
Barbara Volkwein (Kassel)

Es macht Bleep

Seit Anfang der achtziger Jahre hat sich weltweit eine zumeist rhythmisch orientierte, elektronisch⁽¹⁾ produzierte Unterhaltungsmusik entwickelt, die sich u. a. dadurch auszeichnet, daß sie 'sprachlos' ist oder in ihr allenfalls vokale Versatzstücke in Form von Samples integriert sind. Ihr Hauptmerkmal liegt jedoch in der rein elektronischen Produktionsweise, sei es analog oder digital. Die Verbreitung über Musikkkanäle wie PLANET RADIO, KISS FM, VIVA oder auch durch Werbespots hat technologisch erzeugte Unterhaltungsmusik nicht nur in Deutschland zu einer alltäglichen Hörge-wohnheit werden lassen. Veranstaltungen wie die Berliner Love Parade unterstreichen die große Akzeptanz, die technologische Tanzmusik in breiteren Bevölkerungsschichten hat. Die Medien haben sich mittlerweile auf die Entwicklung eingestellt: Am Anfang war es noch revolutionär, darüber zu berichten, heute gehört die Live-Übertragung solcher Mega-Parties zum Standard der meisten Sender. Populär geworden ist die Musik unter dem Namen Techno.

What's techno?

Der Begriff Techno meint zunächst elektronisch produzierte Unterhaltungsmusik. Darüber hinaus steht er für ein Ensemble aus Musik, Bildern, Parties, Mode und Jugendkultur. Beide Begriffsbestimmungen sind eng verwoben: Ohne die Musik wäre es nicht zu einer eigenen Jugendkulturströmung gekommen. Mit Begriffsdefinitionen sollte sehr vorsichtig umgegangen werden, denn nach Auswertung der Quellen wird deutlich, daß der die Musik betreffende Technobegriff in der 'Szene' anders verwendet wird als aus Sicht der (Musik-) Wissenschaft und der Medien.

Technomacher und routinierte Technoliebhaber begreifen Techno lediglich als eine spezielle Ausprägung elektronisch produzierter Musik. House und Techno seien gleichwertig zu verwenden und es

gebe keinen Oberbegriff, der House impliziere – so der Tenor von Befragungen bei Insidern. Andere meinen, man solle doch einfach den Oberbegriff 'elektronische Musik' verwenden. In der Tat wird häufig auf Flyern und Plakaten zum Hören elektronischer Musik eingeladen.

Auf dem Tonträgermarkt wiederum erscheinen zahlreiche CD-Kompilationen der verschiedenen Facetten elektronisch hergestellter Musik, die Titel wie "That's Techno" u.ä. tragen. In wissenschaftlichen Arbeiten und Aufsätzen⁽²⁾ wird Techno als Oberbegriff ebenso gebraucht wie in populärwissenschaftlichen Veröffentlichungen.⁽³⁾ Die meisten, die sich nicht genauer mit elektronischer Musik beschäftigen, meinen mit Techno eine Musik mit lauten Bässen und schnellen Beats. Tatsächlich berichten Musiker, daß selbst 'ambiente', also auf Atmosphäre abgestellte elektronische Unterhaltungsmusik von Zuhörern als Techno eingestuft wird.

Techno ist in vielen Publikationen zu einem geflügelten Wort geworden und wird als übergeordneter Terminus verwendet. Er faßt viele Teilbereiche sowohl elektronisch als auch computergestützt produzierter Musik zusammen. Als Hauptströmungen dieser sich oft nur in Nuancen unterscheidenden Musik gelten u.a. House, Acid, (Detroit-)Techno, Gabber/Hardcore, Trance und Ambient. Es ist anzunehmen, daß der Grund, für derartig vielschichtige Musikformen Techno als Oberbegriff zu gebrauchen, in der Suche nach einem geläufigen, populären Begriff für die kommerzialisierten und dadurch immer komplexer und unübersichtlicher werdenden Computermusikströmungen⁽⁴⁾ liegt.

Aus Sicht von Musikern und DJs steht Techno nur für eine spezielle Ausprägung des Gesamtbereiches elektronisch produzierter Unterhaltungsmusik. Gemeint sind die beiden Richtungen des Detroit-Techno und des aus Europa kommenden Techno, eine Richtung, die in diversen Publikationen unter Namen wie z.B. Rave (-Techno), Euro-Techno oder Kommerz-Techno auftaucht. Gemeinsam ist ihnen, daß ein viertaktiger Beat die Basis der Tracks bildet und die Bassdrum 'strikt' geführt wird (Four-to-the-Floor)⁽⁵⁾, daß eine Roland TR 808- oder 909-Drummachine⁽⁶⁾ verwendet wird und eine Bassline meistens fehlt, denn die Bässe werden von der Bassdrum gemacht. Der Detroit-Techno ist in der Regel etwas langsamer im Tempo.

Die Auswertung der Recherchen läßt vermuten, daß die Wurzeln von Techno als spezifischer Musikrichtung in Amerika liegen. Deshalb wird bei der folgenden Ausdifferenzierung der einzelnen Stilfacetten technologisch erzeugter Musik der Begriff Techno im Sinne von Detroit-Techno verwendet.

Derzeit existieren auf dem Markt nicht nur eine Vielzahl an Mischformen innerhalb der verschiedenen Ausprägungen von Techno-Musik, sondern auch Fusionen von Techno mit HipHop, Jazz, Soul und anderen Bereichen populärer Musik. Der von mir entwickelte Kategorisierungsansatz soll zu einem differenzierteren Verständnis der Hauptströmungen von Techno beitragen, was wiederum den Zugang zu den Nebenströmungen öffnet. Die angeführten musikspezifischen Kriterien der einzelnen Ausprägungen bilden ein Konzentrat aus Angaben von Musikern, DJ's, Technokennern, Fans, Journalisten und Wissenschaftlern, die sich zu musikalischen Aspekten von Techno geäußert haben: Bücher, Fanzines, Booklets, Funk und Fernsehen, publizierte und private Interviews sind das Basismaterial der Auswertungen. Sie sind in einer Tabelle (s. Seite 54 und 55) zusammengefaßt.

House

Stets als Urheber des House benannt wird DJ Frankie Knuckles, der von 1977 bis 1983 im Chicagoer Club WAREHOUSE arbeitete. Die Ursprünge von House liegen jedoch weitaus früher und führen in die New Yorker Underground Tanz-Szene Anfang der siebziger Jahre. Der erste DJ, der Tracks ineinander mischte und zwei Platten gleichzeitig auflegte, um die Leute durch ununterbrochenen 'Groove' auf der Tanzfläche zu halten, war Francis Grosso. Er 'residierte' in der umfunktionierten Kirche SANCTUARY in New York. Mitte der 70er Jahre 'spielte' Walter Gibbons, resident DJ des GALAXY 21, mit dem Drummer Francois Kevorkian: Damit wurden der Rhythmus und die Beats der Stücke verstärkt, die er auflegte. Von Gibbons stammt der erste 12"-Dance-Mix. In Chicago existierte Ende der 70er ein weiterer Club mit Namen THE FUTURE, in dem DJ und Clubbesitzer Lil' Louis die Plattenteller rotieren ließ: Seine Art, Musik zu mischen, ist ein weiterer markanter Baustein der Chicagoer House-Musik. Anfang der 80er öffnete Larry Levan in New York die Pforten des legendären PARADISE GARAGE. Der House-Sound, der

Tabelle

	Tempo	Rhythmik	Klänge/ Sounds	besondere Merkmale
House	120-135 Bpm ^(IV)	gerader Beat; strikte Bassdrum: four-to-the-floor; Hj-Hat auf 2 und 4	häufig disco- oder soulähnliche Vokal- passagen und Einsatz von E-Piano; Bassdrum auf 1 und 3; Roland TR 808 ^(I) / Roland TR 909 ^(II)	viertaktiges Schema; transparente Form; einfache Bassline
Acid	130-150 Bpm	gerader, harter Beat	Roland TB 303 ^(III) (oder Clone) erzeugt 'säureartigen' Sound, der durchweg moduliert wird.	betonte Hi-Hats; laute Bassdrum
Detroit / Techno	ab ca. 130 Bpm (in Europa); alles über 120 (in den USA)	strikte Bassdrum: four-to-the-floor	Roland TR 808 / Roland TR 909	viertaktiges Schema; Bassline fehlt oft, die Bassdrum produziert die Bässe
Gabber / Hardcore	180-250 Bpm (und mehr)	harter, gerader Beat; meist: 2/4- oder 4/4- Takt	Übersteuerte Sounds; (Sprach-) Samples; Einsatz extremer Effekte	Gabberbassdrum (verzerrt, mit langem Decay); im Hardcore: Bassdrum trocken und kurz
Trance	zwischen 130 und 160 Bpm, sehr verschieden	Verwendung gerader und ungerader Takte	Klangteppiche (sphärische Flächen- sounds), oft mit einfacher Melo- die versehen	monotone, repetitive Struktur; ausgiebige, metrisch nicht festgelegte Intros; lange Tracks (über 7 Minuten)
Ambient	spielt keine Rolle	versteckte Rhythmen	natürlich anmutende Klangteppiche; ruhige, sphärische Sounds; Effekte, die Raum- volumen schaffen: Hall, Echo, Delay, Phaser, etc.	lange Tracks (oft weit über 10 Minuten)

(I) Analoger Drumcomputer. Existiert seit 1981. Besonderheit: "natürlich klingende Sounds".

(II) Drumcomputer (digital und analog). Existiert seit 1984. Besonderheit: MIDI-steuerbar, "spezielle" Bassdrum.

(III) Baßsynthesizer mit patternorientiertem Sequenzer. Existiert seit 1982. Klangerzeuger ist ein monophoner Analogsynthie. Besonderheit: Klang auch bei laufender Sequenz modifizierbar, sehr eigenständiger Klangcharakter bei hohen Resonanzeinstellungen. Beispiele für Nachbauten: LB 303, Clone 3, Deep Bass Line.

(IV) Die Bpm-Werte sind ungefähre Angaben, die von Fall zu Fall divergieren können.

dort gespielt wurde, war ungeschliffener und rauher – nach dem Club benannt, etablierte dieser Sound sich als 'Garage', einer eigenen Musikrichtung innerhalb von House.

Natürlich waren es nicht nur Club-DJs, die zur Entwicklung von House beitrugen: Die Radio-DJ-Formation HOT MIX FIVE (81) mit Kenny Jason, Ralphie Rossario, Mickey Oliver, Steve Hurley und Farley Keith Williams⁽⁷⁾ "mischte einen House-ähnlichen Sound aus afroamerikanischer Tanzmusik der 70er Jahre (...). Hinzu kamen die Einflüsse europäischer Disco- und Pop-Produktionen von Kraftwerk bis New Wave"⁽⁸⁾, so Poschardt über die HOT MIX FIVE. Bis dahin gab es nicht einen einzigen House-Mix auf Schallplatte. Hier gelang der Durchbruch dem Chicagoer DJ Jesse Saunders mit dem Track *On And On*. Larry Sherman gründete die erste House-Record-Company mit Namen TRAX – Konkurrenz bekam er durch das ebenso weltweit erfolgreich arbeitende House-Label DJ INTERNATIONAL, initiiert von Rocky Jones. Zu den Produzenten der ersten 'House-Stunde' zählt CHIP E, der 1985 seine Maxi-Single *Jacktracks* auf den Markt brachte.

Als Klassiker der House-Musik gelten: *Jack Your Body* von Steve 'Silk' Hurley oder *Love Can't Turn Around* von Farley 'Jackmaster' Funk⁽⁹⁾. Außerdem *Move Your Body*⁽¹⁰⁾ von Marshall Jefferson, einem ehemaligen Postangestellten, der von Sherman entdeckt wurde. Bedeutende House-Label wie z.B. NU GROOVE, STRICTLY RHYTHM u.a. folgten.

Eine eindeutige, klare Beschreibung der musikalischen Elemente der House-Musik liegt bislang nicht vor. Nach Hans Nieswandt changieren "die Auffassungsunterschiede (...) zwischen subtil und krass, aber letzten Endes hat alles seine Daseinsberechtigung. Es gibt keine 'richtige' oder 'falsche' House Music. House Music ist, was man aus einem vergleichsweise simplen Konzept (strikt Rhythmus zwischen 115 und 135 Beats pro Minute, alles andere ist Geschmackssache) zu machen beliebt."⁽¹¹⁾

Poschardt wiederum geht von den Vorstellungen der DJs aus, nach Disco und dergleichen alternative Musikformen zu kreieren: "Sie wünschten sich eine Uptempo Disco mit ungefähr 120 Beats pro Minute, je nach Vorliebe mit oder ohne Vocals. Während in Chicago der Sound vor allem durch technische Innovationen auf

der Basis von einfachen Basslines und 'four-on-the-floor'-Rhythmus geprägt wurde, waren es in New York die gospel- und soulähnlichen Passagen."⁽¹²⁾ Interessant ist hier, daß Gospelvokalpassagen von Cosgrove als Chicago-typisch angesehen werden: "the art of splicing short gospel speeches over frantic dance music, became an established part of the Chicago DJ's art."⁽¹³⁾

In seiner Do-it-yourself-Anleitung für Techno unterscheidet Achterknecht⁽¹⁴⁾ zwischen Garage und Kommerz-House: "Garage & Underground. Geschwindigkeit: zwischen 125 und 135 Bpm. Klänge: erdig, eher dunkel, zum Teil sehr dünne Streicherflächen. Dynamik: mittel (15 dB), pumpender Beat und laute Bassdrum. Produktion: kann ruhig etwas knirschen, Soul statt Sauberkeit! Kleingedrucktes: Spärlich instrumentieren, Monotonie ist Trumpf, eine melancholische Frauenstimme unterstützt die Erinnerung an einen modrigen Keller und glücklichere Zeiten." Kommerz-House stellt er wie folgt dar: "Tempo: etwa 130 Bpm (passend zu 130 km/h im Golf GTI) Klang: keine Extremklänge, muß auch im Ghettoblaster⁽¹⁵⁾ gut klingen. Dynamik: klein (10 dB), so daß man auf der Autobahn noch alles hören kann. Melodien: einfaches viertaktiges Schema, massiv gespielt, zum Mitpfeifen. Produktion: transparent und sauber, strahlend und hell. Anmerkungen: eine leicht ins Hysterische gehende Frauenstimme ist ein Must." Trotz der divergierenden Ansichten über die Elemente von House läßt sich aber bereits mit geringer Hörerfahrung eine 'Schnittmenge' musikspezifischer Kriterien bilden (s.o. die Tabelle).

Acid

Als eine wichtige Variante von House gilt Acid-House, das seinen Namen dem Chicagoer Projekt "Phuture" von DJ Pierre und Spanky verdankt: 1987 veröffentlichten sie *Acid Trax*, deren Entstehungsgeschichte kurz skizziert sei. DJ Pierre kaufte sich Mitte der 80er Jahre eine gebrauchte Roland TB 303 Bass Line. Beim Ausprobieren stieß er auf die bereits vorgegebenen typischen 303-Sequenzen. Wenige Tage später versuchte er, durch willkürliches Drehen an den oberen Knöpfen der Maschine zu einem 15-minütigen Drumtrack seines Partners Spanky eine Bassline zu finden. Sie nahmen das Stück auf und gaben das Probetape weiter an Ron Hardy, der House-DJ im WAREHOUSE und in der MUSICBOX in

Chicago war. Der Track wurde ein Erfolg, und das Publikum sprach später von Hardys "Acid Trax", also nannten die beiden Produzenten es einfach so.⁽¹⁶⁾

Detroit ist eine weitere wichtige Station von Acid. Dort produzierte ab 1991 Richie Hawtin mit seinem Label +8 einen sehr innovativen Acid-Sound. Die DETROITER UNDERGROUND RESISTANCE (UR) stellte Acid in politische Zusammenhänge. An dieser Stelle sei ihre dreiteilige *Acid Rain*-Produktion erwähnt. Köpfe von UR waren Jeff Mills, Mike Bank und Robert Hood.

Eine große Acid-Welle entstand 1987/88 in Großbritannien.⁽¹⁷⁾ Ein Jahr später weigerte sich die BBC wegen immer häufiger kursierender Drogengerüchte, den Nummer-Eins-Hit der nationalen Charts von D-Mob⁽¹⁸⁾ zu spielen. Der Boykott von Acid-House bei staatlichen Sendern förderte das Entstehen eines gut funktionierenden Undergrounds ebenso wie die Gründung diverser Labels (REPHLEX oder PEACEFROG RECORDS).

Die Aussagen, die von verschiedenen Seiten über einen typischen Acid-Stil gemacht werden, sind alle nahezu identisch:

Im Gegensatz zu House ist Acid etwas schneller. Die 'langsameren' Stücke (130-140 Bpm) lassen sich unter Acid-House einordnen. Die Bassline, erzeugt durch die Roland TB 303 Bass Line, ist eines der stilbildenden Elemente von Acid. Auf der authentic-CD-ROM findet man folgende Darstellung über Acid: "Acid, dt: Säure. Durch den Einsatz analoger Synthies (TB 303) geprägte Techno-Spielart, viele schräge, zirpende und knarrende Klänge. Harte, gerade Beats. Oft bewußt sehr monoton gehalten. Verzicht auf klassischen Liedaufbau."⁽¹⁹⁾ Hier wird Acid-House schlicht als Acid-Klang mit House-Rhythmen definiert. Acid bei Achterknecht heißt: "Tempo: so zwischen 130 und 150 Bpm. Sound: 303 303 303 303 303 + lautes Schlagwerk, betonte Hi-Hats. Produktion: ein Echo hier, ein Echo da, die Acid Line mit ein wenig Phasing. Inhalt: Ein Anfang mit Aufbau, Steigerung der Intensität bis zum Break, weiterer Aufbau, die 303-Sequenzen schlingern durch das Stück."⁽²⁰⁾

Auf der Suche nach neuen musikalischen Ausdrucksmöglichkeiten prägte DJ Pierre, der angebliche Erfinder des Acid-Sounds, 1993 einen neuen Begriff für den Musikstil, der den zuvor initiierten,

typischen Acid-Sound weiter führte: 'Wild-Pitch-Sound'. Ihm liegen großflächige, filterbetonte Klangstrukturen und langsam aufsteigende Modulationen zugrunde (s.o. die Tabelle).

Detroit-Techno

Claus Bachor⁽²¹⁾ führt die Entstehung von Detroit-Techno auf drei Auslöser zurück:

1. "The Electrifying Mojo", ein Detrouiter Radio-DJ, 2. *Charivari*⁽²²⁾, die erste Techno-Musik-Schallplatte überhaupt und 3. Alvin Tofflers Buch *The Third Wave*.

"The Electrifying Mojo" war DJ im schwarzamerikanischen Radio. Er spielte ebenso frühe House- und Electroproduktionen wie den sogenannten Euro-Sound: "Mojo used to play a lot of German British Imports. The first place I heard Kraftwerk it was on his show, in '78 or '79. He'd play anything from the B52's to Jimi Hendrix to Kraftwerk, Peter Dinklage - all kinds of stuff."⁽²³⁾

Charivari wurde 1981 von Schülern produziert, die einer Detrouiter High School-Party-Organisation angehörten. Jeff Mills erinnert sich: "These were High School kids making thousands of dollars, throwing extravagant parties and the music was like Fonda Rae and The Peech Boys. The success of the parties was so great that these High School kids actually had enough money to go and to make a record to be played specifically at your own party (...) And it was completely techno."⁽²⁴⁾

Der Grund, warum die Detrouiter Technomacher-Szene *The Third Wave* in ihr Konzept einarbeitete, ist der folgende: Toffler habe mit seiner Science fiction die Vision der dritten Stufe einer technologischen Entwicklungsperiode geschaffen, in der einerseits die Menschen ohne Angst mit den neuesten Technologien umgehen können und in der andererseits Technik immer menschlicher wird. Technik sei hier nicht mehr nur eine Sache von Experten und Ingenieuren - demzufolge wären die Menschen dieser Technik nicht mehr hoffnungslos ausgeliefert.

1981 schlossen sich zunächst Juan Atkins und Rick Davies alias 3070 und später Kevin Saunderson und Derrick May zusammen, um die Botschaft dieses Buches und des darin enthaltenen "Concept of Techno" in elektronische Musik umzusetzen. Unter dem gemeinsamen Namen CYBOTRON produzierten sie u.a. ihre erste Single: *Alleys Of Your Mind* (1981), die auf ihrem selbstfinanzierten DEEP SPACE-Label erschien. Unter dem weiteren Einfluß von Davies veröffentlichten Atkins, Saunderson und May die CYBOTRON-Maxi-Schallplatte *Techno City* und das Album *Enter*.⁽²⁵⁾ Danach trennte sich die Gruppe, und Atkins brachte 1985 als MODEL 500 auf dem eigenen METROPLEX-Label weitere Techno-Tracks heraus. Einer davon war *No Ufos*.

Eine wegweisende Rolle für die Entstehung und Weiterverbreitung von Detroit-Techno spielte Jeff Mills, der nach der Trennung von UNDERGROUND RESISTANCE sein eigenes AXIS-Label gründete und Anfang der 90er Jahre auf dem TRESOR-Label⁽²⁶⁾ die bekannte *Waveform Transmission*-Serie veröffentlichte. Für Anz zählt er "zu den wichtigsten Vertretern der zweiten Techno-Generation aus Motor-City."⁽²⁷⁾ Als dritte wichtige Generation der Detroit-Techno-Produzenten sind Carl Craig, Claude Young⁽²⁸⁾ und Kenny Larkin⁽²⁹⁾ zu nennen.

Über die musikalischen Charakteristika von Detroit-Techno schreibt Bachor: "Techno besaß seine eigene Geschichte als eine autarke Mutationsform aus späten Funk-, Elektro-, Kraftwerk- und EBM-Einflüssen, die sich Ende der 80er Jahre der Geschwindigkeit von House bereitwillig bediente, um schließlich zu dem Mythos zu erstarken, auf den sich Techno-Puristen allzugerne beziehen, wenn es um die Abgrenzung gegenüber Phänomenen wie Raves oder Kommerzialisierung von Techno geht."⁽³⁰⁾

Die ursprünglichen Technomacher aus Detroit distanzieren sich von dem neu entstandenen kommerziellen Techno-Sound und entwickelten Gegenstrategien: So fand eine deutliche Hinwendung statt zu elektronischer Musik, zur Schaffung klarer Strukturen im Techno und zur Reduktion der Sounds auf das Wesentliche. Es entstand ein experimenteller, dennoch tanzbarer Sound – (Detroit-)Techno. Achterknecht bezeichnet Detroit-Techno auch als "Intelligent": "Detroit & Intelligent. Langsamer (130-140 Bpm) Stil mit wenig Vorgaben. Trockene, seltsame kurze Klänge und bizarre

Grooves. Sehr mager. Kein fixes Schema, jeder stellt sich unter Intelligenz ja auch was anderes vor."⁽³¹⁾

Über die musikspezifischen Elemente von Detroit-Techno liegen in der einschlägigen Literatur nur dürftige Hinweise vor. Anhand persönlicher Hörerfahrungen und Gesprächen mit Technokennern läßt sich aber sagen:

Detroit-Techno ist tanzbare Musik. Ein wesentlicher Unterschied im Vergleich mit anderen Technospielarten liegt jedoch darin, daß Detroit zusätzlich auf Hörbarkeit angelegt ist: "I don't go in with the hope that my music is only going to be played in the clubs. I make my records in the hope that people will go and buy them to listen to as well as to dance to", erklärt Atkins.⁽³²⁾ So lassen sich immer wieder innovative, experimentelle Klänge entdecken. Die Stücke sind zum größten Teil sehr minimalistisch und transparent angelegt und zeugen in der Produktionsweise von hoher Qualität (s.o. die Tabelle auf S. 54 und 55).

Gabber / Hardcore

Die erste Gabber/Hardcore-Welle kam – angeregt vom Industrial- und Noise-Bereich – Anfang der 90er Jahre. Musikalische Anleihen wurden aber auch beim konventionellen, gitarrenorientierten Hardcore und beim Punkrock gemacht. Eine zentrale Rolle bei der Entstehung von Gabber und Hardcore spielte der Standort Holland: Gabber war die Antwort auf den Konkurrenzkampf zwischen Rotterdam und Amsterdam. Konkurrenz meint hier die Unterschiede in der sozialen Struktur beider Städte, ihre divergierende Kultur und vor allem die hart gegeneinander kämpfenden Fußball(fan)clubs. Das Fußballstadion war der Ort, wo diese Musik gespielt wurde und die der Situation entsprechenden Kämpfe stattfanden.

Kompromißlos gibt sich die Musik, kompromißlos geben sich die Texte und Titel der Tracks. Als ein Beispiel dafür gilt die 1990 von Paul Elstak produzierte Maxi-Single: Euromasters *Amsterdam War Lecht Dat Dann*.⁽³³⁾ Schuler kommentiert: "Elstaks Produktionen wurden immer härter, und das Cover von ›Amsterdam War Lecht Dat Dann‹ spiegelte mit seinen Comiczeichnungen deutlich die

aufkommende Grundstimmung: Der ›Euromast‹ – Fernsehturm und Wahrzeichen Amsterdams – pißt ganz Amsterdam in die Grachten. Diese kulturell-ästhetische Kriegserklärung an Amsterdam, die auch in Brüll-Vocals und Dialog-Samples ihren Niederschlag findet, hat ihren Ursprung in sozialen Ungleichheiten.“⁽³⁴⁾

Fred Berhout setzte dem Rotterdamer Gabber das MOKUM⁽³⁵⁾-Label entgegen: Er gründete damit ein Label, das sich weltweit als bedeutendes Gabber-Label etablierte. Weitere Entwicklungen von Gabber fanden sowohl in England als auch in Belgien (R&S-Label) statt. In Deutschland ist PCP (PLANET CORE PRODUCTIONS) als Mutterlabel bis heute einer der wichtigsten Vertreter der elektronischen Musik geblieben.

Laut Hinz definiert sich Hardcore "über Geschwindigkeit und Härte (...). Im Gabber findet man Geschwindigkeiten weit über 160 Bpm. Weithin wird der Härtegrad über den Einsatz von Geräuschen und extremen Effekten gesteuert. Sehr oft wird die 4/4-Bassdrum durch einen Verzerrer verfremdet (...). Zumeist werden Sampler und analoge Synthesizer benutzt. Die meisten Hardcorestücke sind auf unter vier Minuten beschränkt.“⁽³⁶⁾

Achterknecht gibt ein noch höheres Tempo für Gabber/Hardcore an: "Vmax: einfachster Zweiviertel-Marschschritt zwischen 180 und 250 Bpm. Sound: durchsetzungsfähige Rave-Tröten und Bassklänge, boomernde Bassdrum. Dynamik: keine, wenn alles im roten Bereich ist, ist es o.k. Produktion: ist hier Fremdwort. Zusammensetzung: ein paar blöde Samples, ein Rave-Signal für Happy-Hardcore und alles möglichst laut. Die Bassdrum ist der wichtigste Klang in diesem Zusammenhang. Sie kann nicht brutal genug sein.“⁽³⁷⁾

Auf das Tempo als tragendes Element bezieht sich auch die authentic-CD-ROM. Hier wird Gabba⁽³⁸⁾ als extrem schneller (oft mehr als 200 Bpm) und extrem harter Techno beschrieben. Gabba sei oft mit brutal klingenden Sprach-Samples versetzt und noch härter als Hardcore angelegt. Technomacher halten den Grad der Härte, der auf sehr unterschiedliche Weisen ausgedrückt werden kann, für das wesentliche Merkmal des Hardcore (s.o. die Tabelle auf S. 54 und 55).

Trance

Der Begriff Trance wurde hauptsächlich durch die Printmedien geprägt und von der Technomusikszene, wenn auch kritisch, adaptiert. Trance wird verwendet für elektronisch produzierte Musik, die Tanzende in einen entspannten Trancezustand versetzt.

Den Durchbruch erlangte Trance 1992. RESISTANCE D (Pascal F. E. O. S. und Maik Maurice) produzierte einen der wichtigsten 'Trance-Klassiker': *Cosmic Love*⁽³⁹⁾. RESISTANCE D entwickelte die Form von Techno, die von Endverbrauchern und Medien als Trance verstanden wurde.

In Deutschland landete der Berliner DJ Dr. Motte mit seiner Produktion *Der Klang der Familie* einen der Hits des Jahres. Resident DJ Dag setzte aus der Frankfurter Flughafen-Disco DORIAN GRAY heraus stilistische Akzente, indem er Platten mit tanzbaren, ruhigen Grooves auflegte, die er mit sphärischen, harmonischen Sounds und Klangteppichen von Streichern mischte. Er spielte wichtige, den Sound prägende Tracks wie z.B. *Age Of Love* von Age Of Love, *He Chilled Out* von Liaisons D. u.v.m. Mit dem Ausstieg Dags als genrebeeinflussenden Discjockey aus dem DORIAN GRAY und durch seine Arbeit in anderen Discotheken multiplizierte sich das bis dahin einigermäßen überschaubare Spektrum von Trance.

Die verschiedenen Technospielarten nahmen Einfluß auf die Trancemusik: So entstanden u.a. die Richtungen Happy Trance, Trance House, Hardtrance, Acid Trance. Die Zahl der Kombinationen wurde immer undurchschaubarer, bis sie letztlich wieder im Techno-Mainstream untergingen.

Als Trance-Musik läßt sich zunächst einmal jede Art von Musik bezeichnen, die Menschen in Trance versetzt: "Trancezustände können durch viele Formen der Musik erreicht werden. Meist sind es diese genialen Verbindungen von einigen wenigen Soundelementen, die, gepaart mit ein paar Effekten (...), die Zuhörenden durch ständige Wiederholung auf andere Levels zu heben vermögen. Je mehr Bausteine und unnötiger Kitsch über diese Basisgerüste gelegt werden, und je mehr der Rhythmus dabei in den Hintergrund gedrängt wird, desto ›untranciger‹ muß das Ergebnis eigentlich werden.“⁽⁴⁰⁾ Olaf Finkbeiner, der Initiator des Labels POD,

brachte dies laut Koch in einem Artikel der Zeitschrift GROOVE⁽⁴¹⁾ auf den Punkt, indem er eine kurze Formel zur Definition von Trance-Musik schuf:

"Rhythmus + Wiederholung + Lautstärke = Trance".⁽⁴²⁾

Am Anfang der Entwicklung dieser Ausprägung von Techno spielte der Rhythmus eine wesentliche Rolle. Er verlor jedoch im Laufe der Zeit seine zentrale Bedeutung, und schwebende, flächige Klänge rückten in den Vordergrund: "Zu Beginn der Trance-Ära lag die Betonung auf den Rhythmusarrangements, die als Garant für den angestrebten Zustand⁽⁴³⁾ dienten. Im weiteren Verlauf gewannen Synthesizerflächen und einfache Melodien zunehmend an Wichtigkeit und drängten den Rhythmus zurück. Diese Eigenschaften gelten heute noch als »Trance-typisch".⁽⁴⁴⁾ Ähnlich sieht Achterknecht eine spezielle Form des Trance: "Hardtrance ist im Grunde ein Rave-Techno-Derivat mit Ambient-Klangcharakteristik. Also Schwebesounds, Hall und vergleichsweise leises Schlagzeug, aber billige Melodien mit Arpeggien und wenig Dynamik."⁽⁴⁵⁾ (s.o. die Tabelle auf S. 54 und 55).

Ambient

Ambient-Musik gab es schon vor Techno. Der Begriff als solcher hat sich jedoch erst durch seine Verwendung im Bereich des Techno etabliert. Zum ersten Mal wurde das Wort 'Ambient' im Jahr 1978 von Brian Eno, früherem Mitglied der englischen Gruppe ROXY MUSIC, auf seiner LP *Music For Airports* eingeführt: "Er bezeichnete damit eine funktionelle Form von Musik, die beim Anhören immer leicht ignorierbar ist."⁽⁴⁶⁾

Für Friedmann⁽⁴⁷⁾ hingegen bedeutet Ambient-Musik, daß das musikalische Material einen Grundpegel bietet, der die ursprüngliche Atmosphäre bestimmter Räume verändern oder sogar erst ins Bewußtsein ruft.

Die Auffassung darüber, was Ambient ist, war im Laufe der Jahre starken Schwankungen unterworfen. Der heute geläufige Ambient-Begriff bezieht sich auf elektronisch produzierte Musik, die bestimmte Stimmungslagen erzeugen soll. Im Technomusikbereich

spricht man von 'Chill-Out'-Musik.⁽⁴⁸⁾ Sie hat meditativen Charakter und wird bei Techno-Events in dafür besonders hergerichteten Räumen eingesetzt, um bei Teilnehmern ausschließlich ruhige Stimmungen zu erzeugen.

Gruppen wie THE KLF oder THE ORB brachten nennenswerte Ambient-Produktionen auf den Markt. Mit dem Titel *Adventures Beyond The Ultraworld* von The Orb kam Ambient 1991 in die Schlagzeilen. Frühe, mit Ambient vergleichbare Musik, die ich als atmosphärische Musik bezeichnen möchte, wurden u.a. von KRAFTWERK, Klaus Schulze, THE CAN, TANGERINE DREAM, Jean-Michel Jarre und aus dem Industrial-Bereich von THROBBING GRISTLE und SPK produziert.

Das Spielen und Rezipieren von Ambient-Musik ist ein wesentlicher, nicht wegzudenkender Bestandteil der Technomusikszene. Aus diesem Grund und weniger wegen einer nahen musikalischen Verwandtschaft zu Techno ist Ambient als eine weitere Subform von Techno einzuordnen.

Jonah Sharp⁽⁴⁹⁾ von SPACE TIME CONTINUUM sagt über Ambient: "You can do practically anything. Ambient music can be defined as something that opens minds to other forms of music, as long it's to chill out a bit."⁽⁵⁰⁾ Bei Ambient handelt es sich fast immer um eine Form meditativer Musik, die elektronisch produziert wird: "Ambient: beruhigende, oft meditativ klingende Musik. Sphärische Klänge, fast kein hörbarer Rhythmus."⁽⁵¹⁾ Ähnlich skizziert Achterknecht Ambient-Musik: "Ambient. Geschwindigkeit: nicht festgelegt. Klänge: fliegend, schwelgerisch, neue, eher digitale Klangfarben. Dynamik: gross (20-25 dB), aber keine drastischen Veränderungen. Produktion: transparent, sauber und viel Hall. Kommentar: Wenn der vielbeschworene 'Film im Kopf'-Effekt sich einstellt, kann das Ergebnis nicht so falsch sein."⁽⁵²⁾

Die meisten Ambient-Produktionen haben verdeckte Rhythmen. Ambient-Stücke sind Soundcollagen mit langer Spieldauer, in denen digital gesampelte Geräusche verwendet und synthetische Klangteppiche erzeugt werden (s.o. die Tabelle auf S. 54 und 55).

Resumee

Ein wichtiger Aspekt der Erforschung von Techno ist die Dokumentation aus der Szene heraus: Welche Bedeutung hat Techno bzw. was ist Techno für Szenekenner? Decken sich die von Insidern genannten Techno-Charakteristika mit den musikspezifischen Kriterien, die aus Sicht der Wissenschaft entstehen? Mein Forschungsvorhaben nähert sich der Musik nicht wie die meisten anderen Veröffentlichungen über die Analyse des soziologischen Hintergrundes, sondern unternimmt den Versuch einer umfassenden Zusammenstellung der musikalischen Kriterien von Techno mit Blick auf den soziologischen Kontext. Der Mangel an fachwissenschaftlichen Quellen und Hörerfahrung verdeutlicht, daß die Bestimmung musikalischer Parameter und der Hauptkategorien von Techno zunächst nur schwer möglich ist, wenn nicht unmittelbar aus der Szene heraus argumentiert wird.

Die sechs Hauptströmungen

House,
Acid,
(Detroit-)Techno,
Gabber/Hardcore,
Trance,
Ambient

und ihre musikalischen Charakteristika können nach persönlicher Hörerfahrung und Produktionsanalyse nachweislich bestätigt werden. Ein erstes Ergebnis des ausgewerteten Dokumentationsmaterials stellt die Tabelle über die musikspezifischen Kriterien wesentlicher Ausprägungen von Techno dar. Die Entwicklung musikspezifischer Charakteristika steht dabei in engem Zusammenhang mit der historischen Entwicklung von Techno und dessen Einbettung in den soziologischen Kontext.

Denn, wie schon im Text vermerkt: Bei Techno gehören laute verzerrte Bassdrums ins 'Fußballstadion' und schwebende Klänge ins 'Goa-Paradies'.

Anmerkungen

- (1) Der im folgenden Text verwendete Begriff der elektronischen Musik grenzt sich von dem in der Neuen Musik existierenden Begriff der Elektronischen Musik ab. Gemeint ist ein musikalisches Phänomen, das ausschließlich mit elektronischen Mitteln erzeugt wird.
- (2) Beispiele sind u.a. die Arbeiten von Breuer o.J., Hinz 1997, Jerrtrup 1992.
- (3) vgl. Anz/Walder 1995, Böppl/Knüfer 1996.
- (4) Musik, die mit elektronischen Rechenanlagen erstellt wird.
- (5) Läuft die Bassdrum kontinuierlich durch, nennt man das in der Musikszene einen Four-to-the-Floor.
- (6) Es existieren auch einige klangimitierende sogenannte Clones auf dem Markt, die zum Einsatz kommen.
- (7) Später bekannt unter dem Namen Farley 'Jackmaster' Funk.
- (8) Poschardt 1996, S. 241.
- (9) Beide auf DJ INTERNATIONAL.
- (10) TRAX RECORDS.
- (11) Nieswandt, Hans: house in d. In: Klanten 1995, S. LOC 1.0 FEA 1.12 HOU.
- (12) vgl. Poschardt 1996, S. 238 ff.
- (13) The History Of The House Sound Of Chicago 1987, S. 18.
- (14) Achterknecht, Marcel: TECHNO im EIGENBAU. In: Anz/Walder 1995, S. 120.
- (15) Transportables Kassettenabspielgerät, meistens in Stereoklangqualität.
- (16) Wildermann, Gregor: Acid. In: Anz/Walder, S. 86.
- (17) Unter dem Namen 'Summer of Love' bekannt.
- (18) D-Mob, featuring Garry Haisman: *We Call It Acid*.
- (19) sounds auf authentic, the techno-reference.
- (20) Achterknecht in: Anz/Walder 1995, S. 121.
- (21) Bachor, Claus: Detroit. In: Anz/Walder 1995, S. 80.
- (22) Wird zuweilen auch Shari Vari geschrieben.
- (23) Kempster 1996, S. 43.
- (24) Jeff Mills in: Kempster 1996, S. 17.
- (25) Sie erschien auf FANTASY-Label, San Francisco.
- (26) TRESOR: einer der bekanntesten Berliner Techno-Clubs mit eigenem Label.
- (27) Anz/Walder 1995, S. 269.
- (28) *One Complete Revolution*, UTENSIL REC.
- (29) Erste Maxi auf +8: *We shall overcome*, später *Azimuth*, 1993 auf WARP u.a.
- (30) Bachor in: Anz/Walder 1995, S. 79 ff.
- (31) Achterknecht in: Anz/Walder 1995, S. 121.
- (32) Kempster 1996, S. 45.
- (33) ROTTERDAM RECORDS.
- (34) Schuler, Michael: Gabber + Hardcore. In: Anz/Walder 1995, S. 93.
- (35) MOKUM: United Gabbers Against Racism & Facism.
- (36) Hinz 1997, S. 78.
- (37) Achterknecht in: Anz/Walder 1995, S. 121.

- (38) Gabba ist eine andere mögliche Schreibweise für Gabber.
- (39) Auf CYCLOTRON erschienen.
- (40) Koch, Thomas. In: Anz/Walder 1995, S. 102.
- (41) Ausgabe Juni/Juli 1992.
- (42) Koch in: Anz/Walder 1995, S. 102.
- (43) Gemeint ist der Trancezustand.
- (44) Hinz 1997, S. 83.
- (45) Achterknecht in: Anz/Walder 1995, S. 121.
- (46) Izep, Chris / Rehberg, Pita: Ambient. In: Anz/Walder 1995, S. 108.
- (47) Friedmann, Bernd: Ambient. In: Klanten 1995, S. LOC 1.0 FEA 1.6 AMB.
- (48) to chill-out (engl.): auskühlen.
- (49) Name und Zusammenhänge Sharps aus: Trance Atlantic 1995, S. 14 ff.
- (50) space time continuum. In: Klanten 1995, S. LOC 1.0 FEA 1.6 AMB.
- (51) authentic-CD-ROM, 1996, unter "sounds".
- (52) Achterknecht in: Anz/Walder 1995, S. 120.

Quellen:

- Anz, Philipp / Walder, Patrick: techno. Zürich: Ricco Bilger, 1995.
- authentic, the techno-reference, CD-ROM, complexx new media. vis-à-vision Medienproduktion 1996.
- Büsser, Martin: Pft, Pft, Pft, Pft. In: Antipop, Mainz: Testcard, 1998.
- Böpple, Friedhelm / Knüfer, Ralf: Generation XTC. Techno und Ekstase. Berlin: Volk und Welt, 1996.
- Breuer, Henning: Techno, Tekkno, Textasy. Ein Reisezug durch Tekkno. Berlin: Freie Universität, Magisterarbeit (Eigendruck) o.J.
- Klanten, Robert (Hg.): localizer 1.0, the techno house book. Berlin: Die-Gestalten-Verlag, 1995.
- Fleming, Jonathan: What kind of HOUSE PARTY is this? Berkshire: MIY Publishing, 1995.
- Hinz, Bertram: Der Techno und seine stilistischen Ausprägungen. Gießen: Justus-Liebig-Universität (unveröffentlichte Magisterarbeit), 1997.
- Jerrentrup, Ansgar: TECHNO – vom Reiz einer reizlosen Musik. In: Rösing, H. (Hg.): Stationen populärer Musik. Vom Rock'n'Roll zum Techno (= Beiträge zur Populärmusikforschung, Bd. 12). Karben: CODA, 1992.
- Kempster, Chris: History Of House. London: Sanctuary Publishing, 1996.
- Poschardt, Ulf: DJ Culture. Hamburg: Rogner & Bernhard, 1996.
- The History Of The House Sound Of Chicago, CD-Booklet. (Text basiert auf Stuart Cosgroves Story Of House). BCM Records 1987.
- Toffler, Alvin: The Third Wave. New York: Bantam Books, 1981.
- Trance Atlantic, CD-Booklet. The Total Record Company via BMG, UK, 1995.