

Elektronische Tanzmusik

von

Zoe Müller

Tonseminar SS 2022

Betreuung: Prof. Dr. Curdt

Inhaltsverzeichnis

1. Hintergrund
 - 1.1. Erste elektronische Instrumente
 - 1.2. Erste elektronische Musik
 - 1.3. Der Durchbruch
2. Definition elektronische Tanzmusik
3. Essentielle technologische Entwicklungen
4. Allgemein
5. Geschichte
6. Genres
 - 6.1. House -> Acid House
 - 6.2. Techno
 - 6.3. Electro
 - 6.4. Trance
 - 6.5. Breakbeat
 - 6.6. Dancefloor
 - 6.7. Ambient
 - 6.8. EDM
7. Raveculture
8. Drogen
9. Love Parade
10. Quellenangaben

1. Hintergrund

Um dem Leser ein möglichst vollständiges Gesamtbild zu schaffen, startet diese Ausarbeitung mit der Erschaffung der ersten elektronischen Instrumente, sowie der daraus resultierenden ersten elektronischen Musik.

Im späten 19. Jahrhundert erfand Thomas Edison die Glühbirne, woraus die Elektrifizierung der Welt begann. In diesem Zeitraum wurde auch das Telefon erfunden, sowie zu Beginn des 20. Jahrhunderts das Radio. Mit diesen Mitteln begannen Erfinder zu experimentieren.

1.1. Erste elektronische Instrumente

Telharmonium/Dynamophon

Das Telharmonium wurde 1900 von dem Amerikaner Thaddeus Cahill erfunden. Es arbeitete nach dem Prinzip eines Zahnradgenerators, hatte die Größe eines Güterwagens und wog 200 Tonnen. Es bestand aus dampfbetriebenen elektromagnetischen Generatoren, deren Profilscheiben rotierten und dadurch Wechselströme erzeugten. Zum Zeitpunkt der Erfindung gab es noch keine Verstärker, weshalb es über Telefonleitungen übertragen wurde. Dadurch erklärt sich auch die Größe, denn das Telharmonium konnte von selbst schon eine gewisse Lautstärke erreichen. Das Instrument etablierte sich jedoch nicht. Es scheiterte daran, dass es den Telefonverkehr störte und somit nicht mehr eingesetzt wurde.

Theremin/ Ätherophon

Der Russe Lew Theremin erfand 1920 das Theremin. Ein Instrument, das sich in der Luft spielen lässt. Eine Spielantenne stellt zusammen mit der Hand einen Kondensator dar. Je näher die Hand der Antenne kommt, desto größer wird die Kapazität. Dadurch verändert sich die Frequenz und damit die Tonhöhe.

Zunächst kamen die neuen Instrumente im Rahmen klassischer Orchestermusik zum Einsatz. So gab Theremin eine Welttournee zusammen mit dem Theremin, um den sowjetischen Fortschritt zu zeigen. Neben Lew Theremin selbst trat Clara Rockmore auf, die damit zum ersten Superstar wurde.

Bald gab es auch erste Kompositionen dafür. So zum Beispiel die teilelektronische Filmmusik bei „Odná“ (1931) von Dmitrij Schostakowitsch, bei dem ein Theremin eingesetzt wurde. Anfangs entstand vor allem die neue Musik, die das Ziel hatte, die Orchestermusik zu reformieren.

Eines der frühesten Stücke war die „First Airphonic Suite“ (1929) von Joseph Schillinger komponiert für Orchester und Theremin.

1932 spielte Rachmaninow ein Prelude auf dem Variophon, einem optischen Synthesizer erfunden von Evgeny Sholpo.

Trautonium

Das Trautonium, das 1930 von Friedrich Trautwein erfunden wurde, stellte den Wegbereiter für den Synthesizer dar.

Es wurde in Hitchcocks Film „Die Vögel“ eingesetzt.

Im selben Jahr entstand auch die Hammondorgel, eine elektromechanische Orgel.

1.2. Erste elektronische Musik

In den 1950ern bildete sich in Frankreich die *musique concrète*. Dabei wurde mit Tonband- oder Schallplattenaufnahmen gearbeitet. Sie wurden auseinandergeschnitten und zu neuen Werken zusammengefügt. Zur Verfremdung wurden sie zusätzlich entweder zerstückelt, schneller, langsamer oder rückwärts abgespielt. Der bekannteste Song ist Steve Reichs „It's Gonna Rain“ aus dem Jahr 1965.

Das Studio für neue Musik war ein großer Wegbereiter der elektronischen Musik und spielte eine große Rolle in deren technologischen Weiterentwicklung. Es wurde 1951 in Köln gegründet vom NWDR (nordwestdeutschen Rundfunk, später WDR). Die Beteiligten beschränkten sich auf die Komposition mit elektronischen Instrumenten und deren Weiterentwicklung. Dabei erzeugten und vermischten sie Sinustöne miteinander, experimentierten mit Ringmodulatoren, Rauschgeneratoren, Frequenzfiltern und Hallgeräten. Das oberste Credo dabei lautete: Alle Töne müssen künstlich erschaffen werden und keine organischen Elemente verwendet werden. Das bekannteste Mitglied war der Düsseldorfer Karl Heinz Stockhausen.

1.3. Der Durchbruch

In frühen Science Fiction Filmen und Hörspielen wurden elektronische Klänge verwendet, wodurch sie populärer wurden. Der Durchbruch allerdings war mit der ersten Folge Dr. Who am 23.11.1963. Deren ikonische Titelmusik war voll elektronisch und ging damit in die Geschichte ein.

2. Definition elektronische Musik

Elektronische Tanzmusik gilt als Überbegriff einer großen Anzahl an Genres. Sie ist konzipiert v.a. für Festivals, Raves und Clubs. Dabei werden elektronische Instrumente wie Synthesizer, Sampler und Drum Computer eingesetzt. Essentielle Akteure sind die DJs, die Remixe erstellen oder in den Clubs oder auf Festivals live eine Songauswahl mixen, Übergänge erstellen und so die Musik zum Leben erwecken. EDM bezeichnet mittlerweile außerdem auch ein eigenes Genre.

3. Essentielle technologische Entwicklungen

Der Synthesizer

Der erste analoge Synthesizer wurde 1964 von Robert A. Moog erfunden. Dieser war anfangs noch modular und hatte keine Möglichkeit zur Speicherung der Klangeinstellungen. Erst ab 1967 gab es den ersten Moog Synthesizer mit 8 verschiedenen Grundeinstellungen. Der Memorymoog von 1982 konnte schließlich über 100 Klangeinstellungen abspeichern.

Der Sampler

Der Sampler war das erste elektronische Instrument für die digitale Aufnahme analoger Klänge, sowie für die Bearbeitung und Wiedergabe. Dies geschah meist über eine Klaviatur. Damit konnten das erste Mal „echte“ Musiker ersetzt werden und somit hatte es einen großen kommerziellen Nutzen. Heute bieten Hersteller meist eine Kombination aus Synthesizer und Sampler an.

MIDI

MIDI ermöglicht eine einheitliche digitale Schnittstelle zwischen verschiedenen Produkten. Damit funktioniert die digitale Kommunikation zwischen verschiedenen Geräten wie elektronischen Instrumenten, Effektgeräten oder Computern. Wird z.B. auf einem mit MIDI ausgestattetem Keyboard eine Taste gedrückt, stellt MIDI fest, wann welche Taste, wie fest und wie lange sie gedrückt (und losgelassen) wird. So können Daten in Echtzeit an andere Synthesizer oder Sampler weitergeleitet werden, die mitklingen.

Sequencer

Der Sequencer ist ein Computerprogramm vergleichbar mit der Funktion eines Mehrspurtonbandgerätes. Es nimmt jedoch keine Klänge auf, sondern speichert (MIDI-) Daten, womit klangerzeugende Geräte wie Synthesizer oder Sampler gesteuert werden können. Den ersten elektromechanischen Sequencer entwickelte Raymond Scott 1953.

Drumcomputer Roland TR-808

Dieser ikonische Drumcomputer kam 1980 auf den Markt und war bestimmend für die Entwicklung von Electro und Hip Hop. Er ist bis heute populär und noch im Einsatz.

Die Besonderheit war, dass erstmals keine „Musiker“ und keine Orchester mehr nötig waren. Erstmals konnte jeder mit wenig Startkapital selbst Musik machen mit Synthesizer, Drummaschines und zuletzt mit der Computersoftware. Außerdem konnten aufgenommene Stücke mit Sampler und TR-808 geremixt werden und somit verschiedene Versionen auf den Markt gebracht werden. Das ermöglichte die Entstehung vieler neuer Musikgenres.

4. Allgemein

Das Intro baut langsam den Track auf, manchmal startet der Song auch direkt. Der Break stellt die Ruhephase vor dem Drop dar, bei dem der Beat aussetzt und für eine atmosphärische Stimmung sorgt. Beim Drop setzt der Beat wieder ein, es folgt der Höhepunkt des Tracks mit treibendem Rhythmus. Das Outro baut den Track langsam wieder ab.

5. Geschichte

Als Vorläufer galten ab den späten 60er bis 70er Jahren die Dub Musik, Disco Musik (vom Synthesizer geprägt), Hip Hop und Electro Pop. Besonders Kraftwerk machte schon früh elektronische Musik und legte so den Grundstein vieler Genres wie z.B. Techno. Zu Beginn der 1980er verwendeten sie den Begriff Techno in ihrer Veröffentlichung „Techno Pop“ (’86). Nennenswert ist auch der italienische Produzent Giorgio Moroder, der die Disco Musik prägte. Ebenso wichtig ist Brian Eno, der 1987 ein rein elektronisches Album „Music for Airports“ herausbrachte und damit den Grundgedanken von Ambient Music erschuf: Musik für den Hintergrund (Begriff „Muzak“), die leicht zu ignorieren ist. Er wollte damit innenarchitektonische Konzepte klanglich durch Musik erweitern. Damit war er seiner Zeit voraus, denn es brauchte noch 10 Jahre, bis zur Etablierung von Ambient Music.

6. Genres

6.1. House

House machte seinen Anfang zu Beginn der 1980er Jahre als Weiterentwicklung von Soul- und Diskosounds aus New York, sowie gleichzeitig in Chicago von R&B und Euro-Electronics-Beat (Kraftwerk, andere europäische Bands). In Chicago legte Frankie Knuckles im Warehouse auf. In New York legte Larry Levan, einer der Pioniere im Paradise Club, auf. Die DJs waren das Treibwerk der Entwicklung. Durch den Warehouse Club entstand auch der Name „House“, sowie „Garage“ durch das Paradise Garage.

Merkmale

Genutzt wird ein 4/4 Takt mit four to the floor (4 Schläge Bass pro Takt), sowie ein mächtiger, basslastiger Klang erzeugt durch Hi-Hats und Snare. Die Tracks nutzen hauptsächlich Dur, dagegen nutzt Deep House Moll. Weitere Elemente sind sogenannte Shuffle, d.h. punktierte Sechzehntel. Ein Track ist meist länger als 5 Minuten bei einer Geschwindigkeit von 110 bis 140 bpm.

Jeder Track beginnt mit einem Intro, bei dem alle 8 Takte ein neuer Bestandteil des Tracks hinzugefügt wird. Hier verändert sich auch das Klangbild. Dann folgt der erste Break, der sich abwechselt mit dem Drop, bis im Outro wieder Bestandteile im Abstand von 8 Takten entfernt werden. Im Break werden häufig die basslastigen Beats plötzlich entfernt, während Vocalbestandteile oder Melodiebestandteile so lange wiederholt werden, bis der Drop kommt, in dem Melodie und Bassdrum wieder einsetzen. Durch die feste Struktur kann der DJ verschiedene Tracks gut mischen.

Die ersten Veröffentlichungen waren 1984/85 Jesse Saunders „On and On“, sowie Steve Hurleys „Jack your Body“ (1986). Vertreter waren aus New York Larry Levan, François Kevorkian, Eric Cupper und aus Chicago Marshall Jefferson, Jesse Saunders, Chip E. Diese Songs erlangten Bekanntheit in Europa.

Ziel von House war die Tanzbarkeit und es sollte nicht so monoton und hart wie Techno sein. Chicagos Sound zeichnet perkussive und rhythmusorientierte Elemente aus, wobei auch schlichte Bassdrums und monotone Stimmensamples vorkommen. Die Stücke aus New York waren gesangsorientierter wegen der Einflüsse aus Disco, R&B und Soul.

Mitte der 90er gab es erneut eine Massenbewegung mit DJs wie Junior Vazquez und den Produzenten David Morales und Armand van Helden. Diese erstellten Remixe zu Pop- und Rock-Acts.

Zu den DJs nach 2000 zählen Daft Punk, David Guetta, Wolfgang Gartner und Afrojack.

Ein Subgenre ist Acid House. Es war eine Weiterentwicklung des Chicago House, die 1985 aufkam. 1987 gelangte es nach Europa und wurde vor Allem durch die Londoner Diskotheken-Szene bekannt.

Es gab eine kurze Hochzeit 1987/88, in der es europaweite Chart-Erfolge gab. 1989 war der Trend bereits ausgereizt, wobei er in Underground Clubs weiterlebte. In Deutschland erreichte der 13-jährige Berliner Kid Paul 1989 mit seinem Song „Acid in my House“ einen großen Hit.

Wie beim Techno besteht es aus einem mechanischen 4/4- Beat mit ca. 140-170 bpm. Prägend sind die komplexen Rhythmusmuster, sein schriller Klangcharakter mit einem hohen Geräuschanteil in den oberen Frequenzregionen („Flirren“, „Fiepen“, „Piepsen“), wie vor allem auch in den Bässen („Blubbern“). Dabei kam für sägende Basslinien der Roland TB-303 zum Einsatz durch Rechteck oder Sägezahn - Schwingungen.

6.2. Techno

Der Techno löst den House Boom um 1988 ab. Ab 1989 klingt harter Techno durch Kellerclubs und Industriehallen. Der Sound sollte hart und unkonventionell sein mit schrägen Tönen und disharmonischen Melodien. Regeln der Notenkunde oder der Harmonielehre wurden nicht eingehalten. Beeps und Clonks - schräge Töne, disharmonische Melodien von der Klangqualität eines Kinderklaviers dominierten häufig - alles um sich vom Mainstream abzugrenzen. Die DJs waren außerhalb der Szene so gut wie unbekannt. Mit Kraftwerk als Vorbild - sie kündigten 1986 mit dem Album „Techno Pop“ den Techno an - wurde Techno in Detroit zur globalen Tanzmusik weiterentwickelt. Ein weiterer Vorläufer war Cybotron, ein Electro-Duo aus Amerika.

Merkmale

Beim Techno herrscht ein 4/4 Takt bei einem Tempo von 118 bis 135 bpm, wobei die Bassdrum meist auf die volle Zählzeit schlägt, Snare Drums oder Claps auf 2 und 4. Die Hi - Hats liegen auf den UND-Zählzeiten. Monotone, hypnotische Klänge sollen die Hörer zur Extase bringen. Die Bassdrum übernimmt sehr oft den Bass-Part, sodass es keine Bassline gibt. Zudem wird beim Techno auf Chorus oder Stimme verzichtet.

Für den Groove werden leisere Kicks, Toms und andere Percussions-Elemente verwendet. Für den typischen Drumsound werden die Roland Drumcomputer TR-808 und TR-909 genutzt: Tiefe Sinusartige TR-808 Kicks für den satten und warmen „Wumms“, TR-909 Hi-Hats, Rides, Snares und Claps liefern den Groove.

Allgemein ist ein Track so aufgebaut: Auf das Intro, das den Beat langsam aufbaut, folgt ein Beatpart folgt, der in den Drop und danach wieder zurück in den ruhigeren Beatpart führt. Das wiederholt sich nochmals bis zum Outro.

Die ersten bekannten Tracks waren 1986 „Technikolor“ von Juan Atkins und 1987 „Strings of Life“ von Derrick May aus Detroit. Es herrschte das Zeitalter des Samplers, die Frage nach dem Urheberrecht wurde auf den Kopf gestellt.

Zu den international bekannten DJs gehören Carl Cox, Richie Hatwin und Nicole Moudaber. In Deutschland wurden Sven Väth und Westbam Ende der 1980er zu den ersten überregional bekannten Techno DJs und Produzenten.

Später entwickelte es sich weiter zu härterem Sound bis hin zu Gabber, Hardcore Techno mit über 200 bpm.

6.3. Electro

Electro stellt eine Fusion von Electro-Pop, Funk und Boogie dar. Es ist eine spezielle Spielart des Techno. Dafür wird keine 4/4 Bassdrum genutzt, sondern ein funkiger, synkopierter, d.h. im Rhythmus verschobener Beat.

Das Genre geht erneut zurück auf Kraftwerk, die mit „Trance Europe Express“ und dem Album „Computerwelt“ für neue Rhythmen und eine neue Klangästhetik sorgen.

Am Ende der 70er schlägt der DJ Virus um sich. Immer mehr versuchen sich daran, was dazu führt, dass der Plattenspieler vom Abspielgerät zum Instrument wird. Die Platte wird nicht mehr nur abgespielt, sondern auch gescratcht. Erste DJs waren Afrika Bambaataa, Kool Herc und Grandmaster Flash. Sie gestalteten Beatkollagen inspiriert von Kraftwerk und Yellow Magic Orchestra - ein japanisches Musiktrio - und werden begleitet vom Rap der ersten MCs. Dafür nutzen sie den Drumcomputer Roland TR-808 und den Yamaha DX7.

Einer der ersten Songs war 1982 der Song „Planet Rock“ von Africa Bambaata & The Soul Sonic. Das waren 13 min Rap zusammen mit Kraftwerkauszügen. Sie gelten damit als Vorlage für die DJ-Kultur, dem Electro und dem Techno. Die frühen 1980er Jahre waren der Höhepunkt des Electro-Mainstreams.

Breakdance u Graffiti sind ständige Wegbegleiter der Kultur. Ab 1986 entwickelte sich der Hip Hop.

Heute hat sich die Musik sehr weiterentwickelt - Beispiele sind Robin Schulz und Alle Farben.

6.4. Trance

Trance kommt aus dem Lateinischen für „Hinübertreten in einen vom „Normalen“ abweichenden Zustand des Bewusstseins“. Die Musik soll die Hörer dazu führen.

Die elektronische Revolution eröffnete zahlreiche Möglichkeiten mit Musik tranceartige Zustände zu erzielen. Es gibt drei Basis Aspekte: Rhythmik - Wiederholung - Lautstärke.

Ziel ist eine hypnotische Monotonie zu erzeugen, ein „sich Fallenlassen“ des Zuhörers.

Die Entwicklung startete in den 1980er Jahren als Weiterentwicklung der Raveszene. Danach entwickelte sie sich in den frühen 1990er Jahren in Deutschland weiter. Von Deutschland aus verbreitete es sich nach ganz Europa.

Trance ist meistens instrumental, obwohl Gesang eingemischt werden kann. Typischerweise wird er von Mezzosopranisten bis Sopranistinnen gesungen, oft ohne eine traditionelle Vers- / Chorstruktur. Im Vocal Trance schwebt die weibliche Liedstimme zwischen Synthesizer-Klängen.

6.5. Breakbeat

Der Breakbeat geht auf den amerikanischen Hip Hop Innovator Kool DJ Herc zurück. Er war der erste DJ, der Rhythmuspassagen spärlicher Instrumente mit Breaks diverser Soul-, Reggae - oder R&B Platten kombinierte.

Durch die Verwendung zweier Kopien der gleichen Platte entstehen Loops der Breaks, die sich quasi endlos wiederholen. Damit wurde die Grundlage für Rap und Hip Hop bereits in den 70ern in NY gelegt.

Später griffen amerikanische Technoproduzenten das auf, allen voran Carl Craig. Er fing in den 90ern an Drumloops für mehr Dynamik in primären Techno Tracks zu nutzen.

Bekannte DJs waren Grooveride und Fabio. Nach und nach wurden nicht nur monoton stampfende Drum-Beats geloopt, sondern auch Drums aus Hip Hop und Reggae.

Daraus folgten u.a. die Genres Drum & Bass, sowie Jungle.

6.6. Dancefloor

Beim Dancefloor gibt es einen deutlichen Definitionsunterschied zwischen den USA und Europa.

In den USA ist Dancefloor eine Kombination von Detroit Techno und Hip-Hop.

In Europa tritt er als Eurodance auf, d.h. schnelle, simple Tanzmusik mit einprägsamen Gesang, häufig einer weiblichen Soulstimme oder Rap. Damit ist er sehr kommerziell und konsumerfreundlich.

Jeder kann in die Charts kommen. Das beweist der damals 14-jährige Jürgen "Nosie" Katzmann, der mit seinem „More and More“ 2008 in die Charts einschlug.

Bekannte Namen sind La Bouche, Brooklyn Bounce, DJ Bobo, Mr. President.

Dancefloor macht einen Dance-Beat im 4/4-Takt bei 120 bis 150 BPM aus.

6.7. Ambient

Ab 1988 kam die Idee auf, Techno nicht nur auf Parties, Raves und in Clubs zu spielen, sondern auch außerhalb als 24 Stunden Erfahrung zu etablieren.

- Techno als Entspannungsmusik-

Merkmale:

Hauptziel ist das Erschaffen der richtigen Stimmung und Atmosphäre. langsam ändernde Klangfarbe. Ambient music hält lange einen Ton oder Akkord und variiert nur durch langsames Verändern der Klangfarbe oder

Einführung neuer Instrumente. Somit werden nur einige wenige, einfache Chords genutzt (minimale harmonische Veränderung).

Durch die abgeschwächten Melodien liegt der Vergleich zu Soundscapes nah.

Außerdem bietet Ambient Platz für Improvisation: Bei Live Ambient ist es möglich, dass DJs improvisieren

Beispiele: „Chill Out“ - KLF

„U.F.Orb“ - The Orb

Diese haben Alltagsgeräusche mit moderner Elektronik Musik auf einem physisch angenehme Level gemischt. Daraus entstand ein angenehmer Hörspielartiger Freiraum.

6.8. EDM

EDM ist eine sehr kommerzialisierte, amerikanisierte Tanzmusik, die für den Massenmarkt produziert wird.

Statt im Club wird diese im Stadium gespielt und die DJs werden zu lukrativen Stars. Genutzt wird weiterhin die Soundästhetik vom Techno, aber das Genre ist komplett unabhängig von der Szene.

EDM ist simpel und nach einfachsten Mitteln gestaltet: Drops und Breaks sind das Wichtigste.

Jeder kann es „schaffen“. Bekanntes Beispiel ist Martin Garrix, der im Kinderzimmer gestartet hat und mit 17 mit seinem Lied „Animals“ (2013) den Durchbruch geschafft hat. Plötzlich saß er nicht mehr in seinem Kinderzimmer, sondern füllte Stadien.

Weitere Stars: Tiesto, Martin Garrix, Avicii

7. Raveculture

Raveculture ist eng verbunden mit Techno und seiner Szene. In Deutschland gab es einen Boost nach dem Mauerfall 1989. Raves wurden gestartet in leeren Fabrikhallen, leerstehenden Kellern oder Abbruchhäusern. Der Standort ist geheim und wird nur über Mundpropaganda überbracht, was für den extra Nervenkitzel sorgt. Schließlich sind Raves meist illegal.

8. Drogen

Eng mit elektronischen Tanzmusik verbunden sind auch Drogen. Grund ist Bewusstseinsweiterung, Verstärkung der Musikwirkung, Spaß, Alltagsflucht, sowie auch um wach zu bleiben.

Rangfolge nach der in der Jugendszene beliebtesten Drogen :

1. Alkohol
2. Cannabis - Mariuana und Haschisch
3. synthetische Drogen - MDMA, Ecstasy (Gefühl Welt umarmen, stärkeres Körpergefühl), verschiedene Amphetamin - Kokain!!
4. obskure Drogen wie Liquid Ecstasy, Reinigungs-/Lösungsmittel GHB
5. Energy Drinks -> darf nicht zu viele Trinken, wegen viel Zucker und eventuell Auswirkungen auf Herz-Kreislauf, Gefahr in Verbindung mit Alkohol (Vertuschung!)

Eine Studie vom Centre for Drug Research an Goethe Universität Frankfurt hat die Situation des Drogengebrauchs in Frankfurt untersucht. Das Ergebnis war, dass hinter Alkohol erstmals Energy Drinks lagen, dann Tabakkonsum. Unter Synthetischen Drogen, laut einer Auswertung von 2015 ist Amphetamin (Speed) am weitesten verbreitet in der Technoszene. Es ist sogar fast nur in der elektronischen Musikszene verbreitet. Ecstasy, die klassische Lieblingsdroge der Technoszene ist auch immer noch präsent.

Die gefährlichste Droge ist trotz leichter Verfügbarkeit der Alkohol - laut DHS gibt es 70.000 Alkoholtote pro Jahr. Dazu kommen tabakbedingte Tode mit 120.00 pro Jahr. Dagegen gibt es „nur“ 1.300 „offizielle“ Drogentote (Statistik von 2016). Viele dieser Drogentote könnten verhindert werden. Gleichzeitig wird in Deutschland der Ansatz „safer use“ und Drugchecking Programme verbunden mit Aufklärung bisher verboten. In der Schweiz, den Niederlanden, Österreich, der Schweiz, Frankreich und Spanien wird schon längst nach dem Ansatz gehandelt und Aufklärung und Drug Checking durchgeführt.

9. Love Parade

Die Love Parade war eine Technoparade, die von 1989 bis 2010 durchgeführt wurde. Sie wurde zum größten Musikereignis der Welt und entwickelte sich zur Präsentationsplattform der Szene, Sprachrohr, sowie Platz des Austauschs. 1989 war die erste Love Parade in Berlin am Kurfürstendamm, und zog sich durchs Viertel Charlottenburg-Wilmersdorf. Angemeldet war sie als politische Demonstration für „Friede, Freude, Eierkuchen“. Dahinter steckte „Frieden“ im Sinne von Abrüstung auf allen Ebenen, besonders zwischenmenschlich, „Freude“ vermittelt durch Tanz und Musik, sowie „Eierkuchen“ für eine gerechte Nahrungsmittelverteilung auf der Welt.

Letztlich war es eine Demonstration für die persönliche Freiheit des Einzelnen und für neue libertäre Wertvorstellungen und Musik als Medium der universalen Völkerverständigung.

Organisiert wurde sie durch DJ Matthias Roeingh alias Dr. Motte und Künstlerin Danielle de Picciotto. Dabei waren Westbam, Ralf Regnitz, Kid Paul, Mijk van Dijk, Cosmik Baby, DJ Tanith, Inga Humpe, DJ Clé, Klaus Jankuhn und Mark Reeder. Nach 5 Stunden war es vorbei und danach ging es in den Clubs weiter. Insgesamt kamen etwa 150 Leute.

Damals bestand die gesamte Berliner Szene nur aus etwa 500 Personen, wodurch die Stimmung sehr familiär war.

Nach dem Mauerfall wuchs die Technoszene an.

1991 waren es 6.000 Besucher und sie wurde erstmals national beworben. Als Folge kamen Teilnehmer aus Frankfurt, München und Köln auf eigenen Love Mobiles oder zu Fuß. MTV berichtete live.

1995 stiegen die Besucherzahlen massiv auf 300.000 an, es war das letzte Jahr auf dem Ku'damm, es wurde zu dicht, sogar „klaustrophobisch“.

Ab diesem Zeitpunkt fing die Kommerzialisierung an.

1996 kamen schon 750.000 Zuschauer, es führte eine neue Route entlang der Straße des 17. Juni und 1997 stieg die Besucherzahl auf 1 Mio an, die sich bis 2001 hielten. Das Rekordhoch lag 1999 bei 1,5 Mio Zuschauern.

Danach wurde der Veranstaltung der Status als nicht-kommerzielle Veranstaltung aberkannt, wodurch ihnen das Geld ausging und die Veranstaltung noch kommerzieller wurde. Ab 2007 gab es wechselnde Standorte im Ruhrpott. 2010 leitete ein jähes Ende ein, denn es kam zur Katastrophe mit der Massenpanik in Duisburg im Tunnel, wobei 21 Menschen starben. Dabei waren u.a. Tiesto, David Guetta, Westbam, Monika Kruse.

Was bleibt?

Die Clubszene in Berlin profitiert bis heute von der damals entstandenen Infrastruktur, von den Bildern, die um die Welt gingen und den entstandenen politischen Möglichkeiten.

Außerdem startete im Juli 2022 die Love Parade neu mit dem Namen „Rave the Planet“ unter der Devise „Together again“.

10. Quellenangaben

Arndt, Christian (Edel Books) (2018), Electronic Germany
Schäfer/Waltmann/Schäfers (Schwarzkopf & Schwarzkopf Magazin) (1998), Techno Lexikon

<https://www.dj-lab.de/geschichte-urspruenge-die-elektronische-musik-der-fuenfziger-jahre/>

<https://www.complex.com/music/an-idiots-guide-to-edm-genres/trance-2>

<https://ronaldkah.de/elektronische-tanzmusik/>

<https://www.edmsauce.com/list-of-edm-genres/>

<https://www.amazona.de/geschichte-der-elektronischen-musik-1900-1970/>

<https://www.bonedo.de/artikel/techno-produzieren-sounddesign-arrangement-und-beats/>

<https://rewerb.com/house-music-genre/>

https://de.wikibrief.org/wiki/Electronic_dance_music

<https://www.lernhelfer.de/schuelerlexikon/musik/artikel/acid-house>

<https://www.spiegel.de/geschichte/eurodance-in-den-neunzigern-sie-nannten-es-kindertechno-a-1278750.html>

<https://www.masterclass.com/articles/ambient-music-guide#what-is-ambient-music>

<https://www.paradisi.de/kultur/musik/elektronische-musik/#House>

<https://www.tonspion.de/news/was-ist-eigentlich-der-unterschied-zwischen-techno-und-edm>

<https://www.last.fm/de/tag/eurodance/wiki>

