
Dirk Budde (Berlin)

Elektronische Tanz- und Unterhaltungsmusik:
'Spotlights' zur Produktionsweise aus Insider-Sicht

1

Die Produktion von Musik hat sich mit den technischen Entwicklungen des letzten Jahrzehnts mehr von professionellen Studios und Übungsräumen in die Wohnungen von Musikern und Produzenten verlagert. Das ist zum einen der Tatsache zu verdanken, dass ehemals platz- und kostenaufwendige Produktionstechnik heute als Software – und das oft in gecrackten Versionen – im Umlauf ist. Zum anderen hat der Boom elektronischer Musikverarbeitung dazu geführt, dass das Bandkonzept zunehmend von Acts und Projekten verdrängt wird, deren Musik am Mac oder PC entsteht. Was den Computer betrifft, lässt man ihn aber nur ungern in kalten und schlecht gesicherten Übungsräumen stehen, besonders, wenn man über einen Internet-account verfügt oder an der gleichen Maschine auch andere Arbeiten erledigt. Übungsräume sind teuer, und Musiker mit ein wenig Erfahrung am Mischpult sind durchaus in der Lage, einen Track bei Wohnzimmerlautstärke abzumischen, auch wenn Konflikte mit den Nachbarn oft vorprogrammiert sind. Der Einsatz einer verzerrten Gitarre oder eines Drumsets erfordert dagegen eine Mindestlautstärke, die zumeist nur im Übungsraum realisiert werden kann.

Erfahrungsgemäß hören Musiker es nicht gern, wenn ihre Musik unter der einen oder anderen Kategorie subsumiert wird. Mit Begriffen, wie 'Techno' oder 'House' wird ein Produkt in eine ganz bestimmte Tradition tanzbarer Musik eingeordnet, mit der nicht jeder unbedingt zu tun haben will. Eine unverbindlichere und passendere Bezeichnung für die Musik, um die es hier gehen soll, ist 'elektronische Tanz- und Unterhaltungsmusik', kurz: 'elektronische Musik', ohne dass damit Assoziationen an den von Werner Meyer-Eppler geprägten Begriff verbunden sein sollen. Der Begriff bezieht sich vielmehr darauf, dass anstelle von Instrumenten, die über Mikrofone, Tonabnehmer oder eigene externe Verstärker

geleitet werden, die Summe hinter dem Mischpult verstärkt wird und das Mischpult eine zentrale Rolle bei der Soundbearbeitung und vielfach auch der linearen Entwicklung eines Tracks einnimmt.

Für jemanden, der sich mit elektronischer Musik beschäftigen will, ohne sich damit auszukennen, kann es von Vorteil sein, Leute kennenzulernen, die diese Musik produzieren. Die schnellsten Erfahrungen werden in der Regel gemacht, wenn anderen beim Produktionsprozess zugesehen wird. Ob man nun etwas Eigenes an den Start bringen will oder irgendwo einsteigt – man wird sich nach und nach Instrumente anschaffen. Heute wird ein Einstieg am ehesten über einen Sequenzer erfolgen, wahrscheinlich auf einem Mac oder PC. Wer weniger Geld zur Verfügung hat, benötigt zumindest einen Atari oder einen analogen Sequenzer plus Sampler oder analoge Maschinen, Mischpult und Hallgerät. Der finanzielle Mindesteinsatz für die Produktion eines halbwegs vermittelbaren Tracks dürfte, auch wenn die Instrumente gebraucht besorgt werden, bei DM 1500 bis DM 2000 liegen.

Elektronische Tanz- und Unterhaltungsmusik war und ist für viele eher drumorientierte Musik im Gegensatz zu keyboardorientierter Musik. Eine Aufzählung der Instrumente, die bei der Produktion dieser Musik an erster Stelle genannt werden müssen, wird also vor allem die verfügbaren Drum-Maschinen berücksichtigen. Bis Mitte der neunziger Jahre wurden für technoide Clubmusik fast immer die Roland TR-808 und die Roland TR-909 verwendet, auch wenn sich der Kultstatus mancher Instrumente bereits deutlich abgeschwächt hatte. Diese Instrumente waren zu der Zeit nur auf dem Gebrauchtmarkt erhältlich, in der Anschaffung aber relativ teuer (die 808 zwischen DM 1200 und DM 1400 und die 909 zwischen DM 2300 und DM 2500). Es konnten auch andere Drum-Maschinen verwendet werden, zum Beispiel ein Boss DR-660 oder die Roland TR-606. Jede dieser Maschinen verfügt über einen charakteristischen Sound, der relativ leicht zu erkennen ist. 1996 kam der erste analoge 909-Clone (Nachbau), die Jomox X-Base 09, auf den Markt, deren Sounds sich allerdings stark von denen der Originalmaschine unterscheiden. Die Modifikationsmöglichkeiten sind denen der 909 aber weit überlegen. Zum Beispiel können für die Instrumente auf jedem Step des Stepsequenzers unterschiedliche Soundparameter eingestellt werden. Auf diese

Weise ist es möglich, mit den HiHats oder der Bassdrum melodische Sequenzen zu programmieren.

Was die analogen Synthesizer angeht, muss zuerst ein Bass-Synthesizer, die Roland TB-303 Bass Line, genannt werden. Sie dürfte jedem Technointeressierten durch ihre spezifischen Modulationen, Zwischersounds und fetten Basslines bekannt sein. Die 303 war Mitte der neunziger Jahre fast unerschwinglich (etwa DM 2500) und drohte schon aus der Mode zu kommen.⁽¹⁾ Auch für die 303 gibt es inzwischen diverse Nachbauten. Die Clones klingen in aller Regel anders als die Originalmaschine. Oft ist das Design der Maschinen bereits ein Hinweis auf ihren charakteristischen Sound. So gilt zum Beispiel: Die Novation BassStation und die Doepfer MS-404 – beides analoge 303-Clones – klingen eigentlich genauso wie sie aussehen: die BassStation plastikmäßig weich und die 404 metallisch clean. Eine Ausweichmöglichkeit bietet zum Beispiel der Korg MS-20, der über ein annähernd ähnliches Soundbild verfügt wie die 303. Ein relativ verbindliches Preset ist bei allen Maschinen die Einstellung der Wellenform auf Rechteck; der Sägezahn ist dagegen seltener zu hören. Was die Effekte angeht, sind, abgesehen von analogen Hallgeräten (zum Beispiel dem Roland Space-Echo), keine besonderen Vorlieben für irgendwelche Instrumente festzustellen. Anstelle von Hallräumen ('Rooms') werden bei digitalen Effektgeräten eher Echos, Plates oder Delays bevorzugt und anstelle eines Chorus oder Pitch Detuners ein Phase Shifter (soweit möglich).

Für die Produktion von Musik, die mit Rhythmusmaschinen, analogen Synthesizern und Samplern gemacht wird, gibt es die verschiedensten Arbeitsweisen. Im allgemeinen wird zunächst auf bestimmte Presets oder auf die vom letzten Track noch vorhandenen Einstellungen der Drum-Maschine zurückgegriffen, die dann, oft unter Einbeziehung weiterer Elemente, abgewandelt werden. Es ist auch möglich, Samples von einer alten Floppy wiederzubeleben und einfach einmal zu hören, wie sich sechs Spuren alter Samples mit neu gesetzten Spuren und anderen Stimmen vertragen. Alles, was einem nicht gefällt, kann man dann nach und nach eliminieren, verändern oder ersetzen. Das ist besonders dann interessant, wenn mit dem Key-Editor eines Sequenzers gearbeitet wird, bei dem sich – im Gegensatz zu einer Audio-Software – Tonhöhe und Tonlänge der Samples nach den gesetzten Midi-Pads richten.

Bei der Bearbeitung der analogen Maschinen, die durch ein zumeist ein- oder zweitaktiges Motiv aus dem Sequenzer angesteuert werden, steht die Entwicklung eines spezifischen Sounds im Vordergrund. Die Bearbeitung eines analogen Sounds kann sich über den gesamten Designprozess hinziehen. Delays, Echos oder andere Effekte, Kompressoren und psychoakustische Effekte (zum Beispiel Soundenhancer) können im Verlauf des Designprozesses hinzukommen.

Soweit der Verlauf eines Tracks am Computer nicht vollends festgelegt ist, kann es zu verschiedenen, voneinander abweichenden Takes (Versionen) eines Entwurfs kommen. In diesem Fall entscheidet oft nicht die größtmögliche Anzahl der verwendeten Spuren, Motive oder Sounds (des Ausgangsmaterials) darüber, ob ein Take als bestes Ergebnis zum fertigen Track wird und andere Takes verworfen oder als Versionen stengelassen werden, sondern zum Beispiel die adäquate Verarbeitung des Materials, das Vorhandensein überraschender Wendungen oder ein kompaktes Arrangement. Ein Blueprint für den Entstehungsprozess eines Tracks gibt es aber nicht. Findet die Arbeit hauptsächlich am Mischpult statt, dann hat man meist einen zweitaktigen Loop mit bis zu sechzehn fertigen Spuren vorliegen. Die Spuren werden während der Aufnahme am Mischpult unmutet und gemutet (ein- und ausgeschaltet), ein- und ausgefadet (ein- und ausgeblendet) oder anderweitig bearbeitet. Das kurzfristige Muten der Bassdrum ist besonders bei Four-to-the-Floor Tracks ein beliebtes Mittel, um auf den Sound und die rhythmische Bedeutung der Bassdrum oder anderer Sounds, die simultan gesetzt sind, aufmerksam zu machen. Es dient hier nicht der Intensivierung des Wiedereinsatzes der Bassdrum, wie er in vielen Mainstream Techno-Tracks (oft in Zusammenhang mit einem eingefadeten Snarewirbel) gehört werden kann. Beim Faden ist besonders der Bereich interessant, in dem die Hörgrenze erreicht wird: Wie ist das Verhältnis des Sounds zu den anderen Spuren, wie beeinflusst er die Textur des Tracks?⁽²⁾ Elektronische Tanz- und Unterhaltungsmusik besteht gewöhnlich aus zusammengesetzten Motiven, die im Verlauf eines Tracks zerlegt und rekonstruiert, manchmal auch variiert werden. Um einen geplanten Entwurf mit den begrenzten Möglichkeiten von zehn Fingern zu bewältigen, kann es wichtig sein, sich soweit wie möglich im Rhythmus zu befinden und den Überblick über den groben Verlauf des Tracks zu behalten. Bei

einem Track von durchschnittlicher Länge ist es kaum möglich, einen Plan vollständig zu memorieren.⁽³⁾

Eine Annäherung an die Produktionsmechanismen elektronischer Tanz- und Unterhaltungsmusik kann anhand einer Gegenüberstellung der Pole Trash und Minimalismus, zum Teil in Verbindung mit einem ausgeprägten Hang zum Pop oder zu einer idealen Vorstellung von Popmusik, versucht werden.⁽⁴⁾

Es ist die Frage, ob das Machen und Hören eines Tracks darauf abzielt, die multiple Lesbarkeit oder die Leerstellen des musikalischen Materials auf minimalistische Weise möglichst subtil zu organisieren und zugänglich zu machen oder ob sie – wie im Fall von Trash – eher als Noise zur Verfügung gestellt werden. Trash und Minimalismus schließen einander nicht aus, oft wird bei der Bearbeitung von Tracks zwischen diesen Polen hin- und hergesprungen. Dabei steht die Fähigkeit im Mittelpunkt, sich rechtzeitig von einem Arbeitsvorgang zu lösen und einen anderen anzugehen. Hinter musikalischen Prozessen steht oft eine Art 'Trial & Error-Einstellung' im Umgang mit den Möglichkeiten der Software und der Maschinen. Es kann auch von Interpolationen bei der Bearbeitung von Sounds die Rede sein. Musikmachen wird auf diese Weise zum Lernprozess, Tonträger können als Dokumentationen solcher Lernprozesse verstanden werden.

Wer sich mit dieser Einstellung elektronischer Musik nähert, kennt oft auch Varianten elektronischer Musik aus anderen Bereichen oder Traditionen. Zum Beispiel sind hier Produkte der sogenannten Independent- und Punk-Szene zu erwähnen. Ganz abgesehen davon, dass es viele Independent-, bzw. Punk-Tracks gibt, die zu ihrer Zeit hinsichtlich der Soundverarbeitung und der benutzten Instrumente erstaunlich fortgeschritten waren – zum Beispiel CABARET VOLTAIRE, DEUTSCH AMERIKANISCHE FREUNDSCHAFT, NEW ORDER, THE RESIDENTS oder THROBBING GRISTLE –, gibt es immer wieder Reissues und auch immer wieder neue Stücke aus diesen Bereichen, bei denen die Soundverarbeitung eine wichtige Rolle spielt. Einige Musiker, die in der experimentellen Punk- und Indie-Szene unterwegs waren, haben inzwischen auch auf elektronische Musik umgesattelt, so zum Beispiel Robert Görl von DAF oder Richard Kirk von CABARET VOLTAIRE. Erwähnenswert ist die aufsehenerregende Zusammenarbeit des finnischen Acts PANASONIC mit Alan Vega von SUICIDE (1998).

Die Performance-Leistungen und Speicherkapazitäten der ersten Macs der PowerPC-Baureihe haben seit Mitte der neunziger Jahre eine umfangreiche Soundbearbeitung im Sinne des sogenannten Harddiskrecordings ermöglicht. Audio-Software soll hier den Sampler ersetzen. Wenig später kam zusätzlich benötigte Software in Form eines Booms von Plug-Ins (Effekten zur Soundbearbeitung) auf den Markt.

Was die erforderliche Software betrifft, kann je nach Arbeitsweise eine Sequenzer-Software, wie zum Beispiel das hinsichtlich des Marktanteils führende *Cubase Audio* oder ein *Logic Audio* verwendet werden. Dann ein Sample-Editor, wie *Peak* (für Macintosh) oder *Sound Forge* (für PC), und vielleicht diverse Plug-Ins. Inzwischen gibt es auch ein Angebot an offenen Modulen und Programmiersprachen zum Selbstbau von Oberflächen und Software-Synthesizern (zum Beispiel *Max*, *Reaktor* oder *Super-Collider*). Ein ausgesprochen nützliches Tool ist *Rebirth* der Firma Propellerhead. *Rebirth* ist eine Software, bei der zunächst zwei virtuelle TB-303, eine TR-808 und eine TR-909 bedient werden konnten. Die Drum-Maschinen der Standard-Version sind so gut gesampelt, dass das Gerücht in Umlauf war, es handele sich um eine virtuell-analoge Bearbeitung mit eigenständigen Oszillatoren und Filtern (was bei den 303-Modulen auch zutrifft). Den Möglichkeiten bei der Feineinstellung der echten Drum-Maschinen kann die Software aber nicht entsprechen. Für *Rebirth* gibt es inzwischen viele verschiedene verfügbare 'Mods' (die aus dem Internet gezogen werden können) mit jeweils eigenen Soundsets für die Drum-Maschinen. Zu erwähnen sind auch die virtuell-analoge Synthesizer und Filtersysteme der Firma Kablo, die zum Teil auf der Grundlage virtueller Soundsynthese arbeiten und zum Teil Filtermöglichkeiten für Samples bereitstellen. *Rebirth* wie auch Kablo's *Vibras* sind inzwischen weitgehend *Cubase*-kompatibel. Das bedeutet, dass die Programme, sofern genügend Arbeitsspeicher zur Verfügung steht, parallel laufen können.

Insgesamt ist im Bereich des Harddiskrecordings abzusehen, dass die exponentiell zunehmende Entwicklung von Software-Synthesizern und -Modulen bald zu einer schwer überschaubaren Menge an Möglichkeiten der Soundsynthese und -bearbeitung am Bildschirm führen wird.

Samples, die zum Beispiel mit einem Sample-Editor gewonnen, bearbeitet und geschnitten oder anhand von Plug-Ins verändert wurden, können im Sequenzer entweder im Off-Bereich geloopt oder in grobere Quantisierungen eingebracht werden (die Display-Resolution der aktuellen *Cubase*-Version, VST 24 4.1, liegt bei 1:15360; bis hin zu dieser Auflösung lässt sich der Off-Bereich definieren). Gewöhnlich ist der erste Schritt aber die Vorgabe einer 16tel- oder 32tel-Quantisierung und des Tempos (1-350 Bpm). Komplette Rhythmen können aus *Rebirth* exportiert oder von einer externen Drum-Maschine als Wave- (PC) oder AIF- (Mac) Files importiert werden. Das *Rebirth* oder eine externe Drum-Maschine kann auch im Hintergrund mitlaufen.

In *Cubase* lassen sich Spuren, die, durch das für elektronische Tanz- und Unterhaltungsmusik typische Kopieren und die Variation ein- bis zweifaktiger Pattern, oft repetitive Merkmale aufweisen, auch noch einmal nachbearbeiten und abmischen. Der fertige Track kann dann exportiert und vielleicht noch in *Pro Tools* (einem Programm, das besonders im Rahmen der Musique Concrète bekannt geworden ist) geschnitten werden. Der Produktionsprozess muss damit aber kein Ende haben. Selbst nach dem Mix-down aller Stimmen inklusive Mastereffekten kann das Ergebnis entzerrt, gefiltert, geschnitten oder in neuen Zusammenhängen weiterentwickelt werden.

Auch bei Tracks, die zunächst in den groberen Quantisierungen der Sequenzer entworfen werden, kann die Analyse mikrorhythmischer Strukturen zu interessanten Ergebnissen hinsichtlich des Grooves führen. Der mikrorhythmischen Flexibilität, die für einen Groove erforderlich ist, wird oft entsprochen, indem der typische Bounce einer externen Drum-Maschine hinzugezogen wird, die von der Midi Clock getriggert (angesteuert) wird oder ihrerseits als Trigger (externe Midi Clock) fungiert. Ebenso kann ein Preset-Groove (zum Beispiel ein Shuffle) des Sequenzers verwendet und manipuliert oder ein manuelles Laid Back im Off-Bereich nachträglich gesetzt werden. Hochauflösende industrielle Normen werden auf diese Weise genutzt, um Bedürfnissen von Musikern und Rezipienten entgegenzukommen.⁽⁶⁾

Ein mögliches Verfahren zur Gewinnung von Samples ist der Einsatz von Sample-CDs. Für zur Zeit etwa fünfzig DM finden sich hier Zusammenstellungen von Wave- und AIF-Samplefiles, zumeist aus verschiedenen Musikbereichen. Diesem Vorgehen wird von

manchen Musikern der künstlerisch-kreative Wert abgesprochen. Denkbar sind zunehmend auch netzorientierte Lösungen zur Samplegewinnung.

3

Ob man als Musiker in einer Session aufs Geratewohl losmusiziert oder gezielt einen Tonträger produzieren will oder ein Liveset performt, kann entscheidend für die ökonomische Stringenz der entstehenden Musik sein. Mit dem Bewusstsein, dass eine Speicherung erfolgt, kommt es für den Musiker bereits zu einer gesteigerten Aufmerksamkeit gegenüber der Gestalt eines Tracks, den Erfordernissen des musikalischen Materials (Attention) und den psychophysischen (haptischen, motorischen usw.) Prozessen, die an der Verarbeitung des Materials teilhaben (Awareness). Für die Produktion eines Tonträgers⁽⁶⁾ ist die Anschaffung eines DAT-Recorders oder CD-Brenners deshalb sinnvoll. Nicht nur, dass die meisten Presswerke zur Zeit hauptsächlich DAT-Cartridges und CDs verarbeiten, man hat bereits bei der Aufnahme das Gefühl, ein verkaufsfähiges Produkt zur Weiterverarbeitung herzustellen. Das kann sich positiv auf die Motivation, die Konzentration und das Ergebnis auswirken.

Hat man sich für Tracks entschieden, die auf der Platte veröffentlicht werden sollen, stellt man ein Master zusammen, das entweder direkt an ein Presswerk geschickt wird – das zugleich das Master übernimmt –, oder man geht zuerst in ein Masterstudio, das die Folie dann an ein Presswerk schickt.⁽⁷⁾ Einige Vertriebe arbeiten heute mit Presswerken zusammen und übernehmen manchmal schon ab DAT alle weiteren Vorgänge. Dadurch wird die Pressung noch einmal billiger. Nach dem Versenden des Masters erhält man Testpressungen, bei denen etwaiges Kratzen oder Knistern, das oft bei der Galvanik entsteht, beanstandet werden kann. Auch kann es vorkommen, dass man mit dem Mastervorgang unzufrieden ist. Nach dem 'Test Okay' wird gepresst und zwei Wochen später werden die Kartons entweder frei Haus geliefert oder können am Flughafen abgeholt werden (wo gegebenenfalls noch eine Einfuhrumsatzsteuer fällig ist, falls für das Label beim zuständigen Finanzamt keine Labelcode-, kurz: LC-Nummer für die Vorsteuerabzugsberechtigung angemeldet wurde).

Dann braucht man einen langen Atem. Eine Platte kann sich in den Plattenläden gut verkaufen, aber ohne Vertrieb heißt das, dass man ständig von Laden zu Laden läuft, hier ein bisschen Geld bekommt und dort ein paar Platten abgibt, normalerweise auf Kommission, und am Ende auf solche und ähnliche Aktionen vielleicht keine Lust mehr hat. Bei einer Auflage von durchschnittlich 500 Exemplaren ist das ein aufwendiges Verfahren. Der Verdienst ist kaum lohnend. Geht man von drei bis vier DM Produktionskosten pro Platte aus und von höchstens acht DM, die von den Plattenläden pro Platte ausgezahlt werden, dann bedeutet das eine Gewinnspanne von etwa DM 2000 pro Auflage. Von ihrer Musik können dementsprechend nur die wenigsten in diesem Bereich leben. Selbst wenn ein Label über einen Vertrieb verfügt (der etwa fünf bis sechs DM pro Platte auszahlt), ist es schwierig, davon zu leben, weil im Normalfall mehrere Musiker an den Produktionen beteiligt sind und die durchschnittliche Auflage in diesem Fall 1000 Exemplare nicht übersteigt. Eine Platte, von der 2000 oder mehr Exemplare verkauft werden, kann schon als Verkaufshit bezeichnet werden. Bei der Organisation musikalischer Aktivitäten werden deshalb für viele Label professionelle Manager mit der Zeit immer wichtiger.

Die Wirkung von Clubmusik wird oft anhand von Dubplates getestet. Eine Dubplate ist eine schwere, kühle und angenehm duftende Schallplatte aus einer Lacklegierung, von der in Masterstudios ein Einzelexemplar hergestellt wird, das bis zu vierzigmal abgespielt werden kann. Besonders beliebt sind Dubplates mit reinen Rhythmu tracks bei DJs, die ihre Sets auf diese Weise mit eigenen Produkten unterlegen oder die Basis für gezielte (und da es sich um ein Einzelexemplar handelt – originelle) Mixvorgänge schaffen. Wenn eine Dubplate gut beim tanzenden Publikum ankommt, dann ist der Verkauf der späteren Auflage so gut wie gesichert.

Eine andere Möglichkeit, einen Track zu veröffentlichen, könnte sich mit der Zeit durchsetzen – die netzfähige Codierung, zum Beispiel als MPEG, und das Ablegen der Tracks auf einem Internetserver. Dazu benötigt man einen MPEG-Player und einen MPEG-Encoder; beide lassen sich als Freeware aus dem Internet ziehen. Server, auf denen Communities ihre MPEGs austauschen, sind keine Seltenheit mehr. Da es inzwischen auch erschwingliche externe Player gibt, die Datenpakete also ohne weiteres mit auf

die Straße genommen werden können, setzt sich diese Art der Übermittlung zunehmend durch.⁽⁸⁾

4

Was Livesets angeht, gibt es ebenso viele verschiedene Möglichkeiten, an die Sache heranzugehen wie bei jeder Art des Recordings. Entweder werden die Instrumente von einer Drum-Maschine aus getriggert oder ein Atari mit *Cubase* wird benutzt oder es werden ein paar Spuren vom Tape aus eingespielt und nur eines oder wenige Instrumente werden live eingebracht oder es wird ein analoger Sequenzer benutzt. Vielleicht mischt man nur Tapes ineinander (der Berliner Liveact TAPEMAN) oder schickt die Musik aus dem Tapedeck durch eine Anzahl hintereinander geschalteter Effektgeräte, die live bedient werden. Zum Beispiel kann man versuchen, im Verlauf eines Abends den Sound, der aus einer Maschine kommt, solange mit Feedback, Fuzz, Overdrives und Distortions zu versehen, bis nur noch ein Knirschen zu hören ist (ein Set des Acts MAUSI in Berlin, 1997). Solche Liveacts sind für das spärliche Publikum im allgemeinen recht anstrengend.

Ein Liveset kann tagelang vorbereitet werden, indem die Samples und Tracks aufeinander abstimmt werden, die Spuren können aber auch direkt vor Ort geschrieben und entwickelt werden. Jeder Liveact geht mit den Situationen, mit denen er konfrontiert wird, verschieden um. Tendenziell gilt aber: Je voller die Location ist, desto einfacher ist es, ein gutes Set zu machen. Sind außer den Veranstaltern nur wenige oder gar keine Leute da, dann kann es zum Problem werden, sich auf die Musik zu konzentrieren.⁽⁹⁾

Wenn ein Atari eingesetzt wird (Ataris sind leichter zu transportieren als Macs oder PCs), ist davon auszugehen, dass er im ungünstigsten Fall ein paarmal im Laufe des Abends abstürzt. Das passiert oft, weil die Vibrationen der Bassdrum auf den Computer durchschlagen. Es gibt zwei Arten abgestürzter Ataris. Die schlimme ist diejenige, bei der außer dem typischen Errorclick nichts mehr zu hören ist. Der Bildschirm zeigt anstelle des Cursors eine flatternde Biene oder – noch schlechter – eine Reihe kleiner gezündeter Bomben. Das bedeutet, dass sofort Maßnahmen ergriffen werden müssen, um das Publikum bei Laune zu halten.

Der DJ wird sich unverzüglich zu den Plattenspielern begeben und etwas auflegen, während das Set neu gestartet wird. Die weniger schlimme Art ist ein abgestürzter Atari, bei dem immerhin noch die Midi Clock funktioniert, ein Eingriff in die Loops und Editoren aber nicht mehr möglich ist. Der Bildschirm wird ein Dialogfeld anzeigen, in dem mit "O.K." bestätigt werden kann, dass der Atari abgestürzt ist. Das ändert allerdings nichts an der Tatsache. In diesem Fall laufen die Instrumente weiter, aber man kann sich schon einmal auf einen Neustart vorbereiten und wird das zur Zeit geladene Set voraussichtlich in absehbarer Zeit beenden. Entweder wird es dann noch einmal gestartet oder man greift auf ein anderes, vorbereitetes Set zurück. Solche und ähnliche Probleme sind bei Livesets aller Art üblich.⁽¹⁰⁾

Für ein Liveset sind vor allem Motivation und Durchhaltevermögen erforderlich. Die meisten Sets beginnen mit dem Aufbau um sechs Uhr (viel vorbereitet), acht Uhr (mittlere Vorbereitung) oder zehn Uhr (wenig vorbereitet) abends. Acts, die erst gegen zehn oder noch später aufbauen, passiert es aller Erfahrung nach häufiger, dass sie in der Dunkelheit zwischen tanzendem Publikum oder in einer nasskaltteren Kelleratmosphäre schnell noch ein paar Kabel löten müssen, weil irgend- etwas zuhause vergessen wurde. Meistens werden die vorbereiteten Sets mit DJ-Sets abgewechselt. Wenn sich einer der beteiligten Musiker auch für die mikrorhythmischen Besonderheiten des DJings interessiert, dann muss kein anderer DJ engagiert werden. Besonders interessant kann es werden, wenn der DJ einen Track einmischt, auf den mit dem Set reagiert werden kann. Auf diese Weise kann ein Liveset mindestens bis fünf Uhr morgens dauern. Wenn es sehr gut ist und die Atmosphäre einem gefällt und noch ein paar von den 'richtigen' Zuhörern da sind, kann es auch bis zum Mittag des nächsten Tages oder länger dauern. Dann lässt man sich nach Hause chauffieren und chillt vielleicht noch mit ein paar Leuten bis in den Nachmittag. Danach schläft man entweder oder baut die Instrumente wieder auf.

Anmerkungen

- (1) Aus der Mode kommen soll heißen, dass im für mich damals interessantesten Club, dem PANASONIC, die 303 (nachdem sie im Zuge des Acid-Booms bei fast allen Produktionen eingesetzt wurde) kaum noch zu hören war. Das PANASONIC war zu der Zeit der einzige Berliner Club, der experimentelle und minimalistische Varianten elektronischer Musik vorstellte und wo sich vor allem Musikinteressierte, aktive Musiker und Leute aus der Kunstszene trafen. Die Betreiber des PANASONIC hatten ein gut funktionierendes Autorenlabel, auf dem sie ihre Tracks produzierten (ELEKTRO MUSIC DEPARTMENT). Für meinen Geschmack hat die Produzentin und DJane MO damals die interessantesten neuen Tracks aufgelegt. Der Club war, was die Drum-Maschinen anging, 808-lastig. Die 808 stand in diesem Kontext für Musik, die mehr zum Hören geeignet war, während die 909 für die Dance-Smasher vorbehalten war und zumindest mir auch schon ein wenig abgedroschen vorkam. Die 808 galt und gilt als variables Instrument.
- (2) Besonders der Kanadier Richie Hawtin alias PLASTIKMAN ist hier mit recht subtilen Fadevorgängen hervorgetreten.
- (3) Tonträger, deren Tracks als Takes am Mischpult hergestellt wurden, sind auch heute noch üblich. Die Durchschnittslänge eines Tracks beträgt etwa sechs Minuten. Zwei Sechs-Minuten-Tracks passen gut auf eine Seite einer Maxi – einerseits muss die Platte nicht so eng gepresst werden, dass Bässe verloren gehen, andererseits überschreitet man ab zwölf Minuten das offizielle Maxi-Format, wodurch das Mastern oft teurer wird.
- (4) Was den Trash betrifft, erinnere ich mich an eine Tape-Aufnahme des SPIRAL TRIBE von 1996, bei der die kaum bearbeiteten Pattern-Presets des Boss DR-660 geloopt wurden. Die Sounds waren überhaupt nicht bearbeitet. Dann gab es Jean-Michel Jarres Platte *Oxygene*, die nach ihrem Reissue 1997 trotz ihres Future-Flairs vielerorts als Trash rezipiert wurde. Als trashig-minimalistisch können auch die meisten Produkte des Wiener Labels CHEAP RECORDS bezeichnet werden. Zudem ist an die minimalistischen Konstrukte von Mike Ink und anderen (die 'Kölner Schule') zu erinnern. Starke Pop-Bezüge finden sich bei vielen Produkten des Hamburger Labels LADOMAT.
- (5) Die letzte Bastion nicht-normativer Gestaltung populärer Musik, Rhythmus und individuelles Timbre der Stimme, wird in Entwicklungen aus dem sogenannten Electro-Bereich durch den Einsatz von Hardware- und Software-Vocodern zunehmend digitalisiert. Die populärste Ausprägung fand diese Produktionsweise zuletzt 1999 im Cher-Hit *Believe*. Fast gleichzeitig (im März 1999) empfahl die deutsche Musikzeitschrift SPEX die LP *Pop Artificielle* des Labels KK RECORDS als Platte des Monats. Hier wurde Songs von James Brown, den ROLLING STONES und anderen auf ähnliche Weise ein Electro-Flair verpasst. Ein Tanzhit des Jahres

1999, bei dem dieser Effekt ebenfalls zentral ist, war *14-Zero-Zero* von CONSOLE. Zu bemerken sind Electro-Einflüsse auch bei dem Detroit-er Techno-Act DOPPLEREFFEKT, dessen Remix-Doppel-EP 'Gesamtkunstwerk' (1999) sich durch ein ungewöhnlich kühles Soundbild und eine starke Bearbeitung der Vocals auszeichnet. Electro ist eine Spielart elektronischer Musik, die spätestens seit 1996/97 über ein eigenes Profil und eine eigenständige Szene verfügt und sich hauptsächlich auf bestimmte, an KRAFTWERK angelehnte, musikalische Entwicklungen der achtziger Jahre bezieht. Auch in diesem Bereich wird oft die Roland TR-808 verwendet. Zugleich wird in vielen Fällen ein Rückgriff auf die 8-Bit-Ästhetik der C64-Ära, den Sound von Computer- und Videospiele, unternommen. Das zum Teil in Verbindung mit Dekonstruktionen von House- und Techno-Konventionen.

- (6) Unter einem Tonträger ist in diesem Bereich fast immer eine Schallplatte zu verstehen.
- (7) Platten werden aller Erfahrung nach auch als White-Label gekauft. Manche verzichten deshalb auf ein Cover und einen Labelaufdruck und versehen die Platten später mit einem Stempel. Wichtiger ist es, auf eine gute Pressung zu achten. So ist zum Beispiel das Gerücht im Umlauf, dass manche Presswerke das Vinyl eingestampfter Pressungen recyceln und wiederverwenden, was die Klangqualität der Platte erheblich beeinflussen soll.
- (8) Ob es auf Dauer allerdings beim MPEG-Format bleibt, ist zumindest zweifelhaft. Die Soundqualität des MP3-Formats ist nicht besonders gut. Alec Empires Label DIGITAL HARDCORE RECORDING bietet über das Internet MPEGs in geringer Auflösung (32 Kbps) zum Vorhören und in höherer Auflösung (128 Kbps) zum Kauf an. Eine andere Methode ist die Codierung im Real Audio-Format. Das Berliner Label V-RECORDS bietet alle veröffentlichten Tracks zusätzlich zum Vinyl-Format kostenlos im Internet an.
- (9) Sehr beeindruckend fand ich ein Liveset von PLUG RESEARCH aus Los Angeles (1999). Benutzt wurden ein analoger Sequenzer, ein Tapedeck, Mischpult, Hallgerät und ein Korg MS-20. Beeindruckt hat mich vor allem die Arbeitsweise des Musikers. Wie auch im Jazzbereich ist es bei Techno-Livesets eine weitverbreitete Technik, Fehler zu integrieren, indem sie wiederholt werden, was nicht so einfach ist, weil man erst einmal den Impuls 'das passt mir nicht, so etwas darf nicht passieren' überwinden muss. Man lernt das aber schnell. PLUG RESEARCH hat dagegen an den Maschinen gearbeitet, als wäre er zuhause, wie immer, als gäbe es gar kein Publikum.
- (10) Dass Atari-Abstürze auch bei Großveranstaltungen überbrückt werden wollen, war bei einem Auftritt von ATARI TEENAGE RIOT in Berlin 1996 zu bemerken.