

**TECHNO -**

*vom Reiz einer reizlosen Musik*

Was ist los mit unseren Jugendlichen, was ist los mit der Popmusik? So dürften sich manche Beobachter der aktuellen Musikszene Ende der 80er Jahre gefragt haben angesichts der wachsenden Rezeption einer Musik, die in ihrem äußeren Erscheinungsbild geradezu das Gegenteil von dem abgibt, was man gemeinhin unter diesem Wort versteht. Auf den ersten Blick

- fehlt dieser Musik der sonst für Popmusik so wichtige Gesangs- und Sprechvortrag, der einer Musik, die im Begleitarrangement bisweilen recht austauschbar ausfällt, neben einem menschlichen Feeling normalerweise den entscheidenden Wiedererkennungswert verleiht. Ein in ähnlicher Funktion eingesetztes Melodieinstrument vernimmt man ebenso vergeblich. Man könnte meinen, man habe hier nur ein rhythmisches Begleitarrangement vor sich, dem - ähnlich einem Karaoke - die Haupt-Parts fehlen;
- dominiert ein ausgesprochen simpler Baß-Beat, der, synthetisch erzeugt, stumpfsinnig-maschinengemäß und völlig unvariant in Anschlag, Klangverlauf und Lautstärke auf den Grundschlägen daherkommt;
- lassen sich nur rhythmische Aufteilungen im Achtel- und (meist nur für einen Instrumentalklang) im Sechszehntelraster ausmachen. Gemessen an den inzwischen herausgebildeten Möglichkeiten von rhythmischen Mustern im Pop sind sie hier ausgesprochen simpel; auf rhythmische Essenzen oder Raffinessen wie Off-Beat-Impulse (1), dynamische Abstufungen, Binnenmetrik (12/8-Einteilung) oder etwa auf einen jazzhaften Drive wird verzichtet. Die Musiker kennen grundsätzlich nur das 4/4-Metrum;
- vernimmt man nur Klänge, denen man sofort anhört, daß auch sie nicht von Menschen gespielt, sondern von Maschinen bzw. Computern hervorgebracht werden, die noch nicht einmal die seit längerem im Popstudio verwandte Gerätschaft zur Annäherung an menschliches Feeling ("Humanizer", "Human feeling", "Fuzzy"-Systeme) einbeziehen. Sie klingen obendrein nach Technologie-Maßstäben der Zeit nicht selten regelrecht primitiv: generiert von alten Drum-Maschinen und monophonen Synthesizern der 70er Jahre, als ob man wieder Musik mit dem alten Commodore C 64 bzw. exakter mit dessen Vorläufern

- aus den 70er Jahren machen würde. Diese Simplizität wird häufig hörbar regelrecht 'zur Schau' gestellt;
- besteht die Musik nur aus Reihungen von gleichen, besser: von völlig identischen Mustern, wie sie nur ein digitaler Sequenzer mit seiner Kopierfunktion setzen kann. Ihre penetranten Wiederholungen klingen auf Dauer, als habe sich ein Sequenzermuster oder eine CD-Rille verhakt und der Bediener wisse sich nicht zu helfen;
- fällt das Fehlen jeglicher harmonischer Veränderungen auf, was u.a. Spannungsverläufe und eine Abschnittsgestaltung erschwert. Auf diese scheint es nicht anzukommen;
- konzentriert sich das Tempo um 120 MM bzw. in der Insidersprache: BPM (Beats per minute) mit einer nirgendwo sonst zu findenden minimalen Variationsbreite von gerade mal 5 % um diesen Wert (2);
- klingen die Stücke fast alle nahezu gleich. Man könnte die meisten austauschen oder an anderer Stelle wiederholen, ohne daß es auffiele und der Hörgenuß dadurch leiden würde. Die Marktpraxis, Teile verschiedener solcher Stücke zu einem neuen zusammenzuschneiden, ohne daß der naive Hörer dies heraushört (der Coveraufdruck jedoch verweist auf derartige Titelsequenzen), bestätigt diesen Eindruck (3).

Die hier zur Debatte stehende Musik mit ihrer stupiden Aneinanderreihung von gleichen Mustern ist deutlich länger als der sonst schon eintönige Mainstream-Pop im Radio. Es hat kurzgefaßt den Anschein, als konzentriere sich diese Musik auf Primitivstes und Einfachstes, und sie zeigt sich so in einer Zeit, in der die Komplexität in der gesamtmusikalischen und gesellschaftlichen Entwicklung spürbar zunimmt.

Mit diesem Erscheinungsbild stößt man schnell auf Parallelen zu früheren Entwicklungen im Genre des Pop und Rock, wo nach einem vermeintlichen Gipfelpunkt in der Zunahme an Komplexität und Raffinement eine ähnliche Mittelreduktion zu beobachten war, wie wir sie nun wieder beobachten. Das führt zu folgenden Fragen:

- Haben wir wieder eine musikalisch-strategische Regression vor uns wie z.B. zur Zeit des Punk Ende der 70er Jahre, der sich angesichts eines fortgeschrittenen Pomp- und Artrocks auf musikalische Simplizität (u.a. die sprichwörtlichen drei Akkorde) reduzierte?
- Soll die reale oder vermeintliche Mittelreduktion eine Konzentration auf Archaisches, Elementares oder gar Wesentliches darstellen?

- Haben wir es mit einer Gegenposition zur neuen Komplexität in der Musiktechnologie zu tun, in der sich Entwickler von Computerprogrammen zunehmend erfolgreich um eine größere Annäherung der atomistisch-digitalen Systeme an die Funktionsweise des menschlichen Organismus bemühen, in der Musik dann: um eine Annäherung des computerunterstützten Instrumentariums an die Komplexität des menschlichen Musizierens und musischen Empfindens?
- Lohnt es sich eigentlich, sich mit einer solchen Musik zu beschäftigen? Gibt es überhaupt beachtenswerte gestalterische Besonderheiten, die diese Musik in ihrem jeweiligen Lebensraum für viele Hörer/ Konsumenten so attraktiv macht, und wo liegen diese?
- Und schließlich: Haben wir es hier noch mit einer Musik zu tun, die im Umfeld der Rockmusik angesiedelt ist, oder stehen wir im Anfangsstadium eines neuen, davon losgelösten Musikstils?

Die Rede ist von HOUSE-Musik, einer popmusikalischen Entwicklung der Disco-Szene in den USA, die um die Mitte der 80er Jahre gewisse amerikanische Discoteken geradezu überflutete und deren Fortsetzung unter der Bezeichnung TECHNO so viele Jugendliche, meist männliche, nun auch bei uns fasziniert. Die Bezeichnung HOUSE geht auf die Chicagoer Discotek "Warehouse" zurück, ein ehemaliges Lagerhaus, das Anfang der 80er Jahre zu einer Tanzlokalität mit drei Tanzebenen umgebaut worden war. In diesem Club soll der schwarze Disc-Jockey (DJ) Frankie Knuckles die Besucher nach Mitternacht vorwiegend mit Musik deutscher Synthie-Pop-Gruppen wie Kraftwerk und Tangerine Dream begeistert haben, wobei er während dieser Vorführungen das Licht reduzieren ließ und die Bässe lauter aufdrehte. Er soll gelegentlich zur laufenden Musik ausgesuchte Geräusche und Laute hinzugemischt haben, die die gleichförmigen Synthie-Klangschwaden von der Platte kontrastierten und die Zuhörer verwirrten bzw. aufhorchen ließen. Der entscheidende Impuls, der von dieser Musik ausging, war der Einzug elektronischer Sounds auf breiter Front in die Produktion von tanzbarer Musik. Ein anderer Einfluß kam aus der amerikanischen Disco-Szene (deren modernisierte Form die simple Bezeichnung "Neo-Disco" bekommen hat) und aus dem so ungemein bewegungsmotorischen Funk der schwarzamerikanischen Rock- und Jazzrock-Gruppen. Die Übertragung dieser Rhythmik auf ausschließlich elektronisches Instrumentarium und ihr Zurechtschneiden auf die Bedürfnisse der Discotek vollzogen in erster

Linie Musiker wie Herbie Hancock (LP "Future Shock" 1983), George Clinton (ex Funk-Gruppe Parliament), Grandmaster Flash und die Sugarhill Gang. Weitere Anregungen kamen von Musikern des Computer-Pop wie Human League, New Order, Depeche Mode und Yello. Die Vereinfachung oder Glättung der Musik, die bis heute auch den populäreren HIP HOP geprägt hat, ließ nun mehr und mehr DJs selbst tätig werden; sie sind schließlich die Hauptinitiatoren der elektronischen HOUSE- und TECHNO-Musik geworden.

Aus der Folgezeit, als diese Musik auf New Yorker Discoteken übergriff, werden vor allem folgende Musiker genannt: Afrika Bambaata, Joe Smooth, Jack A. Makossa (alias Arthur Baker) und Farley "Jackmaster" Funk. Sie stehen für eine steigende Anzahl von DJs, meist farbige, die mit einfachsten Synthies und Drumboxen reihenweise instrumentale Tanzstücke einfacher Faktur schaffen. Der insgesamt eher primitiv-dürftige Grundsound klingt, als sei er von alten monophonen Anlogsynthesizern und Sequenzern produziert, oder nach billigen Computerspielen, die keinesfalls klangtechnisch auf dem Stand der Zeit sind. So erzeugt der betagte T 808 oder SH 101 von ROLAND ein synthetisch zischelendes Schlagwerk und die noch ältere BASSLINE TB 303 die dumpfen Baßschläge. Starre Sequenzer produzieren in MINIMOOG- oder OBERHEIM-Synthies ununterbrochen Plink-Plonk-Ketten, als müßten dichte gleichbleibende Linienmuster eines Oszilloscops im durchlaufenden Achtel- oder Sechzehntel-Raster musikalisch nachgezeichnet werden.

Um die Mitte der 80er Jahre greift eine weitere Reihe von schwarzen DJs aus Detroit in das Geschehen ein, vor allem: Juan Atkins (auch unter dem Namen Cybotron und Model 500 aktiv), Richard Davies (auch unter dem Namen 3070 produzierend), Derrick May (s.u.), Kevin Saunderson (s.u.) und Mark Kinchen (u.a. als Separate Minds aktiv). Mit ihnen beginnt sich der Einsatz der moderneren und teureren Sampling-Technik bei der Produktion auszubreiten. Durch die damit verbundene Erweiterung der Soundpalette gewinnt der Stil an Zeitbezogenheit bzw. Modernität und kann sich gegenüber anderen deutlicher profilieren. (Diese Richtung ist im amerikanischen Szenejournalismus inzwischen mit "New School" betitelt worden.)

Bemerkungswert an HOUSE ist, daß diese Musik mit ihrer geradezu menschenfernen Computerstarre (so etwa aus der Sicht eines tradierten Volksmusik- wie auch abendländischen Kunstmusikverständnisses) ausgerechnet von Schwarzen entwickelt wurde, von denen wir Abendländer am ehesten angenommen hätten, daß sie aufgrund ihrer eigenkulturellen, besonders engen Verzahnung von Musik und körperlicher Bewegung am weitesten von einem rein technisch-apparativen und maschinell motorischen Musikproduzieren entfernt seien. Ob diese einschneidende Veränderung als Zeichen einer zivilisatorisch-kulturellen Transformation durch den Schwarzen oder als seine "Degeneration" zu verstehen ist, soll hier dahingestellt sein (4).

Eine Weiterentwicklung fand dieser Musiktyp in der zweiten Hälfte der 80er Jahre in Europa, speziell durch die Tätigkeit von DJs aus Großbritannien, wo diese Musik vereinzelt schon ab 1985 in den Hitparaden erschien ("Bump up the Volume" von M.A.R.S. (1985), "Jack the body" von Steve Silk Hurley (1986), "Beat dis" von Bomp the Bass (1988)), aus Belgien und den Niederlanden, die man inzwischen als führend in der Techno-Szene bezeichnen kann, dann aus Italien und der BRD. Auffälligste Veränderung bei diesem Wandel zum moderneren TECHNO und seinen jüngeren Varianten ist zunächst ein raffinierterer und schärferer technotypischer Grundklang, der selbst vor rabiaten Verzerrer-Klängen nicht zurückschreckt. Sie sind in erster Linie mit Samplern erzeugt, die die bisherige Dominanz des Synthesizerklangs ablösen. Die unüberhörbar prägnanten Maschinenklänge und -rhythmen, zu denen die Produktionen von hauptsächlich mitteleuropäischen Musikern des Independent-Zweiges INDUSTRIE- oder NOISE-Pop/Rock beigetragen haben (5), geben der Musik nun ein deutlicheres und provokanteres Profil. Zudem wurde der bis dahin eher dünne Gesamtsound durch etwas mehr Dubbing-Arbeit verdichtet und mit (wenigen) ausgesuchten Kontrastklängen bereichert. Darüber hinaus arbeiteten europäische DJs an raffinierteren Grundrhythmen, banden teilweise Gegenrhythmen mit ein und gestalteten auch eine Klangraumtiefe. Diese Veränderungen sind inzwischen wieder von einigen US-Produzenten aufgegriffen worden: ein Geben und Nehmen, wie überall in lebendiger volkstümlicher Musik, und Kennzeichen eines (noch) offenen Systems. Andere amerikanische TECHNO-Macher

hingegen lehnen diese jüngsten europäischen Entwicklungen als übertrieben oder disco-ungeeignet rigoros ab.

Heute können in Europa drei Hauptstilrichtungen unterschieden werden:

- a) TECHNO als eine Art übergeordneter Begriff oder als die zentrale Form dieser Musik,
- b) ACID-TECHNO, ACID oder TEKNO für die klanghärtere und im Tempo angezogene Variante (als optische Übertragung des Anteils an Klanghärte und rhythmischer Eindringlichkeit und Schärfe wird auch TEKKNO, TEKKKNO usw. geschrieben), sowie
- c) TRANCE, die ruhigere und klangsinnlichere Variante, die sich in ihrer extremen Ausprägung als AMBIENT sogar der New-Age-Musik nähern kann.

### Zu den "TECHNO-Musikern"

Es ist bereits angesprochen, daß diese Musik hauptsächlich von DJs bzw. von Einzelmusikern an Homerecording-Gerätschaft erarbeitet wird, also nicht mehr von einer Musikgruppe in längeren Übungsprozessen. Mag auch mancher Urhebername auf eine Gruppenexistenz schließen, so sind HOUSE und TECHNO grundsätzlich Produkte isolierter Heimarbeiterinstrumentarium, des Umgangs mit einem computerunterstützten Instrumentarium, mit Bildschirm, Schaltern und Tasten entsteht bekanntlich ein neues Verständnis des Musikmachens. Mir kommt das Wort "Komponieren" wegen seiner überkommenen Bestimmung nicht recht in den Sinn, "Kreieren" ist auch eine wenig adäquate Bezeichnung angesichts der vielen Computerhilfen und Fremdmaterialien bzw. der heute von Techno-Musikmachern viel verwandten vorgefertigten Musik. Von "Produzieren" sollte man auch nicht sprechen, da dieser Begriff für den Plattenproduzent, der vorwiegend für den Gesamttablauf der Aufnahmen verantwortlich zeichnet, schon besetzt ist. Auch ist die Tätigkeit als "Musizieren" keineswegs korrekt bezeichnet, und ob die Techno-Musiker tatsächlich im überkommenen Sinne "Musiker" sind, wäre noch zu hinterfragen. Vielleicht ist der Ausdruck "Techno-Macher" am adäquatesten, hat sich doch sein Pendant in der Szene der "Liedermacher" bei uns schon lange eingebürgert.

Ich habe Techno-Musiker angetroffen, die z.B. kaum in der Lage waren, ein Tasteninstrument halbwegs spielen zu können (7). Einige kamen vom Synthesizer, dessen Spiel sie sich größtenteils selbst beigebracht hatten, erkennbar am haarsträubenden Fingersatz, an einer einigermaßen flinken rechten Hand und einer demgegenüber spielerisch nahezu unbrauchbaren linken. Eine vorausgehende musikalische Ausbildung auf einem üblichen Instrument scheint also für diese Art des Muskmachens nicht sonderlich angesagt. Hingegen ist ein versierter Umgang mit Sounds, Pattern und Parts am Bildschirm unbedingt vonnöten. Auf der anderen Seite war ich überrascht, wie genau die Techno-Musiker Details in ihren Stücken ausarbeiten und auch heraushören können.

Bei der Namensgebung der Urheber ist übrigens ein ungewöhnlicher Hang zur Verschleierung erkennbar, der eigentlich einer popotypischen Vermarktung widerspricht und der in dieser krassen Ausprägung (z.T. wechselt von Produktion zu Produktion der Name des gleichen Urhebers!) neu ist in diesem Genre (8). Meine Sammlung solcher Fantasie- oder Pseudonym-Namen stieg schon bei der ersten Einarbeitung in das Thema so schnell auf die Zahl 50, daß ich sie abbrechen mußte. Die eklatantesten Beispiele für ein solches Versteckspiel, das ich 'knacken' konnte, sind wohl:

- Mayday = Rhythim is Rhythim = R-Tyme = X-Ray = amerikanischer DJ Derrick May;
- Kaos = City-Project = Inner City = Reese oder Reese-Project = amerikanischer DJ Kevin Saunderson;
- Royal House = Swan Lake = Latin Kings = Trinidad = Todd Terry Project = amerikanischer DJ Todd Terry;
- Joey Negro = Raven Maize = Masters Of The Universe = englischer (?) DJ Dave Lee;
- Dance 2 Trance = Peyote = Odd Company = Fränkfurter DJ Dorian Gray (Pseudonym?) bzw. (nach CUT 4/93, S. 20) DJ Dag Lerner & Toningenieur Jam El Mar (noch ein Pseudonym?);
- Polygon Window = Aphex Twins = DJ Richard James, auch Cornwall;
- Interaktive = Tom Tom = Hardfloor = Phenomania = der Homemusiker Ramon Zenker

Ein besonderes Problem möchte ich angesichts der Verschleierung der Herkunft ansprechen. Normalerweise geht die Titelgebung eines Popsongs aus dem Textinhalt oder aus dem Text selbst hervor. Da die TECHNO-Musik grundsätzlich ohne Vokalpart (allenfalls mit einigen Vokal-Samples als klangliche Gimmicks, s.u.) auskommt, gemeinhin also Instrumentalmusik ist, läßt sich ein TECHNO-Stück nicht an seinem Titel ausmachen. Dieser wird mit Sicherheit recht willkürlich gesetzt. So kann man nicht prüfen, ob der Titel auf einem Tonträger korrekt ist bzw. das angesagte Stück tatsächlich jenes ist, das erklingt. Auch der für die Identifikation des Interpreten sonst so wichtige Stimmcharakter kann hier keinen Aufschluß über den Macher der Musik geben. Übrigens hat die Findung von Phantasienamen häufig eine Entsprechung in der Titelgebung. Dazu gehört neben der Neukreation auch das Spiel mit eigenwilligen, anderen Schreibweisen bekannter Wörter und Wortkombinationen: "Plasmo id" von Y Decibel (1992), "Cy-Sex" von Pornotanz (1992), "Metapharstie" von Aphex Twins (1992), "Elektrofixx" von Shift (1992), "Frontline of Violence" von Armageddon Dildos (1992), "Anstasia" von T99 (1992), "Fu" von F.U.S.E. (1992), "T2 6" von T2 6 (1992), "Tek-no-body" von Technophobia (1992), "Last Train to Trancentral" von The KLF (1992), "A Man And His Dog" von The Bionaut (1993). Aus diesen Titeln läßt sich fast nie auf das Stück schließen; die Titel sind ähnlich austauschbar wie die Phantasienamen der Musiker.

### Zur Produktionsweise

Grundlage eines jeden TECHNO-Stücks ist der im allgemeinen völlig gleichmäßig durchgehende Schlag eines synthetischen Drumsounds auf den Grundschlägen des 4/4-Taktes. Die Stupidität, mit der diese Schlagfolge durchgehalten wird, ist musikalisch gesehen geradezu unüberbietbar, aber funktional durchaus gerechtfertigt: Ohne sie sähen Tanzbewegungen und Stimmung in der Techno-Disco anders aus. Innerhalb eines oder zweier Takte können wenige auflockernde Zwischenschläge oder einfache Punktierungen vorkommen. Um den durchgehenden Beat gestaltet der Techno-Macher verschiedene Rhythmen, indem er pro Perkussionsinstrument mit seinem Tasteninstrument separate Aufnahmen fährt und sie mit Hilfe des Sequenzerprogramms zwischen 1/4 und 1/16-tel starr, also ohne

"human feeling", quantisieren läßt. Triolen sowie dichtere Quantisierungswerte kommen bisher in diesen Grundtracks nicht vor. Bei den Patterns, die dadurch entstehen, kann man von einer Musik des durchgehenden 1/16-Rasters sprechen.

Abb. 1: Typische TECHNO-Patterns, zusammengestellt nach dem Master Programm "Total Fire" (1993?) (s. S. 55)

Ziel dieser Ausarbeitung ist es, mit 'synthetisch' kreierten Rhythmen, die nicht vorgetragen werden oder genauer: nicht nach Live-Musik klingen sollen, eine starke Bewegungs- und Stimmungsstimulation zu erzielen, wie sie die Techno-Disco für ihre Atmosphäre benötigt. Die einzelnen Rhythmen, deren maximale Länge 2 Takte, meist hingegen genau 1 Takt ausmachen und die grundsätzlich spurweise übereinanderliegen, werden auf dem Bildschirm zu einem Pattern zusammengefaßt. Ein solches Grundpattern wird anschließend serienmäßig hintereinander kopiert (kumulatives Blockkopieren am Bildschirm) und bildet so mit den ständigen identischen Wiederholungen die gleichmäßige rhythmische Grundlage des Stücks. Mit solchen Patternreihenungen werden Dauern von über 9 Minuten erreicht. Diese zunächst unverständliche Länge ist ebenfalls ein Resultat der speziellen Disco-Atmosphäre. Seit einiger Zeit werden auch Varianten eines Grundrhythmus (indem aus den Überlagerungen von Einzelrhythmen einige Tracks wegfallen oder neue hinzugefügt werden) oder gar verschiedene Rhythmus-Pattern für die Gestaltung unterschiedlicher Musikabschnitte kreiert.

Die bis an die 200malige Wiederholung eines gleichen Patterns innerhalb eines TECHNO-Stücks wird nur selten durch kurze Unterbrechungen wie Break (normalerweise ein- oder zweitaktige Pause, hier techno-entsprechend eher vier- und achttaktig) oder Bridge (Überleitung: einzelner, völlig neuer Rhythmus) aufgelockert. Eher werden neue Arrangement-Blöcke als kleine Variante eines Vorgängers eingeschoben. Geringfügige Veränderungen innerhalb eines Blocks geschehen ausschließlich nach 8 oder 16 Takten, wenn z.B. ein neues Instrument bzw. ein neuer Part oder eine Rhythmusvariante einsetzen soll. Start- und Endpunkt eines Parts sowie sonstige Arrangementveränderungen

	Klang	Rhythmus und Variante/Forts.
a	ā Claves	
	a Synthie-Klang, mitteltief	
b	ḃ elektron. Hi-hat, Zinkelsound	
	b tiefer synthetischer Beat	
c	ḑ elektron. Hi-hat 2, härter	
	c elektron. Snare-Sound, herb	
d	Sägezahnwelle vom Synthie, mittlere Lage	
e	σ-Vokalise [ə]/Chorklang	
f	Synthie-Klang, rumorig, mit Filterbewegung	
g	ḡ Fauchton, metallisch, hämmernd	
	g Rechteckwelle vom Synthie, herb, mitteltiefe Lage	
h	elektron. Schweifeklang mit Filterbewegung, hoch, etwas scharf	
i	weicher Akkordklang vom Synthie	
j	Sägezahnklang vom Synthie, bohrend, mit Filterbewegung	
k	elektron. Handclapping	
l	quängelnder Synthie-Ton mit Filterbewegung	

in Abständen von weniger als 8 Takten sind nicht gerade häufig. Für diesen Fall kennt die TECHNO-Musik nur noch die 4er Einheit.

Aus der Zusammenstellung von Patterngruppen bzw. von 8- oder 16-taktigen Arrangement-Einheiten ergibt sich das technotypische blockartige Bild in der Gesamtanlage: sanfte Übergänge bzw. ein allmähliches Fade-In eines Klangs, ein kontinuierliches Kommen und Gehen von Stimmen ist stillfremd; entweder sind Sound, Rhythmus oder Part vorhanden oder nicht. Digitales scheint sich direkt in der kompositorischen Anlage niedergeschlagen zu haben<sup>(9)</sup>. Diese Block-Ästhetik macht es einem weiteren, fremden Bearbeiter leicht, Ausschnitte aus einem TECHNO-Stück zu sampeln oder TECHNO-Stücke in der Folge der Blöcke umzustellen, sie zu verkürzen oder zu verlängern.

Alle Techno-Macher, mit denen ich gesprochen habe und denen ich teilweise bei ihrer Arbeit habe zuschauen dürfen, prüfen ihre Rhythmen und Abschnitte aufgrund ihrer intensiven Disco-Erfahrung nach Wirkung und Wirkdauer, nahmen Veränderungen im Detail (Sound, Rhythmus) vor und legten danach auch die Gesamtanlage fest (Anzahl und Art der Schnitte und ihre Orte, Gesamtdauer). Manchmal werden nach dem ersten Probelauf eines Stücks in der Disco noch Verbesserungen vorgenommen. Auch kann ein Stück auf seinen Einsatzzeitpunkt in der Disco hin produziert sein: mehr zu Beginn oder mehr zu Ende einer Disco-Nacht.

Was den musikalischen Verlauf eines TECHNO-Stücks angeht, bekannten ihre Macher einmütig, es gehe darum, Spannung zu erzeugen, sie zu halten bzw. sie auf einen Höhepunkt hin zu gestalten. Dieses eigentlich traditionelle Gestaltungsmuster ist nicht immer sofort erkennbar, weil es meist durch die prägnante Block-Anlage mit ihren schnitthaften Grenzen äußerlich überdeckt wird. Der Höhepunkt der Musik muß nicht unbedingt an der Stelle der größten Lautstärke oder höchsten Komplexität liegen, sondern kann durchaus auch in der Partie stecken, die kurz vor dem dichtesten Abschnitt steht. Dort wird bisweilen die Musik ausgezehrt, es bleiben nur wenige, dafür aber markantere rhythmische Klänge oder auch schwachrhythmische Takte übrig, die die Zuhörer aufhorchen lassen und auf eine baldige Stärkung

dieses labilen Abschnitts oder auf Rückkehr zum Früheren, Gewohnten drängen. Mit dem Einsatz des nächsten "Tutti"-Blocks wird dann die Spannung gelöst: Die vertraute TECHNO-Klangwelt ist wieder komplett. Auch die langen gleichbleibenden Abschnitte, die in der Disco anders wahrgenommen werden als bei einer Rezeption über die häusliche Anlage oder über Walkman, faßt der Techno-Macher als technoeigene Spannungsfelder auf und legt sie so an, daß sie erst nach gewisser Dauer abrupte Wechsel bei den TECHNO-Tänzern provozieren. Inwieweit hier von einem wirklich künstlerischen Umgang gesprochen werden kann, läßt sich noch nicht abschätzen; Sachverstand bzw. ein sicheres musikalisches Gespür ist sicher vonnöten.

Ein anderes, weit konventionelleres und weitverbreitetes Mittel der Spannungsgestaltung, das im TECHNO fast immer zu Beginn der Musik eingesetzt wird, liegt im konsekutiven Zuschalten einzelner Parts, natürlich in den Taktabständen 4, 8 oder 16.

Abb. 2 a/b: Aufbau und Ablauf von Patternfolgen bei "Total Fire"  
(siehe folgende Seiten 58 und 59)

Grundsätzlich gilt, daß die Spannungsverläufe im TECHNO (besonders in Relation zu überkommener Kunstmusik)

- lang angelegt sind (Techno-Stücke sind grundsätzlich länger als übliche Popstücke; ihre Durchschnittsdauer liegt bei etwa 6 Minuten. Mir sind Techno-Fassungen von über 10 Minuten bekannt. Die schnelleren, rhythmisch härteren und klangschärferen Tekno-Stücke sind demgegenüber durchschnittlich kürzer),
- die blockartige Anlage nicht beeinträchtigen, und
- eine geringe Ausprägung haben.

Demnach unterscheiden sich die verwendeten Materialien relativ wenig voneinander. Dennoch aber erfordert richtiges TECHNO-Hören auch ein sensibles, auf Zeiterfahrung ausgerichtetes Hören, ähnlich wie es für die minimalistische oder repetitive Musik der 70er Jahre angesagt ist. Die extreme Lautstärke, mit der diese Musik zu rezipieren ist, scheint dem aber zu widersprechen. In diesem Punkt treibt TECHNO die Widersprüchlichkeit der Rockmusik geradezu auf die Spitze: Einerseits basiert ihre



Musikalität auf subtiler Gestaltungsarbeit, andererseits verwendet sie Lautstärken, die als total unsensibel, nervend und alles übertönend bewertet werden müssen.

### Zu den Sounds

Der Grundsound des TECHNO ist ein eigener, sowohl künstlicher als auch möglichst INDUSTRIE-ähnlicher: Es muß (vor allem in TEKNO, weniger im TRANCE) nach Hämmern, Rumoren, Sägen, Schleifen von Metallischem klingen. Von Schlagzeug-Sounds und -Rhythmen kann man eigentlich nicht sprechen, weil kein übliches Schlagzeug (Drums, Perkussion) verwandt wird. Die Rhythmuspattern haben in den Höhen drahtig-hart bis zischelnd, in den Tiefen pochend-dumpf, in den Mittellagen rumorend oder sägend zu klingen. Ein neuer Begriff für solche Grundsounds wäre einzuführen: TECHNO-Schlag- oder TECHNO-Impulsklänge.

Im Gegensatz zum HOUSE ist dieser Grundsound nicht mehr ohne weiteres mit handelsüblichen Synthesizern zu erzeugen. Der Grundsound wird heute in erster Linie mit Samplern erarbeitet, in die man Klänge aus vorliegender Musik einlädt und, ähnlich wie beim RAP, am Bildschirm nicht selten bis zur Unkenntlichkeit verändert, meist durch Schneiden, Filtern, Überlagern und Hochtransponieren. Die Schnitte machen die Sounds kürzer und impulsstärker, was ungemein wichtig für rock- und tanzbetonte Musik ist. Die Frequenzanhebung und bestimmte Arten der Filterung lassen den Klang künstlicher und schärfer wirken. Durch die Bearbeitungstechniken des Samplers können daher auch Aufnahmen von allen natürlichen Klängen leicht disco-geeignet gemacht werden.

Aber auch auf Kreation völlig eigener Sounds ist der Techno-Macher stolz. Mit ihnen geht er wie mit Betriebsgeheimnissen sorgfältig um. Sie stehen der Konkurrenz allenfalls dann zur Verfügung, wenn man damit eine zusätzliche Geldeinnahmequelle erschließen will. Es dominiert heute aber aus meiner Sicht die Praxis, aus dem Vorrat von Sounds, die professionelle Tüftler in langer Arbeit am Synthie oder Sampler kreiert haben und die über den Handel bezogen werden, zu Hause die geeignetsten auszuwählen und sie weiterzubearbeiten. Der Umgang damit hat

inzwischen Formen angenommen, die eher an den mit Kunstwerken als mit Wegwerf-Produkten erinnern. Spezielle Firmen haben sich etabliert, die bestimmte Sounds exklusiv vertreiben und feste Verträge mit speziellen Sound-produzenten haben. Das Angebot umfaßt inzwischen Tausende von Sounds und Soundvarianten allein für den Bereich TECHNO. Sie werden meist auf CD angeboten. Manche Techno-Macher benötigen allein zur Speicherung ihrer ständig wachsenden Menge riesige Festplatten (200 MB). Mit TECHNO scheint nun die Zeit gekommen zu sein, daß nicht nur Melodien, sondern auch Klänge urheberrechtlich zu schützen sind!

Selbst vorgefertigte Rhythmus-Patterns werden seit einiger Zeit auf Datenträgern gehandelt. Darunter existieren zahlreiche CDs und sogar LPs mit Patterns bzw. gesamten Rhythmus-Arrangements gesondert für HOUSE-Produzenten und DJs. Während die Musik für den DJ aus mehr oder weniger kompletten Grundtracks besteht, die aus erfolgreichen Techno-Titeln illegal oder halblegal gesampelt wurden, sind die Beispiele für den HOUSE-Musiker GEMA-mäßig angemeldet. Erstere sind dafür gedacht, den DJ in die Lage zu versetzen, "eigene" rhythmische Takes (Zusätze) zumeist als Überleitung zwischen vorgeführte Musikstücke spontan einzubringen. Daher sind diese Musikausschnitte länger und komplexer. Die kürzeren Patterns für den HOUSE-Musiker, die u.a. als "Grooves" gehandelt werden, dienen vor allem als rhythmische und klangliche Bausteine zur Erarbeitung eigener Musik.

Die Praxis des Samplings bzw. des Sound- und Rhythmus-austauschs über CDs, ROM-Cards, Disketten (und seit einiger Zeit über DFÜ) verstärkt den Trend zur Standardisierung in der Popmusik. Eine einmal gefundene Originalität geht durch ihre Übernahme oder Wiederverwendung in anderen Stücken schnell verloren. So sind viele zunächst eigenwillige Erkennungssounds früherer TECHNO-Stücke inzwischen regelrecht verbraucht (z.B. Computerstimmen, metallische Streicherakkorde im Triolenrhythmus, halbsynthetische Background-Chorklänge, oder gesampelte rhythmische Anfeuerungsrufe wie: "Move your body", "Come on", "Extasy", "Hop, hop, hop" u.v.a.). Trotzdem liegt in der Kreation von originellen musikalischen Erkennungssounds, mögen

sie aus den Vorräten der Sound-Lieferanten stammen und von dort weiterbearbeitet oder selbständig erarbeitet sein, noch immer eine der Künste des Techno-Machens.

Der Umgang mit vorgefertigter Musik bzw. mit Musikausschnitten mittels Sampling-Technik hat speziell im TECHNO einen Umfang angenommen, der beeindruckend wie besorgniserregend ist. Keine Musik hat bisher so extensiv Gebrauch von dieser Technik gemacht wie diese (nur wenig geringer wird sie beim RAP verwandt). Er reicht von subtilster Bearbeitung, bei der jede Herkunft unkenntlich wird, bis zur bewußten Übernahme eindeutiger Passagen aus fremder Musik. Damit ist unsere Musik um eine neue Form reicher geworden, nämlich a) um das konkrete Musik- und Klangzitat (bisher gab es nur das Noten- und Imitations-Zitat) und b) um eine Art musikalisches "Recycling", was man u.U. auch als Diebstahl werten darf. Daß mit diesen Neuerungen in der Musikwelt etliches, was die GEMA zu verwalten hat, ins Rutschen gerät, ist unausweichlich. Hierauf und auf die im TECHNO-Bereich ebenfalls verbreitete Praxis, verschiedene Fassungen eines Stückes zu schaffen (sog. Mix-Versionen), soll an anderer Stelle genauer eingegangen werden (10).

### Besondere Gestaltungsformen im TECHNO

Da die rhythmische Grundlage im TECHNO mit seiner geradezu standardisierten Form schwerlich die geeignete Substanz zur Wiedererkennung eines individuellen Stückes abgibt (11), wurden spezielle Gestaltungsprinzipien ausgeprägt (12).

1.) Ein kurzer Sample-Sound oder eine kurze Spielfigur von eigener und möglichst unverwechselbarer Eigenart. Falls sie von Natur aus einmalig, komisch oder "schräg" genug ist, braucht sie nicht weiter durch Sample-Technik bearbeitet zu werden. Ansonsten wird am Bildschirm kräftig geschnitten, gerafft, verschoben, übereinander- und hintereinander-"geklebt". Nur an wenigen, aber markanten Stellen eingesetzt (vor allem zu Beginn), kontrastiert ein solcher Klang den Grundsound und drückt dem Stück einen unvergeßlichen Stempel auf. Einmal gehört, wird er immer mit dem jeweiligen Stück identifiziert. Im TECHNO sind an dieser Stelle häufig markante Sounds und Figuren total verzerrter E-Gitarren eingesetzt.

Beispiele: "Schräge" Männerstimme "Yeah" im sägenden Verzerrersound in: "Maymen" von Full Of Sound (vermutlich 1991); außergewöhnlich mächtiger und halliger Ton einer japanischen Sakuhatchi-Flöte zu Beginn in: "We are experienced" von The Odd (1992); brutale Anfangsfigur wie aus einem Heavy-Metal-Intro in: "Wake up" von Amokk (1992).

Die Funktion der leichten Wiedererkennung kann auch die menschliche Stimme übernehmen, wenn sie eine entsprechend originelle Phrase vorträgt oder einen ganz individuellen Klang hat. Meist gibt dann solche Voice-Passage, im Stück an mehreren Stellen wiederholt, auch den Titel eines Stückes ab.

Beispiele: Gregorianischer Gesang in "Sadness" von Enigma (1990); Nachrichtensprecher "James Brown is dead", was bekanntlich nicht der Wahrheit entsprach, in: "James Brown is dead" von L.A. Style (1991); staunende Teenagerstimme "Mann, ist der dick!!!" in gleichnamigem Stück von Dicknity (1992); niedliche Kinderstimme in "Active 8" von Altern 8 (1992) neben Klängen von jubelndem Konzertpublikum und von einem Sopran; "One nation" von Inner City (1992), das mit zwei kurzen Textsamples startet, das eine gesungen, das andere tieftransponiert gesprochen. Beide werden über längere Zeit wiederholt und beenden das Stück wieder alleine. Hier sind es die zwei, durch Sampling-Technik ständig wiederholten Textphrasen, die beinahe das Stück selbst ausmachen.

Es kann auch vorkommen, daß ein geeigneter Musikausschnitt aus einer vorliegenden Musik im Sinne eines markanten Zitats diese Funktion ausübt. Meist aber werden solche Übernahmen subtiler eingebaut.

Beispiele: Kurze Pfeif-Figur aus der Filmmusik zu "The Good, The Bad and The Ugly" in "Way out west" von Man With No Name (1990); Baß-Figur aus "For the love of the money" der O'Jays in: "Moments in soul" von J.T. & Big Family (vermutlich 1991).

2.) Herausragende Sample-Sounds, die so bearbeitet, vor allem geschnitten werden, daß sie als rhythmische Zusatzklänge ein eigenwilliges klangliches Gegengewicht zum üblichen Grundsound der Rhythmuspatterns bilden bzw. einen besonderen Sound-Tupfer in der Rhythmik abgeben. Mit einem fröhlichen Hämmern auf den Tasten des Samplers erzeugt der Techno-Macher manchmal damit eine staccatohafte Zerhacker- oder Stotter-Rhythmik in einem bis dato ungewohnten Klang. Häufig wurden in der ersten Zeit auch Sprechsamples verwandt, die von vornherein rhythmisch gut vortragbar waren wie disco-typische Animier- oder Anfeuerungsrufe

("Shake your body", "Move your body", "Come on", "Go, go, go", dann techno-typisch: "Extasy").

Beispiele: Rhythmisches "Aha, aha, aha"-Singen von Frauen in: "Rhyme 2 the rhyme" von Station 99 (1991), dazu noch aufwärtsgleitende, sirenenhafte Synthie-Figuren; an einer Stelle rhythmisch zerkhaktes Sprechen der Worte "Ultimate Seduction" im gleichnamigen Stück von Ultimate Seduction (1990); fast permanent rhythmisch-zerkhaktes Sprechen "(You) Like a tell" und "Oh" in: "Dish & tell" von House of Venus (1992); rhythmisches Gackern eines Huhns in: "Where is Dag?" von Dance 2 Trance (vermutlich 1991).

3.) Eine deutlich erkennbare, kleinmelodische Figur. Sie wird meist in einem der techno-üblichen Synthie-Sounds vorgetragen und bereichert als (Kurz-) Melodie den durchgehenden Rhythmus bzw. kontrastiert als weiche wie leise Hintergrundmelodie das laute rhythmische Bild des Vordergrunds.

Beispiele: Zone (= DJ Farley Jackmaster Funk): "Hip House 2000" (1990); Blue Movie: "Nowhere girl" (1991); Technophobia: "Tek-no-body" (1991).

4.) Eine zusätzliche rhythmische oder melodisch-rhythmische Figur, meist im Synthie-Sound, die einen völlig gegensätzlichen Rhythmus hat und deren Schläge sogar außerhalb des Basismetrum liegen können (insofern hören wir hier nicht nur Polyrythmik oder Polymetrie, sondern bisweilen Polytempik oder Off-Beat-Gestaltung). Sie erklingt meist eine Blocklänge hindurch und wird dem dominierenden Grundbeat so zugeordnet, daß die damit verbundene Kontrastierung zu ihm selten beim ersten Hören wahrgenommen wird. Die physisch-motorische Wirkung solcher Musik in der Disco genauer zu untersuchen dürfte sich lohnen.

Beispiele: "Turntable Hype" von Turntable Hype (1991); dem zugrundeliegenden 4/4-Takt scheinen Quintolenimpulse überlagert zu sein; "The attic" von Lhasa (1992) mit einer viertaktigen melodischen Figur mit Einsatz und Schwerpunkten auf unbetonten Zeiten (= wie verschoben), aber endend auf betonter Zeit; "Beep beep" von Tekno Tekno (1992); im 4er-Metrum erscheint ein melodisch-rhythmisches 3/8-Motiv 21mal, in einem Zyklus von drei Einheiten zu 6 + 6 + 9 Motiven aneinandergereiht; "Birdy" von TZ8 (1992); im Baß liegt eine Figur, die sich total neben dem vorliegenden 4er Grundmetrum bewegt; "Speed city" von Gladiators & Slaves (1992); Triolen-Figur, die wie beim Off-Beat leicht vom Grundmetrum abweicht.

5.) Eine besondere Abschnittsgestaltung, die im TECHNO vor allem beim Intro-Teil liegt. Die Vielfalt dieser Gestaltungsmöglichkeiten läßt sich

hier in Kürze nicht wiedergeben. Ein entscheidendes und häufig verwendetes Gestaltungskriterium liegt aber in einem metrum-freien Vorspann von etwa 20 Sek. bis 1,5 Minuten, bei dem Klangfelder von ausgefallenen Sounds mit großer Rauntiefe (manchmal mit wichtigster Sprechphrasen) vorgestellt werden, die geeignet sind, große Aufmerksamkeit zu erregen und eine Spannung auf den zu erwartenden Start der Rhythmuspatterns zu erzeugen. Auch das Vorziehen einzelner Parts mit markanter rhythmisch-melodischer Figur, die später im Zusammenhang mit dem kräftigen TECHNO-Rhythmuspattern ein zweites Mal erklingen, ist eine immer wieder zu findende Intro-Gestaltung.

Beispiele: Im Vordergrund Windgeräusche und ein Sprecher, der den Start einer großen Reise verkündet, dabei Sprechchöre und Fanfare in der Ferne. Dazu einige wenige sehr tiefe Grundschläge in: "America, what time is love" von The KLF (1992); in einer längeren Klangkulisse, die an Urwald und Meeresstrand erinnert, setzt ein Teil der späteren rhythmischen Patterns ein: "He chilled out" von Liaison D... (so die Schreibweise) (1992); nach einem kurzen Voice-Part mit "Hypnotica"-Fetzen setzen einzelne Tracks des späteren komplexen Rhythmus-Blocks ein, werden nach 53 Sek. von einem 16taktigen Abschnitt mit anderem rhythmisch-melodischen Motiv und mit Samples aus scheppernden Drums unterbrochen, ehe sie bei Sek. 1:20 den kompletten Rhythmus-Part und somit den eigentlichen Startpunkt des TECHNO-Stücks erreichen: "Hypnotica" von Delirium (1991).

6.) Eine ausgeprägte Gestaltung der Rauntiefe. Sie wird, wie auch in anderer Musik, hauptsächlich durch klare dynamische Abstimmung in Verbindung mit Hallzusätzen, minimalen zeitlichen Verschiebungen und Filtereinsatz erzielt. Man findet sie vor allem in TRANCE-Musikstücken.

Beispiele: The Odd Company: "We are experienced" (1992), The Orb: "Ultraworld, Remix" (1992); Age Of Love: "Age of love" (1992); Walker: "Frankfurt - Berlin" (vermutlich 1992).

### Zum Produktionsausstoß

Die starke Produktivität, die sich überraschend wenig im üblichen Handelsangebot und auch in Radiosendungen niederschlägt (vgl. u.), hat - einmal mehr - zu einer Fülle von Aktivitäten geführt, die einem erst bei genauerer Sicht in ihrem ungeheuren Ausmaß erkennbar wird. Sie wirkt sich in folgenden Bereichen aus:

- im Produktionsausstoß,
- in der Anzahl aktiver House- oder Techno-Musiker,
- in der Prägung von immer neuen Substilen,
- in der Gründung von genreeigenen Sub- oder Nischen-Labels,
- in der Gründung von speziellen Sparten-Zeitschriften und Fan-Magazinen, den sog. Fanzines.

Bekannte, überall erhältliche und regelmäßig erscheinende Sparten-Magazine sind z.Zt. BAD, CUT, EB/ METRONOME und !HYPE, die sich neben der Techno-Musik der breiteren Szene aktueller disco-geeigneter Musik widmen, sowie GROOVE, FRONTPAGE und STOMP, die sich auf Techno spezialisiert haben. Der noch aktuelle FAN-INDEX-Katalog 1992 (Nr. 4) führt zudem namentlich 340 Fanmagazine auf, die in der BRD mehr oder weniger regelmäßig erscheinen und die sich der Musik widmen, die außerhalb der großen Vertriebe, d.h. außerhalb des in den Massenmedien beachteten Musikgeschehens gemacht wird. Von diesen konzentrieren sich nach meiner Einschätzung etwa 5%, also etwa 15 Fanzines auf die HOUSE- oder TECHNO-Szene.

Meinen Versuch, eine möglichst vollständige Liste von mehr oder weniger privaten Labels anzufertigen, die sich den modernen tanzbetonten Stilrichtungen widmen (HOUSE, RAP und TECHNO), habe ich nach nur einmonatiger Arbeit aufgegeben: Die Zahl der Labels war bereits auf über 65 angestiegen und ein Ende nicht abzusehen.

Ein Bericht in CUT 8/92 (S. 24-27) allein über die einschlägige New Yorker Szene führt insgesamt 16 Labels auf, die sich nur der Produktion von Dancefloor-Musik widmen. Neun werden genauer vorgestellt und weitere 6 werden vorsorglich aufgeführt, weil sie in der nächsten Ausgabe genauer zu Wort kommen sollen: ARCADIA, AZTONG, AZULI, DJ INTERNATIONAL, E-LEGAL, EMOTIVE, HI-BIAS, MAXI, NERVOUS, NU GROOVE, +8, PROJECT X, STRICTLY RHYTHM, STROBE, UNDERGROUND RESISTANCE. Beobachtet man den Markt tanzbetonter zeitgemäßer Produktionen, so nimmt die Zahl weiterer Labels pro Monat um etwa 15 neue zu. Auf neuen Tonträgern sprühen die Namen neuer Labels, als ob's Frühling sei. Unter diesen Umständen ist es ausgeschlossen, auf Vollständigkeit

noch bedacht zu sein. Auch der Handel ist schon lange nicht mehr gewillt, alle Labels überhaupt zur Kenntnis zu nehmen (13).

Bis 1992 wurden im Fachjournalismus und in den Fanzines folgende Bezeichnungen für den Stil und seine Varianten geführt (14):

- CHICAGO HOUSE und PHILADELPHIA HOUSE (beides unklar, es sind jedoch Vorformen des heutigen Techno gemeint) (1);
- DEEP HOUSE ("a combination of soul and house", für Musik von DJ Farley Jackmaster Funk oder Steve Silk Hurley) (1);
- ACID HOUSE (bei Verwendung schärferer Sounds und schnellerem Tempo, bezeichnet als "die kompromißlose, auf den Rhythmus reduzierte Dance-Variante", die in den Niederlanden zuerst populär war, wobei auf "Strakker Humanoid" von Humanoid verwiesen wird) (1) (3) (6);
- FREESTYLE HOUSE (wenn ein Part rhythmisch etwas freier gestaltet ist) (1);
- ITALIAN HOUSE (weil ein italienischer Musiker ein Piano verwandt hat!) (1);
- HARDDHOUSE (2);
- TECHNOHOUSE (2);
- NEW BEAT oder HIGH ENERGY (bis Ende 80er Jahre in UK? Beides wohl hauptsächlich für Vor-/Frühformen verwandt) (2);
- NEO DISCO (für Neuproduktionen der Disco-Musik im Stil von G. Moroder und seinen Schützlingen wie Millie Vanilli, Boney M. und Donna Summer und für Bananarama u.ä. Girl-Vokalgruppen) (4) (5);
- SWINGBEAT (5);
- DANCEFLOOR, DANCE bzw. DANCE MUSIC (5);
- ELECTRONIC DANCE MUSIC (8), dann auch: ELECTRONIC BODY MUSIC;
- ELECTRIC BOOGIE (3);
- DARK ELECTRONIC (4);
- INDUSTRIAL-ELECTRO (4);
- LATIN HOUSE ("lateinamerikanische Variante mit percussionsreichen Latin-Rhythmen") (6);
- BRITISH HOUSE ("die englische, melodischere Variante mit HipHop-Elementen") (6);
- SPACE (4) bzw. SPACE DUB (5);
- TECHNO-POP (4);
- GARAGE (5);
- TRIBAL TRANCE, ebenfalls (5) (dort wird später, auf S. 34, aber zwischen "Tribal" und "Trance" unterschieden), womit der Einbezug musikethnischer Elemente, die meist aus Afrika stammen, gemeint ist;
- PROGRESSIVE HOUSE (nach Produzent Paul Daley die jüngste Variante von TRANCE) (5);

- ZITATE-HIP HOP (7), z.B. für Gallianos Musik (weil bei einem seiner Stücke ein Saxophon im Hintergrund einen Riff bläst!);
- AMBIENT HOUSE (9) oder nur AMBIENT.

Mit fast jeder Neuproduktion auf dem Tonträgermarkt und Ausgabe einer Fanzine-Nummer werden weitere Stilbezeichnungen kreiert. Durch ein Kontrollhören gewinnt man aber doch schnell den Eindruck, daß alle vom Ähnlichen, um nicht zu sagen: vom Gleichen reden. Die jeweiligen Redakteure und auch die Fans erweisen sich jedenfalls als äußerst empfindlich, wenn in der Musik "ihrer" Stilrichtung kleine Veränderungen eingebracht wurden. Diese Sensibilität, die sich nicht selten nach einem Originalbeispiel bzw. nach einem Musikeroriginal ausrichtet, läßt ein wenig an manche Umgangsweisen in der Kunst- oder Musikwissenschaft erinnern, wo das Einmalige und Unvergleichliche eine fast ebenso exklusive Beachtung findet wie einzelne Techno-Stücke bei ihren Fans.

Die meisten der aufgeführten Bezeichnungen, hinter denen offensichtlich mehr private Anschauungen, kommerzielle Trend-Machenschaften und singuläre äußere Unterschiede stehen als allgemein akzeptable Kennzeichen selbständiger Stilarten, waren nur kurz in Gebrauch. Gelegentlich weisen heute dementsprechende Zusatzbezeichnungen bei den Mix-Versionen, die von vielen TECHNO-Stücken gemacht werden (z.B. "Club-Mix", "Tribal-Mix", "Acid-Mix", "Hypno-Mix", "Turbo-Mix", "Raggamental-Mix", "Ambient-Mix" u.v.a.), auf solche kleinen Stilvarianten hin. Angesichts der ständigen Weiterentwicklung ist damit zu rechnen, daß sich das Bild schon im nächsten Jahr so verändert hat, daß man die meisten der bisher aufgetauchten Begriffe nicht mehr wiederfindet.

Mag man die Fülle und Rotation der Stilarten als Kennzeichen eines Überflusses und eines modisch-inflationären Einschätzungsverhaltens werten, so sind sie aber auch und trotz ihrer Äußerlichkeit ein Kennzeichen für die Lebendigkeit (und Vergänglichkeit) dieser Musik. Da sowohl Abgrenzung als auch Annäherung ein ebenso beständiges wie essentielles Spannungsfeld innerhalb des Genres Popmusik ist, kommt es bei dem so eigenwilligen TECHNO dennoch zu manchen Verbindungen, vor allem zu den zeitgleichen, stark bewegungs-

stimulierenden Stilarten des Pop/Rock: RAP und REGGAE. Da zudem tanzbetonte, gesangsunterlegte moderne Popmusik für die Disco (sog. HIP HOP) immer eine benachbarte Stilart war, ist der Übergang auch nach dort fließend. Für die Musik aller aktuellen Stilrichtungen, die hauptsächlich in der Disco ihre Wirkstätte haben (so auch der in unserem Zusammenhang noch nicht erwähnte tanzbetonte Zweig der Musik der Independent-Szene), wird sie auch als DANCEFLOOR bezeichnet.

Noch üppiger und erst recht unübersichtlich wird es, wenn man Musiker mit ihren Namen registrieren will; ich brach meine Sammlung schnell ab. Allein die Ausgabe vom August 1992 des monatlich erscheinenden Szene-Blattes CUT bescherte mir eine Zahl, die zu einer Liste von 544 Namen führte:

- in Einzelbeiträgen wurden genannt: 221;
- in Plattenbesprechungen (man beachte die Stilaufsplitterung und Schwerpunktsetzung): Rubrik TECHNO: 21; Rubrik DANCE: 39; Rubrik HOUSE: 46; Rubrik HIP HOP: 40; Rubrik SOUL-DANCE: 44; Rubrik discogeeigneter POP: 27;
- in den Chartnotierungen: 66;
- in Anzeigen: (demgegenüber nur) 40.

Die nächste Ausgabe von CUT hätte die Liste um weitere 410 verlängert. Entsprechend hoch ist auch der Ausstoß an Schallplatten. Nach Aussage der Mitinhaberin des Spezial-Plattengeschäfts für den Bereich Funk, Soul, Rap, Techno "Music Man" in Köln (nach Selbstdarstellung: "Your No. 1 Soul & Dance Store") kommen allein für diesen Bereich in der BRD monatlich 400 neue Tonträger auf den Markt (Stand: September 1992). Inzwischen soll er bei 500 liegen! Und jeder neuen Compilation mit TECHNO-Stücken entnehme ich so gut wie keine bekannten Namen, sondern fast immer nur neue: So viele Techno-Musiker kann es doch gar nicht geben!

Die unübersehbare Fülle des Musikmachens bringt geradezu unlösbare Probleme mit sich, wenn man sich dieser Musik nach üblichen wissenschaftlichen Gesichtspunkten nähern will. So kann man z.B. dem Ziel der Vollständigkeit selbst in diesem kleinen Bereich der Popmusik, der nur einen kleinen Seitenzweig von deutlich unter 2% Marktanteil darstellt, nicht mehr nachgehen. Ein

abgesichertes, auf vollständigem Überblick beruhendes Auswählen von Repräsentativ-Beispielen ist daher grundsätzlich nicht mehr möglich. Wertkriterien wie Einmaligkeit und Originalität sind hier besonders relativiert, weil sie sich systembedingt nur nach dem sehr begrenzten Besitzstand von Tonträgern bzw. nach dem schon regional sehr begrenzten Kenntnisstand eines Individuums richten können und keine Chance haben, den überindividuellen und überregionalen Konsens zu erzielen, wie er bisher in der musikwissenschaftlichen Diskussion über abgeschlossene und überschaubare Oeuvres von Einzelkünstlern zumeist erreicht wird. Viele Äußerungen zu Technomusik sind zudem nicht nachprüfbar, da ihre Tonträger nicht mehr erhältlich sind und auch nie wieder erhältlich sein dürften<sup>(15)</sup>.

Die besagte Produktionsfülle bewirkt zudem ein so rasantes Entwicklungstempo, daß man kaum in der Lage ist, als Wissenschaftler aktuell zu bleiben und einigermaßen umfassend gültige Aussagen zu treffen. Als Autor habe ich gelernt, bei jeder neuen CD-Veröffentlichung damit zu rechnen, daß einiges wieder neu geschrieben werden muß. Ich sehe mich darum veranlaßt, auf die zeitbegrenzte Gültigkeit meiner Aussagen hinzuweisen bzw. in einzelnen Fällen die Gültigkeitsgrenze durch Einschränkungen wie "bis heute" oder "meist" herauszustellen.

### Zur TECHNO-Disco

Um ihre Wesenheit voll zur Entfaltung zu bringen, benötigen viele Musikarten spezifische Räumlichkeiten, Zeiten und eine entsprechende soziale Trägerschicht. In der Kunstmusik gilt dies vor allem für Kirchenmusik, Konzertmusik und Oper, in der populären Massenmusik, die sich von Anfang an auf Tonträger ausgerichtet hat, besitzt z.B. das Rockkonzert ein wirkbedeutsames eigenes Ambiente. Der Lebensraum von HOUSE und TECHNO ist die Techno-Disco.

Die Techno-Discothek unterscheidet sich von bisherigen Tanzlokalen. Übliche Sitzbereiche für Getränkekonsum und zur Kommunikation sind kaum zu finden, erst recht keine Schmusecken für Paare. Sie ist nicht auf Gemütlichkeit eingerichtet, ihre Einrichtung liegt zwischen den Polen exklusive

Lagerhalle und futuristischer Erlebnisschuppen. Wie die meisten anderen hat auch sie keine Fenster (schon aus Schallisolationsgründen). Im Gegensatz zum bisher üblichen aber werden die mächtigen Scheinwerfergerüste, Lautsprecher und anderes technische Equipment keinesfalls versteckt, sondern bleiben in nackter Technik sichtbar. Techno-Veranstaltungen beginnen meist spät abends und dauern manchmal bis zum Morgengrauen. Da Techno-Freaks sich hauptsächlich aus jungen männlichen Leuten rekrutieren, überwiegt der Anteil von männlichen Besuchern deutlich. Dem Druck, techno-typische Kleidung (in den Medien überzeichnend dargestellt: Gas- oder Tauchermaske, lustige Plastikkleidung) zu tragen, wird heute fast nur noch bei größeren und einmaligen Techno-Fêtes, den "Raves", nachgegeben, zu denen meist DJs aus verschiedenen Städten mit ihrem Equipment anreisen<sup>(16)</sup>. Jedoch achten die Besucher der Techno-Disco auf das Tragen aktueller Mode des angesagten "Lifestyles" und nach anderem der Teilkultur adäquaten Outfit. Nicht alle Techno-Discotheken sind ohne Einschränkung öffentlich, einige arbeiten wie ein Club.

Einige Aspekte der Techno-Disco möchte ich im folgenden besonders herausstellen.

#### 1.) Die Lichtinstallation und das damit erzeugte visuelle Spektakel.

Es soll hier nicht der Platz sein, alle verwendeten Lichtquellen näher zu beschreiben. Heute werden im wesentlichen acht verschiedene Grundtypen verwendet, von denen es etliche Varianten gibt. Sie starren zu Hunderten, meist in Trauben zusammengefaßt oder auf Schienen gereiht, von den Wänden und Seiten der Techno-Disco, ja sie können sogar im Tanzboden angebracht sein, von wo sie die Tänzer in seltsames Licht einhüllen. Die Energie, die für das Lichtszenario gebraucht wird, geht bei größeren Techno-Discos an die 1 Mio. Watt. Eigene Lightequipment-Kataloge für Diskotheken sind inzwischen Hunderte von Seiten dick. Grundsätzlich sind alle Lichtquellen nicht nur in Lichtstärke und Farbgebung regelbar, sondern auch beweglich angebracht, so daß die Tanzhalle von Lichtauf- und -abschaltungen, Farbveränderungen und Lichtbewegungen während der Musik regelrecht lebt.

Die Bewegungen sind aber nicht einem Automatismus bzw. einer Selbststeuerung überlassen, sondern werden mehr oder weniger

zielbewußt von einem speziellen Licht-Jockey (LJ) während der ganzen Zeit der Musikvorführung gesteuert. Bis hin zum Abfeuern von Feuerwerk (!) auf einen genau bestimmten Schlag in der Musik kann der Ablauf des Lichtspektakels gestaltet werden. Die LJs, die ich erlebte, kannten nicht nur ihr Mischpult, sondern auch die Musik recht genau. Es war gelegentlich so, als spielten sie nach der fiktiven Partitur der Musik mit ihren Strahlen, Farben und Blitzen.

Das Lichtmischpult ist bei weitem größer und besitzt entschieden mehr Regler als das des Audio-Kollegen, der ja nach dem Auf- und Ablegen der Schallplatten kaum noch etwas zu leisten hat (vgl. u.). An die Hundert Schalter und Regler können darauf angebracht sein. Da der LJ diese enorme Menge nicht zur gleichen Zeit voll bedienen kann, greift er auf technische Hilfen zurück:

- mit Joysticks können gleich mehrere, aber verschiedene Veränderungen - auch an unterschiedlichen Stellen in der Disco - gleichzeitig vorgenommen werden;
- Scheinwerfer können in ihren Bewegungen gleichgeschaltet werden, so daß sich mit einem Handgriff gleich Dutzende von Lichtstrahlen (als Equipment keinesfalls versteckt, bleiben sie in nackter Technik als Scheinwerferbatterien sichtbar) gemeinsam im gleichen Rhythmus bewegen lassen;
- Scheinwerfer bzw. Scheinwerfer-Batterien werden in Ihren Bewegungen mittels elektronischer Codiergeräte ("Lichtorgeln" mit spannungsgesteuerten frequenzabhängigen Audiofiltern und Verstärkern) durch die Musik rhythmisch gesteuert;
- Computerprogramme und MIDI-Keyboards werden zur Steuerung der komplexen Stromzuführungen für Lichtstärke und für Wechsel von Farbe, Lichtkegel und Formschablonen bzw. zur Gestaltung der Muster von Laserlicht eingesetzt.

## 2.) Die unglaubliche Lautstärke, mit der die TECHNO-Musik erklingt.

Sie ist auf Dauer definitiv gesundheitsgefährdend, und man sollte Unerfahrene warnen, einen solchen Ort ohne Einübung oder Ohrschutz längere Zeit zu besuchen. Sie erinnert an berühmte Hallenkonzerte bekannter Rockgrößen, denen tonnenschwere Lautsprechermauern zur Verfügung stehen, deren Wattzahl jegliche Kommunikation unter den Zuschauern während des Konzerts unmöglich macht. Nur hier befinden sich die Lautsprecher maximal etwa 8 m und minimal 10 cm von den Besuchern entfernt. Da durch die enorme Lautstärke z.B. eine Getränkebestellung allenfalls unter regelrechtem Schreien über die Theke gehen kann, sind dafür meist ruhigere Nischen oder Nebenräume eingerichtet worden. Bedienung, die später in der lauten Disco-Halle leere Gläser einsammelt, kann

u.U. nur durch lautes Trillerpfeifen auf sich und ihr Gläsertablett hinreichend aufmerksam machen. Die Techno-Disco ist keine Stätte der verbalen Kommunikation, sondern des Dabeiseins, Gesehenwerdens, stummen Mitmachens, Genießens und Sich-Treiben-Lassens.

Zu dieser Lautstärke kommt hinzu, daß sie im Gegensatz zur Klangqualität bei Rockkonzerten selbst die Extremlbereiche äußerst machtvoll wiedergibt. Das bedeutet, daß auch die Schärfe speziell von Tekno in enormer Lautstärke optimal und d.h. für andere: äußerst brachial "rüberkommt": ein eigenartiger "Genuß". Noch nie habe ich solche Bässe gehört, wie in der Techno-Disco. Die Baßlautsprecher können die Größe eines Fahrradschuppens einnehmen. Steht man direkt vor ihnen, glaubt man bisweilen, mehr mechanische Schwingungen am Körper als auditive im Ohr zu vernehmen. Manche sind sogar so groß, daß ihre Oberseite eine eigene kleine Tanzebene abgibt, auf denen sich einige Tänzer vor dem weiter unten agierenden Publikum profilieren können und gleichzeitig die Tanzmotivation anheizen (vgl. die Funktion der "Go-Go-Girls" früherer Discotheken).

## 3.) Die Art der Musikdarbietung.

Die Musikstücke werden in der Techno-Disco im Gegensatz zu früheren DJ-Praktiken stundenlang ohne jede Pause, sei es durch Plattenwechsel oder Ansage, hintereinander durchgespielt. Da jedes Techno-Stück grundsätzlich über 5 Minuten dauert (mit der dafür üblichen Versionsbezeichnung "Club-Mix" heben sie sich in Länge und auch in ihrer stärkeren rhythmischen Penetranz von der komprimierten "Radio-Mix"-Fassung für den gewöhnlichen Hörer ab), kann sich der DJ beizeiten von seiner Mischpulttheke zurückziehen. Dann ist er im Prinzip bereit, Fragen aus dem Publikum nach Titel und Musiker zu beantworten, was nicht selten wegen der Lautstärke per Notizzettel geschieht. Einige DJs stehen dabei mit entsprechenden Sparten-Plattenläden des Ortes oder der Region in Verbindung, bei denen man die Stücke am nächsten Tag erwerben kann.

## 4.) Zur Stellung und Tätigkeit des DJ.

Kein anderer Musiker dürfte heute einen so nahen und langen Kontakt zu seinem Publikum haben wie ein DJ, der Disco-Musik selbst kreiert. Kein anderer dürfte so früh Trends im musikalischen Geschmack der Besucher erspüren wie er. Seine Arbeitsstätte ist die Prüfstation für eine Musik, deren Wirkung er direkt im Anschluß an den Kurationsprozeß hin beobachten kann. Das intensive Wechselspiel zwischen Vorführung selbstkreierter Musik und Publikumsreaktion, das gerade die Techno-Disco charakterisiert, erweitert die kommunikative

Beziehung zwischen Musiker und Musikkonsument, und zwar um die Schiene musikmachender DJ und Discothekenbesucher.

Dieser enge Bezug hilft außerdem, den Fehlausstoß an Musiktonträgern auf den Markt hier weit geringer zu halten, als er sonst bei Pop und Rock üblich ist und bei der Produktion einkalkuliert wird. Allerdings ist kaum zu kontrollieren, wieviele Techno-Stücke gegenwärtig unerprobt durch gute Disco-Resonanz einfach auf Kompilationen gepreßt werden, um damit schnell Geld zu machen. Nach meiner Einschätzung werden zur Zeit verdächtig häufig solche Sampler auf den Markt gebracht. Das dürfte nur zum Teil an den Produktionskosten liegen: Noch nie waren sie bei Popmusik so niedrig!

Die niedrigen Produktionskosten sind vor allem ein Resultat des für TECHNO-Musik eingesetzten Instrumentariums: Selten war es so kompakt und so preiswert wie hier. Jeder kann die Synthesizer und Sampling-Instrumente, den Computer und die Software in fast jedem modernen Musikgeschäft erwerben und mit Einsatz von nur wenigen Tausend DM eine solche Musik erstellen. Bei dem damit verbundenen Homerecording der DJs entfallen Kosten für Gruppenmitglieder oder Studiomusiker, besonders für Sänger, die nicht nur GEMA-mäßig am stärksten abgefunden werden, und häufig entfallen auch umfangreichere Produktionszeiten in einem separaten Tonstudio, da ja ein teures Studio-Equipment kaum oder nur für abschließende Feinarbeiten beansprucht wird.

Das viel zitierte Scratching gehört nicht zu den Aufgaben eines Techno-DJs. Diese ältere Technik des Schallplattenumgangs ist bei Begleitern von Rappern heute noch hier und da zu sehen, obschon einfache Sampling-Verfahren diesen Effekt inzwischen ebenso gestalten können. In der Techno-Discothek hat sich ein neuer Umgang mit Schallplatten entwickelt: das Cueing, die genaue Tempo-Synchronisation zwischen zwei Musikstücken. Daher ist der Abdruck der Tempoangaben in Beats Per Minute (BPM) auf den Technoplatten für den DJ so wichtig und hilfreich. Und daher rührt auch die insgesamt geringe Breite in der Tempogestaltung von TECHNO (1991 zwischen 115 und 120 BPM, 1992 zwischen 120 und 125 BPM, 1993 um 130 BPM) und bei TEKNO (1992 um 150 BPM, 1993 inzwischen bis 185 BPM). Cueing kann man nur mit Mischpulten, die für verschiedene Kanäle eine Vorhöreinrichtung haben, und am besten mit Maxi-Schallplatten vornehmen: Während für die Disco-Besucher eine Musik über die Lautsprecheranlage ertönt, hört der DJ die Musik der nächsten Platte, die auf einem zweiten Plattenspieler läuft, über einen anderen Kanal mit einem Kopfhörer vor und gleicht dessen Geschwindigkeit mittels Regler an die der laufenden Musik an. Das Vergleichshören zwischen der Musik, die in der Disco erklingt, und

der, die im Kopfhörer im Voraus abgehört wird, gibt ein typisches Bild des Techno-DJs ab: schräge Kopfhaltung, schiefer Kopfhörersitz (nämlich nur für ein Ohr) und Handling mit Plattenteller, Schallplatte und Regler.

In dieser Haltung sucht er z.B. eine Stelle, an der er das neue Stück schlagartig starten kann. Dort stoppt er diese Platte und schiebt deren Lautstärke-Fader vorsorglich auf die Lautstärke der noch laufenden Musik. Auf einen geeigneten Beat der alten startet er die nächste Musik mit deren Beat, aber im Tempo der vorangegangenen, und blitzartig ist die erste Musik auszublenden.

Statt eines harten Einsatzes kann aber auch ein weicher, unmerklicher Übergang angebracht sein. Auch hier ist die exakte Synchronisation der Abspielgeschwindigkeiten vonnöten. Während sich nun die erste Musik ihrem Ende zuneigt, blendet der Techno-DJ sie langsam aus und die neue zugleich ein, wozu ein sogenannter "Crossfader" eingesetzt wird. Einfacher wird diese Überblendung, wenn ein Intro bzw. Outro ohne festes Metrum den Beatschlägen vorangeht bzw. folgt. Denn dann kann z.B. das Outro der noch laufenden Musik schon mit dem Startrhythmus des neuen Titels unterlegt werden. Aus diesem Grund werden auch die vielen metrumfreien Intros den Techno-Stücken vorangestellt.

Entscheidendes Ziel dieses Cueings ist es, die Wechsel so zu gestalten, daß kein Bruch von Titel zu Titel entsteht und, im Extremfall, was immer wieder hohe Zufriedenheit auslöst und quasi "Hohe Kunst des Cueings" ist: daß kein Besucher den Wechsel auditiv überhaupt wahrnimmt. Die durch nichts unterbrochene Musikedarbietung soll keine Störung erfahren.

Als zentrale Akteure in Technik und Handlungsablauf der Disco sind DJ und LJ Beherrscher der Szene, "Master of Ceremony" (MC), wie die Amerikaner sie bezeichnen. Von ihrer Tätigkeit - Plattenwahl, Plattenhandling und Musikfolge einerseits und eine darauf abgestimmte Lightshowgestaltung unter Berücksichtigung des aktuellen Befindens und Wollens der Besucher andererseits - hängt entschieden die Resonanz einer Techno-Nacht unter den Besuchern ab. Ihre Arbeitsstätte ist direkt am oder vor dem "Volk", jeder kann ihnen zusehen und - wenn es nicht so laut wäre - mit ihnen sprechen; sie sind, im Gegensatz zu den Rockstars auf den Konzertbühnen, die ganze Zeit über "anfaßbar". Ohne zu sehr ins Sentimentale abrücken zu wollen, kann man ihre Funktion mit einer priesterlichen vergleichen, wo es darum geht, einerseits eine

Teilkultur als beherrschende Leitfigur entscheidend zu gestalten und dafür u.a. spezielle Zeremonien und Verhaltensformen auszuarbeiten und zugleich Volksnähe zu praktizieren (17). Damit hat die bisher so dominierende Funktion des Sängerstars (oder auch Instrumental-Solisten) ausgespielt.

Es dürfte verständlich geworden sein, daß das Zusammenwirken

- a) von enormer Lautstärke bei nahezu konstant durchgehaltenem Hammer-Beat;
- b) von einer Klangwiedergabe, bei der selbst extreme Frequenzbereiche geradezu brutal machtvoll in Erscheinung treten;
- c) von fast ununterbrochener Dauer der Musikbeschallung;
- d) von relativ geringen Wechseln nicht nur innerhalb eines Stückes, sondern häufig auch von Stück zu Stück, mit anderen Worten: bei stundenlang fast schon extrem monotoner Musik;
- e) von einer Flut von ständig im Takt der Musik zuckenden, blitzenden und umherstreichenden Licht-, Farben- und Strahleneindrücken, die von der sonstigen Dunkelheit des Raums unterstrichen werden und die geeignet sind, die übliche Erfahrung von Gegenständlichkeit der sichtbaren Umgebung aufzuheben;
- f) von Zeit- und Raumerlebnis, das völlig von der Alltagserfahrung abgeschottet ist und in einer eigenen teilkulturellen Gemeinschaft erfahren wird;
- g) von einer fast zeremonialen Gestaltung der Nacht, zu der musikalisch auch eine bestimmte Ablauffolge gehören kann: Start mit speziellen Intro-Fanfaren und Erkennungsstücken, Musikfolge mit unmerklich steigender BPM-Zahl, Höhepunkt mit extremer ACID- oder TEKKNO-Musik, den sog. "Brettern" -

daß dieses Zusammenwirken der Disco die Funktion eines übernatürlichen Ortes verleiht, zu dem Menschen strömen, die sich in einen außergewöhnlichen Zustand versetzen wollen, der Hypnotisches und Tranceartiges einschließt. Er zieht auch deswegen Besucher an, weil man hier ein langandauerndes Multimediaspektakel genießen kann, das für viele beeindruckender, weil so anders aktionsreicher ist als jegliche überkommene Form des Zusammenspiels von Licht, Farbe, Musik und Bewegung (wie in Film und Oper, bei großen Festen und Kulturen), die demgegenüber fast wie Überbleibsel aus alter Zeit

wirken. Mit der ihr eigenen Art der Vorführung von technischer Welt nebst ihrer Abstraktion, mit der Komplexität und Aufeinander-Abgestimmtheit ihres Interieurs und mit der Gewalt ihrer Präsentation vermag die Techno-Disco verschiedene Welten widerzuspiegeln:

- eine ebenso extreme wie fiktive Gegenwelt zur eintönig trockenen Realität eines Berufsalltags;
- die Vorerfahrung einer kulturell apokalyptischen Entwicklung, in der man sich hier, ästhetisch abgehoben, staunend oder taumelnd baden kann;
- den Eindruck eines überzeugenden Pop-Gesamtkunstwerks, bei dem auch der Konsument eine aktive Rolle innehat.

Wenn man dies berücksichtigt, ist auch klar,

- daß Tonträger nur einen schwachen Einblick in die Techno-Wirklichkeit widerspiegeln,
- daß der Warenwert eines Tonträgers mit TECHNO-Musik deutlich geringer ausfällt als übliche Pop- und Schlagermusik,
- daß Hörkonsum am Radio oder Abspielgerät keine adäquate Rezeptionsform sein kann (sonst scheint sich TECHNO nur noch als Begleitmusik für eine Hype-Tour im Sportwagen auf dem Kudamm zu eignen - damit's jeder sieht, und mit offenen Fenstern, damit's jeder hört);
- daß ihr Konsum nicht so sehr nach außen tritt wie bei anderer Musik.

Folgerichtig räumt z.B. der Rundfunk dem TECHNO kaum eigene Sendungen ein (allenfalls bieten regionale Privatsender solchen sog. "Airplay"); in den üblichen Plattenläden steht das Techno-Fach eher abseits vom breiten Angebot an Pop und Rock (18). Wünsche nach speziellen Techno-Titeln, wie man sie in der Disco gehört hat, können dort kaum befriedigt werden. In diese Lücke sind inzwischen eigene Spartenläden gesprungen. Und letztlich wird bei dieser multiästhetischen Verzahnung auch klar, daß eine solche Musik noch weniger nach rein musikalischen Kriterien angegangen werden kann als andere synästhetische Gattungen wie Film-, Opern- oder auch Kirchenmusik, mit der wir inzwischen häufig so umgehen, als bedürfen wir des jeweiligen Ambientes nicht mehr.

## Zusammenfassung / Schlußgedanken

Vergegenwärtigt man sich den relativ kurzen geschichtlichen Verlauf der Rockmusik, einer Musikart, die sich trotz ihrer fundamentalen Festlegungen im Funktionalen und in vielen gestalterischen Bereichen als äußerst lebendig und stilistisch bunt erwiesen hat, so läßt sich in ihrer nun fast 40jährigen Geschichte ein Kontinuum immer wieder nachweisen: das ästhetisch- und (damit nicht selten verknüpft) das gesellschaftlich-Provokative.

Der Einbruch dieser zuvor subkulturellen Musik als Rock'n'Roll in den etablierten Betrieb der Popmusik in den 50er Jahren war bekanntermaßen mit dem Wesenszug des Provokativen behaftet. Seitdem hat dieser das Rockmusikgeschehen immer mehr oder weniger mitbestimmt. Pop- und Rockmusik pendeln also quasi stilbedingt zwischen den Polen Widerspiegelung etablierter ästhetischer Vorstellungen und provokante antithetische Haltung. Diese Polarität zeigt sich bis heute u.a. in der immer noch verwendeten Bezeichnung Pop- bzw. Rockmusik. Der letzte große provokative Ausschlag des Rock erfolgte kurz vor 1980 musikalisch mit dem PUNK, davor mit dem ACID- oder PSYCHEDELIC-ROCK der End-60er Jahre. Wenn wir nun, wie es beim TEKNO bzw. noch deutlicher in seinen TEKKNO-Varianten den Anschein hat, wieder eine populäre Musikrichtung haben, die es schafft, eingebunden in den engen funktionalen und gestalterischen Rahmen von populärer Massenmusik, eine eigene Kulturnische in der Massengesellschaft zu erobern und eine Musik zu kreieren, die ein Establishment verwirrt oder gar provoziert, dann befindet sich diese Musik trotz aller anderen äußeren Unähnlichkeiten in der Tradition des Rock'n'Roll. Allerdings wird das provokative Potential dadurch gemildert, daß diese Musik heute nicht von einer Volksschicht getragen wird, die im öffentlichen oder subkulturellen Musikleben erst ein Terrain noch zu erobern hat, sondern ein bestehendes Terrain konsumierend ausnutzt.

Als Zeichen einer gesunden musikalischen Lebendigkeit läßt sich anführen, daß sich eine Musik weiterentwickelt und Grenzen zu anderen Musikformen aufstößt. Daß TECHNO, die Musik äußerer Rigidität und Begrenztheit – so erscheint sie ja auf den ersten Blick –, ausgerechnet zu extremen Bereichen ihres Genres vorstößt,

nämlich zu PUNK, HEAVY METAL, TRASH auf der einen und zu elektronischem NEW AGE auf der anderen Seite, ist schon ein 'starkes Stück' (19): In den jüngsten Produktionen des TEKNO feiern bisweilen Hammerrhythmen und gesampelte Klänge verzerrter E-Gitarren mit Heavy-Riffs fröhliche Urstände! Mit Bestürzung, Kopfschütteln oder auch regelrechtem Widerwillen wird der Klassikhörer Musik z.B. der TEKNO-CD-Sampler "Rotterdam Records" oder "Frankfurt Trak" über sich ergehen lassen. Die dort vorkommende Härte von Kreisch-, Säge- und sonstigen Verzerrerklängen sowie an Brutalo-Rhythmen erreicht durchaus Qualitäten des extremen PUNK. Man könnte die Bezeichnung TEKNO-PUNK oder "NOISE-TEKNO" für diese seltsame Fusion wählen. Diese lebt dann nicht mehr im schmutzigen Keller oder Schuppen, sondern in der klinisch sauberen, futuristischen Disco und unter Menschen, die mehr zu yuppie-eskem Freizeitkonsum tendieren als zu einem rotzigen Punkerdasein. Dennoch stellt sich die Frage, ob nicht gewisse TEKKNO-Musiken ähnliche Rausch- und Tanzexzesse entstehen lassen wie der Pogo zur Punkmusik. Und in einigen TRANCE-Abmischungen von Techno-Stücken ist sogar das sicherste und wichtigste Kennzeichen des TECHNO eliminiert: der mächtige, digital-gerasterte Stampf-Rhythmus – selbst Tanzen scheint bei dieser Art Disco-Musik (?!) nicht mehr angesagt zu sein.

Der Einbruch von TECHNO, der Musik des neuen, voll digitaltechnischen Instrumentariums, hat mit seiner Erstellungsweise bisher gültige Grenzen nicht nur des abendländischen Musizierens, sondern auch die des Rock- und Popmusizierens gesprengt. Denn die atomistisch-ungesamtheitliche Kreativeinsweise an Bildschirm, Reglern und Knöpfen sowie die Tatsache, daß die Individualität eines musischen Menschen nicht mehr hörbar ist, widerspricht allen definitorischen Inhalten von "Musizieren", wie wir sie bis in die Rockmusik unserer Tage vorfinden. Trotzdem ist TECHNO in der Lage, eine ausgesprochen kräftige Tanzstimulation zu bewirken, in einer Art, wie sie bisher nur mit musizierter Musik hervorgebracht wurde. Man fühlt sich veranlaßt, über neue definitorische Inhalte von "Musikmachen" nachzudenken. Es dürfte sicherlich Schwierigkeiten bereiten sich vorzustellen, daß mit einem techno-haften Verständnis des Musikmachens und -erlebens eine neue Generation von Musikern

heranwachsen könnte, wie es bekanntlich mit anderen Stilarten des Rock in der Vergangenheit geschah.

Die Entwicklung des TECHNO vom HOUSE bis zum jüngsten TEKKNNO macht wieder ein fast typisches Phänomen im Rock deutlich. Mit dem Entstehen des vergleichsweise niedlichen HOUSE war nicht erkennbar, was daraus einmal werden würde, wie viele kreative Energien mit ihm freigesetzt werden und wohin diese vorstoßen sollten: bis in eine Extremposition zu überkommener abendländischer Vorstellung von Klangschönheit und musikalischer Sensibilität, wo vor Jahren die Punker schon einmal angelangt waren - nun aber ausgerechnet mit Computer, Sampler und MIDI! Ob diese Musik, ähnlich wie es inzwischen bei HIP HOP und RAP in eklatanten Beispielen vorliegt, auch Einflüsse bis in den Bereich des JAZZ ausstrahlt, ist noch ungewiß. Vor wenigen Jahren hätte man jedenfalls die Fusion JAZZ mit HIP HOP und RAP, die beide dem TECHNO direkt benachbart sind, für unmöglich gehalten, so wie man Anfang der 60er Jahre eine Fusion zwischen JAZZ und ROCK geradezu prinzipiell ausschloß. Inwieweit sich andere Bereiche (vor allem Filmmusik, Computermusik) von TECHNO anstecken lassen, ist ebenfalls noch nicht absehbar, aber schon naheliegender. Eine wesentlich andere Reaktion scheint mir in unseren Tagen allerdings bemerkenswert: Der Trend vieler heutiger Musiker weg von Elektronik und Digitaltechnologie und hin zu der umso natürlicher gemachten und empfundenen Musik. Vielleicht verhilft TECHNO dann zu einer vertieften Auseinandersetzung über das Verhältnis von Musik und Technik im Allgemeinen und von Musik und Künstlichkeit im Besonderen, wovon immerhin auch unsere lange liebgewonnene Kunstmusik etliches anzubieten hat.

Wenn aus einer Musik die "Power" drängt, liebgewonnene Grenzen ästhetischer Vorstellungen "über den Haufen" zu werfen, und wenn sie Anlaß bietet, den Begriff Musik erneut zu überdenken, dann trägt sie in sich Elemente des Avantgardismus. Dies ist eine Konstante im Fortgang der Rockmusik, die sich in extremeren Formen von TECHNO wieder einmal manifestiert: ständig über die bis dato selbstgesetzten ästhetischen Grenzen des eigenen Genres zu gehen, ohne den sie bestimmenden Funktionalismus aus den Angeln zu heben und einem exklusiven

Elitarismus zu verfallen. Und wenn sie bei aufgeschlossenen Hörern über Kopfschütteln hinweg Staunen bewirken kann über das, was es alles an Musik gibt, und damit die Neugier schürt, dann ist sie einfach gut, auch wenn man sie nicht mag.

### Anmerkungen

1. In Anbetracht der Beobachtung, daß mit Off-Beat immer wieder auch die Schläge bzw. Betonungen auf den Zählzeiten 2 und 4, den "back beats", bezeichnet werden, sei hier darauf hingewiesen, daß mit Off-Beat die Impulse gemeint sind, die außerhalb der Grundschnitte gesetzt werden.
2. Ende 91/Anfang 92 hat sich eine Stilvariante gebildet, die grundsätzlich höhere MM-Werte verwendet: Acid- oder Speed-Tekno. Den höchsten Wert fand ich bisher bei "Drive" von Car & Driver (1992): 155 BPM.
3. Einige Beispiele: "The Brits 1990 (Dance Medley)" von ?, eine Schnittfolge von 8 HOUSE-/ HIP HOP-Stücken, die 1990 in der englischen Hitparade sogar den 2. Platz erreicht haben soll; "The Sixth Sense" von Latino Rave (um 1990), eine Schnittfolge aus 7 verschiedenen Stücken des HOUSE, HIP HOP und RAP; "Technotrance" von ? mit einer Schnittfolge von 6 TECHNO-Stücken.
4. Mir ist immer wieder aufgefallen, wie die körperliche Bewegungsmotorik bei TECHNO-Musikern entfacht wird und sie nicht mehr stillsitzen können, selbst wenn sie die "primitivsten" maschinenhaften Beatschläge vernehmen. Ob dieses Verhalten ein Ausgleich für die sonst so unkörperliche Arbeit an Bildschirmen und Knöpfen ist, ob dieser Ausgleich "natürlich" oder "künstlich" ist und ob dahinter ein Automatismus steht, läßt sich noch nicht sagen. - Bemerkenswert ist im Zusammenhang mit der "Inhumanität" dieser Musik ein Ausspruch des HOUSE-Musikers Derrick May zu seinem Stück "Let's go" (1986): "The fact that it took me 15 minutes to put it together doesn't really express the fact that it came from my heart" (aus dem Beiheft zum CD-Sampler "Retrotechno", 1991).
5. Cabaret Voltaire und DAF (ab 1980), Executive Slag (ab 1982), MinistrySPK und Hula (ab 1984), Skinny Puppy (ab 1985), Gruppen mit dem Musiker Clint Ruin: Scraping Foetus Of The Wheel, Foetus Interruptus und Wiseblood (ab 1985), ferner: Test Department, In Sotto Voce, Beatnigs und (teilweise) Einstürzende Neubauten, Ernst Horn und FM-Einheit. Der Übergang von TECHNO zu tanzbetonter INDUSTRIE-Musik von Borghesia, Front Line Ensemble, Hoodlum Priests, Some More Crime und (z.T.) Pop

Will Eat Itself ist dementsprechend fließend und über diesbezügliche Grenzen zu streiten müßig.

6. Gelegentlich finden wir auch ein Zweiergespann, wobei aber meist einer von ihnen als Homerecording-Musiker die Musik hauptverantwortlich erarbeitet, allerdings in ästhetischem Kontakt mit einem beratenden DJ, der den Musikproduktionsprozeß nicht so beherrscht. - Aus Gründen der Popularisierung wird TECHNO-Musik gelegentlich mit einer einfachen Gesangsmelodie versehen, die meist eine Popsängerin (mit hoch-scharfer Stimme) vorträgt. Je nach Stärke des Pop-Einflusses pflegen eingeschworene Techno-Freaks solche Veränderungen geradezu als Sünde zu werten. Denn dadurch würde die Eigenständigkeit ihrer Musik entschärft und sie geriete dem weitverbreiteten HIP HOP verdächtig nahe. Nicht selten wird auch ein rhythmischer Sprechpart hinzugezogen. Meist hört man dann die Stimme des jeweiligen Techno-Machers, der dort ja keine gesanglichen Qualitäten aufweisen muß.
7. Es gibt aber auch TECHNO-Macher mit Ausbildung in klassischer Musik: Der Berliner DJ Cosmic Baby z.B. hat früher Klavier studiert.
8. Fr. Augstein erklärt (im Zeitmagazin Nr. 57 aus dem Jahr 1987) dieses Verhalten mit der Produktivität: In den Disco-Hitlisten würden dann neue Namen für die gleiche Herkunft gewählt, wenn ein erfolgreiches zweites Stück zeitlich zu dicht an das noch notierte folgen und dessen Weiterverweilen in den Charts gefährden würde. Nun hat es in der Geschichte der Pop- und Rockmusik etliche Beispiele für zeitgleiche Doppelerfolge gegeben, von denen das bekannteste und extremste bei den Beatles zu finden war. Gleich fünf Titel waren in den US-Charts von März 1964 unter den ersten 10 notiert und sechs in den australischen der selben Zeit. Dieser Erfolg hat ihnen und auch den anderen keinen Schaden bereitet, im Gegenteil.
9. Inzwischen sind erste Anzeichen für ein Aufweichen dieses ungeschriebenen Techno-Grundgesetzes erkennbar: das TRANCE-Stück "Morphogenesis" von Subsonic 808 (1993) blendet gleich mehrere Parts allmählich ein. Selbst von TECHNO-Musik liegen erste Beispiele vor, in denen feine dynamische Entwicklungslinien gestaltet werden: "Give it up" von Good Man und "20Hz" von Capricorn (beide 1993).
10. Ein Beitrag für die ACTA MUSICOLOGICA über "Bearbeitung in der Musik am Beispiel des Techno" (Arbeitstitel) ist in Vorbereitung.
11. Es gibt aber auch Beispiele, in denen eine prägnante Rhythmik als individuelles Gestaltungs- und allgemeines Wiedererkennungsmerkmal geschaffen wurde, etwa bei "Mayday" von Westbam (1991).
12. Einige gelten im Prinzip auch für die benachbarten Stilarten des RAP und HIP HOP.

13. Eigene Label-Kataloge sind inzwischen erhältlich, die einem aus diesem Dschungel helfen sollen. Das Musikmagazin MUSIKEXPRESS 4/93 widmete sich in dem Beitrag "Vinylzwerge" der deutschen Label-Szene, dem manche Skurrilität zu entnehmen ist.
14. Die Zahlenangaben beziehen sich auf die folgenden Veröffentlichungen:
  - (1) nach Kommentar des Begleithefts zur DoCD HISTORY OF HOUSE (ohne Jahr, vermutlich 1992),
  - (2) nach Gregor XL Wildermann in: Yena Kisla: House Connection '92, Köln 1992;
  - (3) nach Lothar Gorris bzw. Stuart Cosgrove (in: Gerald Hündgen (Hg): Chasin' A Dream, Köln 1989);
  - (4) nach EB/ METRONOME Okt/Nov. 92;
  - (5) nach BAD 10/92;
  - (6) nach EMI-Lexikon für den Tonträger-Handel 1989;
  - (7) nach G. Jacob, in: D. Dufresne: Yo! Rap Revolution, Neustadt 1992;
  - (8) nach House-DJ Derrick May (in BAD 9/92, S. 12);
  - (9) nach Natasha Lodh (in !HYPE 7&8/92, S. 39-40).
15. Damit ähnelt diese Situation einer Entwicklungsphase in der Kunstmusik, als zwischen J. Peris "Euridice" (1600) und J.A. Hesses Oeuvre von über 70 Bühnenwerken (seine letzte Oper 1771) Tausende solcher Musikwerke komponiert und aufgeführt wurden, teilweise in zeitentsprechend vergleichbarer "Hektik" produziert (incl. eines Wiederverwertens, vgl. "Sampling-Technik" heute) und vergleichbar konsumiert wie heute. Aus der übergroßen Fülle ist nur eine sehr kleine Anzahl überliefert und vorwiegend Experten bekannt; das meiste verschwand nach Kurzgebrauch in der Versenkung, wurde gleichsam fast wie bei der Popmusik "abfunktioniert". - Wer angesichts der schwierigen Materialbeschaffungslage Tonträgerempfehlungen benötigt, wird gebeten, sich mit mir in Verbindung zu setzen (Dienstanschrift: Gesamthochschule Wuppertal, FB 5, Gauss-Str. 20, 42119 Wuppertal).
16. Die bekanntesten waren "Loveparade" auf dem Berliner Ku-Damm im Mai 91 und die "Techno-Night" im Mai 92 in Köln. Inzwischen hat sich der Ausdruck "Mayday" für überregionale Tanzfeten großen Stils unter Techno-Freaks eingebürgert. Die nächste, "Mayday 4", soll am 30. April 1993 in der Dortmunder Westfalen-Halle über die Bühne gehen. Angesagt sind die DJs Jeff Mills, Westbam, Dick, Marusha (einzige mir bekannte weibliche DJ), Lenny Dee und Kid Paul, die aus verschiedenen Städten der BRD dorthin mit ihren Platten anreisen. 15.000 Fans aus der ganzen BRD und aus Belgien und den Niederlanden werden erwartet.
17. In den USA ging die Sentimentalisierung der Disco-Szene so weit, daß man dem DJ sogar seelsorgerische Funktion angedeihen ließ (vgl. den Disco-Hit "Last night the DJ saved my life" von Sweetness [1983]).

18. Um das ein klein wenig in Zahlen aus Kölner Plattenläden zu verdeutlichen: Karstadt und WOM haben etwa 0,5% ihrer Angebotsfläche für Tonträger der TECHNO-Musik reserviert (Tendenz bei WOM 1993: leicht zunehmend). Von den ungefähr 300 qm Verkaufsfläche für Populäre Musik bei SATURN hat das Angebot für Techno-Musik nicht einmal 1 qm Fläche. Man setze diese Zahlen mit den o. geäußerten Überlegungen zum gesamten Produktionsaufkommen in Beziehung.
19. Nicht nur aus ästhetischen und mentalen Gründen, sondern auch aufgrund sozialer Gegebenheiten haben sich vor allem Heavy Metal-Musiker und Punker vom Musizieren mit Computern distanziert und sich über Produkte dieser Art abfällig geäußert. Und ich gehe davon aus, daß NEW-AGE-Musiker aufgrund ihres total anderen Musikverständnisses den TECHNO kaum ernsthaft zur Kenntnis genommen haben.