschliche Handlungsspielraum der MSI ist, desto größer ist auch die Fehleranfälligkeit und das Risiko zu scheitern. Je mehr Tätigkeiten zur Darbietung der Musik erforderlich sind, desto wahrscheinlicher werden potenzielle Fehler. Je kleiner wiederum der Handlungsspielraum, desto geringer ist die Fehleranfälligkeit und die Gefahr, dass etwas misslingt. Zonneveld hält das Abspielen vorproduzierter Musik für sicherer und deshalb für weniger live („It’s [...] all really secure [...] / the live aspect is very small there“, Zonneveld 10). Auch Courtesy zweifelt ein Risiko bei Abspielprozessen an:

You know, there is no risk, like at all. [...] There are obviously exceptions. But most people, even the people that use analogue equipment are still using a digital sequencer, till like (?) feed the analogue equipment. So, [...] it’s pretty fucking safe. (Courtesy 82)

Mit weiteren Abspielgeräten können jedoch auch neue Fehlerquellen hinzukommen. So stimmen Atlantik der Verlässlichkeit von Abspielprozessen grundsätzlich zu, weisen aber darauf hin, dass hiervon neue Gefahren ausgingen:

Diese elektronischen Geräte, die nehmen einem natürlich auch eine ganze Menge ab, ne? Man kann sich an vielen Stellen auf Dinge verlassen, die man vorbereitet hat. [...] Das ist schon, glaube ich, in gewisser Weise, ein bisschen leichter. (Atlantik 22)

Wir haben uns von der Hardware schon erhofft, dass sie in gewisser Weise stabiler ist. [...] Das ist in der Realität eigentlich nicht so. Diese Maschinen sind dann eben doch wieder so komplex, da sind Computer drin und die machen halt, was Computer machen, nämlich abstürzen, in erster Linie (lacht). (Atlantik 35)

Setups, und dies gilt bereits für vergleichsweise simple DJ-Setups, können auch ohne menschliches Zutun Risiken bergen und durch interne Defekte Fehler verursachen. Nimmt die Menge an Geräten zu, steigt das Risiko: „Wenn so viel Technik dabei ist“, so MEUTE (59), „kann wahnsinnig viel schiefgehen“. Sequencer können „springen“ (Ströme 146), Sampler falsch „booten“ (Atlantik 162), Laptops und USB-Sticks abstürzen (Dirty Doering 65). Bei elektronischen Geräten ist ein Totalausfall nicht auszuschließen. Bei Musiker\*innen, die auf akustischen Instrumenten spielen, ist dies eher unwahrscheinlich – auch wenn sie sich auf ihren Instrumenten verspielen können oder die Kommunikation untereinander misslingen kann (MEUTE 59) (beides gilt letztlich auch für elektronische Instrumente, vgl. Extrawelt 110–117). Setups können folglich ebenso wie die MSI nach dem Grad der Sicherheit bemessen werden, womit auch Liveness nicht allein an instrumentaler, sondern an „maschinellem Interaktion“ festzumachen wäre. Der Grad des Risikos ließe sich damit nicht ganz so eindeutig allein dem Spielen zuordnen, sondern ebenso dem vom Setup ausgehenden Abspielen. Hierfür spricht auch Dirty Doerings Einschätzung der Zunahme an Liveness bei einer Anhäufung (analoger) elektronischer Geräte, deren Synchronisierung nicht menschlich (etwa durch Beatmatching), sondern durch eine MIDI-Clock erfolgt:

Ein *Moog* ist ein Synthesizer und eine *TR-8* ist eine Drummachine. Aber beide sind analog und die werden dann mit dem Computer gekoppelt, von daher ist es mehr live, als wenn du z. B. nur *Ableton* laufen lässt. Find ich. (lacht) Weil du hast ein analoges Gerät, das du mit deinem Rechner syncen musst und so weiter und so fort. Und wenn du nur mit *Ableton* spielst und einem Controller, dann ist ja alles gleich gesynct und es passt alles, das muss ja auch so sein. (Dirty Doering 85)

Das Bespielen eines individualisierten, risikoreichen Setups würde damit mehr Liveness signalisieren als ein bereits voreingestelltes und aufeinander abgestimmtes Setup. Die Menge, Art und Verbindung der einzelnen Bestandteile des Setups spielt in die wahrgenommene Sicherheit bzw. Unsicherheit der Performance hinein und beeinflusst den Grad der damit assoziierten Liveness.

#### 4. ERGEBNISDARSTELLUNG DER EMPIRISCHEN UNTERSUCHUNG

Der Grad der menschlichen und maschinellen Risiken wird im Rahmen der eigenen Setzungen zuvor bestimmt. Musiker\*innen streben hier weder nach einer unbegrenzten Inkaufnahme von Fehlern (Unsicherheit) noch nach ihrer maximalen Vermeidung (Sicherheit), wie im Folgenden erläutert wird.

Einerseits sind Fehler positiv konnotiert und werden zur Erzeugung und Vermittlung von Liveness eingeplant. Extrawelt empfinden es bspw. nicht als Mangel, wenn ihr Instrumentalspiel gegenüber den in der DAW synchronisierten, abgespielten Einzelspuren vom Laptop mit einem zeitlichen „Hintendran“ einhergeht („Forget the timing! Ist halt live“, Extrawelt 110–112). Die MSI nicht perfekt zu präsentieren, sei vielmehr ein charakteristisches Merkmal von Live-Spiel: „Niemand ist perfekt, [...] das zeigt das damit auch“ (Dirty Doering 73). Fehler machen zu können fördere einen Zustand von Konzentration und Wachsamkeit während der Performance (Octave One ii). Für Cinthie besteht in ihrem Mixing ein gewisser Nervenkitzel („ob man es halt schafft oder nicht, bevor die andere Platte zu Ende ist“, Cinthie 26). Die Gefahr von Fehlern, so auch Sid Le Rock, sei eine willkommene Herausforderung – er werde positiv affiziert, wenn er Fehlerhaftes vermeide. Unvollkommenes sei, so Sid Le Rock weiter, ebenfalls für das Publikum reizvoll:

When the operator is a human, for instance, then there is always human error. And that's actually what I enjoy more about when I'm performing live. Even if the audience didn't pick up with it, I know it. Maybe it affects me, but if they catch it, then it's actually kinda nice being caught, you know? Because they're just kinda like „Ah, okay he is playing live and he is doing something and it can't be perfect, of course!“ (Sid Le Rock 27)

Wenn sein (in seinen Augen womöglich nicht perfekter) Gesang vom Publikum als Live-Spiel registriert würde, könne er Sympathien gewinnen:

I guess my singing kinda says a lot. [...] I believe that people like it for the sympathetic factor [...] when it seems that it's live. [...] (Sid Le Rock 12)

Auch Reusch und Extrawelt beschreiben diese stärkere oder erstmalige Markierung von Liveness durch Fehler, mit der eine gewisse Wertschätzung einhergehe:

Das finde ich auch immer schön, weil die Leute, die dann ein bisschen Ahnung haben, die merken dann: „Ach, guck mal, die hat gar kein' Sync-Button drin!“. (lacht) Also die finden das eher gut, wenn sie dann hören: „Ach guck mal, das passt nicht so hundert

#### 4.4 INSTRUMENTALE INTERAKTION: „EINGREIFEN“, „NEUES ERSCHAFFEN“ UND „FEHLER MACHEN“

Prozent, jetzt regelt sie nach!“ . Viele, die sich mit der Musik auskennen, oder mit dem Handwerk, die wissen das zu schätzen. (Reusch 329)

Sometimes something happens unintentionally by mistake or coincidence, and then people start to cheer even if it wasn't perfect, but it makes them notice that this was just done in that very moment. (Extrawelt ii)

Auch das bravouröse „Meistern“ der Situation nach Stromausfällen und Geräte-Abstürzen kann die Verbindung zwischen Musiker\*in und Publikum intensivieren:

Heutzutage denkst du eher: „Eigentlich ist es geil!“ . Weil du fängst wieder von vorne an und die Leute fragen so: „Oh, es geht wieder weiter?“ . [...] Die pfeifen vielleicht in dem Moment, aber nach einer Minute setzt der Bass wieder ein und alle so: „Oh, geil!“ . (@@xy## 56–58)

Irgendwann geht der Strom wieder an und alle strahlen. Für die Kids ist das dann meistens eher so: „Er hat die Anlage bis zum Limit gefahren. Sie ist ausgefallen!“ . (Einmusik 280)

Eine Vermittlung von Liveness als instrumentale Interaktion kann folglich darin gesehen werden, Fehler zuzulassen. Für eine visuelle Wahrnehmung dieser Fehler ist aus Sicht des Publikums allerdings Voraussetzung, dass die instrumentale Interaktion nachvollziehbar ist. Eine Transparenz menschlicher Risikobewältigung ist aufgrund der spezifischen Bedingungen der Performance allerdings nicht unbedingt gegeben, was zu einer widersprüchlichen Situation führt: Eine hohe Risikobewältigung bei hoher Fehleranfälligkeit, aber geringer Nachvollziehbarkeit kann zu einer geringeren Wahrnehmung von Live-Spiel führen als eine geringe Risikobewältigung bei geringer Fehleranfälligkeit, wenn deren Nachvollziehbarkeit hoch ist. Ein umfangreich genutzter Handlungsspielraum, der einen hohen Grad an Live-Spiel signalisiert, führt nicht zwangsläufig dazu, dass dieser als solchermaßen wahrgenommen wird, wenn die Zusammenhänge der Nutzung nicht transparent sind, kurz: Ein „Mehr“ an Live-Spiel muss als solches verstanden werden. So kann eine Perfektionierung von Live-Spiel dazu beitragen, dies den elektronischen Geräten anstatt den Musiker\*innen zuzuschreiben, was die Wahrnehmung von Live-Spiel vermindert (in dieser Logik zu Unrecht). Diese Situation spiegelt sich bspw. darin, dass, ebenso wie Reusch, auch Romboy in seinem Mixing auf technische Hilfen verzichtet. Das hiermit verbundene Risiko gehe er ein, um einen genretypisch-perfekten „Atomuhr-Beat“ zu vermeiden, mehr „Human Touch“ zu erzeugen und „Errors“ darstellen zu

#### 4. ERGEBNISDARSTELLUNG DER EMPIRISCHEN UNTERSUCHUNG

können (Romboy 47–51). Dies solle ihm zufolge „immer noch so eine gewisse Liveness“ gewährleisten. Seine zur Perfektion getriebenen Mixing-Fähigkeiten stelle er absichtlich nicht perfekt dar, um seinen Verzicht auf den Sync-Button zu demonstrieren (ebd.). Die Wahrnehmung (s)einer Expertise, die ursprünglich eine handwerkliche Qualität von Live-Spiel markiert, wird also taktisch verringert, obwohl sie höher einzustufen wäre. Dies begründet er wie folgt:

Mein primärer Anspruch ist nicht, eine technisch perfekte Show abzuliefern, sondern mein Anspruch ist, [...] eine Geschichte zu erzählen, versehen mit den, ja, von mir aus auch Unwägbarkeiten, die es in der Situation dann halt gibt. (Romboy 51)

Auch ein allzu präzises, maschinell akkurates Instrumentalspiel sowie eine perfekte klangliche Abstimmung ursprünglich akustischer Instrumente aufeinander kann dazu beitragen, mit DJs verwechselt und so mit geringeren bzw. anderen Graden an Liveness assoziiert zu werden. So beschreiben Bands, schon mit Liveacts oder DJs verwechselt worden zu sein, da sie nicht mehr akustisch, sondern so elektronisch wie die von DJs aufgelegten fertigen Tracks klingen würden (Bauchklang 55). Ihre „Maschinenwerdung“ führt paradoxerweise dazu, als weniger live wahrgenommen zu werden (was kein Defizit darstellen muss, vgl. Elektro Guzzi 96). Wenn die Darbietung nicht mehr nach unverarbeiteter Live-Musik klingt, kann eine spielerisch erzeugte Liveness weniger vermittelt werden, wie es bspw. bei einer geschickten Verarbeitung elektronischer Klänge der Fall ist. So beschreiben Gheist, dass

vieles, was live passiert, [...] viele gar nicht wirklich wahrnehmen können, dass es sogar auch live ist, weil es sich so in den Track reinmischt. (Gheist 67)

Eine Perfektionierung von Live-Spiel kann also verhindern, dass Liveness als MSI auditiv nachvollzogen werden kann. Wie Romboy zeigt, können Strategien entwickelt werden, diese Liveness durch ein Zulassen menschengemachter Ungenauigkeiten wiederherzustellen. Hierzu lassen sich auch analoge Setups zählen, deren „roher“ oder „unverarbeiteter“ Klang sich von dem digitaler Setups unterscheidet und so eine auditive Vermittlung von Liveness wiederherstellt (etwa bei Atlantik (95f.) und Ströme (137)). Gleichzeitig könne diese Vermittlung aber auch durch eine besonders hohe Präzision analoger Setups begünstigt werden, so etwa bei den Modular-Systemen von Ströme, die „tighter“ wären als Computer (Ströme 127, 137–141).

Andererseits besteht neben dieser von den Musiker\*innen bewusst verantworteten Unsicherheit innerhalb der eigenen MSI ein offenkundiges Bestreben nach Sicherheit und Kontrolle, um die an die Performance gestellten Anforderungen erfüllen zu können. Musiker\*innen liefern sich keinen unbeherrschbaren Situationen aus und agieren risikobegrenzend. Funktionierende Shows erfordern Absprachen, Planungen und Festlegungen, die Unvorhergesehenes möglichst vermeiden sollen. Stress und Zeitdruck vor und nach Auftritten legen nahe, Risiken begrenzen zu wollen bzw. zu müssen (Kollektiv Ost 4; Romboy 63). Unkalkulierbare Setups können ohnehin vorhandenes Lampenfieber verstärken: So werden vielfach Phasen der eigenen Karriere beschrieben, in denen die Verlässlichkeit von Setups zu Unbehagen geführt hat (Dirty Doering 61; Einmusik 36, iii; Ströme 146). Reusch (142–147) schildert ihr Misstrauen gegenüber Laptops, weshalb sie lieber mit USB-Sticks spiele, Einmusik (248–252) seine Vorsicht gegenüber zu komplexen Setups, weshalb er auf bestimmte Geräte verzichte und durch Samples ersetze. Setups werden in der Folge so gesetzt, dass sie möglichst einwandfrei funktionieren und ökonomisch, stabil und effizient sind (Dark Sky 18f.; Extrawelt vi).

Die eigene Sicherheit wird zudem ohnehin durch externe Risikofaktoren der Situation bedroht, die für jegliche Formen von Live-Entertainment konstitutiv sind. So kann auch außerhalb des in der Verantwortung und Kontrolle von Musiker\*innen liegenden einiges misslingen, was auf ihr musikalisches Handeln zurückwirkt und keine Folge ihrer Setzungen und deren Ausgestaltungen ist. Hier können schlicht Zufälle hineinspielen, bspw. wenn Bühnen fehlerhaft überdacht sind (Extrawelt 187) oder Setups – sowohl eigene als auch von Veranstaltenden gestellte – im Verlauf der Performance ausfallen (Einmusik 276–280; Extrawelt 166–172; Reusch 259, 329). Auch können extreme Temperaturen, Feuchtigkeit, Staub, Rauch und Dunkelheit das eigene Setup ungünstig beeinflussen und zu einer höheren Fehleranfälligkeit beitragen (Atlantik 47, 164; Extrawelt 189). Risiken müssen folglich je nach Auftrittssituation vermessen werden (Reusch 161; Romboy & Khaley 93) und können sich im Laufe der jeweiligen Biografien verändern. Die Musiker\*innen treffen auch hier Vorkehrungen, wie mit solchen Unwägbarkeiten umzugehen ist. Sobald etwas live gespielt würde, müsse ein Backup eingeplant werden (Einmusik 258). Extrawelt (vi) können Laptop-Abstürze mit dem Spiel ihrer Drummachines und Synthesizer überbrücken, Moderat (ii) durch wechselbare DI-Boxen von zwei parallel laufenden Laptops und Dirty Doering (71) über einen USB-Stick. Dark Sky parzellieren deshalb ihre Soundquellen:

#### 4. ERGEBNISDARSTELLUNG DER EMPIRISCHEN UNTERSUCHUNG

We have multiple sound sources on stage. So, if one thing dies, if one drum machine crashes, we have the backup. (Dark Sky 90)

Auch DJs können so etwas wie ein „Backup“ einplanen: Kollektiv Ost (18–20) und Reusch (227, 245) haben immer noch *Hits* und *Klassiker* in der Hinterhand, für den Fall, dass die geplante Tracklist oder bestimmte Versionen von Songs nicht wie erwartet funktionieren.

Zusammenfassend ist festzuhalten, dass Musiker\*innen ihre performativen Ressourcen in einem individuellen Risikospektrum aufgehen lassen, das eine Bewältigung und dadurch Live-Spiel möglich und lesbar macht. Fehler können dabei ästhetisierend wirken und eine menschliche Signifikanz markieren. Das Verhältnis von Sicherheit und Unsicherheit ist für die Bestimmung von (instrumentaler) Liveness eine relevante Bezugsdimension. Musiker\*innen definieren in ihren Setzungen dieses Verhältnis in Abhängigkeit von verschiedenen Faktoren. Hierbei zeigen sich Ambivalenzen in der Einschätzung, ob menschliches Handeln unsicherer ist als maschinelles. Dieser Dissens erschwert es, DJs, Liveacts und Bands diesbezüglich zu verorten. Wird angenommen, dass DJs aufgrund der Sicherheit des Abspielprozesses weniger bzw. weniger folgenschweren Risiken ausgesetzt sind, wären diesen eher geringere Grade an Liveness zuzuschreiben. Bands und insbesondere Liveacts hingegen, die sich aus einem Arsenal störungsanfälliger Maschinen bedienen, wären eher mit mehr Liveness assoziiert. Abb. 13 fasst die Bedeutungsdimension der instrumentalen Interaktion und ihre Materialisierungen abschließend zusammen.

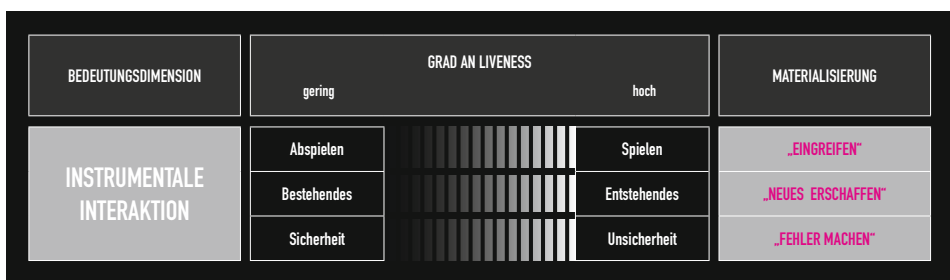


Abbildung 13: Instrumentale Interaktion als Dimension von Liveness (eigene Darstellung)

## 4.5 Soziale Interaktion: „miteinander interagieren“ und „mit den Leuten kommunizieren“

The other major component to a live show is the crowd itself. (Sid Le Rock 45)

Während die Musiker\*innen mit ihren Setups zur Gestaltung von Klang interagieren, nehmen sie darüber auch indirekt auf ihre soziale Umgebung Einfluss. Liveness als MSI lässt sich so auch als Form *sozialer* Interaktion lesen, und zwar sowohl gegenüber dem Publikum (MPI) als auch gegenüber anderen Musiker\*innen (als Musiker\*in-Musiker\*in-Interaktion, folgend MMI). Die MPI kann indes auch direkt über Ansprachen, Ansagen und ein Animieren des Publikums erfolgen.

Die MMI spielt für DJs und Liveacts eine eher untergeordnete Rolle, da sie oftmals solistisch auftreten, wenn auch unter verschiedenen Aliassen. Üblich sind allenfalls Zusammenschlüsse für einzelne Auftritte, bspw. bei den beiden DJs Courtesy (30) und Avalon oder der Kooperation von Einmusik (290) mit dem Liveact Jonas Saalbach. Darüber hinaus existieren eigenständige Duos als Teams, die entweder abwechselnd *b2b* (etwa bei den DJs Kollektiv Ost und Andhim) oder gleichzeitig spielen (bei den Liveacts Atlantik, Dark Sky und Ströme). So liegt nahe, dass eher Bands aus mehr als zwei Personen der MMI Liveness zusprechen. Liveness entsteht dann, wenn Musiker\*innen „miteinander interagieren“. Burhorn von MEUTE assoziiert den Live-Begriff mit der „Energie von elf Leuten, die da irgendwie alle was machen und irgendwie einerseits vertieft sind [...], aber andererseits auch Kontakt haben“ (MEUTE 29–33). Die Potenzierung menschlichen „Machens“ kann dazu beitragen, die Lebendigkeit der Performance zu steigern und sie so (visuell) ansprechender werden zu lassen:

Nothing beats going to see like a live band when all the musicians are interacting and there is like truly feed, amazing feed whenever you see it. (Dark Sky 40)

MSI und MMI können visuell bekräftigen, dass – und wie – Techno gerade „pasziert“. Damit verschränken sie sich mit der oben beschriebenen Kategorie des „Sich-Zeigens“ und erklären, wieso Bands und Liveacts hinsichtlich der Körperlichkeit als mehr live eingeschätzt werden als einzelne DJs. Erstere begründen ihre Herangehensweise an Techno so auch (aber nicht nur) mit dem Ziel dieser Sichtbarmachung:

#### 4. ERGEBNISDARSTELLUNG DER EMPIRISCHEN UNTERSUCHUNG

Ich liebe es im Technoclub zu sein und da zu tanzen, [...] bloß, auf der Bühne passiert nix. Nix! Sogar das finde ich cool, aber ich dachte immer „Jetzt stell dir doch mal vor, auf der Bühne passiert noch was! [...]“[...] es gibt einfach mehr zu sehen. (MEUTE 29)

In der elektronischen Musik finde ich es oft langweilig, wenn man nicht sieht, wie etwas gemacht wird. Das interessiert mich einfach nicht, dann kann ich mir auch die Aufnahme zu Hause anhören. Dann bringt es mir gar nichts, dass derjenige, der das macht, überhaupt da ist. (Brandt Brauer Frick Ensemble 32)

Mit mehr als einer Person aufzutreten, verändert die Konstellation des Musikmachens. Eine steigende Anzahl von Musiker\*innen innerhalb einer Formation kann Konsequenzen auf die musikalische Praxis haben: Neue kreative Möglichkeiten können sich auftun, aber auch Absprachen, klare Rollenverteilungen und eine deutlichere MSI erforderlich werden, um die Anwesenheit mehrerer Personen zu rechtfertigen (Atlantik 4, 39; Extrawelt 117; Gheist 106; Kollektiv Ost 14, 38; Ströme 86). Bauchklang und Elektro Guzzi betonen, dass ihnen ihre über Jahre gewachsene MSI eine „elastische“ (Bauchklang 28, 55) MMI und besondere Dynamik ermögliche: „We can react really well and tune our sounds together and kind of create one sound together“ (Elektro Guzzi 26). Festlegungen im Zusammenspiel mit anderen kann eine erwünschte Flexibilität andererseits wieder einschränken (Kollektiv Ost 38).

Neben dieser MMI ist es gerade die indirekte MPI, auf die DJs und Liveacts wiederkehrend Bezug nehmen, wenn sie über ihre Performances sprechen. Wie eingangs auch Sid Le Rock weisen sie dem Publikum weitgehend übereinstimmend eine zentrale Rolle zu: Man müsse „mit den Leuten kommunizieren“ (Einmusik 26, 136). Einige der zuvor aufgezeigten MSI werden deshalb, insbesondere von DJs, mit dem Wunsch einer sozialen Einflussnahme begründet. Diese MSI ermöglichen erst eine solche Symbiose: DJs greifen in das Klanggeschehen ein, um so die momentan erspürte Atmosphäre aufzugreifen, abbilden und lenken zu können. Wie oben gezeigt können ausgewählte Tracks so bspw. in Tempo und Lautstärke modifiziert oder ggf. vorzeitig beendet werden, um das Tanzen des Publikums zu phasieren (Reusch 291). Ihr Eingreifen erlaube ihnen den nötigen Freiraum, dem Vibe Ausdruck zu verleihen. Auf diese Weise würde ermöglicht, sich der Situation hinzugeben:

Ich habe da einen Fundus von ungefähr 250 Stücken und mache mir vorher nie Gedanken darüber, welches Programm ich jetzt spiele, sondern entscheide je nach Situation, Clubgröße, wie die Leute drauf sind, Soundanlage, Beschaffenheit, guter Sound, schlechter Sound / entscheide ich immer wieder, intuitiv, was ich dann spiele, wie ich

#### 4.5 SOZIALE INTERAKTION: „MITEINANDER INTERAGIEREN“ UND „MIT DEN LEUTEN KOMMUNIZIEREN“

es spiele und welche Geschichte ich dann letztendlich erzähle. Und das ist etwas, was man auch nie so richtig vorausplanen kann oder aus meiner Sicht nicht sollte. Weil man sich dann der Situation gar nicht hingeben kann. (Romboy 51)

In dieser Hingabe wird wiederkehrend eine improvisatorische Herangehensweise deutlich, die sich in einem Kreislauf aus Evaluieren, Agieren und Reagieren vollzieht:

Man geht in einen Raum und liest in dem Moment, was los ist. [...] Wir wissen nie, ein paar Minuten vorher, was kommen wird. Sondern es wird in dem Moment entschieden, in dem man den Raum eingescannt hat. (Romboy & Khaley 39)

Die meisten arbeiten so: immer die frischesten Tracks [...] raussuchen und dann auf dem Stick mithaben und dann von da improvisieren. (Ed Ed 10)

Ich komme irgendwo hin und schaue, was da vor mir gespielt wird, was die Leute geil finden, und dann fang ich mit irgendwas an, bei dem ich denke, das passt. Und dann lasse ich mich treiben. (Dirty Doering 35)

Ich höre mir das an, was die Leute vor mir spielen und versuche immer [...] eher da zu sein, und dann höre ich, was der vor mir macht. Und dann kann ich schon ungefähr erahnen „Ok, das mögen sie, das mögen sie jetzt nicht so“. [...] Ich sortiere mir das vorher, aber ich entscheide das immer direkt vor Ort, wie [...] es läuft. (Reusch 161–169)

Ich passe das schon immer ein bisschen an. [...] Es kommt immer ein bisschen drauf an, wer halt vor einem spielt oder was die Leute dann vielleicht auch wollen, das kriegt man relativ schnell dann auch raus. [...] Also man spielt ja am Anfang dann so ein paar Tracks, und der eine geht vielleicht ein bisschen mehr nach vorne, der andere ist mehr so groovy. Und dann merkt man ja, [...] auf was die Leute eher reagieren und dann spielt man so in die Richtung. (Cinthie 44–46)

MSI erlauben es DJs demnach, unmittelbar einfließen zu lassen „was die Leute geil finden“ (Dirty Doering 35), „wie die Leute drauf sind“ (Romboy 51), „auf was die Leute eher reagieren“ (Cinthie 44–46) und was sie „mögen“ (Reusch 161). Sie entscheiden, orientiert am Ideal des Neuen, erst vor Ort, welche Tracks sie wann und wie präsentieren. Hierbei sind sie von zahlreichen Faktoren beeinflusst, die die Gegebenheiten und die fortschreitende Situation hervorbringen:

#### 4. ERGEBNISDARSTELLUNG DER EMPIRISCHEN UNTERSUCHUNG

Das Publikum und das Surrounding und der Club, die Zeit, ist es drinnen oder draußen, sind es 5000 Leute oder 50. Das spielt natürlich total mit rein, in das Set. [...] Wir spielen, würde ich sagen, schon sehr anders vor, jetzt, sage ich mal, ein paar Tausend Leuten auf einem Festival [...] als wenn wir jetzt in einem kleinen Club spielen. Und genauso beeinflusst auch die Zeit das Set. Also wenn wir jetzt ein Warm-Up spielen, spielen wir natürlich auch anders, als wenn wir Peaktime spielen. Und wenn wir bei strahlendem Sonnenschein um 15 Uhr mittags spielen ist das auch anders als im dunklen Club um 04 Uhr nachts. [...] Das hat schon großen Einfluss auf das Set und die Musik. (Andhim 20)

Das aus dieser sozialen Interaktion prozessual hervorgehende Ereignis begründet folglich eine zentrale Dimension von Liveness. Dies illustrieren auch Ed Ed und Dirty Doering, die im Zusammenhang mit der MPI explizit von einer *Live-Performance* sprechen:

Du bist dann auch vorbereitet und kannst dann auch lesen, was gerade passiert und auch ein bisschen auf die Stimmung eingehen, auf die Energie. Kennst deine Platten, hast [...] Wissen und die Tiefe für die Musik, die gerade da ist. Also so als Gesamtding. Und das macht dann die Live-Performance aus. (Ed Ed 109)

[Ich] improvisiere [...] letztendlich nur in der Track-Auswahl, in der Reihenfolge und natürlich darin, wann und wie ich welchen Übergang mache [...]. Und das mache ich alles spontan und schaue, wie es geht. [...] Das ist dann letztlich auch eine Art Live-Performance. (Dirty Doering 107)

Liveacts sprechen ebenso von der Motivation, durch ihr Live-Spiel auf ihre soziale Umgebung Einfluss nehmen zu wollen und von dieser beeinflusst zu sein: „I think just like DJs have that possibility, same goes for the live acts“ (Sid Le Rock 47). Ihr Verhältnis zum Publikum ist folglich ebenso ein wechselseitiges. Reaktionen des Publikums könnten sie ermutigen und energetisieren, was wiederum ihre Darbietung intensiviere:

In the way they are dancing or in the way they are expressing their selves whether they are enjoying themselves a lot or not. Then you can pick it up a little bit more, by having a little bit more live-influenced additions to your live set. (Sid Le Rock 45)

Feedback wie etwa das Tanzen des Publikums sei ein „ganz entscheidender Aspekt“ (Atlantik 84): Es sei schön zu sehen, wenn das Publikum die eigenen Tracks genieße (Atlantik 101; Einmusik 138). Liveacts können durch ihre MSI folglich ebenso auf

das Publikum einwirken, sofern sie Kapazitäten dafür eingeplant haben und ihre Setups Flexibilität zulassen. Gheist (39–48) begründen Eingreifen damit, so situationsgemäß – d. h. für sie: aus der momentan vorherrschenden Energie heraus – auf das Publikum reagieren zu können. Auch Sid Le Rock füge aus diesem Zweck Sounds hinzu („more euphoric, kinda like pads“, Sid Le Rock 45), Zonneveld (53) „adaptiere“ Sounds und Einmusik (40–47) verstärke oder schwäche diese ab. Einmusik lege seine Hauptelemente der jeweiligen Tracks deshalb bewusst offen an, um „die Emphasis [...] eigentlich stetig zur Verfügung“ zu haben, um „einfach ausrasten“ zu können, „wenn es sein muss, dass du mehr Druck erzeugst, wenn es nötig ist“ (EiniMusik 74). Sein Wunsch, situativ reagieren zu können, ist ein Kriterium dafür, welche Elemente er abspielt und welche er spielt. Seine *Roland TR-8* erhöhe bspw. seine Reaktionsmöglichkeiten:

Und manchmal fangen die z. B. an, in irgendeinen Break zu klatschen. Und das Coolste ist, wenn du schnell die Clap dazu programmierst und halt mitklatschst [...] Deswegen habe ich noch eine Drummachine mit, damit ich solche Sachen machen kann, was dann eben der Situation entsprechend passt. (EiniMusik 176–178)

Liveness als soziale Interaktion kann demnach Eingang in jeweilige Setzungen finden. Musiker\*innen bestimmen folglich nicht nur ihre MSI vorab, sondern, soweit möglich, auch ihr soziales Verhältnis zum Publikum. Dies markiert jedoch kaum eine grundlegende Unterscheidbarkeit von DJs und Liveacts: Auch wenn beide ihre MSI mit einem Bedürfnis eines freien Eingreifens begründen und tendenziell DJs angeben, damit indirekt auf das Publikum einwirken zu wollen, versuchen dies Liveacts ebenfalls – im Rahmen ihrer Möglichkeiten und bei einer höheren Priorisierung ihres künstlerischen Ausdrucks, den sie über ihr Eigenrepertoire realisieren. Liveacts können in der Interaktion gegenüber dem Publikum eingeschränkter sein, da sie aufgrund ihrer hohen Konzentration kaum Ressourcen zur Verfügung haben. Auch Bands verfolgen diese Interaktion mit dem Publikum (Bauchklang 49; MEUTE 33).

## Heterogene Publika – zur Dominanz der „User“ über „Liebhaber\*innen“, „Fans“ und „Nerds“

Da Musiker\*innen und Publikum also in einem wechselseitigen Verhältnis stehen, hat das Publikum mitunter einen großen Einfluss auf das Spiel der Musiker\*innen. So betonen sie, dass die Publika je nach Spielort, Format der Veranstaltung und Uhrzeit verschieden seien und sich ihnen gegenüber unterschiedlich mitteilten (Reusch 271; Romboy 67):

It [the audience] is really important. It helps give us a sort of energy and encouragement, if we see that the audience are enjoying it, and we kind of / may so enjoy it more (?). [...] We have had shows where it had been great audience interaction like cheering and that and then some shows where they had been more reserved. [...] It's a definite energy you can feel. (Dark Sky 30–32)

@@xy## und Dirty Doering heben ebenfalls unterschiedliche Reaktionen der Publika hervor. @@xy## (28) stellt „Ausrasten“, „keine Reaktionen“ gegenüber und Dirty Doering (48–57, 107) beschreibt emotionales „Rauslassen“, Durchdrehen, Abgehen, Schreien gegenüber verhalteneren Reaktionen. Dies lässt verschiedene Gruppen innerhalb des Publikums erkennen, die sich je nach Ereignis unterschiedlich zusammensetzen und komplementär zu den performativen Identitäten liegen. So setze sich das Publikum tendenziell aus (1) „Usern“, (2) „Liebhaber\*innen“/„Fans“ und (3) „Nerds“ zusammen. Hieraus ergeben sich unterschiedliche Bedürfnisse und Erwartungen an die eigene Performance, die die Musiker\*innen vor Herausforderungen stellen. Inwieweit richten sie sich in ihrem Live-Spiel und dessen Darstellung am Publikum aus? Wie beeinflusst bspw. das von Musiker\*innen angenommene Interesse, die vermutete Wertschätzung und Expertise des Publikums ihre MSI? Im Folgenden wird diesen Fragen anhand einer Beschreibung dieser unterschiedlichen Gruppen im Publikum nachgegangen.

### (1) Unter Usern versteht Dirty Doering

alle, die dafür bezahlen, um auf dem Dancefloor zu stehen, [...] denen es egal ist, ob du MP3s spielst oder WAV oder Vinyl, sondern denen es um eine gute Party geht. (Dirty Doering 105)

User würden den Großteil des Publikums ausmachen, sie seien zum „Party-en“ da, womit ein Desinteresse an der eigenen Darbietung einhergehe (Dirty Doering 155;

Einmusik 88). Dieses kann zu irritierenden Begegnungen führen: Man werde nach Steckdosen gefragt und mit der Garderobe verwechselt (Extrawelt 63–65) oder als fremde Stücke spielender DJ missverstanden:

People coming up asking if you play this song and it's really clear that you are here playing the piano. But you have to understand that it's club, you know? (Sid Le Rock 33)

Die Aufmerksamkeit von Usern sei weniger auf ihre MSI gerichtet, vielmehr rückten andere Bedürfnisse in den Vordergrund, auf die die Musiker\*innen als *Entertainer\*innen* und *Dienstleister\*innen* reagieren. Hierzu zählten vor allem Funktionalität und Tanzbarkeit der Musik (Andhim 6, 26; Atlantik 83f., 101; Cinthie 32, 112–116; Extrawelt 77; Einmusik 102, 336; Reusch 18, 271; Romboy 39, 65, 67; Ströme 85). User seien weniger an *Künstler\*innen* und *Lehrmeister\*innen* interessiert als am eigenen Entertainment, sie wollten gemeinsam mit Freund\*innen eine „gute Zeit“ erleben und feiern (Cinthie 112–116; Extrawelt 82, 136; Gheist 50–52; Reusch 173; Sid Le Rock 33). Hiermit gehe die Suche nach Spaß, sozialem Austausch und neuen Partner\*innen einher, sowie dem Wunsch, Drogen bzw. Alkohol zu konsumieren (Dirty Doering 73–77, 155; Einmusik 88; Romboy 67):

Hauptsache, die Leute haben Spaß mit der Musik, das ist das Wichtigste. Alles andere ist Nebensache. (Extrawelt 73)

You wanna that people are peaking on, like I said, whatever drug they are on or they really want a fun night. (Sid Le Rock 35)

Als User lassen sich all jene fassen, für die es darum geht, negative Energien loszuwerden („throw out all the negative energy from the day“, KiNK 10), „auszurasten“ (Reusch 245) oder die Augen zu schließen, „wegzufliegen“ und ein bisschen zu „schunkeln“ (Atlantik 84; Extrawelt 72). Für sie scheint es weniger bedeutsam, ob, und *wie sehr* Musiker\*innen anwesend, sichtbar und für den Klang im Raum verantwortlich sind. KiNK (12) spricht in diesem Zusammenhang von „some sound environment, some mixtura just to feel comfortable to meet people, to talk to people“. So ginge es eher um die gespielten Tracks, unabhängig davon, ob und wie diese im Moment der Performance ausgewählt, gemixt oder effektiert werden. Ihr Kernziel ist eher das Herstellen und Zelebrieren von Ekstase, sozialem Miteinander und göttlicher Gemeinschaft (Ricardo Villalobos i). Demnach sind sie unaufmerksam und indifferent gegenüber den bereits beschriebenen Unterbrechungen und

#### 4. ERGEBNISDARSTELLUNG DER EMPIRISCHEN UNTERSUCHUNG

Fehlern: Kleinere Missgeschicke bspw. im Mixing oder Spielfehler würden ihnen nicht negativ auffallen oder als Beeinträchtigung empfunden werden. Selbst größere Störungen wie eine auseinanderlaufende Synchronisierung oder ein Totalausfall würden von Usern teilweise nicht realisiert, möglicherweise auch, weil sie verschleiert („alles verhallen, [...] runterfahren, neu starten“, Atlantik 162f.) oder überspielt werden können (Einmusik 280):

Die wissen zum Schluss gar nicht mehr, dass es ausgefallen ist. Ich weiß es einfach! Mein Laptop ist schon so oft ausgefallen. [...] Zum Schluss sagen alle, „Megageiles Set!“ und ich so „Ja, aber die Musik ist ausgefallen!“ und dann kommen so Sachen wie „Wie, die Musik ist ausgefallen?“ [...] Hat keiner mitgekriegt, obwohl es kurz, dreißig Sekunden, weg war. (Dirty Doering 73–75)

Ich habe mich heute auch ein Mal vermixt, aber das hat keinem was ausgemacht. (Cinthie 78)

(2) Dennoch beschreiben die Musiker\*innen eine große Wertschätzung, die sie für ihr Live-Spiel erfahren. Hierunter lassen sich die von Zonneveld beschriebenen „experienced partygoers and experienced lovers of electronic music“ (Zonneveld 49) subsumieren, die hier als „Liebhaber\*innen“ übersetzt werden: interessierte und informierte Besucher\*innen und Fans, die zielgerichtet einzelne Clubs und *Künstler\*innen* besuchen, sich sehr gut auskennen, bestimmte Tracks erwarten und genau zuhören (Dirty Doering 55, 155; Einmusik 136–140; KiNK 16; Reusch 173; Romboy 67). Dieser Teil des Publikums sei offener und experimentierfreudiger, es schätze Live-Spiel als MSI:

Es gibt immer welche, die es verstehen und die kommen dann danach hin und sagen: „Supergeil, das gibt es total selten!“ (Atlantik 109)

Und die Leute, auch wenn sie das Teil noch nie gesehen haben, die meisten Leute honorieren das sehr. (Ströme 67)

Gerade die Entwicklung und Darbietung von etwas Eigenem ermöglicht es Liveacts und Bands, sich einen im Vergleich zu DJs höheren Eigenanteil am künstlerischen Ergebnis und die damit verbundenen positiven Bewertungen zuschreiben zu können. Sie können das Publikum so nicht nur körperlich, sondern auch emotional und geistig berühren (Einmusik 98–102; Ströme 85):

#### 4.5 SOZIALE INTERAKTION: „MITEINANDER INTERAGIEREN“ UND „MIT DEN LEUTEN KOMMUNIZIEREN“

Es ist auch schon ein anderes Gefühl, wenn man auf der Bühne steht und weiß, dass die gerade zu deinem eigenen Stück tanzen. „Das ist meine Idee. Das habe ich entworfen und die finden das geil“. Das ist was anderes, als wenn man einen geilen Track von einer anderen Person droppt und die Leute rasten aus. Da hätte ich nicht so ein gutes Gefühl, wie wenn es mein eigenes Stück wäre. (Atlantik 101)

Du merkst dann auch die Reaktion von den Leuten, und dann freust du dich natürlich auch, dass die deine Songs so toll finden. [...] Das ist schön. (Einmusik 138)

Wenn Musiker\*innen das Publikum auch kognitiv fordern möchten, wägen sie ab, wie weit sie dabei gehen können, ohne sich dabei zu weit von ihrer Rolle als *Dienstleister\*in* bzw. *Entertainer\*in* zu entfernen. Dark Sky beschreiben, es dem Publikum weder zu einfach machen zu wollen, noch es zu unterfordern – „So, playing with that kind of emotion“ (Dark Sky 33, vgl. auch 6–13, 30–37). Hierzu nochmal KiNK:

Our task as performers is not to make high art. We serve to the people. We make them having a good time. [...] Now I accept my role in this game and I'm happy to give the people what they want, for a bit, that I take something I want as well like to play a bit more obscure records. (KiNK 10)

(3) In diese Bewertung und Bedeutung des Nachvollzugs der MSI kann die Expertise des Publikums hineinspielen, wie sie Dirty Doering für „Nerds“ (Dirty Doering 101) charakterisiert (vgl. auch Brandt Brauer Frick Ensemble 33). Im Vergleich zu Usern würde diese „eher dastehen, sich die *Function-One* anhören, auf deine Übergänge achten und sich die Frage stellen, ob du WAV spielst“ (Dirty Doering 105). Reusch beschreibt ebenfalls ein solch hohes Interesse des Publikums an ihrer Person sowie an ihrer MSI (96–103, 176–195). Zwar beobachten Reusch (181, 283), Atlantik (127) und Zonneveld (51) ein wachsendes Wissen über Live-Spiel und Berührungspunkte von DJs und Liveacts. Auch Ströme (88) nehmen in kleineren Clubs ein Grundverständnis des Publikums an. Oftmals wird jedoch die dahingehende Expertise des Publikums, die eher aus Usern als aus Nerds bestehe, eher gering eingeschätzt: Viele verstünden nicht im Detail, was in der MSI konkret passiert („Some people do. Most people have no idea what I'm doing“, Courtesy 58). Auch Atlantik zufolge könne „das normale Publikum das, was wir machen, nicht von dem unterscheiden, was DJs machen“. Auch sie selbst würden die MSI von anderen Musiker\*innen aber teils nicht mehr nachvollziehen können, auch von jenen, die mit dem gleichen Setup spielten (Atlantik 91–114). Dies beschreiben auch Extrawelt (127–147): sogar Expert\*innen würden ihr Setup bzw. Spiel damit nicht im Detail erklären können. Bei

Elektro Guzzi (76) geht es so weit, dass sie in ihren eigenen Performances teils selbst nicht mehr wüssten, auf wen welcher Klang zurückgeht (dies beschreibt auch Liebing i).<sup>50</sup>

Ein kognitiver Nachvollzug dieser MSI durch das Publikum sei allenfalls für Nerds relevant. Vielmehr sei das Publikum eingeladen, zu partizipieren, müsse dies aber nicht (MEUTE 33). „Sie müssen es nicht zwingend erkennen“, so auch Gheist (68–73), „dürfen es aber sehen, wenn sie wollen“. Zonneveld (60) zufolge böte es zwar eine besondere Qualität, wenn das Publikum seine MSI verstehe, andererseits distanziert er sich von einer „Selbstbestätigung“ durch ein sein Live-Spiel verstehendes Publikum:

In the end, I'm confident that what I'm doing is good, regardless of / [...] if they know that it's live. (Zonneveld 60)

Auch Atlantik halten den Nachvollzug der MSI für eine mögliche Erlebnisform neben anderen (Atlantik 206). Sie erklären dies mit den Rezeptionsgewohnheiten: Das Publikum interessiere sich nicht für diesen Zusammenhang, „weil das für sie normal ist, dass die Elemente in der Musik nix mit dem zu tun haben, was vorne auf der Bühne geschieht“ (Atlantik 112–114). Aus diesem Grund „achten sie auch gar nicht darauf, ob das bei uns stark anders ist“ (ebd.). Eine vermeintlich geringe Wertschätzung für Live-Spiel liege folglich weniger an mangelndem Wissen, sondern an den Bedingungen der Performance, die es erschwerten und gar verunmöglichten, Live-Spiel und Unterscheidungen musikalischer Rollen darzubieten und visuell erfahrbar zu machen (Atlantik 206; Dirty Doering 110–121; Einmusik 10). Das Publikum wird hier also keinesfalls deklassifiziert (teils ganz im Gegenteil, vgl. Reusch 181; Ströme

---

<sup>50</sup> Dies spiegeln auch mehrfach meine Feldnotizen, bspw. nach der Beobachtung von Performances von Stimming. Obwohl ich davon ausging, seine Stücke und sein Setup sehr genau zu kennen und auf dem „Pauken & Propheten“-Festival zuvor auf derselben Bühne gespielt hatte, demnach also einen guten Blick auf die Performance hatte, war mir eine exakte Bestimmung seiner MSI nicht möglich. Meine Beobachtungen bei einer zweiten Performance, diesmal als Zuschauer auf dem „kreisen“-Festival in Hamburg, bestätigten diesen Eindruck. Selbst bei einem Konzert von Elektro Guzzi auf dem „Lalolova“-Festival, mit deren Setup (Schlagzeug, E-Gitarre und E-Bass) und Tracks ich vertraut und bei dessen Soundcheck ich zuvor anwesend war, konnte ich nicht sicher bestimmen, wer was wie spielte.

#### 4.5 SOZIALE INTERAKTION: „MITEINANDER INTERAGIEREN“ UND „MIT DEN LEUTEN KOMMUNIZIEREN“

67), vielmehr liege der Fokus nachvollziehbar eher auf dem Tanzen und Feiern, was nicht als Desinteresse oder Ignoranz gegenüber eigenen Darbietungen zu interpretieren sei (Atlantik 93; Dark Sky 35; Dirty Doering 155; Extrawelt 127–133; Reusch 271). Der Austausch von Energie sei nicht an eine visuell nachvollziehbare MSI gebunden:

Nicht jeder muss alles verstehen. (Einmusik 92)

Eine Vorliebe für die Musik [...] verpflichtet nicht dazu, auch dieses Handwerk zu verstehen. (Reusch 333)

Das Publikum könne eine MSI stattdessen durchaus spüren und über ihr Verhalten Wertschätzung ausdrücken:

Die sagen jetzt nicht: „Oh krass, der macht grad einen übelst geilen Echo!“ oder so, oder einen Filter, aber die Leute reagieren drauf. (@@xy## 34)

Ich glaube, dass merken die schon, doch, aber unterbewusst. Oder einfach nur, dass es denen halt gefällt oder dass sie jetzt sagen: „Oh geil, das steigert sich gerade voll und das passt! Es ist alles stimmig hintereinander.“ (Ed Ed 63)

Die Relevanz von Liveness als MSI verlagert sich zugunsten einer klanglichen und vor allem sozialen Erfahrung:

Klar, am Anfang fragt man, was passiert ... und dann ist es eben Musik. [...] Entweder man tanzt halt oder nicht, wie man eben genießen kann. (Bauchklang 30)

In the end, it matters what sound comes out of the speakers and if people like it and if they stay to dance. I think it's more important. [...] In the end it doesn't really matter what you do, is has to be nice and how you do it / ninety-five percent of people don't care. (Zonneveld 35–37)

Auch Ed Ed zufolge gehe es weniger um Instrumente als um das auditive Ergebnis:

Die ganze Technik und alles andere würde ich jetzt als nebensächlich / das ist ein Tool. Aber jeder Artist hat eigentlich so [...] seine Idee von Musik, die er dann durch diese Instrumente darbietet. [...] Das ist ja nur wirklich dieses Ausgangsmittel, [...] der Pinsel und die Leinwand. Aber du musst die ja dann selber füllen, mit deinen Farben. (Ed Ed 109)

Die MPI ermöglicht diese Erfahrungen. Wird eine MSI weniger verstanden, sei es besonders wichtig, eine Verbindung zum Publikum aufzubauen und mit diesem zu interagieren: „Dann bist du wichtig. Was du machst und dass du mit denen kommunizierst“ (Einmusik 272).

Hinsichtlich der Frage, inwieweit Interesse, Wertschätzung und Expertise des Publikums das Live-Spiel der Musiker\*innen beeinflusst, lässt sich damit festhalten, dass diese Aspekte DJs und Liveacts nicht veranlasst, sich für höhere Grade an Live-Spiel als MSI zu entscheiden. Sie spielen diesbezüglich nicht live, um darin vom Publikum verstanden oder wertgeschätzt zu werden, was nicht heißt, dass sie dieses nicht würdigen – ganz im Gegenteil: Ihre MSI kann es ihnen vielmehr ermöglichen, einen Kontakt zum Publikum herzustellen und mit ihnen so gemeinsame *Momente zu kreieren*. Hierbei können sie durch ihre MSI die Situation ausbalancieren, in die die hier beschriebenen heterogenen Bedürfnisse des aus verschiedenen Gruppen zusammengesetzten Publikums hineinspielen.

Dass ein Nachvollzug von Live-Spiel als MSI eingeschränkt ist bzw. in der Orientierung an Usern weniger relevant zu sein scheint, bedeutet nicht, dass es nicht dennoch vorteilhaft in Szene gesetzt wird und mit Strategien der visuellen Hervorhebung einhergeht. Auch wenn vor allem Liveacts angeben, nicht primär um der Vermittlung willen live zu spielen, besitze ihr Live-Spiel einen Mehrwert für das Publikum (Atlantik 84; Dark Sky 92; Sid Le Rock 12–27; Zonneveld 35, 60). Performances werden in diesem Zusammenhang vielfach mit einer Show verglichen, in der durchaus deshalb live gespielt würde, um zu unterhalten (Andhim 56–58), insbesondere die User (Dirty Doering 101–105). Die eigene MSI kann zu dieser Show beitragen, weswegen diese, ganz im Sinne des „Sich-Zeigens“, hervorgehoben wird. Nicht nur Ströme (61) bekunden ein Interesse daran, „dass die Leute sehen, [...] dass man [...] live Musik macht“. Aus diesem Grund richten sie ihr Setup so aus, dass sie sowohl mit dem Rücken als auch seitlich zum Publikum hin stehen, „dass man auch ein bisschen zu den Leuten agieren kann“. Sie schätzen die Visualität ihrer Modulare Systeme hinsichtlich der Wahrnehmung von Liveness und überlegen, ihre Darbietung hinsichtlich einer nachvollziehbaren MSI auszubauen:

Ich habe auch schon mal mit Drumpads gearbeitet. Das ist natürlich dann viel visueller, wenn man irgendwo draufhaut und die Leute sehen: „Ah, wenn er da draufhaut, dann kommt ein Sound“. [...] Dann checken sie es sofort. Das wäre so, wie wenn du jetzt einen Bass in die Hand nimmst und etwas spielst und die Leute hören das. (Ströme 71–75)

Auch Zonneveld ordnet sein Setup so an, dass das Publikum seine MSI audio/visuell nachvollziehen kann. Er positioniert seinen Laptop am Rand, seine Instrumente (*Roland TB-303*, *Vermona DRM1 MKII*) hingegen bewusst mittig, um seine MSI dadurch für das Publikum sichtbar zu machen:

The main thing I do for the people is put not my laptop in a center position, but the drum computer and the *303*. So they see, [...]: „Hey, he’s playing something and I hear it.“ (Zonneveld 22–28)

Einmusik, Sid Le Rock und Dark Sky bauen ihr Setup ebenfalls so auf, dass ihre MSI leichter zu erkennen ist:

Die *TR-8* und der *MiniBrute*, die stehen auf so Laptopständern und meistens auch so ein bisschen schräger und so, sodass schon vom Publikum auch gesehen wird, dass das nicht nur ein weiterer Controller ist, sondern dass du auch irgendwie was machst. (Einmusik 118)<sup>51</sup>

Sometimes I try to make things a little bit more visual with what I’m doing. Like many keyboards, and I just play that and they could see that I’m doing something off the whim, you know? (Sid Le Rock 12)

Using like a two-tier keyboard stand. Things like that, so they can see your hands [...] to get involved. (Dark Sky 38)

KiNK (12) visualisiert seine MSI offensiver. Auf diese Weise teile er nicht nur seinen eigenen Enthusiasmus, sondern biete einen Nachvollzug seines Live-Spiels an. Dies könne die Qualität der Live-Performance bereichern (vgl. ebenso Atlantik 206; Gheist 73). Er möchte sein Tun „übersetzen“:

I try to push what I do in the face of the people. (lacht) Because I’m so excited about what I do and I really would like to translate this to the people. And I think, that if also they realize what’s going on behind the decks, they will have even more a good time. (KiNK 12)

---

<sup>51</sup> Einmusik habe seine *Roland TR-8* zudem „customized“, indem er die oberen einfarbigen schwarzen Drehregler durch verschiedenfarbige ersetzt habe, die auf diese Weise Instrumentengruppen abbilden (Einmusik 24). Auch das Musizieren mit Modularsystemen mache visuell Eindruck (Einmusik 164).

Seine MSI konfiguriert KiNK als unmittelbare Verbindung von Gesehenem und Gehörtem, die auch andere als live wahrnehmen: „[D]ass du eine direkte Connection hast zwischen dem, was du hörst, und dem, was du siehst“, sei entscheidend für „Live-Musik“ (Atlantik 114) – „you hear immediately what’s happening“ (Zonneveld 24). Dieses kausale Verhältnis verleiht folglich nicht nur der MSI von Bands wie MEUTE, Elektro Guzzi oder dem Brandt Brauer Frick Ensemble Liveness. Auch von DJs und Liveacts wird die Unmittelbarkeit von Setups performativ hervorgehoben, so von Dirty Doering (117, 143) in der Anpassung seiner Bewegungen an die Größe der Bühne. Wie paradigmatisch dieses Verständnis von Liveness innerhalb dieser MSI ist, zeigen auch die folgenden Zitate von Carl Cox und Stephan Bodzin:

People want to see something from me that’s tangible. So, if I am playing a track, for instance, they want to see that action. They want to know that it’s live. If I do that, you hear that. (Carl Cox i)

I’m kind of old-school, I wanna make people see I’m playing while they hear I’m playing. That’s the idea which connects eye and ear. This makes a live show, for me. [...] That’s my idea of live. (Bodzin i)<sup>52</sup>

Neben der audio/visuellen Vermittlung zur Wahrnehmung von Liveness beschreibt Zonneveld eine ausschließlich auditive, wie sie bereits als ein Referieren auf eigene Hits sowie als eine Darbietung von Fehlerhaftem angesprochen wurde. Er variiere dem Publikum Bekanntes absichtlich, damit es hörend auf seine MSI schließen könne, sofern es sie nicht sehe. Gerade bekannte Tracks und insbesondere eigene Hits würden oftmals mit besonderem Applaus, Pfeifen, Schreien und Stampfen gewürdigt:

In the end, when I recreated the „What’s a Girl To Do“ [von Fatima Yamaha, Anmerkung JS] on stage, so I put in the sequence, on my laptop, like put in the notes, nobody saw that [...]. They just hear a domino and they’re like „Wow!“ and they can

---

<sup>52</sup> Stephan Bodzin hat darüber hinaus seine MSI mit seiner Licht-Show synchronisiert, was die Transparenz seiner Handlungen als Verhältnis von Aktion und Reaktion unterstützt. Auf diese Weise lassen sich Licht und Visuals über Veränderungen von Parametern am Setup mitsteuern. Ein weiteres Beispiel für die Hervorhebung der eigenen MSI sind Performances von Skrillex, der seine Bewegungen auf der Bühne mittels Tracking erfassen und als virtuellen Körper übergroß hinter sich projizieren lässt.

#### 4.5 SOZIALE INTERAKTION: „MITEINANDER INTERAGIEREN“ UND „MIT DEN LEUTEN KOMMUNIZIEREN“

hear it's different on purpose. I make the synth sound different because then they know „Hey, this is different. So, it is probably a remix or live.“ (Zonneveld 29)

Neben dieser aktiven Vermittlung von Liveness als MSI, in denen die Musiker\*innen sich in ihren Rollen als *Entertainer\*in* und *Lehrmeister\*in* lesen lassen, verräteln andere ihr Live-Spiel, um besser in einen gemeinsamen Flow eintauchen zu können. Sie beschreiben ein feines Gespür dafür, wie viel Zentrierung oder Verflüssigung ihrer Persona im Kontext ihrer Performance angemessen ist. Für Andhim gehe es um

den perfekten Übergang [...], sodass die Lieder ineinander verschwimmen [...] und dass man das irgendwie gar nicht mehr wahrnimmt, was passiert, und sich einfach fallen lassen kann und in so einen Fluss kommt, also jetzt als Zuhörer, aber auch als DJ. (Andhim 6)

Da Mixing im Techno daran ausgerichtet ist, eigenes Eingreifen unmerklich werden zu lassen, verzichten Andhim bewusst auf eine Hervorhebung ihres Mixings und weiterer MSI, obwohl sie als preisgekrönte Hip-Hop-DJs über virtuose Scratching-Techniken und Bodytricks verfügen (Andhim 32). Übermäßiges, identifizierbares Live-Spiel passe, so Andhim weiter, nicht in den „Vibe“ (ebd.). Virtuoses Instrumentalspiel solle, so auch Atlantik (21), nicht im Vordergrund stehen.

Auch Cinthie und Ed Ed wenden sich gegen eine Überhöhung des eigenen Live-Spiels und der eigenen Persona zugunsten des Erlebens des gemeinsamen Flows. Cinthie (74–78, 112) kritisiert deshalb den Hype um Star-DJs, Ed Ed spiele ungern eigene Tracks, da er dies als „mega ego“ (Ed Ed 81) empfinde. Das gewünschte „Hypnotisieren“ (Ed Ed 12, 57) könne durch Eingreifen verloren gehen, bspw. wenn Übergänge mehrfach misslängen und Kombinationen von Tracks und Musikstilen unpassend seien. Dies könne den Vibe stören und dem Publikum unangenehm auffallen, wenn es so aus dem Flow gerate:

Wenn du einen schlechten Übergang machst, und das nicht ein Mal, sondern drei Mal oder den Track zu lange ausspielst, dann denken die Leute so: „Oh, es muss was passieren“. (Ed Ed 67)

Dies bezieht Cinthie auch auf einen übermäßigen Einsatz von Effekten:

In der Musik, die jetzt gerade produziert wird, da sind so viele Effekte drin, und wenn du da auch noch mit so einem Effektgerät rummachst / ich glaube, irgendwann nervt

#### 4. ERGEBNISDARSTELLUNG DER EMPIRISCHEN UNTERSUCHUNG

es halt auch. [...] Ich bin immer der Meinung, man muss die Leute auch mal tanzen lassen, weil irgendwann ist echt zu viel. (Cinthie 32)

Gheist formulieren explizit den Wunsch, Live-Spiel zu mystifizieren, weshalb sie ihre MSI sogar bewusst veruneindeutigen. Ihr Grundgedanke sei, „dass alles etwas geheimnisvoll ist und dass vorher auch nicht vollkommen klar ist, was passiert“ (Gheist 52). Dieses Mysterium spiegelt sich auch in der Faszination von Setups von Liveacts als *Black Box*, etwa, so bei Extrawelt, im Anblick von „tausend Geräten“ mitsamt „zwei Typen, die da irgendwie am Schrauben sind“ (Extrawelt 141–145). Dies beschreiben auch Dark Sky in Bezug auf Moderat:

It creates an aura about what is he doing, how's he making that sound, which kind of makes it even more special. (Dark Sky 45)

Am Verhältnis der Musiker\*innen zu ihrem Publikum ist damit schließlich zu beobachten, wie Musiker\*innen ihre jeweiligen Setzungen nicht nur innerhalb einer Dimension kalkulieren, sondern diese zueinander ins Verhältnis setzen. Musiker\*innen bestimmen nicht nur, wie sie Liveness als MPI zwischen *Aktivität* und *Passivität* ausgestalten wollen. Sie wägen ebenfalls ab, wie viel Kapazitäten dies erfordert, die ihnen an anderer Stelle fehlen. Vielfach beschreiben sie bspw., dass ihnen die MSI eine enorme Konzentration abverlange.<sup>53</sup> Setups werden teils zwar ohnehin in ihrer Komplexität und in ihrem Umfang reduziert, um so der eigenen Kreativität die als notwendig empfundene Beschränkung aufzuerlegen. Andhim bspw. beschränken sich, da sie sonst „einfach viel zu viel dran rum hampeln an diesen ganzen Geräten (lacht)“ (Andhim 10). Während sie im Studio vor nahezu unbegrenzten Möglichkeiten stehen, bleiben sie auf der Bühne handlungsfähig, indem sie sich selbst Restriktion auferlegen und ihr Live-Spiel aktiv begrenzen. Dies hat zugleich den Zweck, andere Potenziale freizugeben, etwa für ein bewussteres Hören (Courtesy 22), aber auch für eine aktivere MPI. Weniger erforderliches Eingreifen und Bewältigen von

---

<sup>53</sup> Dies beschreiben Liveacts mit „you don't have the time to breathe“ (Sid Le Rock 80), „caught in your own thought tunnel“ (Sid Le Rock 27), „become self-absorbed and lose yourself“ (Dark Sky 28) sowie mit den Begriffen „Schleier“ und „Wolke“ (Romboy & Khaley 64–71). Atlantik seien „die ganze Zeit voll konzentriert und ziemlich dabei“ (Atlantik 91, vgl. auch Extrawelt 63–65; Ströme 67). Ströme (185) begründen hiermit, keine „Anheizer-Konzerte“ spielen zu können. Die mit dem DJing verbundene Konzentration beschreiben auch Reusch (287) und Cinthie (80).

Risiken, etwa von technischen Problemen, begünstigen es, sich aufmerksamer dem Publikum widmen zu können. Einmusik gestalte sein Setup so, dass es ihm ein Halten des Blickkontakts zum Publikum ermögliche (etwa durch seine MSI vereinfachende farbige Gruppenregler, Einmusik 24). Seine Setzung des Verhältnisses von *Abspielen* und *Spielen* richte er daran aus, wie viele Kapazitäten es ihm noch für die Interaktion mit dem Publikum lasse (weshalb er auf ein Live-Spiel von „wackeligen“ Elementen verzichte, Einmusik 250). Ihm gehe es darum, „immer eine Balance [...] zwischen Konzentration und Performance-Fähigkeit“ zu finden:

Weil du bist ja schon auch so Alleinunterhalter. D. h., wenn du dich nur noch konzentrieren musst auf Abläufe, bist du nicht mehr bei den Leuten. D. h., du bist nur noch im Kopf dabei. D. h., das Gefühl geht ein bisschen verloren. Du kannst es natürlich besonders perfekt darstellen, aber es geht ja auch immer um Austausch. (Einmusik 340)

Auch KiNK beschreibt, den Kontakt zum Publikum nicht verlieren zu wollen, wenn er in seine MSI vertieft ist. Da seine Fans bestimmte Tracks erwarten würden und keine Improvisation, in der keine Stücke mehr erkenn- und erwartbar sind, passe er sein Verhältnis von *Entstehendem* und *Bestehendem* daran an:

I worked very hard on finding ways (?) to actually create the music live. And about three years ago, I reached the point where it was pretty much fully improvised. But then I realized I'm losing the impact to the people because a lot of people buy tickets because they wanna listen to this record of mine and that record of mine. And I'm not giving it to them. So, I took a step back [...] because I wanna give the people also those sounds that they get used to it. (KiNK 16)

Auch Courtesy gibt an, nicht die Verbindung zum Publikum verlieren zu wollen („losing the people“, Courtesy 46). Sie (50) „vergesse“ aufgrund ihrer Konzentration manchmal sogar das Tanzen. Um sich der Situation hingeben zu können (Romboy 51) bzw. „selber im Flow zu sein“ (Ed Ed 73) und zugleich ein Gelingen der Performance sicherzustellen, bedürfe es weder *zu viel* (Romboy 17) noch *zu wenig* (Dark Sky 26–28; Liebing 1) des Nachdenkens. Auf diese bewusste Aushandlung von MSI und MPI weist auch Dirty Doering hin:

Für mich spielt beim Auflegen [...] eine Rolle, auch ein bisschen performen zu können. [...] Das ist wirklich ein springender Punkt. Heutzutage stellt sich die Frage: „Willst du gar nicht da sein, sondern nur guten Sound machen?“. Das erkennen die Leute auch nicht mehr wirklich an. Die wollen auch, dass du mit ihnen kommunizierst, mit denen

#### 4. ERGEBNISDARSTELLUNG DER EMPIRISCHEN UNTERSUCHUNG

spielst und ein bisschen Energie rübergibst, dass du es selber auch gut findest, was du machst. [...] Und dann darfst du dich nicht mit zu viel Technikzeug „zumüllen“, weil du dich dann auf die Technik konzentrieren musst. Je mehr Technik, desto weniger Performance. (Dirty Doering 29)

Auch Atlantik binden diese Aushandlung, ebenso wie Einmusik und Dirty Doering, an die widerstrebenden musikalischen Rollen von *Dienstleister\*in* und *Künstler\*in* und stellen hierbei zentrale Ausgangsfragen dieser Studie:

Das ist auch so eine Kernfrage beim Livespielen: Wie viel wollen wir dann eigentlich live machen, wie viel nicht? Wie viel trauen wir uns zu, wie viel nicht? [...] Wie viel will ich wirklich live spielen und wo ziehe ich die Grenze, weil ich nicht mehr kann, weil ich nur zwei Hände habe oder weil ich anderweitig nicht die Kapazität habe, weil ich unsicher bin oder mich nicht traue. Und es ist ja schon auch immer das Ding, man spielt da, man kriegt Geld dafür, man will dann auch was abliefern. Man kann es sich dann eigentlich nicht erlauben, nur Freestyle zu machen. Sondern die Leute buchen einen ja auch für etwas ganz Bestimmtes. (Atlantik 143)

Hinsichtlich musikalischer Rollen bleibt damit festzuhalten, dass sowohl DJs und Liveacts als auch Bands einen Austausch mit dem Publikum als relevant ansehen, den sie je als Liveness in Form sozialer Interaktion materialisieren. Sie balancieren darin ebenfalls zwischen divergierenden Bedürfnissen ihrer performativen Identitäten, die hier entweder ein Markieren oder ein Verschleiern ihrer Persona und deren MSI nach sich ziehen können. So kann die Vermittlung einer MSI einerseits zu einer Show beitragen und audio/visuelle Zusammenhänge präsentieren (Aktivität) oder sie kann – im Extrem – deutlich zurückgenommen werden (Passivität). Das Publikum aus Usern, Fans und Nerds wirkt dabei in das Live-Spiel hinein und ist damit selbst ein Ausdruck davon. Es erscheint so kaum möglich, anhand der sozialen Interaktion rollentypologische Unterscheidungen zu treffen, die allenfalls Tendenzen abbilden lassen (s. Abb. 14).

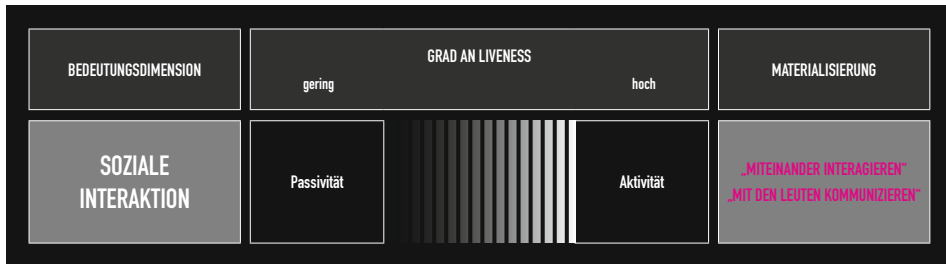


Abbildung 14: Soziale Interaktion als Dimension von Liveness (eigene Darstellung)

## 4.6 Situation und Kontexte

Die in den Abschnitten 4.2 bis 4.5 aufgezeigten Bedeutungen von Liveness werden in der Performance zu einer Praxis. Diese Praxis ermöglichen sich Musiker\*innen durch zuvor vorgenommene Setzungen. Es liegt jedoch auf der Hand, dass nicht alles, was Musiker\*innen in der Performance tun (planen, entscheiden, usw.), eine Praxis von Liveness darstellt. Auch ist plausibel, dass Setzungen nicht allein daran ausgerichtet sind, Liveness herstell- oder vermittelbar zu machen. Wie Musiker\*innen ihre Setzungen vornehmen, wird von weiteren Faktoren beeinflusst, die nicht unmittelbar mit Liveness zusammenhängen, die sich aber dennoch im eigenen Setup niederschlagen und damit auch die eigene MSI prägen können. Für analoges DJing gibt es bspw. viele andere Gründe, zu denen nicht vorrangig die Hervorhebung der MSI zählt (Cinthie i; Courtesy 22). Ebenso wenig fließen audio/visuell kausale Konfigurationen kaum ausschließlich um der Vermittlung von Liveness willen in das Setup ein, sondern sind als Unmittelbarkeit des „Workflows“ spielpraktisch motiviert: So sei es entscheidend, dass das Setup sich intuitiv bedienen lasse und direkt, schnell und einfach zu spielen sei (Atlantik 42). Extrawelt benutzen deshalb den *Roland SH-101* Synthesizer und schätzen dabei, dass jede Funktion einen eigenen Knopf habe und es keine Menüs gäbe. Sie verwenden den *Faderfox*, da sie so die Steuerungen nicht mit der Maus vornehmen müssten (Extrawelt v, vi). Unmittelbarkeit beschreiben auch Ströme als zentral:

#### 4. ERGEBNISDARSTELLUNG DER EMPIRISCHEN UNTERSUCHUNG

Der Modularsynthesizer bietet uns die Möglichkeit, relativ schnell auf musikalische Parameter einzugreifen, was man am Computer oder einem normalen Desktopsynthesizer [...] nicht hätte. Der Modularsynthesizer gibt uns die Möglichkeit, mit dem Instrument zu arbeiten. [...] Du willst hier einen Sound, dann haust du da drauf. Funktioniert sofort. [...] Dieses direkte live Ding ist super damit. (Ströme 26–28)

Vergegenständlichte Setups können zudem schlicht höhere Identifikationspotenziale bieten sowie die eigene Zugehörigkeit zur und Kenntnis der Szene markieren. Sie können mit Originalität, Kult und Authentizität assoziiert werden, bspw. „cooles“ Vinyl im Gegensatz zu „uncoolen“ DJ-Controllern (Courtesy 58; Reusch 85–95). Setzungen sind demnach nicht mit *Strategien* der Vermittlung gleichzusetzen, da sie zwar zur Vermittlung beitragen können, aber durch weitere Einflussfaktoren bestimmt werden, die wenig mit der Vermittlung von Liveness zu tun haben.

Die Frage, wie Musiker\*innen Liveness praktizieren und nach welchen Kriterien sie deren Verhältnisse und Grade kalkulieren, eröffnet also ein weitaus vielfältigeres Feld. Setzungen stehen in einem genrespezifischen Kontext. Dieser ist in wirtschaftliche, historische, soziale, technologische, geografische, kulturpolitische und ästhetische Zusammenhänge verwoben, die die Reflexionen der Musiker\*innen über die Bedeutung und Praxis von Liveness durchziehen. Diese Zusammenhänge verdichten sich in der Situation der Performance und in ihren Kontexten, in denen sich die Musiker\*innen mit ihren performativen Identitäten bewegen. Ich greife hierzu mit Blick auf (1) die logistischen und organisatorischen Abläufe der Performance sowie auf (2) die individuellen Werdegänge nun exemplarisch zwei wesentliche Einflussfaktoren auf Liveness heraus. Sie zeigen, dass Musiker\*innen in ihren Setzungen auf die jeweilige Situation der Performance reagieren (müssen) und darin durch Kontexte bestimmt werden. Setzungen sind demnach zwar freie, von den Musiker\*innen individuell definierte Möglichkeitsräume, sie ergeben sich allerdings auch aus Reaktionen auf genretypische Gegebenheiten. Setzungen werden nicht nur intentional vorgenommen, sondern erfolgen ebenso intuitiv, sind pragmatisch und biografisch vorgeprägt.

(1) Vor allem DJs und Liveacts sind in der Auswahl, Einrichtung und Bespielung von Setups von der Logistik beeinflusst. Da die An- und Abreise zu Auftritten alltägliche Routinen professioneller DJs und Liveacts darstellen, prägen auch die jeweiligen Transportmittel, wie Musiker\*innen live spielen können. Während DJs in der Regel die Abspielmedien und Mixer vor Ort nutzen und lediglich mit ihren Abspiel-

dateien und Kopfhörern reisen, müssen Liveacts ihre individuellen Setups mobilisieren. Da vielfach das Flugzeug genutzt wird, sind die Setups daran orientiert, leicht, handgepäckfähig und vor allem stabil und widerstandsfähig zu sein (Atlantik 47; Courtesy 70; Dirty Doering 14–17; Einmusik 14, 264; Extrawelt 41, 148; Kollektiv Ost 4; Romboy 61; Sid Le Rock 9). In belastbaren Setups wird zudem der Vorteil gesehen, dass sie den Anforderungen einer Party gewachsen sind, etwa wenn versehentlich Getränke oder Gäste umkippen bzw. in das eigene Equipment fallen (Reusch 149, 325–329). Eng getaktete Zeitfenster durch mehrere Auftritte pro Tag erfordern es zusätzlich, die Dauer des Auf- und Abbauens sowie die Wahrscheinlichkeit transportbedingter Beschädigungen und Verluste minimieren zu müssen. Aufwändige Setups können mit einer früheren Anreise und längeren Wartezeiten verbunden sein (Dark Sky 48; Einmusik 150; Extrawelt 60–62). Teils werden Elemente des Setups auch aus Kostengründen von den Veranstaltenden vor Ort bereitgestellt, was für Musiker\*innen nachteilige Risiken nach sich ziehen kann, da Defekte antizipiert und ggf. spontan kompensiert werden müssen (Extrawelt 170; Reusch 259–261, 317–322). Vielfach sei bspw. nicht mehr mit funktionierenden Plattenspielern vor Ort zu rechnen (Dirty Doering 17). All dies sind beispielhafte Gründe dafür, dass einige DJs zu digitalem DJing wechseln (Dirty Doering 14–17; Ed Ed 24; Reusch 69; Romboy 49; gegensätzlich Cinthie 47–54; Courtesy 70) und Liveacts ihr Setup verkleinern und einen Soundcheck verzichtbar machen (Atlantik 47, 155; Extrawelt 41–43, 60–62; dagegen Ströme 157–166).

DJs und Liveacts stimmen ihre Setups und MSI also auf die Gegebenheiten des jeweiligen Spielortes ab. Sie benennen eine Abhängigkeit ihrer Darbietung von Anordnung und Gestaltung von Bühne, Lautsprechern und Areal des Publikums. Insbesondere Liveacts müssen in der Größe und Anzahl ihrer Instrumente den Platz vor Ort bedenken, der häufig sehr eingeschränkt ist. Clubs verfügen oftmals nicht über eigene Bühnen, selbst bei größeren Festivals sei der Platz teils durch VIP-Areas begrenzt (Extrawelt 62). Extrawelt sprechen von einer natürlichen Grenze des Machbaren (Extrawelt 43) und auch Einmusik (38) hält fest, dass die meisten Bühnen dieser Welt nicht die Möglichkeit böten, ein „Riesen-Setup“ aufzubauen. Atlantik und Sid Le Rock stimmen dem zu:

Typischerweise spielen wir in einer DJ-Booth, wo unser Live-Set kaum noch hinpasst. (Atlantik 67)

As a live performer, your section is getting smaller and smaller. (Sid Le Rock 9)

Da Monitorboxen deshalb oft nah an der eigenen MSI liegen und so Rückkopplungen wahrscheinlicher werden, verzichten Liveacts deshalb teils auf akustische Ausgangssignale und Mikrofonierungen (Sid Le Rock 19). In der Konzeption von Setups werden folglich die funktional-auditiven Gegebenheiten des Clubs berücksichtigt: Die Beschaffenheit der Anlage und die Lautheit sowie Lautstärke der Musik ist für Techno zentral („power of the sound“, Dark Sky 40). So kann es in der Konfiguration des eigenen Setups eine Rolle spielen, was auf wechselnden Anlagen gut klinge und „Druck“ habe (Atlantik 33, 59–72, 151; Ströme 110, 127f.). Die einschlägigen Produkte von *Roland* (*SH-101*, *707*, *TR-8*) würden sich bspw. sehr gut durchsetzen, aber auch klangliche Variation erlauben, was sie als Instrumente zum Live-Spiel attraktiv mache (Gheist 23; Einmusik 4; Extrawelt 24, 43). Auch die Auswahl der Tracks ist an diese Gegebenheiten angepasst: Reusch (161) verzichte bei Festivals auf Tracks mit Subbässen: „[D]as funktioniert einfach draußen nicht, das geht unter, das schwimmt weg“. Ebenso orientiert sie sich in der Lautstärke ihrer Tracks an den Mischpulten, mit denen sie spielt (Reusch 135).

Eine zentrale und nicht zu unterschätzende Rolle spielt, dass Live-Spiel als MSI an eine technische Peripherie angeschlossen ist und oftmals als arbeitsteiliger Prozess stattfindet, an dem neben den Musiker\*innen weitere Personen beteiligt sind (Einmusik 42, 104–110; Extrawelt 178–183). An der Erzeugung von Liveness arbeiten bspw. auch Clubbesitzer\*innen, Festivalveranstalter\*innen, Sounddesigner\*innen sowie Licht- und Tontechniker\*innen (zudem arbeiten vor Ort Roadies bzw. „Hands“ sowie Personal im Management von Tourneen, im Verkauf von Merchandise, in der Gastronomie, im Catering und in der Security usw., die alle ihren Beitrag leisten). Gerade die Professionalität des technischen Personals vor Ort sei von immenser Wichtigkeit für das eigene Live-Spiel („The technical guys at the club [...] are the most important people in my life when I go to club“, Sid Le Rock 58). Bei Bands nehmen Tontechniker\*innen als FOH, die häufig fester Bestandteil der Crew sind, eine zentrale Rolle ein, da sie Praktiken vollziehen, die dem Live-Spiel der Musiker\*innen zuträglich sind (Bauchklang 20–26; Brandt Brauer Frick Ensemble 23). Stellen diese Praktiken (z. B. Effektieren) ebenfalls Formen von Live-Spiel dar? Da Liveacts in der Regel ohne FOH spielen, spricht einiges dafür, dass sie jene Praktiken übernehmen müssen, die bei Bands von FOHs vollzogen werden. Deshalb sprechen Liveacts auch von einem „Live-Mastering“ als Vorgang einer finalen, teils automatisierten Abmischung zur Klangoptimierung der Verbindung einzelner klanglicher Elemente während der Performance. Einmusik (68) spielt bewusst mit bereits gemasterten Spuren, die er in der Performance „adjustiert“, während andere diese

Summierung – etwa durch Kompressoren – in der Performance vornehmen und so ebenfalls erreichen, dass es auch ohne FOH „wie aus einem Guss“ klinge (Ströme 125, vgl. auch Atlantik 12; Extrawelt 166). Stimming spiele deshalb mit einem eigens für ihn angefertigten Kompressor am Ende seiner Signalkette (einer „instant mastering chain“), der eine entsprechende Lautheit in Echtzeit ermögliche (Stimming i, ii).

Ein weiterer Einflussfaktor auf die Ausgestaltung der Setzungen sind Zeitpunkt und Dauer der Performance. DJs reagieren in ihrer MSI häufig auf die vorherigen Künstler\*innen und spielen je nach Tages- bzw. Nachtzeit anders (Atlantik 139; Dirty Doering 35–37, 111; Ed Ed 45–47; Kollektiv Ost 6, 28; Reusch 161). Im „Warm-Up“, in der „Peaktime“ oder im „Closing“ zu spielen ist je nach Zeitfenster mit unterschiedlichen Erfordernissen und Freiräumen verbunden: Sid Le Rock (35, 49) spiele im Warm-Up freier als zur Peaktime, in der er eher, so auch Ed Ed (45), „ausrasten“ und „abliefern“ müsse. @@xy## spiele aufgrund der Möglichkeiten eines spannungsreicheren Aufbaus am liebsten drei bis vier Stunden, während Sets von Liveacts zwischen einer und zwei Stunden tendenziell kürzer seien (@@xy## 24). Demnach sei als Liveact manchmal

nicht so viel Zeit für mal durchdrehen oder mal ausprobieren. [...] Aber wenn du so zwei Stunden oder drüber spielst, dann hat man alle Zeit. (Einmusik 76)

Je kürzer die Spielzeit (und die Vorbereitungszeit vor Ort!) sei, desto weniger könne experimentiert und improvisiert werden, wie es bspw. KiNK beschreibt:

The shorter set I play a bit safer, because I know that people come to listen to certain tracks. [...] If I have more time, I can do more freestyle. (KiNK 16; vgl. auch Atlantik 139, 152–155; Dark Sky 79; Extrawelt 62; Gheist 39; Reusch 227; Ströme 168)

Hinsichtlich Spielort, Format und Zweck der jeweiligen Veranstaltung unterscheiden Musiker\*innen u. a. Partys, Clubs, Bars und Festivals mit einzelnen „Floors“ und unterschiedlichem Fassungsvermögen ebenso wie mehrwöchig zusammenhängende Tourneen, einzelne Konzerte, Kooperationen und Kunstprojekte sowie „residencies“. Insbesondere für Showcases werden etliche weitere, teils sehr außergewöhnliche Locations genutzt. Veranstaltungen werden unterschieden in öffentlich

vs. privat, bezahlt vs. unbezahlt, funktional vs. frei, aufgezeichnet vs. nicht aufgezeichnet, bestuhlt vs. unbestuhlt, Outdoor vs. Indoor, wetter- und zeitabhängig etc.<sup>54</sup> Selbst innerhalb der Szene sei das Publikum divers und je nach geografischer Region unterschiedlich. Zwischen innereuropäischen Großstädten sowie zwischen Ländern weltweit bestünden nicht nur unterschiedliche Öffnungszeiten und Sperrstunden, ihre Publika seien auch durch verschiedene „Mentalitäten“ und „Lieblingsdrogen“ geprägt (Courtesy 72–74; Dirty Doering 48–74, 129; Einmusik 56, 94, 140; Romboy 43, 51, 82). All diese Faktoren können die Situation vorprägen und damit in die Setzungen und Ausgestaltungen der MSI hineinspielen. Auch meine Memos veranschaulichen die Wahrnehmung einer kontextgebundenen Bedeutung von Liveness in zugespitzter, grober Form. So machte ich als vollkommen unbekannter DJ nach dem Auflegen in eher ländlich geprägten, partyorientierten Großstadt-Discos andere Erfahrungen als nach dem Auflegen vor einem mir eher bekannten Publikum in kleineren Clubs meiner Heimatregion:

Liveness besteht hier, der Disco, eher aus der Ereignishaftigkeit des Events: im Initiieren neuer und Pflegen bereits bestehender Kontakte, im gemeinschaftlichen Rausch, in den zahllosen Versprechungen der Nacht. Es geht eher um entertainende Interaktionen von DJs mit dem Publikum, bspw. als schweißtreibende Auswahl von Songs und Hits oder in Form von Tanz-Gesten, die Verläufe der Musik antizipieren lassen. Es geht weniger um das erlesene Booking, die hochwertige Soudanlage, die raffinierten Interaktionen mit einem Setup, Theorien elektronischer Clubkultur. (Feldnotiz, 08.01.2017; 30.10.2017; 06.12.2017)

Liveness erschließt sich hier, im Club, eher aus den Interaktionen mit meinem Setup, die für das Publikum, bestehend aus Leuten der Szene (Fans, andere DJs, Veranstaltende usw.), offenbar nicht irrelevant sind. Ich versuche deshalb eher mehr „live“ zu spielen, auch, um weiter angefragt zu werden. (Feldnotiz, 22.04.2018)

(2) Musiker\*innen begründen ihre gewählten Konfigurationen zudem vielfach mit ihrem eigenen Werdegang und den damit verbundenen instrumentalen Erfahrungen und Gewohnheiten. Ihre musikalische Sozialisation und ihre Professionalisierung

---

<sup>54</sup> Vgl. Atlantik 39, 139; Andhim 20; Cinthie 44–46; Dirty Doering 37, 117, 129; Ed Ed 37–47, 76; Einmusik 44, 57–60, 78, 94–98, 114, 166, 178; Extrawelt 82; Gheist 39, 50, 96; Kollektiv Ost 28, 40; Reusch 149, 161, 169, 245, 271; Romboy 51, 82; Sid Le Rock 23; Ströme 86.

beeinflussen oftmals ganz entscheidend, wie die eigene Performance gestaltet wird. Setups basieren nicht selten auf langjährigen Aneignungs- und Optimierungsphasen, die von Ausprobieren, Üben und gegenseitigen Rückmeldungen begleitet sind.<sup>55</sup> Teils wird mit einzelnen Instrumenten und Konfigurationen über mehrere Dekaden experimentiert, in denen Setups intuitiv spielen gelernt und ihre Benutzer\*innen so zu Instrumentalist\*innen werden, die mit ihren Setups routiniert umgehen. In diese Prozesse können etliche Kriterien hineinspielen, bspw. Klangqualität, Verfügbarkeit, Kosten, Haptik bzw. Ergonomie, visuelles Feedback, Optik, Bedienbarkeit, Zufälle etc.<sup>56</sup> Werden Elemente von Setups für ausgereift befunden, können sie beibehalten und weiter verfeinert werden, während andere Elemente von Auftritt zu Auftritt wechseln können. So habe Dirty Doering (3) DJing „tagelang zuhause geübt“, Cinthie (50) sei nun schon „seit zwanzig Jahren“ dabei und auch Extrawelt spielen „seit fast zwanzig Jahren“ (Extrawelt 56) weitgehend mit dem Setup, mit dem sie begonnen haben. Zonneveld (39) nutzt seine *Maschine* seit ihrer Veröffentlichung und beherrscht sie mittlerweile so gut, dass er nicht auf ein anderes Setup wechseln wolle. Atlantik (37), Einmusik (36) und Dark Sky (53–55) hätten lange experimentiert, bis sie ein zufriedenstellendes und zuverlässiges Setup gefunden hätten. Einmusik (110) arbeite zurzeit an einer Synchronisation einer Licht-Show sowie einer Integration von Video-Projektionen, Atlantik (147) und Dark Sky (48) würden einen Einsatz von Fußpedalen und Ströme (57f.) den von Samplern erwägen. Diese stetige Entwicklung stellen auch Dark Sky („It’s constantly evolving“, Dark Sky 55), KiNK („I went through different phases“, KiNK 16), Ströme („Ich glaube, das ist ein kontinuierlicher Prozess, der sich verändert“, Ströme 76) und Gheist heraus („Wir wollen uns da stetig weiterentwickeln“, Gheist 106).

Technologische und logistische Entwicklungen prägen weitere Aspekte des Setups: So sind Andhim (8, 24), Dirty Doering (13), Ed Ed (24–35), Kollektiv Ost (4) und Reusch (69) vom analogen aufs digitale DJing umgestiegen. Atlantik (33) sind in ihrem Setup vom Digitalen zum Analogen gewechselt und Einmusik (36–46, 340)

---

<sup>55</sup> Vgl. Andhim 6–10; Atlantik 51–54, 100; Dark Sky 84; Einmusik 340; Extrawelt 24, 58; Gheist 25, 80–88; Reusch 14, 52–66, 127–135; Romboy 17; Ströme 2–4, 28; Zonneveld 4–8.

<sup>56</sup> Vgl. Atlantik 155; Cinthie 52; Einmusik 14, 24; Extrawelt 58, 189; KiNK 8; Reusch 69–73; Romboy 61; Ströme 4.

#### 4. ERGEBNISDARSTELLUNG DER EMPIRISCHEN UNTERSUCHUNG

arbeite mit einer Mischform. Durch ausgereifere technologische Möglichkeiten können eigene Risiken im Laufe der Zeit abgemildert werden, etwa hinsichtlich der Systemstabilität von Software oder einem Abmildern von Abstürzen durch den „Emergency-Loop“ (Dirty Doering 61–75; Einmusik 46; Reusch 149; Romboy 13–17). Dennoch schließen Weiterentwicklungen des eigenen Setups stets neue Herausforderungen nicht aus:

1999 haben wir das erste Mal live gespielt und trotzdem haben wir immer wieder neue Probleme, vor die wir gestellt werden. [...] Irgendwas funktioniert nicht und du musst rausfinden, woran es lag. Dann findest du es irgendwann raus, hoffentlich, und dann ist es irgendwas, was dir in 17 Jahren noch nicht passiert ist. (Extrawelt 185–187)

Es ist nicht so, dass jetzt Fehler komplett verschwunden sind und es passieren immer noch Sachen, die wir noch nicht kannten, und die passieren auch meistens live. (Atlantik 172)

Die in Abschnitt 4.3 aufgeführten Setups bilden demnach ein Stadium einer Karriere ab, die sich im Wandel befindet. Diese Prozessualität und Dynamik sind ein zentrales Merkmal von Setups und treffen auf die tendenziell homogenen Setups von DJs zu, insbesondere allerdings für die vergleichsweise variantenreichen Setups von Liveacts (vgl. Stimming i, ii, iv) und Bands. Sie experimentieren im Verlauf ihrer beruflichen Biografien mit verschiedenen Graden an Liveness, etwa hinsichtlich des Verhältnisses von Abgespieltem und Gespieltem, Bestehendem und Entstehendem, Sicherheit und Unsicherheit. Die jeweils gesetzten Verhältnisse können dabei zwischen „zu viel“ (Sid Le Rock 43) und „zu wenig“ (Atlantik 99; Cinthie 50; Dirty Doering 37) oszillieren. Dadurch häufen sich Erfahrungen an, die wiederum in Setzungen einfließen. Setzungen sind demnach nicht statisch, was Dark Sky und Einmusik in ihrer Kalkulierung des Risikospektrums illustrieren:

I feel like we are taking a lot of risks where a lot people say: „Why don't you make it easier on yourself? Why don't you just get a laptop live?“. [...] maybe we are making it too hard for ourselves. (Dark Sky 84)

Ich habe früher mit [...] so einem Riesenbrimborium [gespielt] / dadurch hast du aber immer das Problem, dass du bei Festivals einen Tag vorher anreisen musst, um einen Soundcheck zu machen und dann hast du immer noch irgendwie Angst, dass, wenn du es den nächsten Tag wieder aufbaust oder es bis dahin aufgebaut blieb, dass es trotzdem nicht funktioniert. Und dann habe ich irgendwann angefangen, weil ich mehr gespielt habe, manchmal zwei, drei Shows an einem Tag, das ist dann gar nicht möglich,

das Ding zu reduzieren und nur noch digital zu machen. Also nur alles am Rechner. Das fand ich sehr langweilig. (Einmusik 36)

Ich hatte eine Zeit lang immer mal drei, vier Sachen mehr mitgebracht und war dann so: „Ey, das lenkt mich nur noch mehr ab“. Das führt nicht dazu, dass es besser wird. Dann reduzierst du wieder. So muss man das ein bisschen ausprobieren. (Einmusik 340)

## 4.7 Zusammenfassung – Live-Spiel als Ausgestaltung von Setzungen

Die in dieser Studie betrachteten DJs, Liveacts und Bands beziehen sich in ihrer Bestimmung des Begriffs „live“ grundlegend auf Performances. Dabei nehmen verschiedene Kategorien Kontur an, die sich dem, was in der elektronischen Tanzmusik unter Liveness verstanden werden kann, annähern. Hierzu zählen der Raum und die Zeit einer Performance, die darin handelnden Subjekte, deren instrumentale und soziale Interaktionen und damit auch das Setup sowie die daraus entstehenden Artefakte. Die Musiker\*innen lassen Liveness zur Praxis werden, indem sie in der Performance zuvor vorgenommene Setzungen interaktiv ausgestalten – indem sie *live spielen*.

Ein Beitrag dieser Arbeit besteht somit darin, Live-Spiel als eine Ausgestaltung von Setzungen zu begreifen, die sich auf die verschiedenen Dimensionen von Liveness beziehen. Setzungen auszugestalten meint, Bedeutungen von Liveness in der Performance zu materialisieren. Musiker\*innen vollziehen Liveness über ihre menschlichen Körper („sich zeigen“), über eine Passung von Musiker\*in und Klang („eigene Tracks performen“) sowie über Interaktionen mit ihren Setups und so mit dem Klang („eingreifen“, „Neues erschaffen“, „Fehler machen“). Ebenso vollziehen sie Liveness über Interaktionen untereinander („miteinander interagieren“) sowie mit dem Publikum („mit den Leuten kommunizieren“). Hierüber stellen sie Liveness als übergeordnete Qualität der Performance her („Momente kreieren“), wobei sie innerhalb einer spezifischen Situation, die von Kontexten der Clubkultur beeinflusst und gerahmt ist, re/agieren. Diese Kontexte spiegeln sich dabei in performativen Identitäten („Künstler\*in“, „Entertainer\*in“, „Dienstleister\*in/Lehrmeister\*in“,

#### 4. ERGEBNISDARSTELLUNG DER EMPIRISCHEN UNTERSUCHUNG

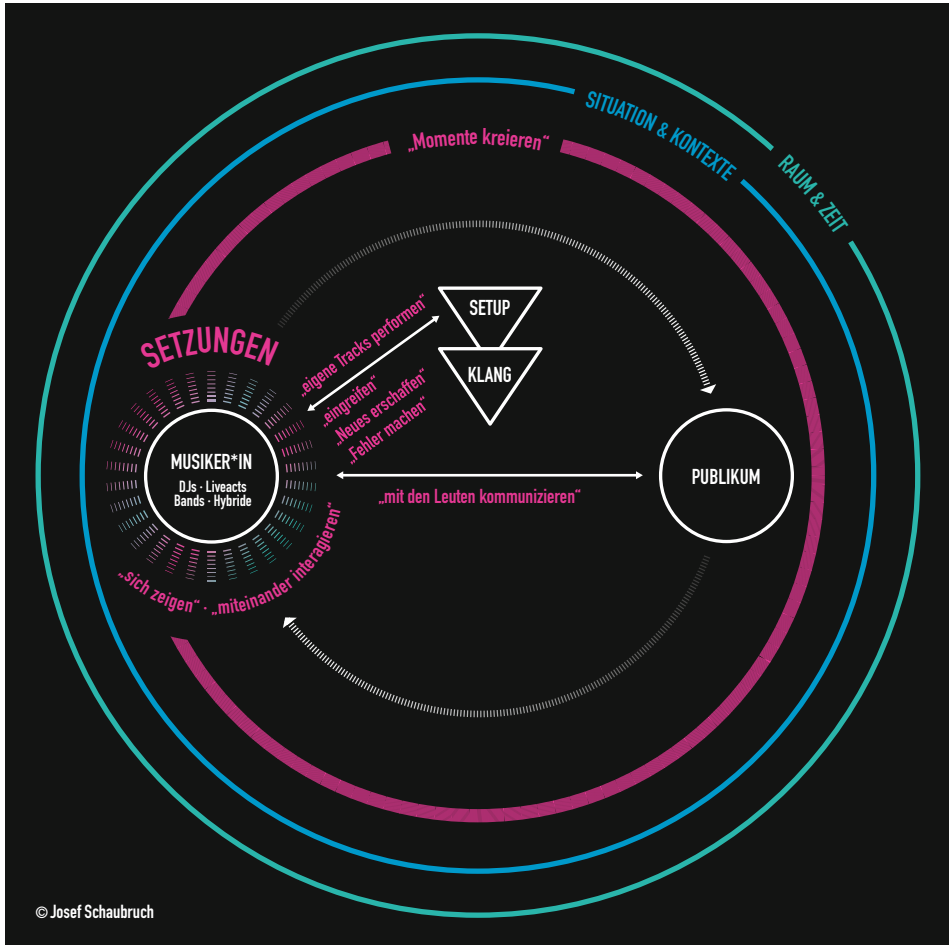


Abbildung 15: Setzungen von Liveness in Performances elektronischer Tanzmusik (eigene Darstellung)

„Priester\*in“, „Star“) und dazu komplementären Gruppen im Publikum („User“, „Liebhaber\*innen“, „Fans“, „Nerds“). Die Musiker\*innen disponieren in Abhängigkeit dieser performativen Identitäten, welche Dimensionen von Liveness sie in welchem Grad materialisieren. Damit sind Antworten auf die ersten beiden Forschungsfragen nach den Bedeutungen und Materialisierungen von Liveness vorgeschlagen. Sie lassen sich mit Blick auf Setzungen in die Konstellation der Live-Performance aus Abschnitt 2.3 (s. Abb. 7) integrieren, woraus sich als Ergebnis die in Magenta angeführten Modifizierungen ergeben (s. Abb. 15).

Setzungen rückten im Forschungsprozess zunehmend in den Mittelpunkt, da sich mehr und mehr abzeichnete, dass Musiker\*innen vorab kalkulieren, welche und wie viel Liveness sie darbieten möchten. Sie bestimmen in ihrer MSI, inwieweit sie sich ein Eingreifen in das Klanggeschehen ermöglichen, hieraus Neues hervorgehen kann bzw. soll und dabei ein Risiko zu bewältigen ist. Sie balancieren dabei zwischen den Polen Abspielen–Spielen, Bestehendes–Entstehendes, Sicherheit–Unsicherheit und Passivität–Aktivität. Sie *setzen* aktiv einen Rahmen, der ihre individuellen Möglichkeitsräume definiert.

Hierbei ist nicht selbstverständlich, dass sie ein Maximum an hohen Graden von Liveness anstreben. Dies hängt mit zahlreichen situativen und kontextuellen Einflussfaktoren zusammen, wovon folgende exemplarisch herausgegriffen werden: Erstens kann Live-Spiel als MSI einen zeitlichen und finanziellen Mehraufwand verursachen, der für das Gelingen einer Techno-Performance als unverhältnismäßig eingeschätzt wird. Wie der vorige Blick auf die Situation und die Kontexte der Performance von Techno gezeigt hat, kann es mit erheblicher Mühe verbunden sein, Setups zu konzipieren, zu erlernen, zu transportieren, einzurichten und instand zu halten. Zweitens kann die Notwendigkeit für Live-Spiel im Sinne einer MSI infrage gestellt sein, wenn stets die Option besteht, dies lediglich vorzugeben, zu reduzieren oder gänzlich zu automatisieren. Die hier aufgezeigten MSI könnten auch vor der Performance stattfinden, konserviert und dann ohne weiteres Eingreifen in der Performance abgespielt werden. Mehr oder intensiver in das Klanggeschehen einzugreifen kann nicht das garantieren, was als gelungene Performance von Techno bezeichnet wird (Cinthie 32; Dirty Doering 29; Einmusik 42): „Hektisch wie ein Wiesel“ hin- und her zu rennen, so Einmusik (334), führe „nicht nur dazu, dass es geil wird“. Aus einer MSI folgt zudem nicht, dass das Publikum diese nachvollziehen kann oder ein Interesse daran entwickelt. Auch für Musiker\*innen führt eine risikoreiche und unter Handlungsdruck stehende MSI nicht zwangsläufig zur „besten“ Version ihrer Musik. Dies kann sich auf die Klangqualität beziehen, etwa, weil die Abmischung im Vergleich zur Studioversion nicht perfekt ist (EiniMusik 44) oder auf den Groove, da die organische Synchronisation von gespielten und abgespielten Elementen in Echtzeit besonders herausfordernd ist (Bauchklang 28). Wird unter Liveness die Darbietung von Eigenrepertoire verstanden, wofür insbesondere Liveacts stehen, geht dies drittens damit einher, in der Lage sein zu müssen, überhaupt konkurrenzfähiges Eigenrepertoire produzieren zu können, das dann die Hits bereitstellt, die gelungene Partys voraussetzen (Reusch 245). Dies setzt Erfahrung, Qualifikation, Übung und Equipment voraus (Andhim 10; Atlantik 33, 143f.; Cinthie 20; Dark Sky

74; Einmusik 300; Reusch 28, 38, 48, 60). Wird zudem auf Live-Spiel von Techno auf Basis traditioneller Instrumente gesetzt, erfordert dies kreative Konzepte, wie sie Elektro Guzzi, Bauchklang, Brandt Brauer Frick Ensemble und MEUTE je für sich entwickelt haben. Das Auftreten als Liveacts kann überdies bedeuten, eigene Auftrittsmöglichkeiten zu verringern (Gheist 48) und weniger Spielzeit zur Verfügung zu haben (Dark Sky 79). Liveacts können nicht so oft wie DJs in derselben Location auftreten, ihre Sets sind in der Regel kürzer als DJ-Sets. Darüber hinaus können Liveacts ihre Flexibilität der MPI einbüßen, da ihr Fokus spielpraktisch bedingt weniger auf dem Publikum liegt, etwa, da eine hohe Konzentration erforderlich ist (Dirty Doering 37; Dark Sky 84; Extrawelt 63–65, 88). Auch ihre Flexibilität der MSI kann eingeschränkt sein, da Setups nur begrenzt mitgenommen werden (Extrawelt 32, 41–43) und diese das Ausdrucksrepertoire im Vergleich zur klanglich kaum begrenzten Studioumgebung limitieren (Ströme 36).

Diese Aspekte machen Zweifel verstehbar, die Musiker\*innen begleiten, die höhere Grade an instrumentaler Liveness verfolgen. Auch legen sie nahe, warum DJs nicht als (teils besser bezahlte) Liveacts auftreten (können). Extrawelt (166–168, 185–191) beschreiben, dass liveorientierte Herangehensweisen „einfach megakompliziert“, „aufwändig und stressig“ und „oft problematisch“ seien. Sid Le Rock (43) assoziiert diese mit „headaches and hair pulling“; Dark Sky (84) beschäftigt, ob sie es sich zu schwermachen (vgl. auch Extrawelt 134–136; Romboy 61–63).

Die hier betrachteten Musiker\*innen spielen dennoch oder gerade deshalb live. Hierbei geht es nicht allein darum, lediglich vor Publikum auftreten zu wollen, obwohl dies ein zentraler Antrieb ist:

Jeder [will] live performen. Natürlich ist es geil, wenn du vor 3000 Leuten stehst und das dann auch machst, das ist natürlich schön. (Ed Ed 97)

Für mich gibt's nichts Geilers, als die Tracks, die mir gut gefallen, auf einer richtig fetten Anlage richtig laut zu hören und da drauf Spaß zu haben. Und wenn du das dann noch mit ganz vielen anderen Leuten teilen kannst, ja, dann [...]. (Reusch 289)

Und dann gibt es Gigs, wo man spielt, weil man da spielen will und wo es halt nicht um das Geld geht [...]. Also das ist eher Fun. (Dirty Doering 39–45; vgl. auch Romboy 21)

Liveness steht in besonderem Maße dafür, verlaufsoffene, unvorhersehbare Performances mit Leben und unvergesslichen Momenten füllen zu können. Sind die Setzungen empfänglich für Situativität, werden Performances als besonders intensiv wahrgenommen. Hinsichtlich der Relevanz von Liveness geht es folglich auch zentral um DJs, Liveacts und Bands selbst, die für ihr Live-Spiel überraschend ähnliche Gründe angeben. Sie können, wenn sie live spielen, Spaß, Spannung, Überraschungen, Unvorhergesehenes, Abwechslung, Variation, Freiheit und Neues erleben; sie können die mit Live-Spiel verbundenen Herausforderungen und Risiken kreativ meistern, sich selbst und die eigene Musik ausdrücken, weiterentwickeln, bestätigen und authentifizieren. All dies kann auch für das Publikum zu einer höheren Erlebnisqualität und besseren Unterhaltung beitragen. Damit lassen sich sehr ähnliche Motive der Musiker\*innen beobachten, die auf gemeinsame Bezugspunkte bei der Konfiguration performativer Settings hinweisen. Hinsichtlich der dritten Forschungsfrage nach den Abgrenzungen der musikalischen Rollen kann somit festgehalten werden, dass sie sich anhand ihrer Motive hinsichtlich Dimension und Grad von Liveness kaum voneinander unterscheiden lassen. Dennoch priorisieren sie die Motive unterschiedlich, was sich in den verschiedenen Gewichtungen ihrer Materialisierungen und ihrer performativen Identitäten spiegelt.

Die Frage, ob Liveness im Techno damit musikalische Rollen konturiert, lässt sich somit nicht eindeutig beantworten. So wurde deutlich, dass eine klare Zuordnung der musikalischen Rollen innerhalb des entwickelten Modells schwerfällt (s. Abb. 9). Mögliche Zuordnungen können damit nur vorsichtige Annäherungen auf Basis der hier interviewten Musiker\*innen darstellen. Weitere Fälle wären entsprechend neu zu positionieren. Dies zeigt, wie vielfältig die musikalische Praxis der elektronischen Tanzmusik ist: DJs, Liveacts und Bands lassen sich in ihrer Liveness kaum mehr rollentypologisch verorten und sollten eher in ihrer Individualität wahrgenommen werden. Gerade Hybride (wie etwa Gheist) und diverse Mischformen (wie etwa Kollaborationen mit Orchestern) sind anschauliche Beispiele für diese Entwicklung. So betonen nicht nur Elektro Guzzi:

These borders will more and more disappear: „What is a band? What is a live electronic band?“. And maybe it doesn't really matter so much because a lot of [...] people who regarded as electronic musicians come from a producer background play with live bands and more bands try to find a way to incorporate electronic sound in their setup. So, it grows more together. (Elektro Guzzi 69)

#### 4. ERGEBNISDARSTELLUNG DER EMPIRISCHEN UNTERSUCHUNG

Dennoch zeichnet sich ab, dass die Rollen kaum identische Dimensionen von Liveness anbieten bzw. diese nicht im gleichen Ausmaß. Der Live-Begriff bleibt zur Distinktion bestehen, da Musiker\*innen hieraus ein Verständnis musikalischer Rollen beziehen. Hierbei wird verstärkt auf den Aspekt des Eigenrepertoires verwiesen, der Liveacts am deutlichsten von DJs unterscheidet. Liveacts und insbesondere Bands scheinen eher an einer künstlerischen Verwirklichung von etwas Eigenem interessiert, das sie differenziert, ausdrucksstark und umfassend kontrollierbar darbieten möchten, ohne dabei auf die Funktionalität des Tanzens zu verzichten. DJs hingegen orientieren sich eher daran, sich durch eine Flexibilisierung ihres musikalischen Handelns begrenzt vorhersehbaren Performances anpassen zu können und dadurch den Aufbau, den Erhalt und das Management von Stimmungen möglich zu machen. Sie können so die soziale Umgebung des Clubs klanglich abbilden und mit dieser inter- bzw. auf diese reagieren.

## 5. Schlussbetrachtung

Ziel dieser Arbeit war es, auf Basis empirischer Daten zu einer Bereichstheorie von Liveness in der elektronischen Tanzmusik beizutragen. Hierzu wurden erstmals zentrale Bedeutungen und Materialisierungen des Begriffs aus Sicht ausübender Musiker\*innen der Clubkultur erschlossen, kategorisiert und modelliert. Damit sind Sinnzusammenhänge und Differenzierungen aufgezeigt, die auf die „Veruneindeutigung“ von Live-Spiel als instrumentale Interaktion reagieren: Musiker\*innen beziehen sich, wenn sie über „live“ sprechen, oft auf eine Mischung von Dimensionen, durchaus auf instrumentale, jedoch ebenfalls auf soziale und ästhetische. Diese legen sie in ihren Performances individuell an und bedienen sie in Abhängigkeit von Situation und Kontext unterschiedlich – kraft ihrer körperlichen Präsenz, ihrer dargebotenen Musik sowie ihrer jeweiligen Praktiken.

Dass die interviewten Musiker\*innen auf Liveness als ein gesteigertes Erleben des Moments abzielen, stützt die Sichtweise, dass Liveness in der Kreation eines besonderen Vibes zwischen DJ und Publikum liegt, der nur in der Performance möglich ist (Thornton 1995; Ferreira 2008; Butler 2014/16; Rietveld 2017). Damit verstetigt sich ein zentrales Ideal des Genres: Liveness, die als wahrhaftig empfunden wird, versinnlicht Performances. Bereits Anfang der 1990er Jahre formulierte das legendäre Londoner (House-)Label Ministry of Sound des gleichnamigen Clubs in ihrem „Mission Statement“ ihre Absicht „to create the moments people live for“ (Mazierska & Gillon & Rigg 2021, S. 10). Den entsprechenden Imperativ, der sich für Künstler\*innen ergibt, formulieren Cashman & Garrido im Jahr 2020 sinngemäß: „Gestalte Performances so, dass sie nachhaltig im Gedächtnis bleiben.“

Einleitend wurde deutlich, dass unter Liveness im Techno auch, aber nicht nur, audio/visuell kausales Instrumentalspiel verstanden wird. DJs und Liveacts assoziieren Liveness mit einem instrumentalen Paradigma und nutzen dieses, um Liveness hervorzuheben, etwa, indem sie Handlungsmacht, Arbeit und Anstrengung demonstrieren und eine gewisse Lesbarkeit ihrer MSI für das Publikum anstreben (s. hierzu auch Butler 2014, S. 99–103; Hardjowirogo 2017, S. 17–21). Eine visuelle Überprüfung des Klangs bieten insbesondere Techno-Bands an, die ihre Darbietungen damit an eine traditionelle Lesart anpassen. Über die MSI bündelt sich Liveness aber ebenfalls in Assoziationen zu Neuem und Fehlerhaftem, was deshalb für Techno charak-

teristisch ist, da die Vermittlung von audio/visuell kausalem Instrumentalspiel erschwert bzw. verunmöglicht ist. Neues und Fehlerhaftes kann hier eher auditiv adressiert und erschlossen werden, was den typischen Darbietungssituationen in Clubs und auf Festivals entspricht („Du hörst ja nur“, Ed Ed 61). Auch Butler stellt dies an anderer Stelle fest, wenn er von „reflecting“ spricht: Indem Audiofragmente, die dem Publikum bekannt sind, erkennbar manipuliert würden, werde Liveness auditiv erzeugt (Butler 2014, S. 54–56).

Darbietungen durch eine performative Vermittlung generativer Prozesse aufzuwerten, steht im Einklang mit der genrespezifischen Wertschätzung, die Neuem in der elektronischen Tanzmusik in vielerlei Hinsicht entgegengebracht wurde bzw. wird, was den Kult um Sounds und wiederkehrende Retrowellen nicht in Abrede stellt. Bezogen auf die Produktion ist ein wirkmächtiges Narrativ, dass bewusst als fortschrittlich wahrgenommene Technik bzw. Technologien genutzt wurden und Tracks daran orientiert waren, möglichst originell, innovativ und „futuristisch“ zu klingen. Klänge wurden deshalb experimentell erkundet und teils regelrecht erforscht, etwa durch Verfahren des „trial and error“ (vgl. Volkwein 2002, S. 83; Bremer 2007, S. 43), durch Zweckentfremdung als „creative perversion“ (Butler 2006<sup>57</sup>), durch die Nutzung maschinell generierter Zu- oder Unfälle und deren Aufwertung („happy accidents“) sowie neuerdings durch die Integration von KI. Musikmach-Dinge vergegenständlichen selbst Neues, wie Pelleter (2020) in Bezug auf Drum-machines als „Futurhythmaschinen“ darstellt. Wenn DJs und insbesondere Liveacts diese in ihrem Musikmachen nutzten, könnten sie angebotene (Gegen)Geschichten aufgreifen und weiterführen, sie diese aber ebenfalls demontieren. Sie lassen damit eine Ästhetik des Zukünftigen denk- und fühlbar werden, zu der sie ihre Instrumente auffordern. All diese Praktiken der Produktion können ebenso in Performances stattfinden und damit Liveness als die Hervorbringung von etwas Neuem materialisieren. Eine ästhetische Orientierung an Ungehörtem lässt sich auch hier ausmachen: Butler beschreibt ein Navigieren der Performenden durch besagtes Netzwerk

---

<sup>57</sup> Vielzitiertes Beispiel für den bewusst falschen Gebrauch von Equipment, welcher nicht im Sinne der Herstellenden war, ist der analoge Bass-Synthesizer *TB-303* von *Roland*. Aufgrund seiner umständlichen Handhabung, seiner unzuverlässigen Wiedergabe und seinem bassfernen Klang konnte er sich als möglicher Ersatz für Bassist\*innen auf der Konzertbühne nicht durchsetzen. Stattdessen wurde er zum stilprägenden Klangcharakteristikum des Acid House (vgl. ebd., S. 68).

aus performativen Möglichkeiten (Butler 2014, S. 230), wodurch provisorisches Material zu etwas Neuem transformiert würde; Sanden (2013) verweist in mehreren Dimensionen von Liveness auf eine „initial utterance“ und auch Kjus (2018, S. 25) betont die Bedeutung der ersten Äußerung („the first instance“), der in der westlichen Kultur eine besondere Aufmerksamkeit geschenkt werde.

Dass hierbei Fehler möglich sind und dies Liveness markiert, bekräftigen auch Reason & Lindelof (2016, S. 6f.). Ihnen zufolge sei jedoch nicht entscheidend, ob Fehler wirklich einträfen. Da Techno hingegen für maschinelle Akkuratheit steht, die sich für gewöhnlich durch die Abwesenheit von Fehlern auszeichnet und diese sogar performativ verunmöglicht werden, etwa bei *Ableton Live* (vgl. Ismaiel-Wendt 2016), scheint Liveness sich hier gerade durch das *tatsächliche* Eintreffen von Fehlern zu materialisieren, zumal die visuell lesbare Risikobewältigung intransparent ist und selbst deren auditive Vermittlung nicht konfliktfrei verläuft. Emmerson zufolge vermittelten gerade Momente des Scheiterns die Handlungsmacht von DJs, bspw. wenn sich Tracks als unpassend entpuppen (Emmerson 2007, S. 26). Offenkundige Fehler besitzen damit das Potenzial, Liveness zu demonstrieren. Dies unterstreicht, warum Verwundbarkeit ein Kriterium für Setzungen wird (vgl. D’Errico 2018, S. 142).

Neben diesen Anschlüssen, die die Ergebnisse der Arbeit stützen, sind die entwickelten Kategorien dahingehend einzuschränken, dass sie die Perspektive des Publikums nur durch den Blick der Interviewten einbeziehen, obwohl Liveness relational ist (vgl. Auslander 2012, S. 10). So ließe sich künftig durch die spartenbezogene Musikpublikumsforschung ergänzend untersuchen, welche der Dimensionen von Liveness aus welchen Gründen für ein wie zusammengesetztes Publikum tatsächlich bedeutsam sind und wie es diese in der Performance konkret (ko-)konstituiert. Hierzu ein Beispiel: Im Streit um steuerliche Abgaben argumentierten die Betreibenden des Berghain, dass ihr Publikum gezielt aufgrund bestimmter DJs komme (vgl. Hornberger 2019, S. 185f.), womit es folglich (auch) aus „Liebhaber\*innen“ bestehen wird. Auf diese lässt auch Kjus schließen, der anhand von Gruppeninterviews mit Fans von Electronica belegt, dass für sie die Unterscheidung zwischen DJs und Liveacts bzw. zwischen DJ-Sets und Live-Sets sehr wohl relevant ist, da sie ihre Erwartungen an eine Performance hieran ausrichten (Kjus 2018, S. 107f.). Dennoch seien Musiker\*innen für sie nur ein Grund neben anderen, auf Festivals diese oder jene Show zu besuchen (ebd., S. 109f.). Auf eben jene „User“ lässt eine Studie der Berliner Clubcomission (2019, S. 51) schließen, die für den Raum Berlin verschie-

dene Gründe für den Clubbesuch ausmacht: erstens, um die Musik intensiv zu erleben und dazu zu tanzen (76%); zweitens, um Freunde zu treffen (69%) und drittens, um sich abzulenken und dem Alltag zu entfliehen (51%). Mitterlehner legte bereits 1996 nahe, dass der Wunsch nach dem Erleben veränderter Bewusstseinszustände – „Tranceerlebnisse“ – ein zentraler Grund für Clubbesuche ist. Auch wenn sich aufgrund der Diversität der Clubkultur pauschale Einschätzungen zu Publika verbieten, werden hier Kontinuitäten angedeutet, die weiterzuverfolgen und v.a. kritisch zu diskutieren wären.

Für DJs folgert Kjus auf Grundlage dieser Einschätzung zunächst, diesen Bedürfnissen wie folgt nachzukommen, was an ihre Rolle als Dienstleister\*- und Entertainer\*innen erinnert: „The ability to make people feel ‚alive‘ is more important than the fact that the music is produced ‚live‘“ (Kjus 2018, S. 114). Die Kategorien der vorliegenden Arbeit setzen hier an, indem sie Bedeutungen dieses „(a)live“ konkretisieren und erweitern, was auch für Publika gewinnbringend sein könnte. Das Modell von Liveness kann fallspezifisch angewendet werden: Bezogen auf das durch instrumentale Interaktionen ermöglichte Eingreifen könnte bspw. Reusch als DJ so in Track-Selection, Mixing und Effektieren als live wahrgenommen werden, Einmusik als Liveact überdies im Spiel von Drummachine und Synthesizer, dem Programmieren und Arrangieren.

Ein anderer Diskussionsanlass der Ergebnisse liegt, zugespitzt formuliert, in einer Diskrepanz zwischen Theorie und Praxis. So basiert das Modell auf theoretisch infrage gestellten Gegenüberstellungen (vgl. Abschnitt 2.2), die sich im Forschungsverlauf zur Dimensionalisierung der Kategorien von Liveness als zunehmend problematisch, aber zugleich als äußerst praktikabel erwiesen haben: praktikabel dahingehend, da sich die Darbietungen der Musiker\*innen vielfach in einem Dazwischen realisieren, in dem sich teils disparate Bedeutungen des Feldes semantisch kartieren ließen; problematisch, weil sie nicht der Vielschichtigkeit der Performance gerecht werden und Dichotomien reproduzieren. Liveness materialisiert sich weniger durch Mensch *oder* Maschine, sondern eher durch Mensch *und* Maschine, wie es Ströme (26) zutreffend als Symbiose beschreiben. Beide bedingen die Darbietung, in ihr verweben sich Performativität und Medialität. Maschinen lassen sich längst als Aktanten betrachten, die, ausgehend von kulturell eingeschriebenen „Presets“ (Ismail-Wendt 2016), handeln und darin als MusikmachDinge dem Instrumentalspiel durch humane Akteur\*innen nicht zwangsläufig unterlegen sind. Eine diskursive Trennung von Mensch und Maschine ist eine künstliche, die im Widerspruch dazu steht, dass

Performances der elektronischen Tanzmusik sich per Definition durch ihre maschinelle Durchdringung realisieren. Hohe Grade an Liveness im Techno also in der Absenz von Maschinen und Automatisierung zu sehen, berücksichtigt nicht, dass Techno-Performances ihre Kraft maßgeblich aus Technologien beziehen und hierauf angewiesen sind. Dies gilt auch – bzw. sogar besonders augenfällig – für elektrifizierte Techno-Bands, in dessen Performances Maschinen aus Sicht des Publikums ausgeblendet sein können, diese aber für ihre Darbietung (bspw. in Form der Verstärkung) elementar sind. Die maschinelle Omnipräsenz im Techno lässt ihre Liveness erst als solche erkennbar werden: Sie werden auch deshalb als besonders live wahrgenommen, weil sie ein traditionelles Paradigma von Liveness bedienen, dem Techno sonst nicht folgt. Das Aufkommen des Spiels von Geräten, die nicht als live gelten, verleihen Instrumenten ihre Signifikanz:

Es gibt eine Millionen Bands, alle spielen live. Live sein Instrument zu spielen ist ja nichts Besonderes. Wir sind jetzt ja nur im Vergleich zum DJ. (MEUTE 33)

Die zur Diskussion gestellten Begriffspaare bilden demnach Startpunkte für eine weitere Auseinandersetzung, die theoretische Schlussfolgerungen mit empirisch gewonnenen Befunden weiter in Einklang zu bringen hat. Die vorgeschlagenen Kategorien können nun inhaltlich weiter gefüllt und theoretisch angereichert werden (bspw. „Eingreifen“, „Neues erschaffen“, „Fehler machen“). So hängt Live-Spiel als MSI stets von den Möglichkeiten des individuellen Setups ab, die sich am Einzelfall konkretisieren lassen: Über welche Funktionen verfügen die einzelnen Komponenten der Konfigurationen und wie werden sie in der entsprechenden Situation von den jeweiligen Musiker\*innen genutzt? Inhaltliche und methodische Herausforderungen der Bearbeitung dieser Fragen liegen in individualisierten Setups, aber auch in einer Schwerpunktsetzung des Feldes: Live-Performances werden von Musiker\*innen nicht selten dahingehend gedacht, was besonders gute ausmacht, wie eine Darbietung eigener Musik gegenüber der von fremder Musik gelingt und welche Setups dafür benutzt werden sollten. Wie jedoch bspw. das Einrichten und Abspielen einer automatisierten Effektspur in Echtzeit innerhalb der Performance theoretisch mit Liveness in Verbindung zu bringen ist, spielt für sie im Gegensatz zu den Kriterien einer Performance, „die funktioniert“, aus nachvollziehbaren Gründen eine untergeordnete Rolle. Spezifische Grade an Liveness sind weniger wichtig, etwa hinsichtlich Bass-Drum-Sounds, die als vorab erstellte Samples in Echtzeit abgespielt werden (Einmusik) gegenüber denen, die in Echtzeit durch eine Drummachine eines Modulsynthesizers entstehen (Ströme) oder durch das Schlagzeugspiel mit

einer akustischen, mikrofonierten, verstärkten und zusätzlich Samples triggernden Bass-Drum (Elektro Guzzi).

Einer Konkretisierung der Kategorien steht indes entgegen, dass diese ein gewisses Abstraktionsniveau erfordern, um überindividuell geteilte Bedeutungen von Liveness begrifflich stabilisieren zu können. Ein konkreter Praxisbezug liegt aber darin, Impulse für Setzungen von Musiker\*innen geben und so Performance-Konzepte präzisieren zu können: Auf Basis welcher Kriterien richten Musiker\*innen nicht nur der elektronischen Tanzmusik, sondern auch im Hip Hop und Pop ihre performativen Settings ein? Wie entscheiden sie, welche Elemente sie „spielen“ und welche sie „abspielen“ lassen? Die Arbeit hat angedeutet, dass diese Überlegungen mit vielfältigen situativen und kontextuellen Einflüssen konfrontiert sind, eingefasst in Aushandlungsprozesse der eigenen performativen Identitäten. Dass als Folge der Abstraktion der Kategorien hier schließlich ein breites Verständnis von Liveness bestärkt wird, geht darauf zurück, Liveness als flexibles kulturelles Konzept (Sanden 2013) zu begreifen. Hieraus ist eine entsprechende Vielfalt an Assoziationen zu Liveness emergiert, auch wenn sich „live“ vordergründig in einem Verweis auf Liveacts und deren Eigenrepertoire oder Bands und deren Instrumentalspiel erschöpft.

Diskutiert werden kann, ob diese Assoziationen eine positive Logik und Konsistenz bemühen, obwohl „live“ obsolet geworden ist. So wendet Ashby gegenüber Sanden ein: „like other items of culture, words can become relics, vague communicational artefacts, or just illogical conveniences“ (Ashby 2013). Tatsächlich ist die Kritik am Live-Begriff in der Clubkultur nicht zu übersehen, die diesen, so Romboy (27), „zweckentfremde“ und genretypisch neu besetze. Ein lediglich rhetorischer Gebrauch des Live-Begriffs, wie ihn Van Es (2017, S. 11–14) benennt, wiederholt den alten Vorwurf der Rock- gegenüber der frühen Discomusik, dass diese sich über die Nutzung des Begriffs lediglich kulturelles Prestige aneigne (vgl. Thornton 1995, S. 43f.).

Festhalten lässt sich jedoch, dass „live“ für DJs, Liveacts und Bands dieser Arbeit eine spezifische Möglichkeit bleibt, ihrer Performance Bedeutung(en) zu verleihen. Liveness setzt sich damit als dynamisches Konzept fort. Dies liegt auch entscheidend an der auditiven und visuellen Dominanz maschineller Architekturen, zu denen Bedeutungen des Live-Begriffs sich stets ins Verhältnis setzen. Deshalb ist „live spielen“ auch nicht durch andere Diskurse von Performance (bspw. Improvisation) zu ersetzen, auch wenn offenkundig ist, dass Liveness vielfältige Diskurse berührt und somit weiterhin multiperspektivisch zu untersuchen ist. Musiker\*innen nutzen den

Begriff trotz seiner Ambivalenz, da er spezifische Bedeutungen auffaltet, die auf den Bedingungen mediatisierter Performances beruhen, in denen sie agieren.

Die Interviews, aus denen die Bedeutungen in erster Linie hervorgegangen sind, sind letztlich aber weder vollständig noch zuende interpretiert. Sie enthalten einen „*Überschuss* an Bedeutung/en“ (Breuer et al. 2019, S. 46, Hervorhebung im Original), sie lassen sich weiter auslegen, diskursivieren und perspektivieren, sie sind offen für zukünftiges Reformulieren. Begann diese Arbeit mit einem biografischen Narrativ, endet sie mit dieser Neugier auf zukünftige Lesarten von Liveness.



## 6. Literaturverzeichnis

- Ahlers, Michael & Jacke, Christoph (2017): „A Fragile Kaleidoscope: Institutions, Methodologies and Outlooks on German Popular Music (Studies).“ In: *Perspectives on German Popular Music*. Hg. v. dens. London, New York, N.Y.: Routledge (=Ashgate Popular and Folk Music), S. 3–15.
- Ahlers, Michael (2018): „Komposition und Produktion von populärer Musik.“ In: *Handbuch Musik und Medien: Interdisziplinärer Überblick über die Mediengeschichte der Musik*. Hg. v. Holger Schramm. Wiesbaden: Springer VS, S. 421–448.
- Anderton, Chris & Pisfil, Sergio (2021): *Researching Live Music. Gigs, Tours, Concerts and Festivals*. Hg. v. dens. London, New York, N.Y.: Routledge / Focal Press.
- Appen, Ralf von (2013): „Schein oder Nicht-Schein? Zur Inszenierung von Authentizität auf der Bühne.“ In: *Ware Inszenierungen. Performance, Vermarktung und Authentizität in der populären Musik*. Hg. v. Dietrich Helms. Bielefeld: transcript Verlag (=Beiträge zur Populärmusikforschung, 39), S. 41–69.
- Ashby, Arved (2013): „Liveness in Modern Music: Musicians, Technology, and the Perception of Performance. By Paul Sanden.“ [Review] In: *Music and Letters* (94/4), S. 719–721.
- Attias, Bernardo (2013): „Subjectivity in the Groove. Phonography, Digitality, and Fidelity.“ In: *DJ Culture in the Mix. Power, Technology, and Social Change in Electronic Dance Music*. Hg. v. dems., Anna Gavanoas und Hillegonda C. Rietveld. New York, N.Y.: Bloomsbury Academic, S. 15–49.
- Auslander, Philip (2004): „Performance Analysis and Popular Music: A Manifesto.“ In: *Contemporary Theatre Review* (14/1), S. 1–13.
- Auslander, Philip (2008): *Liveness. Performance in a Mediatized Culture*. 2. Aufl. New York, N.Y.: Routledge.
- Auslander, Philip (2023): *Liveness. Performance in a Mediatized Culture*. 3. Aufl. New York, N.Y.: Routledge.
- Auslander, Philip (2012): „Digital Liveness. A Historico-Philosophical Perspective.“ In: *Performing Arts Journal [PAJ]* (102), S. 3–11.
- Auslander, Philip (2013): „Sound und Bild: Die audio/visuelle Ökonomie musikalischer Performance.“ In: *Ware Inszenierungen. Performance, Vermarktung und Authentizität in der populären*

## 6. LITERATURVERZEICHNIS

- Musik*. Hg. v. Dietrich Helms. Bielefeld: transcript Verlag (=Beiträge zur Populärmusikforschung, 39), S. 23–39.
- Auslander, Philip (2016): „Afterword. So Close and Yet So Far. The Proxemics of Liveness.“ In: *Experiencing Liveness in Contemporary Performance: Interdisciplinary Perspectives*. New York, N.Y.: Routledge.
- Auslander, Philipp (2018a): *Reactivations. Essays on Performance and Its Documentation*. Ann Arbor, Mich.: University of Michigan Press.
- Auslander, Philipp (2018b): „Liveness Revisited‘ at the the [sic!] NEH Institute 2018 — Thursday 21 June 2018.“ In: *youtube.com*, <<https://www.youtube.com/watch?v=FddAFn4O-Ig>>, Version vom 21.06.2018, Zugriff: 15.08.2020.
- Auslander, Philip (2021): *In Concert: Performing Musical Persona*. Ann Arbor, Mich.: University of Michigan Press.
- Baym, Nancy K. (2018): *Playing to the Crowd. Musicians, Audiences, and the Intimate Work of Connection*. New York, N.Y.: New York University Press.
- Benjamin, Walter (1963) [1936]: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Bense, Arne (2011): „#CTM11: Live ist tot, es lebe die Liveness!?“ In: *Netzpiloten.de*, <<https://www.netzpiloten.de/ctm11-live-ist-tot-es-lebe-die-liveness/>>, Version vom 10.02.2011, Zugriff: 18.12.2019.
- Bense, Arne (2016): „Live – eine gelöschte Unterscheidung.“ In *Netzpolitik.org*, <<https://netzpolitik.org/2016/live-eine-geloeschte-unterscheidung/>>, Version vom 12.08.2016, Zugriff: 18.12.2019.
- Binas-Preisendörfer, Susanne (2011): „Live is life. Faszination und Konjunktur des Popkonzerts, Überlegungen zur Performativität medienvermittelter musikkultureller Praktiken.“ In: *Populäre Musik, mediale Musik? Transdisziplinäre Beiträge zu den Medien der populären Musik*. Hg. v. Christofer Jost, Daniel Klug, Axel Schmidt und Klaus Neumann-Braun. Baden-Baden: Nomos, S. 131–146.
- Birks, Melanie & Mills, Jane (2015): *Grounded Theory. A Practical Guide*. 2. Aufl. Los Angeles, Calif. [u. a.]: SAGE.
- Bjørn, Kim (2017): *Push Turn Move. Interface Design in Electronic Music*. Kopenhagen: Bjooks Media.
- Bogner, Alexander & Littig, Beate & Menz, Wolfgang (2014): *Interviews mit Experten. Eine praxisorientierte Einführung*. Wiesbaden: Springer VS.

- Bogner, Alexander & Littig, Beate & Menz, Wolfgang (Hg.) (2009): *Interviewing Experts. Methodology and Practice*. Basingstoke, Hants.: Palgrave Macmillan.
- Bonz, Jochen (2005): „Zeichen und Techno. Eine Feldforschung zwischen den Signifikanten des Tracks.“ In: *Techno-Visionen. Neue Sounds, neue Bildräume*. Hg. v. Sandro Droschl, Christian Höller und Harald A. Wiltse. Wien, Graz: Folio; Kunstverein Medienturm, S. 35–54.
- Borscheid, Peter (2020): *The American Way of Music: wie Pop und Rock die Welt eroberten*. Stuttgart: Franz Steiner Verlag (=Studien zur Alltags- und Kulturgeschichte, 33).
- Brackett, David (2016): *Categorizing Sound. Genre and Twentieth-Century Popular Music*. Oakland, Calif.: University of California Press.
- Brennan, Matt (2020): *Kick It: A Social History of the Drum Kit*. New York, N.Y.: Oxford University Press.
- Bremer, Harm (2007): *Grooveboxen im Techno-Liveact. Geschichte – Technik – performative Strategien*. Osnabrück: ePos music (=Beiträge zur Medienästhetik der Musik, 3). Online verfügbar unter <<https://www.epos.uni-osnabrueck.de/buch.html?id=76>>, Zugriff: 06.10.20 [Magisterarbeit Universität Lüneburg, 2006].
- Breuer, Franz & Muckel, Petra & Dieris, Barbara (Hg.) (2019): *Reflexive Grounded Theory. Eine Einführung für die Forschungspraxis*. 4., durchg. und akt. Aufl. Wiesbaden: Springer VS.
- Breuer, Franz & Muckel, Petra (2016): „Reflexive Grounded Theory. Die Fokussierung von Subjektivität, Selbstreflexivität und Kreativität des/der Forschenden.“ In: *Handbuch Grounded Theory. Von der Methodologie zur Forschungspraxis*. Hg. v. Claudia Equit und Christoph Hohage. Weinheim, Basel: Beltz Juventa, S. 67–85.
- Brewster, Bill & Broughton, Frank (2006): *Last Night a DJ Saved My Life. The History of the Disc Jockey*. Akt. und überarb. Aufl. New York, N.Y.: Grove Press.
- Broughton, Frank & Brewster, Bill (2006): *How to DJ (Properly). The Art and Science of Playing Records*. London: Bantam Press.
- Butler, Mark Jonathan (2006): *Unlocking the Groove. Rhythm, Meter, and Musical Design in Electronic Dance Music*. Bloomington, Ind.: Indiana University Press (=Profiles in Popular Music).
- Butler, Mark Jonathan (Hg.) (2012): *Electronica, Dance and Club Music*. Farnham, Surrey: Ashgate (=The Library of Essays on Popular Music).
- Butler, Mark Jonathan (2014): *Playing With Something That Runs. Technology, Improvisation, and Composition in DJ and Laptop Performance*. Oxford [u. a.]: Oxford University Press.

## 6. LITERATURVERZEICHNIS

- Butler, Mark Jonathan (2016): „Kommunikative Strategien und Ideologien von Liveness bei Laptop-Performances.“ In: *techno studies. Ästhetik und Geschichte elektronischer Tanzmusik*. Hg. v. Kim Feser und Matthias Pasdzierny. Berlin: b\_books, S. 211–220.
- Budde, Dirk (2000): „Elektronische Tanz- und Unterhaltungsmusik: ‚Spotlights‘ zur Produktionsweise aus Insider-Sicht.“ In: *Populäre Musik im kulturwissenschaftlichen Diskurs*. Hg. v. Helmut Rösing und Thomas Phleps. Karben: Coda (=Beiträge zur Populärmusikforschung, 25/26), S. 59–71.
- Bundesverband Musikindustrie (Hg.) (2021): *Musikindustrie in Zahlen 2020*. Online verfügbar unter [https://www.musikindustrie.de/fileadmin/bvmi/upload/06\\_Publikationen/MiZ\\_Jahrbuch/2020/BVMI\\_Musikindustrie\\_in\\_Zahlen\\_2020.pdf](https://www.musikindustrie.de/fileadmin/bvmi/upload/06_Publikationen/MiZ_Jahrbuch/2020/BVMI_Musikindustrie_in_Zahlen_2020.pdf), Zugriff 13.04.2022.
- Cascone, Kim (2003): „Deterritorialisierung, historisches Bewusstsein, System. Die Rezeption der Performance von Laptop-Musik.“ In: *Soundcultures. Über elektronische und digitale Musik*. Hg. v. Marcus S. Kleiner und Achim Szepanski. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 101–106 [Übersetzung von Esra Sandikcioglu].
- Cashman, David & Garrido, Waldo (2020): *Performing Popular Music. The Art of Creating Memorable and Successful Performances*. New York, N.Y., London: Routledge.
- Clarke, Adele (2012): *Situationsanalyse. Grounded Theory nach dem Postmodern Turn. Herausgegeben und mit einem Vorwort von Reiner Keller*. Wiesbaden: Springer VS.
- Caryl, Kristan (2013): „What Is [Live]? – The New Generation Of Live Techno.“ In: *Attackmagazine.com*, <https://www.attackmagazine.com/features/long-read/what-is-live-new-generation-live-techno/>, Version vom 10.10.2013, Zugriff: 17.11.2019.
- Charmaz, Kathy (2014) [2006]. *Constructing Grounded Theory*. 2. Aufl. London: SAGE.
- Collins, Nick & Schedel, Margaret & Wilson, Scott (Hg.) (2013): *Electronic Music*. Cambridge: University Press (=Cambridge Introductions to Music).
- Croft, John (2007): „Theses on Liveness.“ In: *Organised Sound* (12/1), S. 59–66.
- Dannhauer, Michael (2021): *(Über-)Leben als Popmusiker\*in. Eine empirische Untersuchung zur tertiären Ausbildung, dem Tätigkeitsprofil sowie den professionellen Herausforderungen und Kompetenzbeständen von Berufsmusiker\*innen im Bereich Populärer Musik*. Lüneburg: Hochschulschriften der Leuphana Universität Lüneburg [Dissertation, 2020].
- Denk, Felix & Thülen, Sven von (2014): *Der Klang der Familie. Berlin, Techno und die Wende*. Berlin: Suhrkamp.
- D’Errico, Mike (2018): „Technologies of Play in Hip-Hop and Electronic Dance Music Production and Performance.“ In: *Critical Approaches to the Production of Music and Sound*.

- Hg. v. Samantha Bennett und Eliot Bates. New York, N.Y., London: Bloomsbury Academic, S. 138–153.
- Deutsches Musikinformationszentrum (2020): „Bevorzugte Musikrichtungen nach Altersgruppen.“ In: *miz*, <[http://miz.org/downloads/statistik/31/31\\_Bevorzugte\\_Musikrichtungen\\_Altersgruppen.pdf](http://miz.org/downloads/statistik/31/31_Bevorzugte_Musikrichtungen_Altersgruppen.pdf)>, Zugriff: 24.03.2021.
- Diaz-Bone, Rainer (2010) [2002]: *Kulturwelt, Diskurs und Lebensstil. Eine diskurstheoretische Erweiterung der bourdieuschen Distinktionstheorie*. 2., erw. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Dietl, David (2019): *Berlin Bouncer*. Deutschland: Flare Film, Rundfunk Berlin-Brandenburg, ARTE. [Dokumentation]
- Doehring, André (2015): „Andrés’s ‚New For U‘: New For Us. On Analysing Electronic Dance Music.“ In: *Song Interpretation in 21<sup>st</sup>-Century Pop Music*. Hg. v. ders., Ralf von Appen, Allan F. Moore, Dietrich Helms, Derek B. Scott und Stan Hawkins. Farnham: Ashgate Publishing Ltd (=Ashgate Popular and Folk Music Series), S. 133–155.
- Doehring, André & Ginkel, Kai & Krisper, Eva (2019): „Remixe. Remixen. Populärmusikforschung. Potentiale für methodologische Neugestaltungen.“ In: *(Dis-)Orienting Sounds. Machtkritische Perspektiven auf populäre Musik*. Hg. v. Ralf von Appen und Mario Dunkel. Bielefeld: transcript Verlag (=Beiträge zur Populärmusikforschung, 45), S. 283–304.
- Dresing, Thorsten & Pehl, Thorsten (2018) [2011]: *Praxisbuch Interview, Transkription & Analyse. Anleitungen und Regelsysteme für qualitativ Forschende*. 8. Aufl. Marburg: Eigenverlag. Online verfügbar unter <[www.audiotranskription.de/praxisbuch](http://www.audiotranskription.de/praxisbuch)>, Zugriff: 06.10.2020.
- Dröner, Alexandra (2013): „Rückblick 2012: EDM. Der Wischmob [sic!] des Teufels.“ In: *De:Bug*, <<http://de-bug.de/mag/ruckblick-2012-edm/>>, Version vom 08.01.2013, Zugriff: 19.11.2019.
- Emmerson, Simon (2007): *Living Electronic Music*. Hampshire, Hants., Burlington, Vt.: Ashgate.
- Enders, Bernd (2013): „Vom Idiophon zum Touchpad. Die musiktechnologische Entwicklung zum virtuellen Musikinstrument.“ In: *Musik/Medien/Kunst. Wissenschaftliche und künstlerische Perspektiven*. Hg. v. Beate Flath. Bielefeld: transcript Verlag (=Kultur und Medientheorie), S. 55–74.
- Endreß, Alexander (2021): „Wo steht die Live- und Entertainmentbranche? Ausblick auf die nächste Auflage des Sammelbandes.“ In: *Musikwirtschaft im Zeitalter der Digitalisierung. Handbuch für Wissenschaft und Praxis*. Hg. v. ders. und Hubert Wandjo. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft / Popakademie Baden-Württemberg. S. 515–517.

## 6. LITERATURVERZEICHNIS

- Es, Karin van (2017): *The Future of Live*. Cambridge, Malden, Mass.: Polity Press.
- Esch, Rüdiger (2014): *Electri-City: Elektronische Musik aus Düsseldorf*. Berlin: Suhrkamp.
- Fabbri, Franco (1982): „A Theory of Musical Genres: Two Applications.“ Online verfügbar unter <<http://www.tagg.org/xpdfs/ffabbri81a.pdf>>, Zugriff: 17.11.2019.
- Fabbri, Franco (1999): „Browsing Music Spaces: Categories And The Musical Mind.“ Online verfügbar unter <<https://www.tagg.org/xpdfs/ffabbri990717.pdf>>, Zugriff 07.10.2020.
- Fabbri, Franco (2012): „How Genres Are Born, Change, Die: Conventions, Communities and Diachronic Processes.“ In: *Critical Musicological Reflections. Essays in Honour of Derek B. Scott*. Hg. v. Stan Hawkins. Farnham, Surrey: Ashgate, S. 179–191.
- female:pressure / Trouble Makers (2020): *FACTS Survey 2020*. Online verfügbar unter <<https://femalepressure.wordpress.com/facts2020pressrelease/>>, Zugriff 21.01.2023.
- Fernandez, Karina (2016): „Grounded Theory und soziologische Ethnografie.“ In: *Handbuch Grounded Theory. Von der Methodologie zur Forschungspraxis*. Hg. v. Claudia Equit und Christoph Hohage. Weinheim, Basel: Beltz Juventa, S. 307–324.
- Ferreira, Pedro Peixoto (2008): „When Sound Meets Movement: Performance in Electronic Dance Music.“ In: *Leonardo Music Journal* (18), S. 17–20.
- Feser, Kim & Pasdzierny, Matthias (2016): „... and a musicologist present at all times‘ – elektronische Tanzmusik im Fokus populärer Diskurse und akademischer Forschung.“ In: *techno studies. Ästhetik und Geschichte elektronischer Tanzmusik*. Hg. v. dens. Berlin: b\_books, S. 7–21.
- Felton, David (Hg.) (2016): *The Secrets of Dance Music Production*. 4. Aufl. London: Latitude Press (Attack Magazine, Jake Island Ltd).
- Fikentscher, Kai (2000): „You better work!“. *Underground Dance Music in New York City*. Hanover, N.H.: Wesleyan University Press.
- Fikentscher, Kai (2013): „It’s not the mix, it’s the selection‘. Music Programming in Contemporary DJ Culture.“ In: *DJ Culture in the Mix. Power, Technology, and Social Change in Electronic Dance Music*. Hg. v. Bernardo Attias, Anna Gavanas und Hillegonda C. Rietveld. New York, N.Y.: Bloomsbury Academic, S. 123–149.
- Fischer-Lichte, Erika (2004): „Liveness.“ In: *Ästhetik des Performativen*. Hg. v. ders. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 114–129.
- Flath, Beate (2017): „Musik(wirtschafts)kulturen – eine Annäherung am Beispiel von Hatsune Miku.“ In: *Lied und populäre Kultur. Jahrbuch des Zentrums für Populäre Kultur und*

- Musik* (62), Hg. v. Knut Holtsträter und Michael Fischer. Münster: Waxmann, S. 225–240.
- Förstel, Alexander & Egermann, Hauke (2015): „Die DJ-Performance im Club-Kontext – eine Beobachtungsstudie.“ In: *Jahrbuch der Deutschen Gesellschaft für Musikpsychologie* (25), S. 117–133.
- Fritsch, Melanie & Strötgen, Stefan (2012): „Relatively Live. How to Identify Live Music Performances.“ In: *Music and the Moving Image* (5/1), S. 47–66. Online verfügbar unter <<http://www.jstor.org/stable/10.5406/musimoviimag.5.1.0047>>, Zugriff: 17.11.2019.
- Frith, Simon (2007): „Why Live Music Matters.“ In: *Scottish Music Review: Indeterminacy and Technology* (1/1), S. 1–17.
- Frith, Simon (2013): „The Value of Live Music.“ In: *Ware Inszenierungen. Performance, Vermarktung und Authentizität in der populären Musik*. Hg. v. Dietrich Helms und Thomas Phleps. Bielefeld: transcript Verlag (=Beiträge zur Populärmusikforschung, 39), S. 9–22.
- Garnier, Laurent & Brun-Lambert, David (2008): *Elektroschock. Die Geschichte der elektronischen Tanzmusik*. Höfen: Hannibal.
- Georgi, Claudia (2014): *Liveness on Stage. Intermedial Challenges in Contemporary British Theatre and Performance*. Berlin, Boston, Mass.: De Gruyter (=Contemporary Drama in English Studies, 25).
- Goetz, Rainald (2008) [1998]: *Rave. Erzählung*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Godau, Marc & Eusterbrock, Linus & Haenisch, Matthias & Hasselhorn, Johannes & Knigge, Jens & Krebs, Matthias & Rolle, Christian & Stenzel, Maurice & Weidner, Verena (2019): „MuBiTec: Musikalische Bildung mit mobilen Digitaltechnologien.“ In: *Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung*. Hg. v. Benjamin Jörissen, Stephan Kröner und Lisa Unterberg. München: kopaed (=Kulturelle Bildung und Digitalität, 1), S. 129–148.
- Garcia, Luis-Manuel (2013): „Editor’s Introduction: Doing Nightlife and EDMC Fieldwork.“ In: *Dancecult. Journal for Electronic Dance Music Culture* (5/1), S. 3–17. Online verfügbar unter <<https://dj.dancecult.net/index.php/dancecult/issue/view/45>>, Zugriff: 18.11.2019.
- Garcia, Luis-Manuel & James, Robin (2021) [in Arbeit]: *The Oxford Handbook of Electronic Dance Music*. Oxford: Oxford University Press.
- Gilli, Lorenz (2017): „„Navigate Your Set“. Zur Virtuosität von DJs.“ In: *Schneller, Höher, Lauter. Virtuosität in populären Musiken*. Hg. v. Thomas Phelps. Bielefeld: transcript Verlag (=Beiträge zur Populärmusikforschung, 43), S. 153–179.

## 6. LITERATURVERZEICHNIS

- Glantz, Alexander & Michael, Tobias (2014): „Interviewereffekte.“ In: *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung*. Hg. von Nina Baur und Jörg Blasius. Wiesbaden: Springer VS, S. 313–322.
- Großmann, Rolf (2010): „Distanzierte Verhältnisse? Zur Musikinstrumentalisierung der Reproduktionsmedien.“ In: *Klang (ohne) Körper. Spuren und Potenziale des Körpers in der elektronischen Musik*. Hg. v. Michael Harenberg und Daniel Weissberg. Bielefeld: transcript Verlag (=MedienAnalysen, 5), S. 183–200.
- Großmann, Rolf (2013): „303, MPC, A/D: Popmusik und die Ästhetik digitaler Gestaltung.“ In: *Performativität und Medialität Populärer Kulturen. Theorien, Ästhetiken, Praktiken*. Hg. v. Marcus S. Kleiner und Thomas Wilke. Wiesbaden: Springer VS, S. 299–319.
- Harenberg, Michael & Weissberg, Daniel (2010): „Der Verlust der Körperlichkeit in der Musik und die Entgrenzung klanglichen Gestaltungspotenzials.“ In: *Klang (ohne) Körper. Spuren und Potenziale des Körpers in der elektronischen Musik*. Hg. v. dens. Bielefeld: transcript Verlag (=MedienAnalysen, 5), S. 7–17.
- Hardjowirogo, Sarah-Indriyati (2017): „Instrumentality. On the Construction of Instrumental Identity.“ In: *Musical Instruments in the 21<sup>st</sup> Century. Identities, Configurations, Practices*. Hg. v. Till Bovermann, Alberto de Campo, Hauke Egermann, Sarah-Indriyati Hardjowirogo und Stefan Winzierl. Singapur: Springer Singapore, S. 9–24.
- Hardjowirogo, Sarah-Indriyati (2023): *„Instrumentalität“. Der Begriff des Musikinstruments zwischen Klangerzeuger, Kultgerät und Körper-Technik*. Hildesheim, Zürich, New York: Universitätsverlag Hildesheim / Georg Olms Verlag (=MusikmachDinge. ((audio)) Ästhetische Strategien und Sound-Kulturen, Bd. 7, hg. v. Rolf Großmann und Johannes S. Ismaiel-Wendt).
- Hartmann, Andreas (2013): „Die vereinigten Raver von Amerika.“ In: *Zeit.de*, <<http://www.zeit.de/kultur/musik/2013-06/hakkasan-las-vegas-ibiza-edm>>, Version vom 18.06.2013, Zugriff: 18.11.2019.
- Hein, Christoph (2001): „Der Turntable als Musikinstrument.“ In: *PopScriptum 7. Musik und Maschine*. Hg. v. Forschungszentrum Populäre Musik der Humboldt-Universität Berlin. Online verfügbar unter <[https://edoc.hu-berlin.de/bitstream/handle/18452/21040/pst07\\_hein.pdf?sequence=1](https://edoc.hu-berlin.de/bitstream/handle/18452/21040/pst07_hein.pdf?sequence=1)>, Zugriff: 17.11.2019.
- Helfferrich, Cornelia (2011): *Die Qualität empirischer Daten. Manual für die Durchführung qualitativer Interviews*. 4. Aufl., Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Helfferrich, Cornelia (2014): „Leitfaden- und Experteninterviews.“ In: *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung*. Hg. v. Nina Baur und Jörg Blasius. Wiesbaden: Springer VS, S. 559–574.

- Helms, Dietrich & Phleps, Thomas (Hg.) (2013): *Ware Inszenierungen. Performance, Vermarktung und Authentizität in der populären Musik*. Bielefeld: transcript Verlag (=Beiträge zur Populärmusikforschung, 39).
- Hemming, Jan (2016): *Methoden der Erforschung populärer Musik*. Wiesbaden: Springer VS (=Systematische Musikwissenschaft, 1).
- Henschel, Robert (2015): „Andere Orte. Andere Körper. Zum Verhältnis von Affekt, Heterotopie und Techno im Berghain.“ In: Samples. Online-Publikationen der Gesellschaft für Populärmusikforschung (13). Online verfügbar unter <<http://www.gfpm-samples.de/Samples13/henschel.pdf>>, Version vom 07.03.2015, Zugriff: 25.03.2021.
- Hickethier, Knut (2010): „Mediatisierung und Medialisierung der Kultur.“ In: *Die Mediatisierung der Alltagswelt*. Hg. v. Maren Hartmann und Andreas Hepp. Wiesbaden: Springer VS, S. 85–96.
- Hitzler, Ronald & Pfadenhauer, Michaela (2008): „Arbeitsalltag einer Kultfigur: Der Techno-DJ.“ In: Aus Politik und Zeitgeschehen (ApuZ) – Idole – Kult (52), S. 33–38, Online verfügbar unter <<http://www.bpb.de/apuz/30756/idole-kult>>, Zugriff: 17.11.2019.
- Hoffmann, Roger (2001): „Musikalische Avantgarde in der elektronischen Tanzmusik der Gegenwart.“ In: *Elektroakustische Musik*. Hg. v. Elena Ungeheuer. Laaber: Laaber-Verlag (=Handbuch der Musik im 20. Jhdt., 5), S. 94–111.
- Holt, Fabian (2007): *Genre in Popular Music*. Chicago, Ill.: University of Chicago Press.
- Hollstein, Betina & Ullrich, Carsten G. (2003): „Einheit trotz Vielfalt? Zum konstitutiven Kern qualitativer Forschung.“ In: *Soziologie* (32/4), S. 29–43.
- Hornberger, Barbara & Jacke, Christoph (2017): „Zufällig gut? Über Live-Performances und Virtuositätspotenziale. Helene Fischers Berliner Auftritt im Regen.“ In: *Schneller, Höher, Lauter. Virtuosität in populären Musiken*. Hg. v. Thomas Phelps. Bielefeld: transcript Verlag (=Beiträge zur Populärmusikforschung, 43), S. 65–81.
- Hornberger, Barbara (2019): „Live/Life extensions. Über Popkonzerte als performative Dispositive.“ In: *Große Formen in der populären Musik*. Hg. v. Christofer Jost und Gregor Herzfeld. Münster, New York: Waxmann (=Populäre Kultur und Musik, 26), S. 185–196.
- Hugill, Andrew (2012): *The Digital Musician*. 2. Aufl. New York, N.Y. [u. a.]: Routledge.
- International Federation of the Phonographic Industry (2019): „Music Listening 2019. A look at how recorded music is enjoyed around the world.“ In *ifpi*, <<https://www.ifpi.org/wp-content/uploads/2020/07/Music-Listening-2019-1.pdf>>, Zugriff: 25.03.2021.

## 6. LITERATURVERZEICHNIS

- Ismaiel-Wendt, Johannes Salim (2016): „Über Liveness und Improvisation, Verwaltungsakte, panoptische Tabellen, wohltemperierte Audiofiles, Musik-Fertigkeiten und also auch Ableton Live.“ In: *post\_PRESETS. Kultur, Wissen und populäre MusikmachDinge*. Hg. v. dems. Hildesheim [u. a.]: Universitätsverlag Hildesheim/Georg Olms Verlag, S. 117–153.
- Ismaiel-Wendt, Johannes Salim & Pfaffenholz, Edward (2018): „Wer hat Angst vor Milli Vanilli? Set-ups als tonnenschwere Dispositionen musikalischer Produktion und Performance.“ In: *Musikformulare und Presets. Musikkulturalisierung und Technik/Technologie*. Hg. v. Johannes Salim Ismaiel-Wendt und Alan Fabian. Hildesheim [u. a.]: Universitätsverlag Hildesheim/Georg Olms Verlag, S. 196–211.
- Jensenius, Alexander Refsum & Lyons, Michael (Hg.) (2017): *A NIME Reader. Fifteen Years of New Interfaces for Musical Expression*. Basel: Springer International Publishing (=Current Research in Systematic Musicology, 3).
- Jerrentrup, Ansgar (1992): „Techno – Vom Reiz einer reizlosen Musik.“ In: *Stationen populärer Musik: Vom Rock, n’ Roll zum Techno*. Hg. v. Helmut Rösing und Thomas Phleps. Hamburg: CODA-Verlag (=Beiträge zur Populärmusikforschung, 12), S. 46–84.
- Jerrentrup, Ansgar (1995): „Techno-Musik und ihr eigenwilliges Szenario.“ In: *Popmusic Yesterday – Today – Tomorrow*. Hg. v. Markus Heuger und Matthias Prell. Regensburg: Con-Brio (=Forum Musik Wissenschaft, 1), S. 107–121.
- Jerrentrup, Ansgar (2000): „Der DJ als Musiker. Überlegungen zu einem neuen Umgang mit Musik.“ In: *Kultureller Wandel und Musikpädagogik*. Hg. v. Niels Knolle. Essen: Die Blaue Eule (=Musikpädagogische Forschung 21), S. 51–87.
- Jerrentrup, Ansgar (2001): „Das Mach-Werk. Zur Produktion, Ästhetik und Wirkung von Technomusik.“ In: *Techno-Soziologie. Erkundungen einer Jugendkultur*. Hg. v. Ronald Hitzler und Michaela Pfadenhauer. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (=Ergebniswelten, 1), S. 185–210.
- Jones, Angela C. & Bennett, Rebecca J. (Hg.) (2015): *The Digital Evolution of Live Music*. Oxford: Chandos Publishing.
- Jóri, Anita & Lücke, Martin (Hg.) (2020): *The New Age of Electronic Dance Music and Club Culture*. Wiesbaden: Springer Verlag (=Music Business Research, 3).
- Jóri, Anita (2021): „The Meanings of ‚Electronic Dance Music‘ and ‚EDM‘.“ In: *The Evolution of Electronic Dance Music*. Hg. v. Ewa Mazierska, Les Gillon und Tony Rigg. New York, N.Y. [u. a.]: Bloomsbury Academic (=Popular Music), S. 25–40.
- Jóri, Anita (2022): *The Discourse Community of Electronic Dance Music*. Bielefeld: transcript Verlag (=Popular Music).

- Jóri, Anita / Robin, Guillaume (2024): *Living at Night in Times of Pandemic. Night Studies and Club Culture in France and Germany*. Bielefeld: transcript Verlag (=Popular Music).
- Kaiser, Robert (2014): *Qualitative Experteninterviews. Konzeptionelle Grundlagen und praktische Durchführung*. Wiesbaden: Springer VS.
- Kaul, Timor (2017): „Techno.“ In: *Handbuch Popkultur*. Hg. v. Thomas Hecken und Marcus S. Kleiner. Stuttgart: Metzler, S. 106–110.
- Kärki, Kimi (2021): „Vocaloid liveness? Hatsune Miku and the live production of Japanese virtual idol concerts.“ In: *Researching Live Music. Gigs, Tours, Concerts and Festivals*. Hg. v. Chris Anderton und Sergio Pisfil. London, New York: Routledge / Focal Press, S. 127–140.
- Kelle, Udo (2011): „‘Emergence‘ oder ‚Forcing‘? Einige methodologische Überlegungen zu einem zentralen Problem der Grounded Theory.“ In: *Grounded Theory Reader*. Hg. v. Günter Mey und Katja Mruck. 2., akt. und erw. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 235–260.
- Keller, Manuela (1995): „Endlos schlaufende Vierviertel-Maschinen. Eine Musikanalyse.“ In: *Techno*. Hg. v. Philipp Anz, Patrick Walder und Claus Bachor. Zürich: Bilger, S. 123–129.
- Kirn, Peter (2011): *The Evolution of Electronic Dance Music*. Milwaukee, Wis.: Backbeat Books.
- Kirsten, Hermes (2022): *Performing Electronic Music Live*. London, New York: Routledge / Focal Press.
- Kjus, Yngvar (2018): *Live and Recorded. Musical Experience in the Digital Millenium*. Palgrave Macmillan (=Pop Music, Culture and Identity).
- Klein, Gabriele (2004): *Electronic Vibration. Pop Kultur Theorie*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften (=Erlebniswelten, 8).
- Knoblauch, Hubert (2001): „Fokussierte Ethnographie: Soziologie, Ethnologie und die neue Welle der Ethnographie.“ In: *Sozialer Sinn. Zeitschrift für hermeneutische Sozialforschung* (2/1), S. 123–141.
- Knoblauch, Hubert (2002): „Fokussierte Ethnografie als Teil einer soziologischen Ethnographie. Zu Klärung eines Missverständnisses.“ In: *Sozialer Sinn. Zeitschrift für hermeneutische Sozialforschung* (3/1), S. 129–135.
- Knoblauch, Hubert (2014): „Ethnografie.“ In: *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung*. Hg. v. Nina Baur und Jörg Blasius. Wiesbaden: Springer VS, S. 521–528.

## 6. LITERATURVERZEICHNIS

- Kolesch, Doris (2014): „Liveness.“ In: *Metzler Lexikon Theatertheorie*. Hg. v. Erika Fischer-Lichte, Doris Kolesch und Matthias Warstat. 2., akt. und erw. Aufl. Stuttgart, Weimar: Metzler, S. 199–201.
- Kruse, Jan (2014): *Qualitative Interviewforschung: ein integrativer Ansatz*. 2., überarb. und erg. Aufl. Weinheim, Basel: Beltz Juventa.
- Kühn, Jan-Michael (2010): *Wie entsteht Neues bei der Produktion elektronischer Tanzmusik? Eine explorativ-ethnografische Erhebung*. Online verfügbar unter <[https://musikwirtschaftsforschung.files.wordpress.com/2009/03/house\\_techno\\_produktion\\_diplomarbeit\\_jan\\_michael\\_kuehn.pdf](https://musikwirtschaftsforschung.files.wordpress.com/2009/03/house_techno_produktion_diplomarbeit_jan_michael_kuehn.pdf)>, Zugriff: 16.11.2019 [Diplomarbeit Technische Universität Berlin, 2010].
- Kühn, Jan Michael (2011): „Fokussierte Ethnografie als Forschungsmethode am Beispiel der Untersuchung von Technomusik-Produzenten in Homerecording-Studios.“ In: *Studentisches Soziologiemagazin* (1), S. 52–63.
- Kühn, Jan-Michael (2017): *Die Wirtschaft der Techno-Szene. Arbeiten in einer subkulturellen Ökonomie*. Wiesbaden: Springer VS.
- Labhun, Cord Henning (2012): *DJ-Kultur in der digitalen Revolution*. Online verfügbar unter <[http://www.berlin-kreuzberg-institut.de/cord/CORD\\_LABUHN-DJ\\_Kultur\\_in\\_der\\_digitalen\\_Revolution.pdf](http://www.berlin-kreuzberg-institut.de/cord/CORD_LABUHN-DJ_Kultur_in_der_digitalen_Revolution.pdf)>, Zugriff: 16.11.2019 [Diplomarbeit Humboldt-Universität zu Berlin, 2012].
- Lena, Jennifer C. (2012): *Banding Together. How Communities Create Genres in Popular Music*. Princeton, N.J. [u. a.]: Princeton University Press.
- Littig, Beate (2008): „Interviews mit Eliten – Interviews mit ExpertInnen: Gibt es Unterschiede?“ In: *Forum Qualitative Sozialforschung (FQS)* (9/3), S. 1–17. Online verfügbar unter <<http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/1000/2184>>, Zugriff: 17.11.2019.
- Littig, Beate (2011): „Interviews mit Experten und Expertinnen.“ In: *Enzyklopädie Erziehungswissenschaften Online*. Hg. v. Sabine Maschke und Ludwig Stecher. Weinheim, München: Juventa Verlag. S. 1–17.
- Lothwesen, Kai Stefan (1999): „Methodische Aspekte der musikalischen Aspekte von Techno.“ In: *Erkenntniszunachs durch Analyse. Populäre Musik auf dem Prüfstand*. Hg. v. Helmut Rösing und Thomas Phleps. Baden-Baden: Coda Musikservice (=Beiträge zur Populärmusikforschung, 24), S. 70–89.
- Lücke, Martin (2020): „Club Culture and Electronic Dance Music in Berlin: An Economic, Social, and Aesthetical Perspective.“ In: *The New Age of Electronic Dance Music and Club*

- Culture*. Hg. v. Anita Jóri und Martin Lücke. Wiesbaden: Springer Verlag (=Music Business Research, 3), S. 55–62.
- Mathei, Dennis (2012): *Oh my god – it's techno music! Definition und Abgrenzung des Technostils unter Berücksichtigung historischer, stilistischer und soziologischer Aspekte*. Osnabrück: ePos music (=Beiträge zur Medienästhetik der Musik, 12). Online verfügbar unter <<https://www.epos.uni-osnabrueck.de/buch.html?pid=92>>, Zugriff: 26.03.2021 [Masterarbeit Folkwang Universität Essen, 2008].
- Mathei, Dennis (2019): „Vom Dancefloor nach SoundCloud. Der digital turn der Technoszene und die Produktivität der daraus resultierenden Distinktionen.“ In: *Musik und Stadt*. Hg. v. Lorenz Grünewald-Schukalla, Martin Lücke, Matthias Rauch und Carsten Winter. Wiesbaden: Springer VS (=Jahrbuch für Musikwirtschafts- und Musikkulturforschung, 2/2018), S. 113–146.
- Matos, Michaelangelo (2015): *The Underground is Massive. How Electronic Dance Music Conquered America*. New York, N.Y.: Dey St., HarperCollins Publishers.
- Mazierska, Ewa & Gillon, Les & Rigg, Tony (Hg.) (2020): „Introduction. The Continuous Significance of Live Music.“ In: *The Future of Live Music*. Hg. v. dens. New York, N.Y. [u. a.]: Bloomsbury Academic (= Popular Music), S. 1–16.
- Mazierska, Ewa & Gillon, Les & Rigg, Tony (2021): „Introduction. The past and future of electronic dance music.“ In: *The Evolution of Electronic Dance Music*. Hg. v. dens. New York, N.Y. [u. a.]: Bloomsbury Academic (= Popular Music), S. 1–21.
- McLeod, Kembrew (2001): „Genres, Sub-Genres, Sub-Sub-Genres, etc.: Sub-Genre Naming in Electronic/Dance Music.“ In: *Journal of Popular Music Studies* (13), S. 59–75.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.) (2021): *JIM-Studie 2021. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger*. Online verfügbar unter <[https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie\\_2021\\_barrierefrei.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie_2021_barrierefrei.pdf)>, Zugriff 13.04.2022.
- Meuser, Michael & Nagel, Ulrike (2005): „ExpertInneninterviews – vielfach erprobt, wenig bedacht. Ein Beitrag zur qualitativen Methodendiskussion. In: *Das Experteninterview – Theorie, Methoden, Anwendung*. Hg. v. Alexander Bogner, Beate Littig und Wolfgang Menz. 2. Aufl. Opladen: Leske + Budrich, S. 71–93.
- Mey, Günter & Mruck, Katja (2011): „Grounded-Theory-Methodologie: Entwicklung, Stand, Perspektiven.“ In: *Grounded Theory Reader*. Hg. v. dens. 2, akt. und erw. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 11–48.

## 6. LITERATURVERZEICHNIS

- Meyer, Erik (2000): *Die Techno-Szene. Ein jugendkulturelles Phänomen aus sozialwissenschaftlicher Perspektive*. Opladen: Leske + Budrich (=Forschung Soziologie, 60) [Dissertation Justus Liebig-Universität Gießen, 1999].
- Meyen, Michael (2009): „Medialisierung.“ In: *Medien & Kommunikationswissenschaft* (57/1), S. 23–38.
- Miranda, Eduardo & Wanderly, Marcelo (2006): „New Digital Musical Instruments: Control and Interaction Beyond the Keyboard.“ In: *Computer Music and Digital Audio Series* (21), S. 20–22.
- Mischer, Britta & Yuriko, Nana (2012): *Bar 25 – Tage außerhalb der Zeit*. Deutschland: Andro Steinborn. [Dokumentation]
- Mitterlehner, Ferdinand (1996): „Let’s fly together! Zur Untersuchung veränderter Bewusstseinszustände während einer Techno-Party.“ In: *Mainstream – Underground – Avantgarde. Rockmusik und Publikumsverhalten*. Hg. v. Helmut Rösing. Karben: Coda (=Beiträge zur Populärmusikforschung, 18), S. 23–35.
- Montano, Ed & Zagorski-Thomas, Simon (Hg.) (2014): „Production Technologies and Studio Practice in Electronic Dance Music Culture.“ In: *Dancecult. Journal of Electronic Dance Music Culture* (6/1). Online verfügbar unter <<https://dj.dancecult.net/index.php/dancecult/issue/view/60>>, Zugriff: 26.03.2021.
- Moralis, Christos (2019): *Live Popular Electronic Music. „Performable Recordings“*. Online verfügbar unter <<http://repository.uwl.ac.uk/id/eprint/6560/>>, Zugriff: 28.03.2021 [Dissertation University of West London, 2018].
- Muckel, Petra (2011): „Die Entwicklung von Kategorien mit der Methode der Grounded Theory.“ In: *Grounded Theory Reader*. Hg. v. Günter Mey und Katja Mruck. 2., akt. und erw. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 333–352.
- Möllenkamp, Andreas (2017): „Musiksoftware und die Demokratisierung der Musikkultur. Zu den Effekten der Digitalisierung für Musiker.“ In: *Samples*. Online-Publikationen der Gesellschaft für Populärmusikforschung (15). Online verfügbar unter <<http://www.aspm-samples.de/Samples15/moellenkamp.pdf>>, Zugriff 26.03.2021.
- Niemczyk, Ralf & Schmidt, Torsten (2000): *From Scratch. Das DJ-Handbuch*. Köln: Kiepenheuer & Witsch.
- Papenburg, Jens Gerrit (2016): „Boomende Bässe der Disco- und Clubkultur. Musikanalytische Herausforderungen durch taktile Klänge.“ In: *techno studies. Ästhetik und Geschichte elektronischer Tanzmusik*. Hg. v. Kim Feser und Matthias Pasdzierny. Berlin: b\_books, S. 195–210.

- Papenburg, Jens Gerrit (2017): „Produktion.“ In: *Handbuch Popkultur*. Hg. v. Thomas Hecken und Marcus S. Kleiner. Stuttgart: Metzler, S. 123–128.
- Parzer, Michael (2014): „Empirische Methoden in der Popmusikforschung.“ In: *Populäre Musik. Geschichte, Kontexte, Forschungsperspektiven*. Hg. v. Ralf von Appen, Nils Grosch und Martin Pfeleiderer. Laaber: Laaber-Verlag (=Kompendien Musik, 14), S. 241–250.
- Passaro, Sandra & Meteo, Daniel (2017): „The Berlin Sound of Techno.“ In: *Perspectives on German Popular Music*. Hg. v. Michael Ahlers und Christoph Jacke. London, New York, N.Y.: Routledge (=Ashgate Popular and Folk Music), S. 237–244.
- Pelleter, Malte (2020): ‚Futurhythmaschinen‘. *Drum-Machines und die Zukünfte auditiver Kulturen*. Hildesheim, Zürich, New York: Universitätsverlag Hildesheim / Georg Olms Verlag (=MusikmachDinge. ((audio)) Ästhetische Strategien und Sound-Kulturen, Bd. 3, hg. v. Rolf Großmann und Johannes S. Ismaiel-Wendt).
- Poschardt, Ulf (1997): *DJ Culture. Diskjockeys und Popkultur*. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Pfeleiderer, Martin (1999): „Here Comes the Drumz.“ In: *Erkenntniszuwachs durch Analyse. Populäre Musik auf dem Prüfstand*. Hg. v. Helmut Rösing und Thomas Phleps. Baden-Baden: Coda Musikservice (=Beiträge zur Populärmusikforschung, 24), S. 27–48.
- Pfeleiderer, Martin (2009): „Live-Veranstaltungen von populärer Musik und ihre Rezeption.“ In: *Musikrezeption, Musikdistribution und Musikproduktion. Der Wandel des Wertschöpfungsnetzwerks in der Musikwirtschaft*. Hg. v. Gerhard Gensch, Eva Maria Stöckler und Peter Tschmuck. Wiesbaden: Gabler Verlag/GWV Fachverlage GmbH Wiesbaden, S. 83–107.
- PricewaterhouseCoopers (2020): *German Entertainment and Media Outlook 2020-2024*. Online verfügbar unter <<https://www.pwc.de/de/technologie-medien-und-telekommunikation/german-entertainment-and-media-outlook-2020-2024.html>>, Zugriff 13.02.2022.
- Rapp, Tobias (2009): *Lost and Sound. Berlin, Techno und der Easyjetset*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Ratcliff, Robert (2014): „A Proposed Typology of Sampled Material Within Electronic Dance Music.“ In: *Dancecult. Journal for Electronic Dance Music Culture* (6/1), S. 79–122. Online verfügbar unter <<https://dj.dancecult.net/index.php/dancecult/article/view/369/459>>, Zugriff: 28.03.2021.
- Reason, Matthew & Lindelof, Anne M. (2016): „Introduction.“ In: *Experiencing Liveness in Contemporary Performance. Interdisciplinary perspectives*. Hg. v. dens. London, New York, N.Y.: Routledge (=Routledge Advances in Theatre & Performance Studies), S. 1–15.

## 6. LITERATURVERZEICHNIS

- Reichertz, Jo & Wilz, Sylvia M. (2016): Welche Erkenntnistheorie liegt der Grounded Theory zugrunde? In: *Handbuch Grounded Theory. Von der Methodologie zur Forschungspraxis*. Hg. v. Claudia Equit und Christoph Hohage. Weinheim, Basel: Beltz Juventa, S. 48–66.
- Reitsamer, Rosa (2014): *Die Do-it-yourself-Karrieren der DJs. Über die Arbeit in elektronischen Musikszenen*. Bielefeld: transcript Verlag (=Studien zur Populärmusik).
- Reynolds, Simon (2013): *Energy Flash. A Journey Through Rave Music and Dance Culture*. Überarb. Aufl. New York, N.Y.: Soft Skull Press.
- Rietveld, Hillegonda C. (1998): *This Is Our House: House Music, Cultural Spaces, and Technologies*. Brookfield, Vt.: Ashgate.
- Rietveld, Hillegonda C. (2001): „Im Strom des Techno. ‚Slow-Mix‘-DJ-Stile in der Dance Music der 90er Jahre.“ In: *Rock- und Popmusik*. Hg. v. Elmar Budde, Peter Wicke und Monika Bloss. Laaber: Laaber-Verlag (=Handbuch der Musik im 20. Jahrhundert, 8), S. 267–301.
- Rietveld, Hillegonda C. (2013): „Introduction.“ In: *DJ Culture in the Mix. Power, Technology, and Social Change in Electronic Dance Music*. Hg. v. Bernardo Attias, Anna Gavanas und Hillegonda C. Rietveld. New York, N.Y.: Bloomsbury Academic, S. 1–14.
- Rietveld, Hillegonda C. (2017): „Authenticity and Liveness in Digital DJ Performance.“ In: *Musicians and their Audiences: Performance, Speech and Mediation*. Hg. v. Elina Hytönen-Ng und Ioannis Tsioulakis. New York, N.Y., Abingdon, Oxon.: Routledge, S. 123–133.
- Rubow, Oli (2007): *E-Beats am Drumset. Kreative Konzepte zur Liveumsetzung programmierter und elektronischer Beats*. Neusäß: LEU-Verlag.
- Sanden, Paul (2013): *Liveness in Modern Music. Musicians, Technology, and the Perception of Performance*. New York, N.Y.: Routledge (=Routledge Research in Music).
- Saxer, Marion (2011): „Von der Ideologie der ‚Liveness‘ zur Reflexion und Variation der Live-Erfahrung. Eine kleine Mediengeschichte des Live-Begriffs.“ In: *Mind the Gap! Medienkonstellationen zwischen zeitgenössischer Musik und Klangkunst*. Hg. v. ders. Saarbrücken: Pfau-Verlag (=Schriften der fgnm, 1), S. 138–147.
- Schaubrich, Josef (2016): „Von Menschen, Maschinen und dem Minimalen. Musikanalytische Überlegungen zum Techno-Projekt The Brandt Brauer Frick Ensemble.“ In: *Samples*. Online-Publikationen der Gesellschaft für Populärmusikforschung (14). Online verfügbar unter <<http://www.aspm-samples.de/Samples14/schaubrich.pdf>>, Zugriff 06.10.2020.
- Schaubrich, Josef (2019): „Technoides Klanggeschehen und seine performative Praxis am Beispiel von Bauchklängen ‚Le Mans‘.“ In: *Pop weiter denken. Neue Anstöße aus Jazz Studies*,

- Philosophie, Musiktheorie und Geschichte*. Hg. v. Ralf von Appen und André Doehring. Bielefeld: transcript Verlag (=Beiträge zur Populärmusikforschung, 44), S. 73–93.
- Schaubrich, Josef & Ruth, Nicolas (2019): „Der beste DJ aller Zeiten?! – Meta-Rankings auf Basis von Leser\*innen-Umfragen ausgewählter Musikmagazine der elektronischen Tanzmusik von 1991–2017.“ In: *Samples*. Online-Publikationen der Gesellschaft für Populärmusikforschung (17). Online verfügbar unter <<http://www.aspm-samples.de/Samples%2017/Schaubrich%20Ruth.pdf>>, Zugriff 06.10.2020.
- Schaubrich, Josef (2020): „The Human Modular Synthesizer – The Musical Design and Live Performance of Elektro Guzzi’s ‚Pentagonia‘.“ In: *The New Age of Electronic Dance Music and Club Culture*. Hg. v. Anita Jóri und Martin Lücke. Wiesbaden: Springer Verlag (=Music Business Research, 3), S. 133–151.
- Schwanhäuber, Anja (2010): *Kosmonauten des Underground. Ethnografie einer Berliner Szene*. Frankfurt a. M., New York, N.Y.: Campus-Verlag (=Interdisziplinäre Stadtforschung, 7) [Dissertation Humboldt-Universität zu Berlin, 2007].
- Seufert, Wolfgang (2015): *Musikwirtschaft in Deutschland*. Berlin: Bundesverband Musikindustrie.
- Small, Christopher (2010): *Musicking. The Meanings of Performing and Listening*. Middletown, Conn.: Wesleyan University Press.
- Smudiths, Alfred (2009): „Soziologie der Musikproduktion.“ In: *Musikrezeption, Musikdistribution und Musikproduktion. Der Wandel des Wertschöpfungsnetzwerks in der Musikwirtschaft*. Hg. v. Gerhard Gensch, Eva Maria Stöckler und Peter Tschmuck. Wiesbaden: Gabler Verlag/GWV Fachverlage GmbH Wiesbaden, S. 241–265.
- Snoman, Rick (2014): *Dance Music Manual. Tools, Toys, and Techniques*. Burlington, Mass.: Focal Press.
- Sprenger, Christian & Ott, Dorothee (2022): *Techno House Deutschland*. HR/RBB/SWR/MDR. [Dokureihe]
- Stange-Elbe, Joachim (2015): *Computer und Musik. Grundlagen, Technologien und Produktionsumgebungen der digitalen Musik*. Berlin, Boston, Mass.: De Gruyter.
- Stange-Elbe, Joachim & Bronner, Kai (2008): „Musikinstrumentenindustrie im digitalen Paradigmenwechsel.“ In: *Musikrezeption, Musikdistribution und Musikproduktion. Der Wandel des Wertschöpfungsnetzwerks in der Musikwirtschaft*. Hg. v. Gerhard Gensch, Eva Maria Stöckler und Peter Tschmuck. Wiesbaden: Gabler Verlag/GWV Fachverlage GmbH Wiesbaden, S. 311–333.

## 6. LITERATURVERZEICHNIS

- Steventon, John (2010): *DJing for Dummies*. Chichester, Sussex: John Wiley & Sons (=For Dummies).
- Strauss, Anselm L. (1991) [1987]: *Grundlagen qualitativer Sozialforschung. Datenanalyse und Theoriebildung in der empirischen soziologischen Forschung*. München: Fink.
- Strauss, Anselm L. & Corbin, Juliet (1996) [1990]: *Grounded Theory: Grundlagen Qualitativer Sozialforschung*. Weinheim: Beltz/Psychologie Verlags Union.
- Strübing, Jörg (2014): „Grounded Theory und Theoretical Sampling.“ In: *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung*. Hg. v. Nina Baur und Jörg Blasius. Wiesbaden: Springer VS, S. 457–472.
- Teipel, Jürgen (2013): *Mehr als laut. DJs erzählen*. Berlin: Suhrkamp.
- Thom, Nico (2008): „Die Erforschung technoider Tanzmusik – Ein historischer Abriss.“ In: *Elektroakustische Musik: Technologie, Ästhetik und Theorie als Herausforderung an die Musikwissenschaft*. Hg. v. Tatjana Böhme-Mehner, Klaus Mehner und Motje Wolf. Essen: Blaue Eule, S. 119–130.
- Thom, Nico (2014): „Elektronische Tanzmusik.“ In: *Populäre Musik. Geschichte, Kontexte, Forschungsperspektiven*. Hg. v. Ralf von Appen, Nils Grosch und Martin Pfeleiderer. Laaber: Laaber-Verlag (=Kompendien Musik, 14), S. 176–189.
- Thornton, Sarah (1995): *Club Cultures. Music, Media and Subcultural Capital*. Hoboken, N.J.: Wiley.
- Tröndle, Martin (Hg.) (2018): *Das Konzert II. Beiträge zum Forschungsfeld der Concert Studies*. Bielefeld: transcript Verlag.
- Unterkofler, Ursula (2016): „Wer soziales Handeln erforscht, muss soziales Handeln beobachten. Zum Potenzial der Ethnografie für eine pragmatistisch-handlungstheoretische Grounded Theory Methodologie.“ In: *Handbuch Grounded Theory. Von der Methodologie zur Forschungspraxis*. Hg. v. Claudia Equit und Christoph Hohage. Weinheim, Basel: Beltz Juventa, S. 290–306.
- Volkwein, Barbara (1999): „Es macht Bleep.“ In: *Erkenntniszuwachs durch Analyse. Populäre Musik auf dem Prüfstand*. Hg. v. Helmut Rösing und Thomas Phleps. Baden-Baden: Coda Musikservice (=Beiträge zur Populärmusikforschung, 24), S. 51–68.
- Volkwein, Barbara (2002): *What's Techno? Geschichte, Diskurse und musikalische Gestalt elektronischer Unterhaltungsmusik*. Osnabrück: ePos music (=Beiträge zur Systematischen Musikwissenschaft, 4). Online verfügbar unter <<https://www.epos.uni-osna-brueck.de/books/v/volb03/pages/index.htm>>, Zugriff: 26.03.2021 [Dissertation Universität Hamburg, 2001].

- Volkwein, Barbara (2016): „Klangzeitgeschehen. Werkanalyse elektronischer Clubmusik.“ In: *techno studies. Ästhetik und Geschichte elektronischer Tanzmusik*. Hg. v. Kim Feser und Matthias Pasdzierny. Berlin: b\_books, S. 171–182.
- Waltz, Alexis (2014): „Techno-Kapitalismus: So läuft der Tanz ums große Geld.“ In: *Groove.de*, <<http://groove.de/2014/09/05/techno-kapitalismus-so-laeuft-der-tanz-ums-grosse-geld/>>, Version vom 05.09.2014, Zugriff 18.11.2019.
- Wendlandt, Florian (2008): *Digital DJing. Medienwandel und DJ-Culture*. Online verfügbar unter <[https://laudioll.de/proaudio/pdfs/texte/ma\\_wendlandt.pdf](https://laudioll.de/proaudio/pdfs/texte/ma_wendlandt.pdf)>, Zugriff 06.10.2020 [Magisterarbeit Leuphana Universität Lüneburg, 2008].
- Wicke, Peter (1997): „Let the sun shine in your heart. Was die Musikwissenschaft mit der Love Parade zu tun hat oder Von der diskursiven Konstruktion des Musikalischen.“ In: *Die Musikforschung* (50/4). Kassel: Bärenreiter Verlag, S. 421–433.
- Wicke, Peter (1998a): „Techno.“ In: *Die Musik in Geschichte und Gegenwart. Allgemeine Enzyklopädie der Musik* [26 Bände in zwei Teilen]. Hg. v. Friedrich Blume und Ludwig Finscher. Bd. 9. 2., neubearb. Ausg. Kassel: Bärenreiter, S. 428–430.
- Wicke, Peter (1998b): „„Move Your Body“. Über Sinn, Klang und Körper.“ Referat auf dem Symposium „Sehen und Hören in der Medienwelt“ der Gesellschaft für Ästhetik, Hannover 2.–4.10.1998. Online verfügbar unter <<http://www.popmusicology.org/PDF/Move.pdf>>, Zugriff: 17.11.2019.
- Wicke, Peter & Ziegenrucker, Wieland & Ziegenrucker, Kai-Erik (2007a): „live.“ In: *Handbuch der populären Musik. Geschichte, Stile, Praxis, Industrie*. Hg. v. dens. Mainz: Schott, S. 404.
- Wicke, Peter & Ziegenrucker, Wieland & Ziegenrucker, Kai-Erik (2007b): „Techno.“ In: *Handbuch der populären Musik. Geschichte, Stile, Praxis, Industrie*. Hg. v. dens. Mainz: Schott, S. 734f.
- Wicke, Peter (2007): „Zwischen musikalischer Dienstleistung und künstlerischem Anspruch. Der Musiker in den populären Musikformen.“ In: *Musiksoziologie*. Hg. v. Helga de la Motte-Haber und Hans Neuhoff. Laaber: Laaber-Verlag (=Handbuch der Systematischen Musikwissenschaft, 4), S. 222–243.
- Wicke, Peter (2010): „Genres, Stile und musikalische Strömungen populärer Musik in Deutschland.“ Hg. v. Deutsches Musikinformationszentrum (miz)/Deutscher Musikrat. Online verfügbar unter <[www.miz.org/static\\_de/themenportale/einfuehrungstexte\\_pdf/04\\_JazzRockPop/wicke\\_genres.pdf](http://www.miz.org/static_de/themenportale/einfuehrungstexte_pdf/04_JazzRockPop/wicke_genres.pdf)>, Zugriff: 17.11.2019.
- Wicke, Peter (2011): *Rock und Pop. Von Elvis Presley bis Lady Gaga*. München: Verlag C.H. Beck.

## 6. LITERATURVERZEICHNIS

- Wicke, Peter (2019): „Populäre Musik.“ In: *Musikleben in Deutschland*. Hg. v. Deutsches Musikinformationszentrum (miz)/Deutscher Musikrat, S. 350–375.
- Wiese, Klemens (2014): „Live Entertainment.“ In: *Gravitationsfeld Pop. Was kann Pop? Was will Popkulturwirtschaft? Konstellationen in Berlin und anderswo*. Hg. v. Uwe Breitenborn, Thomas Düllo und Sören Birke. Bielefeld: transcript Verlag, S. 113–131.
- Wilke, Thomas (2014): „Vom Platten- zum Datenreiter: Digitalisierung und DJing in populären Kulturen.“ In: *Gravitationsfeld Pop. Was kann Pop? Was will Popkulturwirtschaft? Konstellationen in Berlin und anderswo*. Hg. v. Uwe Breitenborn, Thomas Düllo und Sören Birke. Bielefeld: transcript Verlag, S. 61–79.

# Anhang

## Interviewleitfaden<sup>58</sup>

- I. Selbstverortungen: Genre und musikalische Rolle
  - i. Wie verortet ihr euch stilistisch?
  - ii. Wie definiert ihr eure musikalische Rolle (bzw. eure musikalischen Rollen)?
- II. Produktion: Auswahl von Instrumenten und Begründung dieser Auswahl
  - i. Welches Equipment verwendet ihr bei euren Auftritten (im Studio)?
  - ii. Warum verwendet ihr genau dieses Equipment? Nach welchen Kriterien habt ihr dieses zusammengestellt?
- III. Performance: Verständnis von Liveness und Begründung der Praktiken von Liveness
  - i. Was versteht ihr unter live und warum seid ihr demnach live bzw. nicht live?
  - ii. Wie spielt ihr konkret live? Was macht ihr live und was nicht?
  - iii. Warum spielt ihr live?

---

<sup>58</sup> Bei der hier aufgeführten Fassung handelt es sich um die deutschsprachige, vereinfachte Fassung in Anlehnung an Littig 2011; Helfferich 2014; Bogner et al. 2014. Die Fragen wurden teils zusätzlich um eine Prognose zum Live-Spiel sowie um Fragen zu Geschlechterrollen in der elektronischen Tanzmusik erweitert.

iv. Was bedeutet es für euch, live zu spielen?

IV. Rezeption: Publikum und Liveness, Vermittlungsstrategien von Liveness

- i. Welche Rolle spielt das Publikum für euch (in Bezug auf Live-Spiel)?
- ii. (Wie) Vermittelt ihr euer Live-Spiel dem Publikum?

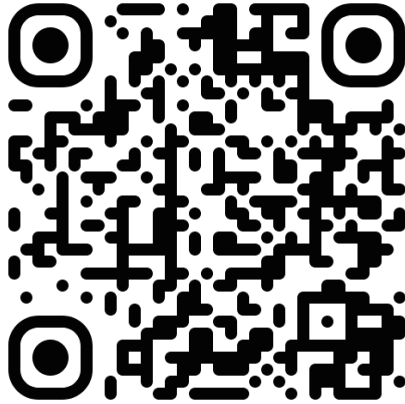
## Auswahl musikjournalistischer Interviews

Musiker*in	Ziffer	Link	Minuten
Alle Farben	i	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Nq2kXTt-vNAM&amp;t">https://www.youtube.com/watch?v=Nq2kXTt-vNAM&amp;t</a>	34:53
Andhim	i	<a href="http://stoneyroads.com/2016/06/an-interview-with-super-house-duo-andhim/">http://stoneyroads.com/2016/06/an-interview-with-super-house-duo-andhim/</a>	
	ii	<a href="https://dancingastronaut.com/2017/05/super-house-heroes-andhim-interview/">https://dancingastronaut.com/2017/05/super-house-heroes-andhim-interview/</a>	
	iii	<a href="http://übernacht.cool/2018/04/09/un021-simon-andhim/#t=1:39:30">http://übernacht.cool/2018/04/09/un021-simon-andhim/#t=1:39:30</a>	01:39:30
Stephan Bodzin	i	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=u2ybKZ7wbKU">https://www.youtube.com/watch?v=u2ybKZ7wbKU</a>	01:57
Carl Cox	i	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=NwBrd9a1LdA">https://www.youtube.com/watch?v=NwBrd9a1LdA</a>	02:14
Cinthie	i	<a href="https://www.xlr8r.com/features/bubblin-up-cinthie">https://www.xlr8r.com/features/bubblin-up-cinthie</a>	
	ii	<a href="https://groove.de/2016/11/18/cinthie-groove-podcast-83-beste-modus/">https://groove.de/2016/11/18/cinthie-groove-podcast-83-beste-modus/</a>	
Dirty Doering	i	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=u-YaJ6pb1ZwM">https://www.youtube.com/watch?v=u-YaJ6pb1ZwM</a>	05:01
	ii	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=-V2aZpU5A-Y">https://www.youtube.com/watch?v=-V2aZpU5A-Y</a>	00:24
	iii	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=0Wfq9zhJz9g&amp;t">https://www.youtube.com/watch?v=0Wfq9zhJz9g&amp;t</a>	04:49
	iv	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=jDbwnNEh-VKQ">https://www.youtube.com/watch?v=jDbwnNEh-VKQ</a>	
DJ Koze	i	<a href="https://groove.de/2015/09/02/dj-koze-ich-bin-jetzt-halt-ne-peaktime-sau/4/">https://groove.de/2015/09/02/dj-koze-ich-bin-jetzt-halt-ne-peaktime-sau/4/</a>	
Extrawelt	i	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=mDcZRCGjHMk">https://www.youtube.com/watch?v=mDcZRCGjHMk</a>	00:42
	ii	<a href="http://www.deephouseamsterdam.com/exclusive-interview-extrawelt/">http://www.deephouseamsterdam.com/exclusive-interview-extrawelt/</a>	
	iii	<a href="https://www.decodedmagazine.com/we-catch-up-with-extrawelt-out-of-their-busy-schedule/">https://www.decodedmagazine.com/we-catch-up-with-extrawelt-out-of-their-busy-schedule/</a>	
	iv	<a href="http://www.egglondon.co.uk/news/extrawelt-interview">http://www.egglondon.co.uk/news/extrawelt-interview</a>	
	v	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=QbTtC-y5_UQ">https://www.youtube.com/watch?v=QbTtC-y5_UQ</a>	03:47

	vi	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=cbMs-LzNvp0&amp;t=353s">https://www.youtube.com/watch?v=cbMs-LzNvp0&amp;t=353s</a>	01:45
Einmusik	i	<a href="http://www.deephouseamsterdam.com/interview-einmusika/">http://www.deephouseamsterdam.com/interview-einmusika/</a>	
	ii	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=rnA7bJyL_6A">https://www.youtube.com/watch?v=rnA7bJyL_6A</a>	02:00
	iii	<a href="https://issuu.com/paukeschaumburg/docs/pauke_03i16_issuu">https://issuu.com/paukeschaumburg/docs/pauke_03i16_issuu</a>	
Chris Liebing	i	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=0kvCPX0bno">https://www.youtube.com/watch?v=0kvCPX0bno</a>	11:38, 17:12- 17:20
Moderat	i	<a href="https://www.xlr8r.com/gear/from-studio-to-stage-moderat">https://www.xlr8r.com/gear/from-studio-to-stage-moderat</a>	
	ii	<a href="https://www.musicradar.com/news/tech/moderat-on-the-gear-that-powers-their-live-set-641035">https://www.musicradar.com/news/tech/moderat-on-the-gear-that-powers-their-live-set-641035</a>	
	iii	<a href="https://www.freundevonfreunden.com/de/interviews/behind-the-scenes-with-moderat-on-tour-for-album-three/">https://www.freundevonfreunden.com/de/interviews/behind-the-scenes-with-moderat-on-tour-for-album-three/</a>	
Octave One	i	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=vj6I1nc6iQM">https://www.youtube.com/watch?v=vj6I1nc6iQM</a>	02:26
	ii	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=wsD4ruFSNzo">https://www.youtube.com/watch?v=wsD4ruFSNzo</a>	03:41, 29:44
Rodriguez Jr.	i	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=l-zqVdh8vGs">https://www.youtube.com/watch?v=l-zqVdh8vGs</a>	06:25
Seth Schwarz	i	<a href="https://whenwedip.com/2018/07/premiere-be-svendsen-seth-schwarz/">https://whenwedip.com/2018/07/premiere-be-svendsen-seth-schwarz/</a>	
Stimming	i	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=fuKYq_n4Ops">https://www.youtube.com/watch?v=fuKYq_n4Ops</a>	02:06, 01:49, 07:09
	ii	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=g4KpYhDGCmI">https://www.youtube.com/watch?v=g4KpYhDGCmI</a>	07:38
	iii	<a href="https://www.bonedo.de/artikel/einzelansicht/gear-chat-stimming.html">https://www.bonedo.de/artikel/einzelansicht/gear-chat-stimming.html</a>	
	iv	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=iBpXV8TgTUK">https://www.youtube.com/watch?v=iBpXV8TgTUK</a>	
Ricardo Villalobos	i	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=EI3pquh4bhU">https://www.youtube.com/watch?v=EI3pquh4bhU</a>	00:38

## Dokumentation der Interviews

Die Interviews, die im Rahmen dieser Arbeit geführt wurden, finden sich in Teilen online abrufbar und können dort im Detail nachgelesen werden.



<https://llaudioll.de/live-spielen-repositorium>

In der Reihe »MusikmachDinge« (ISSN 2703-0601) erschienen bisher folgende Titel:

**Band 7**

Sarah-Indriyati Hardjowirogo:  
>Instrumentalität<. Der Begriff des  
Musikinstrumentes zwischen Klangerzeuger,  
Kultgerät und Körper-Technik  
*Hildesheim: Universitätsverlag; Hildesheim,  
Zürich, New York: Georg Olms Verlag,  
2023. – 305 S.  
ISBN 978-3-487-16030-6*

**Band 6**

Michael Ahlers, Benjamin Jörissen,  
Martin Donner, Carsten Wernicke  
(Hrsg.): MusikmachDinge im Kontext.  
Forschungszugänge zur Soziomaterialität  
von Musiktechnologie  
*Hildesheim: Universitätsverlag; Hildesheim,  
Zürich, New York: Georg Olms Verlag,  
2022. – 304 S.  
ISBN 978-3-487-16118-1*

**Band 5**

Tobias Hartmann: Das Phänomen  
Sampling. Eine multiperspektivische  
Annäherung  
*Hildesheim: Universitätsverlag; Hildesheim,  
Zürich, New York: Georg Olms Verlag,  
2022. – 326 S.  
ISBN 978-3-487-16028-3*

**Band 4**

Jan Torge Claussen: Musik als  
Videospiele. Guitar Games in der digitalen  
Musikvermittlung  
*Hildesheim: Universitätsverlag; Hildesheim,  
Zürich, New York: Georg Olms Verlag,  
2021. – 289 S.  
ISBN 978-3-487-15855-6*

**Band 3**

Malte Pelleter: >Futurhythmaschinen<.  
Drum-Machines und die Zukünfte auditiver  
Kulturen  
*Hildesheim: Universitätsverlag; Hildesheim,  
Zürich, New York: Georg Olms Verlag,  
2020. – 624 S.  
ISBN 978-3-487-15926-3*

**Band 2**

Alan Fabian, Johannes Ismaiel-Wendt  
(Hrsg.): Musikformulare und Presets.  
Musikkulturalisierung und Technik/  
Technologie  
*Hildesheim: Universitätsverlag; Hildesheim,  
Zürich, New York: Georg Olms Verlag,  
2016. – 214 S.  
ISBN 978-3-487-15511-1*

**Band 1**

Johannes Ismaiel-Wendt: post\_  
PRESETS. Kultur, Wissen und populäre  
MusikmachDinge  
*Hildesheim: Universitätsverlag; Hildesheim,  
Zürich, New York: Georg Olms Verlag,  
2016. – 222 S.  
ISBN 978-3-487-15479-4*

Was bedeutet der Begriff *live* in Performances elektronischer Tanzmusik? Ausgehend von der Beobachtung, dass dies nicht eindeutig zu beantworten ist, führt der Beitrag Lesarten von DJs, Liveacts und Bands der Clubkultur zusammen. Diese verweisen auf genrespezifische Semantiken von Liveness als performative Praxis, die erstmals umfassend empirisch exploriert, kategorisiert und modelliert werden. *Live spielen* stellt sich dabei als interaktive Ausgestaltung individueller, dynamischer Setzungen dar, welche die ästhetischen und sozialen Qualitäten von Live-Performances mit hervorbringt.

### **MusikmachDinge**

((audio)) ästhetische strategien und sound-kulturen

Herausgegeben von Rolf Großmann und Johannes Ismaiel-Wendt

