

Gesellschaft für Populärmusikforschung e. V.

Hg. v. Katharina Alexi, Eva Krisper und Eva Schuck

<https://gfpm-samples.de/index.php/samples/issue/archive>

Jahrgang 21 (2023) – Version vom 17. Dezember 2023

ÜBERWÄLTIGENDE GESTALTVERLÄUFE: BUILD-UP & DROP SOWIE GESCHICHTETE SYNTHESIZER-PATTERNS IN PSYTRANCE DJ-SETS

Lorenz Gilli

1. EINLEITUNG

In seinem Artikel »On and On: Repetition as Process and Pleasure in Electronic Dance Music« schreibt Luis-Manuel Garcia über das Hören von dicht geschichteten, geloopten Passagen in EDM:¹

A persistently-looping, dense collection of riffs provides a dense layering of textures without pre-determining the listener's path of focus. In this manner, a listener is able to construct his/her own process(es) of attention, creating a unique sonic pathway and manifesting a form of mastery over the ordering of these looping elements. [...] Thus, looping allows the listener to plot pathways between these points of attention, mapping out a landscape of shifting creation pleasure while prolonging the process pleasure of an ever-changing same. (Garcia 2005: 5.2)

Diese »unique sonic pathways« sind also perzeptiv ausgebildete »Wege«, die Hörende individuell durch das komplex geschichtete Klanggefüge bahnen und die durch die kreative Eigenleistung zum lustvollen Klangerleben beitra-

1 »Electronic Dance Music« (EDM) verwende ich, wie in der wissenschaftlichen Literatur üblich, als Überbegriff für eine Vielzahl von Genres wie etwa House, Techno, Trance, Drum'n'Bass oder Dubstep. Im medialen Diskurs ist damit – oftmals abwertend – ein kommerziell ausgerichtetes Sub-Genre gemeint (Rietveld 2013: 2), das ich als »EDM Pop« (James 2015; Holt 2017; Jóri 2021) bezeichne.

gen. Garcia kann zwar die Relevanz von dichtem, gelooptem Klanggefüge in EDM-Tracks plausibilisieren und aufzeigen, wie durch deren wechselnde Wahrnehmung verschiedene Arten von lustvollem Klangerleben² ausgelöst werden können. Er kann aber nicht erklären, *wie* sich die Wahrnehmung dieses Klanggefüges ereignet und wie die genannte ›Meisterung der Ordnung‹ gelingt. Zudem scheint er die These zu vertreten, dass komplex geschichtete Klanggefüge ein höheres Lustpotential bereithalten als (nicht näher bestimmte) einfache, womit er EDM gegen den Vorwurf der Simplizität und Repetitivität verteidigen will (Garcia 2005: 3.3-3.10).

An diesen zwei Stellen – dem Mechanismus der Wahrnehmung und den Wirkpotentialen von komplexem wie auch einfachem Klanggefüge – setze ich in meinem Beitrag an. Das Ziel dieses Aufsatzes ist ein philosophisch-ästhetisch fundierter Versuch, das Klanggeschehen von EDM und mögliche Erlebnispotentiale für Rezipierende eng miteinander in Beziehung zu setzen. Einfaches und komplexes Klanggefüge sowie die Differenz dieser beiden bilden dabei die Leitlinien, entlang denen ich argumentieren werde. Folgende Fragen spezifizieren dieses Vorhaben: Wie erfolgt perzeptiv die Bildung dieser ›sonic pathways‹ und worin unterscheiden sich solche, die an komplex geschichtetem Klanggefüge ausgebildet werden von jenen, die an einfachem Klanggefüge ausgebildet werden? Im Anschluss daran frage ich nach unterschiedlichen Erfahrungen der Überwältigung und Kollektivierung für Rezipierende, die jeweils durch solches Klanggefüge ermöglicht werden. Der Fokus auf solche »strong experiences« eröffnet nämlich erkenntnistheoretisch »the most comprehensive picture of how we may be affected« (Gabrielsson 2011: 547). Diesen rezeptionsästhetischen Fokus möchte ich schließlich in zwei Richtungen erweitern: Zum einen stelle ich produktionsästhetisch die Frage, wie DJs bei der Gestaltung ihrer Sets mit einfachem und komplexem Klanggefüge umgehen, um bei der ›crowd‹ die entsprechenden Effekte zu erzielen. Und zum anderen frage ich in Richtung der Genre- und Szeneforschung, inwiefern solche Angebote an unterschiedlichen Überwältigungs- und Kollektivierungserfahrungen als Genre-spezifische ästhetische Strategien verschiedener EDM-Kulturen verstanden werden können.

Bei der Beantwortung dieser Fragen werde ich zuerst meinen Aufsatz in die Forschungslandschaft zu EDM einreihen und verdeutlichen, dass die Engführung von Klanggeschehen und Erlebnismöglichkeiten bisher randständig adressiert worden ist. Anschließend werde ich mit Holger Schulze das Tanzen als sinnlich-sensorische Praxis und als spezifische Art des Hörens

2 Garcia bezieht sich auf das dreiteilige Lustkonzept von Karl Bühler und unterscheidet »satiating pleasure« (Lust der Befriedigung), »creation pleasure« (Schaffenslust) und »process pleasure« (Funktionslust) (Garcia 2005: 3.3-3.4).

grundieren. Mit der Gestalttheorie und dem Begriff des ›Leibes‹ aus der phänomenologischen Philosophie kann ich darlegen, wie das Klanggeschehen von EDM DJ-Sets in Impulse zu Tanzbewegungen verwandelt werden kann. Die von Hermann Schmitz getroffene Unterscheidung von Spannung und Schwellung als der grundlegenden Dynamik des Leibes liefert das Fundament, um darauf aufbauend zwei unterschiedliche Klangarrangements der EDM und deren Gestaltverläufe zu untersuchen: den einfachen Gestaltverlauf des Paares aus Build-Up & Drop,³ der typisch für EDM Pop (Solberg 2014; James 2015; Gálvez 2019) ist, aber auch in anderen Genres wie Techno und (Psy-)Trance vorkommt, und den komplexen Gestaltverlauf von geschichteten Synthesizer-Patterns, die typisch für Goa- und Psytrance sind (Rietveld 2010; St John 2015). Beide Gestaltverläufe ermöglichen jeweils unterschiedliche Arten von Überwältigungs- und Kollektivierungserfahrungen, die ich im Anschluss an einzelnen Abschnitten eines Psytrance-DJ-Sets von DJ Thatha exemplifiziere.⁴ Dabei werde ich zeigen, dass Build-Up & Drop sowie geschichtete Synthesizer-Patterns eine zentrale Rolle bei der Gestaltung von DJ-Sets spielen. Zeitgenössischer Psytrance in Form der beiden Subgenres Psychedelic und Fullon-Psytrance,⁵ welche DJ Thatha vorrangig spielt, eignet sich aus zwei Gründen für die Untersuchung dieser beiden klanglichen Arrangements: Zum einen beinhaltet Psytrance neben vielfach geschichteten Synth-Patterns⁶ auch häufig deutliche Build-Ups & Drops. Zum anderen gibt es die Tendenz einer Hybridisierung von Psytrance und EDM Pop, die ehemals vorhandene Genregrenzen (McLeod 2001; Jóri 2021) aufweicht.⁷ Durch den Vergleich dieser beiden klanglichen Arrangements wird ein Vergleich ästhetischer Strategien von Genres ermöglicht, der auch, wie ich im Ausblick kurz skizzieren werde, für andere Genres und ihre spezifischen ästhetischen Strategien der Gestaltbildung und der Adressierung von Körperlichkeit auf dem Dancefloor anwendbar sein kann.

3 Build-Up & Drop sind zwar distinkte Formteile von EDM-Tracks, kommen aber zumeist als Paar vor – sie sind der jeweilige Antagonist. Daher bezeichne ich sie in diesem paarweisen und antagonistischen Verhältnis als ›Build-Up & Drop‹.

4 Zur Begründung der Auswahl dieser Künstlerin und dieses DJ-Sets siehe Abschnitt 6 »Analyse: Gestaltverläufe und leibliche Dynamik im Psytrance DJ-Set von DJ Thatha«.

5 Einen umfassenden, auf Szenewissen basierenden Überblick über diverse Psytrance-Subgenres liefert die Website <https://psytranceguide.com/> (Abruf: 15.11.2023).

6 Ich benutze die szenetypische Kurzform (›Synth-Pattern‹) und die sprachlich korrekte Langform (›Synthesizer-Pattern‹) synonym.

7 Exemplarisch lässt sich diese Tendenz am ehemaligen israelischen Psytrance-Act Sesto Sento zeigen, die seit 2013 als Vini Vici firmieren, mit Armin van Buuren oder Dimitri Vegas & Like Mike zusammenarbeiten und auf den Mainstages großer EDM Pop-Festivals wie Tomorrowland auftreten.

2. ›KÖRPER-KLANG-INTERAKTIONEN‹ ALS LEERSTELLE DER EDM-STUDIES

Der Dancefloor ist der Ort, an dem Menschen EDM DJ-Sets hören und zu ihnen tanzen, von deren Klänge sie überwältigt werden und sich mit anderen Menschen kollektivierend verbinden. Der Dancefloor ist, wie Botond Vitos feststellt, der »ground zero« of electronic dance music interactions« (Vitos 2020: 64). Allerdings würde dieser aufgrund der »irrational nature« der dort gemachten Erfahrungen als »black box that short-circuits further analysis« angesehen und keiner genaueren Untersuchung unterzogen werden (Vitos 2020: 64). Eine solche Umgehung der Körper-Klang-Interaktionen auf dem Dancefloor zeigt sich in vielen Arbeiten, die entweder die Rezeptionsweisen oder das Klanggeschehen fokussieren, aber kaum beides verbinden. Viele, insbesondere ältere Arbeiten zu EDM-Kulturen betonen die außergewöhnlichen Erfahrungen auf den Dancefloors, und bieten zur Erklärung Konzepte wie *Jouissance* (Melechi 1993; Rietveld 1998; Gilbert/Pearson 1999; Bonz 2008), ozeanische Erfahrungen (Malbon 1999), eine »experience of transcendental universality« (Rietveld 2004) oder *Trance* (St John 2008) an. Zudem spielen in diesen Arbeiten Aspekte wie Identifikation, Subjektivierungen und die Auflösung von Bedeutungen eine wichtige Rolle. Allerdings sagen diese Arbeiten wenig über das Klanggeschehen und Genre-spezifische ästhetische Strategien von DJs und Producer*innen aus. Lediglich Bonz geht etwas detaillierter auf klangliche und strukturelle Aspekte von Tracks ein, deren Gestalten er als Identifikationsangebote für die Hörenden versteht und durch deren Differenz und Bezogenheit »aus dem Nichts ein Raum [entsteht], in dem es [das Subjekt, d. Verf.] sich aufzuhalten vermag« (Bonz 2008: 127, vgl. 2016). Soziologisch und/oder anthropologisch ausgerichtete Arbeiten fokussieren auf die Gemeinschaftsbildung am Dancefloor, häufig mit Bezug auf ritualtheoretische Ansätze nach Victor Turner und auf den kollektiven ›vibe‹ und die ›communitas‹ (Malbon 1999; Fikentscher 2000; St John 2008, 2010; Garcia 2011; St John 2015; Witek 2019; Garcia 2020). Auch bei diesen Arbeiten bleibt das Klanggeschehen randständig. Dem gegenüber steht ein relativ kleiner und teilweise jüngerer Strang an Arbeiten, die sehr stark auf das Klanggeschehen von EDM-Tracks fokussieren und dies musikanalytisch zu fassen versuchen (Butler 2006, 2014; Doehring 2015; Schaubruch 2016, 2020). Sie gehen aber wiederum kaum rezeptionsästhetisch auf Erfahrungspotentiale des untersuchten Klanggeschehens ein.

Aktuellere Arbeiten scheinen überwältigenden Erfahrungspotentialen am Dancefloor kaum mehr Aufmerksamkeit zu schenken, sondern adressieren Themen wie Popularität, Diversifizierung und Kommerzialisierung, welche die Kulturen der EDM in den letzten Jahren erfahren haben, und entsprechend weitet sich die Perspektive auf Historisierungen, Diskurse, Instrumente, Stars, oder Fragen nach (alten und neuen) Zentren und Peripherien von EDMC (Electronic Dance Music Culture[s]) und deren wirtschaftliche Strukturen (Feser/Pasdzierny 2016; St John 2017; Jóri/Lücke 2020; Mazierska/Gillon/Rigg 2021).

Relativ wenige Arbeiten versuchen, das Klanggeschehen von EDM in Clubs oder auf Festivals, bzw. spezifische Aspekte darin, mit den jeweiligen Erlebenspotentialen oder spezifischen Rezeptionseffekten zu verbinden. Viele der Arbeiten fokussieren auf den »bass materialism«⁸ als ästhetische Strategie, mittels tieffrequentem Klanggeschehen körperlich-materielle Affizierungen zu erzeugen (Goodman 2010; Henriques 2011; Papenburg 2016; Fink 2018; Just 2022). Hans T. Zeiner-Henriksen (2010) und Ragnhild Torvannger Solberg (2014) untersuchen spezifische Klangarrangements – das »pomtchak pattern« aus tiefer Bassdrum und hoher Hi-Hat bzw. Build-Up & Drop – und deren affektive wie motorische Anregungen. Robin James (2015) und José Gálvez (2019) interpretieren philosophisch und sozialtheoretisch die Omnipräsenz von schnellen Abfolgen von Build-Ups und Drops im EDM Pop als gleichermaßen Ausdruck und Inkorporation von sozialer Beschleunigung (nach Hartmut Rosa bei Galvez) bzw. Unterwerfung unter ein neoliberales Resilienzregime (bei James).

Letztgenannte Arbeiten bieten für meinen Aufsatz wertvolle Anknüpfungspunkte. Solbergs und Zeiner-Henriksens Embodiment-Ansatz und ihre Deutung des Klanggeschehens als Induktion von Vertikalität und Gravitation (nach der Metapher-Theorie von George Lakoff und Mark Johnson (2003)) sind zwar für einen gestaltpsychologischen und phänomenologischen Ansatz, wie ich ihn verfolge, anschlussfähig. Allerdings interpretieren diese Ansätze das Klangerleben zu sehr in Kategorien physikalischer Räumlichkeit. James und Gálvez beschreiben die Relevanz von Build-Up & Drop als zentrale Klangarrangements, mit denen EDM Pop Überwältigungserfahrungen erzielt, gehen aber kaum darauf ein, wie diese Erfahrungen rezeptionsästhetisch zustande kommen. Diese Lücke zu füllen ist zentrales Anliegen meines Aufsatzes. Dazu nehme ich eine Analyse der Gestaltverläufe klanglicher Arrangements von EDM und deren sinnlich empfundene Anregungen zum

8 Der von Goodman geprägte Begriff »bass materialism« beschreibt eine »collective construction of vibrational ecologies concentrated on low frequencies where sound overlaps tactility« (Goodman 2010: 196).

Tanzen vor, die ich mit der leiblichen Dynamik aus Spannung und Schwellung (nach Hermann Schmitz) beschreibe und daraus Möglichkeiten für Überwältigungs- und Kollektivierungserfahrungen ableite.⁹

Wenn schließlich, wie Vitos feststellt, der Dancefloor der zentrale Ort der Interaktion ist, dann ist das DJ-Set – und nicht der einzelne Track – das Objekt der Interaktion der Rezipierenden mit dem Klang (Butler 2006: 202–254, 2014: 40–42; Gilli 2017; Gálvez 2019). Bis auf Butler (2014) und Gálvez (2019) nutzen alle der obgenannten Arbeiten aber nur einzelne Tracks als Gegenstand der Analyse, nie DJ-Sets. Den vorliegenden Text verstehe ich daher auch als einen Beitrag zu einer immer noch ausstehenden Methodik zur Analyse von DJ-Sets (Gálvez 2019; Gilli 2024).

3. HÖREN VON EDM: GESTALTVERLÄUFE UND DIE LEIBLICHE DYNAMIK AUS SPANNUNG UND SCHWELLUNG

Das Hören von und Tanzen zu EDM verstehe ich grundsätzlich als sinnliche und den gesamten Körper umfassende Praxis, die auf dem Dancefloor von Clubs oder Festivals – dem ›ground zero‹ der EDM – situiert ist. Diese Situiertheit eines hörenden, sich bewegenden Individuums in einem spezifischen Setting aus Architektur, Lautsprechern und Menschen erzeugt individuelle, sinnlich-sensorisch Eindrücke. Mit Holger Schulze lässt sich ein solches Hören als »[i]ndividually felt corporeality« beschreiben, was er als Ergebnis eines »situative listening« versteht (Schulze 2016: 281). Tanzen, so Schulze weiter, sei eine besondere, kinästhetisch geprägte »form of listening«, die jenseits des Symbolischen stattfindet (Schulze 2016: 286). Seine Darlegung zur ›corporeality‹ einer sensiblen und resonanzfähigen »sensory persona« (Schulze 2018: 207) gründet er u. a. im Begriff des ›Leibes‹ nach Hermann Schmitz.¹⁰ Für Schmitz ist der Leib der »universale Resonanzboden, wo alles Betroffensein des Menschen seinen Sitz hat und in die Initiative eigenen Verhaltens umgeformt wird« (Schmitz 2018: 116). Der Leib ist, was der Mensch subjektiv

9 Im Gegensatz zu Arbeiten im Umfeld des »bass materialism« werde ich die gesamten Frequenzbereiche des Klanggeschehens betrachten und nicht (nur) auf vibrational-taktile Empfindungen, sondern auf auditive Wahrnehmungen und deren Wirkungen eingehen. Damit möchte ich eine den »bass materialism« flankierende Perspektive auf materielle Affizierungsweisen darlegen.

10 Für den deutschen Begriff ›Leib‹, der in der Phänomenologie seit Edmund Husserl von zentraler Bedeutung ist, existiert kein entsprechender englischer Begriff; er wird aber häufig mit ›corporeality‹ übersetzt, siehe bspw. Slaby (2019). Für einen Überblick über Leib- bzw. Leiblichkeitskonzepte siehe bspw. Alloa et al. (2019).

»in der Gegend seines Körpers von sich spüren kann«, ohne sich jedoch auf sicht- oder tastbare Sinneseindrücke und habituelle Vorstellungen des eigenen Körpers zu beziehen (Schmitz 2009: 15-16). Damit betont der Leib die Kategorien der Wahrnehmung und des situierten Erlebens, und weicht von einem objektivistisch-materialistischen Körperbegriff ab (Alloa et al. 2019: 1). Tanzen ist in dieser Lesart lediglich die körperlich-materielle Manifestation von sinnlichen Anregungen und Bewegungsimpulsen, die Hörende individuell aus dem Klanggeschehen ableiten, weil sie am eigenen Leib gespürt werden.

Eine eindrückliche Beschreibung solcher gespürter Bewegungsimpulse liefert Gabrielle Roth, die Begründerin der Tanzmeditationspraxis 5Rhythmen, die retrospektiv ihre frustrierenden Erfahrungen in Tanzschulen beschreibt:

Dance meant imitation, whether the form was ballet, modern, or James Brown funk. The focus was always on someone else's steps. It became more and more difficult to feel good about dancing as dancing became more and more tied to right and wrong. It was ›right‹ to move my arm to a certain height in a certain shape and ›wrong‹ to let it go where it wanted to go (Roth 2011: 25).

Es sind diese gespürten Bewegungsimpulse, dieser ›Wille‹ von Körperteilen, sich in einer bestimmten Weise bewegen zu wollen, die das freie Tanzen zu EDM begründen. Diese Bewegungsimpulse werden – der phänomenologischen Wahrnehmungstheorie von Schmitz zufolge – von Gestaltverläufen ausgelöst, die an musikalischen Motiven, Themen und Melodien wahrgenommen werden (Schmitz 2009: 34).¹¹

3.1 GESTALTVERLÄUFE

Musikalische Elemente, an denen Gestaltverläufe wahrgenommen werden können, sind bei EDM v. a. Drum- und Percussion-Loops, Basslines, melodische Synthesizer-Patterns oder die eingangs von Garcia erwähnten Riffs. Ihre Wahrnehmung erfolgt nicht als ein Nebeneinander von Einzelwahrnehmungen, also von Einzelreizen in Form von einzelnen Tönen oder Percussion-Klängen, sondern durch eine komplexe und ganzheitliche Verarbeitung der Wahrnehmungen *als eine Gestalt* (Thomas 1999: 15).¹² Eine Gestalt ist ein

11 Für eine umfassendere Darstellung seines Leibbegriffs und seiner Wahrnehmungstheorie siehe Schmitz (2018:115-153); für die Wahrnehmung von Gestaltverläufen insbesondere S. 135-147.

12 Für eine Unterscheidung zwischen melodischer Gestalt und Rhythmusgestalt siehe Pfeleiderer (2006: 9-10).

»Gebilde, das als Erlebnisganzes, als in sich geschlossene Ganzheit wahrgenommen wird« (Kutschke 2006: 145). Zentral sind dabei das Prinzip der Abhebung und der Prägnanz: es muss sich eine Figur (Gestalt) von einem Hintergrund abheben, d. h. bestimmte Teile des wahrgenommenen Reizgefüges treten in den Vordergrund und andere in den Hintergrund, wobei die Wahrnehmung dazu tendiert, möglichst deutliche, also *prägnante* Gestalten zu bilden (Thomas 1999: 20–23). Jochen Bonz beschreibt diese beiden Prinzipien in seiner Erläuterung des Track-Begriffs wie folgt:

Eine flächige Melodie sticht aus dieser Umgebung aus ineinander greifenden Elementen etwas hervor, aber sie bildet kein Zentrum, sondern ist im Prinzip ebenso marginal wie die übrigen Elemente, insofern diese an und für sich wirken. Weil sie an sich allerdings von besonderer Prägnanz und ihre Wiederholung hervorgehoben ist, hat sie etwas von einem Refrain (Bonz 2008: 128).

Wenn Gestalten als »fließendes Auf und Ab« oder als ein »Melodienprofil« mit wechselnden Richtungen, Wellenbewegungen und Wölbungen wahrgenommen werden, bekommen sie Verlaufscharakter und werden zu Gestaltverläufen (Thomas 1999: 30). Bei ineinandergreifenden melodischen Mustern, die unterschiedliche Klangfarben aufweisen, bspw. weil sie von verschiedenen Instrumenten gespielt werden, ist die Klangfarbe das entscheidende Kriterium, nach denen Melodieprofile und damit Gestaltverläufe gebildet werden (die sog. »Wessel Illusion«) (Wessel 1979; Deutsch 2013: 50–52). Besonders bei Schichtungen mehrerer klanglicher Patterns in EDM-Tracks entscheidet die Klangfarbe der einzelnen Patterns darüber, wie das Reizgefüge perceptiv in mehrere, ineinander verwobene Gestaltverläufe organisiert wird. Aber auch gehaltene oder geräuschhafte Klänge können Verlaufscharakter bekommen, die Bewegungen vorzeichnen; bspw., wenn geräuschhafte Klänge durch gleitende Filtereffekte tonal oder timbral verändert werden und dadurch – ähnlich einem Glissando – eine kontinuierliche Frequenzerhöhung aufweisen. Solche Klänge werden Uplifter oder Riser genannt und sie nehmen eine wichtige Funktion im Build-Up ein (Solberg 2014: 70). Häufig werden geräuschhafte Klänge oder durch Klangsynthese generiertes weißes Rauschen (White Noise) verwendet, weswegen auch öfters von White Noise Upliftern gesprochen wird. Auf den Gestaltcharakter von Upliftern als Teil eines Build-Ups & Drops sowie von geschichteten Synth-Patterns gehe ich im Folgenden genauer ein.

3.2 DIE LEIBLICHE DYNAMIK AUS SPANNUNG UND SCHWELLUNG

Die Gestaltverläufe können als Bewegungsimpulse und schließlich als Tanz wirksam werden, da sie sinnlich als Drang zur Bewegung gespürt werden – oder wie Schmitz es beschreibt: da sie in die Struktur des Leibes und in dessen wichtigste Dimension, in die Dynamik aus Spannung und Schwellung, eingreifen (Schmitz 2018: 123). Bewegungsimpulse können grundsätzlich in die Weite (Schwellung) oder in die Enge (Spannung) führen. Spannung und Schwellung »konkurrieren antagonistisch« miteinander, »indem sie einander anstacheln und eben dadurch Widerstand leisten« (Schmitz 2018: 123).¹³

Die Spannung des Leibes wird am deutlichsten in Momenten des Schreckens, der plötzlichen Überraschung, der angespannten Erwartung und ähnlichem als ein »Getriebenwerden in die Enge, in akuter Engung« (Schmitz 2018: 122) deutlich. Bei der Schwellung hingegen ergießt sich das leibliche Befinden aus der Enge des Leibes in die Weite, bis hin zu einer Empfindung von Ich-Auflösung. Extreme Ausprägungen kommen bspw. bei Trance-Zuständen, beim entspannten Dösen oder in ekstatischen Momenten spiritueller, religiöser oder meditativer Weitung vor (Schmitz 2018: 121–127).¹⁴ Zwar sind solche extremen Ausprägungen in Form von Trance-Effekten im Rahmen von EDM-Tanzpraktiken möglich und mitunter gewünscht, stellen aber doch eher die Ausnahme dar. Zumeist sind diese Empfindungen weniger extrem ausgeprägt und werden durch die antagonistische Konkurrenz von Spannung und Schwellung in Zaum gehalten.

13 Schmitz' Systematik, die er selbst »Alphabet der Leiblichkeit« nennt (Schmitz 2018: 121–127), ist nicht frei von Kritik. Jan Slaby bspw. kritisiert die starre Dichotomie seines Ansatzes und die einhergehende Gefahr von Essentialisierungen (Slaby 2019: 279–282). Mit dem Rekurs auf die Polarität von Spannung und Schwellung geht es mir nicht um die starre Fixierung einer Dichotomie, sondern, im Gegenteil, um eine idealtypisierende, pointierte Darstellung des analytischen Potentials dieses Ansatzes, der primär heuristischen Wert hat. Zudem wird meine Analyse zeigen, dass Spannung und Schwellung in unterschiedlicher und komplexer Art und Weise miteinander verwoben sein können.

14 Auch wenn die Beispiele bei Schmitz suggerieren, dass Spannung emotional eher negativ und Schwellung emotional eher positiv konnotiert sei, ist hier wichtig zu betonen, dass Spannung und Schwellung per se noch keinerlei emotionale Ladung aufweisen. Vielmehr können beide jeweils mit positiven wie auch negativen Emotionen einhergehen.

4. GESTALTVERLÄUFE UND LEIBLICHE DYNAMIK BEI BUILD-UP & DROP SOWIE BEI GESCHICHTETEN SYNTH-PATTERNS

Die beiden klanglichen Arrangements der Build-Ups & Drops sowie der geschichteten Synthesizer-Patterns lassen sich als spezifisch ausgeprägte Typen von Gestaltverläufen beschreiben, die in jeweils spezifischer Art und Weise die leibliche Dynamik aus Spannung und Schwellung beeinflussen. Meine These ist, dass Build-Up & Drop einfache Gestaltverläufe mit einem klaren Verlauf von Spannung zu Schwellung darstellen, während geschichtete Synth-Patterns komplexe Gestaltverläufe mit einem Gemisch aus Spannung und Schwellung darstellen. Build-Up & Drop kommen in vielen Genres der EDM vor, so auch im Techno und Psytrance. Besonders deutlich aber basiert EDM Pop auf Build-Ups & Drops; sie sind die »gravitational center[s]« von EDM Pop-Tracks (James 2015: 27) und DJ-Sets (Gálvez 2019: 155). Geschichtete Synthesizer-Patterns in »hypnotic arrangements« hingegen prägen die Klangästhetik von Goatrance (St John 2015: 245) und – etwas weniger bestimmend – dessen Nachfolger Psytrance.

4.1 DER EINFACHE GESTALTVERLAUF VON BUILD-UPS & DROPS

Im Build-Up & Drop arbeiten die meisten oder alle hörbaren klanglichen Elemente so zusammen, dass kaum ein Hintergrund wahrnehmbar bleibt. Durch die gemeinsame Bewegung aller Elemente ›nach oben‹ im Build-Up und ›nach unten‹ im Drop kann die Gestalt als *ein einziger, sehr prägnanter Gestaltverlauf* wahrgenommen werden. Build-Up & Drop stellen daher einen einfachen Gestaltverlauf dar.

Solberg und James nutzen in ihren jeweiligen Analysen des Build-Ups & Drops die Metapher der Gravitation, um dessen motorische und affektive Wucht zu verdeutlichen (Solberg 2014: 64–66; James 2015: 27, 36).¹⁵ Build-Ups und Drops sind, so James, zwei gegensätzliche Ausprägungen derselben ästhetischen Strategie, nämlich sonisch und affektiv Spannung aufzubauen und zu intensivieren (James 2015: 29). Build-Up & Drop »relate to the feeling

¹⁵ James spricht in ihrer Arbeit nicht von Build-Up, sondern von ›soar‹ (James 2015: 1–48). In ihrer Klangästhetik und ihren affektiven Wirkpotentialen aber sind Soar und Build-Up durchwegs sehr ähnlich, weswegen ich beides als synonym betrachte und fortan unter ›Build-Up‹ subsumiere.

of being lifted, held in suspense, then dropped down and grounded« (Solberg 2014: 65-66).

Build-Ups folgen meist einem Breakdown, d. h. einer signifikanten Reduktion der klanglichen Textur, des Grooves und der Intensität von Tracks, und sie dienen dem Zweck, wieder Intensität aufzubauen. Sie werden häufig durch die Kombination von Uplifter (s.o.) und von Drum-Roll-Effekten erzeugt. Die stufenlose und gleitende Erhöhung des Klangs der Uplifter erzeugt gestaltpsychologisch einen sich kontinuierlich nach oben bewegenden Gestaltverlauf.¹⁶

Der Drum-Roll-Effekt hingegen erzeugt einen Eindruck von Beschleunigung. Er entsteht dadurch, dass in einem regulär pulsierenden Pattern, meist der Snare-Drum, zunehmend der Abstand zwischen den einzelnen Schlägen halbiert und die Häufigkeit verdoppelt wird, sodass die Abfolge der einzelnen Schläge – bei konstantem Tempo des Tracks – immer schneller wird. Häufig wird auch der Drum-Roll durch Filterungen in der Tonhöhe nach oben gepitcht, analog zum Uplifter. Im Gestaltverlauf des Drum-Roll-Effekts vereinigen sich also zeitliche Verschnellerung und räumliche Erhöhung. Für Solberg ist der Drum-Roll-Effekt »the element that expresses the intensity building the clearest« (Solberg 2014: 70). Leiblich wird hier deutlich Spannung aufgebaut, die in der Klimax des Build-Up kulminiert.

Der an den Build-Up anschließende Drop ist dessen Antagonist, wie Solberg und James betonen, und führt von der Spannung zur Schwellung. Im Drop von EDM-Tracks werden nicht nur die Kickdrum und die Bassline wieder eingeführt, sondern das gesamte Klanggeschehen verschiebt sich spektral aus den hohen Frequenzbereichen wieder in tiefere Bereiche bzw. erstreckt sich über weite Teile des Frequenzspektrums. Der Drop ist »a big ›hit‹ or ›climax‹ of loud, highly distorted (often ›wobbly‹) bass and sub-bass synths, [and] intensifies ›down‹« (James 2015: 36).¹⁷ Die Klanggestalt des Drops verläuft also deutlich nach unten und löst die Spannung auf, weswegen das von Solberg beschriebene »being grounded« im Drop daher als Schwellung zu interpretieren ist.

16 Der intermodale Zusammenhang zwischen der auditiven Wahrnehmung von hohen Frequenzen und der spatialen bzw. motorischen Wahrnehmung eines räumlichen ›Oben‹ ist in der Literatur gut belegt. Zeiner-Henriksen, Solberg und James beziehen sich in ihren Untersuchungen zu EDM-Klängen auf diesen Zusammenhang (Zeiner-Henriksen 2010: 126-138; Solberg 2014; James 2015: 36).

17 James' Verständnis des Drops (hauptsächlich im Dubstep) ist ähnlich, aber nicht ganz kongruent zu dem von Solberg: beide verstehen den Drop als Einlösung der zuvor aufgebauten Spannung, die durch davorliegende Formteile, dem Build-Up erzeugt wurde, und betonen die Fokussierung auf die tieffrequenten Klanganteile im Bass und Sub-Bass (entweder nur in diesen oder als spektrale Verbreiterung über den gesamten Frequenzbereich).

Zusammengenommen verlaufen Build-Up & Drop von der Spannung zur Schwellung: Die im Build-Up durch das Zulaufen ›nach oben‹ aufgebaute Spannung wird im Drop mit einer Bewegung ›nach unten‹ eingelöst. Allerdings ist der Drop ambivalent, da der im Anschluss folgende, deutlich vordergründig hörbare Beat mit Bassline wiederum spannungsinduzierend ist: als regelmäßiges perzeptives ›Gerüst‹ wirkt er stabilisierend auf die Wahrnehmung und auf die körperlichen Tanzbewegungen (Rietveld 1998: 148). So spricht bspw. Giorgio Moroder davon, dass er Tanzenden helfen wolle »to dance even better by making the drum into more of a stomping sound« (Moroder, zit. in Lawrence 2003: 174), was Tanzenden die Möglichkeit gäbe »[to] dance ›around‹ the music's other rhythmic patterns without losing the basic beat«, wie Zeiner-Henriksen (2010: 122) ergänzt. Ray Castle beschreibt in seinem semi-fiktionalen Roman über die Zeit des Goatrance der späten 1980er-Jahre in Indien, wie die Hauptfigur Jules den Beat als ankerndes Gelände nutzt, als das eingenommene LSD seine bewusstseinsweiternde Wirkung zu entfalten beginnt:

Individual tracks blended into a continuum. His attempts to dissect its audio aggregate parts was like a twisting tunnel of quantum, Rubik cubes. [...] He dared not to stop dancing. Mind management was paramount. Staying locked to the incessant, pushy pulse of the music seemed to be key (Castle 2019: 30).

Die leibliche Spannung der unablässig und durchdringend pulsierenden Beats scheint hier essenziell, um die Entgrenzungstendenzen des LSD und der psychedelischen Synthesizer-Klänge der Goatrance-Tracks einzuhegen, denen Jules ausgeliefert zu sein scheint.

4.2 DER KOMPLEXE GESTALTVERLAUF VON GESCHICHTETEN SYNTH-PATTERNS

Geschichtete Synthesizer-Patterns sind durch vielschichtig ineinander verwobene Gestaltverläufe charakterisiert. Sie besitzen einen komplexen Gestaltverlauf und lassen sich daher als komplexe Gestalten beschreiben, deren Elemente aus mehreren (einfachen) Gestalten bestehen und deren Zusammenspiel sich zu einer neuen Gestalt zusammenfügt.

Komplex geschichtete Synth-Patterns kommen v. a. im Goatrance und dessen Nachfolger Psytrance¹⁸ als ästhetische Strategie häufig vor: »evolving patterns with layered synth sounds and sub-bass frequencies in hypnotic arrangements« bilden deren zentrale ästhetische Merkmale (St John

¹⁸ Das Genre Goatrance hat sich seit den 2000er Jahren als Psytrance weiterentwickelt, aber auch in diverse Subgenres ausdifferenziert (St John 2015: 245).

2015: 245). Ähnlich betont auch Rietveld die Schichtungen von Klangmustern, durch die ein psychedelischer Effekt erzeugt wird: »by multiplying and looping the modulating squelching acid sequences« erzeugen Goa-Tracks »ornate sonic shapes, exaggerating its psychedelic ›feel‹ into a seemingly infinite, yet tightly arranged, mirage« (Rietveld 2010: 80).

Produktionsseitig werden diese komplexen Patterns durch die mehrfache Schichtung von verschiedenen, sehr schnellen Arpeggio-Folgen erreicht. Das Klangmaterial besteht meist aus Sägezahn-Wellen mit einer rauen Klangcharakteristik, die durch band-pass oder high-pass Filter verzerrt, moduliert und verfremdet werden. Hinzu kommen Echo- und Delay-Effekte, die eine weitere klangliche und rhythmische Komplexität erzeugen. Generell reduziert Psytrance zwar die Anzahl und Komplexität der Patterns und favorisiert Verfremdungseffekte einzelner, weniger Schichten. Aber gerade wie er aktuell auf den Mainfloors der großen Festivals hauptsächlich zu hören ist und ich ihn im DJ-Set von DJ Thatha analysiere, vernachlässigt er das Prinzip der komplexen Schichtungen von Synth-Patterns nicht vollends.

Die von Rietveld angeführte Ambivalenz aus scheinbar unendlichen und dicht arrangierten Synthesizer-Patterns erzeugt einen psychedelischen Effekt, der sich aus der Überlagerung und Verwebung mehrerer Gestaltverläufe als ›komplexe Gestalten‹ erklären lässt. Komplexe Gestalten sind nach Timo Schemer-Reinhard (2020: 108-114) *nicht* als besonders unübersichtliche oder chaotische Gefüge anzusehen. In solchen Fällen läge geringe oder gar keine Prägnanz vor und es käme daher gar nicht zu Gestaltbildung. Komplexe Gestalten bestehen vielmehr aus mehreren einfachen Gestalten, die sich auf einer höheren Ebene zu einer neuen Gestalt zusammenfügen. Schemer-Reinhard argumentiert, dass Rezipient*innen zwischen den verschiedenen Schichten wechseln, also mal die eine, mal die andere Gestalt oder deren Zusammenspiel wahrnehmen können. Wenn dies in Bezug auf visuelle Wahrnehmungen als »umsehen« beschrieben wird (Schemer-Reinhard 2020: 112), so kann für die auditive Gestaltwahrnehmung von ›umhören‹ gesprochen werden, also von der Wahrnehmung einer Mehrzahl auditiver Gestalten, zwischen denen gewechselt werden kann. Damit ist eine gestaltpsychologisch fundierte Erklärung gefunden für die eingangs erwähnten ›unique sonic pathways‹, die sich Hörende selbstständig durch das Klanggeschehen erarbeiten. Hier wird auch deutlich, dass die wiederholte Darbietung der Patterns durch Looping zum einen die Ausbildung von Gestalten erleichtert und zum anderen immer neue und andere Gestaltverläufe ermöglicht: das geloopte Material erklingt als »ever-changing same« (Garcia 2005: 5.2).

5. ÜBERWÄLTIGUNGS- UND KOLLEKTIVIERUNGSERFAHRUNGEN DURCH EINFACHE UND KOMPLEXE GESTALTVERLÄUFE

Meine These ist, dass einfache Gestaltverläufe wie Build-Up & Drop *durch Macht* überwältigen, während komplexe Gestaltverläufe wie geschichtete Synth-Patterns *durch Größe* überwältigen.¹⁹ Mit diesen beiden Typen von Überwältigung sind zwei Typen von Kollektivierung verbunden, nämlich *Kollektivierung durch Identität* und *Kollektivierung durch Differenz*.

Beim Build-Up & Drop arbeiten die meisten oder alle klanglichen Elemente auf eine einzige Gestalt hin, deren Abhebung in der Wahrnehmung fast schon zwingend ist. Daher habe ich Build-Up & Drop als einfachen Gestaltverlauf beschrieben. Die Aufdringlichkeit dieser einen einzigen Gestalt erzeugt eine *klangliche Macht* über die auditive Wahrnehmung, die als Spannung wirksam wird.

Demgegenüber ist bei den geschichteten Synth-Patterns keine solche zwingende Gestaltbildung auszumachen, im Gegenteil: es können sich diverse einfache Gestalten aus dem Klanggeschehen abheben, an denen teils völlig unterschiedliche Gestaltverläufe wahrgenommen werden können. Und auch die Bildung einer komplexen Gestalt ist in vielfacher und verschiedener Art und Weise möglich, je nachdem, aus welchen einfachen Gestalten die komplexe Gestalt zusammensetzt wird. Dieses Überangebot an möglichen Gestalten überschwemmt die Wahrnehmung potenziell und die Gestalten entziehen sich immer wieder einer perzeptiven Fixierung und Stabilisierung. Die komplexen Gestalten gewinnen somit eine *Ausdehnung und Größe*, die die Wahrnehmung potenziell übersteigt. Hier gelingt es »der Einbildungskraft als sinnlichem und endlichem Vermögen« nicht mehr, die Eindrücke zu verarbeiten (Pries 2015: 9). Es entsteht eine – mitunter sehr reizvolle – Gratwanderung zwischen Ordnung und Chaos, die meines Erachtens das psychedelische Potential der geschichteten Synth-Patterns erklärt. Diese sinnliche Überflutung und die Ausdehnung des Gegenstands der Wahrnehmung lei-

¹⁹ Mit dieser Unterscheidung schließe ich an die zwei Typen des Erhabenen bei Immanuel Kant an, nämlich das Dynamisch-Erhabene und das Mathematisch-Erhabene (siehe bspw. Kulenkampff 2012: 508-509), an die auch Schmitz anschließt und mit Schwellung (Dynamisch-Erhabenes) bzw. Spannung (Mathematisch-Erhabenes) korreliert (Schmitz 2018: 490-497).

ten das leibliche Spüren in die Weite – es ist daher primär mit Schwellung verknüpft.

Für jene, die sich der Überwältigung hingeben, wirken Build-Up & Drop kollektivierend, weil jede*r auf dem Dancefloor in hinreichend ähnlicher Weise Gestaltverläufe wahrnehmen und Tanzbewegungen ausführen kann. Dabei ist einfachen Gestalten wie Build-Up & Drop eine Tendenz zur uniformen Kollektivierung inhärent, da der einfache Gestaltverlauf die Empfindungen und die Bewegungen relativ stark vorstrukturiert: das Individuum wird daher in der Tendenz perzeptiv, motorisch und affektiv den anderen Individuen angeglichen. Das Individuum wird Teil einer Gemeinschaft, indem es homolog zu ihr funktioniert: es findet *Kollektivität durch Identität*. All jene jedoch, die keine Hingabe an die Überwältigung erleben, werden womöglich ausgeschlossen.

Die geschichteten Synth-Patterns hingegen sind potenziell sehr divers. Gelingt die Ausbildung von komplexen Gestalten oder das ›Umhören‹ nicht, so bleibt für die Rezipierenden dennoch ein Angebot von mehreren einfachen Gestalten vorrätig, aus denen eine gewählt und perzeptiv verfolgt werden kann. In dieser *Kollektivität durch Differenz* ist das Individuum zwar Teil eines Ganzen, aber behält auch eigene Züge, die in Abhebung zu den anderen bestehen. Die perzeptive Ausbildung von komplexen Gestalten, also die Erzeugung der von Garcia eingangs erwähnten ›sonic pathways‹, stellt wie gesagt eine eigene kreative Leistung der Rezipierenden dar. Maria Witek argumentiert, dass das kollektive »filling the gaps« von offenen rhythmischen Strukturen, den Synkopen in den Beats von House und Techno, zu einer kollektiven, ko-kreativen Erfahrung wird (Witek 2019: 100). Da also die Überwältigungserfahrung und damit auch die Teilnahme an der kollektiven Überwältigung von den Individuen auf dem Dancefloor miterzeugt wird, ist diese Art der Kollektivierung tendenziell inklusiv.

6. ANALYSE: GESTALTVERLÄUFE UND LEIBLICHE DYNAMIK IM PSYTRANCE DJ-SET VON DJ THATHA

Im Folgenden werde ich nun an der Analyse einzelner Abschnitte eines gesamten DJ-Sets konkret aufzeigen, wie DJs strategisch Build-Ups & Drops sowie geschichtete Synth-Patterns einsetzen, um die Dramaturgie ihres Sets zu erzeugen.

Die Auswahl von Psytrance als Genre ist bereits darin begründet, dass in diesem sowohl Build-Ups & Drops als auch geschichtete Synth-Patterns signifikante ästhetische Merkmale sind. Weitere Gründe für die Auswahl sind, dass es sich um ein DJ-Set, kein Set von Liveacts oder eine sog. »laptop performance« (Butler 2014) handelt. Die Auswahl (selection) und Reihung der Tracks, die in diesen vorhandenen gestalthaften Klangarrangements sowie die Art und Weise, wie diese von DJs im Mixing miteinander verwoben werden, stellen nämlich einen wichtigen Aspekt der Analyse dar. Dass Stil, Trackauswahl und die Art des Mixings als (derzeit) typisch für das gewählte Genre gelten können, ist aufgrund der Performance des Sets zur Peak-Time auf einem der weltweit größten Psytrance-Festivals, dem Boom-Festival in Portugal, gewährleistet. Zudem war mir wichtig, dass mir DJ und Trackauswahl bis dato unbekannt waren, damit eine unvoreingenommene Höranalyse möglich ist. Und schließlich sollte nicht (erneut) ein Mann aus dem Global North gewählt werden, um der Hegemonie von weißen, westlichen Männern – auch in nicht wenigen Studien zu populärer Musik – etwas entgegenzusetzen.

DJ Thatha ist der Künstlerinnenname der Brasilianerin Thamara Cruz, den sie für ihre Aktivität als DJ nutzt; daneben tritt sie unter dem Künstlerinnenamen Altruism auch als Psytrance-Producerin in Erscheinung. Ihre Performance ist als DJ-Set zu kategorisieren, da sie hauptsächlich Tracks anderer Künstler*innen verwendet und diese mit den typischen DJ-Techniken bearbeitet. Von insgesamt 36 Tracks konnte ich 29 Titel identifizieren:²⁰ von ihnen stammen 24 von anderen Künstler*innen und fünf stammen von Altruism, davon vier in Kollaboration mit weiteren Künstler*innen. DJ Thatha hat das DJ-Set am Mainfloor des Boom Festivals 2018 performt, dem sog. »Dance Temple«. Das Boom Festival findet alle zwei Jahre in Idanha-a-Nova, Portugal, statt²¹ und ist eines der größten Psyculture-Festivals weltweit. Die Ausgabe von 2018 erfolgte von 22. bis 29. Juli; DJ Thatha performte in der Nacht von Montag, 23., auf Dienstag, 24. Juli von 00:30 bis 03:00 Uhr (tomjaimz 2019). Eine auditive Dokumentation des DJ-Sets ist auf YouTube verfügbar²² und bildet das Material meiner Analyse.

20 Teilweise listet YouTube (<https://youtu.be/9wnd28TJCw0>, Zugriff: 29. Juli 2021) automatisiert die Namen der Tracks und Producer*innen auf, teilweise konnte ich sie mit der Musikerkennungs-App Shazam und durch den Vergleich mit den Tracklists anderer Sets von DJ Thatha identifizieren. Alle Angaben habe ich mit den originalen Tracks verglichen, um die Korrektheit der Angaben zu gewährleisten.

21 Im Zuge der Maßnahmen zur Eindämmung der Covid-19-Pandemie 2020 und 2021 wurde dieser Zweijahres-Zyklus unterbrochen.

22 <https://youtu.be/9wnd28TJCw0> (Zugriff: 29. Juli 2021).

6.1 EINFACHE GESTALTEN IM PSYTRANCE-DJ-SET

DJ Thatha beginnt ihr Set mit einem rund einminütigen Intro, dem gleich ein Paar aus Build-Up und Drop folgt.²³ In diesem kurzen Abschnitt (0:01:18 bis ca. 0:02:40)²⁴ sind nach meiner Hörweise nebst einzelnen flächigen Klangeffekten und einzelnen tiefen Drum-Schlägen zwei lauter werdende Synthesizer-Patterns hörbar, die um eine isochrone Kickdrum auf jeder Viertel ergänzt werden. Ab 0:01:46 wird die Abfolge ihrer Schläge sukzessive verdoppelt und sie wird um eine teils regelmäßige, teils synkopierte Snaredrum-Figur ergänzt. Im Hintergrund sind bereits Uplifter hörbar, die scheinbar kontinuierlich nach oben ansteigen. Nach der scheinbaren Verschnellerung von Kick- und Snaredrum (Drum-Roll-Effekt) setzen plötzlich alle Klangschichten bis auf ein Synthesizer-Pattern aus, das durch einen Filter stark in die hohen Frequenzbereiche gleitet. Ein kleiner absteigender Klang leitet in den Drop über (0:02:06), bei dem ausschließlich die knackig klingende Kickdrum und die für Psytrance typische ›galoppierende‹ Bassline hörbar sind. Erst langsam kommen anschließend einzelne raue, ›knarzig‹ klingende Soundfiguren und dann Hi-Hats dazu.

In diesem Beispiel sind die beiden beschriebenen, typischen Elemente des Build-Ups deutlich hörbar: der Drum-Roll-Effekt wird neben der Snaredrum auch deutlich von der Kickdrum durch die sukzessive Verkürzung der Länge bis auf 32tel-Noten artikuliert. Die Funktion des Uplifters erfüllen sowohl die eher hintergründig hörbaren White Noise Uplifter, als auch – wiederum deutlicher – das stark in die Höhe gefilterte Lead-Pattern des Synthesizers. Der anschließende Drop löst die aufgebaute Spannung auf und induziert Schwellung; allerdings suggeriert der schnelle Rhythmus aus Bassdrum und Bassline im Anschluss wiederum Spannung. Durch ihr antagonistisches Verhältnis werden Spannung und Schwellung jeweils angefacht und Rezipierende dadurch in das beginnende DJ-Set hineingezogen.

Der Beginn des DJ-Sets mit einem so deutlichen Build-Up & Drop ist bedeutsam für die gesamte Dramaturgie des DJ-Sets. Zum einen markiert der Drop den ›richtigen‹ Beginn des DJ-Sets und verortet die Rezipierenden im

23 Es handelt sich um den Track »Below Surface« von Altruism vs. Burn in Noise (2020). Als Co-Producerin dieses Tracks hatte Thatha bereits vor Veröffentlichung Zugang zum Track.

24 Die Zeitangaben beziehen sich zur besseren Orientierung auf die gesamte, bei YouTube verfügbare Datei und beinhalten daher auch das knapp 10-sekündige Audio-Logo von Boom Radio, dem Provider des Mitschnitts dieses DJ-Sets.

›Hier und Jetzt‹ des Dancefloors des Boom 2018.²⁵ Die Macht der einfachen Gestalt im Build-Up und der Spannungsaufbau bis hin zur Klimax im Drop erzeugen eine punktuelle Kollektivierung durch Identität. Die anschließende Schwellung im Drop wiederum erzeugt eine Öffnung für das, was kommen mag, und entlässt die Individuen in die gemeinsame ›Reise‹, die – angetrieben von den Beats und der Bassline – hier und jetzt beginnt.

Thatha wählt für diese Eröffnung ihres Sets den zweiten Build-Up & Drop aus dem Track »Below Surface«. Den ersten, deutlich weniger intensiven Build-Up & Drop des Tracks sowie die ersten 2:18 Minuten spart sie aus.²⁶ Diese ästhetische Entscheidung, bestimmte Formteile auszulassen und andere prominent einzusetzen, ist ein signifikanter Aspekt bei Auswahl und Reihung der Tracks im DJ-Set, und damit konstitutiv für die Dramaturgie des Sets (Broughton/Brewster 2006: 139; Fikentscher 2013: 125; Gilli 2017: 169–175).

Im weiteren Verlauf fällt auf, dass in den nächsten rund 45 Minuten immer wieder Build-Ups & Drops hörbar sind, denen nur der Basis-Rhythmus aus Bassdrum und Bassline folgt. Dies kann als wiederholtes Angebot zum perzeptiven Einstieg in das ›Hier und Jetzt‹ des DJ-Sets verstanden werden. Die Häufigkeit der Build-Ups & Drops lässt in den folgenden Abschnitten des Sets über weite Strecken nach, das in diesen Abschnitten auch etwas düsterer ausfällt. Sie finden sich aber wieder häufiger, insgesamt viermal, in den rund elf Minuten zwischen 1:52:00 und 2:03:00: in diesem Abschnitt wechselt das Set zu einem melodischeren Stil, den es für die nächste knappe halbe Stunde bis zum Ende behält. Die Präsenz oder Absenz von Build-Ups & Drops fungiert hier als dramaturgisches Tool, das die unterschiedliche Charakteristik verschiedener Abschnitte des DJ-Sets prägt.

6.2 KOMPLEXE GESTALTEN IM PSYTRANCE-DJ-SET

Durch die Analyse von komplexen Gestalten im Set von DJ Thatha möchte ich aufzeigen, dass die selection bzw. Formteile von Tracks mit entsprechenden Gestaltangeboten ein wichtiger Aspekt in DJ-Sets ist und das Mixing sich auch an diesen orientiert. Die Passage von 0:35:10 bis 0:45:50 eignet sich besonders für eine detaillierte Analyse: Zum einen sind in diesem Ab-

25 Der Enge-Pol der leiblichen Dynamik, an dem die Spannung angesiedelt ist, ist mit einer Fokussierung auf das Hier und Jetzt verbunden (was Schmitz als »primitive Gegenwart« bezeichnet). Im Gegensatz dazu entgrenzt der Weite-Pol, an dem die Schwellung angesiedelt ist, Empfindungen von Hier und Jetzt (2018: 48–51, 122).

26 Auch in diesem Vergleich beziehe ich mich auf die Version, die erst rund zwei Jahre nach dem Set von Thatha veröffentlicht wurde. Da sie als Altruism Teil des Producer*innen-Teams ist, entsprach die von ihr im Set verwendete Version aber evlt. nicht vollständig der veröffentlichten Version.

schnitt geschichtete Synth-Patterns in diversen Konstellationen zu hören, und zum anderen ist die Transition zwischen den beiden Tracks (»Fractured« von 3 of Life ft. Killerwatts, 2017, und »Foundation of Reality« von NoFace, 2018, 0:39:40–0:40:05) so gestaltet, dass die Patterns der beiden Tracks flüssig aneinander anschließen.

Im Abschnitt von 0:35:10 bis 0:37:23 des Sets bzw. im dort erklingenden Teil von »Fractured« werden die Patterns als musikalisches Material einzeln vorgestellt und teilweise geschichtet. Im Hauptteil des Tracks, dem Core-Abschnitt (0:38:30–0:38:57) erreicht die Schichtung der Synth-Patterns die höchste Intensität. In den nächsten 16 Takten (0:38:57–0:39:25) sind weiterhin Patterns hörbar, aber weniger dicht. Im Anschluss klingt der Track aus. Bei 0:39:38 beginnt die Transition, indem Thatha die Snaredrum des nächsten Tracks in die Textur des Sets einführt. Der Hauptteil der Transition ist mit acht Takten relativ kurz (0:39:50–0:40:04) und zeichnet sich besonders durch die Überlagerung der Beats und der Bassline beider Tracks aus, deren Textur jeweils mittels Equalizer von Thatha ausgedünnt werden. Der neue Track erklingt bei 0:40:04 in voller Textur. Bemerkenswert ist, dass zwar der endende Track fast bis zum Ende ausgespielt wird, aber der neue Track erst bei 2:25 in den Mix genommen wird.

Für die Kombination beider Tracks ist besonders relevant, dass Thatha die formale Struktur des neuen Tracks so einführt, dass er bereits mit einem breit gefächerten Angebot an auditiven Gestalten beginnt und damit das Intensitätsniveau aufrecht erhält. Allerdings vermeidet es Thatha, die mehrfach geschichteten Patterns der beiden Tracks im Mix zu überlagern.²⁷ Das dichte, aber fragile Geflecht aus potenziellen Gestalten in den jeweiligen Tracks würde nämlich bei einer Überlagerung sehr schnell in einem auditiven Chaos münden.

Zudem ist hörbar, dass die geschichteten Patterns in beiden Tracks in Bezug auf ihr Klangbild und auf das Design der Klangverläufe relativ ähnlich sind, sodass die Gestaltbildung bei den Rezipient*innen an bereits etablierte Charakteristika anschließen kann und das Set eine Kontinuität erhält. Gleichzeitig erfährt es auch eine Steigerung, denn die folgenden vierzig Takte (bis 0:41:10) weisen eine Dichte an geschichteten Patterns und damit eine Vielzahl an potenziellen, einfachen wie komplexen Gestaltverläufen auf,

27 Im Gegensatz zu Techno, bei dem das Modulieren, Kombinieren und Verflechten von Texturen der gemixten Tracks weitaus häufiger eingesetzt wird (Butler 2014: 224; Gilli 2024), sind Psytrance-Tracks – genauso wie Goatrance-Tracks – »designed to stand alone as chapters in DJ-sets« (St John 2015: 245) und werden meist mit den Intros und Outros oder an Breakdowns und Build-Ups gemixt. Die Orientierung an der Form der Tracks, das sog. Phrasing (Broughton/Brewster 2006: 62–65; Butler 2006: 183–185), ist also für Psytrance-DJs ein essenzieller Skill.

wie sie im Set bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht vorkamen, und auch im restlichen Verlauf des Tracks (bis 0:45:30) nicht mehr erreicht werden. Da nach diesem Track das Set deutlich an Intensität verliert, bilden die dicht geschichteten Patterns in »Foundation of Reality« einen ersten dramaturgischen Höhepunkt. Von der Dominanz der Schwellung durch die vielen dicht geschichteten Synth-Patterns läuft das Set hier in die Weite aus. Damit endet die erste ›Etappe‹ der ›Reise‹, die 45 Minuten zuvor mit dem Build-Up & Drop (s.o.) und dessen Spannungsevokation begonnen hatte.

7. FAZIT: VORTEILE EINER REZEPTIONSÄSTHETISCH INTERESSIERTEN ANALYSE (NICHT NUR) VON PSYTRANCE DJ-SETS

Ich habe in diesem Aufsatz gezeigt, wie die beiden klanglichen Arrangements Build-Up & Drop sowie geschichtete Synth-Patterns unterschiedliche Gestaltverläufe ermöglichen, wodurch verschiedene Arten von Überwältigungs- und Kollektivierungserfahrungen angeboten werden. Die Gestaltung von DJ-Sets im Genre Psytrance erscheint mit dieser Perspektive als ästhetische Praxis der Gestaltung eines kontinuierlichen und gleichzeitig abwechslungsreichen Flows an einfachen wie komplexen Gestalten, wobei die spezifische Schwerpunktsetzung im Verlauf des Sets dessen Dramaturgie mitbestimmt.

Die weitere Ausdifferenzierung dieser ästhetischen Strategien sowie eine Untersuchung der Ähnlichkeiten und Unterschiede bei der Gestaltung von DJ-Sets in anderen (Sub-)Genres stellt weiteren Forschungsbedarf dar. Aus meinen Ausführungen sollte auch deutlich geworden sein, dass bei der Analyse von DJ-Sets von Vorteil ist, die Szene- und Genre-spezifischen Konventionen und ästhetischen Strategien zu berücksichtigen. Nur damit konnte ich in der Analyse die Auswahl der Genre-typischen Elemente – des Build-Ups & Drops mit dem anschließenden reduzierten Rhythmus aus Bassdrum und Bassline – sowie deren prominente Platzierung zu Beginn in ihrer Tragweite für die gesamte Dramaturgie des DJ-Sets und seiner Wirkpotentiale darlegen. Selbiges gilt für die spezifische Art des Mixings, das sich klar an den Gestaltverläufen beider Tracks orientiert. Wenn Mark Butler normativ gefärbt beschreibt, wie »expertly executed DJ [...] performances« durchgeführt werden sollen und dies ganz allgemein als eine »aesthetics of EDM praxis« hinstellt, dann fehlt eine Sensibilität für verschiedene Genres: Laut seiner

Beschreibung sollen nämlich in einem »idealen« DJ-Set die Transitions zwischen den Tracks so lange wie möglich gehalten werden, sodass diese bis zur Unkenntlichkeit ineinander verwoben werden. »[R]ather than transitory connections between stable states« solle diese Art der Gestaltung von DJ-Sets, so Butler, »a sense of constant flux« (Butler 2014: 224) erzeugen.²⁸ Die Expertise von DJs des Goa- und Psytrance zeigt sich aber gerade darin, dass sie wissen, wann sie in sorgsam gewählte und gereimte Tracks eingreifen und sie miteinander verweben, und wann sie die Tracks unbehelligt erklingen lassen und sich die klanglichen Gestalten entfalten sollen.

Die Häufigkeit und die Verteilung von klanglichen Arrangements zur Wahrnehmung einfacher bzw. komplexer Gestaltverläufe sowie das Zusammenspiel dieser Arrangements sind also bedeutsame Faktoren bei der Gestaltung von DJ-Sets. Eine Analyse von DJ-Sets sollte daher auch diesen Aspekt in das methodische Design aufnehmen. Für DJ-Sets des EDM-Pop bspw. ist eine oszillierende Dynamik typisch und sie wird maßgeblich durch die schnellen Abfolgen von Build-Up & Drop erzeugt (James 2015: 29; Gálvez 2019: 155). Dadurch wird eine zwar intensive, aber laufend ausbalancierte Dynamik aus Spannung und Schwellung erzeugt, bei der die antagonistische Verstrickung zwischen beiden erhalten bleibt. Dies mag erklären, warum James dem EDM Pop das kritische, subversive Potential abspricht und ihn als die neoliberale Ordnung stützend ansieht (James 2015). Bei Psytrance hingegen wird die Balancierung der Dynamik dadurch erreicht, dass der Schwellungs-bezogenen Entgrenzungstendenz der geschichteten Synth-Patterns die Spannungstendenz von isochroner Kickdrum und Bassline gegenübergestellt wird. Da aber die geschichteten Synth-Patterns bereits perzeptiv an der Schwelle zwischen Ordnung und Chaos operieren, ist die Möglichkeit, dass die Verstrickung von Spannung und Schwellung bricht und die komplexe Gestalt in perzeptives Chaos kippt, immer gegeben. Damit ergeben sich für DJs ästhetische Spielräume, inwiefern sie diese Möglichkeit realisieren und psychedelische Trance-Effekt evozieren wollen.

Um die Relevanz und Ausgestaltung der angesprochenen klanglichen Arrangements auch in DJ-Sets anderer Genres der EDM zu untersuchen, sind tiefere Einblicke in deren ästhetische Strategien zur produktionsseitigen Erzeugung von und zum rezeptionsseitigen Umgang mit Gestaltangeboten notwendig. Die geräuschhaften Klänge von Techno bspw. erzeugen eine

28 Diese Normvorgabe zur Unterscheidung von (less and more) »expertly executed« DJ-Sets trifft für das Genre, das Butler vorrangig betrachtet, durchwegs zu: für harten und minimalen Techno. Aber nicht alle (Sub-)Genres der EDM folgen dieser Normvorgabe, und schon gar nicht, wie ich gezeigt habe, Goa- und Psytrance (siehe auch St John 2015: 245).

Überfülle von Gestalten, was dazu führt, dass nicht mehr ein »Spiel von Gestalten« (Seel 2003: 231) wahrgenommen wird, sondern der paradoxe Eindruck entsteht, dass nichts geschehe. Techno könnte daher, mit Martin Seel gesprochen, als »Begegnung mit gestaltloser Wirklichkeit« (Seel 2003: 233) angesehen werden. Für Drum'n'Bass und andere Genres der »breakbeat science« (Eshun 1998) wäre zu klären, inwiefern die dicht geschichteten, komplexen Rhythmusspuren den komplexen Gestaltverläufen von geschichteten Synth-Patterns ähneln und inwiefern die von Martin Pfeleiderer betonte Eigenschaft von Rhythmusgestalten als »zeitliche« – und nicht melodische – »Struktur einer Klangfolge« (Pfeleiderer 2006: 10) relevant ist in Bezug auf die Möglichkeiten zur Bildung von Gestaltverläufen und Überwältigungserfahrungen.

Die diversen Genres von EDM – in meinen Ausführungen exemplarisch EDM Pop und Psytrance, aber auch andere Genres wie Techno oder Drum'n'Bass – lassen sich also als etablierte und konsolidierte ästhetische Strategien bezeichnen, spezifische Gestaltbildungen zu begünstigen und spezifische Formen der Überwältigung und Kollektivierung anzubieten. Häufung, Verteilung und Zusammenspiel von Gestaltverläufen sowie deren Wirkung auf die leibliche Dynamik aus Spannung und Schwellung lassen sich daher als eine methodologische Heuristik für eine rezeptionsästhetisch interessierte Analyse von EDM – sowohl einzelner Tracks als auch kompletter DJ-Sets – fruchtbar machen. Ansätze zur rhythmischen und melodisch-harmonischen Analyse (Doehring 2015; Schaubruch 2016, 2020) können entsprechend erweitert werden und die Transkriptions-Verfahren *sound palette* und *textural graph* (Butler 2006: 179–181, 259–323) können nicht nur als produktionsanalytische Tools begriffen werden – vielmehr stellen die Sounds und Texturen sowie ihre Gestaltverläufe phänomenologische Werkzeuge dar, welche produktions- und rezeptionsästhetische Analyseansätze produktiv miteinander verbinden.

LITERATUR

- Alloa, Emmanuel / Bedorf, Thomas / Grüny, Christian / Klass, Tobias Nikolaus (2019). »Einleitung.« In: *Leiblichkeit: Geschichte und Aktualität eines Konzepts*. Hg. v. Emmanuel Alloa, Thomas Bedorf, Christian Grüny und Tobias Nikolaus Klass. 2., verb. u. erw. Aufl. Tübingen: Mohr Siebeck, S. 1–4.
- Bonz, Jochen (2008). *Subjekte des Tracks: Ethnografie einer postmodernen/anderen Subkultur*. Berlin: Kulturverlag Kadmos.
- Bonz, Jochen (2016). »Am Nullpunkt der Identifikation. Beobachtungen an Techno als expressive culture.« In: *Techno Studies: Ästhetik und Geschichte elektronischer Musik*. Berlin: Kadmos, S. 11–30.

- scher Tanzmusik. Hg. v. Kim Feser und Matthias Pasdzierny. Berlin: b_books, S. 43–57.
- Broughton, Frank / Brewster, Bill (2006). *How to DJ (properly). The art and science of playing records*. London; New York: Bantam.
- Butler, Mark J. (2006). *Unlocking the Groove: Rhythm, Meter, and Musical Design in Electronic Dance Music*. Bloomington: Indiana University Press.
- Butler, Mark J. (2014). *Playing with Something That Runs: Technology, Improvisation, and Composition in DJ and Laptop Performance*. New York: Oxford University Press.
- Castle, Ray (2019). *Moon Juice Stomper: A Novel: Goa 1987–96*. Unabhängige Publikation.
- Deutsch, Diana (2013). *The Psychology of Music*. London: Academic Press.
- Doehring, André (2015). »Andrés's ›New For U‹: New for Us. On Analysing Electronic Dance Music.« In: *Song interpretation in 21st-century pop music*. Hg. v. Ralf von Appen, André Doehring, Dietrich Helms und Allan F. Moore. Farnham: Ashgate, S. 133–155.
- Eshun, Kodwo (1998). *More Brilliant Than the Sun: Adventures in Sonic Fiction*. London: Quartet Books.
- Fachner, Jörg (2011). »Time Is the Key: Music and Altered States of Consciousness.« In: *Altering consciousness: multidisciplinary perspectives – Volume 1: History, Culture, and the Humanities*. Hg. v. Etzel Cardeña und Michael Winkelmann. Santa Barbara: Praeger, S. 355–376.
- Feser, Kim / Pasdzierny, Matthias (Hg.) (2016). *Techno Studies: Ästhetik und Geschichte elektronischer Tanzmusik*. Berlin: b_books.
- Fikentscher, Kai (2000). »You Better Work!«: *Underground Dance Music in New York City*. Hanover: University Press of New England.
- 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 Alexander Attias, Anna Gavanis und Hillegonda C Rietveld. New York: Bloomsbury Academic, S. 123–149.
- Fink, Robert Wallace (2018). »Below 100 Hz. Toward a Musicology of Bass Culture.« In: *The Relentless Pursuit of Tone: Timbre in Popular Music*. Hg. v. Robert Wallace Fink, Melinda Latour und Zachary Wallmark. New York: Oxford University Press, S. 88–116.
- Gabrielsson, Alf (2011). »Strong Experiences With Music.« In: *Handbook of Music and Emotion: Theory, Research, Applications*. Hg. v. Patrik N. Juslin und John A. Sloboda. Oxford: Oxford University Press, S. 547–74.
- Gálvez, José (2019). »On analyzing EDM DJ sets: Problems and Perspectives for a Sociology of Sound.« In: *Contemporary Popular Music Studies*. Hg. v. Marija Dumnić Vilotijević und Ivana Medić. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 149–159. 10.1007/978-3-658-25253-3_14.
- Garcia, Luis-Manuel (2005). »On and On: Repetition as Process and Pleasure in Electronic Dance Music.« In: *Music Theory Online* 11 (4). <https://mtosmt.org/issues/mto.05.11.4/mto.05.11.4.garcia.html> (Zugriff: 8. Mai 2020).
- Garcia, Luis-Manuel (2011). »Can You Feel It, Too?« *Intimacy and Affect at Electronic Dance Music Events in Paris, Chicago, and Berlin*. Dissertation. University of Chicago.

- Garcia, Luis-Manuel (2020). »Feeling the Vibe: Sound, Vibration, and Affective Attunement in Electronic Dance Music Scenes.« In: *Ethnomusicology Forum* 29 (1). 21-39. <https://doi.org/10.1080/17411912.2020.1733434>.
- Gilbert, Jeremy / Pearson, Ewan (1999). *Discographies: Dance Music, Culture, and the Politics of Sound*. London u. New York: Routledge.
- Gilli, Lorenz (2017). »Navigate Your Set«. Zur Virtuosität von DJs.« In: *Schneller, höher, lauter: Virtuosität in populären Musiken*. Hg. v. Thomas Phleps. Bielefeld: transcript, S. 153-179. 10.14361/9783839435922-010.
- Gilli, Lorenz (2024, im Erscheinen). »DJing as ›Phonographic Work(ing)‹: A Systematic Approach to Analyzing EDM DJ Sets.« In: *The Oxford Handbook of Electronic Dance Music*. Hg. v. Luis Manuel Garcia-Mispirota und Robin James. Oxford: Oxford University Press. 10.1093/oxfordhb/9780190093723.001.0001.
- Goodman, Steve (2010). *Sonic Warfare: Sound, Affect, and the Ecology of Fear*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press.
- Henriques, Julian (2011). *Sonic Bodies: Reggae Sound Systems, Performance Techniques, and Ways of Knowing*. New York: Continuum.
- Holt, Fabian (2017). »EDM Pop. A Soft Shell Formation in a New Festival Economy.« In: *Weekend Societies: Electronic Dance Music Festivals and Event-Cultures*. Hg. v. Graham St John. London: Bloomsbury, S. 25-44. 10.5040/9781501311413.
- James, Robin (2015). *Resilience & Melancholy: Pop Music, Feminism, Neoliberalism*. Winchester: Zero Books.
- Jóri, Anita / Lücke, Martin (Hg.) (2020). *The New Age of Electronic Dance Music and Club Culture*. Cham: Springer International.
- 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 u. London: Bloomsbury Academic, S. 25-40.
- Just, Steffen (2022). »Über Bässe in der Magengrube, flatternde Hosen und affizierte Körper: Popular Music Studies, New Materialism und der Klangbegriff der stofflichen Verkoppelung.« In: *Vibes Vol. 2 – Transformational POP: Transitions, Breaks, and Crises in Popular Music (Studies)*. S. 63-85.
- Kulenkampff, Jens (2012). »Immanuel Kant.« In: *Ästhetik und Kunstphilosophie: von der Antike bis zur Gegenwart in Einzeldarstellungen*. Hg. v. Monika Betzler, Julian Nida-Rümelin und Mara-Daria Cojocaru. 2., aktual. u. erg. Aufl. Stuttgart: Alfred Kröner, S. 505-516.
- Kutschke, Beate (2006). »Gestalttheorie.« In: *Metzler Lexikon Ästhetik: Kunst, Medien, Design und Alltag*. Hg. v. Achim Trebess. Stuttgart: J.B. Metzler, S. 145-145.
- Lakoff, George / Johnson, Mark (2003). *Metaphors We Live By*. Chicago: University of Chicago Press.
- Lawrence, Tim (2003). *Love Saves the Day: A History of American Dance Music Culture, 1970-1979*. Durham: Duke University Press.
- Matthias, Sebastian (2018). *Gefühlter Groove: Kollektivität zwischen Dancefloor und Bühne*. Bielefeld: transcript.
- McLeod, Kembrew (2001). »Genres, Subgenres, Sub-Subgenres and More: Musical and Social Differentiation Within Electronic/Dance Music Communities.« In: *Journal of Popular Music Studies* 13(1), S. 59-75. 10.1111/j.1533-1598.2001.tb00013.x.
- Mazierska, Ewa / Gillon, Les / Rigg, Tony (Hg.) (2021). *The evolution of electronic dance music*. New York u. London: Bloomsbury Academic.
- Melechi, Antonio (1993). »The Ecstasy of Disappearance.« In: *Rave Off: Politics and Deviance in Contemporary Youth Culture*. Hg. v. Steve Redhead. Aldershot: Ashgate.

- 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.
- Pfleiderer, Martin (2006). *Rhythmus: psychologische, theoretische und stilanalytische Aspekte populärer Musik*. Bielefeld: transcript.
- Pries, Christine (2015). »Einleitung.« In: *Das Erhabene, Zwischen Grenzerfahrung und Größenwahn*. Hg. v. ders. Boston: De Gruyter, S. 1–30. 10.1515/9783050082899.
- Rietveld, Hillegonda C. (1998). *This Is Our House: House Music, Cultural Spaces, and Technologies*. Aldershot u. Brookfield: Ashgate.
- Rietveld, Hillegonda C. (2004). »Ephemeral Spirit Sacrificial Cyborg and Communal Soul.« In: *Rave culture and religion*. Hg. v. Graham St. John. London u. New York: Routledge, S. 45–60.
- Rietveld, Hillegonda C. (2010). »Infinite Noise Spirals: The Musical Cosmopolitanism of Psytrance.« In: *The Local Scenes and Global Culture of Psytrance*. Hg. v. Graham St John. Routledge, S. 69–88. 10.4324/9780203847879.
- Rietveld, Hillegonda C. (2013). »Introduction.« In: *DJ Culture in the Mix. Power, Technology, and Social Change in Electronic Dance Music*. Hg. v. Bernardo Alexander Attias, Anna Gavanis und Hillegonda C Rietveld. New York: Bloomsbury Academic, S. 1–14.
- Roth, Gabrielle (2011). *Maps to Ecstasy. The Healing Power of Movement*. O.O: New World Library, S. I.
- Schaubbruch, Josef (2016). »»Von Menschen, Maschinen und dem Minimalen«. Musikanalytische Überlegungen zum Techno-Projekt The Brandt Brauer Frick Ensemble.« In: *SAMPLES 14*, <https://gfpm-samples.de/Samples14/schaubbruch.pdf>.
- Schaubbruch, 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. Cham: Springer International Publishing 133–151. 10.1007/978-3-030-39002-0.
- Schemer-Reinhard, Timo (2020). *Interfaces und Formen. Zu den psychologischen und kulturellen Grundlagen von Mensch-Maschine-Interaktion*. Münster: LIT.
- Schmidt Câmara, Guilherme / Danielsen, Anne (2018). »Groove« In: *The Oxford Handbook of Critical Concepts in Music Theory*. Hg. v. Alexander Rehding und Steven Rings. New York: Oxford University Press, S. 1–19. 10.1093/oxfordhb/9780190454746.013.17.
- Schmitz, Hermann (2009). *Der Leib, der Raum und die Gefühle*. 2., erw. u. aktualis. Aufl. Bielefeld: Aisthesis.
- Schmitz, Hermann (2018). *Der unerschöpfliche Gegenstand: Grundzüge der Philosophie*. Bonn: Bouvier.
- Schulze, Holger (2016). »Corporeal Listening.« In: *Sound as popular culture: a research companion*. Hg. v. Jens Gerrit Papenburg und Holger Schulze. Cambridge (Massachusetts): MIT Press, S. 281–287.
- Schulze, Holger (2018). *The Sonic Persona: An Anthropology of Sound*. New York: Bloomsbury Academic.
- Seel, Martin (2003). *Ästhetik des Erscheinens*. Nachdr. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Slaby, Jan (2019). »Atmospheres – Schmitz, Massumi and beyond« In: *Music as Atmosphere: Collective Feelings and Affective Sounds*. Hg. v. Friedlind Riedel und Juha Torvinen. New York: Routledge, S. 274–285. 10.4324/9780815358718.
- Solberg, Ragnhild Torvanger (2014). »»Waiting for the Bass to Drop«: Correlations Between Intense Emotional Experiences and Production Techniques in Build-up

- and Drop Sections of Electronic Dance Music.« In: *Dancecult* 6 (1), S. 61–82. 10.12801/1947-5403.2014.06.01.04.
- Sommer, Sally R. (2001). »C'mon to My House: Underground-House Dancing.« In: *Dance Research Journal* 33 (2). 72–86. 10.2307/1477805.
- St John, Graham (2008). »Trance Tribes and Dance Vibes: Victor Turner and Electronic Dance Music Culture.« In: *Victor Turner and Contemporary Cultural Performance*. Hg. v. Graham St John. New York u. Oxford: Berghahn Books, S. 149–173.
- St John, Graham (2010). »Liminal Culture and Global Movement: The Transitional World of Psytrance.« In: *The Local Scenes and Global Culture of Psytrance*. Hg. v. Graham St John. New York, NY: Routledge, S. 220–246. 10.4324/9780203847879.
- St John, Graham (2015). »Liminal Being: Electronic Dance Music Cultures, Ritualization and the Case of Psytrance.« In: *The SAGE Handbook of Popular Music*. Hg. v. Andy Bennett und Steve Waksman: London: SAGE, S. 243–260. 10.4135/9781473910362.n14.
- St John, Graham (Hg.) (2017). *Weekend Societies: Electronic Dance Music Festivals and Event-Cultures*. New York: Bloomsbury Academic.
- Thomas, Roswitha (1999). »Der Begriff der Gestalt in der Musik und der Psychologie.« In: *Musik und Gestalt: klinische Musiktherapie als integrative Psychotherapie*. Hg. v. Isabelle Frohne-Hagemann. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- tomjaimz (2019). *Boom Festival 2018 – Full schedule with links to recordings of sets*. In: *r/psytrance*, www.reddit.com/r/psytrance/comments/bqv94h/boom_festival_2018_full_schedule_with_links_to/ (Zugriff: 21. Juni 2021).
- Trost, Wiebke (2014). »Time Flow and Musical Emotions. The Role of Rhythmic Entertainment.« In: *Timing of Affect. Epistemologies, Aesthetics, Politics*. Hg. v. Maria-Luise Angerer, Bernd Bösel und Michaela Ott Zürich: Diaphanes, S. 207–223.
- Vitos, Botond (2020). »Researching Informal Musical Expertise and Mediations of Aesthetic Experiences Among the Berlin Techno Audience: A Postdoctoral Research Proposal.« In: *The New Age of Electronic Dance Music and Club Culture*. Hg. v. Anita Jóri und Martin Lücke. Cham: Springer International Publishing, S. 63–74. 10.1007/978-3-030-39002-0.
- Waldenfels, Bernhard (2018). *Das leibliche Selbst: Vorlesungen zur Phänomenologie des Leibes*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Wessel, David L. (1979). »Timbre Space as a Musical Control Structure.« In: *Computer Music Journal* 3 (2), S. 45–52.
- Witek, Maria A.G. (2019). »Feeling at one: Socio-affective distribution, vibe, and dance-music consciousness.« In: *Music and Consciousness 2*. Hg. v. Ruth Herbert, David Clarke und Eric F. Clarke. Oxford: Oxford University Press, S. 93–112. 10.1093/oso/9780198804352.003.0006.
- Zeiner-Henriksen, Hans T. (2010). »Moved by the Groove: Bass Drum Sounds and Body Movements in Electronic Dance Music.« In: *Musical Rhythm in the Age of Digital Reproduction*. Hg. v. Anne Danielsen: Farnham: Ashgate, S. 121–139.

MEDIEN

- 3 of Life ft. Killerwatts (2017). »Fractured.« Auf: *Disorder E.P.* Stereo Society STSBX112.

ÜBERWÄLTIGENDE GESTALTVERLÄUFE – PSYTRANCE DJ-SETS

- DJ Thatha (2018). »Dj Set@Boom Festival 2018 Dance Temple 07 [Psychedelic Trance]«, <https://youtu.be/9wnd28TJCw0> (Zugriff: 29. Juli 2021).
- NoFace (2018). »Foundation of Reality.« Auf: *Foundation of Reality*. Sacred Technology SACTEC045.
- Altruism vs. Burn in Noise (2020). »Below Surface.« Auf: *SEVEN* (Compilation). DM7 Records DM7001.