Paul Geßner & Benjamin Hecht & Josef Schaubruch & Sophia Tobis

Kulturen elektronischer Tanzmusik

Unterrichtspraktische Perspektiven

Abstract

This article contributes to the German-speaking discourse on popular music education by bringing together pedagogical approaches to electronic dance music culture (EDMC). Recent research on EDMC reveals a wide range of aspects relevant to music education, such as historical, social, aesthetic, medial, and performative dimensions of musical practice. Based on this broad scientific foundation, the article presents three perspectives that exemplify how EDMC can be integrated into music education in schools: live performance, sampling, and musical design. Each perspective combines a music-educational perspective with its scientific background and exemplary teaching applications.

At the same time, these focal points challenge established concepts of music education, such as repertoire, authorship, notation, cultural heritage, and traditional forms of musical performance. Rather than resolving these tensions, the article foregrounds them as central to a pedagogically meaningful engagement with EDMC.

Ausgangspunkte

Eine systematische musikpädagogische wie musikdidaktische Auseinandersetzung mit Kulturen Elektronischer Tanzmusik steht im deutschsprachigen Raum noch am Anfang, während sich diese für andere Meta-Genres der populären Musik wie Rock oder Hip Hop längst zu formieren begonnen hat. Mit den Electronic Dance Music Culture Studies liegt ein etablierter internationaler Diskurs vor (Butler, 2006, 2012, 2014; Feser & Pasdzierny, 2016; Garcia-Mispireta & James, 2021; Jori & Lücke, 2020; Mazierska et al., 2021), der auch vielversprechende Ansätze zu einer Electronic Music Pedagogy hervorgebracht hat (Bell, 2020; Kuhn & Hein, 2021; Stevens, 2022). Diese Ansätze wurden jedoch bislang nicht grundlegend in didaktische Konzepte für die Aus-, Fort- und Weiterbildung für Musiklehrkräfte überführt. Bestehende deutschsprachige Beiträge für den Musikunterricht in einschlägigen Fachzeitschriften, Schulbüchern und in Form von Themenheften (bspw. Laudien, 2020) oder von Open Educational Resources (bspw. bei der *Open Music Academy*) stehen bislang eher fragmentiert nebeneinander. Im Folgenden werden deshalb die jeweiligen Herangehensweisen jener Teilprojekte gezielt zusammengeführt, die im Kontext von *lernen:digital* zu elektronischer Tanzmusik arbeiten. Der Beitrag vereint damit Erkenntnisse von den Standorten Mainz (KuMuS-ProNed), Münster (DiDiPro), Potsdam und Rostock (DigiProSMK).

Dass in den Teilprojekten elektronische Tanzmusik jeweils gerade mit digitaler Musikpraxis verbunden ist, liegt nahe, da beide historisch und ästhetisch eng miteinander verwoben sind. Das Instrumentarium digitaler Musikpraxis – bspw. Drum-Machines, Sequencer, Synthesizer, Computer, DAWs, Controller, Soundsysteme, Plattenspieler, Mixer – hat in der Entwicklung von elektronischer Tanzmusik eine entscheidende Rolle gespielt. Erst diese Instrumente haben die damit verbundenen Praktiken der Produktion und Rezeption überhaupt möglich gemacht und hervorgebracht. So ist das Musizieren mit strombetriebenen, elektronischen Geräten und später vor allem mit digitalen Devices und Technologien innerhalb der populären Musik in kaum einem anderen Meta-Genre so grundlegend verankert. Es umfasst heute ein weites Spektrum an Genres, etwa House, Techno, Drum'n'Bass, Dubstep, Dance, Electronica und Trance, mit jeweils weiteren Subgenres (bspw. Minimal Techno) und Mischformen (bspw. Tech House), die sich durch je spezifische, inner- und außermusikalische Merkmale auszeichnen, die fortlaufend diskursiv verhandelt werden. Historisch entwickelte sich elektronische Tanzmusik aus dem House und Techno der 1980er- und 1990er-Jahre von einem lokalen Phänomen in Großbritannien und vereinzelten US-amerikanischen Städten wie Chicago und Detroit zu einer globalen Musikkultur, die sich heute kaum noch einheitlich beschreiben oder gar auf einzelne Akteur:innen, Communities oder Szenen reduzieren lässt (Collins, 2018, S. 6–7). Was ein zentraler Vertreter der Musikforschung zu elektronischer Tanzmusik, Marc Butler, im Jahr 2014 festhält, ist folglich eher noch komplexer geworden:

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

Die im Zitat beschriebene Vielfalt macht es folglich unmöglich, allgemeine fachliche Aussagen über elektronische Tanzmusik zu treffen. Für die folgende Auseinandersetzung lassen sich jedoch übergreifende Verbindungslinien identifizieren: Unter dem Sammelbegriff

der elektronischen Tanzmusik (ETM; engl. Electronic Dance Music, EDM[1]) verstehen wir daher in Anlehnung an Butler (2012, p. xi-xii) ein Meta-Genre, das sich durch vier übergeordnete und miteinander zusammenhängende Gemeinsamkeiten auszeichnet. Die zugrundeliegenden Praktiken und Produkte sind (1) durchdrungen von elektronisch aufgenommenem, verarbeitetem, gespeichertem, abgespieltem und vermitteltem Klang (bspw. in Form von Tracks, Samples oder Loops) und sind (2) primär an Tanzbarkeit orientiert. Zudem sind sie (3) an spezifische, soziale Orte der Aneignung gebunden (bspw. Diskotheken, Clubs, Festivals, Raves) und teilen (4) eine gemeinsame Geschichte (ausgehend von Disco, House und Techno).

Diese vier Gemeinsamkeiten bilden zugleich zentrale Bezugspunkte für eine musikpädagogische Auseinandersetzung mit ETM und legen eine Orientierung an existierenden Konzepten der Didaktik populärer Musik nahe. Dazu gehört die Gestaltung von Lehr-Lern-Umgebungen, in denen „*spezifische Praktiken* und damit *spezifische ästhetische Qualitäten*“ (Ahlers & Klingmann, 2021, S. 234) erlebbar bzw. aneignungsfähig werden. Für den Kontext der ETM bedeutet dies, ästhetische Erfahrungsräume zu inszenieren (Rolle, 2013), in denen Schüler:innen bspw. lernen, nach welchen Gesetzmäßigkeiten Tracks typischerweise aufgebaut sind, wie sie produziert und vor Publikum dargeboten werden. Übergeordnetes Ziel ist dabei der Aufbau eines „absichtsvoll einsetzbaren Könnens“ (Ahlers & Klingmann, 2021, S. 234), das reflektiertes und situiertes musikalisches Handeln ermöglicht. Eine solche Vermittlung ist eng verbunden mit projektorientierten, kooperativen Arbeitsweisen und Formen der Mitbestimmung, die veränderte Rollen von Lehrenden und Lernenden implizieren (Ahlers, 2018).

Im Folgenden möchten wir auf dieser Grundlage drei unterrichtspraktische Perspektiven vorschlagen, welche jede für sich genommen einen Beitrag dazu leisten kann, ETM als Gegenstand für den Unterricht greifbar zu machen. Zunächst fokussieren wir Performances von ETM sowie damit einhergehende musikalische Rollen und Setups. Des Weiteren nehmen wir Prinzipien des Samplings als kulturelle (Wissens)Praxis in den Blick und bereiten diese als Sample-Reise methodisch auf. Schlussendlich betrachten wir das Klanggeschehen von ETM anhand exemplarischer Grundprinzipien von ETM.

Performance, Rollen, Setups

Elektronische Tanzmusik ist – wie es der Name nahelegt – grundlegend auf Tanz ausgerichtet (Butler, 2012, p. 16). Dies betrifft nicht nur die Aneignung der Musik, sondern ebenso die Produktion, das Klanggeschehen sowie die Performance: Demnach werden Tracks so produziert, dass sie tanzbar sind, was sich in der klanglichen, metrisch-rhythmischen und formalen Gestaltung widerspiegelt. Diese betont überwiegend Tieffrequentes (Bass- bzw. Kick-Drum und Bass), basiert meist auf einem repetitiven Arrangement, ist instrumental geprägt und orientiert sich stark am Groove (s. Abschnitt Klanggeschehen, Analyse, Genres). Ein fortlaufendes Four-On-The-Floor-Pattern – hierbei erklingt die Bass-Drum auf allen vier Zählzeiten eines 4/4-Taktes und erzeugt so einen gleichmäßigen Puls – ist bspw. oft von komplexen Strukturen überlagert, wodurch multiple Interpretationsangebote von Zeit entstehen (Butler, 2006).[2]

Tracks werden zugleich so dargeboten, dass sie das Tanzen des Publikums initiieren, verstärken und aufrechterhalten. Dies betrifft erstens die Orte und Räume, in denen die Tracks präsentiert werden: Sie begünstigen Tanzbarkeit, indem sie nicht-alltägliche, immersive Wahrnehmungs- und Erlebniswelten bieten (dunkel, taktil, laut usw.), die auf alle Sinne wirken und in denen sich der Musik hingegeben werden kann (Papenburg, 2016). Zweitens richten Musiker:innen ihre Performance maßgeblich an Tanzbarkeit aus. Hierbei lassen sich neben Produzent:innen als „recording artists“ unterschiedliche „performing artists“ (Butler, 2006, S. 47–75) unterscheiden, insbesondere DJs und Liveacts, mit denen jeweils spezifische Praktiken und Setups assoziiert sind (Schaubruch, 2024).

DJs performen mit bestehenden Tracks anderer Musiker:innen, die sie mithilfe von Turntables oder Media-Playern und Mixern live jedes Mal neu auswählen, kombinieren und mischen. Ihre Performance ist dabei wesentlich auf die Interaktion mit dem Publikum ausgerichtet, in die vielerlei situative Faktoren und Kontexte hineinspielen (bspw. Anlass, Location, Uhrzeit, Dauer, Sound, Stimmung und insbesondere der *Vibe*).

Während DJs somit eher fertige *Songs* darbieten, spielen Liveacts eher unfertige *Sounds* (Schaubruch, 2024, S. 185). Sie präsentieren überwiegend eigene Produktionen, die sie mithilfe individuell konfigurierter elektronischer Musikinstrumente (z. B. bestehend aus Laptop, Controller, Sampler, Sequencer, Synthesizer) in Echtzeit rekonstruieren und dabei ggf. mit weiteren Musiker:innen zusammenspielen. Hierbei interagieren sie mit ihren jeweiligen Setups, über die sie Klang auswählen, erzeugen, verarbeiten und organisieren (angefangen von einzelnen Samples über Loops bis hin zu vollständigen Einzelspuren und Backingtracks).

Darüber hinaus existieren inzwischen auch einige Techno-Bands und -Ensembles, die überwiegend mit (halb)akustischen Instrumenten auftreten, diese aber durch kreative Strategien und unterstützt durch ihre jeweiligen Tontechniker:innen „elektrifizieren“ – etwa mittels Mikrofonierungen, Drum-Triggern, Effektgeräten, Loop-Stations, Verstärkern.[3] Zudem sind auch zahlreiche hybride Konstellationen zu beobachten, die sich zwischen diesen Rollen bewegen.

Weitere Kreative im Kontext von Performances von ETM kommen aus der Beschallungs- und Veranstaltungstechnik, dem Design sowie aus der Licht- und Videokunst. Vor allem VJs (Visual Jockeys) sind neben LJs (Light Jockeys) eng mit der Clubkultur verbunden,

da sie die Aufführungssituation visuell anreichern. VJing umfasst das Arrangieren von Videos, Bildern, Animationen, Grafiken und Clips in Echtzeit; LJing das Design des Lichts (Lichtquellen, Scheinwerfer, LEDs, Laser usw.). Beides sind ästhetische Praktiken, die in Performances der populären Musik generell einen wichtigen Stellenwert einnehmen. Gerade in der ETM jedoch sind sie eine entscheidende Voraussetzung dafür, dass Performances ihre immersive Wirkung entfalten können. Dies liegt nicht zuletzt daran, dass Performances von ETM ursprünglich keine traditionelle Musiziersituation abbilden, die ein Publikum beobachten soll, sondern sich stattdessen eher „an der sich selber als Gemeinschaft ertanzenden ‚raving community' orientiert" (Hitzler & Pfadenhauer, 2008, S. 38).

Festzuhalten ist damit, dass verschiedene Akteur:innen an der *Liveness* der Performance von ETM mitwirken. Liveness meint hier – als englischsprachiges Substantiv zu „live" – eine besondere Erfahrungsqualität, die in Performances wesentlich „im raumzeitlich begrenzten, absorbierend-überwältigenden Vor-Ort- und sozialen Dabei-Sein" (Schaubruch, 2024, S. 86) erlebbar wird.[4] Gleichzeitig ist Liveness aber auch eine Praxis, die die Musiker:innen durch ihr Handeln gezielt herstellen. Insofern sie miteinander, mit ihren Setups und mit dem Publikum interagieren, entsteht ein Momentum, das eine *spezifische ästhetische Qualität* von ETM darstellt. Es liegt deshalb nahe, diese Qualität auch unterrichtspraktisch zu inszenieren.

Um Schüler:innen Einblicke in dieses Handlungsrepertoire zu ermöglichen, bietet es sich an, dass diese sich Praktiken von DJs, Liveacts und VJs über offene, kreative Gestaltungsaufgaben erschließen. Bei der Entwicklung einer solchen Lehr-Lern-Umgebung konzentrierten wir uns am Standort Mainz (KuMuS-ProNeD) vor allem darauf, alltagstaugliche und schulisch realisierbare Setups zu konzipieren. Abbildung 1 veranschaulicht dieses Setup, welches Ergebnis mehrerer Lehr- und Unterrichtsprojekte in der Zeit von 2023-2026 ist (Schaubruch & Feneberg, i. Dr.).

Das Setup ist modular konzipiert, sodass dieses einzeln oder kombiniert eingesetzt werden kann. Gerade die Verbindung mehrerer Setups ist sinnvoll, da insbesondere das DJing und VJing eine solistische Praxis ist, die eher von einer Person realisiert wird. Demnach lassen diese sich nicht ohne Weiteres auf größere Lerngruppen wie Schulklassen übertragen. Unterrichtsmethodische Strategien, Schüler:innen in mehreren Teams aus DJs und VJs zusammenarbeiten zu lassen, um jeweils ein eigenes Live-Set mit selbst ausgewählter Musik zu konzipieren, dieses live nacheinander als zusammenhängende Performance zu präsentieren und anschließend zu reflektieren, haben sich hierbei als besonders wirkungsvoll erwiesen. Die Rolle der DJs kann dabei ebenso durch die von Liveacts ersetzt werden, sofern die Unterrichtsreihe stärker auf Aspekte des Produzierens und der klanglich-kompositorischen Gestaltung von ETM ausgerichtet ist.



Abbildung 1: Performance-Setup bestehend aus DJ-Setup (mittig rechts), VJ-Setup (mittig/links vorne) und LJ-Setup (mittig links)

Samples, Loops, Wissen

Die Idee zur Sample-Reise entstand bei der Konzeption von Workshops zur Vermittlung grundlegender Fähigkeiten im Umgang mit digitalen DJ-Setups. Die Workshops wurden im Rahmen des Projektverbunds „Digitalität, Diversität, Producing: Praktiken populärer Musik in Schule und Weiterbildung" (DiDiPro) im Teilprojekt „Breaks & Samples" (Münster) mit angehenden sowie praktizierenden Lehrkräften durchgeführt. Dabei wurde die Sample-Reise zunächst als Input für die Teilnehmenden konzipiert. Die Rückmeldungen dazu fielen durchweg positiv aus, wobei einige Teilnehmende betonten, sie hätten eine neue Perspektive auf DJ-Praxis, aber auch auf ETM im Allgemeinen gewonnen. Nichtsdestotrotz traten auch Hürden auf, welche sich nicht nur auf die Durchführung der Sample-Reise im Speziellen, sondern auch auf die Implementierung digitaler Musikpraktiken im Musikunterricht im Allgemeinen auswirkten.[5] Der vorliegende Abschnitt konzentriert sich auf das Konzept der Sample-Reise an sich sowie diesem inhärente Erkenntnispotenziale bezüglich eines diversitätssensiblen Zugangs zu und Umgangs mit ETM.

Die Sample-Reise geht aus einer kulturwissenschaftlichen Theoriegrundlage mit einem Fokus auf Grundannahmen der Sound Studies hervor. Insofern dient dieser Abschnitt nicht als didaktische Anleitung, sondern lediglich als ein Impuls zur praktischen Auseinandersetzung mit der reichhaltigen und mannigfaltigen Historie aktueller Praktiken der Produktion populärer Musiken im weitesten Sinne.

Ein zentraler Protagonist der Sound Studies, Jonathan Sterne, definiert diese interdisziplinäre Forschungsrichtung wie folgt: „Sound Studies is a name for the interdisciplinary ferment in the human sciences that takes sound as its analytical point of departure or arrival" (Sterne, 2012, p. 2). Sound fungiert also als Gegenstand gesellschaftstheoretischer Analyse. Somit lässt sich ETM als Ansammlung von Praktiken verstehen, die musik- und medienkulturelles Wissen beinhalten und reproduzieren. Die Sample-Reise beschreibt eine analytische und zugleich didaktische Perspektive auf digitale Musikpraxis, die nicht von abgeschlossenen Werken, linearen Genre-Narrativen oder autor:innenzentrierten Produktionslogiken ausgeht, sondern von der Zirkulation mannigfaltiger Klangfragmente. Im Zentrum steht dabei das Sample als bewegliches, transformiertes Material, das sich durch unterschiedliche Kontexte, Genres, Technologien und soziale Räume bewegt. Die Sample-Reise ist damit weniger als historische Chronologie zu verstehen, sondern vielmehr als eine Form des Nachvollzugs musikkultureller Kontexte – eine Reise, die sich durch Wiederholung, Variation und Rekontextualisierung konstituiert. Dem geht die Annahme voraus, dass diese Kontexte in das „musikalische Material" (Großmann, 2016, S. 395–396) eingeschrieben sind und damit nachvollzogen werden können. Mit der Sample-Reise soll deutlich werden, dass die subkulturellen Ursprünge von Musiken der DJ-Culture wie Hip Hop, House und Techno maßgeblich durch Diversität und Ungleichheit geprägt sind. Schließlich wäre bspw. House ohne die Schwule, Schwarze Clubszene Chicagos oder Hip Hop ohne Kool Herc's „Merry Go Round" auf den Blockpartys der hispanisch-karibisch migrantisierten Bronx nicht existent (Chang, 2007, S. 79; Reynolds, 2012, S. 18). Dadurch ist ein diversitätssensibler Umgang mit ETM unausweichlich.

Aus musikpädagogischer Perspektive erlaubt dieses Konzept einen Perspektivwechsel: Anstelle der Vermittlung von ETM als Abfolge distinkter Genres rückt die Frage in den Vordergrund, *wie* musikalisches Wissen produziert, weitergegeben und verändert wird. Samples fungieren dabei als mediale Knotenpunkte, an denen ästhetische, technische und soziale Praktiken zusammenlaufen. Die Beschäftigung mit einer Sample-Reise macht hörbar, dass Popmusik nicht primär aus singulären Innovationen besteht, sondern aus fortlaufenden Prozessen der Wiederaneignung. Loop-basierte Produktionsweisen bilden dafür die strukturelle Grundlage. Wiederholung erscheint hier nicht als bloße Reproduktion, sondern als produktives Verfahren, das Differenz erzeugt. Jeder neue Einsatz eines Samples verschiebt dessen Bedeutung: rhythmisch, klanglich, affektiv oder kontextuell. Damit wird deutlich, dass Loops keine statischen Einheiten sind, sondern dynamische Spielräume eröffnen, in denen Identitätsbildung stattfinden kann. Die Sample-Reise verweist somit auf eine Praxis des Arbeitens in Dauerschleifen, in denen musikalisches Material nie abgeschlossen ist, sondern stets neu verhandelt wird.

In praktischer Umsetzung bezeichnet die Sample-Reise ein kommentiertes DJ-Set, in dem ein bestimmtes Sample über mehrere ausgewählte Tracks hinweg verfolgt wird. Ausgangspunkt ist dabei ein klar identifizierbares Klangfragment – etwa der sogenannte *Think-Break* aus Lyn Collins' Soul-Track *Think (About It)* von 1972 – das in unterschiedlichen musikalischen Kontexten erneut auftaucht. Während des DJ-Sets werden diese Tracks gemixt und zugleich kommentiert, sodass hörbar wird, wie sich das Sample klanglich verändert, genreübergreifend wandert und jeweils neue Bedeutungen annimmt. Die DJ-Performance fungiert hierbei nicht nur als Präsentationsform, sondern als epistemische Praxis: Das Wissen über Musikgeschichte, Produktionsweisen und kulturelle Kontexte konstituiert sich im Vollzug des Mixens selbst.

Für den musikpädagogischen Kontext lässt sich das Konzept der Sample-Reise auch dekonstruieren und niederschwellig umsetzen. Lehrkräfte können Schüler:innen bspw. beauftragen, Playlists zu erstellen, die sich um ein bestimmtes Sample gruppieren. Die Auswahl der Tracks, ihre zeitliche Einordnung sowie kurze Präsentationen oder Referate zu den jeweiligen Kontexten ermöglichen einen ersten Zugang zur Idee der klanglichen Zirkulation. In dieser reduzierten Form wird die Sample-Reise als hörbasierte Recherchepraxis erfahr-

bar, auch ohne umfangreiche technische Ausstattung. Der medienhistorische und kulturpraktische Gehalt des Konzepts wird jedoch besonders dann greifbar, wenn die Sample-Reise an einem DJ-Setup stattfindet. Erst im performativen Übergang zwischen Tracks, im Angleichen von Tempi, im bewussten Hervorheben oder Verdecken des Samples wird deutlich, dass Clubmusik nicht nur aus Klängen besteht, sondern aus situativen Entscheidungen. Die DJ-Praxis macht erfahrbar, dass Samples nicht lediglich zitiert, sondern aktiv aktualisiert werden. Geschichte erscheint hier nicht als abgeschlossener Wissensbestand, sondern als etwas, das im Moment der Performance neu zusammengesetzt wird.

Für das Verständnis von Kulturen der ETM ist diese Perspektive zentral. ETM entsteht in der Regel nicht als Notentext oder singuläres Werk, sondern als „Track" – als situative Konfiguration von Rhythmus, Sound und Raum, welche sich „aus Fragmenten und Spuren" zusammenfügt und als „erlebte Kontinuität" erfahrbar wird (Ismaiel-Wendt, 2011, S. 56). Samples übernehmen darin eine doppelte Funktion: Sie verweisen auf vergangene Kontexte und erzeugen zugleich neue Bedeutungen im Moment der Aufführung. Die Sample-Reise macht diese Gleichzeitigkeit von Erinnerung und Gegenwart hörbar und zeigt, dass Clubmusik immer auch ein Archiv ist – allerdings eines, das nicht nur bewahrt, sondern in Bewegung hält.

Darüber hinaus eröffnet das Konzept einen Zugang zu Fragen von Macht, Sichtbarkeit und kultureller Zuschreibung. Welche Samples zirkulieren dauerhaft, welche verschwinden? Wessen Stimmen werden erinnert, wessen Beiträge geraten in den Hintergrund? Indem die Sample-Reise nicht nur klangliche Transformationen, sondern auch deren Produktionsbedingungen thematisiert, ermöglicht sie eine diversitätsreflexive Auseinandersetzung mit Popmusik, ohne diese auf eindeutige Bedeutungen festzuschreiben.

Insgesamt lässt sich also festhalten, dass die Sample-Reise zu einem erweiterten Verständnis von Pop- und Clubmusik beiträgt: nicht als abgeschlossene Kulturformen, sondern als relationale Systeme. Für die Musikpädagogik eröffnet sie die Möglichkeit, digitale Musikpraxis nicht nur als technische Fertigkeit, sondern als kulturelles Handeln zu begreifen – ein Handeln, das in Loops denkt, in Reisen hört und Wissen in Bewegung hält.

Klanggeschehen, Analyse, Genres

Das folgende Konzept wurde im Rahmen des Verbundprojekts DigiProSMK (Rostock, Potsdam) entwickelt. Innerhalb dieser Fortbildung konnten Musiklehrkräfte anhand von verschiedenen Tutorials musikanalytische Inhalte zur ETM eigenständig erarbeiten und anschließend in einem eigenen, prototypischen ETM-Track selbst produzieren.

Ziel des Konzeptes ist es, zentrale klanglich-strukturelle Aspekte der ETM in didaktisch reduzierter Form für den Musikunterricht zugänglich zu machen. Demnach geht es nicht darum, charakteristische Instrumente, Anwendungen oder (Spiel)Techniken in den Mittelpunkt zu stellen, sondern grundlegende musikalische Charakteristika der ETM herauszugreifen, sodass sie in unterrichtlichen Zusammenhängen bearbeitet werden können. Hierbei soll es Schüler:innen möglich werden, mit wenigen musiktheoretischen und kompositorischen Mitteln eigene Tracks der ETM zu (re)produzieren.

Anschließend an Diskurse der Postdigitalität gehen wir davon aus, dass sich digitale Entwicklung und gesellschaftliche Prozesse in einer wechselseitigen, hybriden Beziehung zueinander befinden:

> *Unlike the digital expansion construct, that is based on digital technology's impact on society, the digital-cultural hybridity construct acknowledges that the relationship of change flows both ways. Evolutionarily, technology creates us as we create it.* (Clements, 2018, S. 65)

Als Konsequenz für musikpädagogische Kontexte sieht die US-amerikanische Musikpädagogin Ann Clements die Fokussierung weg von der immer neuen und sich stetig ändernden Landschaft digitaler Technologien hin zu grundlegenden Aspekten digitaler Kulturen. In diesem Sinne halten wir es für zielführend, in Bezug auf das digital geprägte Klanggeschehen von ETM ebenfalls von „grundlegenden Aspekten" auszugehen, anstatt sich auf einzelne, spezifische Geräte zu fokussieren – ohne damit zu unterschlagen, dass technologische Faktoren einen wesentlichen Einfluss auf die Kulturen der ETM gehabt haben.[6]

Das folgende Konzept konzentriert sich demnach auf übergeordnete Gemeinsamkeiten der Musik selbst, die in vielen Genres und Subgenres der ETM zu beobachten ist. Hierbei legen wir zunächst einen Schwerpunkt auf elementare „Bausteine" und deren formaler Anordnung in typischen four-on-the-floor-basierten Genres wie Techno und House, bevor wir näher auf breakbeat-basierte Genres wie Drum'n'Bass eingehen (s. Abbildung 2).[7]

Ausgehend von Barbara Volkweins Unterscheidung einer *vertikalen Ebene* und einem *linearen Verlauf* (Volkwein 2016, S. 178) unterscheiden wir auf der vertikalen Ebene vier solcher Bausteine (s. Abbildung 3):(1) *Beat*, (2) *Bass*, (3) *Pad* und (4) *Lead*:[8]

- Der Beat verfolgt eine loop-basierte Struktur und ist häufig von einer Bass-Drum in Form eines Four-On-The-Floor-Pattern geprägt. In vielen Genres markiert die Snare-Drum einen Backbeat auf den Schlägen 2 und 4. Die Hi-Hat ist das schnellste Element und erzeugt eine Vorwärtsbewegung durch Achtel- oder gar Sechzehntelbewegung bzw. mittels eines Offbeats (s. Abbildung 2).
- Der Bass besteht häufig aus einer rhythmisierten Bewegung, die sich in Loops wiederholt. Er ist harmonisch meist einfach gehalten und nutzt eher einen reduzierten

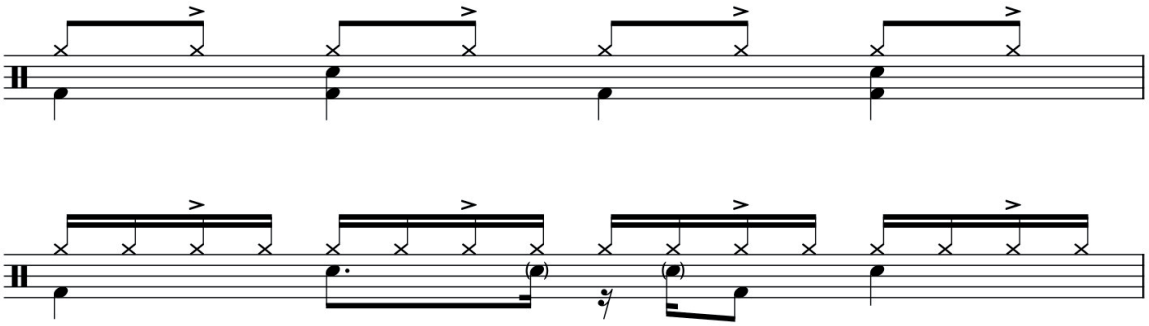


Abbildung 2: Grundrhythmus eines Floor-On-The-Floor (oben) und eines Breakbeats (unten) (eigene Darstellung)

Tonvorrat. In manchen Fällen übernimmt er die Funktion eines zentralen Motivs bzw. der Leitmelodie.

- Sogenannte Pads sind Liegetöne oder Klangflächen, die eine entsprechende Sphäre schaffen. Wir verstehen auch Arpeggio-Bewegungen als Teil dieser Kategorie, da sie oftmals eher einen Klangteppich erzeugen, als dass sie den Charakter einer Leitmelodie erfüllen. Die harmonische Struktur ist je nach Genre sehr unterschiedlich. Verallgemeinernd kann man jedoch sagen, dass entweder Akkorde ohne Terz oder Moll-Akkorde (manchmal mit Septime) charakteristisch sind.
- Sogenannte Leads umfassen melodiöse Motive unterschiedlicher Länge, die oftmals pentatonisch oder modal gestaltet sind. Sie bilden häufig das charakteristische Element der Tracks, das einen besonderen Wiedererkennungswert hat.

Diese Bausteine bestimmen auch den linearen Verlauf von Tracks, indem sie in unterschiedlicher Dauer und Textur in mehreren Schichten bzw. Layern übereinandergelegt werden. Abbildung 3 umfasst beispielhaft eine solche Struktur anhand eines eintaktigen Beat-Loops, eines zweitaktigen Bass-Loops, eines viertaktigen Pad-Loops und eines zweitaktigen, zu Beginn von Takt 1 und 5 abgespielten Lead-Motivs. Hierbei ist Achttaktigkeit zentral: Formale Einheiten bestehen in der Regel aus acht Takten, die immer wiederholt werden. Ebenfalls treten Veränderungen sehr häufig nach jeweils acht Takten auf, bspw. indem Loops hinzugenommen, entfernt oder variiert werden.

Hieraus ergeben sich auf übergeordneter Ebene weitere formale Einheiten, die jeweils aus einem Produkt

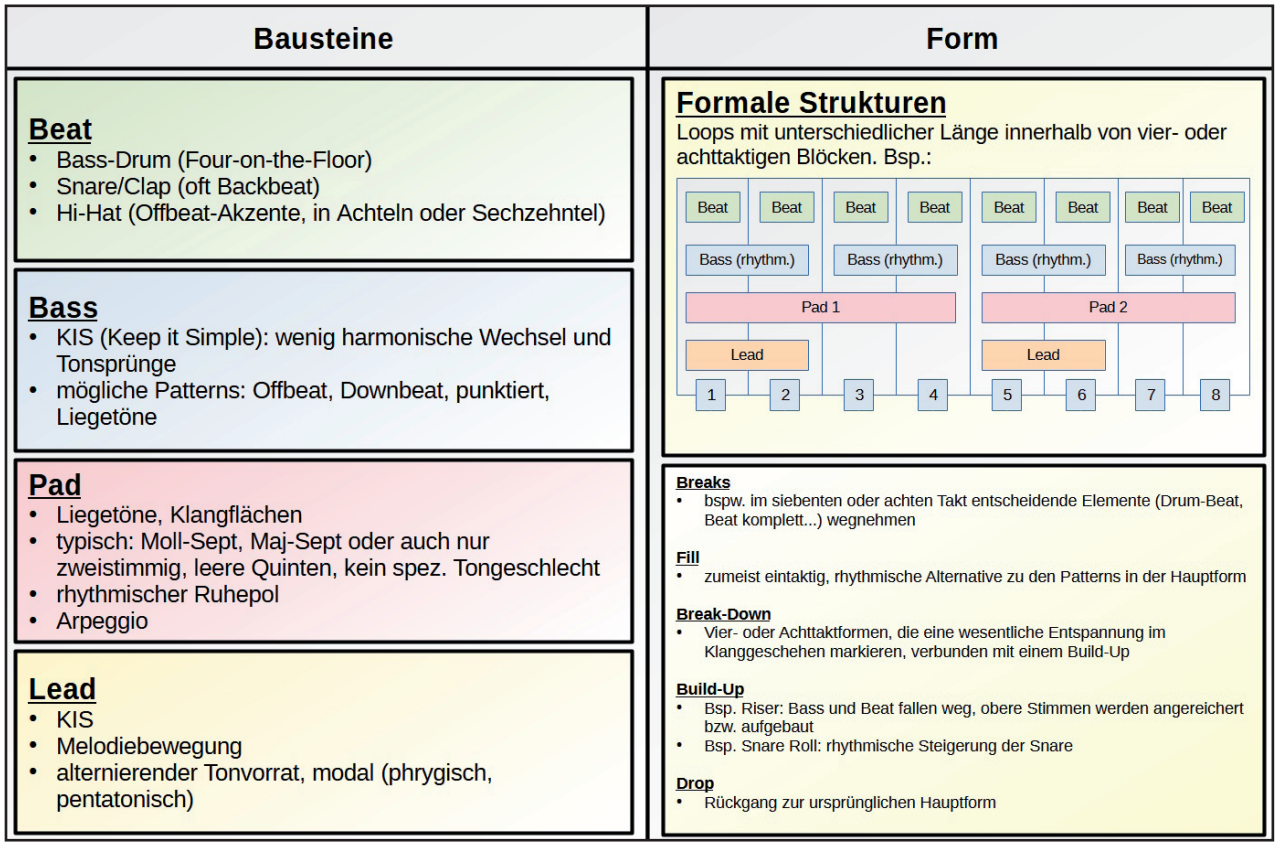


Abbildung 3: Systematisierung von Bausteinen und formalen Strukturen der ETM (eigene Darstellung)

aus acht Takten bestehen (also sechzehn, zweiunddreißig usw.) und jeweils spezifische Funktionen erfüllen. Hierzu zählen neben einem Intro bzw. Outro insbesondere die *Breaks* und *Fills* sowie die *Break-Downs*, *Build-Ups* und *Drops*. All diese Einheiten dienen dazu, im Kontext des insgesamt repetitiven Geschehens des Tracks Spannung und Entspannung zu strukturieren:

- Breaks beziehen sich in diesem Zusammenhang auf eine Pause und bilden damit eine rhythmische Alternative im linearen Verlauf des Beats. Hierbei werden kurzzeitig zumeist im achten Takt einer Phrase einzelne Elemente weggenommen und anschließend wieder hinzugefügt. Dieser Break ist vom auf vertikaler Ebene angesiedelten Breakbeat zu unterscheiden, welcher eine eigene Art der Gestaltung des Beats darstellt.
- Fills sind das genaue Gegenteil eines Breaks: Hier wird, zumeist im achten Takt, eine rhythmische Alternative eines Patterns eingebaut – oft in den Drum- und Percussion-Sounds.
- Break-Downs und Build-Ups bieten gestalterische Abwechslung und umfassen längere, oftmals ineinander übergehende Phrasen, in denen Energie ab- bzw. aufgebaut wird. Beim Break-Down wird die Spannung abgebaut, bspw. indem wesentliche – da besonders taktile – Patterns wie die Bass-Drum und Bass entfernt werden; beim Build-Up baut sich die Spannung schrittweise wieder auf, bevor der Track dann mit dem Drop wieder vollständig gespielt wird. Build-Ups nutzen hierzu u.a. *Riser* und *Snare Rolls*: Beim Riser werden häufig die unteren Stimmen entfernt und die oberen gesteigert (z. B. durch den Einsatz von Effekten wie Filtern, Drive oder Stutter, durch den Aufbau einer Melodie oder durch das Hinzufügen von einem lauter werdenden Noise). Beim Snare Roll wird die Snare-Drum oder klanglich äquivalente Elemente immer weiter rhythmisch verdichtet (z.B. indem taktweise von Viertel auf Achtel, Sechzehntel usw. gewechselt wird). Der Drop bildet dann die Rückkehr zur Hauptform des Tracks (dem sogenannten *Core*), wobei oft auch neue musikalische Gestaltungselemente eingeführt werden. Abbildung 4 veranschaulicht diese prototypische Struktur.

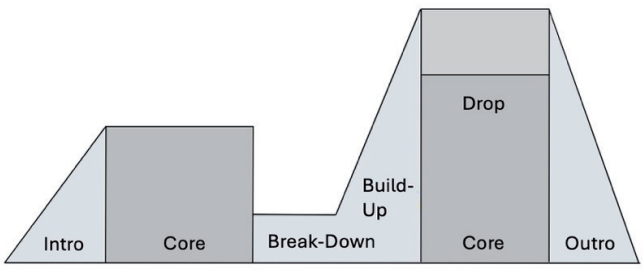


Abbildung 4: Prototypischer Verlauf eines ETM-Tracks in Anlehnung an Butler (2006, S. 222)

Neben den Genres, die ein Four-On-The-Floor-Pattern aufweisen, stehen jene, die durch einen Breakbeat geprägt sind, bspw. Jungle, Drum'n'Bass oder Dubstep. Diese entwickelten sich geografisch vor allem in Großbritannien in den 1990er-Jahren, als Rave-Kultur auf jamaikanische Einflüsse von Dub und Reggae traf (Mullen et al., 2022). Breakbeat unterscheidet sich vom Four-On-The-Floor vor allem durch die Auflösung des gleichmäßigen Pulses der Bass-Drum, der die frühen Phasen der Rave-Kultur prägte: Breakbeat *bricht* mit diesem Puls und ersetzt ihn durch einen stärker synkopierten, komplexeren Beat. Gerade im Vergleich zum tendenziell tranceartigen, monoton-minimalistischen Charakter des Techno ist Breakbeat damit eher durch raffinierte, detailreiche Rhythmen geprägt.

Breakbeat ist maßgeblich aus der Verwendung eines einzelnen ikonischen Drumsamples aus dem Soul der 1970er-Jahre hervorgegangen, dem sogenannten *Amen-Break* (einem Drum-Fill aus dem Song *Amen Brother* der Band *The Winstons*). Dieses Sample wurde in den 1980er- und 1990er-Jahren zunächst von Hip Hop-Produzenten und später in doppelter Geschwindigkeit von den Pionieren des Breakbeats als Grundlage genutzt und macht heute den charakteristischen Groove des Breakbeats aus.

Im Fokus der folgenden Analyse steht exemplarisch Drum'n'Bass als äußerst populäre Form des Breakbeats, die aus einer Auseinandersetzung mit für dieses Genre einschlägigen Tracks hervorgegangen ist. Wesentlicher Unterschied zu Genres mit Four-On-The-Floor-Pattern ist hierbei neben dem Rhythmus das Tempo: Während im Techno und House Geschwindigkeiten von ca. 125–140 bpm genutzt werden, zeichnet sich Drum'n'Bass durch ein Tempo von 160–180 bpm aus. Das Genre lässt sich ebenfalls auf der vertikalen Ebene durch die Isolierung von Beat, Bass, Pads und Lead darstellen. Zusätzlich sind dabei Klangästhetiken zu berücksichtigen, da diese Genres besser voneinander abgrenzen lassen – insbesondere dann, wenn strukturelle Ähnlichkeiten bestehen (die sich durch traditionelle Notation im Übrigen kaum abbilden lassen).

- Die Grundlage des Beats ist ein sogenannter 2-Step-Rhythmus, wie er auch im klassischen Hip Hop genutzt wird. Hierbei wird die Bass-Drum im 4/4-Takt auf den ersten Schlag und den dritten Offbeat, die Snare-Drum mit Akzenten auf den zweiten und vierten Schlag gesetzt. Durch die Verlagerung der Bass-Drum auf den dritten Offbeat und dem aus dem Funk stammenden Amen-Break, der als Sample über den sequenzierten Beat gelegt wird, entsteht der vorwärtsdrängende, synkopierte Groove. Die Hi-Hats in geraden Achteln oder Sechzehnteln markieren dagegen ein klares Metrum (s. Abbildung 5).
- Im Bass wird klanglich oft ein sogenannter Reese Bass genutzt, welcher aus einer leicht verstimmten Sägezahnwelle besteht. Hierdurch entsteht ein breiter, aggressiver Sound, der an eine verzerrte E-Gitarre erinnert. Tonal werden häufig parallele Quinten oder Quarten genutzt, die sich in Moll-Skalen bewegen (typisch sind Grundtöne, von d-f), wodurch der Bass

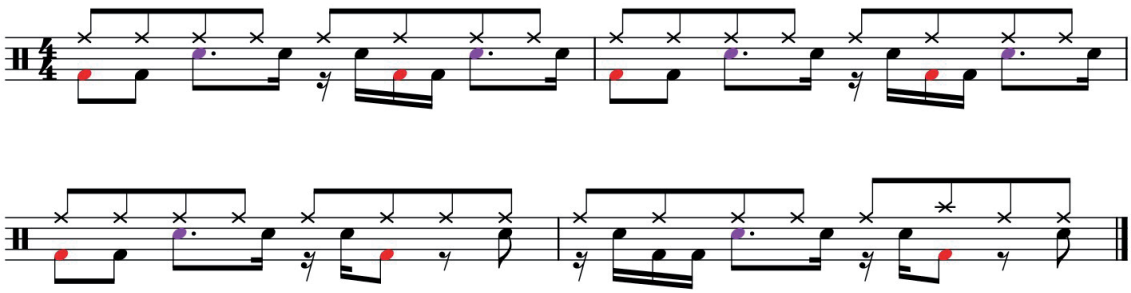


Abbildung 5: der Amen-Break (eigene Darstellung, in Anlehnung an Gilli, 2015)

insgesamt oft eher düster und roh wirkt.

- Bei den Pads finden sich zum einen sogenannte Supersaw- und String-Pads (also aus mehreren Sägezahnwellen geschichtete bzw. streicherähnliche Flächenklänge). Diese entfalten mit einfachen Moll-Akkorden eine atmosphärische Wirkung und stehen so im Kontrast zum aggressiv wirkenden Bass. Zum anderen finden sich sogenannte Stabs: Kurz erklingende Akkorde, die nur in Achteln angeschlagen werden. Hierbei kommen häufig sogenannte Dub Chords zum Einsatz, deren Ursprünge im Dub und Reggae liegen und die das Genre maßgeblich geprägt haben. Sie sind oft leicht gefiltert und bestehen in der Regel aus Moll-Septakkorden.
- Die Leads weisen im Drum'n'Bass eine große Bandbreite auf und variieren je nach Subgenre erheblich. Zum Einsatz kommen sowohl vokale als auch instrumentale Klangquellen; häufig ist der Sound jedoch vergleichsweise prägnant gestaltet, um sich gegenüber den dichten Texturen von Bass und Pads durchzusetzen. Tonal lassen sich die Leads oft auf einfache Moll-Pentatoniken zurückführen. Diese reduzierte Skala erzeugt eine klare melodische Struktur und lässt zugleich Raum für den stilprägenden Rhythmus.

Im linearen Verlauf wird ähnlich wie in anderen Genres der ETM insbesondere mit achttaktigen Loops gearbeitet, aus denen übergeordnete formale Strukturen entstehen. Neben dem Einsatz von Breaks und Fills kommt im Drum'n'Bass dem Drop eine besondere Bedeutung zu, da er in der Regel jenen Moment markiert, in dem Beat und Bass erstmals gemeinsam einsetzen und damit das Publikum besonders zum Tanzen animieren soll.

Zusammenfassung

Die vorgestellten unterrichtspraktischen Perspektiven auf Performances, Sampling und die musikalische Gestaltung von ETM zeigen somit exemplarisch, woran sich eine Thematisierung von ETM im Musikunterricht orientieren kann. Dabei wurden sowohl gestalterische Zugänge aufgezeigt – etwa in der Aufgabe, eigene Live-Sets oder stiltypische ETM-Tracks zu entwickeln und zu präsentieren – als auch reflexive Herangehensweisen – bspw. in der kulturgeschichtlichen Verortung von Samples oder der Analyse stilprägender Merkmale. Folglich lassen sich auf diese Weise zentrale fachliche Kompetenzbereiche und musikunterrichtliche Handlungsfelder des (Re)Produzierens, Transformierens und Reflektierens in einer Kultur der Digitalität adressieren (Weidner & Stange, 2022, S. 265–268). Im Mittelpunkt sollte dabei weder allein das technische Erlernen von Setups noch das selbstzweckhafte Analysieren von Klanggeschehen stehen, sondern das Verstehen und Gestalten medial vermittelter ästhetischer Prozesse, die das musikalische Handeln innerhalb der ETM prägen und dabei in spezifischen historischen und soziokulturellen Kontexten stehen.

Vielversprechend erscheint die Umsetzung dieser Zugänge in Projekten, in denen Schüler:innen „als Individuen verantwortlich an einem gemeinschaftlichen musikalischen Gestaltungsprozess teilnehmen" (Ahlers & Klingmann, 2021, S. 235) – sei es in einer Live-Performance, einer Sample-Reise oder beim Producing. Diese Praktiken können dabei auch miteinander verknüpft werden: So lässt sich Sampling auch mit Verfahren des Producings verbinden, indem Schüler:innen ein Sample zunächst identifizieren, historisch einordnen, in eigenen Produktionen verwenden und dessen Wirkung in einer gemeinsamen Performance reflektieren. Ebenso erlauben es analytische Einblicke in Elemente, Formen und Strukturen von ETM-Tracks, selbst welche zu produzieren oder diese in DJ-Sets besser mixen zu können – was wiederum stiltypisches, mitunter auch kulturhistorisches Wissen darüber bedingt, wie welche Loops gut zusammenpassen. ETM ist damit ein äußerst vielgestaltiges, lebendiges Praxisfeld, an dem musikalische Bildung schüler:innenorientiert angebahnt und weiterentwickelt werden kann.

Literatur

Ahlers, Michael (2018). Populäre Musik im Unterricht. In: *mip-Journal*, 52, S. 6–10.

Ahlers, Michael & Heinrich Klingmann (2021). Doing Popkultur. In: Werner Jank (Hg.), *Musik-Didaktik: Praxishandbuch für die Sekundarstufe I und II* (9., komplett überarbeitete Auflage, S. 226–235). Berlin: Cornelsen.

Bell, Adam Patrick (Hg.). (2020). *The music technology cookbook: Ready-made recipes for the classroom*. New York: Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/oso/9780197523889.001.0001

Butler, Mark J. (2006). *Unlocking the groove: Rhythm, meter, and musical design in electronic dance music*. *Profiles in popular music*. Bloomington:

Indiana University Press.

Butler, Mark J. (Hg.). (2012). *Electronica, Dance and Club Music*. London: Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315094588

Butler, Mark J. (2014). *Playing with something that runs: Technology, improvisation, and composition in DJ and laptop performance*. New York: Oxford University Press.

Chang, Jeff (2007). *Can't Stop Won't Stop: A History of the Hip-Hop Generation.* New York: St. Martin's Press.

Collins, Matthew (2018). *Rave On. Global Adventures in Electronic Dance Music.* Chicago: University of Chicago Press. https://doi.org/10.7208/chicago/9780226595511.001.0001

Clements, Ann (2018). A Postdigital Future for Music Education: Definitions, Implications, and Questions. *Action, Criticism, and Theory for Music Education*, *17*(1), 48–80. https://doi.org/10.22176/act17.1.48

Feser, Kim & Matthias Pasdzierny (Hg.) (2016). *Techno studies: Ästhetik und Geschichte elektronischer Tanzmusik*. Berlin: b_books.

Garcia-Mispireta, Luis-Manuel & Robin James (Hg.) (2021–). *The Oxford Handbook of Electronic Dance Music*. https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780190093723.001.0001 [21.01.2026].

Gilli, Lorenz (2015). Der „Amen Break" In: Digitale Gesellschaft e. V. (Hg.). *Remix.Museum*, https://museum.rechtaufremix.org/exponate/der-amen-break/ [23.01.2026].

Goldmann, Stefan (2016). Kreuzmodulation. Entwurf einer Techno-Ästhetik. In Kim Feser & Matthias Pasdzierny (Hg.), *Techno Studies. Ästhetik und Geschichte elektronischer Tanzmusik* (S. 171–182). Berlin: b_books.

Großmann, Rolf (2016). Gespielte Medien und die Anfänge „phonographischer Arbeit". In: Marion Saxer (Hg.), *Spiel (mit) der Maschine. Musikalische Medienpraxis in der Frühzeit von Phonographie, Selbstspielklavier, Film und Radio* (S. 381–398). Bielefeld: transcript Verlag.

Hitzler, Ronald & Michaela Pfadenhauer (2008). „Arbeitsalltag einer Kultfigur: Der Techno-DJ." In: *Aus Politik und Zeitgeschehen,* 52, S. 33–38, Online verfügbar unter https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/30770/arbeitsalltag-einer-kultfigur-der-techno-dj/ [30.01.2026].

Ismaiel-Wendt, Johannes (2011). *tracks'n'treks. Populäre Musik und Postkoloniale Analyse.* Münster: UNRAST-Verlag.

Jóri, Anita & Martin Lücke (Hg.) (2020). *The New Age of Electronic Dance Music and Club Culture.* o. O.: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-39002-0

Kuhn, Will & Hein, Ethan (2021). *Electronic music school: A contemporary approach to teaching musical creativity*. New York: Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/oso/9780190076634.001.0001

Laudien, Benjamin (2020). *EinFach Musik - Unterrichtsmodelle für die Schulpraxis*. *Electronic Dance Music*. Paderborn / Braunschweig: Schöningh / Westermann.

Mazierska, Ewa; Les Gillon & Toni Rigg (Hg.) (2021). *The evolution of electronic dance music*. New York: Bloomsbury Publishing.

Mullen, Matt; Stuart Williams & Si Truss (2022). The history of breaks in music production. https://www.musicradar.com/news/the-history-of-breaks [23.01.2026].

Papenburg, Jens Gerrit (2016). Boomende Bässe der Disco- und Clubkultur. Musikanalytische Herausforderungen durch taktile Klänge. In: Kim Feser & Matthias Pasdzierny (Hg.), *Techno Studies. Ästhetik und Geschichte elektronischer Tanzmusik* (S. 195–210). Berlin: b_books.

Reynolds, Simon (2012). *Energy Flash: A Journey Through Rave Music and Dance Culture.* New York: Soft Skull Press.

Rolle, Christian (2013). Jazz, Rock, Pop, Hip-Hop, Techno usw.: Populäre Musik im Unterricht. In: Werner Jank (Hg.), *Musik-Didaktik: Praxishandbuch für die Sekundarstufe I und II* (8. Auflage, S. 213–220). Berlin: Cornelsen.

Schaubruch, Josef (2019). Technoides Klanggeschehen und seine performative Praxis am Beispiel von Bauchklangs ‚Le Mans'. In: Ralf von Appen & André Doehring (Hg.), *Pop weiter denken. Neue Anstöße aus Jazz Studies, Philosophie, Musiktheorie und Geschichte* (S. 73–94). Bielefeld: transcript Verlag. http://dx.doi.org/10.22029/jlupub-2888

Schaubruch, Josef (2024). *Live spielen: Liveness in Performances elektronischer Tanzmusik.* Hildesheim: Universitätsverlag Hildesheim. https://www.doi.org/10.18442/mmd-8

Schaubruch, Josef & Phillip Feneberg (i. Dr.). Rethinking Music Education in the Postdigital Classroom – Setups for Facilitating Hybrid Music-Making in Secondary Schools. In: Marina Gall u. a. (Hg.), *Traditions in Transformation* (European Perspectives on Music Education, Bd. 14). Innsbruck: Helbling.

Sterne, Jonathan (2012). Sonic Imaginations. In: ders. (Hg.), *The Sound Studies Reader* (S. 1–17). Abingdon, New York: Routledge.

Stevens, Blake (Hg.) (2022). *Modern musicology and the college classroom. Teaching electronic music: Cultural, creative, and analytical perspectives*. New York: Routledge. https://doi.org/10.4324/9780367815349

Volkwein, Barbara (2016). Klangzeitgeschehen. Werkanalyse elektronischer Clubmusik. In: Kim Feser & Matthias Pasdzierny (Hg.), *Techno Studies. Ästhetik und Geschichte elektronischer Tanzmusik* (S. 171–182). Berlin: b_books.

Weidner, Verena & Stange, Christoph (2022). Musikalische Bildung in der digitalen Welt: Die digitale Transformation im Fokus von Musikpädagogik und -didaktik. In: Volker Frederking & Ralf Romeike (Hg.), *Fachliche Bildung in der digitalen Welt: Digitalisierung, Big Data und KI im Forschungsfokus von 15 Fachdidaktiken. Allgemeine Fachdidaktik Band 3.* (Fachdidaktische Forschungen, Bd. 14, S. 260–289). Münster, New York: Waxmann.

Anmerkungen

1 EDM wird im Englischen als Abkürzung des eher neutralen, akademischen Begriffs der Electronic Dance Music verstanden. Im Deutschen werden mit EDM oft kommerzielle Ausprägungen von elektronischer Tanzmusik verbunden, wie sie mit großen Festivals wie *Tomorrowland*, *Electric Daisy Carnival* oder *Parookaville* assoziiert sind (Butler, 2014, S. 5).

2 Butler (2006) beschreibt in seiner vielfach rezipierten Studie zum Klanggeschehen von ETM verschiedene metrisch-rhythmische Phänomene, die für ETM charakteristisch sind. Diese erhöhen die Tanzbarkeit, indem sie mehrere bzw. wechselnde Möglichkeiten eröffnen, Patterns zeitlich zu deuten. Beim „turning the beat around" etwa verschiebt sich für die Hörenden der metrische Bezugsrahmen, da ein Pattern nicht zwingend vom vermeintlichen Taktbeginn her strukturiert wird, sondern von alternativen Bezugspunkten aus erlebt werden kann. Der Groove wird dabei nicht als festgelegte Ordnung, sondern als situativ hergestellte zeitliche Orientierung erfahrbar. Für eine deutschsprachige Analyse eines Techno-Tracks auf Basis von Butler vgl. Schaubruch, 2019.

3 Vgl. die Analyse zur österreichischen Beatboxing- und A-Cappella-Gruppe Bauchklang (Schaubruch, 2019).

4 Liveness hat in Performances von ETM folglich einen zentralen, aber auch ambivalenten Status (Butler, 2014; Mazierska et al., 2021, S. 12). Einerseits werden diese auf den ersten Blick oft als Gegenteil zu „echten" Live-Konzerten wahrgenommen; andererseits sind verschiedene Schattierungen von Live-Spiel beobachtbar, die in Kulturen der ETM einen hohen diskursiven Stellenwert einnehmen.

5 Siehe hierzu den Beitrag *Producing im Musikunterricht: Reflexion des Verbundprojekts ‚Digitalität – Diversität – Producing. Praktiken populärer Musik in Schule und Weiterbildung'* im selben Heft.

6 Ein prominentes Beispiel dafür, dass Technologien maßgeblich zu einer genretypischen Klangästhetik beitragen, ist die Entwicklung des ACIDs. Dieser war von den Möglichkeiten der Roland TB-303 und der Verwendung dieses Geräts durch DJ Pierre und Spanky im Chicago der 1980er-Jahre geprägt (Goldman, 2016, S. 159).

7 Wir orientieren uns hier an Butler, der ETM stilistisch grundlegend in four-on-the-floor- und breakbeat-basiert unterscheidet (Butler, 2006, S. 78).

8 Im Sinne eines für den Musikunterricht greifbaren Ansatzes haben wir uns der Begriffe Volkweins bedient und an unser Konzept angepasst, da dieser einen vereinfachten und insofern für die Schule anwendbaren Zugang bietet. Für eine weiterführende, differenzierende Auseinandersetzung vgl. Butler 2006, 2014.