

**Wolfgang Sterneck:**  
**PARTY-KULTUR UND DROGEN**  
**Entwicklungen, Projekte und Anregungen**

**Entwicklungen**

- 1.1) Entwicklung der Techno-Kultur
- 1.2) Party und Alkohol
- 1.3) Party-Kultur und Drogen Heute
- 1.4) Party und Engagement

**Anregungen für die Praxis**

- 2.1) Entwicklung eines Projektes
- 2.2) Music, Mind & Politics

Zusammenfassung des Vortrags auf der Tagung  
„Nachts Leben – Gut Feiern“; 23.-24.11.05 in Köln.

Kontakt:  
Wolfgang Sterneck  
w.sterneck@sterneck.net

## **ENTWICKLUNGEN**

### **1.1) ENTWICKLUNG DER TECHNO-KULTUR**

Die Entwicklung der Techno- bzw. Party-Kultur ist charakteristisch für den Verlauf der Jugend- bzw. Musikkulturen der letzten Jahrzehnte, vom RocknRoll über Punk bis in die Gegenwart:

#### **Phase 1 : ENTSTEHUNG IM UNDERGROUND MIT IDEALISTISCHEM ANSATZ**

Do It Yourself; Keine Stars / teure Clubs/ Manager; Kreative Entfaltung; Neue Musik; Anti-Musikindustrie; Freiräume; Verweigerung; anderes Leben; Politisch (un/bewusst); ...

#### **Phase 2 : ABLEHNUNG UND REPRESSION DURCH DAS ESTABLISHMENT**

„Das ist keine Musik“; Verbote durch Eltern (Musik, Kleidung, Frisur, Weggehen); Staatliche Repression: Vergehen gegen Steuer- und Drogengesetzgebung, Veranstaltungsaufgaben, Maßnahmen gegen (vorgeblich) jugendgefährdende und nonkonforme Inhalte; ...

#### **Phase 3 : VEREINNAHMUNG DURCH INDUSTRIE**

Abrundung der musikalischen und inhaltlichen Kanten, um die neue Kultur vermarkten zu können; Reduzierung der Inhalte und Ideale auf Images; Sponsoring; ... (Bsp. der Techno-Hit „Somewhere over the rainbow“ von Marusha).

#### **Phase 4 : DIE KULTUR WIRD ZUM MAINSTREAM**

Nicht mehr aktive Gestaltung sondern passiver Konsum; Starkult; Mode / festgelegter Style; hohe Preise; Massenphänomen; alte Ideale nur noch Images; geglättete Darstellung in den Massenmedien; ... (Bsp.: Entwicklung der LoveParade).

#### **Phase 5 : GEGENBEWEGUNG IM UNDERGROUND**

Ein Teil der Kultur lehnt Kommerzialisierung ab; Orientierung an alten Idealen; Weiterentwicklung; ...

#### **Phase 6 : AUFSPPLITTERUNG**

Überschreitung des kommerziellen Höhepunktes; Quantitative Reduzierung von AnhängerInnen und Verkaufszahlen; Ablösung durch eine neue Musik- bzw. Jugendkultur, die sich nach dem gleichen Schema entwickelt; Zunehmende Aufspaltung der Kultur in zahlreiche Szenen und Subkulturen; ...

.....

#### **Phase X : DIE KULTUR LANDET IM MUSEUM**

Jahre später: Revivals und Ausstellungen; Handlich aufgearbeitet in TV-Shows; Rebellion von „damals“ scheinbar ohne Bezug zur Gegenwart; Retro-Trends in Kleidung und Mode; ...

## 1.2) TECHNO UND ALKOHOL

Die Entwicklung vom idealistischen Underground zum kommerzialisierten Mainstream lässt sich auch am Beispiel der legalen Droge Alkohol aufzeigen, die längst zur Droge Nr. 1 der Party-Kultur aufgestiegen ist.

- Im ursprünglichen Underground Ablehnung von Bier etc als Getränk, das nicht der Szene entspricht.
- Auf der Suche nach neuen Produkten bzw. Absatzmärkten durch die Industrie kommt es in der Mitte der neunziger Jahre zur Etablierung der Energy-Drinks, die dem Lebensgefühl entsprechen.
- Zudem erlangt im Zuge der Kommerzialisierung der Kultur auch das Bier wieder eine zunehmende Bedeutung, wobei es zuerst zu einer Etablierung „exotischer“ Biermarken mit einem neuen Image kommt. (Dr. Motte warnte vergeblich vor der Entwicklung der Loveparade zur „Bierparade“)
- Im Zuge des Siebziger-Jahre-Revivals kommt es zur Renaissance des Jägermeister, unterstützt mit entsprechenden Werbekampagnen.
- Längst finanzieren sich Clubs, Raves, Magazine zu einem beträchtlichen Teil über Sponsoring der Alkohol-Industrie
- Um 2000 kommen die Alkopops auf den Markt: Die trendigen, an der Zielgruppen Jugend ausgerichteten Getränke (Limonade mit kaum schmeckbarem Alkohol) werden zu einem riesigen Verkaufserfolg.
- Ein beträchtlicher Teil gesundheitlicher Probleme auf Partys entsteht durch den Mischkonsum von Alkohol mit illegalisierten Drogen.
- Durch die zunehmende Dominanz verändert sich das Klima auf Partys: mehr Be-trunkene, mehr Aggressionen, mehr sexistische Übergriffe, mehr gesundheitliche Probleme durch Mischkonsum.
- Einige Undergroundszenen grenzen sich bewusst von der Alkoholisierung der Sze-ne ab und geben zum Beispiel Wasser umsonst aus oder bieten Tees an.
- Heute ist der Konsum von Alkohol auch in größeren Mengen auf Partys selbstver-ständiglich. Die bevorzugten Getränke bzw. das Konsumverhalten unterscheidet sich jedoch innerhalb der vielfältigen Party-Subkulturen.

### **1.3) PARTY-KULTUR UND DROGEN HEUTE**

#### **a) KOMMERZIELLE EVENTS / MAINSTREAM:**

- Massenveranstaltungen wie die Nature One bzw. die kommerziellen Clubbs haben einzig das Ziel größtmöglichen Profit zu erwirtschaften und sind entsprechend aufgebaut.
- Der Umstand, dass derartige Events noch großen Zuspruch erhalten, zeigt die völlig unkritisch und rein am Konsum ausgerichtete Haltung des Mainstream-Publikums.
- Auch der Umgang mit Drogen innerhalb des Mainstreams ist von einer Kosumhaltung geprägt. In einer Nacht werden zum Teil mehrere unterschiedliche Substanzen in hohen Dosierungen konsumiert. Es geht nur darum möglichst „druff“ zu sein.

#### **b) ALTERNATIVE STRÖMUNGEN:**

- Strömungen wie die Psychedelic-Trance- bzw. Goa-Szene setzen dem Mainstream ein Party-Verständnis gegenüber, das von Gemeinschaft, Entfaltung und ekstatischen Erfahrungen geprägt ist.
- Doch auch hier greifen zum Teil die Mechanismen von Vereinnahmung und Kommerzialisierung.
- In diesen Szenen steht ein vergleichsweise reflektierter Umgang mit Drogen einer Konsummentalität gegenüber

#### **c) PARTY UND ENGAGEMENT:**

- Auch wenn sie auf dem ersten Blick kaum zu erkennen sind, gibt es Projekte, die versuchen innerhalb der Szenen Wege fernab von Konsummentalität, Kommerzialisierung und Entpolitisierung zu gehen. Dazu gehören VeranstalterInnen genauso wie Szene-Initiativen, kreative Projekte oder politisch ausgerichtete Gruppen.
- Ausgehend von einer reflektierteren Grundhaltung entwickelt sich auch ein vergleichsweise reflektiertes Verhältnis zu psychoaktiven Substanzen.

## **1.4) PARTY UND ENGAGEMENT**

### **a) SZENE-INITIATIVEN:**

Szene-Initiativen wie Alice, Eclipse und Eve & Rave bzw. das Sonics-Cybertribe-Netzwerk informieren über Drogen mit dem Ziel der Drogenmündigkeit. Sie bieten zudem Raum sich mit der Szene auseinanderzusetzen und entwickeln selbstorganisierte kulturelle Projekte, die von No-Profit-Partys bis zu Info-Broschüren reichen.

### **b) NICHT-KOMMERZIELLE EVENTS:**

Teknivals oder zum Beispiel das Freiraum-Festival verstehen sich ausdrücklich als „temporäre autonome Zonen“ in denen für einige Tage bzw. Nächte ein sozialer Raum entsteht, der von Prinzipien wie Gemeinschaftlichkeit und Entfaltung, sowie der Möglichkeit sich selbst einzubringen geprägt ist. In jüngerer Zeit wurden in der Tschechischen Republik und in Frankreich solche Festivals mit brutalen Polizeieinsätzen zerschlagen.

Einen anderen Ansatz bilden Events, die das gängige Party-Angebot mit inhaltlichen Angeboten wie Filmen oder Diskussionen verbinden und so festgefahrene Strukturen aufbrechen.

### **c) RECLAIM THE STREETS:**

Im Rahmen der „Reclaim the Streets“-Aktionen kommt es zu einer Verbindung von Party und Demonstration. Der öffentliche Raum soll dabei der kommerziellen Verwertung entzogen werden. Hedonismus und Politik gehen ineinander über.

## **ANREGUNGEN FÜR DIE PRAXIS**

### **2.1) DIE GEMEINSAME ENTWICKLUNG EINES PROJEKTES**

Oftmals scheitern Projekte, die zum Teil mit gutem Willen etwas von außen in die Szene tragen wollen, weil sie von der Szene nicht angenommen werden. Im Folgenden einige Orientierungspunkte für Einrichtungen außerhalb der Szene (z.B. Drogenberatungen) die sich in der Party-Szene engagieren wollen.

#### **1) Infos und Kontakte**

Informationen sammeln, die Örtlichkeiten besuchen, Kontakte knüpfen, Gespräche mit verschiedenen Beteiligten führen, um die Situation in ihren vielfältigen Zusammenhängen weitmöglichst zu verstehen.

#### **2) Ziele und Ressourcen**

Klar definieren: Was sind die Ziele? Was ist gegebenenfalls das Problem? Was sind die Bedürfnisse und Positionen der Beteiligten? Was sind die Bedürfnisse der Zielgruppe? Aber auch: Was ist mein institutioneller Auftrag? Was ist mein Selbstverständnis? Wo sind meine Stärken, wo meine Grenzen?

#### **3) Anknüpfungspunkte finden**

Nicht von außen überstülpen, sondern schauen, wo es Anknüpfungspunkte gibt. In jeder Szene gibt es engagierte Personen mit denen man über die Möglichkeiten von Projekten diskutieren kann oder die Interesse daran haben gemeinsam ein solches Projekt umzusetzen. AnsprechpartnerInnen können sein: Szene-Initiativen bzw. das Sonics-Netzwerk (siehe [www.sterneck.nnet/sonics](http://www.sterneck.nnet/sonics)), DJs und MusikerInnen, (alternative) Veranstalter oder Personen, die online Infos über die Szene zur Verfügung stellen.

#### **4) Lebensweltbezogen arbeiten**

Mit Personen aus der Szene Projekte entwickeln. Sprache, Codes, Images aufnehmen ohne sich anzubiedern. Einfühlsam, aber nicht unkritisch. Besonderes Augenmerk auf die positiven Ressourcen und Stärken der Szene.

#### **5) Anregung, Gemeinsame Projekte, Selbstorganisation**

Die Anregungen von Außen sollten in ein Projekt fließen, dessen Entwicklung, Umsetzung und Auswertung gemeinsam durchgeführt wird. Die Ziele liegen jedoch in einer eigenverantwortlichen Selbstorganisation und Selbstentfaltung der entsprechenden Gruppe.

#### **6) Sich selbst überflüssig machen**

Letztlich geht es darum, sich selbst als SozialarbeiterIn etc überflüssig zu machen, da die Problematik aufgehoben ist bzw. die Zielgruppe eigenverantwortlich damit umgehen kann.

## 2.2) MUSIC, MIND AND POLITICS

Viele Partys sind von einer rein hedonistisch-oberflächlichen bzw. konsumorientierten Haltung geprägt.

Doch auch wenn es anfangs äußerst gegensätzlich erscheint, so ist es möglich diese Strukturen mit inhaltlichen Angeboten aufzubrechen, ohne eine Party zu überfrachten.

### **Zu den Möglichkeiten gehören:**

- Infostände mit Flyern zu Themenbereichen wie Drogen, Szene, Kultur, Politik, ...
- Lese-Ecke mit Büchern im Chill
- Lesung im Chill in der Mitte der Nacht
- Ausstellung z. B. zur Party-Kultur mit Fotos oder großen, anregenden Zitaten
- Diskussionsrunden zu Themen wie Party-Politics oder Drogen
- Doku- oder Spielfilm im Hauptprogramm oder in gesondertem Raum
- Playground: Musikinstrumente und Jonglage zum kreativen Mitmachen
- Ausdrücklich kostenloses Angebot von Wasser, Tee und Obst
- ....

Eine solche Party ist immer ein Experiment. Es zeigt sich aber auch, dass idealistische Events immer auch Leute anziehen, die gerne bereit sind sich einzubringen.

Die Sterne sind erreichbar, aber nur wenn wir es wirklich wollen ...