

國立臺灣師範大學國際與社會科學學院

歐洲文化與觀光研究所

碩士論文

Graduate Institute of European Cultures and Tourism

College of International Studies and Social Sciences

National Taiwan Normal University

Master's Thesis

從次文化到觀光景點：柏林 Techno 音樂場景之形成與轉變

From Subculture to Tourist Destination：The Making of Berlin

Techno Scene and its Transformation

陳 萱

Hsuan Chen

指導教授：賴嘉玲博士

Advisor: Chia-Ling LAI

中華民國 112年7月

July 2023

摘要

Techno 音樂離不開柏林，其著名的 Techno 音樂場景 (Techno music scene) 吸引了當地人及世界各地的遊客到 Berghain、Tresor 等指標性夜店朝聖。週末，柏林的 Techno 夜店門口絡繹不絕，熱愛派對的舞者 (raver)、觀光客 (tourist) 慕名而來一探究竟。一個音樂場景的誕生與一地的歷史有著密不可分的關係：1989 年，人們上街遊行，名為愛的大遊行 (Love Parade) 的戶外政治活動標誌著場景的開端，數個月後柏林圍牆倒塌，柏林人在曾經作為死亡地帶 (death strip) 的地帶舉辦非法派對，原本壓抑的城市瞬間充滿了無限可能。來自底特律的 Techno 唱片在 Hardwax 引進下與東德 (GDR) 的後工業建築擦出了火花，獨一無二的氛圍 (atmosphere)、反叛形式的異質空間 (heterotopia) 成為柏林的 Techno 音樂場景標誌。直到今日，柏林依舊藉著 Techno 狂歡、彷彿沒有隔日的派對著。自兩千年以來，柏林的 Techno 夜店隨著系統化與觀光化現象，原本的反叛性是否消逝成為商業化的消費體驗？筆者研究柏林 Techno 音樂場景的形成，並分析轉型過程：Techno 音樂場景已不再是一個純粹的次文化，而是一種以次文化為特徵的音樂觀光。觀光客除了需要長時間排隊，還有著被保全拒絕的神秘入場規定 (door policy) 是否作為品味 (taste)、風格 (style) 以及新部 (neo-tribe) 的再現。本研究使用多重研究方法，運用文本分析梳理柏林 Techno 音樂文化脈絡和音樂場景在社會中所扮演的角色，以及利用居住於柏林一學期對場景中的參與者進行訪談。同時，筆者親自進入田野，深入觀察一地的音樂場景並一窺其音樂場地的氛圍以及現況。

關鍵字：Techno、音樂場景、音樂觀光、次文化、新部落

Abstract

Berlin is renowned for its techno music scene which has attracted global attention. Both locals and ravers from all over the world filling up Berghain and Tresor every weekend. The birth of this music scene stems from the historical Love Parade, an outdoor political demonstration in 1989 which included electronic music to spread a message of peace. This event contributed to the fall of the Berlin Wall which occurred a few months later. After the wall fell, Berliners held illegal parties in what had been the death strip. Berlin was then instantly filled with euphoric energy and hope. The record store Hardwax introduced techno records from Detroit, which were then fused with the post-industrial architecture of the GDR, resulting in the creation of a unique atmosphere that became the hallmark of Berlin's techno scene. Today, Berlin continues to rave as if there is no tomorrow with the sound of techno blasting through sound systems. Since Berlin's nightclubs have been institutionalized in the 2000s, it begs the question: has the authentic energy of resistance from the 90s faded into a commercialized consumer experience? In this thesis, the transformation of Berlin's techno scene will be examined: techno in Berlin is no longer the subculture it used to be, it is now a branding tool for tourism. The long queues for visitors and the mysterious door policy of being rejected are a reproduction of taste, style and neo-tribe. This study applied multiple research methods; document analysis was employed for the history of Berlin's techno scene and its role in society, in-depth interviews were conducted to capture the participants of the techno scene, and field research was done in order to get a glimpse of the atmosphere and current situation of the music scene.

Keywords: Techno, music scene, music tourism, subculture, neo-tribe

目錄

摘要.....	II
ABSTRACT.....	III
目錄.....	IV
第一章、緒論.....	1
第一節、研究緣起.....	1
第二節、研究背景.....	2
一、柏林 TECHNO 音樂場景.....	2
二、柏林夜店文化與另類氛圍.....	4
三、反叛性的轉變.....	6
第三節、研究目地與問題意識.....	7
第二章、文獻回顧.....	9
第一節、電子音樂及舞曲研究.....	9
一、電子舞曲和 DJ 文化.....	9
二、科技與人的結合、狂喜的舞蹈.....	10
三、夜店文化與藥物現象.....	12
第二節、音樂與群體：音樂場景、品味、次文化與新部落.....	13
一、音樂場景.....	14
二、從次文化到新部落？.....	15
第三節、空間文化政治.....	16
一、歡慶的起源：暫時性的失序.....	17
二、空間氛圍美學.....	18
三、異質性的空間.....	18
第四節、音樂之旅：音樂觀光與消費文化.....	19

一、從觀光凝視到地景的建構.....	20
二、音樂觀光與舞曲音樂觀光.....	21
三、消費實踐：體驗、符號與想像.....	23
四、小結.....	24
第三章、研究設計.....	26
第一節、研究對象及範圍.....	26
一、TECHNO 夜店群落.....	26
二、現場活動參與者.....	29
第二節、研究方法.....	30
一、文獻分析法.....	30
二、深度訪談法.....	31
三、參與觀察法.....	32
第四章、柏林 TECHNO 音樂場景之形成與特色分析.....	35
第一節、TECHNO 音樂場景之誕生.....	35
一、作為東西柏林統一的音軌：以 TEKKNOZID 為例.....	39
二、柏林 TECHNO 音樂場景作為跨本地場景.....	42
三、愛的大遊行.....	45
第二節、TECHNO 音樂性分析.....	47
第三節、TECHNO 展演空間分析.....	51
一、TECHNO 夜店作為異質空間.....	51
二、氛圍：以 KRAFTWERK 為例.....	57
三、暫時性的失序.....	60
第四節、小結.....	62
第五章、TECHNO 音樂觀光場景之建構與現況.....	64
第一節、TECHNO 音樂場景作為音樂觀光之目的地.....	64

第二節、「尋找真實」的 TECHNO 觀光客	76
第三節、我不是觀光客！入場規定作為品味與次文化資本再現：以 BERGHAIN 為例	79
第四節、舞者消費實踐：風格與部落共感	88
第五節、現況	92
第六節、小結	97
第六章、結論	99
第一節、研究成果	99
一、柏林 TECHNO 音樂的歷史形成與建構	99
二、柏林 TECHNO 音樂場景之轉變	100
三、舞者社群形塑與消費實踐	101
第二節、研究限制	102
參考文獻	103
中文文獻	103
英文文獻	104
德文文獻	108
附件一、柏林 TECHNO 音樂場景田野日誌	110
附件二、柏林夜店公會採訪中英逐字稿	121
附件三、訪談大綱	132

圖表目錄

表 3-1 Techno 夜店群落.....	28
表 3-2 文獻網站連結.....	30
表 3-3 採訪名單.....	31
表 3-4 筆者活動參與紀錄.....	33
圖 1-1 入場規定於社群媒體上之呈現.....	3
圖 1-2 Berghain 自 2008 的排名.....	4
圖 3-1 柏林區域圖.....	26
圖 3-2 柏林 Techno 夜店地圖.....	27
圖 4-1 東西柏林交界.....	36
圖 4-2 Tekknozid 海報.....	40
圖 4-3 Hardwax 入口長廊.....	43
圖 4-4 Hardwax 招牌.....	43
圖 4-5 線上雜誌平台.....	45
圖 4-6 1999 年時的盛況.....	46
圖 4-7 Boros Bunker 外觀.....	53
圖 4-8 Boros Bunker 外觀.....	53
圖 4-9 Berghain 外觀.....	55
圖 4-10 Tresor.....	56
圖 4-11 Tresor.....	56
圖 4-12 Atonal X100 活動現場.....	59
圖 4-13 Kraftwerk Atonal X100 活動現場.....	59
圖 4-14 gegen 官方視覺呈現.....	61
圖 5-1 Takt130 在社群媒體上的介紹.....	67
圖 5-2 觀光客拜訪柏林原因圓餅圖.....	68
圖 5-5 柏林夜店官方再現.....	71
圖 5-6 Berghain 在 Visit Berlin 官網之呈現.....	71

圖 5- 7 Tresor 在 Visit Berlin 官網之呈現.....	72
圖 5- 8 搭配交通套票 welcome card	72
圖 5- 9 berlin.de 以 a-z 搜尋夜店	74
圖 5- 10 Sisypnos 在 berlin.de 之呈現	75
圖 5- 11 手機鏡頭貼紙.....	83
圖 5- 12 關於 Berghain 排隊現場的帳號	83
圖 5- 13 Berghain 的新年入場票	86
圖 5- 14 Berghain 門口	87
圖 5- 15 Berghain 門口	87
圖 5- 16 Berghain 隔天早上	88
圖 5- 17 社群媒體上的 Techno.....	93
圖 5- 18 Techno 成為 TikTok 話題.....	94



第一章、緒論

第一節、研究緣起

那些聽不見音樂的人認為那些跳舞的人瘋了。

— Friedrich Nietzsche

2017年，筆者在德國萊比錫交換學生一年；每逢周末，同學之間的話題大多圍繞在周末該去哪裡聽音樂、跳跳舞。筆者聽的音樂類型不太受限，也基於對各種音樂類型的喜好，在萊比錫參與許多的音樂空間的表演以及小型的戶外音樂活動，從在地下室舉辦的樂團表演、到森林裡的銳舞¹不等。在一次機緣下前往 Distillery²，硬邦邦的音樂，未上漆的水泥建築，那場活動是筆者與 Techno 類型音樂的初識。而，和柏林有關的記憶是在一次的走訪中，是跟著友人前往柏林聽演唱會。柏林破舊卻性感³（arm aber sexy），柏林的夜好長、街口不太亮、形形色色的年輕男女在街口遊走，十字山（Kreuzberg）的夜晚特別精采。當時與柏林幾次擦身，固然如同驚鴻一瞥般：破舊、凌亂、處處是塗鴉，卻同時散發著狂野迷人的氣息。當時短暫幾次走訪柏林，這份悸動越織越長，至今難以忘懷。筆者搬到台北之後，才正式與 Techno 和電子音樂開始正式的交集。筆者或許總是被那有點地下（underground）的氛圍或是烏托邦式的歡慶氛圍所吸引，在2019年開始參與各式電子音樂派對如在 B1⁴、Final⁵、Pawnshop⁶、有機戶外音樂祭（Organik）⁷、瑞芳台灣（Rave Fun Taiwan）⁸、洞穴⁹所舉辦的活動等等。一晃之間大概過

¹ 源自英文 Rave，為派對次文化現象。

² 知名 Techno 夜店，參見 <https://www.electronicbeats.net/the-feed/learn-the-history-of-distillery-leipzig-most-important-club/>。

³ 柏林前市長 Klaus Woworeit 明言，意旨東西德統一之後負債嚴重的柏林，破舊但同時充滿了魅力。

⁴ 夜店，位於市民大道的商辦大樓的地下室，主打 Techno 和 House，如今已遷址。

⁵ 夜店，主打前衛風格與品牌活動。

⁶ 夜店，與台北已歇業夜店 Korner 為相同的團隊。

⁷ 台灣指標性電子音樂祭。

⁸ 扶植台灣在地 DJ，主打本土銳舞次文化的派對組織。

⁹ 台中電子音樂廠牌，風格多元。

了四年，在記憶中迴旋的是許多破曉時分的悸動。對筆者而言，音樂能超越人與人之間的語言，是最直接的感受，帶領人類從功能主義的價值觀解放，它總是最動人。

音樂產業與時俱進，在網路以及社交媒體的普及下改變了人們參與派對的方式。當代地下文化在全球化和技術進步的潮流下會面臨哪些變化？透過研究柏林地下文化的轉變，台灣地下文化亦面臨的相似挑戰。本研究受到於台灣地下音樂場景耕耘的前輩們啟發，旨在為台灣讀者提供關於柏林 Techno 音樂場景作為知名派對勝地以及地下文化代表之視角。

第二節、研究背景

一、柏林 Techno 音樂場景

音樂場景（music scene），作為群體表現的方式，在社會中的出現往往與一地的歷史及社會發展有著密切關聯。在柏林 Techno 音樂的歷史上，最指標性及盛大的活動莫過於愛的大遊行（Love Parade）。作為歷史的偶然，愛的大遊行是柏林圍牆倒塌後德國團結的象徵（Smith, 2019）。柏林的 Techno 音樂場景的誕生與柏林從冷戰走到統一有著密不可分的關係。柏林圍牆（Berlin Wall）倒塌之後，柏林慶祝著自由與氛圍：團結、統一、愛、和平。愛的大遊行主辦人莫特博士（Dr. Motte）在德國之聲新聞稿提到：

長城倒塌了，我們突然發現了新的空間來創造我們自己的生活方式，他是兩個長期隔絕的世界之間無法無天的邊境。這是發生在我們身上的最好的事情，你無法想像。¹⁰

柏林 Techno 音樂場景的誕生除了與柏林特殊歷史地景緊密相銜，更是促進了柏林的經濟發展。英國電子音樂雜誌《DJ Mag》¹¹，提到愛的大遊行主辦人莫特博士嘗試將 Techno 音樂場景納入 Unesco 非物質文化遺產。2001，柏林成立

¹⁰ 參見《德國之聲》新聞稿 <http://85.217.170.64/en/1989-how-reunified-berlin-birtherd-a-club-culture-revolution/a-51017498>。

¹¹ 介紹電子音樂和 DJ 的月刊，詳見 <https://faroutmagazine.co.uk/berlins-Techno-scene-unesco-heritage-status/>。

柏林夜店公會（Clubcommission Berlin e.V.），致力於支持及保護柏林夜店文化；柏林 Techno 音樂場景（Techno music scene），不論是從歷史文化、到至今成為 Techno 音樂觀光地景之面向有一定的重要性。兩千年之後的 Techno 夜店更是有著特定的篩選機制的入場規定（door policy）：不能拍照、安管會「選人」入場的機制在社群媒體上讓 Techno 夜店充滿了神秘傳說。

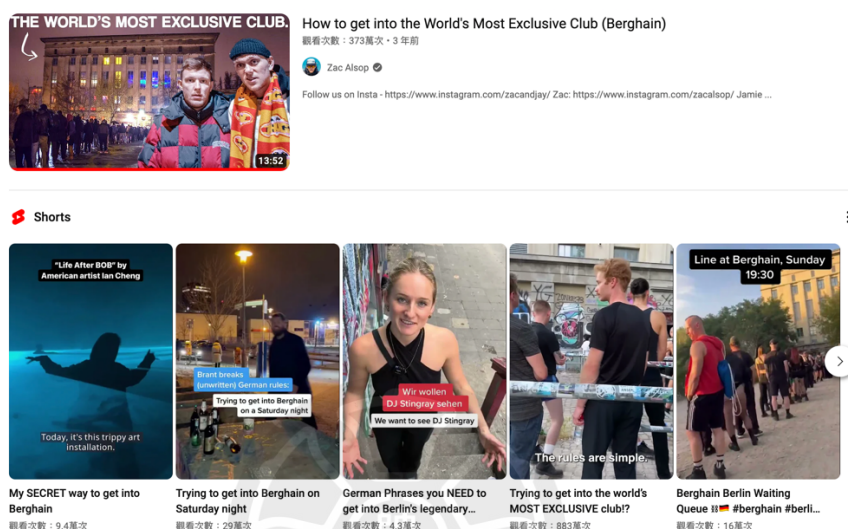


圖 1-1 入場規定於社群媒體上之呈現
（圖片來源：擷取自 Youtube¹²）

柏林 Techno 音樂場景在所有的電子音樂圈中如聖地般地被嚮往。其中，兩千年來最具代表性的 Techno 夜店 Berghain，在 2009 年電子音樂雜誌 DJ Mag 百大夜店排名曾位居首座，更是被譽為柏林傳說中的「Techno 音樂殿堂¹³」

¹² https://www.youtube.com/results?search_query=how+to+get+into+techno+berlin

¹³ <https://www.electronicbeats.net/venues/berghain/>

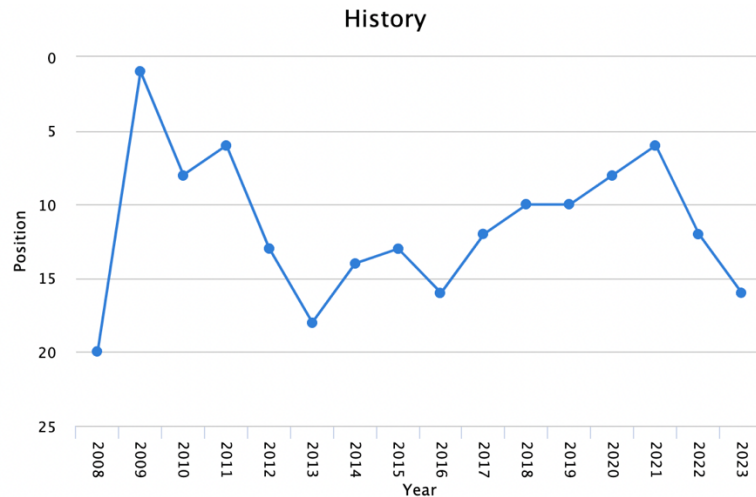


圖 1- 2 Berghain 自 2008 的排名
 (圖片來源：擷取自 DJ Mag 網站¹⁴)

次文化的歷史根基深植於柏林，本性狂野。音樂好聽、派對好玩，在那厚重的門後，人們彷彿是被附了身、下了咒，瘋狂地隨著重拍起舞。若論及 Techno 一詞，它不僅僅是烏托邦式的音樂派對，更是承載了歷史文化與意識形態：與傳統對立的行銷手段、和那些舉辦於死亡地帶(death strip)的非法派對。柏林 Techno 音樂場景至今如機構化的營運方式，或許與早期 Techno 反主流文化形式早已背道而馳。經歷了三十年後仍然在當代消費一環，連結著那些相同風格的人們、賦予同屬性圈子的人們強大的美學體驗：舞池裡瓦解隔閡，在拍點的轉瞬之間，什麼都不重要了。

二、柏林夜店文化與另類氛圍

筆者前面提及 Techno 在柏林的開端及重要性，而這與其歷史地景有著密切的關聯。本段落將闡述柏林既有的反叛與另類地景之形構，以及隨之演變而成的夜店文化 (club culture)。

十字山曾經是西柏林最窮的區域，該地區以多元文化、國際化聞名，許多移民居住於此。其中，在 1960 年代，有著極高比例的土耳其裔德國人移入。這與二戰後的土耳其移民潮有密切的關係。Soysal (2004) 指出，柏林在東西德統一之後，在城市新的配置下，十字山不再是城牆旁的荒涼邊緣、或是外籍勞工特區。

¹⁴ <https://djmag.com/top100clubs/2021/6/Berghain>

整體來說，十字山已是大都會中的族裔聚集區（ghetto），在擁有族裔聚集區的特色之下，十字山不再是過度犯罪和極度貧困的地區，而是文化多元化和另類生活方式之一。這便會提及在 1970 年代知名龐克場景聚落，SO36 展演空間。作為次文化(subculture)的發源地，SO36 的網站¹⁵更是自稱為「diverse metropolis」。曾有許多音樂人拜訪此地，如 Iggy Pop 和 David Bowie 等等。雖然初期為龐克音樂主導，約莫 1970 年代末由 Martin Kippenberger，一位德國藝術家接手後，營造出龐克、新浪潮、以及視覺藝術的各種活動。漸漸地，SO36 發展出各式各樣的音樂類型，包含嘻哈（Hip hop）、金屬音樂（Metal）、鼓打貝斯（Drum and bass）等等，同時也作為文化及政治活動的集散地。

十字山具有強烈的反叛性氛圍，並以左派¹⁶勢力知名。例如，舉辦於五月一號的德國勞動節示威（May Day in Kreuzberg）。Sinico（2022）指出，柏林 1987 年，極左翼暴徒與警察進行了十二個小時的激戰，搶劫商店、焚燒汽車，他們在反對「資產階級」。五月 1 日的騷亂與躁動隨後成為柏林的常規傳統，從西柏林開始，並在 1990 年重新統一後蔓延到東柏林。除此之外，十字山知名的左派力量代表為 *日報*（taz），是一個創立於十字山的全國性報紙雜誌社。其歷史追溯到 1979 年四月，是左翼對資產階級媒體的挑戰（Sontheimer, 2009）。Quarterly（1988）指出，*日報*致力於批判性的言論、左派性的立場鮮明，反對歧視、倡導平權，在反主流文化中有著極高的成就。

另外，位於十字山的 Hard Wax 為國際知名唱片行，將底特律 Techno 引進柏林，在柏林 Techno 音樂場景中扮演關鍵的樞紐。柏林的 Techno 音樂文化，約莫在 1990 年代發跡，是一種電子音樂曲風，更精準的描述是 Techno 是種音樂風格，並與舞曲形式有密切的關聯，如派對、露天音樂節（Music Festival）、銳舞（Rave）等等也成為了 Techno 現場特色的活動類型。柏林圍牆倒塌後，一些不受管制的廢棄建築成為灰色地帶並成為播放 Techno 的場地，這些場地從非法的音樂空間演變成柏林 Techno 夜店的雛形。有些至今仍活躍，其中包括史詩般的 E-Werk 發電廠，以及後來的傳奇夜店 Berghain（Braun, 2019）。換言之，柏林 Techno 音樂故名為音樂曲風，其起源主要與在氣氛陰沉、工業風格和無裝潢的空

¹⁵ <https://www.so36.com/about-the-club>

¹⁶ 追求平等的政治意識形態。

間有關，例如黑暗的地下室、空蕩蕩的倉庫和舊廠房。這些場地被稱為夜店，由 DJ 混音，這些夜店通常以該場所的前用途命名，例如金庫 (Tresor)、地堡 (Bunker)、發電廠 (E-Werk)，透過定期活動，至今仍是 Techno 文化重要機構。Urry (1995) 認為，過去是透過當下產生意義且建構的。如果過去是由現在構成的，那麼一個地方是否可以被當下重新詮釋和代表？先前被遺棄的工業用地與 Techno 音樂擦出火花並塑造特殊的音樂氛圍成為柏林現場獨一無二的特色。

三、反叛性的轉變

柏林這座城市以其豐富音樂文化和夜生活而世界之名。在本段，筆者將從音樂場景之面向切入，回顧音樂場景歷史之轉變。Kloosterman (2005) 指出，城市建構音樂和音樂建構城市的循環是一個特定地方歷史再現，即便是走到音樂數位化的今天。這意味著，即便是在一個數位化、全球化的現況，歷史依然扮演著重要性。音樂因此，是審視一個地方和全球化之間的經濟活動。Firth (1998) 提及，隨著音樂工業 (music industry) 各種技術的進步，音樂有著大量再製的可能。換言之，隨著社會變遷、經濟條件之下，音樂產業運作系統商業化必然是無可必免的，音樂有著被公式化製造的可能。走到了在消費主義興起、全球化的當代，音樂場景以及音樂產業是否能保有原本的原創與在地性？

二十到二十一世紀的音樂產業，或者說儘管隨著數位化的進程發展，不曾改變的是一地地方歷史與音樂的連結。回顧到最早起六零年代於舊金山的反文化運動 (counterculture)，盛行嬉皮運動 (Hippie) 愛之夏 (Summer of Love)，唱的是反戰、愛與和平。七零年代的英國龐克運動自己製作唱片，透過主張 (Do-it-yourself D.I.Y) 的服裝傳達理念。八零年代中期在西雅圖出現的油漬搖滾 (grunge music) 穿著大件又破舊的二手毛衣和低調的格子襯衫，表現出都會現象中社會異化的孤獨。音樂與地方關係之密切，或者說，地方與音樂總能擦出奇妙火花，形成值得研究的文化現象。同時，音樂除了聆聽之外，總能傳遞某些訊息並表達意識型態。而音樂屬性相同的群體更是有著特定的風格，塑造多元文化的社會，成為不可輕視的社會現象：那些資本主義中被忽視的戰後年輕人，或是人民對於反戰的訴求，唱的是反叛、哼的是不妥協。音樂場景傳達了強大的文化訊息、是

時代的縮影。本研究個案亦然：Techno 音樂場景在柏林圍牆倒塌之後逐漸形成非法的電子音樂活動地景，承載了歷史脈絡和價值觀；其演進與發展反映了柏林城市的社會、文化和時代變遷。

筆者在台北進行訪談時發現，原本已有參與許多 Techno 音樂活動而前往柏林旅遊的台灣人，大多主要目的是為了去 Berghain 等夜店朝聖，其他柏林知名景點例如布蘭登堡門、柏林電視塔等旅遊景點，往往並非主要旅遊動機。筆者將之解讀為音樂觀光，是一種以音樂為目的所形成的觀光模式。柏林的 Techno 夜店以特殊入場規則知名，需遵守特定「規矩」：所謂的「看起來像是觀光客進不去」或是「一定要穿全黑」的傳言，網路上用各種方式破解要怎麼穿，該表現怎麼樣的氣質，以及在票口會將手機鏡頭貼起來的規定，在社群媒體上討論度極高。這些舞客（raver）、或是 Techno 舞客如何將自己與那些「觀光客」做出區別這將會是第五章的焦點之一。

第三節、研究地與問題意識

Techno 起源於美國底特律，卻在柏林蓬勃發展。筆者在研究背景提到柏林的特殊空間地景、戰後解放氛圍替柏林 Techno 音樂場景種下了發芽的種子，在派對文化中蔚為風潮的「柏林 Techno」至今在世界各地發跡。柏林，作為 Techno 的首都，滋養眾多的音樂廠牌，同時是 DJ 最嚮往的去處，連續整個週末的活動，更是吸引了當地人及世界各地的遊客到夜店朝聖、聽音樂與消費。因此，透過消費，相同風格及品味的舞客集結在一起時，是否為 Maffesoli 的「新部落」再現？嚴格的入場規定是否捍衛著品味正當性？本研究出於筆者的音樂聆聽熱愛與自身經驗，透過現場參與柏林 Techno 音樂場景，對於其空間的展演以及氛圍加以描述，以及觀察柏林音樂場景的消費展演作為音樂群體的風格展現方式。

本研究預探討以下問題意識：

1. 柏林 Techno 音樂的歷史形成

Techno 音樂文化從早期跳著是反叛、音軌傳遞的是不願妥協的任性，此場景是一群人為另一種價值觀和生活方式的一場革命。在近十年逐漸演變成特色地

景，其地景如何打造其形象以及特有的氛圍？

2. 柏林 Techno 場景地景之轉變

柏林夜店公會在兩千年的出現代表著柏林Techno音樂場景逐漸系統化的運作機制；Techno夜店出現在政府觀光局的官方網站，成為城市形象推廣目的之一。此轉變如何發生？筆者將分析柏林Techno 音樂場景如何成為音樂觀光目的地。

3. 柏林 Techno 音樂場景舞客之實踐

Techno 舞客慕名而前往柏林朝聖，他們如何與主流音樂觀光客做出區別？他們是否藉由次文化資本與風格再現Maffesoli「新部落」？在消費文化的脈絡中，舞客追尋何種體驗？



第二章、文獻回顧

音樂，藉由其實質的聲音，再現了空間和地方的本質，是人類對於物質世界互動的方式（Connell & Gibson, 2003）。音樂是一種極為普遍的文化形式，並且在每一個文化中有著不同的特性，滲透在我們所有的空間中，甚至是非空間的形式。同時，地方能與音樂產生聯想的原因在於聲音與空間有著密不可分的關係。音樂不是簡單地填滿一個空曠的空間，而是達到與該空間之一致性，並與空間共生（Sterne, 1997）。

本章節從音樂與空間的聯想切入，從四個小節串連柏林 Techno 音樂場景，從多重角度分析其特性。首先，筆者將梳理電子音樂的特色，在第一小節先以電子舞曲之原理與 Techno 音樂性談起。第二節旨在深入探討音樂與社會群體之間的密切關係，透過梳理音樂場景的涵義，回顧次文化轉變至新部落的多重面向，以更深入地理解音樂在社會中所扮演的角色。第三節將側重於銳舞文化之分析，並將夜店空間放至於批判性空間形式之論述。最後，在第四節將音樂場景放置於觀光的論述中討論作為景點之建構，並探究音樂景點與文化旅遊之間的相互關係。

第一節、電子音樂及舞曲研究

Firth（1998）在《Performing rites: On the value of popular music》一書中提到在舞蹈音樂文化（dance music culture）中，舞動的身體填滿並塑造夜店空間；同時，空間被隨之轉化，音樂與環境融為一體。換言之，舞曲文化所傳遞的音軌有著強烈的環境氛圍，或者說，音樂與環境兩者無法切割。Techno 是電子舞曲的流派分支，並非追求純聽覺的表演，而是邀請聽眾隨之舞動。本小節將梳理並分析電子舞曲與 Techno 之音樂性、夜店以及藥物文化。

一、電子舞曲和 DJ 文化

Connell & Gibson（2003）提及舞蹈次文化（dance subculture）為音樂數位化（digitalization）之後所出現的流派。例如 House Music、Detroit Techno、Acid House、Happy House 等等。主要的表演原理是藉由現有的唱片，改變其元素或者速度並使用合成器（synthesizer）的節拍以及低音聲線（basslines）。Reynolds（2013）

在《Generation ecstasy: Into the world of Techno and rave culture》說明了 Sampladelia 的概念：

Sampladelia 是一個總括性術語，代表當代迷幻音樂類型，例如 Techno、hip-hop、house、jungle、Electronica、swingbeat。「Sampladelic」是運用取樣器 (sampler) 或者其他的數字音樂所創造的科技。如此的技術使得聲音得以轉換成數字，並被重新安排，開闢了無止盡改變音軌的可能性。
(頁 41)

由此可見，此種由數字所創造的新科技音樂模式，使得舞曲音樂創造的可能性被無止盡地開拓。舞曲音樂仰賴此種科技形式的創作，進而衍生出各種不同音樂風格和多樣的聲音元素，同時具體卻抽象。另外，舞曲風貌往往會隨著社會環境塑形並藉由數字與技術再現聲音。以本研究對象 Techno 來說，柏林 Techno 從底特律吸取精華，音軌中充滿著城市壓抑的氛圍，正式被引進柏林之後更是順應著工業建築音樂場地演變成至今的音樂風格。在此種活動現場放歌的人是 DJ，並在電子舞曲文化中扮演重要的角色。Reynolds (2013) 解釋 DJ 的角色往往是在婚禮、派對、酒吧、舞廳等等場地「播放」、或者稱「玩」唱片的人。DJ 角色中「玩」唱片的元素是接近一種樂器上的即興表演，DJ 因此往往被視為藝術家。林其蔚 (2012) 提到，DJ 的工作主要任務是帶動氣氛，而不是表現自我，DJ 必須帶領舞者們並掌握現場情緒。整體而言，在舞曲文化中，一場活動的成敗並不是一個技巧熟練的 DJ，而是一個能夠控制現場氛圍的人：DJ 必須讓聽眾跳舞，並活絡現場舞池的氣氛，並不是單純的表現自己選歌品味和接歌技巧。這便凸顯電子音樂文化中強調現場氣氛、著重非純粹表演模式的特色。。

二、科技與人的結合、狂喜的舞蹈

在上段筆者提到電子舞曲與之原理，本段將進一步分析 Techno 音樂如何再現科技與人之連結並成為一種激發狂喜的舞蹈節拍。電子音樂文化中，DJ 與機器有著相互共生的密切關係。林其蔚在《超越聲音藝術》解釋人類從石器時代就開始利用工具幫助我們對於世界的理解。隨著音樂技術的發展，人類推動聲音工具，

便促使新樂器的發明（林其蔚, 2012）。換言之，Techno 的特色是 DJ 是一種機器與人、或者說科技與人的結合：DJ 玩著機器放出來的聲音，創造舞池的氛圍與身體的律動感。

根據林其蔚所言：

科技舞曲¹⁷（Techno）的流行創造出了 DJ 用的數位唱盤等等新樂器。而音樂體與新樂器本身，又與社會環境條件互為表裡，相互創造。（頁 236）

藉由 DJ 與機器之間的合作，Techno 音樂特性得以更加突出。McLeod（2003）形容 Techno 的理念是種「機械式的介入」，並強調人與機器之間和諧的重要性，尤其是重複性的節拍彷彿將機器的靈魂轉移到了身體上。林其蔚（2012）提到「科技舞曲呼喚著聽眾以全部感官投入音樂，這種音樂不再只為耳朵服務。」（頁 139）。Techno 故為舞曲音樂的分支，為強調身體感受與互動的音樂類型，更是以透過重複性的節奏邀請舞客進入一種精神境界，進入另一種「狀態」（zone）。林其蔚（2012）也提及重覆節拍的重要性：若以 Techno 來說，聽眾會被帶領到「迷幻的境界」；原本的時間被暫停，反覆性的節奏以及規律的節拍會帶領聽眾藉由身體的舞動進入一個未知的旅程。換言之，Techno 音樂中的重複節拍誘導了一種類似恍惚的狀態，並邀請舞客掉入另一層的意識。此外，Techno 音樂中的重複節拍營造出一種無時間感，存在於常規時間的約束之外。這種無時間感增強狂喜舞蹈體驗，使得舞客完全投入當下的時刻。如 Reynolds（2013）指出：

Techno 是一個即時性機器，將時間拉長為一個連續的「現在」。這就是藥物與科技的交互與發揮作用的地方。這不僅僅是因為電子樂能與搖頭丸、大麻、郵票、安非他命等藥物完美結合，儘管這些藥物都會放大相應的感官強度，主要是音樂本身就會將聽眾下藥，讓意識循環往復，然後使其脫離常態，滯留在「無處可去」的「此時現在」，只有感知，使得「當下持續的時間更長」。（頁 55）

¹⁷ 林其蔚在《超越聲音藝術》一書中將 Techno 翻譯為科技舞曲

由此可見，Techno 音樂能帶領舞者陷入「此時此刻」的境界，在那音樂之間只有「當下」；這便能解釋 Techno 另一個顯著的特色：狂喜的(ecstatic)的舞蹈。Meyer (1999) 提到 Techno 是一種依賴於機器而銳舞的體驗，透過身體的舞動，此種體驗超過言語上的交流並轉換成集體的感受力，進而形成一種解放式的、狂喜的舞蹈。綜上所述，機器式及數位的音樂撥放技術意味者「不停歇」、「高能量」的慶祝模式。電子音樂與其他樂團文化明顯不同之處在於，透過機器，音樂便能一首接著一首不停止並使舞者陷入某種出神的狀態。這便呼應 Techno 強調身體的感受力，舞曲音樂不只是「聽」，而是一種強調身體與節奏的音樂。在本研究個案中的 Techno 夜店營業時間往往長達 48、72 小時不等，在這長時間的音樂體驗中，舞池氛圍狂喜，舞者投入這場彷彿沒有隔日的狂歡中。而此種「出神狀態」與「極喜的體驗」與娛樂性藥物的輔助往往有密切的關聯，將一並在下一段闡明。

三、夜店文化與藥物現象

Connell & Gibson (2003) 指出，夜店文化 (club culture) 以及銳舞文化 (rave culture) 約莫在 1980 年底和 1990 年之間發跡，同時浮現新型的音樂風格如 Drum and Bass、House Trance 和 Acid House。空間的擺設使舞曲場景逐漸成熟，從原本閒置的城市空間進行改造到奢華形式的夜店，都是電子舞曲活躍的場地形式。筆者將會在第三節一併闡述以不定期以游擊方式於郊區舉行派對的銳舞文化，在此段將聚焦於夜店文化。夜店文化 (club cultures) 和舞蹈次文化 (dancing subcultures) 主要的形式包含：物理空間：DJ 的位置，用於放鬆的休息室，燈光設備的品質。前面提到電子舞曲與 DJ 文化強調舞池氣氛以及現場舞者的回饋，便可以理解 Connell & Gibson (2003) 所提到的，聲音和空間產生關連，音樂在夜店中便能創造出特定的情緒和氛圍，並被用來塑造空間，影響人們在特定地點以特定的行為模式回應音樂。Thornton (1996) 指出，「夜店文化與特定的空間聯繫在一起」(頁 14)。夜店是一個固定的場所，在這裡定期參加活動。銳舞可能會在不同的地點舉辦派對，場地可能會因各種原因而變化，例如室外音樂節或秘密地點。相較於銳舞文化，夜店是一個持續地且特定的場所。本研究個案 Techno 夜店群落為音樂場地地形構「柏林 Techno」文化重要的角色：從九零年代發跡於市中心的死亡地帶 (death strip) 到城市轉型後的工業空間。此種帶有廢墟感的空間與高能量舞曲音樂對話，

逐漸演變為「柏林 Techno 風格」形式的夜店。《Der Klang der Familie》一書中提到，當柏林第一間 Techno 夜店 Tresor 於 1991 年營業時，一些 DJ 和舞者相信那是整個 Techno 文化的消亡的開端（Hahn, 2020）。從原本非法性質轉為系統化的夜店營運模式，Techno 文化從原本失去了最初的精神和反叛性，削弱 Techno 音樂原創性和自發的本質。

在音樂次文化的歷史上，音樂與藥物更是緊密相連，影響著音樂創作、表演和聆聽的方式。不論是從六零年代的迷幻時代，LSD¹⁸等迷幻藥物被視為擴展意識和啟發靈感的媒介，主張反戰、愛與和平；或是大麻¹⁹（Marijuana）根深蒂固於雷鬼音樂文化，被視於神聖並賦予極高的精神意義的植物，有助於打開心靈、尋求啟示以及與更高層次的存在連接。音樂次文化與藥物之緊密，不僅源於音樂和藥物對感官的共鳴，更反映了一種生活方式和情感表達的結合。自電子音樂崛起以來，搖頭丸（Ecstasy）往往是最能代表銳舞文化之藥物。Reynolds(2013)《Generation Ecstasy: Into the world of Techno and rave culture》解釋了銳舞文化中極喜的藥物體驗，他引用韋世辭典特將狂喜定義為「一種超越邏輯或自我控制的狀態」、「一種壓倒性的情緒狀態」（頁 81）。他提到「在狂歡的環境中，搖頭丸既是點燃派對的樂趣燃料，又是自我融化大眾交流的催化劑」（頁 80）。藥物使用經驗根據 Malbon（2002）將之比喻成一種海洋感覺（oceanic experiences）用來形容一種自我迷失、對於空間的迷失，以及對於一種聯合的、萬物共感的感受。

第二節、音樂與群體：音樂場景、品味、次文化與新部

落

音樂除了聆聽的功能，更是佔有政治語境的位置，並往往傳遞著訊息和意識形態。不論是雷鬼音樂或是地下風格的 Techno，兩者皆無法與社會和經濟背景脫鉤，音樂因此，不能被認為是純粹的聲音，也不能脫離人們的文化環境中（Connell & Gibson, 2003）。換言之，音樂與文化環境密不可分，音樂流派的出現是帶有結構脈絡的，這便能理解音樂與社會環境擦出的火花。同時，音樂能塑造我們對於

¹⁸ 俗稱郵票，迷幻效果強烈。為管制藥物，長期受社會汙名。

¹⁹ 使人放鬆、感官強烈的藥物。

群體的認知，如 Firth (1998) 在《Performing rites: On the value of popular music》指出，音樂能夠藉由對身體、時間、和社會性的體驗來塑造我們的身份(identity)，將我們放置在想像的文化敘事中。本小節將探討音樂如何介入群體，端看音樂介入群體所產生的型態如音樂場景、次文化、新部落。

一、音樂場景

音樂場景 (music scene) 最早出現於 1940 年代的新聞業論述中，用來形容少數、邊緣化以及波西米亞的生活方式，通常與低社會階層的爵士音樂聯想在一起。此後，這個詞被廣泛使用，例如歌德次文化場景 (goth subculture)、龐克場景 (punk scene) 等等。場景不僅形容音樂和服裝，也涉及特定的言行舉止，同時被視為一種文化資源，對於特定音樂流派的粉絲來說，它塑造了集體意識、另類、非主流的身份表述，並與主流文化產生區別 (Bennett & Peterson, 2004)。因此，場景通常用來描述特定群體的活動，往往存在於主流框架之外。本研究的對象柏林 Techno 音樂場景可解讀為那些排斥其他主流夜店型態的舞客，他們是那些聽 Techno、參與 Techno 風格的群體。

Meyer (1999) 提到音樂場景的概念。他認為，場景是非密集式的溝通和聯繫，並且是共同風格的參與。換言之，場景是由人、地點和暫時性的身份所定義的群體。另外，音樂場景是一種「地方性」的音樂群體。由於它是地方性的，音樂場景往往反映一地的歷史結構，並且植根於特定的地理區域。這便呼應 Straw (1991) 引用 Barry Shanks 指出的：「場景」的效益為在特定地理空間內的音樂實踐。綜上所述，我們可以理解音樂場景的概念往往從地域性的角度出發，連結著人與人之間的音樂品味和風格，並與他人作出區隔。

柏林 Techno 音樂場景呼應了以上所描述音樂場景之概念。作為一個集體的文化資源，不僅限於音樂和服裝，更涉及特定的言行舉止，塑造了一種另類、非主流的身份表達。它同時集結了一群風格的參與，共同喜愛 Techno 音樂的舞客在廢棄的工業建築和空間聚集，成為一系列與音樂實踐共存的文化空間。而，風格如何成為了一種共鳴的載體，將來自不同背景的人們連結在一起將會是第五章的研究焦點之一。

二、從次文化到新部落？

Jenks (2005) 提及次文化 (subculture) 最早期的相關研究起源於 CCCS (The Centre for Contemporary Cultural Studies)，是根據馬克思 (Karl Marx) 的階級理論所研究的戰後青年，賦予次文化主體，次文化的社會空間因此而誕生。在 Stuart Hall (1993) 的《Resistance Through Rituals》一書中，提及戰後的英國工人階級處於社會結構的底層。這些工人階級 (working class) 的年輕人透過其生活方式，對抗著資本社會的霸權。從上述便可以理解次文化一詞反映了當時的社會現象，並與社會既有結構密不可分。類似的結構觀點衍生概念包括布迪厄於 1984 年的《Distinction》。他的文化資本 (cultural capital)、品味 (taste)、秀異 (distinction) 被廣泛運用在後次文化的討論之中。他認為，消費模式是一種社會群體的展現，反映社會的連結性，並回歸到最日常的生活慣習像是活動的參與或是品味，並強調文化資本反映出群體在社會從階級結構出發。因此，消費文化的差異來自於品味，並體現於社會和經濟中的資本累積 (布迪厄, 1984)。Thornton 借鑑布迪厄的理論，運用了文化資本來闡述次文化資本 (subculture capital)。她認為次文化場景建構來自於當紅的「酷」的事物，在不同的群體中，社會地位來自對於「酷」與「潮」的認知 (Muggleton & Weinzierl, 2003)。因此，次文化資本的在青年文化的樣貌中展現出「先來後到」之原則，如同結構與資本是社會群體中的主要影響因素。同時，次文化有著排他性的可能，是一種不被所謂主流正當化的防備。那這些去特定夜店的人 (clubbers)、舞客 (ravers) 就會以自身的品味來與地下場景 (underground) 和那些主流 (mainstream) 做出分化。此種品味的分化在於對於自身品味的真實 (authentic)。因此，此種藉由次文化資本作為審視資格的規則，便再現於柏林最知名的 Techno 夜店 Berghain 極度困難進去的入場規定 (door policy)。這回應著所謂品味的分化：保全藉由挑選舞客捍衛著場景特定群體的屬性，這些舞客與其他觀光客做出「區別」。整體而言，次文化的出現是分辨出那些所謂的非真實，例如商業式或充滿滲透性的。不過，也是不斷的透過持續的「歸類」和「重新歸類」尋找所謂的正當的品味 (Muggleton & Weinzierl, 2003)。

然而，隨著社會環境改變，傳統社會階級瓦解進而轉而成微型式的部落聚集，原本以階級出發的次文化一詞轉為「次文化特徵」、「次文化風格」。Ueno (2003)

指出，走到了 1980 之後的次文化研究百家爭鳴，青年文化 (youth culture) 隨著時尚，科技，媒體的介入，次文化早已不足夠定義音樂、風格、青年之間的關係，次文化因此，逐漸被新部落 (neo-tribe) 一詞取代。Bennett (1999) 引用 Maffesoli 新部落的概念，解釋新部落指的是某種氛圍，並且透過有外觀和形式、生活方式來表達。Robards & Bennett (2011) 認為新部落主義的特徵是一種暫時性的遊蕩的過程，志同道合的人找到彼此，穿越高度碎片化的後期現代社會，個體相互尋求創造非僵化的關聯形式，其基礎是基於品味、美學、觀點和其他文化屬性的共同性，簡而言之是一種生活方式。Lury (1996) 則是認為，新部落的概念是在物質世界 (material) 尋找非物質的 (immaterial) 的情感連結。它們是日常消費生活中的瞬間凝結；然而，雖然他們短暫又不穩定，但從共同成員獲得強烈的情感。Maffesoli 主張美學在群體中扮演著重要的角色，並指出美學在個人風格和自我認同的實踐中具有顯著的作用 (Lury, 1996)。另外，Bennet (1999) 認為群體是流動的，群體並非永久性或有形的，而是取決於互動的特定形式。在本研究的個案中，在舞曲文化中便是藉由特定的音樂風格以及生活方式聚集。年輕人透過音樂、周末參加的活動、穿著、切換他們在日常不同的身分角色，並在音樂和舞蹈中逐漸塑造出一個群體的模樣。柏林的 Techno 音樂場景呼應於此，共享對於電子音樂和獨特生活方式的共同興趣。這個社群的成員經常參加派對、音樂節和其他活動，形成了一種密切的群體聯繫。次文化資本卻是與新部落之概念相互符應卻存在矛盾性。次文化被消費空間興起取代，藉由次文化資本形成集結。他們以新部落式的方式自居，看似「歡迎所有人」，卻其實「不適合所有人」。這些特徵如何再現於本研究個案將在第五章接續討論。

第三節、空間文化政治

銳舞文化起源於 80 年代末至 90 年代初，佔用與音樂表演無關的地點，這些替代性的、經過轉變的空間，雖然是臨時的，強調了反叛性質，並隱含著無政府主義之概念 (Connell & Gibson, 2003)。由此可見，銳舞文化 (rave culture) 抵抗公共空間之主權，挑戰公共空間之秩序，凸顯了空間政治議題的重要性。在此背景下，銳舞文化可以被視為早期顛覆和重新定義公共空間之間表達形式，超越了主流控制。夜店文化也承襲了銳舞文化的特點，成為強烈空間政治表達。在這個

發展過程中，筆者將以「失序」、「氛圍」、「異質空間」梳理夜店空間作為實踐反叛之場所。

一、歡慶的起源：暫時性的失序

Hetherington (2000) 指出露天音樂節日 (Free festival)，以下簡稱音樂節，是音樂場景中指標性的社會現象：是一群人為了另一種價值觀和生活方式的革命。音樂節挑戰了社會既有結構，藉由短暫的失序而創造秩序地可見性，幫助我們理解形成社會秩序的過程。Hetherington 引用俄羅斯文化理論學者 Mikhail Bakhtin 的狂歡的 (carnavalesque) 一詞檢視當代音樂祭空間的形成過程。Bakhtin 研究 Francois Rabelais 的中世紀文學，並指出節日一直是流行文化的一部分，藉由與高雅文化 (high culture) 與官方權利對立發展而成。

我們便可以理解狂歡節的概念挑戰了壟斷性的文化，打破權力關係，使不同社會階層的人對話、交流，產生火花，是一種對於另一個烏托邦世界的期待。這回應著 Lachmann, Eshelman & Davis (1988) 所提到的，狂歡節是顛倒官方價值觀的遊戲。在這個世界中，人們融合了無數不同觀點的世界。人們對抗階級、挑戰權威，是一個歡樂且開放的無政府狀態、嘲笑教條所佔據的主導地位。

回到音樂節，狂歡的概念仍然存在於早期免費音樂節、電子音樂場景、銳舞文化中。音樂可能不同，其使使用娛樂性藥物也可能不同，但其對於團結、共享、享樂主義和自我表達的概念卻是相同。音樂節往往是政治活動的延伸，因為它們被用來抗拒土地使用權和質疑活動自由的權威性 (Hetherington, 2000)。巴赫金使用混雜化 (hybridization) 形容當代消費場所：引進來自世界不同的商品、大量的奇異符號，以及中產階級、專業表演者等等。人們的慾望被引起，融入多元文化主義 (Featherstone, 2009; 趙偉奴譯) Featherstone 寫到「他們嬉戲、歡慶著各種人造、隨意、淺薄的幻想情節與奇異價值，成為城市流行與大眾文化的根基」。(35 頁) 筆者認為本研究對象的夜店消費空間亦然；每逢週末，世界各地的聽眾齊聚一堂，在可控制範圍的空間進行情緒解放。除了日常的白天與黑夜顛倒，同時顛倒了階級、社會角色的權力關係。這便回應柏林 Techno 夜店裡舞客的脫序行為：秩序性打破和顛覆，透過過短暫的失序與互動方式創造出非傳統的空間體驗。換言之，這是對於日常總合的挑戰，在顛倒的價值觀裡，與之衝撞，做出與非日常以及社會接受範圍之外的行為。發生在 1989 年的愛的大遊行 (Love Parade)，做為一場政治示

威，大約 150 人沿著西柏林的選帝侯大街，呼喊著愛和和平的口號上街。人們以奇裝異服上街，跳著舞，宛若狂歡節再現，這種脫序的行為彰顯了對傳統規範的抗拒。

二、空間氛圍美學

Anderson (2009) 如此定義氛圍 (atmosphere) 「在日常生活以及美學的語境中，氛圍一詞往往與心情、環境氣氛、語氣等等來形容集體性的影響」。(頁 78) 換言之，氣氛是一種集體的、共同的感受力。Anderson (2009) 也提及氛圍對於團體的影響。他認為，氛圍是具有集體情感影響力的，它發生在主體形成之前，跨越人類和非人類的物質性。因此，氣氛是共同的基處，主觀狀態所伴隨的情感就是如此產生的。另外，根據 Edensor (2015)，一個地方的氣氛是流動的；創造了事件的流動性，並吸引了沉浸和參與。其中包括光明和黑暗的各種組成。氣氛如何改變一個地方或邀請人們的效益是顯著的。換言之，氛圍流動在參與者之間，並創造了一個地方的故事性，連結參與者和參與者之間的感受。

柏林的夜店空間多是以後工業空間再生作為基底 (參見研究對象表 3-1)，並且是封閉式的。這便呼應 Anderson (2009) 以房間、花園的例子，舉證氛圍需要一個空間形式，那便是一個特定的流動形式，將之封閉或者包圍起來。換言之，氣氛有一個特徵性的地域範圍，並在此範圍內擴散著。當參與者進入一個特定的空間之後，能感受到氛圍的轉變，在於氛圍流動於一個顯著的空間形式當中。以本研究的 Techno 音樂空間來說，它邀請參與者進入它所劃定的空間中，往往為廢棄工廠改建，那此種氛圍便呼應著 Edensor (2015) 在〈Light design and atmosphere〉一篇中分析燈光如何影響氛圍的藝術體驗。Techno 音樂空間多為密閉式、偏暗、廢棄的工廠，製造神祕的氛圍；與人們的日常生活刺激相矛盾。換言之，如果明亮的空間是人們習以為的「日常」，那麼踏入音樂空間就是「脫離常軌」了。藝術的體驗與暗黑地連結在於其增強了象徵性的感官知覺和陰鬱氛圍 (Edensor, 2015)。因此，光線的營造常常在創造氛圍中起著關鍵作用。這種營造出的氛圍能夠迅速將人們帶入一種不同尋常的感知世界，使他們脫離日常生活的框架，進入一個充滿神秘感和探索性的空間。這也是柏林 Techno 音樂場景中的一個重要特點，透過獨特的燈光效果和氛圍營造，創造出一個引人入勝、令人沉浸的音樂環境，讓人們在其中感受到氛圍的情感共鳴。

三、異質性的空間

「異質空間」是與主流社會規範不同的空間特徵，使得音樂現場成為一個與常規社會空間截然不同的獨特場所。傅柯（Foucault）探討空間的社會意義，這便提供了檢視柏林 Techno 夜店空間的視角。

根據王志弘（2016）：

異質空間（heterotopia）介於真實空間（real space）和烏托邦（utopia，虛構空間）之間，既真實又虛幻的存在。（頁 76）

傅柯以時間與結構的重要性帶出異質空間的概念，為異質（hetero-）地方（-topia）兩字的結合。異質空間為一種特殊的空間存在，位於真實空間和烏托邦之間。它不同於我們日常所經歷的普通空間。傅柯（1986）歸納了異質空間的特性，一共有六點：一、所有文化，所有群體，皆會創造異質空間；二、隨著歷史的發展，一個社會的異質空間會有著不同的功能，換言之，異質空間是隨著不同文化的時間線改變其功能。三、異質空間能夠在一個單一空間中與數個空間並列。四、異質空間與時間堆疊有密切之關係，它是異時的（heterochronies）的並與傳統時間做出區隔。五、異質空間並非開放的，與公共空間不同的原因在於，它並不是對所有人開放，而是往往有個特殊的要求才得以進入。六、異質空間的最後一個特徵是它創造一個幻覺的空間，卻展現出真實的空間。異質空間是具有反叛性的，挑戰了世俗的權力關係（Foucault, 1986）。

柏林 Techno 音樂場景早期以顛覆性的姿態嶄露頭角，以自發性的廢棄地區為據點，此群體重新宣告對城市空間的主權並主宰空間自主性。這種挑戰空間秩序的異質空間對於社會主流概念形成了一股強烈的反動。特別是在柏林牆倒塌後，這更象徵了未來可能的前景。柏林 Techno 音樂場景如何在異質空間中重現反叛精神並挑戰既有空間權力結構，這將在第四章進一步探討。

第四節、音樂之旅：音樂觀光與消費文化

柏林 Techno 音樂場景吸引著世界各地的舞客慕名而前往，成為當期熱門的景點。筆者認為本研究對象柏林 Techno 音樂場景可被解讀為觀光景點（tourist destination），並且屬於另類（alternative）的旅遊形式。Butler（1990）指出，另類旅遊（alternative tourism）往往與大眾從十七世紀發展起的大眾旅遊（mass tourism）旅

遊對立，社會學家與人類學家表示這是一種人類在觀光面向對於文化價值與傳統的關懷。另外，故 Techno 屬於音樂作為動機的旅遊模式，筆者將之至於音樂觀光(music tourism)的脈絡中。Gibson & Connell (2005)認為音樂旅遊屬於文化旅遊的一部分，並在《Music and tourism: On the road again》前言提到「觀光近十年不斷蓬勃發展，其中關鍵因素是文化旅遊(cultural tourism)的興起，而音樂旅遊便是其中之一。」同時，消費行為如上夜店(clubbing)，可被理解為體驗消費(experiential consuming)的一環。為理解其景點建構過程以理解柏林 Techno 音樂場景之現況，本小節前半段將從觀光大方向概念式的談起：從凝視(gaze)、真實性(authenticity)到景點的建構(destination making)。中段將整理以音樂為主軸的音樂觀光(music tourism)與舞曲音樂觀光(dance music tourism)之相關文獻，後半段以體驗、符號等面向分析消費文化。

一、從觀光凝視到地景的建構

根據 Urry (2007)，觀光旅遊是一種視覺體驗。他提到，觀光客的凝視(tourist gaze)的概念：凝視最初的概念是由 Foucault 的醫療凝視(medical gaze)演變而成。Urry 認為，「凝視行為預設一個由具有社會意義的活動與符號所組成」(Urry, 葉浩譯, 頁 20) Edensor (1998) 也指出，「凝視是圍繞著一套技術進行的社會組織，這套技術為視覺表現奠定了基礎」(頁 176) 觀光客往往藉由凝視蒐集旅遊經驗，便可以理解凝視經驗在旅行時扮演重要角色。Urry 用八點來檢視了具備觀光凝視的必備特質(minimal characteristics)，其中一點是人們的凝視對象依賴符號(signs)。意思是，除了前面提到凝視為旅遊經驗的基礎，凝視所乘載的是符號的蒐集。Urry (2002) 進一步解釋了成為觀光凝視對象的潛力在於，必須在某方面有著超越「尋常」的特點。另外，MacCannell (1976) 認為在現代化的世界中，尋求吸引遊客的現代化地區的問題不是沒有景點。相反地，它是缺乏一個充分發展的、具有廣推性的景點標記系統(頁 170)。對 MacCannell 來說，旅遊景點即為符號，觀光客在前往旅遊時，首先接觸到的是標誌物(marker)標誌物是景點宣傳的相關物件及描述。隨著社群媒體的便利性提高，標誌物的普及率也隨之提高。

同時，觀光客追尋的還有「真實性」(authenticity)的體驗。MacCannell (1999) 指出觀光客對於真實性的追求，觀光客與當地人的互動就是他們所追尋原真性的渴望。觀光客進入觀光地區的原因在於，那些地區的經驗對他們來說是非慣例式的路

線。這回應了 Urry 所提及的，他指出，觀光是一種「尋常」或是「非比尋常」的體驗的劃分。觀光客往往有著「偏離常軌」(departure)的行為。換言之，觀光客在旅遊、觀光時會脫離「日常生活」的生活型態。然而，觀光客能看到多少的真實？Wang (1999) 解釋了建構真實 (constructivism authenticity)。建構真實可能是遊客自身的投射，對於既有的期待、喜好、刻板印象、等等。這也是為什麼觀光客 (tourist) 這個詞被用來作為嘲笑性的標籤，指的是那些似乎滿足於明顯不真實體驗的人們 (MacCannell, 1973)。如本研究個案，柏林夜店的入場規定 (door policy) 攻略經常提到「穿得太像觀光客絕對進不去」這邊呼應觀光客往往有著負面的含義在於，他們無法體驗所謂的真實，旅遊經驗也往往被此結構所限制。MacCannell 認為宗教性的朝聖的動機與旅遊背後的動機相似：都是對真實體驗的追求。觀光猶如朝聖，如同無論是朝聖者或是觀光客，其目的在於對於神聖地景的「敬拜」。MacCannell(1973) 運用 Goffmann 描述的「前台」和「後台」區域。他解釋，前方是主人和客人或顧客和服務人員的會面場所，而後方是成員在演出間隙休息和準備的地方。而觀光客想探索後台的原因在於想要探索真實，觀光客的動機是希望看到真實的生活，甚至希望與當地人打成一片。

二、音樂觀光與舞曲音樂觀光

文化旅遊在二十世紀後幾十年迅速擴展，藝術、文學、飲食、美酒和音樂在形塑不斷發展的利基市場 (niche market) 結構方面越來越具有重要意義 (Gibson& Connell, 2005)。Reynolds (2013) 指出銳舞文化 (rave culture) 的起源是以觀光作為基礎。在 1980 年代時期，英國旅客去那些去西班牙巴利阿里群島的自助旅行，他們喜歡去主題式的夜店，他們整夜跳舞。Scott 和 Hutson(1999) 也提及，銳舞場景最初始於旅遊者前往外國旅遊，後來演變成一種旅遊形式。Cohen 在他的〈alternative tourism – a critique〉中說明另類觀光 (alternative tourism) 的形式。他認為另類觀光的其中一種形式是依據另類的生活方式 (alternative lifestyle)，他們往往不喜歡觀光客的標籤，而是喜歡稱呼自己為旅行者 (traveler)，並且喜愛追求真實性 (Cohen, 1987)。筆者認為，此形式如同音樂觀光中追尋真實性的實踐，在本研究個案中，喜愛跑趴的舞者往往不認同自己是觀光客，想要如「當地人」(local) 一樣的生活，與另類觀光的實踐十分相似。

接下來，本段將闡述因音樂而生的音樂觀光（music tourism）以及為了舞曲音樂活動而前往一地旅遊的舞曲音樂觀光（dance music tourism）。許多音樂觀光的模式都與過去所發生的有關，例如參觀莫札特、貓王等人的故居等等（Gibson & Connell, 2005）。我們便可以理解，藉由音樂資源所建構的景點的重要性在於，音樂觀光是文化性的觀光，音樂與其地的歷史、過去有所關聯。Connell & Gibson（2003）指出，音樂與地方的物質空間的變遷息息相關，越來越多景點透過旅遊推廣而發生，有些是因為音樂和表演者本身與地方有著連結。他提到，音樂與旅遊約莫在二十世紀出現，吸引著觀光客去體驗，可能是某些明星的出生地、或是音樂風格的誕生地。音樂觀光，不論是個人或是集體的體驗，其儀式般的朝聖（pilgrimage）是主要元素。如上所提到「朝聖」是音樂觀光中的一環，然而，音樂觀光是娛樂和歡愉的追求，在許多觀光的形式當中，尤其是與音樂有點關係的，是一種神聖的儀式體驗（Gibson & Connell, 2005）。然而觀光市場瞬息萬變，其面向之複雜在於它同時與社會的變遷又息息相關、涉及經濟、消費空間等議題。音樂觀光追求真實性，筆者認為那些前往柏林朝聖，可以被解讀為對於一地的音樂場景朝聖以及另類旅遊的文化真實性之實踐。隨之在1980 發展的舞曲音樂使得舞曲音樂觀光隨之而生。Gibson 與Connell（2005）在《Music and tourism: On the road again》一書指出舞曲音樂觀光的形式，就像其他種的觀光形式，檢視了遊客對於景點的尋求，他們享受著對於聲音的體驗。在前段提及，音樂觀光的地景建構往往在於其過去的歷史，舞曲音樂觀光往往被視為是享樂導向的娛樂性追求。同時，舞蹈音樂的遊客可能將旅行視為「精神之旅」（spiritual journey）的一部分或者一種自我實現（self-realization），但他人可能將此解釋為享樂主義，而不是關於身份、記憶或是懷舊的概念，或與地方性的連結（Gibson & Connell, 2005）。Techno 音樂場景也有著相關論述如 Schofield, & Rellensmann（2015）引用 Tobias Rapp 的 Easyjetset Tourism 一詞，指的是那些自 2004 年開始藉著便宜機票在歐洲走跳，享樂主義式的遊牧民族，以跑趴為前提的那些人。Garcia（2016）使用 Techno 觀光客（Techno tourist）一詞，並解釋柏林 Techno 觀光客前往當地尋找所謂「當地」場景的渴望。他們往往除了真實性的追求，更是為了體驗音樂活動的本身，並且是「體驗消費」的一部分。筆者在下一段落將此至於消費文化的脈絡中討論。

三、消費實踐：體驗、符號與想像

消費者之於「購買」面向之複雜在於，消費者生活在符號無所不在的當代社會；每一項購買活動、消費類型等等背後承載著強大的文化意義。當我們購買一個商品時，實際上是在詮釋我們所建構的世界，這使得商品不僅僅是商品本身。更廣義地說，每一種消費活動都是慾望的具體轉化。這意味著消費者在購買的過程中不僅僅是在滿足需求，更是在追求一種文化上的連結和認同。

從參與音樂活動穿著的衣物、配件等等，以及為了欣賞某個表演者而參加的音樂活動，消費者透過其選擇的消費建構理想。這便呼應劉維公（2006）所指出的：消費行為不只是我們俗稱的花錢，而是意義的創造。在本篇研究中，參與音樂觀光的舞客們便能以「聽怎樣的音樂」、「去哪種 party」以及音樂類型的花費成為群體之間的明顯的共同點，呈現特有的生活方式，塑造集體對於風格的認知。對 Douglas 與 Baron 而言，消費者的目的地是藉由選擇的物件來建構世界（Corrigan, 2010；王宏仁 譯）。人們消費的不論是有形或是無形，運用消費行為創造了一個世界，並且此世界屬於特定的消費群體。Corrigan 也引用 Douglas 和 Isherwood 解釋了我們藉由物件創造（make sense）的概念，如同飲食，並不是用來滿足飢餓。這並不表示我們身邊充斥著各式各樣的物件。身處於充斥著符號（signs）的世界，我們因符號消費是為了社會中目的地實存的符號（Corrigan, 2010；王宏仁 譯）。

在充滿著符號的消費社會中，便能重新思考消費的目的性。現代人的購買不只是購買所需要的物件，而是在購買著在社會中的地位或是所屬群體的認同。在廣泛的文化領域中，社會變遷包含廣泛地藝術實踐，並涉及象徵性商品生產、消費及流通模式之轉變（Featherstone, 2009）。人類社會走到了文化經濟的時代，產品的「符號價值」（sign value）「體驗價值」（experience value）成為當前主要的價值（劉維公，2006）。因此，不可否認的是，體驗價值是一個勢不可擋的消費趨勢。Pine & Gilmore（2011）在《The experience economy》提到體驗是「難忘的」，為了學習、成長、發展等等，人類總是積極的尋找新的體驗。Malbon（2002）將當代的跑趴、去夜店（clubbing）放置在體驗式的消費脈絡之中。他解釋，體驗經濟是一種非物質性的消費行為，此物質並不是給消費者帶回家的，而是製造重要的記憶、情感經驗和想像。

綜上所述，本研究個案中的舞者、觀光客亦是離不開資本的消費邏輯。然而，除了作為一種音樂體驗，更是一種社交和文化認同的體現。根據 Malbon，當代夜店消費有五個要點。一、夜店的經驗是由其成員通過身體實踐、情感與身體的融合而產生消費。二、夜店消費為一個動態的消費過程，而不是一個固定的消費關係。它不是並不是發生的，而是藉由體驗而來的。三、夜店消費空間環境不是固定的，包含了社會和空間秩序的過程以及實踐。這種秩序在夜店中以社會性（sociality）的形式存在，例如，風格（style）、酷（coolness）的形式、舞蹈的技巧。四、夜店的體驗來自成員被選擇之後所建立的歸屬感，並建立在人與人的差異之間。五、夜店的體驗不只是穿著的方式，而是在特定時間出現在某一個空間，在一個可接受的方式跳著舞。綜上所述，此種狂歡、出神似的音樂體驗對於舞者來說，不僅僅是一場派對，更是一種尋找連結和認同感的方式。在柏林的 Techno 音樂場景中，他們彼此之間建立了一種特殊的群體意識，共享著對於音樂、節奏和夜店氛圍的熱愛。

四、小結

本章先從電子舞曲之原理與特性再現 Techno 之音樂性。電子舞曲藉由數位技術的進步突破了傳統音樂的界限，此種音樂性源於人類與機器的創造力和融合，帶來新的聲音表達方式，同時形成了強烈的節奏和狂喜感。筆者梳理音樂場景與次文化之文獻，欲深入研究藉由音樂所凝結的群體在現代社會中之重要性和影響。舞曲文化與空間之密切，夜店文化應運而生，一系列的行為模式也回應空間的體驗，如藥物的使用。在舞曲音樂文化中，空間乘載強烈的反叛性，筆者從空間之顛覆性出發，串連「失序」、「氛圍」和「異質空間」三者之概念：銳舞文化和夜店文化在形塑和定義公共空間方面發揮著重要作用。重新詮釋了空間的意義，舞客在其中找到一種抵抗和自由的表達方式，同時建立起一個獨特的文化共同體，超越了傳統社會秩序的限制，成為一種真實的空間政治表達。夜店成為一個能夠自主塑造的空間，不再只是音樂的表演場所，更象徵著對傳統社會秩序的抵抗。柏林 Techno 音樂場景從反文化的形式轉變，在兩千年之後逐漸定型。筆者在第四節將之放至於音樂觀光與消費文化之脈絡，並在第五章運用柏林觀光局官方網站分析音樂觀光景點之建構，透過夜店消費之面向出發分析參與者之體驗心得作為

群體凝聚力。並分析夜店消費如何承載舞客尋找連結和認同感的渴望，此種群體意識形成新部落並成為風格與生活方式的載體。



第三章、研究設計

第一節、研究對象及範圍

為深入柏林 Techno 音樂場景之形象建構、神聖化過程如何吸引參與者之體驗並凝聚音樂群體之間的認同感，本研究的研究對象為柏林 Techno 音樂場景：Techno 夜店、表演者 DJ、以及舞者（ravers）。本研究範圍包含柏林曾經活躍的、當期的 Techno 夜店、參與過以及當期的參與者，並顧及其音樂場景的特色、風格以及所集結的群體

一、Techno 夜店群落

2001 年之後，柏林的行政區有從二十三個區（Bezirk）調整為十二個區（表 3-1），本篇研究對象集中在兩個區，分別是米特（Mitte）以及腓特烈斯海恩-十字山（Friedrichshain-Kreuzberg）。故 Techno 夜店本身難以在筆者居住於柏林一學期時全部走訪完畢，筆者匡列特色性與歷史性強的 Techno 夜店，聚焦在柏林觀光局官網主頁所提到的，以筆者實際走訪過的為主。



圖 3-1 柏林區域圖

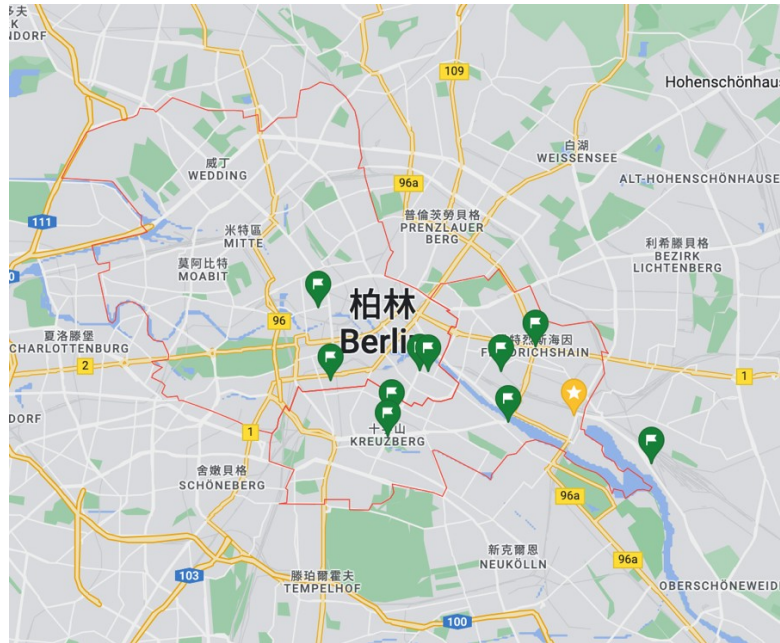


圖 3-2 柏林 Techno 夜店地圖
(圖片來源：google Map)



表 3- 1 Techno 夜店群落

夜店名稱	照片（筆者本人拍攝/擷取自網路 ²⁰ ）	場地	所屬地區	音樂類型	特色/備註
Berghain		熱電廠	烈特斯海因 十字山	Techno House	DJ Mag 2008 世界排名第 六，容量約 1500人
Tresor		舊址 Ufo 夜 店，目前是 發電廠	米特區	Techno House	柏林第一間 Techno 夜 店，容量約 1500人
Sisyphos		狗餅乾工廠	里西坦伯格	House, Techno, Tech House	以戶外空間 之名，容量 約1500人

²⁰ <https://www.mrafterparty.com/staff-from-berlin-venue-revier-sudost-accused-of-racism/>

Kraftwerk		東德發電廠	米特區	不定期音樂活動	定期Atonal音樂節固定舉辦於此，容量約1600人
RSO		工廠	特雷普托-克珀尼克	Techno House	2020 歇業的Griessmühl 移至此，容量約200人
Bunker		軍事碉堡	米特區	曾為Hardcore, Techno 夜店	現為藝廊

二、現場活動參與者

針對本研究對象柏林 Techno 音樂場景之形成，採訪面向包含：夜店工作者與舞客。藉由場景初期舞客，以分析歷史與次文化發跡之現象。因此，筆者欲採訪活躍於場景兩千年之前的舞客，藉由探討初期之現象並與之後觀光化之現況以分析轉變。夜店工作者包含柏林 Techno 音樂場景之工作人員，包含 DJ、夜店工作人員以及柏林夜店公會。柏林夜店公會為重要的一個關鍵方面在於它努力保護

和促進夜店文化和意義，自創立以來致力於保護柏林夜店場景的獨特性和多樣性。在疫情期間，受到極大打擊的柏林 Techno 場景，藉由柏林夜店公會的幫助下舉辦 united we stream²¹。欲藉由採訪柏林夜店公會，以理解場景之轉變與當期現況挑戰。筆者將在第四章分析 Techno、第五章探討特殊入場規定，藉由夜店工作人員與 DJ 提供一手資料，以檢視 Techno 之音樂性以場景較宏觀之面向。最後是觀光化之後近五年的活動參與者，為個案研究在第五章研究對象之一，筆者試圖藉由採訪 Techno 觀光客/舞者，以檢視出發之前前往「朝聖」之旅時是否具有「次文化資本」，他們想要如何尋找的「後台」在哪裡？

第二節、研究方法

基於研究對象的特性，本研究使用多重研究法，主要分為文獻分析法、田野調查法、深度訪談法等質性研究。故筆者在尋找中文文獻時發現，關於 Techno 音樂、電子音樂相關中文文獻屬於少數，本研究因此以國外相關文獻為主，利用活動網站查看最近期柏林 Techno 音樂場景趨勢。並以深度訪談法進行，以獲得完整場景之面向。同時，筆者利用在 2022 年的上學期居住於柏林的一學期長時間觀察 Techno 音樂場景，藉由多次走訪，實際進入田野蒐集一手資料，觀察場景建構之特色並分析消費者文化行為。

一、文獻分析法

本研究基於研究對象之特性，將可搜集文獻條列化整理。網路資源主要分為夜店公會網站、Techno 夜店官方網站及社群媒體、電子音樂網站、德國官方媒體、以及線上影音資料。

表 3-2 文獻網站連結

類別	名稱	網站
夜店公會	柏林夜店公會	https://www.clubcommission.de/
柏林 Techno 夜店官網 (可參考表 3-1)	Berghain	https://www.berghain.berlin/en/
	Tresor	https://tresorberlin.com/
	Sisyphos	https://sisyphos-berlin.net/

²¹ <https://ra.co/promoters/98023>

	Kraftwerk	https://kraftwerkberlin.de/de/
	RSO	https://rso.berlin/
	Boros Bunker	https://www.sammlung-boros.de/bunker
	Resident Advisor	https://ra.co/
	Mixmag	https://mixmag.net/
	Electronic Beats	https://www.electronicbeats.net/
	Groove	https://groove.de/
	gegen	https://gegenberlin.com/
官方資料	德國之聲	https://www.dw.com/en/top-stories/s-9097
	Visit Berlin	https://www.visitberlin.de/en/summer-berlin
	Berlin.de	https://www.berlin.de/
影音資料	Instagram帳號 Rave is here	https://www.instagram.com/raveishere/
	HÖR	https://hoer.live

二、深度訪談法

本研究的採訪對象為柏林 Techno 音樂場景之參與者。筆者在前往柏林之前採訪將柏林 Techno 音樂場景視為主要旅遊目的台灣舞客以及隨機走入 Techno 夜店的觀光客。在柏林交換學生時期採訪兩位 DJ、一位夜店工作人員、和一位 Techno 相關書籍作者、一位活躍於場景九零年代末期的舞客以及柏林夜店公會經理。筆者採用非結構式訪談，主要關注於研究者與受訪者之間的互動過程，以收集資料（林金定，嚴嘉楓 & 陳美花，2005）。聚焦在受訪者的經驗，並全程錄音，將文字稿撰寫下來建立訪談文本。筆者依據受訪者之不同性質設計，訪談大綱訪之內容主要分為三個面向：Techno 觀光客及舞客、DJ 與夜店工作者、柏林夜店公會。（可參考附錄三）

表 3-3 採訪名單

編號	稱呼	性別	國籍	職業	年紀	註記
R1	David	男	德國	雜誌編輯	45	經由筆者友人牽線。青少年時居住於德北的小鎮，受愛的大遊行所吸引而搬到柏林。活躍於九零年代末期的

						Ostgut. 自青少年時期喜愛派對、聆聽電子音樂類型不現。
R2	Felix Denk	男	德國	作家/文化記者	48	經由R1介紹。青少年居住於德國南邊，聽聞廢墟形式的派對文化而受到吸引。在柏林念大學之後成為Tresor常客。 <i>die Klang der Familie</i> 作者、音樂評論家。
R3	郵票小姐 (DJ 名)	女	台灣	DJ	32	活躍於柏林與台北的電子音樂場景，曾於師大地下社會、Korner表演。約莫二十歲初搬到柏林，曾於Berghain, RSO, OHM 不等Techno夜店表演。
R4	Takt130 (DJ 名)	女	韓國	DJ	30	筆者至柏林結識的友人。2020 搬到柏林，至今活躍於Techno場景。
R5	Francesco	男	義大利	夜店吧台	27	筆者友人牽線。2019 搬到柏林，派對為搬到柏林原因之一，曾工作於小型電子音樂空間，目前工作於柏林Techno 夜店RSO。
R6	Katarin	女	德國	柏林夜店公會總經理	不詳	筆者友人牽線，於公會工作四年，自柏林夜店公會創會以來負責活動舉辦區塊。
R7	Rachel	女	台灣	職業	26	筆者友人。2018年在德國交換學生，前往柏林旅遊。在台北沒有特別喜好電子音樂類型派對。
R8	Max	男	台灣	兼職DJ	26	筆者友人，在台北地下場景約有三到四年的放歌經驗2019 在柏林旅遊兩週，主要拜訪目的為了 Techno 的活動
R9	黑鬼	男	台灣	自由業	34	筆者友人。從EDM到Techno 派對皆有許多活動參與經驗。旅歐數次，前往柏林皆是為了Techno 派對。

三、參與觀察法

研究者以積極參與者和融入者的身份進入所研究的社會環境中，同時保持觀察者的角色。藉由參與場景中的 Techno 音樂活動，觀察並記錄了柏林 Techno 音樂現場與舞客的風格、互動和文化實踐。親身體驗和洞察 Techno 音樂場景中

塑造其形態的次文化特徵、空間氛圍等等。長期進駐田野可以建立良好且相互信任的研究關係。有助於較完善地理解當地文化，並在進入田野之前藉由文獻、其他研究者或在實地觀察中收集到的訊息進行核實（潘慧玲, 2003; Creswell, 1998; Lincoln & Guba, 1985; Merriam, 1998）。筆者因此藉由長期進駐田野取得深入的洞察，並將這些細節納入研究分析的考量中。筆者在 2022 年十月到 2023 年的二月居住於柏林，藉由在柏林自由大學交換學生一學期的時間，在大學修課同時進行田野調查。透過參與和長期觀察，筆者與參與者和音樂場景建立密切聯繫，從而獲得了細節進入細微的觀點和內部知識。筆者主要會在 Mitte, Friedrichshain, Kreuzberg 一帶活動，以知名 Techno 音樂場景夜店著手，觀察現場的活動與氛圍。並在多次地走訪中，透過與實際環境親身接觸，紀錄田野筆記以及外觀進行攝影紀錄。表 3-1 為筆者在 2022 年十月至 2023 年二月於柏林所有參與的電子音樂活動紀錄，故以 Techno 活動為主的活動收錄在柏林 Techno 音樂場景田野日誌（附件一）。

表 3-4 筆者活動參與紀錄

夜店	日期	活動資訊	活動備注	票價 ²²
AVA	2022/10/28	https://ra.co/events/1604475	為於橋下的空間、當天以 Techno 為主。	公關
Zur Klappe	2022/11/18	https://www.instagram.com/p/ClGqOcVsixW/	公廁改建，空間小。	15
Kraftwerk	2022/11/19	https://ra.co/events/1598427?fbclid=IwAR3BeTnLvQQwY8CHfv65u4WtQgWHRvKI6N4	前衛音樂、表演性質高。	25
Altz Muenzte	2022/11/25	https://ra.co/events/1598868	年齡層整體偏年輕、場地音場不好。	20
Sisyphos	2022/11/25	https://ra.co/events/1633514	筆者參與經驗中最「繽紛」的活動。	25
RSO	2022/12/10	https://ra.co/events/1620945	空間偏大、人群偏年輕。	20

²² 單位為歐元，去年 1 歐元大約等於 31 新台幣。

Tresor	2022/12/22	https://ra.co/events/1618626	主廳當天活動放得非常實驗。	20
Berghain	2022/12/30	https://ra.co/events/1610730	排隊排最久、人群最多元。	55
RSO	2022/01/14	https://ra.co/events/1633171	筆者沒有太多記憶點、經驗與一訪時類似。	20
Kater Blau	2022/01/14	https://ra.co/events/1638279	像是規模較小間的Sysiphos。	15
Tresor	2023/01/21	https://ra.co/events/1632707	當天排隊好一陣子，舞池很滿。	20
Oxi	2023/01/28	https://ra.co/events/1632543	當天為house廠牌的活動，氛圍活潑。	25
Hoppetose	2023/2/04	https://ra.co/events/1641719	在一艘船上的夜店，當天以house為主。	15
Nachtvogel	2023/2/18	https://ra.co/events/1646839	小規格，當天音樂活動風格偏向新潮。	15

筆者欲觀察的面相有三點：音樂空間、以及其所呈現的氛圍與風格，並蒐集以下幾點的資料進行整理，運用在第四、第五章。

1. Techno 夜店內的配置和氛圍：

夜店建築本身與外觀。內部則包括燈光效果、視覺元素、裝飾擺設等，這些元素如何共同塑造出獨特的氛圍和感受。

2. Techno 夜店的內部空間及活動內容：

包括DJ演出、音響效果、舞池結構等。將紀錄並分析不同活動的特點、流程和對參與者的影響。

3. 舞者/觀光客的風格、消費行為：

從消費文化出發，筆者將觀察場景中的舞者/觀光客之風格。這包括他們的服裝風格、在舞池中的表現以及與他人的互動方式。

第四章、柏林 Techno 音樂場景之形成與特色分析

在此章，筆者在柏林交換學生時期採訪活躍於九零年代末期的舞者 David (R1) 以及 *Die Klang der Familie* 作家本人 Felix Denk (R2)。在第一節搜集歷史現象資料並且梳理歷史文獻，欲闡述圍牆倒塌後，作為 Techno 發展之歷史事件談起，梳理影響力極高的活動事件與地點如 Tekknozid, Hardwax, 以及愛的大遊行；第二節以採訪柏林當地 Techno 音樂場景中的 DJ，探討 Techno 音樂性以及分析舞曲文化、DJ 之角色；第三節欲以筆者親身體驗，穿插柏林夜店個案 Berghian, Tresor, the Bunker, 以聚焦在其場地如何營造出與眾不同的體驗，並以「異質空間」、「氛圍美學」以及「短暫的失序」再現空間之概念。

第一節、Techno 音樂場景之誕生

柏林 Techno 音樂的發展與其城市的歷史以及社會文化有著密不可分的關連，除了是音樂的現象，也是城市、文化和政治的一部分。1945 年，德國在二戰之後被德國被美、英、法、蘇分區佔領。柏林自身也被分成四等分，東德（德意志民主共和國）實施社會主義。1961 年，東德建造了一座圍牆將柏林一分為二。柏林圍牆（Berlin Wall），是東德在二次世界大戰後的德國分裂時期政府所修築的閉邊系統。起初是以鐵絲網以石磚作為材料，後期開始加上了瞭望塔以及邊防設施²³。1989 年，柏林圍牆倒塌，柏林剛結束東、西兩邊的分裂。東西柏林在 1989 年統一之後，成為政治、文化和社會變革的中心²⁴。而，源自底特律的 Techno 音樂卻是在柏林得到了獨特的發展，Felix Denk 指出，一個很關鍵的原因在於自由空間（free spaces）（德文：freieräume）的興起。

由此可見，柏林的 Techno 音樂場景形成初期與柏林圍牆的歷史有著密不可分的關係。Baurhenn 指出，東德轉型（post-wende）之後，非法以及半非法的夜店，孕育著柏林地下的場景（Stahl, 2014）東德轉型是指 1989 德意志民主共和國在政治、經濟上的改變，「Post Wende」是指 1989 年 11 月 9 日柏林牆倒塌後的時期，牆的倒塌標誌著 Wende 時期的結束。此種政治上的轉型，由於東柏林的

²³ 可參考 <https://www.myopenmath.com/course/showlinkedtextpublic.php?cid=1818&id=42270>。

²⁴ 可參考 <https://mixmag.net/feature/30-years-since-the-fall-of-the-berlin-wall-anarchic-techno-scene>。

許多房屋和工業閒置，沒有明確的所有權，因此為新思潮的音樂提供了充足的空間，這就是為什麼第一批的夜店通常會出現在這裡的原因。Felix Denk (R2) 的訪談紀錄中提到，圍牆往東邊一代基於安全因素什麼都沒有，蘇聯政府擔心人們東邊逃到西邊，當時還有死亡地帶 (the death strip)，沒有人要住那邊，所以周遭的房屋通常是空的，圍牆倒塌後，都是沒有人的空房子。同時，圍牆就在城市的正中間，所以早期發展起來的音樂空間，都是在可以走到的地方。Sicko (2010) 指出，傳統上將東西方分隔開的隔離牆周圍地區為無人區 (no man's land) 的狀態存在，該地區的建築物基本上無人居住。Biehl& Lehn, (2016) 指出：

Techno 在柏林找到了家，Techno 隨著隔離牆的倒塌而出現，當時在曾經地死亡地帶的空地上，人們在非法的派對上，興奮地跳著舞。(頁 609)



圖 4-1 東西柏林交界
(圖片來源：擷取自網站²⁵)

²⁵ <https://www.myopenmath.com/course/showlinkedtextpublic.php?cid=1818&id=42270>



圖 4-1 柏林死亡地帶示意圖
(圖片來源：擷取自網站²⁶)

由此可見在戰後圍牆邊境區域之空間成為 Techno 空間之養分。許多空間甚至是一次性的，如 Schofield&Rellensmann (2015) 所指出，當時的夜店不斷地冒出來、不斷地關閉，很多空間只使用一次。此種場景生態與死亡地帶之密切，如 Smith (2019) 所指出的：

柏林的第一間 Techno 夜店 Tresor 創辦人 Dimitri Hegemann 和他的團隊偶然發現了 Wertheim 百貨公司，一個長期廢棄的地下金庫。這個地下空間在 1945 年的盟軍轟炸中保存下來，40 年來在柏林的邊境地區，即所謂的「死亡地帶」之下沒有受到破壞。像 E-Werk、UFO 和 Tresor 這樣的夜店就在這樣的空間裡成長起來，都是半合法的，當時，像這樣的所有權不確定的廢棄建築不斷的擴散。(頁 45)

受訪者 David (R1)，活躍於九零年代末期的柏林 Techno 音樂場景：

1997 是我搬到柏林的第一年。然後我在 1997 年去了 E-werk, 如果我記得的話，它真的很大、很宏偉。我也去過 Eimer 幾次，最令我印象深刻的是有一次的迷幻藥，讓我以為每個人都是吸血鬼，而我依稀記得，那些硬派 Techno 音樂。(R1)

²⁶ <https://berlin-germany.ca/wall/deathstrip.html>

搬來柏林之後，我必須靠自己找到這些派對，那時候哪來像現在網路上有活動頁面。通常是透過派對上的人知道的，有時候在同一個晚上可以跑很多活動（R2）。

在 2003 年，Ostgut²⁷ 結束了。我開始會去 Berghain，我覺得偏還好，之後都沒有任何地方可以像 Ostgut 那麼好玩。那些狂野、混亂而又奇妙的夜晚，讓我在柏林找到了家（R1）。

Tresor 曾經是我最常去的地方，尤其是還沒搬遷的時候。然而，自從 1991 年之後，我漸漸覺得變了，好像沒有那麼酷。對於許多夜店來說，人潮總是不斷變動的，這有時候很有趣。有時候一個地方會一度風靡，但大部分人不會長期在同一個地點派對。我記得，Tresor 對我來說就像一座迷宮，一開始給我帶來了新鮮感。旁邊是 E-Werk，那座建築很美，高聳的天花板、迷人的燈光。在那裡，我會看到更多同志群體，也會有一些打扮精緻的人。相比之下，Tresor 的人們更著重輕鬆的打扮，就像是穿著帽子和 T 恤的年輕人。Bunker 總是非常瘋狂，他們舉辦一些 Gabber 派對，或是一些特殊癖好（fetish）的派對。他們與 Berghain 屬於同一個組織，稱為 Sanx。至今，Snax 仍在 Berghain 舉辦活動。E-Werk 在 1990 年末停止運營之後，整個 Techno 場景變得有些乏味。派對風格轉變了。然而，自從 1999 年 Ostgut 出現後，派對再次變得酷起來。當然，自從 2004 年 Berghain 開幕以來，它一直是最熱門的夜店之一。（Felix Denk）

從 R1 和 R2 的對話中，這些段落概述約末九零年代末期至兩千年初的 Techno 場景的演變。在 Techno 場景的初期，Tresor 和 E-Werk 等夜店扮演了重要角色，吸引了不同類型的舞者 and 音樂愛好者。然而，隨著時間的推移，人們的喜好和對夜店體驗的需求發生了變化，進而發展出場景的變遷。1999 年 Ostgut 的出現重新注入了 Techno 派對的活力，使得整個場景再次繁榮起來。然而，即使 Berghain

²⁷ Ostgut 臉書影片 <https://www.facebook.com/watch/?v=1779071105721627>

在 2004 年開幕後成為了受歡迎的夜店，其他場所在整個場景中所仍扮演重要角色。這種情況凸顯了 Techno 場景的多元性和變動性，並且證明了不僅僅是只有一家夜店能夠代表整個場景。夜店場所的變化反映了人們對音樂和空間的不斷追求和變換，並且關乎著 Techno 場景的流動性和多樣性。

綜上所述，隨著柏林圍牆的倒塌的十年之後，Techno 場景迎來了一個嶄新的時代。在這個時期，夜店如 Tresor 和 E-Werk 等成為了音樂和文化的重要據點。這些夜店的崛起標誌著 Techno 音樂在柏林的蓬勃發展，並為整個場景的形成奠定了基礎。這個時期是 Techno 場景的黃金年代，它孕育出了許多至今具有影響力 DJ 和文化運動。然而，基於沒有明確產權和法律規定，Techno 場景許多的夜店已歇業並成為傳奇。因此，圍牆與 Techno 誕生有著密切關係：冷戰結束後，柏林牆的倒塌帶來了城市歷史的重要轉折點，除了自由的空間使柏林 Techno 音樂場景的派對如雨後春筍般地浮現，解放的氛圍替柏林下了成為派對之城的前奏曲。圍牆倒下，柏林統一了。然而，一道接近三十年的牆將柏林分成兩個世界：資本主義與共產主義。當時，雖然東柏林和西柏林的人在名義上不存在了，然而差距卻是極為顯著。譬如說，Sinunu (2016) 指出，德意志民主共和國政府試圖控制收聽的音樂，並且禁止某些音樂風格。Felix Denk 在訪談中提到，東柏林的年輕人會在廣播電台聽到 Acid house²⁸，但他們無法來西柏林派對，因為圍牆還在那裡。而，這時，一個名為 Tekknozid 的派對出現，並再現 Techno 作為東西柏林統一的音軌之分析，將在下一段闡述。

一、作為東西柏林統一的音軌：以 Tekknozid 為例

本段摘自官網²⁹：

警告。

TEKKNOZID 不是迪斯可(Disco) 的新代名詞，而是來自 House、Ebm、Industrial Hip hop 和 Acid 的 Tekkno beats 與迷幻的激光和效果裝置一起在潛意識中工作。在完全的 X-tase 中，時間和空間的界限都消失了。進

²⁸ 起源於芝加哥的起風，並且在流行於 Techno 之前

²⁹ <http://www.tekknozid.de/#intro>

入網絡空間的視野變得自由，那是電腦顯示器、電視和衛星天線後面的不可定義的數據空間。 Tekkno 狂歡不是 60 年代反動聲音的翻版，而是與未來音樂的第一次接觸。

以上描述了 Tekknozid 的風格。從海報的風格也可看出，此種海報主視覺是燈光，相對應的是比較強烈的音樂風格。Felix Denk 提到，Tekknozid 這種東柏林式的狂歡主打強烈的燈光，推動著音樂變得越來越重。

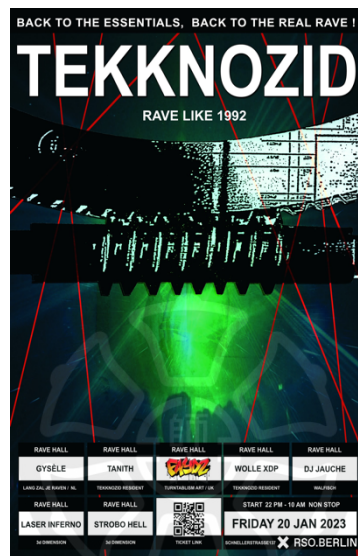


圖 4-2 Tekknozid 海報
(資料來源：臉書官網³⁰)

Felix Denk 強調，Techno 成為東西柏林「一起攜手合作」的項目。

統一之後，音樂成了一個東柏林和西柏林都可以一起做的項目。圍牆倒了的事實，讓柏林非常地團結，東柏林和西柏林終於可以一起。對每個人來說，新的契機出現了，什麼事情都有新的可能。東柏林和西柏林之間有許多差異。對於西方人來說，他們可能有更多的錢，對於東柏林人來說，他們可能對自己的未來沒有安全感。（摘自與 Felix Denk 訪談）

³⁰ <https://www.facebook.com/tekknozid.de>

筆者在前一段提及圍牆在柏林之角色，Tekknozid 發生於圍牆倒塌之後不久一兩年內。這便呼應 Kemper (2004) 所指出的，他將 Techno 描述為東西方相遇的象徵性空間，東西分彼此探索。在 Techno 之前的音樂是酸室 (acid house) 在東西柏林統一之後，Techno 也隨之演變。我們便可以理解，Techno 是一個不段隨著音樂市場轉變的音樂類型。為了描述 Tekknozid 派對的新聲音，Techno 與 Acid 組合，創立者使用 Tekkno 這個詞，這個詞在 90 年代初被廣泛採用，特別是在德國。對許多柏林人來說，1990 年和 1991 年的 Tekknozid 派對是 Techno 的啟蒙體驗 (Waltz, 2022)。

綜上所述，Tekknozid 的誕生便追溯到圍牆倒塌後的短暫時期。特定的音樂廠牌和夜店往往扮演場景中關鍵的角色：這是從 acid house 轉變成 Techno 的關鍵點，對整個柏林 Techno 音樂文化的發展產生了深遠的影響。Felix Denk 提及，當時的東柏林人充滿好奇心湧向那些他們曾經只聽說過的夜店。在這種氛圍下，傳奇的 UFO 夜店成為追求酸室 (acid house) 音樂和 Techno 的重要聚落：一個名為 Tekknozid 的新運動誕生了。Tekknozid 是一個很早期屬於東柏林的銳舞活動，他們從來沒有固定的舉辦地點，主要老闆 Johnnie Stieler 是 Tresor 的聯合創辦人，東柏林的人們前往西邊，他們在廣播上聽到西柏林有個地方叫 UFO，他們慕名而來派對，他們也要自己辦派對，Tekknozid 便出現了。換言之，它成為了一個特定群體的聚集地，吸引了喜愛 Techno 音樂和派對的人們。東柏林和西柏林的年輕人，在圍牆開放之後的舞池相聚：如 Schofield, Rellensmann (2015) 所指出的「最民主的形式聚集」，舞池成為這個新社群的中心，每個人都跳舞。同時，Techno 派對發展到通常持續 72 小時的地步。

Felix Denk 在 *Klang der Familie* 一書收錄了 wolle xdp : Tekknozid 的概念是「重、據摧毀性、如在火山上跳著舞」(Felix Denk, 2013) (頁 41) 統一之後與 Techno 在柏林的到來相吻合，這種聲音比 acid house 更硬、更電子化、更重，其節奏也更歡快 (Hockenos, 2017)。Tekknozid 代表著原始電子聲音與柏林充滿活力的精神的融合，在當時具有強烈的社會和政治意義。它象徵著柏林統一後的自由、享樂和狂喜，人們可以在這裡無拘無束地狂歡。Tekknozid 的舉辦地點位於曾經分裂的城市核心區域，象徵著圍牆倒塌後的自由和交流，舞客們超越了東西柏林的界限，聚集在一起，共享著自由、放蕩和快樂的氛圍。我們便可以理

解東西柏林統一後的音樂文化交融和新興次文化的形成過程，以及 Techno 音樂在柏林此背景下所扮演的社會和文化角色。

二、柏林 Techno 音樂場景作為跨本地場景

音樂場景在青年次文化研究中是一個熱門的議題，年輕人透過聽的音樂、周末參加的活動、穿著、切換他們在日常不同的身分角色，並在音樂和舞蹈中逐漸塑造出一個群體的模樣。音樂除了是品味的縮影，更能反應出群體的意識形態及政治脈絡。音樂通常時代的產物，換言之，是「此時此地」的反映，亦是集體回憶的縮影。例如本篇的對象為分裂的柏林，透過音樂場景形成一個抵抗性的力量。至今，柏林 Techno 音樂場景至今約有三十年，從次文化發跡，場景初期的活動幾乎都是非正式的、地下的、自發的和非商業化的，吸引了一些非主流的、邊緣的、反文化的和反體制的社會群體。上述提到，在圍牆倒塌之後，柏林的一些廢棄的工業建築被改造成了音樂場所，這些場所成為了 Techno 音樂的發源地和聚集地。而這些場所往往發生在東柏林的原因在於此種空間使用。至今，早已成為完善的系統，成為觀光景點的轉變會在後續的章節討論。

Bennett 和 Peterson (2004) 提出了音樂場景的分類：當地場景 (local scene)、跨本地場景 (translocal scene)、虛擬場景 (virtual scene)。柏林 Techno 音樂場景作為一個具有特殊性質的案例，本段將柏林 Techno 音樂場景至於跨本地場景的語境中，闡述初期場景網絡之形成。Techno 音樂最初發跡於底特律，但在柏林找到了一個獨特的演變方式。這呼應著跨本地場景的互動可以超越地理距離，透過唱片、粉絲和小型出版物等媒介 (Bennett & Peterson, 2004)。Felix Denk 在訪談內容中提到，Techno 類型逐漸變得越來越重，這與 Hardwax 所引進的底特律廠牌 underground resistance 有關 Hard Wax 唱片店成立於 1989 年，由 Mark Ernestus 創立。Hardwax 將底特律的聲音引進柏林，成為了柏林 Techno 音樂場景中的重要樞紐。根據 Weber 在每日鏡報 (Der Tagesspiegel) 寫到：

Hard Wax 和柏林的電子音樂社群形成了柏林夜店群落不可分割的共生關係。最後但同樣重要的是，這要歸功於 Hard Wax 目前的八名員工，他們不只是在這裡工作，他們與音樂界有著密切的聯繫。在 Hard Wax

中選擇的內容可以促進諸如當前 Techno 和 Dubstep 等趨勢。創新與懷舊在這裡結合，也許這就是為什麼這家商店具備成為經典的條件。在 1990 年代，當時還沒有可靠的電子音樂供應來源，它是歐洲首批擁有稀有美國進口、芝加哥浩室音樂（House）和底特律 Techno 的黑膠唱片行之一。



圖4-3 Hardwax入口長廊
（圖片來源：筆者本人拍攝）



圖4-4 Hardwax招牌
（圖片來源：筆者本人拍攝）

我們便可以理解 Hardwax 在 Techno 音樂場景中之角色。當時，Techno 尚未正式引進柏林，是在引進底特律廠牌 Underground Resistance（UR）（譯：地下抵抗）之後，推進著柏林 Techno 的演變。Denk & Thülen（2012）指出，Tresor 同時擁有夜店和廠牌的組合，成為底特律至柏林重要樞紐。

Tresor 官網³¹：

Underground Resistance（UR）可能是底特律第二波 Techno 運動中最激進的政治性的產物。他們將四軌美學、自主經營理念和反對軍事主義精神相結合，將底特律 Techno 部分傳統重新引導向新社會活動家的方向，放棄主流的聲望和經濟上成功，以獨立和自主決定權為重。UR 在 90 年代初由 Mike Banks、Jeff Mills 和 Yolanda Reynolds 創立，他們將底特律 Techno 的風格與當時底特律都市衰退的複雜社會、政府和經濟環境

³¹ <https://tresorberlin.com/artist/underground-resistance/>

的情況相結合，呼籲覺醒和改變，不願妥協的音樂發洩方式（筆者翻譯自 Tresor 官網）。

因此，Underground Resistance 在底特律 Techno 音樂領域具有重要的地位，以其治理立場和社會活動活動的參與與引起廣泛關注。Sicko(2010)指出「Techno 發跡於與傳統市場和行銷對立的激進手段」。（頁 132）由此可見，Techno 從地下發聲，反映當時底特律社會之複雜面向，他們不僅以獨特的音樂風格和創新性的作品著稱，同時也在音樂界中傳了重要的社會訊息和價值觀。他們以獨立、自主和反主流的態勢，成為了音樂界的先鋒和激情激勵者，對塑造現代 Techno 音樂文化和意識形態開始了重要的作用從上述提到 Tresor 在早期引進底特律廠牌，可理解柏林與底特律聯繫之重要關係，這便呼應：這個跨地域的音樂場景的發展受益於流動性的邊界，以及對特定夜店群體的歸屬感（Liang, 1997；Bennett & Peterson, 2004）。這些元素共同塑造了柏林 Techno 音樂場景的獨特性和跨本地場景互動的特點，凸顯了其作為一個具有影響力和全球影響力的音樂場景的重要地位。

除了音樂廠牌和唱片的引進，出版刊物在跨本地場景中也扮演著重要的角色。如 Perry (2019) 指出，1990s 初期，各式各樣的廠牌、小誌 (zine) 夜店開始浮現，有些至今仍活躍的城市場景網絡雛形。其中包括 Low Spirit, Hardwax, 雜誌則包含 Frontpage, Raveline, Groove, De:Bug. Jürgen Laarmann, Frontpage 的編輯，在 1992 年從法蘭克福搬到柏林，並從原本的十六頁黑白小誌 (zine)，在 1996 年時已成為一本一百多頁的規模 (Perry, 2019) Frontpage 雜誌的發展反映出電子音樂的日益普及和影響力的增長，吸引了更廣泛的觀眾，並提供了一個平台，展示 DJ、場景評論和與電子音樂文化相關的消息。



圖 4-5 線上雜誌平台

圖片來源：<https://Technohistory.org/?fbclid=IwAR0E>

綜上所述，Hardwax 作為一家著名的唱片店，透過引入底特律的音樂廠牌和音樂製作人的作品，促進了柏林與底特律之間的音樂交流與互動。Tresor 結合夜店與廠牌，柏林的 Techno 場景得以吸納底特律音樂文化的元素，使其成為一個跨地域的音樂場景，展示了全球 Techno 音樂社群之間的緊密聯繫和相互影響。打破了地理界限，讓不同地區和文化的音樂社群得以連結和影響彼此。同時，柏林 Techno 音樂場中成長迅速的雜誌網絡，體現了 Bennett 和 Peterson 所提出的音樂場景分類中的跨本地場景特徵，並彰顯了音樂場景的多樣性和開放性。可解讀為為一個跨本地場景的例子，展示了音樂場景如何超越地域和國界，形成跨地域互動和交流的網絡，柏林 Techno 音樂場景在這種跨本地場景的互動中得以蓬勃發展。

三、愛的大遊行

於 1989 年夏天的愛的大遊行，是柏林牆倒塌前四個月的一場政治運動。它是在 Matthias Roeingh(又名 Motte 博士)的提議下組織的，「身為柏林 acid house 界的 DJ，Motte 起初的想法是辦一個免費和開放的派對，讓人們上街跳舞、做自己」McKay (2015) (頁 117) 除了作為一場政治遊行，愛的大遊行與柏林 Techno 音樂場景關係密切的原因在於，它往往被視為 Techno 的開端與讓柏林作為電子音樂中心的聯想。McKay (2015) 指出，愛的大遊行是第一個 Techno 遊行，並且是全球最著名的 Techno 遊行。(頁 115)，並且是在德國的 Techno 場景崛起的背景下出現的 (Meyer, 1999)。發生在場景形成之初期，愛的大遊行是年度舉

辦的 Techno 音樂節。由此可見愛的大遊行在柏林 Techno 音樂場景中扮演著重要的角色。



圖 4-6 1999 年時的盛況
(圖片來源：DW 新聞稿)

音樂節的特點在於對社會秩序和權威的挑戰，並與當代身份政治及秩序模式和抗議類型有關（Hetherington, 2012）前期的愛的大遊行呼應此，除了遊行自身的歡慶，其背後承載的是更大的政治理想。藉由電子音樂、狂歡、極喜式的慶祝、舞蹈實踐理念。當時，莫特博士以“Friede, Freude, Eierkuchen”（和平、歡樂、煎餅）在 1989 年第一次愛的大遊行的參與者走上柏林街頭的座右銘。此遊行的目的為號召改變，然而，此號召呈現電子音樂，參與者隔年在「The future is ours」（未來是我們的）座右銘下向前跳舞邁進（Meyer, 2000）。The future is ours 以及 Friede, Freude, Eierkuchen 兩者為遊行的號招口號反映的是人民對於政府的訴求。在場景的前期，愛的大遊行此種戶外的遊行有著明顯的政治表述。然而，後續的幾年，它很快成為一項重大的文化活動，吸引了來自世界各地的數十萬參與者。愛的遊行以其充滿活力和多彩的氣氛，以及它對促進和平、愛和團結的關注而聞名。並幫助柏林成為世界上最重要的電子音樂文化中心之一。在 1990 年代，愛的大遊行成為世界上最大的電子音樂盛會，每年吸引數十萬人前往柏林。

愛的大遊行在電視上看起來好好玩呀，所有不住柏林的德國人都想去柏林派對。（Felix Denk）

在吸引大量遊客之後，一開始以政治遊行登記的遊行的性質在幾年後便不再是如此。Meyer (2000) 指出，自九零年代以來，雖然愛的大遊行是德國電子音樂場景的具體呈現，其是否是一個政治意識形態的表述，是一個公開的討論。筆者採訪因愛的大遊行而前往柏林的 David 描述著 1997 年的愛的大遊行：

我十幾歲的時候就想離開鄉下的家鄉，那裡沒什麼好玩的，我一直想住在大城市。1997 年我到了柏林，參加我在電視上看到的愛的大遊行。對我來說，柏林非常令人興奮。我只記得一家名為 Adlon 的著名大酒店重新開業，就在愛的大遊行會經過的地方，記得和朋友一起在附近吃了蘑菇³²。(R1)

由 (R1) 的描述中可以理解：遊行的性質在從原本的政治遊行有著很大的轉變。這便呼應 Borneman & Senders (2000) 所指出的，一直到 1997 年，愛的大遊行的成為公眾關注的問題。有人認為它是政治活動，有人認為它單純只是娛樂。城市官員和環保人士試圖阻止遊行或限制線路，要求組織者支付清理費用。當時的政黨也人為它只是娛樂活動，並認為參與者應該自己清理垃圾。由此可見，從政治遊行發跡的愛的大遊行在 1989 年初次舉辦之後，在五年之後由很大的轉變。觀光化之後的現象會在第五章接續討論。

第二節、Techno 音樂性分析

Techno 一詞會隨著社會語境變遷，此種音樂從美國發跡，發展在歐洲的脈絡會有些許不同之處。Felix Denk 提到 Techno 是個流動的詞彙，往往隨著社會環境有所改變。Perry (2019) 指出，德國的 Techno 有著發電廠樂團³³的根基，並且受美國 disco 和酸室和英國銳舞場景的一些影響。到 20 世紀 90 年代中期，德國差不多將屬於自己風格的 Techno 定型 (sicko, 2010) 故本研究範圍聚焦在柏林 Techno 音樂場景，將從 Techno 機械性音樂特質談起、並聚焦在兩位柏林 Techno 音樂的 DJ 角色如何再現 Techno 音樂性。

³² 又名神奇蘑菇、迷幻蘑菇，為一種致幻型的迷幻藥

³³ 發電廠樂團 Kraftwerk, 德國四人樂團，在電子音樂裡史上有著重要的地位。

Techno 的機械美學

Techno 這個文化已經三十年了。沒有一個音樂文化能夠那麼持久，龐克結束了嬉皮士，acid house 結束了樂團文化，往往每十年後總會有新一代的刺激出現，這還沒發生在 Techno 身上。這是流行文化非常顛覆性時刻，也許只是還沒，這很奇妙。但我相信這與用機器做音樂的概念有關，人和機器……一個完全嶄新的事物出現，一種解放式的力量。

(Felix Denk)

Techno 的起源是機器和人類之間的合作，首度出現人和機器在一場派對上結合。如上述，Felix Denk 認為一種機器取代人的表演模式有很大的關係。

Techno 音樂性強調技術的運用和電子元素的創作，以高度節奏感和律動感的音樂體驗出發。它是一種電子舞曲風格，約莫在 1980 年代在美國發跡。它的基礎是鼓點 (drum beat) 和合成器低音線，其他聲音元素、人聲或旋律。並在此基礎上演奏、加速或扭曲。Techno 建立在硬件設備的基礎上，包括鼓機和迷你鍵盤，例如羅蘭 TB-303。這個設備所產生的壓迫性低音線是 Techno 音樂的標誌性特徵 (Hockenos, 2017)。換言之，Techno 音樂的特點通常是使用電子設備如鼓機、合成器等等，主要的設備往往是 Roland 的 TR-808 和 TR-909 透過音樂的製作和演奏融入了人類創造力和表現力的元素和技巧來創造其獨特的聲音。在 Techno 音樂中使用合成器、鼓機和音序器等機器可以精確控制聲音和節奏的產生，以及創造複雜、分層的作品的能力。這些機器讓 Techno 製作人能夠製作出僅使用傳統樂器可能難以或不可能實現的複雜聲響和聲線。Borneman & Senders (2000) 也提及 Techno 音樂主要和當代音樂形式的區別在於，是透過其快速、機械的脈沖完成的。

這呼應如 McLeod (2003) 所指出的科技的使用佔據了至高無上的地位，提供催眠節拍，引發精神體驗。音樂創造了能量從機器到身體的直接傳遞，產生了超凡的感覺。綜上所述，機器的使用替音樂提供基礎，讓 DJ 在表演做出創造性的決定。這可能涉及選擇特定的聲音或樣本、調整音樂的時間或節奏，或者添加

獨特的效果。換言之，Techno DJ 的現場表演通是一種機器和人類表演者之間的動態相互作用。

Techno DJ 文化：隱於機器後的氣氛帶領者

林其蔚（2012）在超越聲音藝術中提到，Techno 的概念，與較早發展起來的搖滾樂有很大的差別是去作者的意識形態，同時，Techno 並不在乎原創性音樂概念。所以，DJ 並不需要「自己做」原創歌曲，而是藉由一首接一首的去排列組合。這個概念 Reynolds（2013）也曾經提到，他指出，DJ 藉由玩別人的唱片，他們所做的表現元素存在於這些已經完成的音樂作品之間的並置、不同音軌之間的聯接、情緒之間的轉換和對比、一套音樂的上下起伏的動態（頁 273）

林其蔚（2012）提到

科技舞曲樂人往往隱藏機器之後，穿著平常，面目模糊，以樂團名代替本名，甚至使用工業編號為個體代稱（頁 143）

隱藏個人身份和面貌回應了 Techno 文化中對於音樂本身的重視，而不是個人的特徵或身份。筆者居住於柏林時採訪兩位女 DJ，其中一位是約莫有八年經驗的郵票小姐，人生第一次放歌是 18 歲時在師大的地下社會。她說，

那種感覺是開心的，喜歡放歌的感覺就像釋放自己的喜歡的東西給別人，別人開心，我就開心。

目前居住於柏林的郵票小姐（R3）：

現在柏林的音樂市場有全新的樣貌，就像是做黏土，這邊沾一點那邊沾一點，很需要自己的風格，放歌也要看哪種地方放，這才是厲害的 DJ，DJ 一定要懂的看場合放。

這呼應著林其蔚（2012）所指出的，Techno DJ 會「考量舞會的時間空間，掌握現場情緒」（頁 143）他們所需要做的是帶動氣氛，身體對於音樂的反應才是一個好派對的真理。經常根據觀眾和環境即興創作和調整音樂。Meyer（1999）

也認為，Techno 場景並不是以 DJ 所使用的音樂素材為主角，而是在於那些派對時所展現的成果。筆者居住於柏林時採訪 Takt130（R4）。在南韓出生長大的她，大約在 2018 接觸電子音樂後，柏林的 DJ 夢讓她搬到柏林。大約兩年的放歌經驗，她描述著她在柏林最精彩的夜晚：

那天，我是最後一班的 DJ，早上六點半到八點吧。那時候，快八點了，但舞池還是半滿的狀態，主辦要求我延長我的時間，我多放了一個小時，說真的，我沒有準備另一個小時的音樂，他們打開窗戶，陽光從窗邊灑在舞客的臉上，我迅速地選擇曲目，然後就一首接一首的繼續放。最後，主辦說可以結收尾了，然後我就再下了最後一首歌，大家尖叫，歡呼著。這是最滿意的時刻，儘管我在即興表演中有一些技術上的失誤，但我非常感動，這對我來說是非常難忘的。我和舞池裡的人都是派對上的倖存者，我和他們是同一個團隊，那種感覺很棒（R4）。

她說，身為一個 DJ，她總是想說一個故事：

我想要創造的風格是一個「故事感」當我在排我的 set 的時候，我總是想要創造一個故事，在一兩個小時的音樂旅程中，會有一個序曲，上下的起伏、故事的轉折（高潮）和結尾。我會想要放進一些 acid sound、tribal 元素等等，各式各樣的。在柏林，我被邀請到各式各樣的派對，很多讓我做不同故事的選擇。我想跟我的聽眾、舞客分享我故事的情緒，帶他們進入我的旅程（R4）。

這呼應著 Reynolds（2013）認為，一個熟練的 DJ 就像是一個牧羊人，引導著如同一群羊的觀眾。同時，DJ 們必須「帶你去旅行」，DJ 將各個種元素做成一個音軌：一個有高峰和低谷的抽象的情感敘事。

這便呼應 Takt130 與郵票小姐提到她們身為 DJ 的角色：

我也很喜歡參加派對。我不想說我是 Techno 場景中的 DJ，我也是。
作為舞客，我真的很喜歡在 Techno 夜店表演，我不想說我只是一個 DJ，
我始終也是一個舞客呀。（R4）

郵票小姐在訪談中提到，她在搬到柏林之後，從跑 Berghain 跑到有一天就在 Berghain 放歌。放歌對她來說，就是把自己喜歡的拿去分享：

讓我開心的就是可以放我自己喜歡的音樂給別人聽。讓人家有感動，那我覺得今天有做到我想要的目標。在一個 set 創造多元的氛圍是我覺得很重要的，那更是我在生活的體悟與呈現。身為一個 DJ，我覺得我的個人風格是別人拿不走的。（R3）

從上述可以理解，DJ 在他們自己和觀眾之間創建了一個反饋循環。當 DJ 閱讀人群並相應地調整音樂時，觀眾會充滿活力和熱情地回應，這反過來又會激發 DJ 繼續播放讓人群參與的音樂。主要的技巧為如何解讀人群的能量並相應地調整他們的音樂選擇和混音技巧。因此，DJ 的工作不僅僅是播放一組曲目，而是創造一個敘事弧線，讓觀舞客驗不同的情緒和情感。

第三節、Techno 展演空間分析

一、Techno 夜店作為異質空間

夜店文化在 Techno 音樂場景中的興起和發展，彰顯了空間對於文化表達和集體體驗之重要性。本節將穿插 Bunker, Berghain, Tresor 作為例子。

（一）Boros Bunker

那實在是很久之前的了，但我依稀記得 Bunker，那應該是我去過最...瘋狂...狂野...癖好的..的派對...（R2）

座落於市中心Mitte的Bunker，原本的建築由納粹德國建於1943年，作為保護民眾的碉堡與監獄。Gehrke, & Casper, (2009) 指出，柏林統一之後，碉堡被列為

重點保護建築，並且在1990年代初期舉辦 gabba, Techno 和癖好式(fetish)的派對。在1992年，由Werner Vollert以Techno 成立夜店，名為「the bunker」。九零年代末期，根據 Denk & Thülen(2014)提及Bunker 曾經享譽「世界上最硬核(hardcore)的夜店」。作為夜店時期的內部空間可參考electronic beats電子音樂平影片³⁴。在此網站上也提到Bunker 為「有史以來最喧鬧和激烈的派對所在地」。The bunker 被政府強制關閉之後，2003年被 Boros 買下，並重新裝潢與展示私人收藏。

曾經作為Techno 夜店的碉堡，當前仍以藝術收藏歡迎遊客參訪。故碉堡至今屬於列管建築，必須先事先登記，也須遵循導覽員的路線指示。筆者在2022年十一月參觀了Boros Bunker，並紀錄了內部的狀況。



圖4- 2 Boros Bunker 館內展覽
(圖片來源：筆者拍攝)



圖4- 3 Boros Bunker館內展覽
(圖片來源：筆者拍攝)

³⁴ <https://www.electronicbeats.net/the-feed/this-video-takes-you-inside-90s-berlins-notoriously-wild-bunker-techno-club/>



圖4-7 Boros Bunker 外觀
(圖片來源：筆者拍攝)



圖4-8 Boros Bunker 外觀
(圖片來源：筆者拍攝)

(二) Berghain

Biehl& Lehn (2016) 指出，Berghain 是新古典主義供熱發電廠，它位於東部腓特烈斯海恩 (Friedrichshain) 和西部十字山 (Kreuzberg) 之間，Berghain 故此得名。Berghain 為 21 世紀，柏林卓越的夜生活代表，同時也是歐洲 Techno 首都之標誌 (Collin, 2018)。Norbert Thormann 和 Michael Teufele, 在 Ostgut 關閉後，於 2004 年創立了 Berghain。當時 Norbert Thormann 和 Michael Teufele, 在 Ostgut 舉辦 Snax 派對，是以同志為主的派對，音樂類型為 hardcore Techno, 並以瘋狂、解放之名。Berghain 延續著此精神，至今仍然會有不定期男性限定的 Snax 活動。相關活動頁面可參考 lab.oratory³⁵

筆者在 2022 年年底進入 Berghain：

Berghain 是舊發電場改建，特殊的格局，殘暴的水泥柱，並留下部分原本的工業裝置，挑高的天花板讓整體空間感十分莊嚴。有幾個藝術裝置讓整體的氣氛很神聖，低調卻充滿了品味。遊走在這碩大的空間裡像是

³⁵ <http://lab-oratory.de/events/75>

在逛美術館的不斷讚嘆，是一個給大人的遊樂場，在每個角落不斷發現驚喜。（摘自田野日誌 2022.12.30）

廁所很亮，與陌生人交換眼神，大家你看我、我看你，各自透露慾望，空氣裡除了有點尿騷味、很濃的藥味，三四個人一起從廁所進去又出來，好像都還在等什麼，廁所是驛站，短暫停留、不宜久留。（摘自田野日誌 2022.12.30）

如筆者的田野日誌所提及，Berghain 的內部空間感令人讚嘆。Berghain 以舊發電廠的改造為特點，展示了獨特的空間配置和並保留其工業元素。其佈局採用了殘暴的水泥柱和高挑的天花板，營造出莊嚴而令人敬畏的氛圍。Biehl& Lehn（2016）認為 Berghain 的建築充滿了代表性，被建築師認為是 Ermöglichungsarchitektur（英文：architecture of enabling）這樣的建築能施加控制和提供機會。換言之，Berghain 的設計塑造了整體體驗和氛圍方面發揮作用，建築內部的陳設影響到參與者如何在空間中移動，這有助於管理人群和保持某種氛圍。有意的佈局和設計選擇有助於控制夜店的整體動態和遊客之間的互動。

買完票進去的那一樓層，其實根本不知道自己在幾樓，實在是太高太大了。主廳放著是 Techno，剛進去時舞池看起來不到 50 個人，那應該在滿了之後可以容納到好幾百。接著，誤打誤撞再繞著看起來像是的階梯走上去之後便是音樂比較輕鬆的 Panorama Bar（摘自田野日誌 2022.12.30）

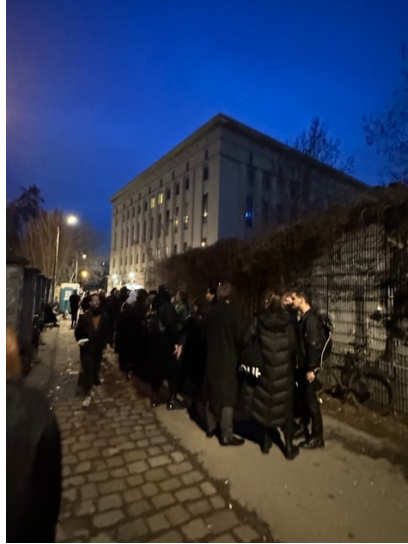


圖 4- 9 Berghain 外觀
(圖片來源：筆者拍攝)

(三) Tresor

1991 年，Hegemann 和他的合夥人在尋找新的夜店地點時偶然發現沃特海姆百貨公司的金庫，是一系列帶有鐵柵欄的地下房間。這間新夜店被稱為 Tresor，意思是金庫 (Sicko, 2010)。Hockenos (2017) 形容 Tresor 為「是柏林無恥的享樂主義夜店文化的代名詞」(p. 226)

當它搬到施普雷河畔的科佩尼克爾大街(Köpenicker Strasse) Hegemann 和他的公司沒花多長時間就在地下室的房間裡接上了電、音響系統和簡約的燈光。裝飾是光禿禿的水泥牆和破損的保險櫃，都是現成的，就像他發現的那樣 (Hockenos, 2017, p. 226)。

筆者在居住於柏林期間走訪了 Tresor

Tresor 像個迷宮，前身是金庫，許多東西留了下來，年代久遠的保險箱和像是抽屜的文件鐵箱。到舞台之前有個很長很長的走廊，有一些埃及神話的塗鴉。走過長廊之後是酒吧，擠滿了形形色色的男女，靠近舞台旁邊的地方是休息區，有像是工業建築改成沙發的小房間，有一兩對男女在裡面忙。然後就是主舞台了，很大的一個亮點就是 DJ 是在一個鐵

籠的後面放歌，那種像是生鏽很久，年代感很強的鐵籠。（摘自田野日誌 2023.1.19）



圖4- 10 Tresor
（圖片來源：筆者拍攝）

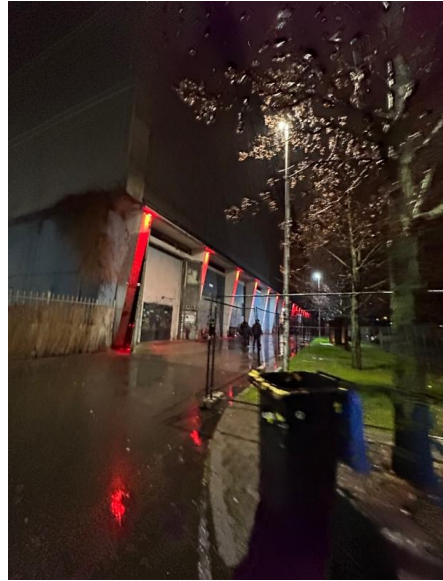


圖4- 11 Tresor
（圖片來源：筆者拍攝）

在傅柯的 *Of Other Spaces* 中強調了異質空間的重要性。根據傅柯的觀點，由於時間扮演著將我們置於秩序之中的角色，時間給了我們一種結構感。換言之，我們生活在一個由上一個事件構建的現在。此外，由於時間是連結的載體，一個空間因此可以積累和離散的歷史。在他的第二個異質性的原則中，一個空間將改變它既有的空間功能，並重新構建它的意義，在其中連接它的空間和時間（Foucault, 1967）。柏林 Techno 夜店便呼應此：作為一個異質空間，空間既有的權力關係被打破，常規和限制不存在，創造了一種自由和包容的氛圍。參與者便在夜店中超越日常生活的束縛，探索自我和身份的可能性。

另外，柏林 Techno 夜店在現實世界中作為異質空間，打破當前的規範，並代表前所未有的想像未來的地方。開闢可能的未來，從個人身體體驗到更廣泛的社會革命趨勢和思想。異質空間為現實中實現烏托邦的場所，成為多功能和暫時性的地方。綜上所述，對於 Techno 音樂場景中的夜店文化來說，空間扮演著關鍵的角色。Berghain、Tresor 和 Bunker 三個夜店案例，它們皆展示了異質空間的元素。作為建於二戰時期的碉堡它積累了時間卻同時打破了時間的連續性。當它作為一個 Techno 夜店時，從夜店行為中的跳舞與狂歡重新定義了碉堡既有的空

間形式。時間以某種方式存在於雕堡內，將時間隔絕於碉堡之外。Berghain 以舊發電廠的改造為特色，藉由獨特的空間配置和殘暴的建築風格，保留了工業元素，並創造出莊嚴而令人敬畏的氣氛；這三者皆挑戰原本的空間功能，並創造了一個異質空間環境。Tresor 舊址位於一家保險庫的地下，同時作為電子音樂的先鋒場所和跨地域景的一部分，與柏林 Techno 場景密切相關。通過從建築特點、文化意義和體驗等方面分析這三個夜店案例，提供替代體驗和挑戰社會秩序的概念。

二、氛圍：以 Kraftwerk 為例

Anderson (2009) 提及氛圍是一種集體影響力，氣氛正在出現和轉變過程中，它們總是在生活經驗中被吸收和重塑。柏林 Techno 場景以其獨特的氛圍和使用燈光與視覺效果來增強音樂的體驗。燈光和視覺效果已經成為 Techno 場景的一個重要組成部分，夜店和 DJ 使用廣泛的技術為他們的觀眾創造身臨其境的環境。例如，一些夜店使用激光投影、煙霧機和 LED 照明來創造一個動態和視覺刺激的環境。「氣氛是由一系列成分產生的：天氣、聲音、一天中的時間、其他人、建築形式、事件、再現、感覺和互動，以及光線和黑暗。」(Edensor, 2014, p. 333) 因此，氛圍不是構成一個持久的條件，氣氛作為一連串的事件和感覺流動，連續地引起沉浸與參與。本研究個案中，Techno 音樂場景中的夜店活動往往是週五或是週六晚上開始，持續到週日或是週一。活動中，燈光通常是為了增強音樂效果，使用同步的燈光和視覺效果來響應音樂的節拍和節奏。

筆者參與的活動地點在 Kraftwerk，在 Techno 場景中有著重要的歷史地位。第一屆的 Atonal Festival 在 1982 年³⁶發生，舉行於十字山的小型展演空間 SO36，在活動人數增加之後便移至 Kraftwerk。Stahl (2014) 指出主辦人 Hegemann 為實驗和創意的蓬勃發展起了頭，推動柏林的年輕人專注於復興真實的聲響和探索音樂空間。另外，Hockenos (2017) 形容 Dimitri Hegemann 所舉辦的 Atonal 音樂節為「當代電子音樂之孵化器」(頁 186)

摘自 X100 在 RA 之活動頁面：

³⁶ 可參見 <https://djmag.com/features/berlin-atonal-festival-fuelling-electronic-avant-garde>



4-4 X100 活動頁面
(圖片來源：擷取自網站)

柏林 Atonal 很榮幸地宣布 X100——一個展新的一次性節日，慶祝 Iannis Xenakis (1922-1997) 的遺留物並將其情境化...在這個特別的節日裡，他的作品在這個特別的節日里，他的電子原音音樂 (electroacoustic music)、樂器和聲樂的作品將被置於當今一些最先鋒的藝術家的表演中 (筆者翻譯自網站³⁷)。

筆者在去年十二月前往 Kraftwerk：

Kraftwerk 自身的空間跟 Berghain 其實很接近，這種空曠挑高卻完全密閉的空間完全可以把音樂炸出來。其中特別有印象的是一位黑人 artist Dreamcrusher，在前一場大家都還是坐著欣賞表演，換場時，Dreamcrusher 在開場白時說他是「虛無主義的 queer」，曲風一轉，關了燈，全黑了接近 30 秒。一瞬間，亮了。燈光變成會頭暈閃爍白燈，他嘶吼唱著不知道是什麼語言，搭配強烈的噪音基底。他的唱腔中似乎是充滿了恨，他把原本綁起來的髒辮放下來大甩特甩，大部分的站起來跟著他搖頭晃腦。尖銳的噪音、不協調的旋律、不怎麼溫和的高頻白燈，我覺得整體不是很舒服，這卻是大開眼界般的驚艷型體驗，真是不可思議。(摘自田野 2022.12.18)

³⁷<https://ra.co/events/1598427?fbclid=IwAR3BeTnLvQQwY8CHfv65u4WtQgWHRvKI6N4wWj24yQR1CsKZGaWZ2x9nU1M>

在筆者所參加的活動中，2022年十一月的 Atonal Festival 音樂節，不像其他 Techno 夜店之規定，拍照是允許的。筆者便記錄下當時內部的情況：

Kraftwerk 場地原來是一個發電廠，看似可以容納上千人的場地，絕對有超過十幾公尺高。燈光的體驗便是與此巨大的建築結合在一起，每一條光線都與建築的結構相交織，營建出一種獨特的氛圍（摘自田野日誌 2022.12.18）。



圖4-12 Atonal X100 活動現場



圖4-13 Kraftwerk Atonal X100 活動現場

Endensor (2015) 引用 Böhme 所提及的，電子燈光的發展與現代美學的經驗是互相作用。另外，如 Edensor 提及建築本身構成氣氛的條件，個案中，柏林的許多 Techno 夜店為工業建築前身，混凝土和金屬等原材料的使用，這使氣氛往往較原始和粗糙的感覺、以及極簡主義的設計元素，進一步促進了柏林 Techno 場景的獨特氛圍。Schofield, & Rellensmann (2015) 指出，柏林此種未經加工的、粗糙的氛圍是無法與 Disco 音樂場景一同比較的。換言之，Techno 夜店不僅是音樂的場所，更是一個特殊的空間形式，塑造獨特的氛圍和情感共鳴。我們便可以理解，在昏暗、裝飾極少的廠房，柏林 Techno 音樂場景建構屬於其專屬的氛圍：原始、直接、極簡。

三、暫時性的失序

本段將以愛的大遊行與 Techno 夜店檢視失序與狂歡之概念。

狂歡節 (carnivalsque) 一詞檢視了音樂節與夜店空間。巴赫金 (Bakhtin) 的中世紀研中的狂歡理論強調了挑戰主流權力結構和價值觀的文化表達。Hetherington (2000) 指出狂歡節常常會與越軌行為的儀式往往可以聯繫在一起，在這些儀式中，道德制裁和規範行為被暫時擱置和嘲弄。作為一個表現自由的空間，強調音樂的重要性，包含各式各樣的藥物使用、享樂，以及反威權。根據 Hetherington (2000) 的指出，音樂節作為一種文化表述，常與顛倒社會規範相關，通過展示非常規行為，提供了一種挑戰社會常規的方式。根據巴赫金的理論，怪誕身體 (grotesque) 又名「未完成的身體」是一個持續變動且永無止盡的過程，透過超越身體界線的邊界來克服疆界 (Lachmann, Eshelman, and Davis, 1988)。因此，我們可以理解變裝是身體表達的一種形式。涉及到誇大的人格，奢迷的行為，以及藥物的使用。我們便可以理解變裝為作為身體的表達形式。

一個部落格³⁸的曾經形容這樣的景象：

愛的大遊行通常在下午 2 點左右開始，一直持續到晚上，然後在晚上分裂成無數的餘興派對，整個城市變成了一個巨大的夜店。遊行的高峰期有 50 輛巨大的卡車，多達 250 名 DJ 將在那裡向期待的狂歡者們播放 House 和 Techno。享受這一天的兩種常見策略是走在您喜歡聲音的某輛卡車旁邊，或者保持靜止並沉浸在每輛麵包車及其追隨者的不同氛圍中。自由主義、享樂主義的人群很快就因其創造性的著裝品味、暴露狂——而且通常是古怪的傾向，以及他們「過時」的狂歡服裝而聞名，其中包括毛茸茸的暖腿套、螢光棒和當然有很多口哨聲。

這便呼應本研究個案中的舞者，故基於裡面不能拍照的原因，以文字來描述。

³⁸ Berlin Love Parade (local-life.com)

Berghain 人群也是真的不錯，大家的妝容、打扮都看得出來花了很多心思。我也發現雖然很多人進去之前是掛著全黑的大衣，但進去脫掉大衣之後，好像完全變身了一樣，裡面穿的完全不一樣，或是根本不穿。(R9)

排隊時大家是穿著黑色長夾克，過了衣物間之後大變身，記得有幾乎全裸的舞客，可能只戴了一條頸鏈、有很多人穿著有點 fetish/ BDSM 的皮革衣物、像是束縛衣、乳膠衣等等。(摘自田野 2022.12.30)

相關圖片可參考 gegen 活動頁面³⁹，為柏林同志派對組織：



圖 4- 14 gegen 官方視覺呈現⁴⁰
(圖片來源：Instagram)

大間的舞廳到一點多時已經快要滿了，大家用力地搖頭，兩側的鐵籠也有人裡面，有一個女生把上衣脫掉，她全裸，我在一個好像有點驚訝但也沒有很驚訝的感受之間，我必須知道這在柏林很正常.....五點，我的藥效退的差不多，另一個朋友不知道為什麼到現在才開始嗨，我一直坐在沙發上完全不想再跳舞，但坐在沙發區還可以聽到小間的 house 音樂，我大概是不想再聽 Techno 了，我看到一個女生把一些白粉到在手機上，捲起鈔票開始拉藥，哇，至少去廁所用吧..... 帶著名牌的工作人

³⁹ <https://gegenberlin.com/Vice-Intimate-Photos-From-Techno-Parties-in-2000s-Berlin>

⁴⁰ <https://www.instagram.com/gegenberlin/>

員經過，感覺是在警告他，但好像也沒有要把她踢出夜店還是怎麼樣的。這批人走了，我的朋友跑去跳舞，我還是不想動，繼續待在沙發上讓音樂被動式的進來我的耳朵，我盯著同一個沙發發呆，換了一組人，一男一女一開始在接吻，越來越激烈，女生騎到男生身上，好像只有我一個人在看，但真的不太好看，這一男一女不是賞心悅目的那種，男生穿了一條短褲，女生穿著網襪和黑色內衣，男生一直打女生的屁股，他們知道在同一個休息區裡還有七、八個人看著他們的情況下越來越火熱。(摘自田野日誌 2022.12.10)

要去廁所時一不小心走錯，轉進昏暗的小房間有一對對的男同志幾乎全裸，第一次在夜店看到幾乎全裸的人群，不想要打擾到他們就馬上走出去了，我想，這真的是想要怎麼樣就怎麼樣的地方，把鏡頭貼起來禁止拍照的要求很合理，發生在 Berghain 裡面的事情，就留在 Berghain 吧。

(摘自田野日誌 2022.12.30)

綜上所述，狂歡節是對主流文化的價值觀和權力結構的一種抵抗。在狂歡節的慶祝活動中，人們可以自由地表達自己，社會規範被暫時中止或顛覆。巴赫金認為，這些顛倒和解放的時刻有助於挑戰和顛覆壓迫性的權力結構，使邊緣化群體能夠堅持自己的身份並挑戰主流文化價值觀。我們便可以理解，在夜店空間裡，人們藉由脫序的行為，在日常生活中不被接受的行為例如：嗑藥、在他人的注視下脫衣服、性行為等等。這些行為挑戰著主流文化中的秩序。在那一刻原本既有的常規反轉、顛覆既有的規矩。

第四節、小結

柏林的 Techno 音樂場景和其歷史有著密不可分的關聯。歷史的偶然與音樂擦出了火花：1989 年柏林圍牆倒塌後，拆除後留下的廢棄建築和空地成為新興 Techno 文化的肥沃土壤。東柏林與西柏林可以自由進出，曾分隔兩地的兩邊便開始彼此探索。那些瘋狂的派對沒有傳統場所的限制，在不受管的空間舉行。城市歸零，柏林吸引新思想湧入，充滿著自由和奔放的解放氛圍。吸引大量人潮的愛的大遊行為 Techno 場景的開端；Tekknozid 的派對讓東西柏林相聚於舞池；

Hardwax 將底特律的唱片引進柏林，這些歷史事件激發了柏林 Techno 網絡的形成：此種另類的派對文化在柏林誕生了，替今日的柏林 Techno 音樂場景之現況奠定具有標誌性的夜店文化的派對之城基礎。

在本章中，筆者藉由對兩位活躍在 Techno 音樂場景的 DJ 進行採訪。作為氛圍帶領者，DJ 們在現場扮演著重要的角色。另外，人與機器的合體打破了傳統的音樂表演模式，同時與長時間的派對和高能量的音樂特性融合，成為 Techno 活動現場的特色。在本研究的個案中，柏林 Techno 夜店的空間設計和與音樂體驗緊密相關，共同為參與者創造了一個引人入勝的環境。筆者從自身經驗分析工業再生作為異質空間之展現，原本的空間改變既有的功能，重新構建它的意義。此種異質空間給予參與者從常規與現實生活脫離的可能；筆者穿梭於舞池中發現，舞池裡的人們進入了一種超越日常生活的狀態：從反常態的行為舉止、比平常誇張的打扮，宛若中世紀的嘉年華式狂歡再現。Techno 夜店往往為工業建築改造：音樂與建築相互表裡，營造出其特有的氛圍，夜店的佈局和設計以創造獨特性，使用特殊的燈光效果、視覺裝置。其次，夜店的空間佈置通常具有特殊的結構，讓人們自由流動和探索創造出一種共同體驗。另外，夜店的音響系統和佈置空間發揮重要作用，營造出一種全身沉浸的音樂體驗。

然而，柏林 Techno 音樂場景作為一個三十年的文化現象，需面對的是其兩面刃的觀光化風險。因此，在下一章中，筆者將深入探討柏林 Techno 音樂場景中的觀光面向，探討 Techno 作為柏林城市之形象，同時藉由進一步的採訪和研究探索更多關於柏林 Techno 音樂場景觀光與現況。筆者將探討柏林的 Techno 音樂場景與觀光之間的相互關係。筆者將在下一個章節從觀光現象出發，聚焦在音樂觀光以及消費之實踐。

第五章、Techno 音樂觀光場景之建構與現況

在第四章曾提及場景形成初期從次文化發跡的現象，柏林一些廢棄的工業建築被改造成了一些非正式的音樂場所，這些場所成為了 Techno 音樂場景的發源地和聚集地。這些場所通常是非法的、地下的、和非商業化的，吸引了一些非主流的、邊緣的、反文化的和反體制的社會群體。然而此現象早已發生轉變。在此章，筆者將柏林 Techno 音樂場景聚焦在音樂觀光脈絡之下，這些 Techno 觀光客與傳統觀光客有哪些不同？筆者在第一節梳理 Techno 音樂場景作為音樂觀光之再現；從梳理場景之轉變之面向切入官方媒體官方呈現。在第二節，筆者對前往柏林的兩名台灣舞客進行深度訪談，分析觀光客所尋找之真實性；第三節將以 Berghain 為例，分析入場規定以及排隊現象作為品味與次文化資本之再現；在第四節以風格、體驗消費面向切入，探究新部落在後現代之消費。最後，在第五節收錄筆者採訪生產端內容做為主體，佐以新聞稿為輔，旨在分析柏林 Techno 音樂場景之近況。

第一節、Techno 音樂場景作為音樂觀光之目的地

根據 Nye (2013)，柏林自 2000 年來成為 Techno 之城 (Techno city) 的國際想像有許多因素。首先是追溯至 90 年代的 Techno 文化歷史，並因其著名的愛的大遊行吸引了大量遊客。其次，隨著 Techno 音樂和夜店觀光在全球的興起，加上柏林當地和國際音樂廠牌以及製作人的高度網絡化，都對柏林的 Techno 音樂場景國際化發展發揮了重要作用。同時，城市場景和城市標誌概念相互影響，共同形成了柏林作為場景和標誌的城市形象 (Stahl, 2014; Florida, 2005)。換言之，這座城市現況的 Techno 音樂場景觀光本身由既有場景演變而來，Techno 是柏林形象的標誌之一，成為一種符號學資源。Techno city 等於柏林的城市想像使柏林變成一個極受歡迎的旅遊目的。柏林的 Techno 場景吸引了來自世界各地的遊客，他們來到這個城市，追尋其活力四射的夜生活、多樣的夜店和著名的 DJ。由於深刻的 Techno 音樂背景與形象，柏林已成為舞客、觀光客必訪的目的地。

Techno 音樂場景之轉變

Connell & Gibson (2003) 指出，雖然所有的免費音樂節，往往是作為政治異議和慶祝而發起的，但往往有著變得越來越商業化的可能。例如，柏林愛的大遊行，從當年 150 人上街……成為現在吸引了超過一百萬的參與者，諷刺的是，它已經成為一個旅遊景點和創收活動。另外，Perry (2019) 指出，愛的大遊行的編輯和組織者 Jürgen Laarmann 提到，早期場景活動家中流行的反商業主義已經成為過去：「我們在這裡所做的一切既是政治性的，也是商業性的」（頁 571）換言之，故起初的愛的大遊行為政治理想，逐漸演變成觀光景點為商業化。約莫兩千年以來，Techno 替柏林帶來極高的收益卻同時有著商業化的疑慮。

另外，Felix Denk 在訪談中提到，故以往的 Techno 夜店都是後工業或是廢墟空間再生，但是例如 2002 年開幕的 Techno 夜店 Watergate 並不是，而是一個全新的建築用來變成夜店的空間，這當然與以往的 Techno 概念不同。然而，這某種程度來說是種文化衝擊，但也反映出此城市的轉變。換言之，柏林 Techno 音樂場景曾經最原本的優勢有些許的改變，或許沒有很直接的「好」或「壞」，但一個次文化地轉變是明顯的。筆者採訪活躍於九零年代末期的舞者：

純正的地下夜店應該像流星一樣，它冒出來，被警察追著跑，然後被政府強制關閉。我覺得，在某程度上，現在的夜店都已經成為一個賺錢的機構。（R1）

柏林夜店公會在兩千年初出現也多少反映一個柏林 Techno 場景的轉變。

筆者在居住於柏林期間採訪柏林夜店公會：

我們從 2001 年開始，基本上當時還有一段時間警察會突襲搜查夜店，他們基本上會直接進入了夜店，尋找毒品，或是搜查。這些突襲威脅到夜店的運營。因此，一些當時活躍的夜店老闆參與政治相關的議題，並要求成立一個將相同利益聚集在一起的協會/工會，以面對政府、行政部門，以要求變革。

近期，柏林夜店公會正在推廣 Bau NVO 法條

我們試圖不強調經濟的、商業的一面，但難以與經濟分離。問題是要使夜店生態得以持續... 意味著夜店文化被認可為一個文化機構，**Baunutzungsverordnung** (Bau NVO) 這個法律也通過了，這是圍繞著建築和建築物的法律，以及建築物的類別，例如博物館和歌劇院是屬於文化活動的類別，而該法律讓夜店屬於另一個類別，提升到像劇院或畫廊這樣的文化機構，而不僅僅是像酒吧、賭場、紅燈區這樣的娛樂場所。這意味著，這個實體將有一個特殊的保護。那便可以進一步思考，例如，如果鄰居抱怨夜店的噪音，在這種情況下，在這個法規的類別中，如果夜店是屬於回饋社會的文化機構，比起被鄰居打擾，夜店重要性仍然過高，因為該機構正在回饋社會。這樣的保護會帶來其他的好處，例如降低稅收，門票價格會降低，會讓整個場景有很大的變化。(摘錄自與柏林夜店公會訪談)

筆者採訪工作於 Techno 夜店的 Francesco (R5):

Techno 夜店是柏林文化的一部分，這些 Techno 夜店就像是博物館，政府知道他們給國家帶來了經濟效益，所以會幫助他們，夜店老闆便會和政府合作。(摘錄自與 Francesco 訪談)

R5 在柏林音樂場景工作兩到三年，他指出 Techno 夜店與政府的互惠關係，解釋了柏林 Techno 夜店之轉變：從原本的次文化發跡至與政府合作，做為城市營收的商業可能。雖然，Techno 替柏林帶來極高的收益，被認為是城市文化的一部分，甚至被比喻為博物館，雖然創造大量的收入，作為次文化的根源成為商業的可行實體。柏林夜店公會正在推動的法條與此蓋念相近，將夜店推動成文化產業，對於夜店的存活率提高，並且整體面相如票價、文化價值、夜店形象等等有許多好處。同時面對的問題是：夜店文化是否產業化？Felix Denk 在訪談中提到，Techno 的音樂性本身或許沒有太大的改變，但一個很明顯的不同是這些經紀人公司 (booking agency) 的出現。



圖 5- 1 Takt130 在社群媒體上的介紹
 (圖片來源：擷取自 Instagram ⁴¹)

筆者採訪目前活躍於 Techno 場景的 DJ Takt 130 為一個例子，她在訪談中提到，她在簽了合約之後必須遵守身為 DJ 之規定。從兩位的訪談內容中便可以理解，當前的 Techno 音樂場景背後有著產業結構的系統支撐，此音樂文化被系統化的管理，同時也對藝人和場景運作施加一定程度的限制和要求。同時，柏林的音樂場景是柏林重要收入來源。Smith (2009) 指出，若沒有觀光客的來訪，Techno 不會如此的成功；至今，Techno 成為十億歐元的產業，吸引著來自世界各地的音樂人和參與者。根據柏林夜店公會的官方資料⁴²：

在 2017 年，夜店旅遊為柏林帶來了 14.8 億歐元的消費，這也有利於其他行業的發展，並創造了稅收。有 9000 人在夜店領域就業。2017 年的總營業額為 1.68 億歐元 (頁 26)。

從柏林夜店公會在 2019 年的調查可以看出，為了參加特定的派對而拜訪柏林為觀光客中占最多數。

⁴¹ <https://www.instagram.com/whattimeislovebooking/>

⁴² <https://www.clubcommission.de/clubkultur-studie/>

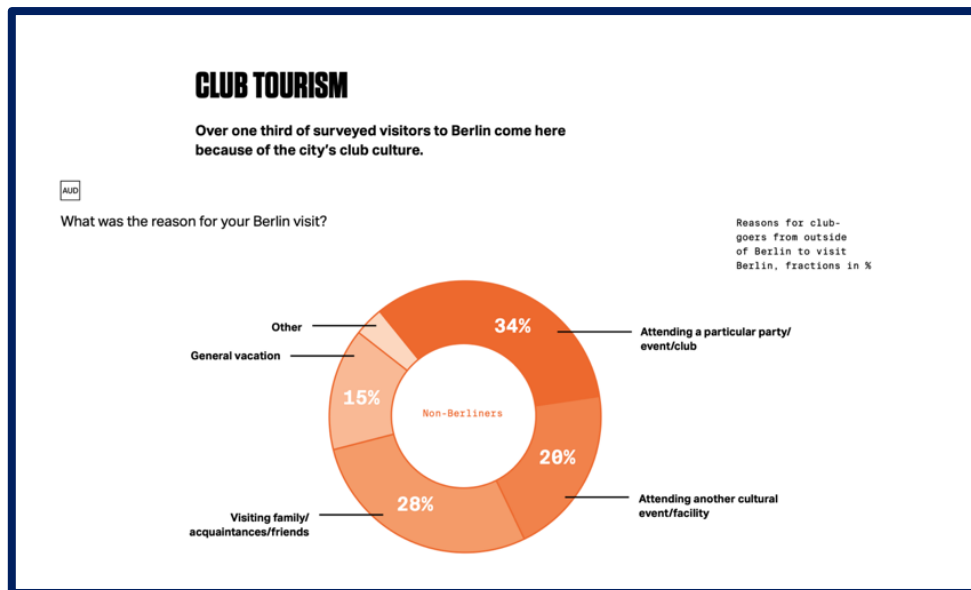


圖 5-2 觀光客拜訪柏林原因圓餅圖
(圖片來源：柏林夜店公會官方資料)

Techno 音樂觀光之建構

柏林...我對它充滿了工業之城的想像... 在舊發電廠裡聽 Techno，通宵地跳舞... (R8)

聽說柏林的派對可以從星期六玩到星期一，好爽！在台北五六點就結束，根本玩不夠！(R9)

從 R8 和 R9 的對話中，可以看出柏林 Techno 音樂場景中的兩大特色：柏林與工業城市形象的聯想與持續整週的派對。這呼應 Schofield 和 Rellensmann(2015)所指出的：工業建築的再生為夜店文化的品牌形象，為柏林打造了獨特的夜生活體驗。柏林成為夜生活首都的原因之一是其獨特的工業建築夜店空間，這些空間扮演著柏林 Techno 風格中不可或缺的角色。同時，柏林在統一之後經濟體系衰落，去工業化同時也為創意和文化生產提供了更多的空間 (Bader & Scharenberg, 2013)。換言之，隨著柏林經濟體系在 1989 年統一後的衰落，柏林成為了一個去工業化的城市，這為柏林的創意和文化生產提供了空間。此外，柏林擁有歐洲最自由的授權法，這種法律環境也促進了夜店文化的繁榮 (Collin, 2018)。

因此，柏林 Techno 音樂場景之特色便可以回應 Urry (2002) 所提及的，要成為觀光凝視對象的關鍵在於必須在某方面與眾不同，柏林 Techno 音樂場景作為景點的淺力在於其「後工業」之特色「長時間的營業時間」另外，次文化的風格、反叛性氛圍的氛圍成為觀光凝視中「非比尋常」的特點之一。次文化群體不再主要被視為針對主流文化的文化抗衡，也不再被視為站在音樂產業之外的存在。相反的，他們正在成為越來越重要的利基市場 (niche market) (Bader & Scharenberg, 2013) 而柏林的夜店文化正是讓它在觀光市場中脫穎而出的關鍵因素之一。柏林的 Techno 旅遊作為一個明確的文化體驗，受到越來越多旅客的青睞。柏林的夜店場景、工業風格建築、當地 DJ 和音樂家的表演，以及當地的藝術和文化活動都成為了柏林 Techno 旅遊中的重要元素。

音樂觀光官方文本再現：visit Berlin, berlin.de

音樂觀光可以被看作是一系列的實踐，音樂相關場所除了成為吸引遊客的地點，也可能成為當地政府和公司為推銷音樂遺產和音樂環境而採用的策略 (Gibson, Connell, 2005) 音樂旅遊除了觀光本身，同時是當地政府和企業宣傳本地音樂文化的方法。筆者在上述提及夜店作為柏林城市收益之重要性，將在此分析政府旅遊網站透過柏林作為音樂觀光之旅遊目的之符應。

1. 柏林官方旅遊局 visit Berlin

Visit Berlin 的網站上在主頁有五個欄位，從活動點進去之後->活動->夜生活，在「柏林的夜店」的網頁上是這樣寫的：

柏林的夜店奠定了這座城市的節奏

柏林的夜店場景是傳奇性的--柏林夜店歷史與這座城市的歷史緊密相連。Risen from Ruins 是 Tresor 夜店最早的一張 EP 的名字，Tresor 夜店是在柏林牆倒塌後定義自由氛圍的眾多地點之一。那時候的許多夜店今天已經消失了--但這個場景依然活躍，並以 Berghain 門外延綿不絕的排隊隊伍盛況、KitKat 的暴露穿著和從周五晚上持續到週一早上的夜晚來慶祝這個 Techno 音樂首都的聲譽。每年大約有 58,000 場夜

店活動，有很多選擇：從 Techno 和電子音樂到嘻哈和靈魂音樂，再到流行和獨立搖滾，柏林的夜店播放的音樂以各種口味滿足大眾。在海灘酒吧、LGBTQ+夜店或柏林的屋頂上舉行派對。這座城市從不睡覺--但居民需要睡覺。請多多關照！（筆者翻譯自官網⁴³）（可參考圖 5-3）

從此網站所指出的夜店皆有超連結，可參考（圖 5-4），為 Berghain 連結出現的版面：

「最棒的夜店，Berghain, 和 Panorama Bar, 是傳奇」

以及 Tresor 的官方文本如下（圖 5-5）：

幾乎沒有哪個夜店像 Tresor 這樣對 Techno 界產生如此大的影響。世界上最著名的 Techno 夜店以其工業風格成為許多國際知名藝術家亮相的舞台——Marusha 和 Paul van Dyk 等 DJ 在這裡開始了他們的職業生涯。這裡實行的公平入場規定讓每個人都能一睹傳奇的 Tresor，並參與持續數天的狂歡。Tresor 位於萊比錫大街一家空置百貨公司的地下室，2007 年搬遷至一座前熱電廠。該場所原始的工業魅力使參觀成為典型的柏林體驗，並經常用於沉浸式藝術展覽和表演。今天在洪堡論壇的柏林全球展覽中可以看到原來的 Tresor 夜店的大門。畢竟，夜店文化是柏林身份的一部分。（筆者翻譯自官網）

綜合以上敘述，首先第一段柏林夜店形象與 Techno 音樂之間的緊密聯繫，著重對 Techno 音樂的重要關注，以及 Techno 夜店在塑造城市文化景觀中的作用。Tresor 的歷史官網強調：「第一張 Tresor 發行的 EP」以及在 Tresor 的頁面上（圖 5-5），並在文內提到在展覽中可看到 Tresor 大門、「夜店文化是柏林身份的一部分」。這便呼應 Gibson, Connell, (2005) 指出「音樂觀光是一種文化旅遊，它與人們的懷舊情結以及對於保護遺產和真實性的關照相互聯繫。」(頁 15)

⁴³ <https://www.visitberlin.de/en/clubs-berlin>

換言之，它涉及到去體驗與音樂有關係的、具有歷史和文化意義的地方和事件。此種形式的旅遊使人能夠以一種有意義的方式與音樂接觸，與過去產生連結，並欣賞它所代表的文化價值。音樂旅遊，包括 Techno 音樂旅遊，是旅遊業的一部分，它包括超越音樂等各種因素。Gibson & Connell (2005) 認為音樂觀光與脫離不了觀光的元素，觀光客有特定的景點想看，或是吃吃喝喝，搜尋特定的交通和旅遊方式。在 Visit Berlin 介紹 Tresor 的同一個介面上，提供搭配景點折扣與免費交通的 Berlin Welcome Card (圖 5-6)。

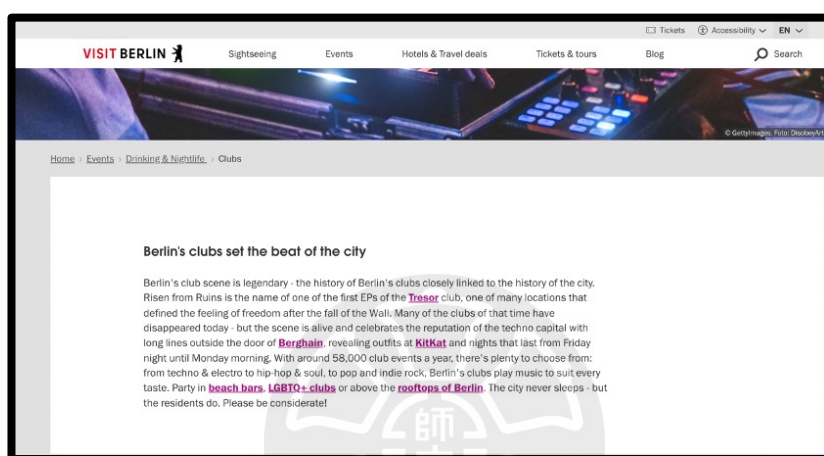


圖 5-3 柏林夜店官方再現
(圖片來源：擷取自 Visit Berlin 官網)

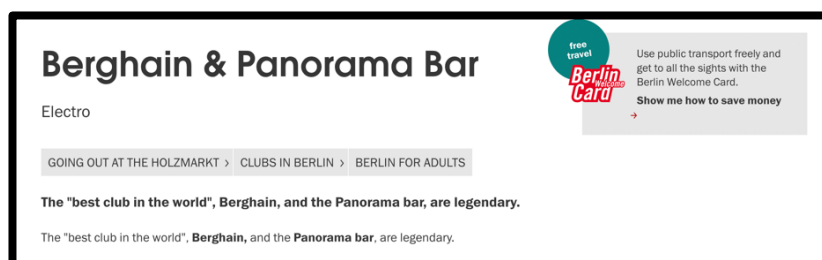


圖 5-4 Berghain 在 Visit Berlin 官網之呈現
(圖片來源：Visit Berlin 官網⁴⁴)

⁴⁴ <https://www.visitberlin.de/en/berghain-panorama-bar>

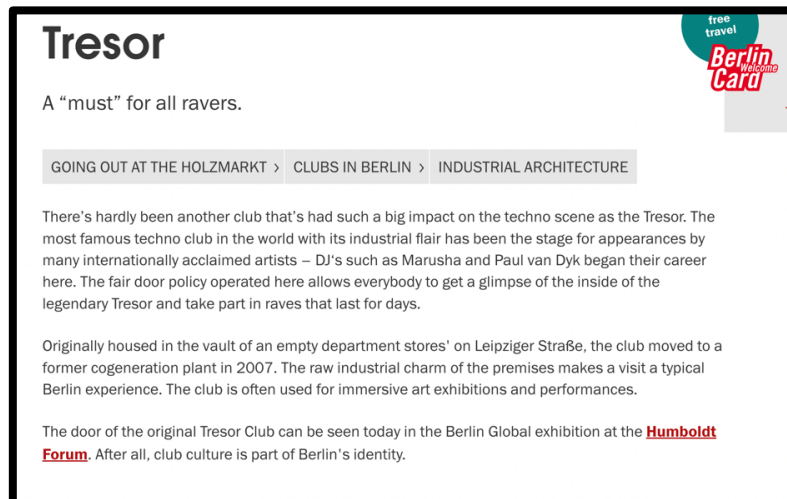


圖 5- 5 Tresor 在 Visit Berlin 官網之呈現
(圖片來源：擷取自 Visit Berlin 官網)

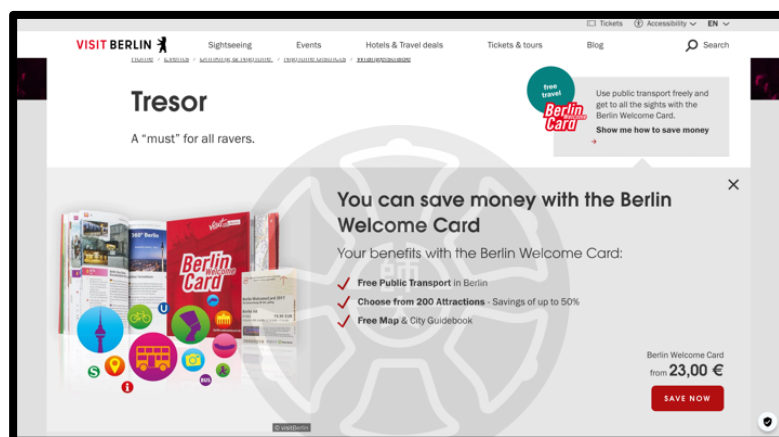


圖 5- 6 搭配交通套票 welcome card
(圖片來源：擷取自 Visit Berlin 官網)

2. berlin.de

在 berlin.de 網站上提供游客實用到資源。柏林官方旅遊網站 berlin.de 提供便捷的方式搜尋夜店，在主頁畫面中，以 a 到 z 的方式搜尋夜店。（可參考圖 5-7）每間夜店皆有詳盡說明與介紹例如 Berghain：

Berghain 是世界上最棒、最著名的 Techno 夜店之一。這座巨大的建築現在已經成為吸引愛派對的客人的傳奇。儘管有著困難的入場規定，進去之後，就可以從周六晚上一直派對到週一早上，因為這就是這座四層樓高夜店的開放時間（筆者翻譯自網站）。（可參考圖 5-8）

berlin.de 以區域劃分夜店，在中間欄位 clubs in Friedrichshain-Kreuzberg, Berghain 再次被強調為「知名夜店」。以及 Sisyphos（圖 5-9）：

...這裡離城市東部的交通樞紐和弗里德里希斯海恩（Friedrichshain）社區只有幾十個車站，一個歷史悠久的熱電聯產廠的煙囪在這裡矗立著。一方的氣氛，依然提供了其他地方那些消失殆盡的自由。夏天的時候，可以在戶外的大場地跳舞；到了晚上，遊客們就會湧進前面狗餅乾廠的內部，在那裡可以聽到各種形式的電子音樂。在舞池之外，Sisyphos 還提供擁有各式各樣的表演、和藝術項目，從雜耍、體操到魔術。（筆者翻譯自官網）

在 berlin.de 的官網上，在部分的夜店中皆會標示衣著規範（dresscode）Berghain 與 Sisyphos 皆為 Techno 夜店，然而風格有著顯著的不同，在穿著規範上，官方網站的建議也有所不同。從衣著規範標籤點進去之後，便是 berlin.de 對於此的更多建議。

著裝要求

柏林以其放蕩的夜生活和熱鬧的夜店場景而聞名...在 Berlin.de 網站的夜店指南中，使用了四個著裝類別：輕鬆、智能輕鬆、智能便裝 plus、和自信。基本上，以下內容適用於所有的夜店：客人應該有一個良好的外表，而且不能喝醉。而作為一般規則，不是每個夜店每天都有相同的著裝要求。這裡列出的類別只是為了說明夜店的一般方向。建議你提前查看夜店的網站，了解活動的著裝規定。（筆者翻譯自網站⁴⁵）

這種著裝規範突出凸顯了柏林夜店文化的獨特性，柏林網站強調「著裝規範」作為這一獨特文化的代表。這種對著裝旅遊規範的關注突出了柏林 Techno 文化的獨特性，將其展示為城市形象和旅遊吸引力的重要組成部分。藉由著裝規範指南，如同對遊客進行宣導，強調柏林夜店文化中人們的穿著如同被視為一種

⁴⁵ <https://www.berlin.de/clubs-und-party/dresscode/>

「規矩」，必須遵循每一間的不同風格，便體現了當地夜店文化的價值觀、態度和審美觀。而藉由遵循建議的著裝規範，遊客可以積極參與和傳承獨特的文化體驗。

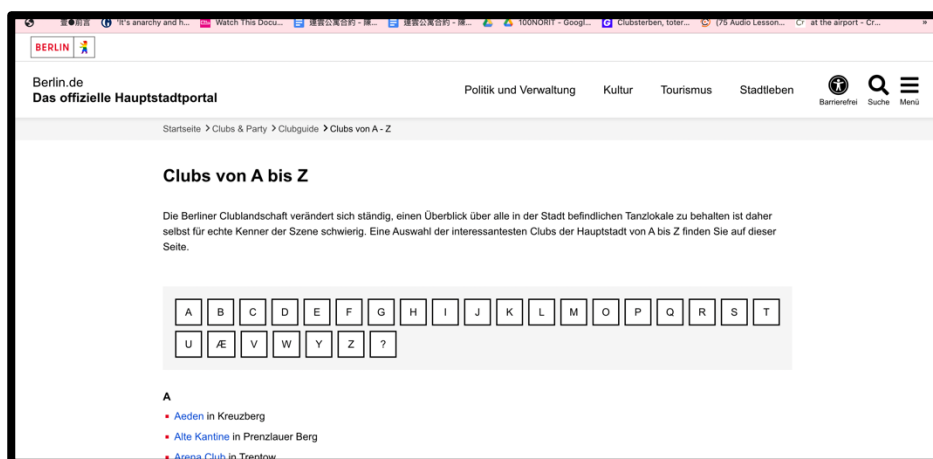


圖 5-7 berlin.de 以 a-z 搜尋夜店
(圖片來源：berlin.de 官網)



圖 5-8 Berghain 官網之再現
(圖片來源：擷取自網站⁴⁶)

⁴⁶ <https://www.berlin.de/clubs-und-party/adressen/club/berghain-0d1ab041fbae2cc0a7f4503ae931e5d0.html>

Sisyphos

Club | Open-Air Club



© RN/BerlinOnline

Unweit vom Ostkreuz befindet sich der Club Sisyphos.

Nur wenige Minuten vom östlichen Verkehrsknotenpunkt der Stadt und vom Friedrichshainer Kiez entfernt ragen hier die Schornsteine eines historischen Heizkraftwerkes in den Himmel. Sie versprühen die Atmosphäre einer weniger entdeckten Seite der Stadt, die noch jene Freiheiten bietet, die an anderer Stelle längst verschwunden sind.

Während der Sommersaison kann in einem großen Außenbereich unter freiem Himmel getanzt werden, nachts strömen die Besucher ins Innere der ehemaligen Hundekuchenfabrik, wo es elektronische Musik in allen ihren Facetten zu hören gibt. Abseits der Tanzflächen bietet das Sisyphos ein ausgiebiges Show-, Performance- und Kunstprogramm von Akrobatik und Burlesque bis Varieté und Zauberei.

Dresscode

■ Casual

圖 5- 9 Sisyphos 在 berlin.de 之呈現

(圖片來源：擷取自網站⁴⁷)

Clubguide

Beschreibungen und Adressen zu den interessantesten und wichtigsten Party-Locations Berlins, übersichtlich sortiert nach Bezirk.

Clubs nach Bezirk



© W. Brückner

Clubs in Charlottenburg-Wilmersdorf

In der City-West feiert man u.a. mit Blick über die Dächer Berlins, aber auch die Clubs in den unteren Etagen ermöglichen den Besuchern das Eintauchen ins Berliner Nachtleben. [mehr →](#)



© raumklangbar.club

Clubs in Friedrichshain-Kreuzberg

Friedrichshain-Kreuzberg bietet neben dem bekannten Berghain eine ganze Palette an weiteren Clubs für diejenigen, die das Berliner Nachtleben kennenlernen wollen. [mehr →](#)



© dpa

Clubs in Lichtenberg

Lichtenberg verbindet neben Tradition und Moderne auch unterschiedlichste Musikrichtungen. Im Kosmonaut, Sisyphos Club und Tollhaus gibt es Techno, 80er, Dance Classics oder Electro auf die Ohren. [mehr →](#)

圖 5- 10 berlin.de 夜店指南

(圖片來源：擷取自網站⁴⁸)

⁴⁷ <https://www.berlin.de/clubs-und-party/adressen/club/sisyphos-b8b7e207f5ccad69cc45c5672eb74ec0.html>

⁴⁸ <https://www.berlin.de/clubs-und-party/clubguide/>

第二節、「尋找真實」的 Techno 觀光客

從柏林 Techno scene 從 1980 的次文化衍生至今，城市既有歷史背景給了形塑 Techno 音樂場景無限潛力，同時卻要面對的也是當今城市所面臨的結構改變，除了上述提到的符號資源與城市形象，柏林 Techno 場景成為遊客的熱門據點的原因，其中一個明顯的現象會是廉價航空的出現。Stahl (2014) 提及 Tobias Rapp 的 Easyjet. tourism, 他認為，這些歐洲的遊客會跳上飛機廉價航空，為了體驗柏林的夜生活，包含知名度最高的 Berghain 以及活動數量多的 Tresor 等等成為遊客的夜生活旅遊行程。

此後不久，從倫敦、馬德里、斯德哥爾摩和奧斯陸出發的低成本航空公司將一群穿著整齊的聚會者扔在停機坪上，進行漫長的周末狂歡。文化記者 Tobias Rapp 在他的書中稱他們為 "Easyjetset": Lost and Sound: Berlin, Techno, und der Easyjetset. 柏林對它能搜刮與過去的背包旅行者不同，這些遊客對探索柏林令人不安的歷史物品沒有絲毫興趣：德國國會大廈、隔離牆的遺跡、恐怖地形展覽、大屠殺紀念館。事實證明，柏林有比二戰歷史和建築工地更多的東西可以提供。類似的壁龕圍繞著同性戀、藝術和另類時尚場景出現，這使柏林的遊客人數急劇上升 (Hockenos, 2017, 頁 228)

此現象反映出夜店的人潮有一定的比例的遊客是來自大多來自只花一個週末前往柏林派對的遊客。Garcia (2006) 形容這些觀光客為「Techno 觀光客」，他提到，這些 Techno 觀光客拋棄了典型的旅遊景點和活動，而是通過當地的微型文化場景中的情感氛圍來獲取某個地方的感知真實性，並試著融入當地日常生活。

筆者採訪兩位以 Techno 派對為前提而前往柏林的台灣觀光客：

不是說對其他景點沒興趣，但我們時間也有限，排了兩週而已。Techno 夜店那麼多，當然能去幾間就要去幾間。我問了一些住在那邊的當地人

除了派對可以做什麼，他們推薦我去十字山和 Goerlitzer Park，好像除了派對差不多是這樣。（R9）

那一年主要目的雖然是旅歐，但是在柏林待了四天主要目的是想要去 Techno 的派對，在 Telegram 看到一些活動資訊，就去十字山的 Hardwax 看看，當然也要去 Berghain 朝聖。雖然我們也有走一些大的景點像是東區畫廊（East Side Gallery）但去柏林的目的主要是聽鐵～（R9）

我追蹤我關注已久的 DJ 的帳號，他在 Hardwax 打卡，我就上網查了一下這間黑膠店，那當然要去朝聖一下啦。（R8）

下午我們起床之後就先拉了兩條，另外兩個朋友在 air bnb 做早餐，然後去公園散步，開始用手機找該去哪裡派對。（R8）

從 R8 和 R9 前往柏林的目的主要是參加 Techno 派對，這些 Techno 音樂觀光客拒其他活動。相反地，他們透過融入當地 Techno 音樂場景。他們試圖透過獨特的文化表達方式來體驗一個地方的真正本質，而不僅僅是旅遊景點。Garcia（2006）解釋了 Techno 觀光客他們對累積特定場景的文化和社會資本的強烈興趣，他們便可以扮演「本地人」的角色，進而「像柏林人一樣」的參加派對。追尋真實性的動機、或者說嘗試當個本地人，是身為觀光客的追尋「後台」從音樂場景中的論述探討，這些觀光客試著融入，藉由像本地人一樣參與場景，須透過場景之「（次）文化資本」累積而來。我們便可以理解，音樂觀光與柏林 Techno 音樂場景因此有著密不可分的關係，同時衍伸出一種觀光模式：Techno 作為主角、參與音樂活動為主要目的觀光旅遊模式。這些觀光客搭上飛機，想到柏林「尋找真實」。

去之前我不了解裡面的狀況，有耳聞的酒精性愛毒品，而且又不是很容易進去，只能抱持試試看的心態（R9）

這一切都和 Korner 有關，我聽派對上的人都說 Korner 很柏林，所以我想要去柏林的原因在於，我假設我在柏林找能夠找到那種風格。我曾經在 Korner 聽到一個柏林來的 DJ，當時他放的東西我永遠忘不了，讓我真的會想去柏林看看。（R8）

當人們參觀其他文化時，他們通常會根據自己的信仰和刻板印象來構思什麼是「真正的」或「道地的」。但是這些想法可能不準確，會導致他們錯過真正的文化體驗。因此，「真實性」是旅遊者給事物貼上的標籤，以使它們符合他們自己的期望，而不是真實體驗它們的本來面貌（Wang 1999, Adams 1984; Bruner 1991; Duncan 1978; Laxson 1991; Silver 1993）而這便是觀光客往往帶有負面的原因，他們不一定能夠找到「真正」的「真實性」。然而，在柏林 Techno 音樂場景中，真實性是與當地人的聯繫，它體現了當地次文化的生活方式（Bader, Scharenberg, 2013）MacCannell（1976）運用 Goffmann 描述的「前台」和「後台」區域。他解釋，觀光客想追尋的「後台」，往往是秘密的藏身之處。當遊客與當地人打交道時，他們通常會尋求真實的體驗、觀點和知識，這可以看作是一段以不同階段為標誌的旅程。隨著遊客逐步完成這些階段，完成「前台」到「後台」的追尋（MacCannell, 1976）。

綜上所述，柏林的 Techno 旅遊出現的觀光客是指遊客為了尋找這座城市所特有的 Techno 音樂和夜店文化而前往。這種形式的音樂旅遊吸引了大量來自世界各地的遊客，他們希望在柏林的電子音樂場景中尋求真正的文化體驗和獨特的感受。對於這些 Techno 觀光客，真實性的追求更是尤為重要。觀光客往往在尋求地方特色和獨特體驗時，會重視當地文化和次文化的真實性。在柏林的 Techno 音樂場景中，觀光客往往希望體驗地道的 Techno 音樂和夜店文化，因此對真實性的追求成為了他們選擇夜店和活動的主要考量之一。觀光客們在尋求真正的、具有地方特色的音樂體驗的同時，也在尋求一種與眾不同的文化資本，以區別於其他的遊客。而此種「不同」如何再現於音樂場景中將在下一節闡述。

第三節、我不是觀光客！入場規定作為品味與次文化資本

再現：以 Berghain 為例

Stahl (2014) 指出，場景往往不只是次文化，而是一種都會的社會形式。並且引用「rhetoric of the local」來解釋一個場景是如何再現地方和聲音，強調了場景與當地人 (the local) 之重要性。換言之，場景是一種城市社會形態，當地人在塑造場景的身份和文化方面有著至關重要的作用，並創造社群和歸屬感。當場景涉及觀光現象時，是否還能保有其原本的價值和文化？

柏林 Techno 音樂場景如今成為觀光景點，這是一個相當現實的問題，然而同時，夜店可以蓬勃發展，並從遊客的消費力中受益，因為有這麼多的遊客，但同時也面臨著遊客往往不知道跑趴的規矩，不知道柏林夜生活的價值。（摘錄自與柏林夜店公會訪談）

觀光客雖然帶來了經濟效益。但同時，現在柏林的夜店實在太有名了，可能吸引那些觀光客「意外」的剛好經過，他們根本不知道 Techno 夜店裡面會發生什麼事。（Felix Denk）

從上述對話可以理解柏林 Techno 音樂與現象觀光之間的關係，面臨著已著觀光帶來的現實問題。夜店從遊客的消費中受益，然而，與此同時，夜店也面臨著遊客不熟悉派對文化規則的觀光客。這些遊客可能與 Techno 夜店內發生的事情一無所知。這呼應著 Garcia (2016) 的觀點，在柏林，這些新興的旅遊模式既活躍了當地的文化場面，卻同時當地的文化場景帶來了不少負面影響。觀光客們從很遠的地方旅遊到柏林，參與柏林 Techno 音樂場景。然而，「觀光客」這個身份是複雜且矛盾的原因在於，觀光客遠離他/她原本的居住地，在柏林的 Techno 場景觀光客和當地人之間產生的身份認同問題（Garcia, 2016; McCabe, 2005）。

夜店文化就是品味文化 (Thornton, 1997, 頁 15)。這是一場關於品味 (taste) 的鬥爭。布迪厄 (1984) 認為審美感就是秀異 (distinction)，是一個可以用作區分自己與他人的手段。他也認為，品味是對差異的實際肯定。品味可能首先是厭惡，由恐懼或對他人品味的本能不容忍所引起的厭惡。換言之，品味可以用來區

分自己和他人。這就是說，藉由拒絕其他品味以證明自身的品味時是必要的。往往，當觀光客前往柏林 Techno 場景時，他們或許不理解，有些「規矩」需要遵守。

對於觀光客負面標籤的現象，在柏林音樂場景中可以解釋成那些「不解風情」的人，他們或許不理解，往往在柏林 Techno 音樂場景中，裡面有很多人近乎全裸，不知道在舞池中大家都在搖頭晃腦地用力發洩、他們可能不會跳舞，不理解大家在裡面是該怎麼樣的派對，簡而言之是慕名而來，但平常不是會去派對的「觀光客」。

我也有看到一些很迷失的人，在舞池裡他們沒有跳舞，或者在休息區拿著一杯酒遊蕩著。他們可能是第一次去 Techno 夜店，還是在附近散步就一不小心過來跟著排隊，看起來很像在師大上中文的日本或是韓國人。他們不跳舞，拿著酒杯看起來有點不知道該怎麼辦，我替他們感到尷尬，真不知道我自己六年前第一次去 Distillery 是不是就是這個樣子。（摘自田野日誌 2023. 1. 19）

觀光客往往會被貼上不懂 Techno 夜店規矩的標籤。筆者採訪 Rachel (R7) 作為觀光客的例子。她在訪談中提到，她和她的朋友平常沒接觸電子類型的音樂。

其實我自己在台灣也不太聽 Techno，有一次誤打誤撞的去了一次 B1... 哇，我嚇到了，我沒有聽過節拍那麼重的音樂，地下室還有鐵網，大家都在跳舞，雖然我和朋友都自己都有跳舞，但有一些人搖的方式讓我嚇到。這裡都全黑的什麼都看不到，這對我來說是很新奇的體驗。（R7）

Thornton (1997) 指出，夜店文化充斥著文化等級制度 (cultural hierarchies) 的差異，這些差異可以簡單地歸納為真實與虛假、時髦 (hip) 與主流以及地下的 (underground) 與媒體 (頁 15)。換言之，在夜店文化中存在著此文化特有的社會等級和權力作用。譬如，當地人和那些長期參與該活動，與音樂場景有著特定關係者，當然比新來者或局外人獲得更多地位或尊重。我們便可以理解，此種文化是具有排他性的，他們還可以塑造場景的文化習俗和價值觀，產業圈的人例如

DJ, 夜店活動組織者, 音樂記者等等都藉由他們對於當期所流行的事物的知識多寡以建構出他們的次文化資本 (Thornton, 1997)。筆者將在下一段以台灣 Techno 觀光客為例並檢視他們的次文化資本。

次文化資本累積：以台灣 Techno 觀光客為例

筆者在這份研究中將次文化資本解讀為對於 Techno 的文化理解：包含活動參與以及跑趴經驗、用藥體驗等等，台灣的 Techno 遊客前往柏林參加 Techno 派對時，他們的音樂消費模式實際上與他們在台灣參加 Techno 派對的習慣有關。這些遊客在台灣已經具備了一定的理解以及經驗，呼應著 Thornton 所稱的「次文化資本」的規範。R8 與 R9 兩位皆參與台北已歇業的 Techno 音樂空間 Korner。因此，當他們前往柏林的 Techno 派對時，他們能夠通過遵循這些規範，將自己與當地的其他客群區分開來。

以下兩位皆有長期在台灣/ 國外參與 Techno 派對

以 Tresor 來說讓我印象特別深刻的就是現場起承轉合的氛圍和舞客的投入感。台北 B1 的 Paula Temple 那場的氣氛有像柏林的 Techno 派對，還甚至讓我想起台北的 Korner。(R8)

這不是第一次我為了派對出國玩，上一次為了 Techno 的派對出國是 2016 年的 EDC Japan. 台灣的話，我去過很多 Smoke machine 舉辦的活動，像是有機、光譜音樂祭。(R8)

以前的 Korner 就是一間很不錯的夜店，分家後也把舞客拆散了，不同派系的對立感很重，也許是市場不大的關係，這種由組織者發起的對立嚴重影響市場的發展。柏林的社交行為是在舞池以外，同一間夜店會讓不同曲風的人碰撞。(R9)

台灣和德國對於輔助性藥物的看法大不同，德國的朋友就會提醒我，什麼能配什麼、不能配什麼，什麼用完要補充什麼，讓我覺得自己能玩的

很安心。台灣將這類藥物妖魔化，衍生出的問題是大部份的人不知道如何安全用藥，而健全的觀念才能減少憾事發生。（R9）

這些台灣 Techno 遊客對於 Techno 音樂的理解和喜好已經在台灣的派對場景中培養：Techno 音樂風格、DJ 和舞曲文化等等。音樂消費模式實際上與特定聽眾的習慣有關，而這些聽眾的音樂品味符合 Thornton 所稱的「次文化資本」規範。這些聽眾的音樂品味符合 Thornton 稱之為次文化資本的規矩，舞曲音樂夜店成員藉由這種規矩將自己與主流夜店及其他客群區分開來（Benett, 1999; Thornton 1995）。換言之，當他們前往柏林參加 Techno 派對時，這些台灣遊客將這種音樂品味和對 Techno 文化的瞭解帶到了當地。他們能夠在柏林的夜店中找到與自己在台灣經驗相似的次文化資本，並與當地 Techno 文化建立共鳴。這種次文化資本的共鳴和交流使他們能夠在陌生的環境中找到歸屬感，藉由 Techno 找到新部落式的群體。

進入次文化場景：以 Berghain 為例

本段將以 Berghain 作為入場規定之例子。Berghain 有著排上幾小時不算什麼的謠言，甚至還有極高被保全拒絕的機率。據說週六晚上經常有四小時排隊的可能。Jörg, Schulz (2019) 在 Die Clubmaschine (Berghain) 形容 Berghain 的排隊是一種關於是否能被接受的認同感的測試，是為了在踏進那神聖圈的次文化圈子裡一探究竟。我們便可以將排隊解釋成一種圈內和圈外的考試。去 Berghain 之前排隊是第一關的考驗，第二關便是需要在安管面前呈現自己，等著他們點頭或是搖頭。Berghain 是神秘的，排他性極高的，並且明顯不適合所有人，他們還決定那些你可以做的事情。

貼手機鏡頭是許多柏林電子音樂夜店的規定：



圖 5- 11 手機鏡頭貼紙
(圖片來源：筆者提供)

Berghain 為柏林夜店文化中普遍的排隊代表，吸引了大量的關注和興趣。社交媒體尤其是 Instagram 對於此現象的明顯的。Felix Denk 在訪談中提到此種排隊現象是近十年的事情，特別是 Berghain，並且是在各式各樣的社群媒體的影響力下有影響。圖 5-12 為社群媒體 Instagram 關於現場排隊的帳號便是展示 Berghain 排對現象，並加深了對於夜店文化的好奇和認同感。

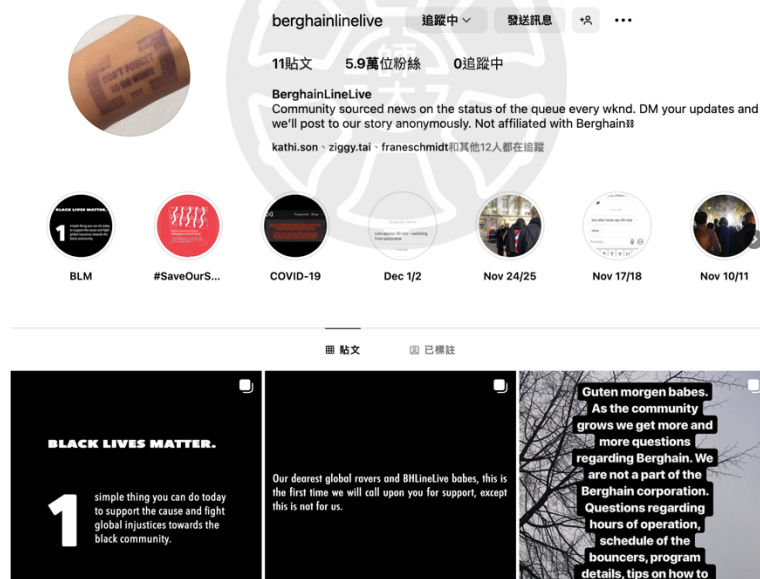


圖 5- 12 關於 Berghain 排隊現場的帳號
(圖片來源：擷取自 Instagram berghainlive 帳號⁴⁹)

筆者以自身居住於柏林期間詢問常客、綜合網路爬文得到以下結論：

⁴⁹ <https://www.instagram.com/berghainlive/>

1. 穿著合宜：前往 Berghain 要避免穿得太花俏或太正式。簡單來說是非主流時尚，穿全黑最安全。
2. 在正確的時間前往：Berghain 營業時間通常是周五、週六至周一早上，但最繁忙的時候通常是周六晚上和周日早上。但週五晚上只會開其中一廳，並非完整的 Berghain 體驗。週六半夜之後是高峰期，筆者根據常客的說法，往往建議在十一點前去排隊或是週日早上。
3. 必須看起來是清醒的：Berghain 並不歡迎看起來太醉、已經嗑嗨的客人。
4. 不要和一大群人去：Berghain 不歡迎大團體，在前面靠近門口時，就算是三個人也會拆成一或兩個人。
5. 靠進門口的時候不要用手機：入場之後也不能拍照，如果在靠近票口時被安管看到在用手機，他們可能會覺得是在拍照。

我們很靠近門口時，有兩個沒有在排隊看起來只是來晃晃的遊客，看似在錄影，其中一個保全衝了過去兇他們，還有一組人拿著專業錄影器材路過，當然也馬上被阻止。（摘自田野日誌 2022.12.30）

其中一個受採訪的台灣觀光客在 Berghain 門口被安管拒絕入場：

那時 Berghain 有三個保全，前面兩個有點頭，最後一個卻搖頭說不。當下的我當然是很難過啊，覺得都特別做了準備。但其實當下我真的很緊張吧！可能眼神透露出我很不安，無法直視保全，看起來很沒自信。

（R9）

筆者在進入 Berghain 之前的心情描繪：

門口站著三到四位安管，一位黑人女生、高壯的白人男性、Sven 站在內側，他們很快地看了我們一眼，但好像又在等什麼似的在交談，我的心情好複雜，我假裝看著保全微笑，但其實根本不敢直視他們，我只是盯著他們兩個人中間的欄杆的貼紙。我清楚的聽得到我自己的心跳聲，

我才不想現在就要回家，也不想被任何人看到我被拒絕。（摘自田野日誌 2022.12.30）

以上兩段描述呈現了 Berghain 夜店門口保全的嚴格與挑剔，進而突顯了夜店本身所具有之獨特性與神秘感。進入這樣的夜店對於參與者來說是一個具有挑戰性的過程，也使得成功進入夜店成為一種象徵，代表著其擁有的品味和次文化資本。同時，這些情節也凸顯了夜店場所的社交動態和情感體驗，使夜店成為一個充滿期待和不確定性的獨特場域。這呼應 Hockens（2017）提及 Tobias Rapp 對於柏林夜店安管的想法，保鏢必須挑出那些適合與不適合的，原因在於，若沒有所謂的門檻，那便沒有什麼特別的。這同時呼應著 Thornton（1996）所認為的，夜店文化就是品味文化，夜店的群眾基於音樂的喜好所組成，夜店因此也會有他們偏好的人群。Jörg, & Schulz（2019）認為一個所屬的圈子會有核心的群體，如那些總是在那的常客。在早期，根據受訪者 David, Sven Marquardt, Berghain 的知名保全曾經在 Ostgut 工作，他總是會認得那些常去的人：

Sven Marquardt 也是 Ostgut 的保鏢。2000 年代的 Ostgut，我記得我們插隊了，有人對著我們大喊，嘿，他們插隊了。但有趣的是，Sven 幫助我們進去，並要求對我們大喊大叫的人走到後面。（R1）

筆者在 2022 年十二月底參與 Berghain 跨年的派對：



圖 5- 13 Berghain 的新年入場票
(圖片來源：筆者友人提供)

HAPPY NEW YEAR MAY WE ALL HAVE A VISION NOW AND THEN OF A
WORLDWHERE EVERY NEIGHBOR IS A FRIEND

新年快樂 願我們時不時地擁有一個每個鄰居都是朋友的世界的願景

Hockens (2017) 認為次文化需要有參與，而不只是旁觀，這便可以解釋，作為次文化的一部分，需要積極地次文化之實踐、價值和規範。僅僅對次文化有興趣是不夠的；要真正屬於次文化，必須參與。在柏林 Techno 場景的次文化語境中，這是指的是對於如同儀式般的參與：對於此音樂的喜好、活動參與，特定的時尚。

此種「希望被接受」的感受：

我覺得自己還沒有到，Berghain 的吸引力讓我覺得只是我還沒有到，我會願意讓我自己改變。(R9)

以及筆者自行接近門口前的觀察：

越接近門口時，我注意到原本較大群的團體都拆成兩個兩個一組的排隊

靠近門口時很明顯會安靜下來，沒有人在用手機，在保全的視線範圍內大家似乎是近全力的在表現自己。（摘自田野日誌 2022.12.30）



圖5- 14 Berghain 門口
（圖片來源：筆者友人提供）



圖5- 15 Berghain 門口
（圖片來源：筆者友人提供）

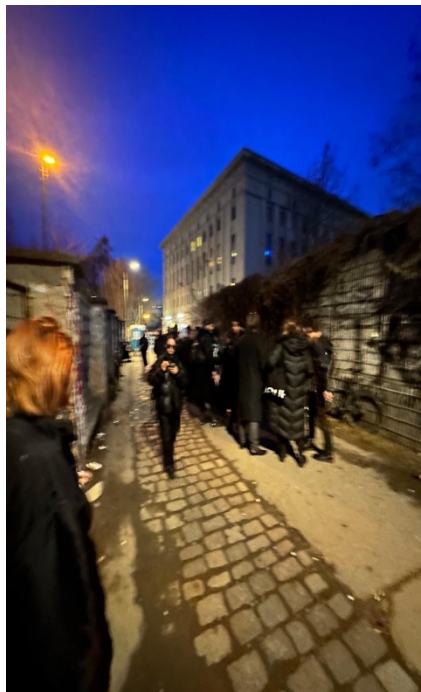


圖 5- 16 Berghain 隔天早上
(圖片來源：筆者友人提供)

綜上所述，進入次文化場景為接受和歸屬的有力象徵。儘管入場規定有時是任意的，但它們作為一種區分內部人和外部人的方式，建立了一種選擇性的入場卷，進一步鞏固了社群的身份和價值觀。通過這些入場規定機制，參與者不僅展示了他們對場景的投入和承諾，同時也展現了他們的鑑賞力和品味，因為被接受進入這些獨特的空間被視為特定文化知識的標誌。以這種方式，次文化場景的參與可以作為品味和文化再現的形式。

第四節、舞者消費實踐：風格與部落共感

「由於新的後現代的出現，原本的次文化和階級不再概括語境，新的包容性流行音樂和舞曲文化出現了，這便是銳舞文化和夜店場景」(Schiermer et al., 2021) (頁 9) 在消費主義盛行的年代，當期的舞者追尋什麼？本節將探討舞者如何在場景中形成群體，他們如何創建群體規範和儀式，以及他們如何使用這些社群來表達他們的身份和價值觀。筆者在此段將從風格出發以及在銳舞文化中廣泛使用的娛樂性藥物討論舞池中群體的凝聚力。

風格的聚落

Benett (1999) 強調 Maffesoli 的新部落主義與二戰後不久的大眾消費主義的起源有著緊密的關係。換言之，在大眾消費主義興起之後，次文化一詞逐漸不再適用，新部落逐漸取代之。如現代社會中，文化群體的集結方式並非由階級出發。劉維公 (2006)，提及「越來越多的消費者出自於美學意識而非階級意識，產生集體的歸屬感」(頁 218) 我們便可以理解，歸屬感非由既定的階級所凝聚，而是「美學」的集體感受力。凝聚社會群體的力量之一是「風格」。(Schiermer et al., 2021) 指出，風格是一種引人注目的表達方式中，是為了挑起、引起注意並表達對主流文化和主導價值觀的不服從，被理解為一種批判性的交流形式

本研究的個案中，穿著全黑前往柏林 Techno 夜店是一個常見的模式：

當時，要去 Berghain 之前在網路上爬文，或是詢問常去的朋友該怎麼穿。雖然跟平常穿的其實不會差太多，我平常也很常穿全黑，就好好做自己囉。（R9）

以前剛認識 Techno 的時候，活動文宣、專輯封面、服裝風格都是黑色，便有了這樣的理解：Techno 派對是黑色的風格。（R8）

劉維公（2006）「不同美學主張的人，對同樣的事物會有不同的體驗...體驗是經過生活美學加工的結果。」（頁 260）此種美學感會使舞客之間產生「歸屬感」與「屬於團體」的感受。全黑的服裝是 Techno 活動的整體氛圍，穿著黑色作為美學部落的現象非常普遍。黑色反映了其黑暗而前衛的性質。Techno 舞客經常選擇穿著全黑的服裝，從衣物到配飾，創造了一種視覺上的統一。這種黑色美學作為自我表達的方式，同時也是向外界展示他們對 Techno 部落的隸屬感。它代表著對傳統規範的反叛，對地下文化的接納，在群體之間產生歸屬感。

部落共感

夜店文化提供的並非實體的商品消費，而是作為「體驗」的一種，是情感和想像的空間。Malbon (2002) 認為夜店文化是體驗性消費的例子，這種消費形式並不會帶回實物，但仍可以產生重要的記憶、情感體驗和想像空間，這些也是身份認同和生命力的來源。筆者收錄自身與舞客對於此種共感性的感受：

我愛跳舞。作為一個青少年，我覺得在某種程度上總是與團體脫節。從那時開始我改變了。我覺得我終於成為了某個群體的一員。（R1）

跟我期待的一樣吧，就是派對呀，但就是音樂比台北的鐵趴更棒、舞客更投入、氣氛更好。（R9）

我覺得在台北很習慣都高比例的台灣人，一開始以為會不太習慣那邊的環境，但卻發現在舞池裡，氣氛很好的情況下，馬上可以融入。（R8）

事後回想整段經驗，我記得我們應該剛好五組進去的唯一一組亞洲人，在進去之後，舞池裡我記得種族/ 膚色比例來說算是很多元。我一直有看到亞洲人、非裔、白人不等。在詢問去過的台灣舞客的經驗當中，如果是亞洲人被拒絕的機率不高。因此在舞池裡很少會不自在，以高矮胖瘦、膚色的外在條件來說，在 Berghain 裡其實非常多元，反正就是什麼都有。（摘自田野日誌 2022.12.30）

以上描繪突顯了舞池中的多元性和「部落共感」的概念。在台灣舞客的經驗中亞洲人被拒絕的機率不高，強調了舞池中的包容性和人們在其中感到自在的經驗。舞池中無「他者」感受的論述，並展示音樂場景在超越種族和外在條件上的多元性，此種包容性消解了「他者」的感受。

...重點在於關於成為被允許成為團體的一員，並轉換於自身感覺和群體之間。是一個可以忘我的空間，即使只是片刻（Malbon, 2002; Maffesoli, 1995; Pile, 1997）。（頁 189）

在 Tresor 的舞池裡人們會所有人個體的消失，而是所有人的融合在一起，形成一個完整的整體。（R8）

我常常覺得在 Techno 音樂裡找到自己，對我來說是家，每個週末尋找屬於我的地方。（R9）

反正我就是每個週末都在那裡。（R1）

綜上所述，夜店消費是身份認同的重要組成部分。除了身份認同，舞客往往追尋音樂的轉瞬之間。上述對話描述了在 Techno 群體中成員的角色，並在自己的自我意識和團體之間過渡的過程。在 Techno 邀請個人放開束縛、沉浸在當下的舞池。在這個空間裡，時間和個人身份的限制瞬間消失，在這個轉瞬即逝的時刻，舞客在舞池裡體驗到一種深刻的解放感，在個人表達和集體團結的和諧融合

中找到慰藉。夜店的這些空間被用於思考、反思自己的生活，也可以在與日常生活大多數其他社交空間不同的形式下體驗他人和「他者」，並在想像和與不確定空間中存在一個世界（Malbon, 2002）。當電子音樂發揮其魔力時，同樣地，經常在藥的作用下，人們進入了一個狀況(zone)。如同 Borneman & Senders(2000)所指出的：

在這個區域，人們可能會在宗教儀式中體驗到附體的感覺。在這個狀況產生的感覺主要是非語言的，取決於參與銳舞的幻覺力量。（頁9）

對許多參與者來說，迷幻藥是派對的一個基本要素。可卡因、LSD、大麻、酒精，甚至紅牛能量飲料都在菜單上。但 Ecstasy(搖頭丸) 是最受歡迎的藥物，繞過它的使用 Ecstasy，一種快樂的方法。喚起人們的共鳴，使整晚的舞者充滿活力（perry, 2019）。

我自己都是用搖頭丸用到有點太嗨了的時候就會用 Speed（安非他命）把自己拉回來，讓我自己清醒一點，這可以讓我星期六到星期天都可以不用離開 Ostgut。偶爾中間可能會回家洗個澡、吃個東西，再回去跳舞。（R1）

那種感覺像是飄起來飛，每次都可以到達一個新高度。（R8）

筆者透過實際參與，以自身經驗出發

從高處放眼望去大家各自在自己的狀態搖頭晃腦，這裡最適合的成語絕對是「群魔亂舞」，音樂帶著集體的意識一起到了遠方。我與友人進去之後便在廁所分了一些藥，不久之後，紅色、藍色、白色的光跟著拍點在人群身上柔和開來，原本冰冷暴力的氛圍瞬間變的充滿了愛和包容。（摘自田野日誌 2022/12/30）

我回過神來，眼睛努力的對焦，大家眼睛裡有種迷離，我好像跟他們是在同一艘船上。喔對，搖頭丸是「we drug」是吧。煙霧瀰漫，一瞬間的

我發現了我和其他休息區每個人的共同點，奇怪的能量在彼此之間流動。上一次有這種感覺是在台北的 Final 的沙發區，用完一條 K 之後坐在那裡半小時，突然發現我懂了時間。（摘自田野日誌 2022/12/30）

忽然間覺得像回到台北一樣，那是一種最熟悉的感覺，Tresor 主舞台的天花板很低，音樂通隆通隆的把我包了起來，紅色的光好溫馴，大家看起來都好友善，好舒服，我早就忘記我在哪裡。（摘自田野日誌 2023/1/21）

或是對居住於柏林，工作於 RSO 的 Francesco，對他來說是一種「冥想」

對我來說，作為一個舞客是一種冥想方式，一點點的藥就可以在舞池裡跳舞...在自己的世界裡...只屬於我自己... (R5)

綜上所述，風格形成新部落形式的聚落並加載於消費者之間的互動。而消費體驗進而產生在參與者中培養歸屬感。在這個共享的音樂體驗中，舞客們存在於 Techno 的節奏之間，彼此的差異變得微不足道。當差異被遺忘，而取而代之的是一種強烈的連結感和共感性，舞池成為一個只為音樂而存在的共同體。

第五節、現況

近年來，柏林 Techno 音樂場景面臨著許多挑戰。筆者藉由居住於柏林期間採訪柏林夜店公會總經理 Katarin、RSO 酒保 Francesco、郵票小姐以及 *Die Klang der Familie* 作家 Felix Denk，筆者將以上三位訪談資料綜合分析之後得出以下三個概況。

社群媒體影響下的 Techno 文化

Hockenos (2017) 指出，柏林的電子音樂從地下的轉變到吸引大眾的次文化反應此問題：利潤與創意與酷到什麼時候會相抵觸？音樂無不是社會的產物，順應著一個大環境下的脈絡走著，三十年來，柏林 Techno 音樂場景經歷了遽變。Francesco 認為，作為城市指標的 Techno 夜店開始收到政府的一些贊助之後，他認為這種狀態，無法稱之為地下 (underground) 文化。Techno 除了變成一種很流

行的風潮，成為 TikTok 話題，更是一個賺錢機器。Francesco 所提到的抖音（TikTok）為下載數量極高的影片分享平台，Techno 在近年成為 TikTok 主要話題之一。雖然社群媒體能增加曝光率，此種原本發跡地下的音樂文化似乎成為社群媒體片面式的影片。可能是十五秒到三十秒的影片，內容為去 Techno 派對要「怎麼穿」或是一些「舞步教學」。在圖 5-17 留言區可以發現有人諷刺他們為「TikTok Ravers」或是形容此篇內容令人感到尷尬、反感（cringe）、很做作。圖 5-18 為擷取同時與柏林 Techno 1989 年發跡的電子音樂雜誌 Groove, 在 2022 年發表此，提到「在 TikTok，Techno 已經成為一種趨勢。這對音樂和次文化有什麼影響？答案很複雜」。

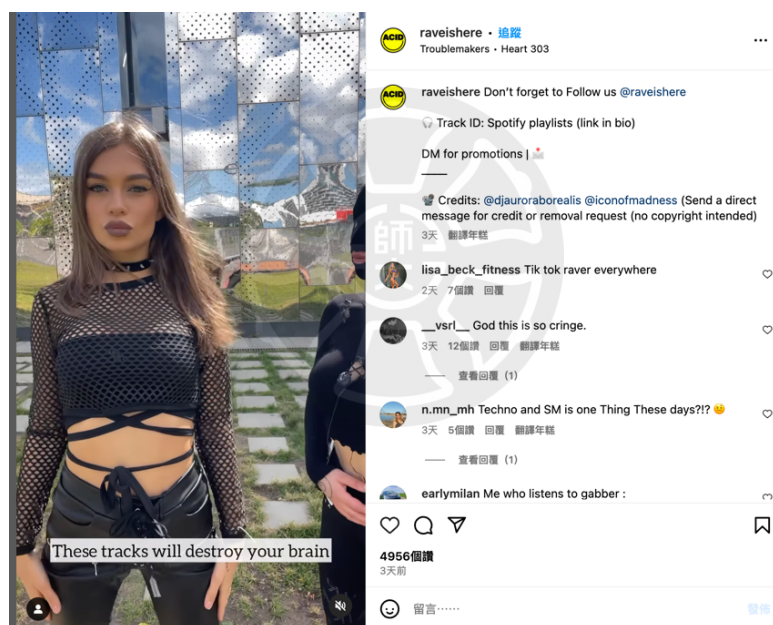


圖 5-17 社群媒體上的 Techno
(擷取自 Instagram⁵⁰)

⁵⁰ <https://www.instagram.com/raveishere/>

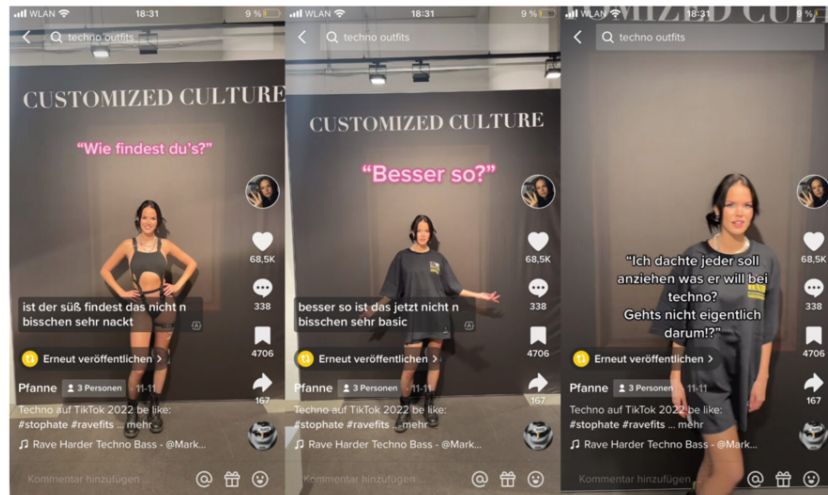


圖 5- 18 Techno 成為 TikTok 話題

(擷取自 Groove 電子雜誌⁵¹)

標題 (Techno on TikTok: fast glasses and a lot of cringe)

筆者認為，此種片段式的社群媒體資訊削弱了 Techno 音樂的真實性和反叛性質，尤其是當此種音樂文化流於「Techno 穿衣風格」的表面形式: Techno 成為懶人包的形式以及 Tik Tok Ravers 無趣日常的影片背景音樂。除了 TikTok，Techno 目前也十分廣泛的出現在其他社群媒體上。郵票小姐也指出，一些社群媒體的活躍度使得 Techno 文化失去音樂性，大家只剩盲目地追逐一個品牌的建構。Felix Denk 則是舉了一個例子，譬如知名電子音樂 DJ Peggy Guo，這個 DJ 如何被行銷，多少反應出當期的 DJ 想要紅必須在社群媒體上「有個樣子」。

疫情衝擊與通膨現象

郵票小姐在訪談中提到，疫情之後 Techno 文化經歷了重新排列組合，聽眾想要新的東西。同時，烏克蘭與俄國戰爭的關係，運費提高，唱片變貴，對許多音樂人來說成本不斷提高。同時，疫情重創柏林夜店文化產業。筆者在居住於柏林時採訪柏林夜店公會的總經理 Katarin，她提到疫情期間對夜店文化產業所產生的影響依然持續存在，這讓人們不得不面對著一系列的挑戰和困境。柏林夜店公所發起的活動試圖重振當時受重創的音樂場景，並發起「Tag der Klub Kultur」系列的活動：

⁵¹ <https://groove.de/2022/12/08/techno-auf-tik-tok-schnelle-brillen-und-viel-kringe/>

疫情本身已經很瘋狂了，由於疫情病造成的負面影響，一些人可能會轉職，導致夜店工作人員在重新開幕時缺乏公作人員。一般來說，成本上升，夜店受到影響。例如電費、藝術家費用，兩倍、三倍，所以夜店需要提高門票，誰能負擔得起，誰會被排除在外呢？...因此，「Tag der Klub Kultur」是我們三年前開始的一個緊急項目，由於夜店的關閉，我們開始幫助夜店文化，現在已經成為柏林夜店和音樂團體的永久文化獎，我們每年能夠為 40 個夜店和團體提供 1 萬歐元的獎勵，我們在參議院和音樂委員會的合作下發展這個項目，開拓了資金應該如何分配的視野。（摘錄自與柏林夜店公會訪談）

Tag der Klub Kultur 最初是柏林的夜店在其生存受到威脅時的一個重生標誌，後來成為一個成熟的文化節日，每年作為柏林的夜店和音樂團體的文化藝術活動（翻譯摘自官網⁵²）。

城市仕紳化使夜店熄燈/ 遷離市區之可能性

Scholz (2020) 在德國之聲新聞稿提到：

...商業化，加上城市內的夜店因為租金上漲無法待在市區，使得柏林的派對場景面臨嚴重壓力。2019 年，以癖好派對知名的 Techno 夜店 KitKat，就曾經宣布，可能不得不關閉在柏林市中心的場地。

KitKat 與目前的 Tresor 位於十分接近，同時作為具有高度指標性，以及度赤裸的派對之名，然而昂貴的租金，此種夜店是否能在市中心生存？

Neumann (2023) 指出：

...數千名示威者在柏林市中心舉行了「誰擁有城市」(Wem gehört die Stadt?) 的 Tanzdemo⁵³ (舞蹈形式的抗議)，而警方則報告有 900 名示威者。抗議活動由左翼黨組織，針對的是計劃在 Ostkreuz 修建的 A100

⁵² <https://tagderclubkultur.berlin/en/>

⁵³ 德文 Tanzdemo 由舞蹈和示威兩個字組成

高速公路。來自柏林夜店和活動行業的組織者擔心位於該路線上的夜店會因此熄燈。他們說，計劃中的柏林 A100 城市高速公路延長線計畫威脅著 About Blank, Else, Club Ost, Oxi 和 Void。該倡議的發言人向柏林的新文化參議員 Joe Chialo 發表演說：「我們要求新參議員保護開放空間和非常規文化。柏林（夜店）的流離失所和混凝土化不是自然規律，而是政治」。

此篇„Wem gehört die Stadt?“: Tanzdemo gegen Clubsterben in Berlin 2023 年的新聞稿反應出 Klub Sterben（夜店熄燈的現象）⁵⁴ 如柏林夜店公會所指出的：

我們稱之為“clubs sterben”（夜店消亡的現象）已經持續多年，這反映著我們正在失去越來越多的夜店。這種發展是夜店委員會面臨的最大問題，例如找到一個合適的價格和條件的場所以創造夜生活。當我們考慮何種夜生活時，想像將來夜生活仍位於市中心而非郊區是至關重要的，資本主義正在改變遊戲規則，商業化和有錢人的夜生活更容易存在，而擴展提供多樣性的小型項目會受到威脅。這是柏林夜店公會所面臨的挑戰。

（摘錄自與柏林夜店公會訪談）

根據柏林夜店公會提及，近年來最大的問題為 Gentrification 所影響的夜店熄燈現象；更是明確指出，房地產和仲介將 Underground 文化作為行銷工具，隨著租金的高漲，夜店可能會向郊區移動。Felix Denk 也在訪談中提及：

柏林現在越來越貴，夜店的票價也跟著漲價。二十年前沒有經濟壓力，柏林以往比巴黎、慕尼黑便宜得多，但現在已經不是這樣了。（Felix Denk）

柏林夜店公會與 Felix Denk 皆提到，柏林的空間還容得下創意嗎？還容得下在市位於市中心的夜生活嗎？當夜店需要高價門票時，變成是誰可以負擔的起？對於柏林夜店場景的未來，以下是一種可能的預測：隨著柏林持續吸引大量的遊客和舞者，夜店場景可能會繼續面臨空間壓力。市中心的夜店可能面臨土地和租金成本的上升，這可能導致一些夜店被迫遷移到城市的邊緣或其他區域。隨著夜

⁵⁴ Klub sterben 直譯為夜店之死，意旨夜店被迫關閉的現象，筆者將之譯為夜店熄燈現象

店門票價格的上漲，可能會出現此種趨勢：高價門票可能會導致某些夜店變得精英化，吸引到擁有資本卻是缺乏音樂品味的群眾。或許次文化早已成為品牌特徵，仕紳化使得次文化一詞加速失序原意與變質。這也引發了另一方面的反思，夜店是否還能保持原始的叛逆和創新精神，是否夜店場景還能容納那些真正追求音樂的人。如此一來，柏林的夜店場景或許會在融合商業與創意、精英化與保持次文化特質之間尋找平衡。

第六節、小結

本章試圖聚焦在柏林 Techno 音樂場景觀光化之後的發展，並從商業化、產業化、柏林夜店公會的出現談起：柏林 Techno 音樂場景從次文化轉變為一個受歡迎的觀光景點與產業化之現象。筆者在此章將聚焦在 Techno 音樂場景兩千年之後的發展。在愛的大遊行知名化、廉價航空的出現等原因吸引了大量的舞客前來朝聖。筆者在此章將其至於音樂觀光的脈絡梳理。透過柏林政府觀光局官網的資料如 Berghain、Tresor 等夜店在官方網站之再現強調其歷史重要性，當地政府以完善的資料與系統介面使 Techno 文化再現於音樂觀光，為城市觀光形象重要推手。透過柏林夜店公會推行的 Bau (NVO)，更是能理解柏林夜店文化致力於場景的文化透明、公開、謹慎。

而，這便吸引為了 Techno 音樂場景而前往柏林的觀光客，筆者將他們解讀為 Techno 觀光客。這些 Techno 觀光客到了柏林有著特定的觀光模式：他們想尋找當地的音樂場景，想要「像當地人一樣」的派對。筆者藉由檢視舞客們的(次)文化資本，頗析入場規定作為場景中的資格審視。嚴格的入場規定，是柏林 Techno 音樂場景的另一個共同特徵。筆者藉由居住於柏林期間進行田野調查時，實際體驗特殊的入場規定，並以 Techno 音樂場景中的 Berghain 為例。其入場規定再現 Techno 場景中的社群感並承載次文化概念有關的元素，並且創造社群安全和私密的空間。為了在社群創造一個安全和包容的環境，聚集並建立了彼此之間的連結和認同感，同時也通過這些社群來表達自己的身份和價值觀。這種共鳴使得這些遊客、舞客能夠在柏林的夜店中更容易融入和獲得身份認同，同時與主流派對和其他遊客區分開來。最後，以現場參與者及筆者自身經驗出發探討消費中風格與聚落之再現。筆者在對台灣觀光客進行採訪時發現次文化資本累積在場

景之重要性，此種微形式，藉由風格與次文化資本所累積而來的舞客聚集起來，舞客對場景的體驗使他們感受群體中的歸屬感，進而形成微形式的部落。

然而，柏林 Techno 音樂場景的現狀正處於變動之中。首先，Techno 不再地下早已不是近期的現象，這幾年出現的 TikTok 使得此現象更是明顯。Techno 一詞在此種背景下被消費：強調身體體驗的音樂流於網路上虛擬的短片。再來是通膨、空間短缺影響著場景的原始特徵，筆者在 2022 末居住於柏林期間發現此城市不再「arm aber sexy」（貧窮但性感）。柏林面對歐洲能源危機、烏俄戰爭導致整體物價上漲。許多搬入柏林面對的第一個問題是「找不到房子」：柏林的空間明顯不夠，夜店往郊區移動，上漲的租金被迫讓「夜店熄燈」。



第六章、結論

本章欲在地一節回應第一章研究問題，討論研究對象柏林 Techno 音樂場景曾經作為次文化，從柏林圍牆倒塌後梳理關鍵歷史到觀光景點的轉變。同時分析柏林 Techno 音樂場景音樂與空間特性，以及 Techno 社群、Techno 觀光客的消費實踐。第二節將提出研究限制以及預期貢獻。

第一節、研究成果

筆者出於自身喜歡派對、並往往被那種有點粗獷、神秘的氛圍吸引。在搜集相關資料時發現柏林 Techno 音樂場景作為此種音樂風格之重要性。筆者利用交換生期間參與 Techno 夜店進行田野，記錄下現場精彩動人的時刻。並藉由採訪九位參與者分析其歷史形成大事件以及消費展演分析。筆者在居住於柏林時進入田野，藉由自身經驗體驗現場空間氛圍。音樂產業順潮而動，近十年來，柏林早已是以音樂場景作為觀光景點的派對之城，吸引了來自世界各地的音樂愛好者，使其不僅成為熱門的旅遊勝地，也成為 Techno 音樂的文化中心，此場景不斷發展並激發新一代 DJ 和舞者。柏林 Techno 音樂場景在國際之間、或是喜好電子音樂的圈子中有著相當高的知名度。

一、柏林 Techno 音樂的歷史形成與建構

柏林 Techno 音樂場景的誕生與柏林圍牆倒塌有關，是 Techno 在柏林萌生的關鍵。筆者首先整理相關歷史文獻資料，並在柏林交換生期間藉由採訪柏林當地作家 Felix Denk 獲得 Techno 地景的關鍵事件形成資料；以及九零年代末期的參與者 David 獲得當時的場景之現況以撰寫第四章第一節內容。故歷史資料難單純以時間線做分析，筆者以關鍵的重大事件分類。首先，圍牆倒塌之後而形成戰後空間浮現成為音樂場地的養分；再來是 Techno 音樂風格轉變的重要推手 Tekknozid：東西柏林的人在舞池舞動，參與這場盛宴的人化身為舞者，不分種族、性別、東邊、西邊、一同抵達政治想像的彼岸，再現柏林統一的音軌；另外，作為跨本地場景的例子，底特律 Techno 在柏林落腳，推著 acid house 正式轉為柏林 Techno 屬性之風格。另外，在愛的大遊行推波助瀾之下，吸引許多遊客到了柏林，使柏林的 Techno 世界知名。人們隨著重拍所舞動，體現的是當時剛統一的柏林，音樂成為媒介，舞蹈成為超越語言的表達形式。在那慶祝的氛圍裡，除了

遊行自身的歡慶，其背後承載的是更大的政治理想。藉由電子音樂、狂歡、極喜式的慶祝、舞蹈實踐理念。

筆者接著分析 Techno 音樂之特性，Techno 音樂的機械性體驗是其獨特之處。透過運用節奏的重複和聲音的重疊，Techno 創造出一種極富吸引力且高能量的氛圍。另外，Techno 音樂具有明顯的去主角的理念。在 Techno 場景中，沒有明確的中心權威。筆者藉由居住於柏林期間採訪兩位居住於柏林的 Techno DJ，進行深度訪談法已理解 DJ 在舞池中的角色，並得出此結論：DJ 是氣氛引領者，透過選擇和混音不同的曲目、調整節奏和氛圍，他們的表現和選曲能夠直接影響到聽眾的體驗和情感共鳴。在舞池中造出一個獨特的音樂旅程，引導聽眾進入不同的情緒和感受中。他們透過音樂的選擇和混音技巧，這種去權威化的理念使得 Techno 場景成為一個平等氛圍的空間。另外，這種機械性的律動與現代社會中的高度科技化和機械化趨勢相呼應，同時體現了 Techno 音樂在文化上的創新性和前衛性。當人與機器相互作用，遇上柏林夜店長時間的營業時間：48 小時、72 小時的派對，便成為柏林 Techno 音樂場景現場之特色之一。

筆者藉由親自進入田野，透過實際走訪 Bergahin、Boros Bunker、Tresor、Kraftwerk，在現場實際觀察與體驗。柏林 Techno 夜店的存在與該城市曾經的重工業發展有關，許多廢棄的工廠空間被轉化為夜店場所為場景現場特色之一，筆者將之解讀為異質空間再現，讓人們與非現實生活對話；舞客在非傳統的環境中表達自己、體驗音樂。另外，柏林 Techno 場所的空間及燈光技術、工業美學和強大的音響系統。氛圍元素增強了感官之旅，將參與者帶入一個不同的境界。創造出所屬的柏林風格，在這樣的空間裡，筆者將之解讀為「短暫的失序」場所，在此空間人們進行解放：吃藥、搖頭、瘋狂地跳舞，與現實世界對立。柏林的 Techno 音樂場景建構是一個融合了音樂、社會和文化的綜合過程。從發跡至今，它不斷變化和演進，塑造了一個獨特的場景和文化運動。

二、柏林 Techno 音樂場景之轉變

柏林 Techno 場景初期很野、戰後的柏林自由、混亂、瘋狂、充滿了顛覆性、沒有人知曉未來如何，大家顧著追著派對跑。然而，柏林 Techno 音樂場景經歷了令人矚目的轉變。旅遊業蓬勃發展，愛的大遊行吸引了大量來自世界各地的音

樂愛好者和派對遊客。柏林以其獨特的夜店文化和電子音樂場景成為了熱門的旅遊勝地。本研究以「轉變」去探究，在消費主義主宰的當代，次文化在許多學術討論中早已消逝。或者說，次文化往往會有一個時間性，故次文化往往是以主流價值對立，隨著時間的推移、社會的轉變，次文化的價值觀會「出現」也難以「保存」。一地的場景和次文化受商業化的侵蝕、社群媒體的交互作用下使得舞客和當地人對場景的體驗發生了變化。在消費主義主宰的當代，隨著觀光客的湧入和商業利益的增加，音樂場景和次文化本身與觀光之間存在著根本的矛盾。柏林夜店公會在兩千年初的出現，可被解讀為主流的認可。柏林 Techno 音樂場景不再神秘，Berghain 出現在指標夜店排行榜上，夜店變成了成為營運很久的商業機構，整個商業運作模式成熟化：柏林地下文化早已成為包裝和行銷的一種模式。簡而言之，自兩千年以來，從一個純粹的次文化轉變為一個備受歡迎的觀光景點。

要能夠成為觀光景點，柏林 Techno 音樂場景必有 Urry 在觀光語境中所擁有的「與眾不同」之處。因此，從次文化發跡的柏林 Techno 場景，主打著「柏林 Techno 風格」成為最知名的特色。同時，柏林府也扮演著 Techno 音樂場景之推手，作為城市的形象建構。例如筆者在第五章所舉的例子：柏林觀光局官網。從官方文本的論述中可理解 Techno 音樂場景作為觀光資源之重要性。呼應 Gibson & Connell (2005) 所指出音樂觀光的實踐：當地政府以 Techno 音樂相關場所成為吸引遊客的策略。柏林 Techno 音樂場景已不再是一個純粹的次文化，而是一種以次文化為特徵的觀光現象。近期，柏林夜店場景的未來受到城市變遷的士紳化趨勢所影響。隨著夜店門票價格的上漲，高價門票可能會導致某些夜店變得精英化；另一方面，這也可能引發獨立、地下的文化是否對是否能生存於房價高的市區。柏林的夜店文化根本的反叛性逐漸消逝的同時，更需要確保夜店仍然對各個社會群體開放。將來柏林夜店場景的發展將取決於各種相關因素的權衡，包括城市規劃、政策制定以及社群的參與。在保持創意和獨特性的同時，努力維護夜店的對抗性和平等性將是關鍵。

三、舞客社群形塑與消費實踐

那些以觀光形式參訪柏林的遊客，以及電子音樂愛好者將柏林 Techno 音樂場景視為觀光景點時，觀光客們如何尋找他們的「後台」？此種有別於傳統的觀光模式的文化資本為何？當地的場景如何回應此現象？將是此段的主要焦點。筆

者在第五章將柏林 Techno 音樂場景放置於音樂觀光的脈絡中。藉由採訪參與柏林 Techno 音樂場景的台灣舞者得知此結論：觀光客們跳上飛機，將 Techno 音樂場景，尤其是 Berghain 視為朝聖的應許之地。一種音樂觀光模式產生：這些為了 Techno 音樂場景而前往的觀光客們可解讀為以音樂為主角的旅遊目的，他們或許會經過一下猶太紀念碑，卻是花較多的時間在十字山一代逛黑膠店，並詢問當地人好玩的派對在哪裡。

筆者進入田野發現，場景中的舞者們再現 Maffesoli 新部落之概念。在現代社會中，既有的傳統社會結構逐漸瓦解，人們轉而尋求更小型、更基於情感和共同價值的社會群體。這些新部落是由共同興趣、經驗或價值觀聚集的組織，並透過互動和歸屬感相互作用，而建立彼此之間的連結，在舞池現場交織出跨越語言、種族的動人時刻。然而，這些舞者往往是經過次文化資本的篩選。筆者藉由居住於柏林時親自進入田野以及網路綜合爬梳發現其特殊現象：Techno 夜店排隊往往必須長時間等待、不能拍照、建議穿著全黑、還有著極高機率被拒絕入場的可能。筆者認為此種入場規定是一種次文化資本作為資格之審視之再現。在與台灣觀光客進行訪談時，發現這些 Techno 觀光客往往皆會為了進去那神聖的圈子，進而遵循這些「規則」。同時，藉由累積次文化資本，尋求在夜店場景中的身份認同和認可。次文化資本在此包括對 Techno 音樂的深入了解、對 DJ 或是活動的追蹤、對場景的瞭解和參與、用藥經驗等等。簡而言之，這些舞者們並非往往單純「慕名而來」，而是「有備而來」，在音樂觀光的脈絡下，他們希望自己像個「當地人」尋找並且參與當地的音樂場景中的「真實」，有別於那些因為柏林夜店知名度高而「路過」的「觀光客」。

柏林的 Techno 音樂場景成為觀光景點後，社群媒體的介入不僅向全球觀眾展示音樂、風格和生活方式，同時也對原有的次文化帶來了挑戰。儘管提高了能見度和知名度，但虛擬參與影響了場景的神秘感和真實性，進而削弱了 Techno 音樂的實際體驗特色。對柏林的 Techno 音樂場景造成了潛在的威脅，可能導致原本獨特的地下文化受到稀釋和同化的影響。值得注意的是，社群媒體本身已經成為全球現象，對台灣的地下音樂場景也難以避免其影響。諷刺的是，場景本身與觀光現象之間正如同悖論式的共存，衍生出了複雜而值得深入探討的問題。

第二節、研究限制

首先，Techno 一詞本身隨著社會環境、音樂產業不斷地加入新元素，是包容性高地詞彙，因此也難以界定。另外，是柏林 Techno 音樂場景中的實際夜店數量，故指標性高的是固定幾間，新型音樂空間同時也在浮現，因此，音樂類型 Techno 已存在著許多不同的看法，所謂「純正的」Techno 為了應和整個音樂市場有所改變。同時，音樂場景自身包含不只夜店，還有不定期的戶外銳舞、遊行等等，筆者在 2022 年底至 2023 年初走訪是冬季，故主要參與的活動為在夜店舉辦的形式，多少影響研究內容，無法全面性的包含場景的疑慮。最後是翻譯上的問題。部分專業詞彙在英文和德文已有固定用法，在中文的語境中較難完全準確表達相關概念和訊息。

預期貢獻

筆者研究論文的預期貢獻在於填補中文在柏林 Techno 音樂場景文獻資源的匱乏。由於繁體中文領域關於 Techno 音樂場景的文獻資料相對較少，筆者致力於收集、整理和分析相關的中文文獻，以促進中文讀者對 Techno 音樂場景的理解和研究。藉由翻譯和分析相關的英文和德文文獻，將這些有價值的訊息轉化為中文資源。這將有助於中文讀者更好地理解 Techno 音樂的發展、文化背景和社會影響。Techno 所乘載的意識形態，除了在本研究中以柏林作為例子，其實在台灣也有所屬的群體屬性。尤其在台灣，「夜生活」、「派對」、「次文化」詞彙往往會被標籤化或是污名化。誤會往往出自於不理解，筆者期待，或許不至於到改變他人的想法，但每個群體的意義與價值，都值得被尊重。

參考文獻

中文文獻

- Corrigan, P. (2010)。消費社會學 **consumer culture** (王宏仁譯)。台北市：群學。
- Featherstone, M. (2009)。消費文化與後現代主義 **Consumer culture and postmodernism** (趙偉奴譯)。台北縣永和市：韋伯文化國際。
- Urry, J. (2007)。觀光客的凝視 (葉浩譯)。台北市：書林。

- 王志弘. (2016). 傅柯 **Heterotopia** 翻譯考. 地理研究, (65), 75-105.
- 林其蔚 (2012) 。超越聲音藝術：前衛主義、聲音機器、聽覺現代性。台北市：藝術家出版社。
- 林金定, 嚴嘉楓, & 陳美花. (2005) 。質性研究方法：訪談模式與實施步驟分析. 身心障礙研究季刊。3 (2) , 122-136.
- 劉維公 (2006) 。風格社會 = **The lifestyle society** 。台北市：天下雜誌出版。
- 潘慧玲. (2003) 。社會科學研究典範的流變. 教育研究資訊。11 (1) , 111-143.

英文文獻

- Anderson, B. (2009) . Affective atmospheres. *Emotion, Space and Society*, 2 (2) , 77-81.
- Bader, I., & Scharenberg, A. (2013) . The Sound of Berlin. *The Berlin Reader*, 239.
- Bennett, A. (1999) . Subcultures or neo-tribes? Rethinking the relationship Between youth, style and musical taste. *Sociology*, 33 (3) , 599–617.
- Bennett, A., & Peterson, R. (2004) . *Music scenes*. Nashville, TN: Vanderbilt University Press.
- Biehl, B., & vom Lehn, D. (2016) . Four-to-the-floor: The Techno discourse and aesthetic work in Berlin. *Society*, 5 (6) , 608–613. <https://doi.org/10.1007/s12115-016-0083-8>.
- Borneman, J., & Senders, S. (2000) . Politics without a Head: Is the "Love Parade" a New Form of Political Identification? *Cultural Anthropology*, 15 (2) , 294-317. Retrieved June 22, 2021, from <http://www.jstor.org/stable/656578>
- Bourdieu, P., (1984) . *Distinction*. Cambridge, MA: Harvard University press.
- Braun, S., (2019) . 1989: How reunified Berlin birthed a club culture revolution | DW | 01.11.2019. [online] DW.COM. Available at: <<https://www.dw.com/en/1989-how-reunified-berlin-birthed-a-club-culture-revolution/a-51017498>> [Accessed 29 June 2021].
- Butler, R. W. (1990) . Alternative tourism: Pious hope or Trojan horse?. *Journal of travel research*, 28 (3) , 40-45. Channel View Publications.

- Cohen, E. (1987). "Alternative tourism"—A critique. *Tourism Recreation Research*, 12 (2), 13-18.
- Collin, M. (2018). *Rave On: Global Adventures in Electronic Dance Music*. Serpent's Tail.
- Connell, J., & Gibson, C. (2003). *Sound tracks: Popular music identity and place*. Routledge.
- Edensor, T., (2015). Light design and atmosphere. *Visual Communication*, 14 (3), 331–350.
- Foucault, M. (1967). Of other spaces, Heterotopias. *Diacritics*, 16 (1), 22–27
- Frith, S. (1998). *Performing rites: On the value of popular music*. Harvard University Press.
- Garcia, L. M. (2016). Techno-tourism and post-industrial neo-romanticism in Berlin's electronic dance music scenes. *Tourist Studies*, 16 (3), 276-295.
- Gibson, C., & Connell, J. (2005). *Music and tourism: On the road again* (Vol. 19).
- Gehrke, & Casper, J. (2009). *Boros Collection, Bunker Berlin* / [hrsg. von Boros Foundation. Fotografien von: Noshe. Texte von Jens Casper ..]. Hatje Cantz.
- Hall, S. (Ed.). (1993). *Resistance through rituals: Youth subcultures in post-war Britain* (Vol. 7). Psychology Press.
- Hahn, R. (2020) When raving was radical, *The Nation*. Available at: <https://www.thenation.com/article/culture/rave-rainald-goetz-review/> (Accessed: 09 August 2023).
- Hetherington, K. (2000). *New Age Travelers: Vanloads of Uproarious Humanity*.
- Hetherington, K. (2012) *Expressions of identity: Space, performance, politics*. London: Sage
- Hockenos (2017). *Berlin calling : a story of anarchy, music, the Wall, and the birth of the new Berlin* / Paul Hockenos. The New Press.
- Hoffmann, H. (2019) Charts from the past: Hardwax top 10 (Juni 1998), *Groove*. Available at: <https://groove.de/2018/07/05/charts-from-the-past-hardwax-top-10-juni-1998/> (Accessed: December 12, 2022).
- Jenks, C. (2005). *Subculture: the fragmentation of the social*. Sage Publications.

- Journal of the American Musicological Society, 64 (2) , 349–390.
- Kloosterman, R. (2005) . *Come Together: An Introduction to Music and the City.* BuiltEnvironment, 31 (3) , 181-191.
- Lachmann, R., Eshelman, R., & Davis, M. (1988) . *Bakhtin and Carnival: Culture as Counter-Culture.* Cultural Critique, 11, 115–152.
London. Cassell
- Lury, C. (1996) . *Consumer culture.* Polity Press.
- MacCannell, D. (1973). *Staged Authenticity: Arrangements of Social Space in Tourist Settings.* American Journal of Sociology, 79 (3) , 589–603.
- MacCannell, D. (1976) . *The tourist: A new theory of the leisure class.* University of California Press.
- Malbon, B. (2002) . *Clubbing: Dancing, ecstasy, vitality.* Routledge.
- McKay, G. (2015) “The Love Parade: European Techno, the EDM festival and the tragedy in Duisburg,” in *The Pop Festival: History, music, media, culture.* London, England: Bloomsbury Academic, pp. 115–128
- McLeod, K. (2003) . *Space oddities: aliens, futurism and meaning in popular music.*
- McStarkey, M., 2021. Berlin’s Techno scene calls for Unesco heritage status. [online] Far Out Magazine. Available at: <<https://faroutmagazine.co.uk/berlins-Techno-scene-unesco-heritage-status/>> [Accessed 17 July 2022].
- Muggleton, D., & Weinzierl, R. (2003) . *The post-subcultures reader.* Berg.
- Nye, S. (2013) . *Minimal understandings: The Berlin decade, the minimal continuum, and debates on the legacy of German Techno.* Journal of Popular Music Studies, 25 (2) , 154-184.
- Perry, J. (2019) . *Love Parade 1996: Techno Playworlds and the neoliberalization of post-wall berlin.* German Studies Review, 42 (3) , 561–579.
<https://doi.org/10.1353/gsr.2019.0081>
- Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (2011) . *The experience economy.* Harvard Business Press.
- Popular Music, 22 (3) , 337-355.
- Reynolds, S. (2013) . *Generation ecstasy: Into the world of Techno and rave culture.* Routledge.

- Robards, B., & Bennett, A. (2011). MyTribe: Post-subcultural manifestations of belonging on social network sites. *Sociology*, 45(2), 303-317.
- Schiermer, B., Gook, B. and Cuzzocrea, V. (2021) 'Introduction', *Youth Collectivities*, pp. 1–27. doi:10.4324/9780429355943-101.
- Schofield, J., & Rellensmann, L. (2015) . *Underground heritage: Berlin Techno and the changing city*. *Heritage & Society*, 8 (2) , 111-138.
- Scholz, K.-A. (2020) Berlin's party scene takes hit amid coronavirus – DW – 07/11/2020, dw.com. Available at: <https://www.dw.com/en/berlins-party-scene-tourism-hit-hard-by-coronavirus/a-54119764> (Accessed: 26 June 2023).
- Shelemay, K. K. (2011) . *Musical Communities: Rethinking the Collective in Music*.
- Sicko, D. (2010). *Techno rebels: The renegades of electronic funk*. Wayne State University Press.
- Sinico, S. (2022) . Germany: Feminists and squatters kick off early May Day protests in Berlin | DW | 30.04.2022. Retrieved 3 May 2022, from <https://www.dw.com/en/germany-feminists-and-squatters-kick-off-early-may-day-protests-in-berlin/a-61648027>
- Scott R. Hutson (1999) Technoshamanism: Spiritual healing in the rave subculture, *Popular Music and Society*, 23:3, 53-77, DOI: 10.1080/03007769908591745
- Sinunu, C., (2016) Looking to the East: Youth Identity in Berlin Through Sculpture Centered on Consumerism, and Music Following the Fall of the Berlin Wall" (2016) . Senior Scholars Day. 1
- Smith, T. (2019) . Berlin's Other Anniversary. *History Today*, 69 (11) , 42–49.
- Soysal, L. (2004) . Rap, Hiphop, Kreuzberg: Scripts of/for Migrant Youth Culture in the WorldCity Berlin. *New German Critique*, 92, 62–81.
- Stahl. (2014) . *Poor, but sexy : reflections on Berlin scenes* / Geoff Stahl (ed.) .
- Sterne, J. (1997) . Sounds like the Mall of America: Programmed Music and the Architectonics of Commercial Space. *Ethnomusicology*, 41 (1) , 22–50.
- Thornton, S. (1996) . *Club cultures: Music, media, and subcultural capital*. Wesleyan University Press.

- Ueno, T. (2000). Unlearning to Raver: Techno Party as the Contact Zone in Trans-Local Formations.
- Urry, J. (1995). How societies remember the past. *The Sociological Review*, 43 (1_suppl), 45-65.
- Wang, N. (1999). Rethinking authenticity in tourism experience. *Annals of Tourism Research*, 26 (2), 349-370.
- West Berlin: The Political Geography. (1988). *The Wilson Quarterly* (1976-), 12 (3), 128-137.

徳文文献

- Denk, F., & von Thülen, S. (2012). *Der Klang der Familie: Berlin, Techno und die Wende*. Berlin: Suhrkamp.
- Jörg, & Schulz, J. (2019). *Die Clubmaschine (Berghain)* / Kilian Jörg & Jorinde Schulz. (Dritte, korrigierte Auflage). Textem Verlag.
- Kemper, C. (2004). *Mapping techno: jugendliche Mentalitäten der 90er*. Lang.
- Meyer, E., (1999). *Die Techno-Szene*. Wiesbaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Neumann, S. (2023) „wem gehört die stadt?": Tanzdemo Gegen Clubsterben in Berlin, Groove. Available at: <https://groove.de/2023/05/09/wem-gehoert-die-stadt-tanzdemo-gegen-clubsterben-in-berlin/> (Accessed: 16 June 2023).
- Weber, S., (2009). Hard Wax: Techno-Tempel im Kreuzberger Hinterhof. [online] Tagesspiegel.de. Available at: <https://www.tagesspiegel.de/berlin/stadtleben/vinyl-laden-hard-wax-Techno-tempel-im-kreuzberger-hinterhof/1561976.html> > [Accessed 3 May 2022].
- Weber, S., (2009). Hard Wax: Techno-Tempel im Kreuzberger Hinterhof. [online] Tagesspiegel.de. Available at: <https://www.tagesspiegel.de/berlin/stadtleben/hard-wax-Techno-tempel-im-kreuzberger-hinterhof-6525571.html>

Sontheimer, M. (2009, April 14). 30 Jahre "tageszeitung". DER SPIEGEL. Retrieved May 2, 2022, from <https://www.spiegel.de/geschichte/30-jahre-tageszeitung-a-949767.html>



附件一、柏林 Techno 音樂場景田野日誌

時間：2022/11/19

行程：聖誕市集 > Kraftwerk

這是在柏林的第二個月，竟然還沒真的去什麼比較大型的派對。好像都在忙一下剛搬到柏林的事宜：入住、入籍、上課的各種雜事。週末會跟朋友去個酒吧、逛市集，快整整一個月沒有出去派對應該是四年來頭一次。我在社群媒體關注 Atonal Festival 一陣子了，這次很幸運的遇到紀念前衛電子音樂先鋒的音樂活動 X100。活動七點開始，在那之前先跟一同前往的友人去了聖誕市集碰面，我們先搭車到了 U Heinrich-Heine-Straße 一代會合。周遭有許多知名夜店，如 Kit Kat、Tresor、OHM。那一區晚上七點多似乎就熱鬧了起來。十一月底柏林開始下大雪，根本看不太清楚前方，外面有幾個穿著深色，偏時髦的年輕人似乎也跟我們要去一樣的地方，看起來是很大很大的工廠，我們繞進了很高鐵門後面，看到很長的隊伍，我們沿著隊伍跟著排隊，保全不斷的放人進去，希望不用排太久。我們大概排了十五分鐘後進去之後，冰冷的工業水泥牆、實驗性的音樂從另一側傳來，我知道我來對地方了，我與友人到置物櫃寄放外套變沿著動線往上走。

表訂的活動有十個，每個活動約半小時，都是以噪音（noise）或是實驗性質的電子音樂為底。大部分都非常前衛，並非是田野調查範圍屬性的 Techno 舞曲，但 Kraftwerk 自身與柏林 Techno 音樂場景關係之密切。我完全可以想像這個發電廠八月舉辦的 Techno 音樂節。Kraftwerk 自身的空間跟 Berghain 其實很接近，這種空曠挑高卻完全密閉的空間完全可以把音樂炸出來。其中特別有印象的是一位黑人 artist Dreamcrusher，在前一場大家都還是坐著欣賞表演，換場時，Dreamcrusher 在開場白時說他是「虛無主義的 queer」，曲風一轉，關了燈，全黑了接近 30 秒。一瞬間，亮了。燈光變成會頭暈閃爍白燈，他嘶吼唱著不知道是什麼語言，搭配強烈的噪音基底。他的唱腔中似乎是充滿了恨，他把原本綁起來的髒辮放下來大甩特甩，大部分的站起來跟著他搖頭晃腦。尖銳的噪音、不協調的旋律、不怎麼溫和的高頻白燈，我覺得整體不是很舒服，這卻是大開眼界般的驚艷型體驗，真是不可思議。

時間：2022/11/25

行程：Alte Muenze>Sysiphos

算是耳聞這場活動，有在跑 Techno 活動的友人早已談論這個活動許久，有優惠的早鳥票已經賣完，活動票有各種時段的：週五到週六、週六到週日、週五到週日不等。我預先買好的時段是週六 22:00 - 週日 18:00。在台北的活動大部分都是前一天晚上頂多到早上七點，在柏林活動到週日晚上好像是很常見，其實真的挺划算，但我知道我沒力氣待個二十個小時... 一起前往的友人都是台北認識愛派對的朋友。

當天我先與另一組朋友在公寓附近的聖誕市集，知名地標 Kaiser- Wilhelm Gedächtniskirche 的聖誕市集，大概十點先去 Trude Ruth & Goldammer 和朋友見面，主要是想補貨，順便喝一杯。Neukölln 的週末九點之後是高峰，據說根本不可能可以找到位子---果然，我們站了快半小時才能坐下，整間店是滿的。我和朋友買了兩顆 M 之後便與其中一位前往 Alte Muentze 與另外幾位會合。Alte Muenze 在 Mitte, 週六夜晚浮躁了起來，地鐵十分熱鬧。十一點之後一定會大排長龍，記得上次 about blank 的排隊教訓，我們十一點前就抵達。門口暢快了許多，不到十五分鐘就進去，安檢算很輕鬆。看一下袋子、摸一下口袋就進去了。

在票口時一樣被要求把手機鏡頭貼起來。夜店的名字 alte Münze 在德文是舊錢幣的意思，原本的建築是造幣廠。外面會經過一個像是長廊的走道，進去之後，踏進了一間超大的工廠。寄放完外套之後我與友人先繞了快兩圈，有三層樓高，主要的兩個舞池都是在一樓，從牆壁看得出來是一個有點年紀的工廠，有點髒、有點殘暴的風格，明顯的牆壁從來沒有特別再粉刷過，冷冰冰的管線，轟通通的 Techno 跟 Residence Advisor 官網上寫的「proper banging Techno, Berlin Style」：重擊式的 Techno、典型柏林風格。一樓有兩個舞廳，我們約莫十一點到的時候兩個舞池大概都只有十幾個人散落的跟著音樂晃，看起來還只是在暖場而已。好吧，真的太早到了，我們找了酒吧區旁的小沙發坐了下來，我們看著在對面一群一群抽菸聊天的舞者，很一大部分的都是穿有點 fetish、kinky（特殊癖好）的服裝，像是鐵鍊、乳膠依等等，或是偏向 y2k 風格，像是透明合身的衣物，把肚臍以下到褲子那快露出來那種。台北 Final 妹妹很多這種，但柏林的整體暗黑很多。

我和友人其實穿著都偏簡單素，其實都是我平常穿黑色系的穿搭，但我也是想要多一點細節的把袖口剪掉再用別針扣起來，其他幾位朋友也是都穿全黑，然而和其他現場的客群比較之下，我們真的看起來偏低調很多，但我實在都沒有那種fetish的東西可以帶出來，也沒有特別想去採購這些配件。

舞池大概到了十二點突然滿了起來，我跟友人到了之後先玩了半件，我們尬坐著，等待真漫長。四十分鐘後，有喔，好像有感覺上來，眼睛開始有點難對焦。不知道，這次吃藥我沒有那種很開心很開心的感覺，可能還在適應柏林，平常最熟悉一起吃藥的朋友不在，還是不太一樣吧。兩個舞廳聽起來我特別喜歡的是玩很純的EBM的DJ，現場敲敲打打的聲響很精彩。另一個較大的舞廳到一點之後音樂的調性變化沒有到很大、音響甚至有點破。不到一小時我們五六個人開始覺得有些無聊，看人也看得無聊，社群媒體的那些Tik Tok Ravers就是這種吧。他們會一整群跳著一樣的舞步，穿著很沒質感的黑色貼身服飾配著一副普通墨鏡，我看不懂這些人。音樂偏普通，主廳讓我感覺有點像是商業鐵。實在看不太懂裡面的人在嗨什麼，舞池的燈打得很亮，舞池什麼都看得很清楚，很多人的臉都看起來不知道是嗑了什麼、眼神渙散、ㄉ一ㄣˊ了眼。其中一位提議要去Berghain，其中一位去過Berghain很多次的朋友認為這是個蠢到不行的想法，這個時間點之後一定要排三四個小時以上。我們最後決定去Sysiphos，決定轉點到Sysiphos是因為其中幾位去過，雖然這間離市區會有一大段路，但也是挺有名的，特別是它的戶外區域。其中一位隨機巧遇的朋友想繼續待在Alte Muenzte，我們隨後搭了Uber到了Sysiphos，沿路風景優美，經過了東區畫廊（East Side Gallery）和施普雷河（Spree）。我們在一區周邊啥都沒有的地方停了下來，這裡是住宅區吧？我早就被夜店旁邊就是7-11的習慣寵壞了。Sysiphos的鐵門高聳，形狀造型很奇妙，根本是個馬戲團，好多計程車在外面，好多花枝招展的年輕人，我們應該是到了。

又要排隊。

保全是接近兩公尺高的金髮龐克仔，門票25歐，可以玩到週一。

“Wie alt bist du, Schatz?”

親愛的，你幾歲？

“Weißt du, wo feierst du heute Abend?”

你知不知道你今天要去哪裡 party?

“Ugh...ja...Sisyphos?”

呃...是...Sisyphos?

“Okay, dann zeig mir, was du jetzt machen soll.”

好，那你告訴我該怎麼做

他指著一張貼紙的膠卷，我不太清楚他要我做什麼，我有點緊張，實在有點困惑，

Zeig mir. Du weißt schon.

做給我看呀，你知道的。

我才知道他要我自己把我的手機鏡頭貼上貼紙。我貼完貼紙之後他才露出比較和善的笑容說

”okay, dann kannst du reingehen“

好了，你可以進去了。

這段經驗實在沒有很愉快，雖然我是鬆了一口氣，結果又要再過兩個保全，一位中年女性把我的包包看了一遍、要我把手舉起來，還摸了我的口袋。我們買了票，終於可以進去了。裡面空間很大，Sisyphos 之前是狗餅乾工廠，並以戶外空間為名，還有很多戶外的攤位，我們先把裡面和外面的空間看了一遍，Sisyphos 比起 Alte Muntze 「繽紛」許多，有很多亮色系的燈光和藝術裝置，甚至還有營火。柏林目前大概兩到三度，但戶外還是坐滿，大家邊發抖邊聊天，真棒。

我們四個人在營火旁邊找到幾個空位，像企鵝一樣擠在一起取暖。我應該是兩個小時之前吃了半件，好像還有一點感覺？還是我有補四分之一我忘了。其中一個朋友一直跟旁邊不認識的講話，我已經過了喜歡去派對認識新朋友的年紀了，我懶得講話，我提議進去裡面看看。馬戲團...Sisyphos 是百分之百的馬戲團，好多舞池。第一間是一個兩個房間很小，很像一部小走入誰家的 house party，記得是有些雷鬼元素的電子音樂。第二間是有點俏皮的 house，我們最後走到最底，

是裡面最大的舞池，超級大的那種，音樂重了起來，舞台兩側還有很誇張的噴火裝置。我印象中真的有噴火，很想偷偷拍照但我沒有。

時間：2022/12/10

行程：AEVE>腓特烈斯海因-十字山一代的酒吧> RSO

那天先去 House of DiMotion, 位於十字山的一個動畫展。一位友人要表演，我們幸運的被放在免票名單。我們結束後在附近一代找酒吧，十點十一點的酒吧都看似極滿。看起來比較酷、比較潮的店都已經很滿。最後找了一間很像 Kneipe 的地方坐了下來，我說服另外兩個朋友跟我去 RSO。我一週前就買好 RSO 的票，那場活動的主秀是 Schwefelgelb，他們是柏林的雙人 DJ，他們是典型的 EBM 和工業 Techno 風格代表。啟蒙我開始聽 Techno 的開始，他們在許多單曲中混入一些奇妙的敲打聲音，敲敲打打的，很像電玩配樂，去又不失一些成熟的旋律。我也另外發現和 Schwefelgelb 同場的還有台灣 DJ 郵票小姐，我在台北就去過她在當舖的幾場活動。那就是一定要去的吧？

說服成功，我們大概是 12 點前搭公車從腓特烈斯海因一帶過去，路很寬大，沿路上看起來都是工廠和那種大廠房，RSO 到了，又再一次的，又是很大的工廠建築，附近只有肯德基和加油站。門口隊伍不長，那天風很大，我們邊發抖邊排隊，大概等了十五分鐘就進去了。我並沒有看到任何人被拒絕，在買票之前特別看了一下 RSO 的入場規定會不會很嚴苛，看起來是真的還好。另外一起去的兩位朋友也算是很臨時想說跟我來看看，看到 line up 有他們喜歡的 house DJ，便一同前往。又是某個舊工廠氛圍，另外有兩個朋友已經到了，我們先去廁所跟他買了藥，隨後進去舞池看看。走道是用像是貨櫃鐵皮搭起來的，我怎覺得我剛剛有經過這裡，我又要迷路了。好不容易走回了舞池。大間的氣氛挺不錯的，紅光讓整體看起來很墮落，兩側有像是可以讓人站在裡面跳舞的鐵籠。目測大型的舞池可以塞個五百人的大小，酒吧區中間有個很大的吊椅，地板上滲出暖色系的燈光。我們先小間的看郵票小姐，可能也是剛開所以人很少。舞廳走出去旁邊兩側有很多隱密的沙發，我們坐了下來。大間的舞廳到一點多時已經快要滿了，大家

用力地搖頭，兩側的鐵籠也有人在裡面，有一個女生把上衣脫掉，她全裸，我在一個好像有點驚訝但也沒有很驚訝的感受之間，我必須知道這在柏林很正常.....

五點，我的藥效退的差不多，另一個朋友不知道為什麼到現在才開始嗨，我一直坐在沙發上完全不想再跳舞，但坐在沙發區還可以聽到小間的 house 音樂，我大概是不想再聽 Techno 了，我看到一個女生把一些白粉到在手機上，捲起鈔票開始拉藥，哇，至少去廁所用吧..... 帶著名牌的工作人員經過，感覺是在警告他，但好像也沒有要把她踢出夜店還是怎麼樣的。然後這批人走了，我的朋友跑去跳舞，我還是不想動，繼續待在沙發上讓音樂被動式的進來我的耳朵，我盯著同一個沙發發呆，換了一組人，一男一女一開始在接吻，越來越激烈，女生騎到男生身上，好像只有我一個人在看，但真的不太好看，這一男一女不是賞心悅目的那種，男生只穿了一條短褲，女生穿著網襪和黑色內衣，男生一直打女生的屁股，他們知道在同一個休息區裡還有七、八個人看著他們的情況下越來越火熱。

時間：2022/12/30

行程：Berghain

柏林已經進入休假模式，約莫 12 月中之後明顯的路上的人變得較少，除了一些大型的百貨公司是人潮聚集的地方，歐洲明顯的要準備過聖誕了。許多去過 Berghain 的朋友在我到柏林就提到跨年的 Berghain 會很好玩，抵達兩個月都還沒去，對我來說 Berghain 太神聖，需要一點心理準備，除了要等好幾個小時的隊伍，還有被冷酷拒絕的可能。出發前最困擾的當然是要穿什麼，我勉強找了一整套黑色的風褲和短版毛衣。去過的人都說 be yourself, 做自己就好，所以我真的做自己就可以了嗎？據說保全會看穿我的靈魂，看的出來我到底是不適合這個地方，裝出來沒有用。週五會開的只有 Panorama bar, 綜合爬書加上到處打聽下來，週六晚上兩廳全開才是真正的 Berghain. 但遇上跨年有連續四天的活動，從週五到週一都會開兩廳，甚至只有特殊節日是像跨年或是復活節才會開的第三廳和第四廳。

準備好了出門，充滿了期待感卻又怕受傷害的，我們搭計程車換好衣服從家裡出發，抓在 12 點前到去排隊。出門前室友提醒絕對要十一點去排隊，十二點之後會是很可怕的人潮。計程車還沒停下來前就看到舞止盡的人潮，我們還是來

晚了。果然錯估了出門時間，很明顯三小時根本排不進去。一同前往的前往的友人眼尖的看到認識的朋友，我們厚臉皮的問能不能一起跟他們排，他們已經在三分之一的隊伍，入口排隊的另一側是出口，沒有排進去的人會從另一側走出去，天啊，從那邊走出去感覺超級丟臉。

大約排了一個小時多終於到前面的入口。開始聽到音樂了，也可以從窗戶看到其中一廳的 Paranomar bar, 紅光不斷從裡面透出來，好像在跟我們招手，隱約看得到跳著舞的人群，看起來好好玩吶。

大概在兩公尺以外的地方可以看到幾個安管，看到了 Sven Marquardt 本人，臉上都是刺青、唇環、兩公尺以外就感受到他的兇狠。原本在剛開始排隊的時候大家還會很愉快的聊天，接近門口的時候排隊的人群都安靜了下來。我發現到原本一大群的人都會拆成兩個兩個排隊，前面三組人都進去了，發現五組內大概至少有兩組會被拒絕。我們很靠近門口時，有兩個沒有在排隊看起來只是來晃晃的遊客，看似在錄影，其中一個保全衝了過去兇他們，還有一組人拿著專業錄影器材路過，當然也馬上被阻止。門口站著三到四位安管，一位黑人女生、高壯的白人男性、Sven 站在內側，他們很快地看了我們一眼，但好像又在等什麼似的在交談，我的心情好複雜，我假裝看著保全微笑，但其實根本不敢直視他們，我只是盯著他們兩個人中間的欄杆的貼紙。我清楚的聽得到我自己的心跳聲，我才不想現在就要回家，也不想被任何人看到我被拒絕。事後回想整段經驗，我記得我們應該剛好五組進去的唯一一組亞洲人，在進去之後，舞池裡我記得種族/ 膚色比例來說算是很多元。我一直有看到亞洲人、非裔、白人不等。在詢問去過的台灣舞客的經驗當中，如果是亞洲人被拒絕的機率不高。因此在舞池裡很少會不自在，以高矮胖瘦、膚色的外在條件來說，在 Berghain 裡其實非常多元，反正就是什麼都有。

幾分鐘後其中一個便揮了手示意往裡面走。呼，太刺激了，我與友人進去之後鬆了一口氣的相視而笑，不過虛驚一場，一分鐘內決定生死的審判，我們終於進去 Berghain 了。高大的女安管徹徹底底的檢查我的包包、摸透我身上的口袋，比起 Tresor 或是之前所有的經驗，Berghain 沒有那種親民的感覺，要求很多的說：把口袋清空、不可以拍照、把手舉起來等等，臉都臭臭的，不是很友善，很

像很嚴肅地在維護什麼很重要的古蹟，如在美術館太靠近一幅畫時，會有很正義的志工過來叫我不不要太靠近的那種感覺。

裡面好...大

Berghain 是舊發電場改建，特殊的格局，殘暴的水泥柱，並留下部分原本的工業裝置，挑高的天花板讓整體空間感十分莊嚴，底層和廁所外面穿插幾個藝術裝置，整體的氣氛很神聖，低調卻充滿了品味。買完票進去的那一樓層，其實根本不知道自己在幾樓，實在是太高太大了。主廳放著是 Techno，剛進去時舞池看起來不到 50 個人，那應該在滿了之後可以容納到好幾百。接著，誤打誤撞再繞著看起來像是的階梯走上去之後便是音樂比較輕鬆的 Paromara Bar 遊走在這碩大的空間裡像是在逛美術館的不斷讚嘆，是一個給大人的遊樂場，在每個角落不斷發現驚喜。特別有趣的是還有一個冰淇淋 bar，如果真的要從待個幾天，好像真的蠻必要的。從排隊的時候我也注意到很多人會背包包去，在安檢的時候把所有東西攤在桌上給保全看，如果一張票可以待整個週末，聽常客說可以帶牙刷和換洗衣物...還可以先離開回家休息一下，洗個澡？回來繼續跳舞...相較我與友人只打算待個四、五個小時，我們其實把東西放口袋或背個小腰包輕便就好，但其實明顯的不是常客，我們並沒有「有備而來」。

這對我來說是刷新三觀，一般來說台北的活動五六點就會結束，偶爾想再續會去吃個早餐或去朋友家玩，去 KTV 等等，但在這裡把夜店當音樂祭、幾天郊遊的方式在玩。我們要去廁所時一不小心走錯，轉進昏暗的小房間有一對對的男同志幾乎全裸，第一次在夜店看到幾乎全裸的人群，不想要打擾到他們就馬上走出去了，我想，這真的是想要怎麼樣就怎麼樣的地方，把鏡頭貼起來禁止拍照的要求很合理，發生在 Berghain 裡面的事情，就會留在這裡吧。我們兩個人就先去廁所，這應該是最快進入狀況的方式。

廁所很亮，與陌生人交換眼神，大家你看我、我看你，各自透露慾望，空氣裡除了有點尿騷味、很濃的藥味，三四個人一起從廁所進去又出來，好像都還在等什麼，廁所是驛站，短暫停留、不宜久留。

在休息沙發區坐了下來，我都忘記一個小時前吃了藥。突然間我發現我下巴不自主地在撞我的牙齒，我好脆弱，我沒有一點預防心，只想跟任何一個坐在我旁邊的人抬槓，但我又講不太出話來，因為我發現我只跟一個朋友來，我要跟陌

生人聊天嗎？我發現我朋友一直嚼，眼睛瞪很大，比我咬，然後，我快把身上的寶特瓶捏爛。沙發區好多人，如果是在台北旁邊一定會有一整群熟悉的面孔。這裡我誰都不認識，我在哪裡我在幹嘛。這些人到底是誰，穿很少男生濃妝艷抹，披著繽紛的透明薄紗在我面前搖來搖去，其中一個對我眨眼，蛤，為什麼這裡的每一個人都在聊天，大家怎麼那麼愛聊天。我緊抓著朋友的手，感到一股暈眩。「你們兩個常來嗎？」

我回過神來，眼睛努力的對焦，大家眼睛裡有種迷離，我好像跟他們是在同一艘船上。喔對，搖頭丸是‘we drug’是吧。煙霧瀰漫，一瞬間的我發現了我和其他休息區每個人的共同點，奇怪的能量在彼此之間流動。上一次有這種感覺是在台北的 Final 的沙發區，用完一條 K 之後坐在那裡半小時，突然發現我懂了時間。然後我們聊天，交談之後提起他們是常客。兩位都已經 35 歲以上，搬來柏林快十年，每週都跑 Berghain，我也注意到相較於 Tresor 和 RSO, Berghain 的的年齡層很廣。排隊時大家是穿著黑色長夾克，過了衣物間之後大變身，記得有幾乎全裸的舞者，可能只戴了一條頸鏈、有很多人穿著有點 fetish/ BDSM 的皮革衣物、像是束縛衣、乳膠衣等等。Berghain 有好幾顆的 Funktion One 音響，音場是我到目前經驗覺得最棒的，空調也是，溫度剛剛好，穿短袖到任何一個角落都不會覺得冷。十二點半剛進去的時候還在暖場，一點多的時候一瞬間近乎全滿，但人潮一直是在很舒服的狀態，不會擠，從高處放眼望去大家各自在自己的狀態搖頭晃腦，這裡最適合的成語絕對是「群魔亂舞」。音樂卻帶著集體的意識一起到了遠方。我與友人進去之後便在廁所分了一些藥，不久之後，紅色、藍色、白色的光跟著拍點在人群身上柔和開來，原本冰冷暴力的氛圍瞬間變的充滿了愛和包容。

時間：2022/1/21

行程：Kreuzberg 一代的酒吧->SO36->Tresor

我還記得上次的 Tresor 經驗實在普通，沒有特別厲害的音樂，舞池不太滿，並沒有我想像的典型柏林 Techno，上次不到四點多就回家了。這次，我與一位朋友從十字山的 SO36 前往，這次並沒有先特別查 lineup，單純覺得三點之後算是

避開高峰的排隊的時間。我們便搭地鐵，出來走幾分鐘就到了。比起 Berghain, RSO, Sysiphos 的交通經驗，Tresor 算是方便許多。

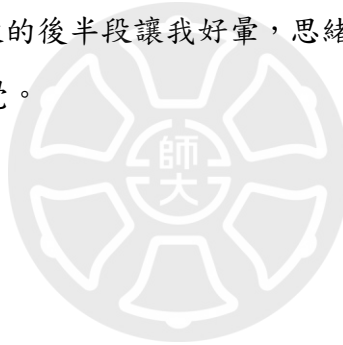
不過，我們實在高估了排隊威力，又是看不到門口遙遙無期的那種隊伍，柏林的大家這麼喜歡派對。隊伍雖然明顯的有在前進，我和朋友在 SO36 有喝一點酒，喝酒一下就會想睡覺。風很大，下雨又下雪的，一月中的柏林讓整個城市充滿了憂鬱的氛圍。第一次到柏林拜訪的朋友排了不到十五分鐘就想回家了，我不斷的說服她再半小時最多，反正都來了，現在回家只是浪費，更會後悔在柏林沒有派對到。隊伍一直有在往前移動，大家都拆成兩個兩個的排隊，在我看得到的範圍內沒有人被票口拒絕。在寒風中折騰了大概四十分鐘，我們也終於排到聽的到轟通通的電子音樂，票口有三個保全，其中一個黑人女生站在門口問每一組人：Wie viele? 幾個人？我回答 zwei, 兩個。Tresor 並沒有像 Berghain 那種緊張感，相較於 Berghain, Tresor 從票口的排隊體驗、安檢、購票，都非常的輕鬆，整體的感受是親切的，票口會對我笑，還順便說我的外套好看，整體的感覺甚至有點像台北已歇業的 B1。

Tresor 像個迷宮，前身是金庫，許多東西留了下來，年代久遠的保險箱和像是抽屜的文件鐵箱。到舞台之前有個很長很長的走廊，有一些埃及神話的塗鴉。走過長廊之後是酒吧，擠滿了形形色色的男女，靠近舞台旁邊的地方是休息區，有像是工業建築改成沙發的小房間，有一兩對男女在裡面忙。然後就是主舞台了，很大的一個亮點就是 DJ 是在一個鐵籠的後面放歌，那種像是生鏽很久，年代感很強的鐵籠。主舞台幾乎全滿，每個人搖得好用力，投入的很，整個舞池像是進入某種出神似的狀態，重複的重拍讓所有的人在規律地在相同的拍點上晃動，整齊劃一的在對某個神明進行奇幻的傳統儀式。我也有看到一些很迷失的人，在舞池裡他們沒有跳舞，或者在休息區拿著一杯酒遊蕩著。他們可能是第一次去 Techno 夜店，還是在附近散步就一不小心過來跟著排隊，看起來很像在師大上中文的日本或是韓國人。他們不跳舞，拿著酒杯看起來有點不知道該怎麼辦，我替他們感到尷尬。真不知道我六年前第一次去 Distillery 是不是就是這個樣子。在剛剛整個排隊過程中安管都沒有拒絕任何客人，也難怪。

裡面非常的悶，整個空間飄著汗味，煙霧器吐出的煙霧讓我有一陣子啥都看不到。音樂非常鐵，碰碰碰通通通，前排塞滿了最狀況內的舞客爬到架高處，把

DJ 擋住了。音樂的帶法一層又一層往上疊，很快很快，無法讓人喘息片刻。在很清醒的狀態看這一切還蠻有趣的，放眼望去是一個墮落的地方，卻像是部落在進行某種慶典，為了保留文化而努力著。我和友人聽一聽就先決定再去走一走。又再次像是進入一個長廊，我們往上走，入口處往上走竟然藏著另一個大挑高的大舞廳、社交氣氛佳的酒吧、和沙發休息區。是輕鬆一點的 house，這個場地輕鬆許多，會有人在舞池邊聊天，是比較社交的舞廳。這廳有個西門 studio 9 的味道，大家開開心心地跳舞，可以從剛剛很硬很鐵的舞池做個轉換。

大概四點我和朋友一起分了一顆 E，半小時後藥效慢慢上來，我發現這裡的 E 好軟。忽然間覺得像回到台北一樣，那是一種最熟悉的感覺，Tresor 主舞台的天花板很低，音樂通隆通隆的把我包了起來，紅色的光好溫馴，大家看起來都好友善，好舒服，我早就忘記我在哪裡。我和朋友靠在主舞廳的休息區，我只是想閉上眼睛聽音樂，卻一直被路過的人打斷詢問我們還好嗎。我知道是出於好意的詢問，其實我只是覺得藥效的後半段讓我好暈，思緒雖然早就飄到外太空了，我卻一直覺得這就是家的感覺。



附件二、柏林夜店公會採訪中英逐字稿

受訪者：Katarin, 柏林夜店公會總經理, 在公會上班四年

1. How does club commission start?

柏林夜店公會是怎麼開始的？

We started in 2001, basically started when there was a time when a lot of problems were going on with police raiding clubs, looking for drugs, looking for different things they basically went into clubs, these raids are threatening running a club. So, some of the active club owners got involved in politics and asked for an association, union that brings the same interests together, in order to confront the government, administration, asking for change. One of the leading boards, Sasha, was in charge for this. And Olak, who's now leading Berlin music commission, and others owning the club or in the field. And other people together, that was kind of the start, since then it went on.

我們從 2001 年開始，基本上當時還有一段時間警察會突襲搜查夜店，他們基本上會直接進入了夜店，尋找毒品，或是搜查。這些突襲威脅到夜店的運營。因此，一些當時活躍的夜店老闆參與政治相關的議題，並要求成立一個將相同利益聚集在一起的協會/工會，以面對政府、行政部門，以要求變革。領導委員會之一的 Sasha 負責這項工作。還有現在領導柏林音樂委員會的 Olak，以及其他擁有夜店或在該領域的人。將所有相關的人聚在一起，那是一個開始，從那時之後一直繼續下去。

2. How does this association work?

這個機構是如何運作的？

Berlin Club Commission an association, meaning to find an association so that we first need 4 people at one table. So, it is structured like this: we have a board, which is selected every two years. And it's combined with a leading board consisting of four people: a chair person, a second chair person, a third person who is responsible for finance, and a fourth spokesperson, like the press. So, this is the form of a leading board, taking the whole responsibility for the whole organization. Then we have an extended board, now made of 11 people, so it is necessary to be an active member of Berlin club culture. They might own club, work in a club, run event series, any kinds, with actively at the movement extended board there is no responsibility to carry, but can share topics. They get elected every two years, it's share topics, as well being elected every two years they work voluntarily, like a charity quite a challenge and quite a lot of work.

This is connected to the office, like we are now at the office, structured with different team members. For example, I am part of the management of the club commission with Kai. I am in the department which is concerned with activity awareness, diversity and anti-discrimination. Kai is more involved with administration work, research, so we all have different fields of interest, and we have different objects going on. So, in total we have 12 people with fixed contracts, not full time, maximum thirty hours. Depending on what is going on, if we can get new projects, anything going on the society that needs more work to be done, we welcome more to do this position.

While the board is doing mostly the representation and being the public faces, we organize like this. and all the activities centered around our members, core of the association, more than 350, all of them being, clubs, collectives, promoters, festivals, and some and some other members more like there to pay in order to support us. it's an ongoing number, we speak as a unified voice, offer our activity to the non-member, so anyone can attend our discussions and workshops.

柏林夜店公會是一個協會。因此，我們需要四個人坐在同一張桌子前。組織結構如下：我們有一個每兩年選舉一次的董事會，由一個由四個人組成的領導委員會共同擔任：主席、副主席、負責財務的第三個人，以及像新聞發言人一樣的第四人。這是領導委員會的形式，負責整個組織的全部責任。然後，我們有一個擴展委員會，現在由 11 個人組成，因此積極參與柏林夜店文化的成員可能擁有夜店、在夜店工作、活動營運，等等，任何形式的成員都可以積極參與擴展委員會。他們每兩年進行一次選舉，並且沒有特殊的責任，但可以與我們分享話題。他們每兩年選舉一次，並自願工作，就像慈善機構一樣，這是一個相當具有挑戰性且需要大量工作的工作。

這和我們的辦公室是有關係的，就像我們現在在辦公室裡一樣，由不同的團隊成員構成。例如，我與 Kai 起管理柏林夜店公會。我負責關注活動意識、多樣性和反歧視等方面的議題。Kai 則負責行政工作和研究。因此，我們都有不同的興趣領域和不同的目標。總共有 12 個人有固定合約，但不是全職的，最多 30 小時。根據情況，如果我們可以得到新的項目，或者社會上發生了需要更多工作的事情，我們歡迎更多人加入這個職位。

董事會主要負責代表和公開露面，我們就是這樣組織的。所有活動都圍繞著我們的成員，也就是該協會的核心，這些成員包括超過 350 家夜店、公司、活動策劃、音樂節等，還有一些會員只是支付會費以支持我們。這是一個持續增加的數字，我們作為一個統一的声音發言，向非會員提供我們的活動，因此任何人都可以參加我們的討論和工作坊。

3. What were some significant changes in the history of the Techno scene from Club commission point of view, and what did Club Commission did?

柏林 Techno 音樂場景面對哪些重大變化，柏林夜店公會做了哪些事？

There was a historical change, how the city changed, and the development of the club culture, after German unification, especially when the wall went down. There are two different cities coming together, and in the overlapping area, where there was no concrete rule for a period, a certain kind of freedom, free houses and abandoned places everywhere that weren't not controlled, kind of built a huge opportunity for any forms of alternative cultures. People coming together, playing loud music, raving, it's a gray zone at that time, when it comes to some certain legal framework. When you compare this kind of freedom to what we have today, with all the limitations it's like two different planets. So, this kind of culture keeps on going, and established clubs starting facing legal problems, where people assume people with drugs, violence going on, at the moment when police try to control it, of course when people think of club culture, there are many stigmatizing ideas. You can see it coming back during the covid pandemic, people see clubs as dirty business, and nourishing the transmission as viruses, people not taking care of the environment, back in the days the idea clubs, people thought it's such a criminal stuff. And raiding is not a solution is very one sided as well. I haven't experienced this, but Sasha had experienced it before. It became normal for police to just enter the club and turn on the night when just turned on the light and said "party is over". They would really search the people with no reason. There was a rising of insecurity and fear, and in order to stop this and to go into a dialogue with the police, and explaining that we don't want violence and find a solution. So, we are trying to be creative against this kind of aggressive ruling, and mediate and discuss finding a solution, and we hope that clubs can take over the responsibility of a place and space, instead of the police.

Another huge topic is of course the pandemic, a new threat shutting down the night life. That was again a big shift for us, collectives and clubs and all members realize an organization is indeed important, bring different voices, translate the scene towards the civil society, government, politics, administration, public. It has been crazy, all of the effects due to the pandemic, lack of staff, because due to the pandemic some people might change their industry. Rising costs in general, but clubs needing to raise such as electricity, artists fee, twice, triple, so clubs will need to raise the entry, who can afford to go and who will be excluded? Yeah, there are many different topics and things going with anti-discrimination, building empathy and trying to change the structure.

Therefore, "Tag der Klub Kultur, that we started 3 years ago as an emergency project due to the pandemic, helping club culture due to the close of the clubs, now is a permanent culture award for berlin clubs and collectives, we are able to award 40 clubs and collectives with each 10 thousand euro every year, we kind of develop this in corporation of the senate and music board, revolutionize the vision of how money should reach the right people.

德國統一後，特別是柏林圍牆倒塌後，城市的歷史發生了變化，促進了夜店文化的發展。兩個不同的城市聚集在一起，在沒有具體規則的交界處，一種自由的氛圍和不受管制的廢墟，為任何形式的另類文化提供了優勢。人們聚在一起，大聲的放音樂，狂歡，那時候是一個灰色地帶，在某些法律框架方面的自由。當今天將這種自由與所有的限制進行比較時，就像是兩個不同的世界。這種文化一直在延續，而建立的夜店開始面臨法律問題，人們認為有毒品和暴力等問題。當警察試圖控制時，人們對夜店文化的看法也容易帶有污名化的觀念。在 COVID-19 大流行期間，這種觀念再次出現，人們認為夜店是骯髒的生意，會傳播病毒，人們不關心環境。在過去，人們認為夜店是犯罪的東西。而進行突襲並不是解決問題的方法，這是一種單方面的做法。我沒有經歷過這種事情，但 Sasha 之前經歷過。警察進入夜店並開燈說到：「派對結束了」已經變得很正常。他們會沒有理由地搜查人們。這種不安全感和恐懼逐漸上升，為了阻止這種情況，與警方進行對話，解釋我們不想要暴力，並尋找解決方案非常重要。因此，我們試圖對這種侵略性的統治採取有創意的方式，進行調解和討論，尋找解決方案，我們希望夜店方能夠負責，而不是警察。

當然還有疫情，一種新的威脅關閉了夜生活。這再次對我們、夜店以及所有成員意識到有一個組織在支撐確實很重要，匯聚不同的聲音，將場景的聲音轉化給公民社會、政府、政治、管理機構、公眾。

疫情本身已經很瘋狂了，由於疫情病造成的負面影響，一些人可能會轉職，導致夜店工作人員在重新開幕時缺乏公作人員。一般來說，成本上升，夜店受到影響。例如電費、藝術家費用，兩倍、三倍，所以夜店需要提高門票，誰能負擔得起，誰會被排除在外？是的，有許多不同的主題和事情，與反歧視，建立共鳴和試圖改變既有的結構。

因此，"Tag der Klub Kultur" 是我們三年前開始的一個緊急項目，由於夜店的關閉，我們開始幫助夜店文化，現在已經成為柏林夜店和集體的永久文化獎，我們每年能夠為 40 個夜店和集體提供 1 萬歐元的獎勵，我們在參議院和音樂委員會的合作下發展這個項目，開拓了資金應該如何分的視野。

4. What are some programs club commissions did?

柏林夜店公會做了哪些活動呢？

And another topic we are talking about is the non-smoker law, maybe since 10 years ago, that smoking in clubs is not allowed and is now recently a discussion, and for club commission what we can do is to find a balance between, for example a smoking area/ smoking dedicated room is provided. So, this is the advocacy for the club commission finding some kind of a balance and acknowledging the night club and non-smokers.

Another topic is the GEMA. which is Clubs need to pay crazy amounts of money to the track DJ, we are as well involved. So, it's a state organization, monitoring loyalty of the artists, like what songs are played, so in order to do an event, GEMA does not yet recognize electronic music, so the registration event, we need to pay for GEMA in order to do this, and its hell expensive. and its financial threat to the clubs. The clubs would of course play music, a lot of music, and many coming from underground, and not registered. And so we are advocating to the GEMA that every member of our club commission has a reduced fee to the GEMA.

另一個我們正在討論的話題是禁煙法，或許是自 10 年前起，在夜店內吸煙已經不被允許，現在又成為了一個近期的討論話題。對於夜店委員會來說，我們可以在尋找平衡，例如提供吸煙區/吸煙專用房間。因此，這是夜店委員會尋找某種平衡並認可夜店和非吸煙者的倡導

另一個話題是 GEMA。夜店需要向曲目 DJ 支付大量的費用，我們也參與其中。因此，GEMA 是一個國家機構，監督藝術家的版權，例如播放哪些歌曲，因此為了舉辦活動，GEMA 尚未承認電子音樂，因此我們需要為 GEMA 註冊活動並支付費用，而這費用非常昂貴，對夜店構成了財務威脅。當然，夜店會播放大量音樂，其中許多來自地下，沒有進行註冊。因此，我們正在倡導 GEMA 降低我們夜店委員會成員的費用。

因此，從起點開始，它就一直在成長和壯大。項目總是這樣開始的。我們參與了城市層面的政治討論，我們發現了我們在現場所缺乏的東西，然後我們申請了一個資助項目或來自政府的資助。所以這就是為什麼我們一直在尋找新的機會，其他機構或倡議可能有固定的政府資金的長期基礎，這意味著他們從政府獲得穩定的資金。我們不能這樣工作，因為我們為夜店文化的利益工作，這基

本上是根植於一個系統內的反系統，所以我們不能只是成為政府。我們總是需要找到替代方案，並獨立行事。

轉變的是，我們過去總是出去要求人們與我們合作，但漸漸地，政府實際上已經來找我們，為我們提供，例如，讓我們做這個，或發展這個，擁有這種開放的空間和發展集體政府。我們可以看到政府認真對待我們。

5. How does club commission work with politicians?

柏林夜店公會如何和政府合作？

We are an independent association, that means we are not connected with the government, we are connected with members. Let's say collaboration and exchange with the government, means we will speak for clubs in Berlin and raise the needs of the scene and be transferred to the government and explain that's what we started and still doing now. We take from the government, but as well to express, have option, counter if need,

How we work is to build a connected government to the whole scene. We speak the political language, as well vice versa in a way. We identify the needs of the scene, and transfer this to concept, not only talk to the people in the senate, but also, we create projects, for example, public funding, this is where we get our money from, we get our membership, covering the costs. All the projects' funding can come from state level, European level. But meaning that not only we work for our members but the whole European level. Let's say I am in charge of the project of awareness academy. We started 3 years ago (2020). And it started with different round topics, awareness, diversity, anti-discrimination and started with workshops we come up with. there was process before raising needs of awareness, huge discourse, incidents door politics, incidents happen in clubs, etc. we have different people consoling at the meeting table, talking about this there is a problem, there would be people trying to send people to the door to be tested, but we don't agree on this, since it is against what we believed in and against the freedom of club culture. So, we would ask them to leave money but let us find a solution, to do it our way, so this is our first funded project in this awareness department, we have been doing this for four years. So, it has been growing and growing since the starting point. That is always how the project started. We are involved in political discourse at the city level, we found what we lack in the scene, and we apply a funding program or from the government. So, this is why we are always looking for new opportunities, other institutions or initiatives might have fixed governmental funding long term bases, which means they receive stable money from the government.

We can't work this way due to the fact we work for the interests of club cultures, which is basically rooted in an anti-system within a system, so we can't just become the government. We always need to find alternatives, and act independently.

What has shifted is that we used to always going out asking people to work with us, but gradually the government has actually come to us, offering us for example, let's do this, or develop this, having this kind of open-air space and developing collective government. We can see the government taking us seriously.

我們是一個獨立的協會，這意味著我們與政府沒有關係，我們與會員有關係。讓我們說與政府的合作和交流，意味著我們將為柏林的夜店說話，提出現場的需求，並被轉移到政府和解釋，這就是我們開始並現在仍在做的。我們從政府那裡獲取訊息，但同時也要表達，有選擇地反駁，如果需要的話。

我們的工作方式是建立一個與整個場景相連的政府。我們講政治語言，反之亦然。我們確定場景的需求，並將其轉化為概念，不僅與參議院的人交談，而且我們創建項目，例如，公共資金，這是我們的資金來源，我們得到我們的會員，覆蓋成本。所有項目的資金可以來自國家層面，歐洲層面。但這意味著，不僅我們為我們的成員工作，而且為整個歐洲層面工作。比方說，我負責意識學院的項目。我們在3年前（2020年）開始。我們有不同的人在會議桌前安慰，談論這個問題，有人想把人送到門口接受測試，但我們不同意這樣做，因為這違反了我們的信念和夜店文化的自由。所以我們會要求他們留下錢，但讓我們找到一個解決方案，以我們的方式來做，所以這是我們這個宣傳部門的第一個資助項目，我們已經做了四年了。

6. How do you define a club that is recognized as a cultural institution?

柏林夜店公會如何爭取「夜店作為文化機構」的相關事宜？

it also depends on the fact that the definition, to apply to the places in face that delivering the message with cultural value, an curated program, saying something to the community, and cultural, separating the whole hall of Spotify playlist and just about people getting drinks, but it doesn't; necessary about music genre, you can play anything: r and B, techno, drum and bass. etc. You will need some ideas behind maybe some artistic ideas. Let's say cultural program and music should be the core idea, talking about Techno, it starts from the underground so it can refer to this.

這也取決於這樣一個事實，即定義，適用於傳遞具有文化價值的訊息的地方，一個策劃的節目，對社區說某事，和文化，將整個 Spotify 播放列表大廳和人們得到的東西分開喝酒，但不喝酒；必要時，關於音樂類型，您可以演奏任何東西：R&B、Techno、鼓打貝斯。等。您可能需要一些想法背後可能有一些藝術想法。比如說文化節目和音樂應該是核心思想，說到 Techno，它是從地下開始的，所以可以參考這個。

7. From the club commission point of view, what do you think about the biggest problem that the techno scene might face?

從您的角度，Techno 會面臨怎麼樣的挑戰？

In Berlin, there are circumstances in night life to thrive and develop, I think we live in a time not getting better but worse, looking at the city have way more space to offer, now we have ongoing gentrification, loss of space, cost living crisis, rent crises, more people moving to but not being understanding what this city is about. Or people don't appreciate the significance of nightlife. So, you can just see the population changing. At the same time you can see the real estate, agencies, and investors, using night life as a marketing tool. There is one example, the investors build a living house, making advertisements with the club that is just around the corner. The investors use this as a promotion, but they would later receive the complaints of the people living there. Complaints from the neighbors became an issue, and it has been, now even more. and this combined with the lack of space for cultural spaces to be affordable, there was in the beginning of 2000s, Berlin being poor but sexy, but the city was sold out with a cheap price, selling places at a cheap price just to make some money, but now these places worth millions and millions and people are profiting. So now the city is in the situation that they own less, but spaces are controlled by the big investors. And the public space becomes less and less for those initiatives.

The phenomenon that we call the “clubs sterben” (the death of the clubs), have been going for years, meaning we are losing more and more clubs. This development is the biggest issue club commission we are facing, like the problems of finding a place with the right price and condition in order to still create nightlife. to envision a future a nightlife still located in the center, and not in the suburbs, is being critical, when we think of what kind of nightlife, capitalism changing the game, and the more commercial one, and the one with money, they exist more easily, and, they expand niche and smaller projects that provide the diversity, they are threatened, and being threatened. That is the challenge for Club Commission.

在柏林，夜生活有繁榮和發展的條件，但我認為我們生活的時代不斷惡化，看著城市有更多的空間提供，現在正在進行中的是資本主義市場化的發展，失去了空間、生活成本危機、租金危機，越來越多的人遷入卻不了解這個城市。或者人們不珍惜夜生活的重要性。因此，你可以看到人口正在發生變化。同時，你可以看到房地產、經紀公司和投資者將夜生活作為營銷工具。例如，投資者建造一座住宅大樓，並在廣告中展示就在街角的夜店。投資者將此用作宣傳，但他們後來會收到住在那裡的人的抱怨。鄰居的投訴成為了一個問題，而且現在更加嚴重。加上缺乏負擔得起的文化空間的空間，2000年代初，柏林貧窮但性感，但城市以廉價出售地方只是為了賺錢，但現在這些地方價值數百萬，人們正在獲利。因此，現在這個城市的情況是他們擁有的越來越少，而空間則受到大型投資者的控制。公共空間變得越來越少，對那些倡議的人來說是一個問題。

我們稱之為“clubs sterben”（夜店消亡的現象）已經持續多年，這反映著我們正在失去越來越多的夜店。這種發展是夜店委員會面臨的最大問題，例如找到一個合適的價格和條件的場所創造夜生活。當我們考慮何種夜生活時，想像將來夜生活仍位於市中心而非郊區是至關重要的，資本主義正在改變遊戲規則，商業化和有錢人的夜生活更容易存在，而擴展提供多樣性的小型項目會受到威脅。這是柏林夜店公會所面臨的挑戰。

8. the relationship between tourism/scene from club commission point of view

觀光如何影響柏林 Techno 音樂場景呢？

It's quite a reality that the Berlin Techno Scene became touristic, at the same time, but clubs can thrive and benefit from the tourists, because there are so many tourists but at the same time facing people not knowing the rules of going out, and not knowing the values. Within the club commission is very eclectic, there are always two sides, one side is the reality, but we try to advocate that the club culture is separated from something touristic and mainstream. And we try to highlight the culture and social value of club culture, not highlighting the economical, business side but it comes with it. The thing is to make it sustainable. We have a club culture study, where we have a survey and make it transparent of how a big deal of club culture is doing to the city, bring the how chain together, transportation, hotel, shopping. Club culture can draw tourists and therefore spend money in the city. That is part of our advocacy, about how the cultural branch matters, both economically and culturally. We want first people to know about the economical power of it and to make the way to our cultural advocacy, which is our main highlight. That means club culture is recognized as a cultural institution, this law has also passed. **Baunutzungsverordnung (Bau NVO)** is the law around the construction

and building, and what category a building, for example museum and Opera is in the category with cultural activity, and the law

clubs fall into another category, is cultural institution like a theater or gallery, not just an entertainment like bars, casino, red light district, and this means, this entities will have a special protection, thinking further for example, if neighbor is complaining, in this case, in this category, if clubs serves the society, we then can compare being disturbed of the neighbor, the importance still overweight because the institution is giving back to society. A certain protection comes with other benefits: lower taxes, the price will be lower, it will change a lot, it passed but hasn't been put in practice, still there is an conservative power, on the federal and state level. We can't deny it.

to have the law actually put into practice, the work from administrative and government working together is needed, this is not yet happening, and this is what we have been working on. It's a combination of club commission and LiveKom GmbH, which is a similar institution, but working on a state level, they are more traditional but on live music and something general. But we are co-working together. It has been going on for 3 to 4 years, comes from the state level and goes up, up, up, and then finally would speak at the Bundestag.

成為觀光景點，這是一個相當現實的問題，然而同時，夜店可以蓬勃發展，並從遊客的消費力中受益，因為有這麼多的遊客，但同時也面臨著遊客不知道跑趴的規則，不知道柏林夜生活的價值。在夜店公會內部是非常折衷的，總是有兩面性。現實是其中一面，然而我們試圖倡導夜店文化與觀光、主流的東西分開。而且我們試圖強調夜店文化的文化和社會價值。

我們不強調經濟的、商業的一面，但事實是，這難以與經濟分離。問題是要使它可持續。我們有一個夜店文化研究，我們有做一個調查，並使其透明化。內容包含夜店文化對城市有多大的影響，如何把所有東西串連在一起，交通，酒店，購物。夜店文化可以吸引遊客，從而在這個城市消費。這是我們宣傳的一部分，關於文化分支如何在經濟和文化上都很重要。我們希望首先讓人們知道它的經濟力量，並為我們的文化宣傳開闢道路，這是我們的主要的目的。Baunutzungsverordnung (Bau NVO) 這個法律也通過了，這是圍繞著建築和建築物的法律，以及建築物的類別，例如博物館和歌劇院是屬於文化活動的類別，而該法律讓夜店屬於另一個類別，提升到像劇院或畫廊這樣的文化機構，而不僅僅是像酒吧、賭場、紅燈區這樣的娛樂場所。這意味著，這個實體將有一個特殊的保護。那便可以進一步思考，例如，如果鄰居抱怨夜店的噪音，在這種情況下，在這個法規的類別中，如果夜店是屬於回饋社會的文化機構，比起被鄰居打擾，夜店重要性仍然過高，因為該機構正在回饋社會。這樣的保護會帶來其他的好處，例如降低稅收，價格會更低，會讓整個場景有很大

的變化。它通過了，但還沒有付諸實踐，仍然有一個保守的權力，在聯邦和州一級。我們不能否認這一點。為了使法律真正實施，需要行政和政府一起工作，這還沒有發生，這就是我們一直在努力的事情。這是夜店公會會和 LiveKom GmbH 攜手合作的，LiveKom GmbH 是一個類似的機構，但在聯邦的等級工作，他們更傳統，但是對現場音樂和一般的東西。但我們在一起工作。它已經持續了三到四年，從邦等級開始，一直往上、往上、往上，然後最後會在聯邦議院發言。

9. What kind of role does Club commission play in the Techno scene?

柏林夜店公會在柏林 Techno 場景扮演怎樣的角色？

I would say we are there to support or members to preserve spaces for music, which is making a big part of music industry here in Berlin, we need to understanding the clubs are places thriving artists, and now places are vanishing, that's why are securing structures, secure framework, to be informed places where they can reach out to, and to give clubs guidance.

Especially during pandemic, music branches to further existence. and to be recognized and to be considered, giving inputs for development as well, new young collectives, trying to make it here, owning the clubs, empowering, giving them knowledge for those who want to have a club. I think that the huge role of niche culture shouldn't be swept away by capitalism and kicked out of the city. Yet it's contradictory, where we are the spoken entity for a scene coming from the underground, but it's also the fun part about it.

我想說，我們在這裡支持我們的會員們，以保留音樂空間，這是柏林音樂產業的重要一環。我們需要了解夜店是蓬勃發展的藝術家場所，現在這些地方正在消失，這就是為什麼我們要確保有一個安全的結構，讓藝術家們能夠接觸到這些地方，並給予夜店技術指導。

特別是在疫情期間，音樂更加生存。為了被認可和被重視，也為了促進發展，新的年輕人在這裡努力打拼，擁有夜店，賦予他們知識，讓那些想要擁有夜店的人能夠實現夢想。我認為，利基文化的重要角色不應被資本主義所淘汰並趕出城市。然而，這是一個矛盾的地方，我們是一個來自地下文化場景的發言實體，但這也是其中有趣的部分。

附件三、訪談大綱

1. Techno 舞者、觀光客

- 使用什麼網站關注參加的活動？
- 是否會先查尋 DJ 的表演場次？
- 前往柏林的主要目的是參加 Techno 音樂活動嗎？是或不是的原因為何？
- 會穿哪種類型的衣服？和平常穿的衣服有什麼差別？
- 活動中是否使用娛樂性藥物？
- 是否在門口被保全拒絕？感受如何？
- 現場氣氛感受如何？除了音樂以外，還有什麼印象深刻的事情？
- 可否形容夜店裡的生態？大家都在做些什麼？
- 跟台北的活動或是其他地下的電子音樂活動有什麼差別？可否淺談與台灣 Techno 音樂活動之差異？

- 真的像傳說中的這麼棒嗎？有沒有和預期中的有落差很多？

2. DJ/ 夜店工作者

- 您怎麼開始進入 DJ/夜店 相關的音樂產業？怎麼會到柏林發展？
- 您對於柏林 Techno 產業的經驗與看法？
- 身為一個 DJ / 夜店工作者，您想給場景帶來什麼？
- 您覺得您在柏林開始進入產業到現在，舞者/ 聽眾 有怎麼樣的變化嗎？
- 是否能簡單比較柏林和台北/ 原本居住地的地下場景？
- Techno 是從次文化演變而成，您覺得至今如此還是嗎？（如仕紳化現象、消費主義、商業化的影響下）
- 您覺得 Techno 音樂場景在五年內的發展如何？

3. 柏林夜店公會

- 柏林夜店公會是怎麼開始的？
- 這個機構是如何運作的？
- 柏林 Techno 音樂場景面對哪些重大變化，柏林夜店公會做了哪些事？
- 柏林夜店公會做了哪些活動呢？
- 柏林夜店公會如何和政府合作？
- 柏林夜店公會如何爭取「夜店作為文化機構」的相關事宜？

- 從您的角度，Techno 會面臨怎麼樣的挑戰？
- 觀光如何影響柏林 Techno 音樂場景呢？
- 柏林夜店公會在柏林 Techno 場景扮演怎樣的角色？

以上為訪談暫定大綱，實際訪談內容會以現場實際狀況做調整。

