



universität  
wien

## DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

Neurofunk?

Über die technologischen, ästhetischen  
und soziokulturellen Grundlagen von Drum & Bass

Verfasser

Georg Tkalec-Bekina

Angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag. Phil.)

Wien, 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt

A 316

Studienrichtung lt. Studienblatt

Musikwissenschaft

Betreuer

Univ.-Prof. Dr. Michele Calella



## ● Inhaltsverzeichnis

|                                                                    |     |
|--------------------------------------------------------------------|-----|
| Danksagung, Widmung, etc.                                          | 4   |
| Prolog                                                             | 5   |
| <b>Erster Teil: Technologie</b>                                    | 7   |
| Totale Kontrolle                                                   | 9   |
| Synthetische Wirklichkeiten – Der Synthesizer und seine Handhabung | 11  |
| Sequencer und MIDI                                                 | 17  |
| Materialisierte Musik – Ästhetische Probleme und Voraussetzungen   | 20  |
| Das Studio – Kleine Geschichte und Überblick                       | 26  |
| Sound im Vordergrund                                               | 43  |
| 3...2...1... meins! Sampling und der Rest der Welt                 | 53  |
| Heute arbeiten? – Die moderne DAW                                  | 62  |
| <b>Zweiter Teil: Geschichte</b>                                    | 66  |
| Und Gott schuf Adam – Die Geschichte einer Droge                   | 68  |
| Garage – House – Techno                                            | 70  |
| E is for England – Die Geschichte einer Droge geht weiter          | 76  |
| Raving I'm Raving – Pro und Contra                                 | 82  |
| Shut Up and Dance – Die Anfänge britischer Elektromusik            | 86  |
| Hardcore, what is the score?                                       | 91  |
| Jamaika? Hip Hop? – Einflüsse aus Übersee                          | 94  |
| It's going down – Darkcore entsteht                                | 99  |
| Jungle goes Drum & Bass – Gemeinsamkeiten einer Musikrichtung      | 112 |
| White Label Dub Plates – Exklusivität aus Acetat                   | 118 |
| Techsteppin' – Darkcore reloaded?                                  | 119 |
| Neurofunk und dann? – Das Ende der Geschichte                      | 125 |
| Literaturverzeichnis                                               | 128 |
| Internetquellen                                                    | 132 |

## ● Danksagung, Widmung, etc.

All jenen, die jetzt „Wer hätte das gedacht“ zumindest leise vor sich hin sagen, möchte ich für Ihre Unterstützung danken.

Wer diesem Satz aber noch ein befreiendes Seufzen beigibt, dem möchte ich meinen ganz besonderen Dank aussprechen, denn ohne die Hilfe derer, die sich jetzt behäbig den Angstschweiß von der Stirn wischen, wäre es mir wohl nie vergönnt gewesen, meinem universitären Lebensabschnitt die Krone der akademischen Ehren aufzusetzen.

Widmen aber möchte ich diese Arbeit meiner werten Kollegin und Leidgenossin Kathi Scherner, ohne deren heillose Motivationsschübe mir die studentische Lebensflamme längst im Halbdunkel lebensfeindlicher Büchereisäle erstorben wäre.

## ● Prolog

Der DJ drückt nur einen Knopf, nicht mehr. Mit derselben Handbewegung, mit der man einen Fernseher einschaltet, beginnt der Tanz. Die Musik ist hausgemacht, *Computermusik*. Mit dem Computermusikprogramm, da stellt man einfach Genre und Qualität ein, drückt auf *Generate!* und in ein paar Minuten ist das Lied fertig. Wenig später ist es dann auch schon im Internet, als MP3, was keiner versteht und keiner hört aber alle zu Stürmen der Entrüstung und Winterschläfen des Widerstandes hinreißt, und dann trudeln auch schon die Unsummen auf dem Konto des Knöpfchendrückers ein: ein Welthit in fünf Minuten, ein Album am Tag, und in der Nacht stellt man sich hin, drückt einen Knopf und die Massen feiern.

Wie? Sollte es schon so weit gekommen sein, dass man sich beschwert, weil der Maler seine Bilder nicht während der Ausstellung anfertigt? Dass sich im Kino keine leiblichen Schauspieler wiederfinden? Dass man im Kühlschrank keine Kuh hat? Wohlan denn, wer unter euch weiß, wie ein Synthesizer funktioniert, der werfe den ersten Stein!

– Andererseits, ein Stein, wie retro. Auch das murmelt unser mediales Gewissen leise in uns hinein. Während wir also damit beschäftigt sind, das Unverständliche abzulehnen und das Bekannte zu verdammen, blicken die Feuilletonisten schreckerstarrt auf die kapitalkontrollierten Charts: keine Revolution in Sicht, und keiner kann es sich erklären. Aber es gibt eine Welt da draußen, die jedes Wochenende von Menschenmassen frequentiert wird, die sich nicht um das Wie, wohl aber das Was kümmern (wenn sie sich noch kümmern können). Zu ihnen hat der Zynismus des Zufalls die vielleicht größte musikalische Perle der Gegenwart gebracht, hat sich halbdunkle Hallen als Institutionen und Verschwitzte auf Drogen als Adepten gesucht, so als würde er gegen die Konservieranstalten und Leichenhäuser der Museen und Konzertsäle rebellieren und mit den Feiernden auch *sein* Gestern vergessen. Damit dass freilich nicht passiert, hat der Mensch flugs seine Wissenschaft eingerichtet, und diese Arbeit sieht sich somit diesem musealen Drange verpflichtet, den wir gerade so verteuftelt haben.

"Worum aber geht es und wozu diese kryptische Einleitung?" wird sich nun mancher fragen, und nicht unberechtigt. Um neue elektronische Tanzmusik natürlich, genauer: um Drum & Bass. Wieso? Weil ich in dieser Art von Musik, oder besser gesagt einem kleinen Teil der ihr zugerechneten, eine Neuartigkeit, Perfektion und Schönheit erkannt habe, die

mich verpflichtet, zu versuchen dieser auf den Grund zu gehen und, mehr noch, sie für den Diskurs aufzubereiten. Denn eine solche Musik sollte nicht unerhört im Sumpf elektronischer Tanzimpulse untergehen, sondern vielmehr ihren Platz im Bewusstsein der Menschen neben all den anderen als künstlerisch höchstklassig bewerteten Arten, Musik zu machen, einnehmen.

Dazu aber bedarf es eines Fundaments. Nicht genug, dass kaum jemand Zugang (ich meine durch Hören) zu dieser Musik hat, es hat sich auch kaum jemand die Mühe gemacht, sie einer genügenden, kritischen Untersuchung zu unterziehen, und wenn, dann entweder im Rahmen einer Arbeit, die das Thema nur tangiert, aus einer irrelevanten Perspektive präsentiert oder mehr kompiliert, nicht aber kritisch wertet. Musikanalytische Arbeiten, die mehr durch Fakten denn blumige Beschreibungen bestechen, sucht man bis dato vergebens. Die wissenschaftlichen Seziermesserchen jetzt aber am weißen Fleck der Landkarte anzusetzen, schien eine nicht sonderlich schlaue Idee: die Erkenntnisse wären, so bahnbrechend man sie sich auch vorstellen mag, auf Sand gebaut. So entschied ich mich mehr aus Notwendigkeit denn aus purer Lust dazu, die notwendigen technologischen, ästhetischen und soziokulturellen Voraussetzungen zusammenzutragen, wo nötig zu erforschen und endlich aufzubereiten, verwob diese Erkenntnisse in einer Chronologie, die auch die anderen Genres der elektronischen Populärmusik nicht außer Acht lässt; verglich, wo nötig, mit mehr oder weniger verwandten Theoremen und Ansätzen, und ließ unzählige Stunden Musik in teils horrender Qualität über mich ergehen. Die Hoffnung, als zweiten Teil dieser Arbeit mein ursprüngliches Vorhaben umsetzen zu können, ward bald im Angesichte der schiereren Fülle des Materials, dass als Voraussetzung nötig schien, erdrückt.

Mögen mir also die Götter gewogen sein und mich der Geist der Begeisterung nicht verlassen, so werde ich die auf dieser Arbeit aufbauenden Erkenntnisse noch zu Tage fördern; für den Moment zweifle ich nicht eine Sekunde daran. Denn sie ist da draußen, die Zukunft der Musik, und sie passiert gerade jetzt.

## ● Erster Teil: Technologie

In seiner *Kleinen Musikgeschichte* kommt Michael Heinemann wie für solche Schriften üblich erst gegen Ende auf die momentane Entwicklung in der Musik, eine vor allem technologische, zu sprechen; eine Entwicklung, die ihm selbst offensichtlich nicht sonderlich zugänglich ist. Dennoch spricht er darin ein vielleicht grundsätzliches Problem des Neuen an, dem niemand noch weiß, wie gerecht werden:

Die rasante Entwicklung dieser Technologien, deren Beherrschung eine eigene Ausbildung erforderte, verlief so rasant, dass die kompositorischen Möglichkeiten, die sich mit immer neuen Apparaten und stets schnelleren Prozessoren ergeben, zeitgleich kaum noch sinnvoll zu erfassen sind – von der Schwierigkeit einer adäquaten Bewertung des Ergebnisses nicht allein aufgrund Klanglichkeit, sondern gemessen am Potenzial dieser Mittel, abgesehen.<sup>1</sup>

Damit stellt sich naturgemäß die Frage, wie man ein potentiell unendliches Potential angemessen bewerten solle? Dass die große Öffentlichkeit nicht ansatzweise über die Befähigung dazu verfügt beweist ihre allzu große Toleranz des nahezu Inakzeptablen (abgesehen von – wohl berechtigten – ästhetischen Zweifeln sind hier vor allem nachvollziehbare, produktionstechnische Details und – schlimmer – Grobheiten gemeint). Ist es aber, so könnte man einwenden, notwendig, zu wissen, wie das Violinenspiel funktioniert um sich angemessen an einem Streichquartett erfreuen zu können? Nun, um sich daran zu delectieren gewiss nicht. Um aber angemessen darüber zu urteilen, bleibt dies unerlässlich. Und schließlich ist der Computer auch nur ein Instrument.

Um aber Drum & Bass folgerichtig gerecht zu werden, führt an der Notwendigkeit des Verständnisses der Technologie und ihrer Möglichkeiten kein Weg vorbei, ja ist unbedingte Voraussetzung für eine wissenschaftliche und ästhetische Erfassung der gesamten elektronischen Musik schlechthin. Leider kann man dieses Wissen nicht voraussetzen, und so wollen wir zuallererst uns mit der Technologie beschäftigen um gleichsam ein Fundament zu legen. Dabei werden wir es aber nicht dabei bewenden lassen, lediglich die Möglichkeiten, die heutzutage im Studio bestehen, aufzuzählen und zuweilen zum besseren Verständnis mitsamt ihrer Geschichte vorführen; wir wollen im Zuge dessen auch den im weitesten Sinne musikalischen – mögen das nun kompositorische oder

---

<sup>1</sup> Heinemann, Michael: *Kleine Geschichte der Musik*. S.304

ästhetische Ansätze bedeuten – Implikationen, welche direkt von der Technologie inauguriert, durch sie ermöglicht oder auch anders herum, wo Technologien und Methoden erst durch Philosophie inspiriert wurden, nachspüren.

Die Erkenntnisse, die wir darin folgern werden, gelten erfreulicherweise nicht allein für unser Kernsujet, Drum & Bass, sondern sind vielmehr allgemein auf moderne elektronische Musik anzuwenden. Parallelen jedoch, die zur Verdeutlichung eines Gedankens gezogen werden, orientieren sich entweder am breiten Popspektrum, das man als bekannt voraussetzen darf, oder an Beispielen aus dem Dunstkreis des Drum & Bass.

Es sei vorausgeschickt, dass wir nur durch das Aufschlüsseln der Ingredienzien (oder besser gesagt derer, die erkennbar sind) naturgemäß nicht das Rezept in die Hand bekommen; diese aber zu ignorieren und die *Komplexität* des Genres als vorausgesetzt zu hypostasieren entspräche schlicht weder der Wissenschaft noch der Wahrheit.

## ● Totale Kontrolle

'We're joyriding technology, pushing it to the edge.'<sup>2</sup>

Goldie, DJ/Producer

Die moderne Studiotechnik bringt den Musiker in eine gänzlich neue Position: er findet sich plötzlich in der Lage, *alles* zu realisieren was er sich klanglich nur vorstellen kann – und mehr. Ob sich damit mehr Fluch oder Segen verbinden lässt, muss wohl individuell abgewogen werden; tatsächlich aber ist diese absolute Omnipotenz des Studios eine relativ neue Realität, vollends etabliert erst seit den ersten Jahren des neuen Millenniums (und mittlerweile längst nicht mehr auf ein paar große Studios mit dem nötigen Kapital beschränkt sondern eigentlich jedem mit einem leistungsfähigen Rechner und den nötigen Mitteln für die entsprechende Software – bzw. einem Internetzugang und notwendiger Skrupellosigkeit – ausgestattet zugänglich). Wir wollen an dieser Stelle nicht schon wieder das oder zumindest ein Ende der Geschichte ausrufen, es mag wie immer noch viel Unersonnenes im Äther ruhen und seiner Erfindung harren; aber wir können nicht umhin zu bemerken, dass alle Träume des modernen Musikschaffenden im Großen und Ganzen erfüllt sind. “What we can't do ourselves will be done by machines and electrical instruments which we will invent”<sup>3</sup> imaginierte John Cage 1939 in ‘Goal: New Music, New Dance’ die Zukunft und sollte Recht behalten: Wir sind in einem Zeitalter totaler klanglicher Kontrolle angelangt.

Das festzuhalten ist insofern wichtig, als das seit dem ersten Aufkommen von elektronischer Klangerzeugung und fürderhin Schneidetechnik eben diese Kontrolle gepriesen und erstrebt wurde – ohne jemals erreicht zu werden. Noch lange vor der tatsächlichen totalen Kontrolle aller Parameter wurde als erster derjenige des Klanges selbst greifbar. So meint Jörg Mager in der *Deutschen Tonkünstler Zeitung* bereits 1931:

Zum erstenmal in der Geschichte der Akustik kann in das Innerste, bisher am schwersten zugängliche des Klanges eingegriffen werden, nämlich in die Obertonstruktur. Dadurch ist es selbstverständlich, daß bei Elektroinstrumenten im Gegensatz zu unseren nur einfarbigen Instrumenten die Klangfarbe reich variiert werden kann. Daher wird es in der Elektromusik ein Klangfarben-Crescendo und -Decrescendo geben.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> James, Martin: *State of Bass.Jungle: The Story So Far*. S.53

<sup>3</sup> Zit. nach Reynolds, Simon: *Energy Flash. A Journey through Rave Music and Dance Culture*. S.242

<sup>4</sup> Zit. nach Ruschkowski, André: *Elektronische Klänge und musikalische Entdeckungen*. S.42

Auch Karlheinz Stockhausen zeigte sich in seinem Arbeitsbericht 1953 – verständlicherweise – überaus erfreut über die lang ersehnte Verheißung von Kontrolle:

Und so war zum erstenmal die Möglichkeit gegeben, in einer Musik die *Klangfarben* im wirklichen Sinne zu *komponieren*, das heißt aus Elementen zusammenzusetzen, und so das universelle Strukturprinzip einer Musik auch in den Klangproportionen wirksam werden zu lassen.<sup>5</sup>

Beide sprechen natürlich vom Synthesizer, einem der musikalischen Kernbausteine elektronischer Musik und als einziges verwendetes, tatsächlich immer rein elektronisches Instrument auch der Ausgangspunkt des menschlichen Eingriffs in den Klang selbst.

Der Synthesizer wurde als solcher 1964 von Robert Moog das erste Mal der Öffentlichkeit präsentiert (wiewohl es seit mehreren Jahrzehnten immer wieder Instrumente oder Ansätze dazu mit elektronischer Tonerzeugung gab, man denke z.B. an Jörg Magers *Omnitonium-Sphärophon* von 1921, das *Trautonium*, 1930, oder den viele spätere Synthesizerideen vorwegnehmenden *Sackbut* von Hugh Le Caine, 1948<sup>6</sup>), und etwa zeitgleich ging auch Don Buchla mit seinem um die Klaviatur verminderten aber dafür mit Touchpads und dergleichen ungestümen Bedienungsbehilfen ausgestatteten spannungsgesteuerten Oszillatorsystem an die Öffentlichkeit, und alsbald wird daraus ein beliebtes Spielzeug für moderne Komponisten ebenso wie für die der populären Musik frönenden Kreativen und Experimentierwütigen.

Die ersten Gehversuche mit dem Sound des Synthesizers dienten – so grotesk uns das auch heute erscheinen mag – der Nachahmung real existierender Orchesterklangfarben. Schuld daran hatten gewiss mehr monetaristische Überlegungen (wohl dieselben, die uns auch in den Achtzigern und dem Echte-Schlagzeuger-gegen-Drum-Computer-Disput begegnen) und weniger die Einfallslosigkeit der damaligen Synthesizeroperateure. Letztlich aber stellte sich diese Imitatio als impraktikabel heraus, und hat heute, im Zeitalter digitaler Klangbibliotheken allererster klanglicher Güte, auch seine Relevanz verloren. Was bleibt, ist eine Maschine, die es gestattet, bereits *a priori* tiefer in die Musik selbst einzugreifen als es jemals für möglich gehalten wurde.

---

<sup>5</sup> Zit. nach Ruschkowski S.233 (Hervorhebungen im Original)

<sup>6</sup> Vgl. Ruschkowski S.88ff

## ● Synthetische Wirklichkeiten – Der Synthesizer und seine Handhabung

In 1970, an engineer I knew, called Robbie [Wedel], introduced me to a classical composer in Munich [Eberhard Schöner] who had this incredible new instrument [...] It was a humongous machine with cords everywhere, and he played me this composition which just consisted of a bass tone that kept changing every half minute. That was his composition! He was using this huge machine to create what was known as 'musique concrete'. There were no rhythms, no effects, and it wasn't too interesting, but then, when he wasn't around, Robbie took me aside and said, 'Look, with this synthesizer you can create more than just a low note.' He showed me a few things and I thought, 'Wow, this is great!'<sup>7</sup>

Giorgio Moroders erste Begegnung mit einem Synthesizer

Die akustische Grundidee des Synthesizers ist das sog. Fourier-Theorem, nach dem jede komplexe Schwingung als Summe vieler Sinuswellen komponiert werden kann. Dieser Prozess selbst bildet bei der sog. additiven Synthese die Grundlage, wo man mit Hilfe vieler Sinusoszillatoren durch Stapelung von Wellen den Klang zu formen sucht.<sup>8</sup> Dieses Verfahren ist aber im Laufe der Zeit immer unüblicher geworden, weshalb wir uns im Folgenden auf die wichtigsten Synthesarten der heute am gebräuchlichsten (analogen) Subtraktiven Synthese und der (digitalen) FM-Synthese fokussieren wollen. Wichtig ist vielleicht im Vornhinein zu bemerken, dass obwohl heute die meisten Synthesizer nur noch virtuell existieren, man sie nach wie vor so handhabt als ob es reale, analoge Geräte wären. Man spricht also beispielsweise nach wie vor von Oszillatoren, auch wenn es sich nur um digitale Emulate davon handelt; die Möglichkeiten der Steuerung des Klanges aber sind im wesentliche die gleichen, weshalb auch hier nicht gesondert auf deren Nutzung eingegangen wird.

Die Klangerzeugung funktioniert beim analogen Synthesizer über Oszillatoren,<sup>9</sup> welche anfangs eine der vier Grundwellenformen generierten: die obertonlose Sinuswelle, die alle Obertöne beinhaltende Sägezahnwelle (streicherähnlich), die Rechteck- oder Pulswelle, die nur ungeradzahlige Obertöne besitzt und somit klanglich an die nasalen Holzbläser erinnert, und endlich die flötenähnlich klingende Dreieckschwingung, deren ebenfalls nur ungeradzahlige Obertöne jedoch durch ihre geringe Intensität kaum ins Gewicht fallen.<sup>10</sup> Die Unterschiede im Klang ergeben sich, wie allgemein bekannt sein dürfte, durch unterschiedliche Obertonstrukturen der Töne. Beim Synthesizer wird dieser Eingriff

---

<sup>7</sup> Buskin, Richard: *Donna Summer 'I Feel Love' | Classic Tracks*.

<sup>8</sup> Vgl. Hoenig, Uwe G. *Workshop Synthesizer. Klangerzeugung für Musiker*. S.83ff

<sup>9</sup> Siehe auch: Ruschkowski S.154

<sup>10</sup> Vgl. ebd.

entweder über Filter bewerkstelligt, d.h. Obertöne werden einfach weggemacht (darum auch der Begriff *Subtraktive Synthese*), oder es werden über Kombination verschiedener Wellenformen von verschiedenen Oszillatoren unterschiedliche Wellenformen mit entsprechender Obertonstruktur gebildet (in der Praxis findet man freilich oft beide Techniken ineinander verwoben). Bereits die ersten Generationen von Synthesizern hatten darum zumindest zwei Oszillatoren, und auch in der für uns interessanteren Gegenwart finden wir zumindest zwei, des Öfteren drei (z.B. beim den klassischen *Dubstep*-Sound ausmachenden nativen Synthesizer *Massive* der deutschen Firma *Native Instruments*) und zuweilen mehr wie z.B. sechs digitale Oszillatorsubstitute beim Nachfolger des Software-Nachbaus des Yamaha DX 7 (seines Zeichens *der* FM-Synthesizer der achtziger Jahre), dem *FM8* (ebenfalls von *Native Instruments*), mit dem Größen des Drum & Bass wie z.B. *Noisia* Teile ihrer Basswelten kreieren.

Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Wellenformen wurde im Laufe der Zeit wie der technischen Entwicklung beträchtlich erweitert, mittlerweile kann der Nutzer wenn er dies möchte sogar seine eigenen Wellenformen direkt in den Synthesizer zeichnen (dies zum Verständnis jedenfalls lohnende Unterfangen kann z.B. auf einem *Native Instruments Absynth* oder auch dem *KarmaFX Synth Modular* und diversen anderen Synthesizern angegangen werden), oder einfach alle erdenklichen Kombinationen von Wellen (natürlich in unterschiedlichen Intensitäten, Oktavlagen, etc.) durchspielen auf seiner abenteuerlichen Suche nach etwas, das nicht nur den Forschergeist sondern auch die Ohren befriedigt. Des Weiteren ist es auch möglich dem Klang einen beliebigen Anteil Rauschen (manchmal sogar mit der Wahlmöglichkeit ob weiß, rosa, etc. verbunden) beizumischen. Hat sich der Schaffende nun auf eine Wellenform oder Kombination verschiedener, kurz: auf einen Grundklang festgelegt, beginnt der zweite Teil der Reise zum Mittelpunkt des Klanges.

Die wichtigsten Parameter zur Klangsteuerung des Synthesizers sind zuerst jene der Hüllkurvensteuerung<sup>11</sup>, mit der man sogenannte Hüllkurven (engl. *envelopes*) erzeugen kann, welche in weiterer Folge zur Kontrolle diverser Parameter wie z.B. Lautstärkeverlauf dienen: Attack-Zeit, Decay-Zeit, Sustain-Level und Release-Zeit (treffend abgekürzt mit ADSR). Der Attack-Wert gibt die Zeit an, die benötigt wird bis die Spannung ihren Maximalwert erreicht hat. Wenn die Hüllkurve beispielsweise die Tonerzeugung steuert so wäre bei einer geringen Attack-Zeit der Anschlag des Tones sehr präsent, der Klang

---

<sup>11</sup> Siehe auch: Ruschkowski S.162 ff

perkussiv; eine hoch eingestellter Attack-Wert würde in einem kontinuierlichem, langsamen Anschwellen des Tones resultieren, wie z.B. bei einem Streicher- oder Bläsercrescendo. Der zweite Zeitwert, der sogenannte Decay Parameter gibt an, wie schnell nach dem Erreichen der maximalen Spannung diese wieder abfällt, und zwar bis zum Erreichen des Sustain-Levels. Eine kurze Attack- und Decay-Zeit sowie ein relativ niedriger Sustain-Wert würden folglich an die Hüllkurve einer Gitarre gemahnen, ein längerer Attack-Wert und ein hoher Sustain-Pegel an den Schwingvorgang einer Violine. Der letzte Wert im Bund der vier ist schließlich die Release-Zeit: diese gibt an, wie lange der Ton nach Aufheben der Taste (oder sonstiger Beendigung des Befehls: 'spiele diesen Ton') braucht, um auszuklingen und schließlich zu verebben.

Es existieren verschiedenste Instrumente die von diesen Parameter Gebrauch machen, einige lassen dabei einige Parameter weg, andere fügen noch welche dazu oder lassen den Benutzer entscheiden (der *Battery 3* Drumcomputer von *Native Instruments* beispielsweise lässt den Nutzer entscheiden ob der wiedergegebene Klang eine AHD- oder AHDSR-Kurve beschreiben soll; der bisher unerwähnte Wert H steht hierbei für Hold und bezeichnet die Zeit, die der Pegel auf dem nach der Attack-Zeit erreichten Maximalwert verharrt bevor er mittels des Decay-Wertes wieder leiser wird – eine Maßnahme, um perkussiven Klängen mehr Druck zu verleihen), wichtig für uns ist zunächst das generelle Verständnis dieser Spannungs-steuerungsapparatur. Verwendet wird die Hüllkurve nämlich auf sehr mannigfaltige Weise: Zum einen als Lautstärkenhüllkurve, um folglich wie in obigem Beispiel zu bestimmen, wann der Klang wie laut wird und sich beim Klingen wie Ausklingen verhält. Weiters, da der elektronische Klang an sich durch seine mathematische Perfektion eine unheimliche Starrheit aufweist, und diese kaum anders denn als langweilig empfunden wird, wird oftmals eine weitere Hüllkurve als Filterhüllkurve des Klanges angesetzt<sup>12</sup>: An Stelle des Voltage Controlled Amplifiers (VCA) wird ein Voltage Controlled Filter (VCF) angesteuert und dadurch der Gesamtklang im zeitlichen Verlauf einiger Frequenzen beraubt oder beschenkt – je nach Einstellung. Überdies ist es möglich, die Tonhöhe mit einer Hüllkurve zu kontrollieren, und somit den Ton an- und absteigen zu lassen: die typischen "absaufenden" Bässe einiger Spielarten des Drum & Bass ließen sich so erklären (ob allerdings alle so gemacht wurden bzw. werden entzieht sich sowohl der Kenntnis wie Nachprüfbarkeit).

Es lassen sich des Weiteren im Grunde alle weiteren Parameter der Klangsteuerung von Hüllkurven kontrollieren, jedoch ist die Gebräuchlichkeit dieses Procederes nicht als

---

<sup>12</sup> Siehe auch: Ruschkowski S.158ff

sonderlich prominent anzunehmen: Zum einen bieten nämlich die heutzutage gebräuchlichen Synthesizertypen dieses Feature nur selten an, zum anderen gibt es andere, kontrolliertere Wege diese Parameter zu beeinflussen.

Ein weiterer wichtiger Bestandteil der Klangformung beim Synthesizer ist der Low Frequency Oscillator (kurz LFO genannt)<sup>13</sup>: Ein Oszillator, der üblicherweise im nicht hörbaren Bereich von zumeist 0,01 bis 10 Hertz schwingt (bisweilen reicht dieser Bereich aber auch bis 100 Hz<sup>14</sup>), und dies mit einer beliebigen Wellenform (in der Regel jedoch mit einer der *klassischen*, also Sinus-, Rechteck-, Puls- und Sägezahnwelle in beiden Ausformungen, d.h. auf- wie absteigend, oder den näher damit verwandten Wellenformen). Mit dem LFO werden nun wiederum verschiedene Parameter der Klangsteuerung moduliert: Wird damit die Lautstärke moduliert so entsteht ein Vibrato- oder Tremoloeffekt, ähnliches passiert beim Ansteuern des Filters mit dem LFO, wiewohl natürlich ein riesiger Unterschied besteht ob die *Rate*, so der Fachterminus für die Schwingungszahl des LFO, sehr hoch eingestellt ist und somit dem Klang eher als Flirren unterkommt oder diese sehr tief ist und z.B. im Korrespondenzverhältnis zu einer Achtel- oder Viertelnote schwingt, wodurch sich eher rhythmische als rein klangliche Veränderungen erzielen lassen (die im Moment vielleicht populärste Subkulturströmung elektronischer Musik, *Dubstep*, bezieht aus diesem Effekt einen Gutteil ihrer musikalischen Ausdrucksform). Wird mit dem LFO die Tonhöhe angesteuert, so ergeben sich je nach Wellenform Glissandoeffekte oder Tonsprünge (bei Pulsschwingung). Wie schon mit der Hüllkurve lässt sich auch mit dem LFO im Grunde jeder Parameter des Klanges ansteuern und kontrollieren, inwieweit dies auch Verwendung findet und insbesondere welche Parameter noch mit der LFO kontrolliert werden entzieht sich allerdings der Nachverfolgbarkeit, zumal – wie so oft auf dem Gebiet der elektronischen Musik – zumeist mehrere Wege zum Ziel führen, die genaue Zusammensetzung des Klanges unmöglich zu bestimmen ist und letzten Endes – in einer Welt, wo Information über Aufstieg und Niedergang entscheidet – niemand gerne seine Geheimnisse preisgibt.

Zu den weiteren gebräuchlicheren Klangveränderungswerkzeugen zählt die Ringmodulation<sup>15</sup>, bei der zwei oder mehr Signale miteinander multipliziert werden. Das Resultat besteht aus den Summenfrequenzen ("oberes Breitband") und den Differenzfrequenzen ("unteres Breitband") der Ausgangsschwingungen, und reicht vom

---

<sup>13</sup> Siehe auch: Ruschkowski S.165ff

<sup>14</sup> Ruschkowski S.165

<sup>15</sup> Siehe auch: Ruschkowski S.171f

seltenen Glücksfall der harmonischen Schwingung über den bereits untemperierteren Klang von Glocken oder dem, was man gemeinhin als metallisch bezeichnet, bis hinein in die Region des totalen akustischen Chaos. Die Ringmodulation zeigt sich im Bereich der populären Musik vor allem verantwortlich für "die assoziativen Klangresultate in Form von Tiefsee- oder Weltraum-Klischees"<sup>16</sup> (wiewohl anzumerken ist, dass bedeutend mehr Mittel zur Erzeugung dieser wundervollen Stimmungen parat stehen und zumeist auch gebraucht werden), auch fand sie im Bereich der sich ernst nehmenden Musik (E-Musik) v.a. in der Live-Elektronik der sechziger Jahre großen Zuspruch.<sup>17</sup> Der Stellenwert der Ringmodulation in heutiger elektronischer Musik ist schwer zu ermitteln, es liegt aber Nahe, dass klanglich modulierende Flächenklänge zur Spannungssteigerung sich unter anderem dieses Verfahrens bedienen. In den Hauptteilen der Tracks selbst dürfte sie uns allein wegen ihrer unharmonischen Eigenschaften weniger unterkommen.

Die vielleicht wichtigste Gruppe zur Modulation von Tönen stellt diejenige der Filter dar. Filter existieren in drei verschiedenen Ausformungen: Hochpass-, Tiefpass- und Bandpass-Filter. Beim ersteren werden, wie der Name bereits nahe legt, die tiefen Frequenzen unterhalb einer gewissen, frei einstellbaren Frequenz herausgefiltert und nur die hohen durchgelassen; beim gebräuchlichsten Filter, dem Tiefpassfilter, werden umgekehrt die tiefen Frequenzen unterhalb des sogenannten *Cutoff* Wertes ganz in Frieden belassen und die hohen Frequenzen gefiltert. Das Bandpass-Filter vereint diese beiden Filter in sich und lässt nur ein definiertes Frequenzband oberhalb des unteren und unterhalb des oberen Schwellenwertes bestehen. Des Weiteren existiert im Filtermodul ein Parameter, der als *Resonance* bezeichnet wird, mit dem sich der Frequenzbereich unmittelbar um den *Cutoff* beliebig hervorheben lässt. Ursprünglich zur Hervorhebung spezieller Obertöne und damit besseren Nachahmung unelektronischer Instrumente erdacht,<sup>18</sup> lassen sich mit dem Resonanzfilter in Kombination mit den anderen Filtertypen leicht dynamische Obertonverläufe innerhalb eines Tones verwirklichen und somit Leben in die ansonsten vielfach statischen Schwingungen bringen.

Dies sind die für das Verständnis später aufkommender elektronischer Musik wichtigsten Steuerungs- und damit Spielparameter eines Synthesizers, an denen sich auch mit dem Schritt vom analogen Gerät zum digitalen, nur noch als Software am Rechner betriebenen

---

<sup>16</sup> Ruschkowski S.172

<sup>17</sup> Ebd.

<sup>18</sup> Ruschkowski S.174

Synthesizer nichts grundlegend ändert. Die Möglichkeiten (insbesondere allerdings jene der Klangerzeugung) werden zwar mehr und insgesamt ausgefeilter, Wellenform, Hüllkurve, Filter und LFO bilden aber unverändert das Rückgrat jeder Komposition mit dergestaltigen elektronischen Mitteln.

## ● Sequenzer & MIDI

Das nächste Problem, das sich den Operateuren der Synthesizer stellte, war jenes der natürlichen Physiognomie eines gesunden Menschen, der auch in seiner besten Verfassung lediglich auf zwei Arme zurückgreifen kann: Wie aber sollten all diese oben erwähnten Parameter simultan bedient werden, ohne ein Orchester, welches statt ihrer Instrumente eben Knöpfe und Regler in Händen halten würde, zu beschäftigen? Die Lösung dieses hier vielleicht zu weit gesponnenen Problems lieferte der Sequenzer. Dahinter verbirgt sich eine Steuereinheit, mit deren Hilfe sich Steuerprozesse automatisieren lassen, die einem wiederum ein Orchester ersparen. Über die rudimentäre Geschichte gibt Ruschkowski Aufschluss:

Die erste sequenzerähnliche Anordnung gab es 1955, lochstreifengesteuert, beim RCA Synthesizer [...]. Aus dieser Zeit stammt auch die Konstruktion des "Coded Music Apparatus" des Kanadiers Hugh Le Caine, der zwischen 1952 und 1955 eine Spannungssteuerung für Tonhöhen- und Klangparameter seines Sackbut-Instruments [...] durch grafische Kurven auf einer Papierrolle entwickelt hatte [...]. 1962/63 war das erste Synthesizermodell von Donald Buchla, Series 100, bereits mit zwei Synthesizern ausgestattet, die variable Steuerspannungen produzieren konnten. Auch Robert Moog versah schließlich seine Modulare Systeme mit einem analogen Sequenzer.<sup>19</sup>

Die Anfangszeit des Sequenzers müssen wir uns – der Grundidee, die Bedienung des Synthesizers zu erleichtern, geradezu entgegengesetzt – als überaus mühsam vorstellen. Abgesehen davon, dass eigentlich nur die Tonhöhenfolgen sinnvoll beeinflusst werden konnten (und nicht, wie heute üblich, jeder Parameter für sich), mussten diese Schritt für Schritt eingegeben werden, nur um nach zumeist 8 bis 24 Schritten an die Grenze des Machbaren gelangt zu sein.<sup>20</sup> Dann stellte sich die zwingende Frage, ob man die Tonfolge triggern, also von einem externen Event aufrufen lassen wollte, oder diese lieber im Loop vor sich hin dudeln ließ. Große Teile der Melodik früher *Kraftwerk*-Aufnahmen und sonstiger Populärpionierelektronik lassen sich mit diesem Wissen um einiges besser verstehen. Das Positive daran war nun freilich, dass man beide Hände frei hatte für Modulationen des Klangs, während der Synthesizer wie von Geisterhand (oder wie ein E-Pianola) die Töne spielte. Am Rande sei allerdings bemerkt, dass die meisten der frühen Synthesizer – wie z.B. auch der äußerst populäre Mini Moog – ohnehin nur monophon spielbar waren, so dass eine Hand immer zum Modulieren frei blieb.

---

<sup>19</sup> Ruschkowski S.175

<sup>20</sup> Ebd.

Heutzutage muss man sich naturgemäß nicht mehr mit Beschränkungen der Kapazität eines Sequenzers aufhalten, jeder Parameter ist über ein Sequenzerprogramm wie Cubase, Ableton Live oder Logic (wiewohl diese Programme mittlerweile viel mehr Aufgaben, als nur Sequenzer zu sein, in sich vereinen) ohne großen Aufwand zu jedem Zeitpunkt und mit äußerster Genauigkeit zu kontrollieren. Die Verbindung der einzelnen Geräte (also Synthesizer, Drum-Computer, Effekte, etc. – auch wenn es sich dabei nur um Programme handelt) erfolgt dabei über den 1982 von Gordon Hall definierten und 1991 und 1999 überarbeiteten MIDI-Standard,<sup>21</sup> der die Kommunikation der Geräte der verschiedenen Hersteller vereinheitlicht und somit überhaupt erst ermöglicht. Das "Musical Instrument Digital Interface" ist so etwas wie die Nervenbahn der elektronischen Musik, ohne MIDI wäre weder Synchronisation beim Tempo noch überhaupt die Möglichkeit des größeren Zusammenspiels verschiedener Apparaturen gegeben. Auf den Arbeitsprozess des Komponisten hat MIDI allerdings nur dann Auswirkungen, wenn es gerade seinen Dienst versagen sollte und beispielsweise ein Master-Keyboard sich nicht als solches erkennen lassen will: dann aber beeinflusst es die Stimmung des Schöpfers mit Wut und Groll und damit sein Werk – sofern ihm die Technik endlich gestattet, ein solches zu vollbringen.

Relativ bald war man also in der Lage, viele Parameter gleichzeitig zu kontrollieren, und insbesondere den Vertretern der Seriellen Musik, die längst über die Grenzen des Menschen-möglichen – zumindest in dem was sie verlangten – hinausgestürmt waren, gefiel das anfangs sehr gut. Es dauerte allerdings nicht lange, da fanden sie sich entsprechend überfordert mit der Situation:

Die vielen Operationen, die zur Produktion eines einfachen Klanges notwendig waren, erhöhten notwendiger-weise den Rauschpegel und verschlechterten damit die Klangqualität der Aufnahme. Hinzu kam, daß die durch immer zahlreichere Manipulationen erzeugten Resultate vom Komponisten immer weniger vorauszusehen waren. Die Erfahrungen beim Umgang mit dem elektronischen Material führten zu der niederschmetternden Erkenntnis, daß es kaum möglich war, alle Aspekte der einzelnen Klangkomponenten zu kontrollieren.<sup>22</sup>

André Ruschkowski, dem wir die Formulierung dieser Erkenntnis verdanken, spricht darin einen weiteren für uns fundamentalen Punkt an: die Aufnahme von Musik, und damit konsequenterweise verbunden die Arbeit mit dem aufgenommenen Material: auch dies ein

---

<sup>21</sup> MusTech.Net: *MIDI standards, a brief history and explanation*. URL: <http://mustech.net/2006/09/midi-standards-a-brief-history-and-explanation/> (5.12.2011). Vgl. Ruschkowski S.384-425

<sup>22</sup> Ruschkowski S.240

Eckpfeiler moderner elektronischer Musik, wiewohl sich die Arbeitsmethoden kaum wiedererkennen lassen.

## ● Materialisierte Musik – Ästhetische Probleme und Voraussetzungen

Die turbulente Geschichte der Aufnahme von Musik beginnt bekanntermaßen 1877 mit Thomas Edison und seinen Wachsylindern, in die mittels Nadel die über einen Trichter konzentrierten Schwingungen der Luft eingeritzt wurden. Die Klangqualität ist für heutige Ohren geradezu unerträglich, trotzdem war es das erste Mal in der Geschichte gelungen, Schall seiner Flüchtigkeit zu berauben. Dem Wachsylinder folgten – um nur die erfolgreichereren Nachfolgealternativen, deren es unzählige gab, zu nennen – Schellackplatten und schließlich solche aus Vinyl (die im Bereich der Vorführung elektronischer Musik, dem DJing, erst nach der Jahrtausendwende von den heute auch schon nicht mehr wirklich gebräuchlichen CDs abgelöst wurden). Für die Arbeit mit und an aufgenommener Musik entscheidend aber war die Einführung von Magnetband als Trägermedium (ab etwa Anfang der fünfziger Jahre verfügbar<sup>23</sup>), denn erst dieses konnte beliebig editiert werden, d.h. man konnte es zerschneiden, neu zusammenfügen, in verschiedenen Geschwindigkeiten abspielen und überspielen.

Experimente auf dieser neu gewonnenen Spielwiese gab es nun freilich zuhauf, musikalisch interessant sind für unsere Untersuchung aber vor allem jene, die auch musikalisch sinnvolle Möglichkeiten erforschten wie -öffneten (und weniger die vielen Fähnlein der Avantgarde auf jedem Gipfel der Möglichkeit). Aber machen wir nicht voreilig den Fehler, den Einfluss der Moderne auf auch die populäre Musik zu unterschätzen, nur weil sich dieser nicht unmittelbar in der Musik niederschlägt. Bekannte und approbierte Musiker wie John Lennon und Paul McCartney, Pete Townshend von The Who, Kraftwerk, Grateful Dead, Jefferson Airplane, Aphex Twin oder auch Miles Davis, Charles Mingus und die isländische Sängerin Björk geben an, von Stockhausen inspiriert worden zu sein,<sup>24</sup> ohne dass sich von der klanglichen Gestalt ihrer Musik darauf schließen ließe.<sup>25</sup> Ralf von Appen legt nahe, dass sie "an Stockhausen das typisch Moderne [reizte]:

---

<sup>23</sup> Ruschkowski S.186

<sup>24</sup> Von Appen, Ralf: *Konkrete Pop-Musik. Zum Einfluss Stockhausens und Schaeffers auf Björk, Matthew Herbert und Matmos*. S.1

<sup>25</sup> Im Drum & Bass Genre, in dem man sich bisher allerdings auch wenig bis gar nicht philosophisch-ästhetisch äußerte, sucht man – abgesehen von einem sich deutlich auf die elektronische Avantgarde der fünfziger Jahre beziehenden Sprachsample, in dem es heißt "I turned to electronic music mainly because I found I couldn't get the kinds of sounds I wanted with live players and ordinary instruments. I wanted very fast running passages and complicated rhythms which players can't perform." [der Urheber dieses Zitats konnte leider nicht ermittelt werden], welches Noisia wohl mit zwinkerndem Auge an den Beginn ihres zu Zwecken der Promotion ihres damals noch anstehenden Albums für die Reihe *BBC Essential* fabrizierten Mixes stellten – vergebens.

seine Offenheit für das Neue, die universelle Neugier sowie der Wille, sich nicht zu wiederholen."<sup>26</sup>, und erschließt damit einen Gesichtspunkt, der sämtliche scheinbaren Antagonismen in sich befriedet. Auf die Korrelation des modernen Ansatzes (sprich: des Ansatzes der Moderne) mit dem Diederichsenschen Begriff des *Weiter*, der in sich ja – wenngleich ihn der damals noch junge Autor wohl selbst nicht in *aller* Klarheit vor Augen hatte – die seit den siebziger Jahren etablierte Geisteshaltung eines nimmermüden Zukunftsfetisches einer zuweilen autokannibalistischen Popmusik einschließt, sei an dieser Stelle nur hingewiesen,<sup>27</sup> wenngleich uns beide Geisteshaltungen später noch beschäftigen werden.

Von vielleicht entscheidender Wichtigkeit für das Entstehen von Musik, welche die instrumentalen Grenzen hinter sich lässt und im Studio gemacht wird, ist die Emanzipation des Geräusches als vollwertigem auditivem Impuls. Die Forderung danach lässt sich zurückverfolgen bis 1916, als Luigi Russolo in der Gefolgschaft der italienischen Futuristen diese in seiner Schrift *L'arte dei rumori* (Die Kunst der Geräusche) einforderte.

Die Geschichte des Geräusches, also des Schallereignisses, welches niemals zur musikalischen Ergötzung ersonnen wurde, in der Musik, ist bis dahin und dem damit verbundenen Aufkommen des *Bruitismus* und knapp ein Vierteljahrhundert später der *Musique concrète* eine sehr kurze: Wir finden bei Wagner einige Ambosse auf der Bühne, die wir bereits auch in Daniel-François-Esprit Aubers komischer Oper *Le Maçon* (1825) sowie in Verdis *Trovatore* finden (und die sich alle durch zumindest suggerierte Vorgänge auf der Bühne legitimieren lassen), weiters finden wir drei zu Zeiten der Uraufführung einigen Aufruhr bewirkende Hammerschläge in Gustav Mahlers Sechster Symphonie (obwohl er den letzten später aus der Partitur strich – ob seine Wiederaufnahme in der Kritischen Gesamtausgabe lange Zeit nach Mahlers Tod als ein Zeichen für die gelungene Emanzipation des Geräusches verstanden werden darf?), und gewiss ließe sich diese Aufzählung noch um einige weitere Einbeziehungen dem Wesen nach geräuschhafter, außermusikalischer Klänge erweitern – dass ist aber zum Glück nicht notwendig, denn bereits diese wenigen Beispiele verdeutlichen die historisch unbedeutende Position des Geräusches, und die Tatsache, dass sich die wahrhaft geringe Anzahl von drei (bzw. zwei) Hammerschlägen – bei aller auch dadurch entfesselten Wirkung – auf die Dauer einer nicht eben unepisch veranlagten Symphonie als geräuschhafter Anteil im Wissen des Rezipienten manifestieren unterstützt diese Annahme noch.

---

<sup>26</sup> Von Appen S.2

<sup>27</sup> Vgl. Diederichsen, Diederich: Sexbeat.

Die Stellung des Geräusches innerhalb des musikalischen Kanons war eine eben nicht sonderlich prominente. Russolos Neuerungsbestrebungen erwuchsen jetzt aber nicht aus einem besonderen Geräuschfetischismus, sondern vielmehr aus jener Übersättigung an den zu lange bekannten und damit langweilig gewordenen Klängen der Orchester und sonstigen Instrumente. Auch die Bestrebungen der Komponisten seiner Zeit, die immer mehr Dissonanz und Komplexität in ihre Musik einbrachten, wertete er auf selbigen Gründen fußend.<sup>28</sup> Russolo befand weiters, dass in dem Grade, in dem seine Lust an althergebrachten Klängen nachließ, er zusehends den Geräuschen als neue, unerhörte Sensation verfiel: nicht aber nur den gemeinhin *schönen*, wie dem Pfeifen des Windes, dem Rauschen eines Bachs oder dem Rascheln der Blätter, sondern auch den neuen, letztlich durch die Industrialisierung entstandenen, wie dem der Straßenbahn auf ihren Schienen oder auch der Dampfmaschinen.<sup>29</sup>

Schließlich schlug er vor, die limitierten Töne durch die unendliche Fülle an Geräuschen auszutauschen, und rief mit dem Abschlusspunkt seiner *Conclusio* junge Musiker zu einer Observation der Geräusche auf, dazu, sie zu studieren und von ihnen zu lernen.

Russolo antizipiert damit zumindest teilweise einen Zustand, wie er erst 80 Jahre später, als junge Musiker begannen mit ihren tragbaren DAT-Recordern in die Welt hinaus zu ziehen um Geräusche einzufangen (im frühen Drum & Bass wären dahingehend *Shy FX*, *A Guy Called Gerald* und *Rob Playford* zu nennen,<sup>30</sup> später wird das Aufnehmen ansprechender Geräusche Normalität. So verlautbarten Noisia 2005 in einem Post im DOA-Forum "a week ago they were cleaning our windows with some high pressure cleaning device, we recorded it... sounds SICK :) "<sup>31</sup> – das Geräusch fand sich schließlich auf *The Tide* (Vision Recordings, 2005) wieder), ganz Realität geworden war. Ähnlich wie Busonis *Entwurf einer neuen Ästhetik der Tonkunst*, der letztlich wohl an derselben Stagnation verzweifelt war, wenngleich sich seine Lösungsansätze weniger konkret (abgesehen von der Forderung nach Dritteltönen<sup>32</sup> – Russolo hat neun Jahre später nur noch Vierteltöne vorgeschlagen<sup>33</sup>) ausnehmen, ist auch Russolos Manifest von einem gewaltigen *Wollen* durchtränkt, dem die Realität ein noch gewaltigeres *Nicht Können*

---

<sup>28</sup> Vgl. Russolo, Luigi: *The Art of Noises*. URL: <http://www.unknown.nu/futurism/noises.html> (7.12.2011)

<sup>29</sup> Ebd.

<sup>30</sup> Belle-Fortune, Brian: *All Crews. Journey Through Jungle / Drum & Bass Culture*. S.33

<sup>31</sup> DOA Q&A Session 1: Noisia AKA Drifter. URL:

<http://www.dogsonacid.com/showthread.php?t=298904&page=3> (7.12.2011)

<sup>32</sup> Busoni, Ferruccio: *Entwurf einer neuen Ästhetik der Tonkunst*. S.51ff

<sup>33</sup> Vgl. Russolo

entgegengestellt hat, und wie wir wissen, ist nichts auf der Welt so ohnmächtig wie eine Idee, deren Zeit noch nicht gekommen ist.

Russolos Zeitgenosse Busoni schlägt mit seinen musiktheoretischen-ästhetischen Ausführungen in eine avantgardistisch-esoterische Kerbe, die durchaus paradigmatisch für die nächsten 50 Jahre werden sollte:

Der Schaffende sollte kein überliefertes Gesetz auf Treu und Glauben hinnehmen und sein eigenes Schaffen jenem gegenüber von vornherein als Ausnahme betrachten. Er müßte für seinen eigenen Fall ein entsprechendes Gesetz suchen, formen und es nach der ersten vollkommenen Anwendung wieder zerstören, um nicht selbst bei einem nächsten Werke in Wiederholungen zu verfallen.<sup>34</sup>

Von höchstem Interesse ist schließlich die *Musique concrète*, genauer die nicht nur philosophischen Postulate vor allem ihrer Vorzeigefigur Pierre Schaeffer. Diese zielten einerseits auf Abgrenzung wider den "elektronischen Erbfeind"<sup>35</sup>, also die Serielle Musik der Kölner Schule um Karlheinz Stockhausen, andererseits aber waren sie geprägt von der Suche nach einem adäquaten Umgang mit den neuen Mitteln der Tonaufzeichnung und -bearbeitung. Mit der Tonaufzeichnung war, so Schaeffer, erstmals eine "unmittelbare Berührung mit dem Klangstoff"<sup>36</sup> möglich geworden, und damit die Möglichkeit der kompositorischen Gestaltung der Klänge. Interessant ist – gänzlich abgesehen von den tatsächlichen Klangresultaten der Kompositionen der *Musique concrète* – insbesondere die Art der Vorgehensweise:

Die Klangbearbeitung unterteilte Schaeffer in sechs verschiedene Stufen: (1) die Montage, d. h. die Auswahl, Ordnung, Systematisierung und handwerkliche Aufbereitung der zu bearbeitenden Klangobjekte, (2) die Regulierung der Lautstärke, d. h. die dynamische Formung der Klangmaterie, (3) die Frequenzbeeinflussung, d. h. eine Klangveränderung, z.B. mittels Filtern oder Entzerrern, (4) die Mischung, d. h. die Überlagerung und/oder Verkettung von separaten Klangobjekten zu größeren Einheiten, (5) die Transposition, d. h. die Änderung des Frequenzspektrums durch Modifikation der Abspielgeschwindigkeit von Klangobjekten, sowie (6) die planvolle Mischung der Verläufe einzelner Klangobjekte zum Werk und die – in der Regel, mehrkanalige – Saalübertragung.<sup>37</sup>

Man könnte diese Anweisungen als Leporello an die Adepten der elektronischen Musik (insbesondere des Drum & Bass als Musik, die am musikalischsten mit Geräuschen

---

<sup>34</sup> Busoni S.37f

<sup>35</sup> Zit. nach Ruschkowski S.215

<sup>36</sup> Zit. nach Eimert, Herbert / Humpert, Hans Ulrich: *Das Lexikon der elektronischen Musik*. S.216

<sup>37</sup> Zit. nach Ruschkowski S.226

umgeht, d.h. die innerhalb der Komposition Geräusche am wenigsten als außerhalb der Musik stehende Vorgänge begreift) weitergeben, denn sie sprechen relativ exakt die Kompositionsparadigmen aus, nach denen heute Musik gemacht wird – unter gänzlich anderen ästhetischen Umständen gewiss (so dass sich manch einer in erfrischend anachronistischer Manier fragen könnte, wie Schaeffer mit einem solchen Programm zu *solchen* Ergebnissen kommen konnte). Auch die 1953 auf einem Forschungskongress in Paris von Schaeffer formulierten drei Postulate und besonders die dazugehörigen fünf methodischen Komplementärregeln lassen sich ohne Umschweife in eine heutige Geisteshaltung implementieren:

**Erstes Postulat:** Vorrang des Ohres. – Das Entwicklungspotential ebenso wie die Begrenzungen jeglicher neuen Musik liegen in den Möglichkeiten des Gehörs.

[Das zweite Postulat gibt realen Klängen den Vorrang vor artifiziellen und ist durch diese wertend-ästhetische Programmhaftigkeit für uns unbrauchbar.]

**Drittes Postulat:** Erforschung einer Sprache. – Neue musikalische Strukturen müssen darauf abzielen, eine Kommunikation herzustellen zwischen dem, der sie entwirft und dem, der sie aufnimmt.<sup>38</sup>

Dem letzten Postulat könnte man auch die Erfindung einer Sprache um über die neu geschaffenen musikalischen Strukturen und Geschehnisse, die sich nicht mehr mit dem klassischen Repertoire an vorwiegend Italienismen fassen lassen, zu reden anhängen. Dieses Problem wird uns im weiteren Verlauf dieser Untersuchung noch beschäftigen, wenn wir vor dem Problem stehen, dass das was wir hören sich mit keiner bisher etablierten Nomenklatur fassen lässt. Im Folgenden erläutert Schaeffer die fünf Regeln, die sich aus den drei Postulaten ableiten lassen:

**Erste Regel:** Eine neue *Gehörbildung* betreiben durch systematisches Hören von Klangobjekten jeder Art. Das einzig Wichtige ist hier *richtig hören lernen*, wobei Anfangsgründe der akustischen und elektronischen Technik naturgemäß diese Lehrzeit erleichtern können.

**Zweite Regel:** Klangobjekte schaffen, d.h. sich in der tatsächlichen Realisierung von Klängen üben, die so verschieden und ursprünglich wie nur möglich sein sollen, und zwar in bewußtem Gegensatz zum traditionellen Vorgehen, bei dem auf Notenpapier Symbole eingetragen werden, die gleichsam Konfigurationen abstrakter Zeichen darstellen.

**Dritte Regel:** *Musikalische Objekte bilden*, d.h., Apparate zur Klangmanipulation handhaben lernen (ohne sie mit Musikinstrumenten zu verwechseln): Magnetophone, Mikrophone, Filter usw.

---

<sup>38</sup> Ruschkowski S.217

**Vierte Regel:** Vor der Konzeption von Werken *Studien anfertigen*, den "Schulübungen" der traditionellen Musik vergleichbar, die den Anfänger zwingen, unter der Verschiedenartigkeit der möglichen Ausführung seine Wahl zu treffen.

**Fünfte Regel:** *Arbeit und Zeit* – unerlässlich für jeden echten Aneignungsprozeß.<sup>39</sup>

Einige dieser Regeln, insbesondere jene, die besagen, dass man sich darin üben solle was man tut um es gut zu tun, wirken heute gar unnötig, aber vergessen wir nicht, dass wir hier an den Pforten eines Paradigmenwechsels stehen, an dem sich die Aufnahme von Musik nicht länger als museales Gegenstück zur Aufführung geriert, sondern allmählich als kreative Keimzelle neuer Werke entsteht: in solchen Momenten ist man besser gründlich. Abgesehen davon aber finden wir auch hier eine Anleitung, die heute nichts an ihrer Aktualität eingebüßt hat, und in manchen Belangen nach dem Verstreichen so vieler Jahre erst recht Sinn zu machen scheint. Die Selbstverständlichkeit, mit der Schaeffer auch zu anderer Okkasion die bedingungslose Freiheit des Komponisten und seine Souveränität gegenüber bestehenden Paradigmen verlautbart, ist so revolutionär wie naheliegend.

Wenn das Gehör [...] der einzige Richter über das musikalische Phänomen ist, so liegt es bei ihm und nicht bei der mathematischen Analyse oder bei der elektroakustischen Technologie, die ihm zusagenden Klänge auszuwählen und – wo nötig – zu erfinden.<sup>40</sup>

Vielleicht finden wir in den heutzutage kakophonisch anmutenden Klangkonstrukten der *Musique concrète* den Schlüssel zu der Freiheit, die der klassischen Avantgarde immer mehr verlustig ging, und die zu voller Blüte erst in jener unvoreingenommenen und damals gänzlich unbelasteten Welt der Popmusik gelangen konnte – freilich weniger in den die Charts bestimmenden und das Business am Leben erhaltenden Liedern denn in jener breit gefächerten Masse von Musik, die außer einem beengenden Überbegriff wenig mit der Gelderzeugungs- und Geistesvernichtungsmaschinerie mit Namen Musikindustrie zu tun hat.

In dieser Welt aber regiert das Ohr über die Idee, wird Fortschritt eher als Reaktion auf eintretende Langeweile denn als artifizielles Paradigma entstehen. Mit einem Wort, der Musik wird frei allem umstürzlerisch-avantgardistischen Kreationismus die Zeit zur Evolution zugestanden – eine Perspektive, die gerade durch ihre unverhohlene Unerklärlichkeit in Programmen, die die Zukunft für sich proklamieren, so viel näher an der Realität und – wenn man so möchte – dem Leben ist.

---

<sup>39</sup> Ruschkowski S.217f

<sup>40</sup> Zit. nach Ruschkowski S. 219

## ● Das Studio – Kleine Geschichte und Überblick

Da wir nun annehmen dürfen, die ästhetischen Voraussetzungen für die Einbeziehung des Geräusches zumindest vorerst und rudimentär geklärt zu haben, können wir uns wieder dem eigentlichen momentanen Sujet unserer Untersuchung zuwenden: Der aufkommenden Studiotechnik. Den historisch frühesten Beleg dafür finden wir 1624 bei Francis Bacon:

Wir besitzen Häuser für Akustik, in denen wir die Töne und ihre Entstehung erforschen und vorführen. [...] Unsere Töne umfassen die tiefen und hohen Lagen in jeder Tonstärke; oft lassen wir die vollen Töne tremolierend ausklingen. Wir können auch alle artikulierte Töne nachahmen, alle Buchstabenlaute, die Stimmen der Vierfüßler und den Gesang der Vögel. Mit gewissen akustischen Vorrichtungen, die an das Ohr angebracht werden, können wir das Gehör verbessern und die Tonübertragung selbst beträchtlich verstärken. Wir können auch den Schall nach verschiedenen merkwürdigen Verfahren zum Widerhall bringen (eine Erscheinung, die bei euch unter dem Namen Echo bekannt ist), wobei aber die Töne nicht nur wiederholt zurückgeworfen, sondern auch nach Belieben verstärkt oder geschwächt werden können; die artikulierte Stimme läßt sich dabei auch in einer anderen Klangfarbe wiedergeben. Endlich sind wir auch imstande, die Töne durch gerade oder gekrümmte Rohre auf weite Entfernungen auch in nicht gerader Richtung weiterzuleiten.<sup>41</sup>

Auf der utopischen Insel Bensalem, war die Technologie, über die hier berichtet wird, anscheinend bereits vor annähernd 400 Jahren auf dem Stand den die Realität heute erreicht hat, wo praktisch keine der von Bacon seinerzeit ersonnenen Unmöglichkeiten mit mehr als ein paar Handgriffen gelöst werden kann. Das war natürlich nicht immer so einfach, aber auch wenn die Arbeit in einem Studio in ihrer Anfangszeit eigentlich eher als asketische Übung des Erfindungsreichtums umgeben von unleistbaren Maschinen bezeichnet werden kann, entwickelte sie sich bald zu einer Achterbahnfahrt durch die Wunderwelt des Sounds. Im Folgenden wollen wir der sukzessiven Erweiterung der Möglichkeiten nachspüren und uns auch mit jenen technischen Neuerungen näher auseinandersetzen, deren Einsatz sich über den Lauf der Jahre bewährt hat und uns auch heute noch in gegenwärtigen Produktionen begleitet, die also, kurz gesagt, zu Instrumenten in den Händen des elektronischen Musikers geworden sind.

Als erste Aufnahmen, die sich über einen fürderhin legendär gewordenen Effekt konstituieren, gelten die 1956 in den Sun Studios von Sam Philips engineereten Sun Sessions, die den Grundstein für Elvis Presleys Weltruhm legten. Der hierbei verwendete

---

<sup>41</sup> Bacon, Francis: *Neu-Atlantis*. S.52

Effekt nennt sich Slapback Echo, und wurde – in einer Zeit, in der Innovationen noch mehr aus dem Geist des Produzenten denn den Labors der Gerätehersteller kamen – mittels zweier Bandmaschinen ermöglicht. Die erhielten beide dasselbe Signal, jedoch wurde es auf der zweiten direkt nach dem Aufnehmen wieder abgespielt. Dieses Signal wiederum wurde dann der ersten Bandmaschine wieder zugeführt, das Delay (annähernd 200ms) kam durch den Weg des Bandes der zweiten Maschine von Aufnahme- zu Wiedergabekopf zustande (die zusätzlich entstehenden Kabelwege sind zu vernachlässigen).<sup>42</sup>

Der Swing-Gitarrist Les Paul (nach dem als dessen Erfinder auch die resonanzkörperlose (solid body) E -Gitarre der US-amerikanischen Firma Gibson benannt ist) kam zu ähnlichen Ergebnissen, indem er das Signal des Wiedergabekopfes der Bandmaschine direkt wieder auf ihren Aufnahmekopf zurückkoppelte, eine als Tape Delay bekannt gewordene Technik.<sup>43</sup> Außerdem gilt er als der Erfinder des sog. Sound-On-Sound Verfahrens, einer Vorläufertechnik des Overdubbing, bei der er sich zuerst aufnahm, das Aufgenommene über Lautsprecher wiedergeben ließ und dies samt einer dazu gespielten zweiten Schicht abermals aufnahm – bis zu acht Schichten stapelte er so noch vor dem Aufkommen des Magnettonbandes übereinander.<sup>44</sup> Auch das erste Achtspurgerät der Firma Ampex von 1955 geht auf Les Paul zurück, womit wir ihn auch als Erfinder der Mehrspurtechnik bezeichnen können.<sup>45</sup>

Der nächste große Schritt der Studioteknik ist das in diesen Belangen vermutlich meistzitierte Album der Welt, *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* von den Beatles, 1967 unter der Leitung von George Martin in den Abbey Road Studios entstanden. Zunächst gilt es gemeinhin als erstes Konzeptalbum, was die Existenz von *Freak Out!* der *Mothers of Invention* (Frank Zappa) von 1966 negiert, für uns allerdings nicht wichtig ist, da das konzeptuelle bei beiden Aufnahmen lediglich ein rudimentärer formeller Überbau ist (und bei Zappa auch gar nicht konkretisiert wird). Wichtig ist dies in unserem Kontext nur, weil sich dadurch die Verwendungen von Geräuschen wie Publikumslärm, Tiergeräuschen etc. (die übrigens *nicht* musikalisch sondern nur untermalend eingesetzt sind) zu legitimieren suchen, wodurch wiederum versucht wird, eine fiktive Realität innerhalb des popmusikalischen Formates des Albums zu erzeugen (ein Procedere, das paradoxerweise mehr als ein halbes Jahrhundert nach der Erfindung des Films für Aufsehen sorgte): Der Prozess, der die Produktion von Musik schließlich vom Abbild einer

---

<sup>42</sup> Wicke, Peter: *Rock und Pop. Von Elvis Presley bis Lady Gaga*. S.65f

<sup>43</sup> Wicke S.66

<sup>44</sup> Wicke S.67

<sup>45</sup> Wicke S.68

Konzertsituation wegführen sollte, ist damit breitenwirksam eingeleitet. " Mit dem *Sgt. Pepper*-Album", stellt Popmusikforschungs-entität Peter Wicke fest, " ist ein Schritt in eine virtuelle Klangwelt vollzogen, die außerhalb des Studios nicht mehr reproduzierbar war."<sup>46</sup> Die Ursachen dafür, dass dieser Prozess für die Gesamtheit der Popwelt von den Beatles und nicht vom zeitgleich unvergleichlich revolutionärere Sachen produzierenden Frank Zappa eingeleitet wird, lässt sich wohl zu gleichen Teilen mit der enormen Popularität (gegenüber dem im Vergleich dazu im Underground vegetierenden Zappa) der Beatles sowie der immerwährenden Unfähigkeit und Unlust des Publikums erklären, Musik eher aktiv als passiv wahrzunehmen. (Dem Ineressierten seien trotzdem Zappas Meisterwerke aus dieser Zeit nahe gelegt, allen voran *Absolutely Free* (1967) sowie das studioteknisch seinesgleichen suchende *We're Only In It For The Money* (1967) mitsamt dem ihm sogar eine Klage von Paul McCartney einbringenden Cover, welches die Mothers wie ein Jahr zuvor auf *Sgt. Pepper* die Beatles aufgereiht zwischen ihren Helden – selbstredend inklusive Stockhausen – und einem aus Gemüse angefertigten Schriftzug posierend darstellt).

Ein weiterer gerne genannter Faktor des Innovationsreichtums auf *Sgt. Pepper* sind der Einsatz der Panoramapositionierung der Klänge im Stereobild (der für sich nicht nur war), die musikalische Verwendung des 1961 von Joe Meek erstmals in solcher Weise verwendeten Kompressors<sup>47</sup> (die Ausschwingzeit des letzten E-Dur Klavierakkords auf dem Album ist damit auf mehr als eine Minute aufgeblasen<sup>48</sup>) sowie die Verwendung verschiedener Hallräume.<sup>49</sup> Damit ist in der Tat ein wichtiger Punkt angesprochen, denn mit der Verortung verschiedener zur selben Zeit erklingender Instrumente in unterschiedlichen und also unterschiedlich klingenden Lokalitäten nimmt die artifizielle Hallarchitektur ihren Anfang (ob der nun dezidiert bei den Beatles zu lokalisieren ist, sei dahingestellt). Bemerkenswert ist, mit welcher archaischen Techniken man damals noch Hall anfertigte (sofern man ihn nicht gleich bei der Aufnahme mit aufnahm): Man packte einen oder mehrere Lautsprecher in den Raum, den man auf der Aufnahme hören wollte, spielte die Aufnahme ab und nahm über ein günstig positioniertes Mikrofon das Erklingende mitsamt dem Raum wieder ab.<sup>50</sup> Gute und somit teure Studios hatten natürlich über die

---

<sup>46</sup> Wicke S. 46

<sup>47</sup> Wicke S.72

<sup>48</sup> Ebd.

<sup>49</sup> Vgl. Tschinkel, Christian: *Das Tonstudio als Instrument*. URL [http://tschinkel.hof-productions.com/CT\\_Projekt-PDFs/CT-Papers&Writings/CT\\_Das%20Tonstudio%20als%20Instrument%20-%20202006.pdf](http://tschinkel.hof-productions.com/CT_Projekt-PDFs/CT-Papers&Writings/CT_Das%20Tonstudio%20als%20Instrument%20-%20202006.pdf) (6.12.2011)

<sup>50</sup> Vgl. Sandmann, Thomas: *Effekte & Dynamics. Professionelles Know-How für Mix und Mastering*. S.54f

Maßen gut klingende Räume, was neben dem Vorhandensein der besten verfügbaren Audiotechnik ein weiterer Grund für ihre lange währende Vormachtstellung ist. (Daneben existierten noch das sog. Federhallgerät,<sup>51</sup> und die Hallplatte<sup>52</sup> sowie Hallsimulationen mit zwei Bandmaschinen, die aber eigentlich unter den Begriff Echo fallen.)

Gegen Ende der sechziger Jahre waren dann die meisten Studios mit zumindest Sechzehnspurtechnik ausgestattet, welche die separate Aufnahme und Bearbeitung von eben sechzehn Spuren gestattete (*Sgt. Pepper* z.B. war wie alle anderen Produktionen der Zeit davor noch auf vier Spuren bewerkstelligt worden). Von den Künstlern wurden diese Möglichkeiten natürlich umgehend begrüßt, und es dürfte wohl kein Zufall sein, dass die Psychedelie der Zeit der Generation des Summer of Love mit den erstmals zur Verfügung stehenden Möglichkeiten, auch entsprechende Musik herzustellen, korreliert. Insbesondere Alben wie Pink Floyds von geradezu wahnsinnigem Entdeckergeist durchtränktes Erstlingswerk *The Piper At The Gates Of Dawn* (1967), die 3 unter dem Namen The Jimi Hendrix Experience zwischen 1967 und 1968 herausgebrachten Alben des frühverstorbenen Namensgebers, die zunehmends den Bluesrock zugunsten der Möglichkeiten des Studios vergessen (insbesondere das sogar nach dem Ort der Entstehung, den Electric Ladyland Studios benannte 1968er Hendrix Album *Electric Ladyland*) oder eben die frühen Frank Zappa Alben übten sich im Ausloten des bislang wahrscheinlich nicht einmal Vorstellbaren.

Der Großteil der im Verlauf der nächsten 50 Jahre verwendeten Studiotricks und Effekte ist in diesen erwähnten Produktionen bereits enthalten, wiewohl die Qualität sich selbstverständlich nicht immer mit heutigen Standards vergleichen kann. Die größte (auch in Sachen der Breitenwirkung) Neuerung in soundgestaltungstechnischer Hinsicht – die neue Möglichkeiten der Klangerzeugung, Aufnahme von Geräuschen in die Musik und dgl. ausschließt sondern hier nur die Möglichkeit der Materialveränderung meint – ist vielleicht die Single *Believe* von Cher (1998), die die Möglichkeiten der Klangveränderung durch stark übertriebenen Einsatz der 1996 auf den Markt gekommenen Auto Tune Software der Firma Antares auslotet, mit welcher eigentlich nicht ganz getroffene Töne in puncto Tonhöhe korrigiert werden können.<sup>53</sup> Wir wollen die scheinbare Singularität dieses Ereignisses jedoch weniger als Zeichen der Stagnation denn dafür, dass Effekte eben nicht

---

<sup>51</sup> Vgl. Sandmann S.55f

<sup>52</sup> Vgl. Sandmann S.56f

<sup>53</sup> Vgl. Walter, Klaus: *Die Stimme als Spielzeug*. In *Spex* #324, 2010.

URL: <http://www.spex.de/2009/12/22/jahresrueckblick-2009-auto-tune-die-stimme-als-spielzeug/> (8.12.2011).

Vgl. auch Reynolds, Simon: *Retromania. Pop Culture's Addiction to Its Own Past*. S.406

alles sind um innovative Musik zu machen, deuten. Da sie aber einen beträchtlichen Teil der Möglichkeiten der Klangbearbeitung ausmachen sei im Folgenden eine kurze Übersicht über die Funktionsweise und den musikalischen Einsatz der gebräuchlichsten Effekte gegeben, zumal sie im Laufe der Zeit – wie wir noch sehen werden – zu integralen Bestandteilen der Komposition geworden sind. Weiters wollen wir, wo immer es sich anbietet, eine Brücke zum eigentlichen Sujet dieser Abhandlung, Drum & Bass, schlagen und nicht nur Geschichte um ihrer selbst willen betreiben.

Wir beginnen unsere Übersicht mit einer Übersicht über die im Studio verfügbaren Möglichkeiten den Klang zu verändern: gemeinhin können wir differenzieren zwischen Geräten, die den Klang räumlich oder zeitlich anders zu positionieren helfen, und solchen, die ihn tatsächlich verfremden.

Beginnend mit der räumlichen Positionierung stehen dem findigen Verfertiger gegenwärtiger Klangkunst die Parameter links-rechts sowie vorne-hinten zur Verfügung.<sup>54</sup> Zur Positionierung im Stereobild bedient er sich des Panorama-Reglers, der zumeist ohnehin im Mischpult oder dessen virtueller Entsprechung eingebaut ist, womit der Klang stufenlos zwischen linkem und rechtem Kanal hin- und hergeschoben werden kann. In der Anfangszeit der Verfügbarkeit wurden mit diesem Effekt viele sich im Stereobild frei bewegende Klänge fabriziert, jedoch ist die Benutzung von dieser doch sehr plakativen Methode sehr bald abgekommen und wird heute – wenn überhaupt – nur noch sehr subtil eingesetzt. Im Drum & Bass hat die Verwendung des Panoramareglers als kompositorisches Mittel – abgesehen von der natürlich notwendigen Positionierung der Klänge zum Behufe des Arrangements und der Platzschaffung – wenig Prominenz erlangt. Eine der staunenerweckendsten aktuellen Verwendungen finden wir im Mittelteil der Kollaboration von Amon Tobin mit Noisia, *Sunhammer* (Vision, 2010), wo, nachdem das Stück in eine episch-repetitive Melodie kulminiert ist, durch geschicktes Panning (so nennt sich der Prozess der Positionierung im Panorama) in Verbindung mit behutsamen Crescendos der Eindruck erzeugt wird als flögen wie in einem Science-Fiction Film Asteroiden mit beträchtlicher Geschwindigkeit am Zuhörer vorbei (wobei wieder einmal nicht mit Sicherheit gesagt werden kann ob dieser Effekt tatsächlich so zu Stande gekommen ist oder z.B. einfach ein entsprechend klingendes Sample genommen wurde. Vom Sampling aber wird noch zu berichten sein).

---

<sup>54</sup> Vgl. Oswinski, Bobby: *Mischen wie die Profis. Das Handbuch für Toningenieure*. S.67ff

Die Positionierung entlang der vorne-hinten Achse ist bereits etwas diffiziler und wird in der Regel mittels Hall und Kompression bewerkstelligt, was bedingt, dass damit auch die Räumlichkeit der Aufnahme einhergeht. Je weiter ein Signal im Hall liegt (sprich: je größer der Anteil des Signals ist, welches durch das Hallgerät läuft, und entsprechend kleiner der restliche, uneffektierte Anteil) desto weiter vom Hörer entfernt wird es auch wahrgenommen. Die Größe und Beschaffenheit der Hallräume ist erwartungsgemäß frei wählbar auf den zwar als Soft- und Hardware gebräuchlichen aber insgesamt digital arbeitenden Hallgeräten, die sich in der Meisterschaft der Handhabung der komplexen Berechnung der Brechung von Schall frappierend unterscheiden (in der Tat ist die Berechnung von Hall die vergleichsweise rechnerkapazitätsbeanspruchendste Operation).<sup>55</sup>

Der artifizielle Einsatz von Hall beginnt mit der in der klingenden Realität unmöglichen Ineinanderschachtelung von Klängen, die allesamt in verschiedenen Räumen liegen, an der aber unser Ohr wohl durch jahrzehntelange Konditionierung schon lange keinen Anstoß mehr nimmt. Überdimensionierte Halleinstellungen begegnen uns im Drum & Bass Genre dabei wenn überhaupt dann fast nur in den Intros vor allem älterer Stücke, zumal die Hauptteile von Anfang an einen großen Teil ihrer Energie aus dem Kontrast wider das vorhergehende akustische Protochaos beziehen (vgl. z.B. Ed Rush, Trace & Nico – *The Droid* (No U-Turn, 1996)) . Noisia beschreiben ihre Hallgewohnheiten von 2005 in einem DOA-Forumposting:

generally in our tunes there's always a room reverb (0.4-0.7 seconds, small room, for mids and drums) a large reverb (2-7 secs[]), a little predelay, for pads and fx, and some sort of echo (lately we've been using one which has a highpass filter in the feedback chain, which means every new "tap" has less low frequencies in it, sounds sweet)<sup>56</sup>

Diese Vorgehensweise lässt sich v.a. an älteren Noisia-Tracks wie *Exorcism* (Moving Shadow, 2005) gut nachvollziehen, wo man sehr genau hört wie die höheren Frequenzbereiche mit Hall ausgefüllt, Bass und Drums aber relativ trocken gelassen wurden. Auch den erwähnten Hochpass-Filter in der Feedbackkette des Echos kann man in jenem Track begutachten.

Nach wie vor werden solche Hallschichtungen von einigen Künstlern auf einigen Tracks verwendet, z.B. von Black Sun Empire auf *Chaingang* (Black Sun Empire, 2010), die neueste Entwicklung aber, welche eine nie zuvor gehörte Klarheit, Sauberkeit und

---

<sup>55</sup> Vgl. Sandmann S.53ff

<sup>56</sup> DOA Q&A Session 1: Noisia AKA Drifter. URL:  
<http://www.dogsonacid.com/showthread.php?t=298904&page=3> (7.12.2011)

Präzision in die Musik brachte, verzichtet zunehmend auf große, den Sound letztlich verwaschende Halleinstellungen, was vorwiegend an der heute in jeder Sekunde mehr Frequenzen denn je kontrolliert beanspruchenden Kompositionstechnik liegt (was unmittelbar als Effekt des mit der Erfahrung angewachsenen Könnens betrachtet werden kann): War man früher scheinbar froh, wenn einige Frequenzbereiche gerade von einem Hall beansprucht dem Hörer Information mehr suggerierten als tatsächlich in die Hand gaben, so ist dies heute, da die Musik der Phantasie des Hörers eigentlich nicht mehr bedarf, scheinbar einfach nicht mehr notwendig und würde vielleicht sogar als Kontrollverlust abgelehnt. Dementsprechend klappt hier natürlich eine Lücke zwischen der absoluten Sound-Avantgarde (angeführt von Noisia und Phace) und dem Rest der Produzenten auf, denn nicht viele haben bislang eine solche Meisterschaft über den Klang erreicht – oder natürlich gänzlich anders geartete ästhetische Vorstellungen, die eben nicht in der Zukunft des Klanges liegen sondern – woanders eben.<sup>57</sup>

Eine übrigens überaus interessante Überlegung zum Thema Hall stammt von Simon Reynolds und versucht, auf biologistische Art dem Phänomen Hall näherzukommen:

[W]hy do echo and reverb evoke the Timeless? I'd argue that, by simulating the way sound-waves behave underwater, the effects in dub and ambient [wo sehr viel Hall verwendet wird – Anm. d. V.] hark back to our personal prehistory in the amniotic sea of the womb. It's not for nothing that studio engineers talk of a record being 'dry' when it's devoid of reverb. The foetus can't hear until the twenty-fourth week of pregnancy, but after that it reacts to external sounds and bonds with the mother's voice, which must reach its ears blurred and refracted through the fleshly prism of her body. With its submarine sonar FX and numinous reverberance, dub reggae reinvokes the blurry sonic intimacy of womb-time, the lost paradise before individuation and anxiety. This might also account for why dub foregrounds the bass (its frequencies are less localizable, more immersive and engulfing) and why dub reggae runs at tempos – around 70–75 b.p.m. - that approximate the baby's heartbeat in the womb.<sup>58</sup>

Über die Verwandtschaft von Reggae mit Drum & Bass wird im Kapitel über die Geschichte von Drum & Bass noch zu sprechen sein.

---

<sup>57</sup> Zu diesem Punkte sei auf die Diskographie von Dom & Roland hingewiesen, der seinen Sound in den letzten fünfzehn Jahren eigentlich nicht verändert hat und z.B. nicht davor zurückschreckt, auf *Mechanics* (31 Records, 1996) und über 10 Jahre später auf *Maximus* (Dom & Roland Productions, 2007) die selbe (markante) Bassdrum zu verwenden. In einem Genre, das in seiner Innovationswut es gut und gerne mit der avantgardistischen Moderne aufnehmen kann, ein jedenfalls beachtenswertes Statement, wenn es Dom & Roland auch im Endeffekt (besieht man insbesondere seine neuesten Werke allerdings nicht ganz zu Unrecht) seine Reputation kostet.

<sup>58</sup> Reynolds: *Energy Flash*. S.171

Will man den Klang mehr "nach vorne", quasi ins Gesichtsfeld des Hörers rücken, bedient man sich normalerweise eines Kompressors. Als Kompression wird die Verdichtung der lauten Anteile des Klanges bis zu einem frei definierbaren Schwellenwert (engl. *Threshold*) um einen ebenso definierbaren Faktor (engl. *Ratio*) bezeichnet: der Klang wird dadurch dichter, nach einer Lautstärkeanpassung (*Make-up gain*) wird er gemeinhin als präsenter und näher wahrgenommen.<sup>59</sup> Die Beatles nutzten dies wie oben erwähnt um den Ausklang ihres E-Dur Klavierakkords auf beträchtliche Länge zu strecken, indem sie mittels Kompression die lauten wie leisen Bestandteile des Klanges nivellierten und das Resultat auf normale Lautstärke zurück brachten.<sup>60</sup>

Kompression ist aus heutiger Musik nicht mehr wegzudenken und maßgeblich für die enorme Verringerung der dynamischen Spanne von Popmusik verantwortlich, denn nur ein konstant hoher Pegel kann sich im Radio durch Lautstärke über seine Mitbewerber um die Gunst des Publikums durchsetzen;<sup>61</sup> ein Procedere, um das auch die Werbeindustrie weiß und damit den Fernsehzuseher regelmäßig zwingt bei der Werbeunterbrechung seine Fernbedienung zu ergreifen und mitunter unter nicht wenig Unmutsbekundungen die Lautstärke leiser zu drehen. Vergessen wir außerdem nicht die triviale aber tückische Weisheit, dass ein lautes Stück im ersten Moment (und vor allem für naive Ohren) immer besser klingt als ein leises. Auch im Club geht es nun freilich um die Erringung eines lautstärketechnischen Vorteils, denn ein Track der sich gegenüber anderen mehr durchsetzt wird eher einen bleibenden Eindruck hinterlassen als einer, der einfach keinen Druck auf die tanzenden ausübt– und da hilft auf dem harten Clubnährboden auch die ausgefeilteste Komposition nicht weiter.

Eine quasi Sonderform der Kompression wird als *Sidechain Compressing* bezeichnet. Darunter versteht man die dynamische Absenkung eines Signals, die durch ein anderes getriggert wird,<sup>62</sup> womit es beispielsweise möglich ist, den Bass mit jedem Schlag der Bassdrum leiser zu machen, damit diese besser durchkommt – im Drum & Bass durch die striktere Frequenzführung und (durch den Subbass) weit weniger starke Abhängigkeit von der Wucht der Bassdrum allerdings viel seltener gebraucht als in den anderen Genres elektronischer Musik, insbesondere jenen mit in Vierteln durchgehender Bassdrum (*four-to-the-floor*). Das Triggersignal muss übrigens nicht tatsächlich hörbar sein um als solches zu wirken, es kann sich dementsprechend auch auf einer stummgeschalteten Spur befinden

---

<sup>59</sup> Vgl. Sandmann S.25ff

<sup>60</sup> Vgl. Oswinski S.81ff

<sup>61</sup> Vgl. Oswinski S.113ff

<sup>62</sup> Vgl. Sandmann S.43ff

und trotzdem der artifiziellen Bearbeitung von Klängen dienen und z.B. einen Flächenklang rhythmisch modulieren. (Ein sehr prägnantes Beispiel der Rhythmisierung einer Fläche mittels Sidechain Kompression ist die Kollaboration von Phace mit Rockwell, *NO!* (Neosignal, 2011), insbesondere im Mittelteil; auch der Track *Program* (Vision, 2011) von Noisia und Phace weist einen solcherart bearbeiteten Flächenklang auf; und wer noch mehr Beispiele sucht wird ihrer u.a. auf der Dark Days EP (Shogun Audio, 2010) von Alix Perez fündig).

Des Weiteren wären im Zuge des Kompressors noch der Limiter zu nennen, der das Signal über einem einstellbaren Schwellenwert mit einer Ratio von Unendlich zu eins komprimiert und somit verhindert, dass der Pegel überschritten wird – eine unverzichtbare Waffe im störungsfreien Erreichen und Halten hoher Lautstärken<sup>63</sup>; sowie das Noise Gate, welches das Signal unterhalb eines Schwellenwertes terminiert und so z.B. gegen Grundrauschen einsetzbar ist.<sup>64</sup> Diese Geräte dienen zwar nicht der Positionierung des Klanges, sind aber in ihrer Funktionsweise eng mit dem Kompressor verwandt. Dass auch sie im Rahmen einer kreativen oder experimentellen Verwertung nicht nur in herkömmlicher Weise verwendet werden sei an dieser Stelle hingewiesen, wiewohl sich dafür selbstredend keine Regeln konstatieren lassen.

Der nächste Effekt, dem wir uns zuwenden wollen, ist das Delay, im deutschen Sprachgebrauch auch als Echo bekannt, und stellt einen der meistbenutzten (und ohrenfälligsten) im Felde moderner elektronischer Popmusik dar.<sup>65</sup> Wie die deutschsprachige Bezeichnung bereits nahe legt, handelt es sich dabei um die periodisch auftretende Wiederholung des Klanges mit abnehmender Intensität. Die Anzahl der Wiederholungen ist dabei über den Feedback-Parameter (also welcher prozentuelle Anteil des Effektsignals wiederum dem Effekt zugeführt wird) regelbar, ihr zeitliches Muster in Millisekunden und/oder Zählzeiten (je nach Bauart des Gerätes) einstellbar, im Normalfall aber bedarf es keinen großen Aufwandes um z.B. über vier Takte jede Achtelnote eine diminuierende Wiederholung des Klanges zu erreichen.

Der Anwendungsbereich des Delays nun ist in zwei Sektoren zu unterteilen: erstens werden sehr kurze Delayeinstellungen (unter 30 Millisekunden) verwendet um die frühen Reflektionen des Halls sparsamer zu berechnen und den Klang somit natürlicher wirken

---

<sup>63</sup> Vgl. Oswinski S.84 und Sandmann S.35f

<sup>64</sup> Vgl. Oswinski S.85f und Sandmann S.35f

<sup>65</sup> Vgl. Sandmann S.81ff

und interessanter werden zu lassen (sog. *Automatic Double Tracking*)<sup>66</sup> – ein Prozess, der allerdings im Dunklen vor sich geht und der vom Hörer normalerweise nicht als Effekt wahrgenommen wird. Zweitens aber werden mit Delaygeräten genau jene Echos bewirkt, die für manche bereits stilbildend für insbesondere weniger informationsreiche Spielarten elektronischer Popmusik geworden sind. Aber auch im Drum & Bass spielen Delays eine hervorragende Rolle, und man findet kaum eine Nummer wo nicht zumindest an ein, zwei Stellen ein bisschen Delay verwendet wird. Als Beispiele, wenn solche nötig sein sollten, seien vielleicht die "Vocals" (oder das seltsam an Stöhnen erinnernde "Oooh") und teilweise auch die gesampelte Trompete des Klimaxes der sich nicht unpräzise *Intelligent* nennenden aber lediglich *Lounge* bewirkenden Bewegung innerhalb des Drum & Bass Mitte der neunziger Jahre, *Pulp Fiction* von Alex Reece (Metalheadz, 1995) sowie – auf der anderen Seite des Spektrums – die Behandlung insbesondere der Vocals im dies zwar nicht für sich reklamierenden, aber deutlich intelligenteren *You Don't Know* von Dillinja (Logic Productions, 1994) als frühe Beispiele genannt; weiters besonders Photeks Meisterwerk *Ni Ten Ichi-Ryu* (Science, 1996), eine auch in manch anderer Hinsicht epochemachende Komposition, sowie *The Feed* vom Phace-Album *Psycho* (Subtitles, 2007), ein nicht minder epochaler Track – auch wenn die beiden letztgenannten das Echo am konsequentesten in den Intros der Stücke verwenden (bei *The Feed* mit einem periodischen Panning-Effekt gekoppelt) und es später zumindest in dieser vordergründigen Form nicht mehr vorkommt. Auch Black Sun Empire seien an dieser Stelle als große Profiteure des Delaygerätes genannt, was man unter anderem an einer ihrer Kollaborationen mit ihren Landsleuten Noisia, *Infusion* (Vision, 2008) hören kann.

Man muss allerdings bemerken dass auch hier im Zuge der Verbesserung sowohl der Technik als auch des Umgangs mit ihr ein Rückgang der Häufigkeit des Delayeinsatzes zu verzeichnen ist, zumal mit moderner Sequenzersoftware Echoeffekte ebenso bewerkstelligt werden können, nur eben kontrollierter.<sup>67</sup> So erinnert die sechzehn Takte lang in Viertelquintolen fortschreitende Wiederholung des "to" als letztem Wort der Textzeile "I find it hard to" von Noisias *My World* (Vision, 2010) zwar an ein Delay, der Dynamikverlauf ist allerdings nicht von der typischen Linearität des Echos geprägt sondern fällt in den letzten zwei Takten rapide ab. Es könnte sich natürlich trotzdem um ein Delay mit automatisierter Feedbackeinstellung handeln oder auch ein Endlosdelay (also mit einem Feedback von 100%) sein und die Lautstärkekurve folglich mit einer

---

<sup>66</sup> Vgl. Sandmann S.91

<sup>67</sup> Vgl. Sandmann S.93

Automation des Kanalfader angepasst – wie dem auch sei (und man wird es nie erfahren), es mag uns jedenfalls als Zeichen für die elaboriertere Verwendung delayähnlicher Effekte gelten.

Die nächste Gruppe der Effekte führt uns in die Gefilde der bereits den Klang an sich verändernden, zunächst noch mit sich selbst als Ausgangsmaterial: Chorus, Flanger und Phaser. Die Wirkungen dieser Effekte beruhen allesamt auf Phasenauslöschung, einem früher über einfache Mehrfachaufnahme erzeugten Phänomen: um z.B. einem Gesangspart mehr Fülle zu verleihen ließ man den Sänger entsprechenden Teil einfach noch einmal einsingen und legte beide Spuren dann einfach zusammen (sog. *Double Tracking*)<sup>68</sup>. Dabei kam es zu Überlagerungen und Auslöschungen die den Klang voller klingen ließen (besonders gut zu hören auf frühen Deep Purple Aufnahmen wie z.B. dem Album *In Rock* von 1970).

Der *Chorus* heißt vermutlich so, weil er versucht, den Klang des unisono-Zusammenspiels mehrerer Musiker zu simulieren. Es dürfte sich dabei jedoch um ein Laienorchester handeln, denn jedes erzeugte Signal wird individuell zwischen 20 und 40 Millisekunden verzögert und zusätzlich leicht verstimmt sowie durch einen LFO in der Lautstärke moduliert (alle Parameter wie immer frei einstellbar).<sup>69</sup> Die Resultate mit dem Chorus liegen je nach Anwendung zwischen warm und schwammig, breit und breiig.

Der Flanger addiert eine zwischen einer und acht Millisekunden verzögerte Kopie dem Originalsignal, wobei die Zeit der Verzögerung von einem LFO mit veränderlicher Frequenz und Wellenform gesteuert und damit variabel ist. Dadurch entstehen Phasenverschiebungen, welche wiederum in Auslöschungen bestimmter Frequenzen resultieren – man spricht hier auch vom Kammfiltereffekt.<sup>70</sup>

Der Gebrauch von Chorus und Flanger im Drum & Bass ist schwerlich zu beurteilen: insbesondere die Bässe der Zeit zwischen 1995 und etwa 1998, als das Gros der Produzenten anfang, Bässe zu verzerren, klingen wie mit einem Chorus oder Flanger bearbeitet. In Wahrheit aber handelt es sich dabei um eine spezielle Methode der Herstellung des Basssounds, dem sogenannten *Reese*: Man nimmt dazu eine Reihe von Oszillatoren und verstimmt sie alle ein wenig gegeneinander (eine Art vielfaches

---

<sup>68</sup> Vgl. Sandmann S.91 u. S.95

<sup>69</sup> Vgl. Sandmann S.96f

<sup>70</sup> Vgl. Sandmann S.97

simultanes Double Tracking). Die bei der Zusammenfügung des Klanges entstehenden Reibungen und Auslöschungen klingen nun freilich nach den soeben erwähnten Effekten, zumal sie nicht anders funktionieren – trotzdem würden wir keines der beiden Geräte bei der Geburt des Klanges vorfinden. Diese Methode geht auf einen der Pioniere des Detroit Techno, Kevin Saunderson, zurück, der sie erstmals 1988 auf dem Track *Just Want Another Chance* (Incognito Records, 1988) anwandte. Der damals von Saunderson verwendete Künstlername, Reese Project (oder einfach nur Reese), wurde zum Namensgeber für den Basssound - Just-Want-Another-Chance-Bass wäre auch etwas sperrig gewesen. Wiederentdeckt und zur Verwendung im Drum & Bass für würdig befunden wurde er 1995 vom koinzidentiell ähnlich heißen Alex Reece mit dessen Stück *Pulp Fiction* (Metalheadz, 1995), das vermutlich nicht zuletzt deshalb als Single of the Year bei den *Hardcore Awards* ausgezeichnet wurde.<sup>71</sup> Der Reese etablierte sich schnell als einer der Standardbässe und findet als Rezept zur Klangformung bis heute Verwendung, wiewohl der Begriff alleine eine gewisse Verselbstständigung im Sinne von "Basssound, dessen Obertonspektrum im Zeitverlauf bewegt ist" durchgemacht hat. So berichten die vielzitierten Noisia beispielsweise:

nik and martijn recorded a reese that was actually an arp on a drum kit preset on the korg n5, so it was basically a bunch of drum sounds being played in succession rapidly and recorded into the pc way too loud.<sup>72</sup>

Und weiters über die Klangformung:

some of the reeses are saws [d.h. auf Sägezahnwellen basierend – Anm. d. V.] yes, some [of] them aren't, some are recorded things, but most are based on synth base sounds, which can be anything essentially but do usually have a good spread of frequencies...<sup>73</sup>

Dennoch hat auch der "klassische" Reese lange seinen Platz im Instrumentarium behalten, so basieren z.B. noch fast die Gesamtheit der Bässe des 2004er Albums *Driving Insane* von Black Sun Empire (Black Sun Empire, 2004) auf klassischen, sägezahnbasierten und vermutlich mit einem Clavia Nord Modular<sup>74</sup> (also

---

<sup>71</sup> James S.77

<sup>72</sup> DOA Q&A Session 1: Noisia AKA Drifter. URL:  
<http://www.dogsonacid.com/showthread.php?threadid=298904> (7.12.2011)

<sup>73</sup> DOA Q&A Session 1: Noisia AKA Drifter. URL:  
<http://www.dogsonacid.com/showthread.php?t=298904&page=9> (7.12.2011)

<sup>74</sup> Vgl. *Planet DnB* Interview mit Black Sun Empire. URL:  
<http://www.planetdnb.com/component/pmedia/?id=2853> (5.8.2011)

hardwarebasierend) gemachten und durch ihre Länge auch deutlich als solche erkennbaren Reeses. Die Art der Traktierung des Basses auf z.B. *Arrakis* (Black Sun Empire, 2004) steht damit in direkter Nachfolge derjenigen des Bad Company Tracks *Nitrous* vom vielgepriesenen 2000er Debutalbum *Inside The Machine* (BC Recordings, 2010); auch lassen sich an diesem Vergleich zum einen die Fortschritte in der Reinheit der Produktion feststellen (wiewohl *Driving Insane*, betrachte man allein diesen Parameter, kaum mehr heutigen Standards genügen kann), zum anderen aber besonders die immer weiter fortschreitende Veränderung des Basses in der ersten Hälfte der nuller Jahre hin zu einem betont dunklen, verstörenden, ja bösen Organismus. Darüber aber wird noch zu sprechen sein.

Der Phaser schließlich ähnelt dem Flanger, bedient sich allerdings etwas längerer Verzögerungszeiten von 5 bis 10 Millisekunden und verzichtet auf Feedback. Das Effektsignal wird durch eine Reihe von Allpassfiltern geschickt welche die Phase drehen, was bei Wiederzusammenführung mit dem Originalsignal zu Phasenauslöschungen führt.<sup>75</sup> Der typische Phasing-Effekt entsteht schließlich durch Modulation der Phasenverschiebung mit einem LFO. Der Phaser ist ein im Drum & Bass scheinbar seltener Effekt, durch seine große Bekanntheit und insbesondere die Vorhersehbarkeit der damit bewirkten Klangmodulation finden wir ihn – wenn überhaupt – vielleicht in einem kurzen Break oder ganz leicht über eine Fläche oder einer Appregiator-Linie ausgebreitet, jedoch nie im Vordergrund der Aufmerksamkeit.

Die nächste Gruppe der Effekte ist die der Verzerrer und geht auf das Übersteuern von Gitarrenverstärkern zurück. Dieser Sound etablierte sich recht bald und ohne die verzerrte Gitarre wäre wohl die gesamte Rockmusik undenkbar. Technisch kommt es bei der analogen Verzerrung zu einer Abschneidung der Kurvenform des Signals, damit zu Kompression und Beschneidung der hohen Frequenzen. Digitale Verzerrung wird als Clipping bezeichnet, klingt fürchterlich und wird im Regelfall vermieden,<sup>76</sup> womit nur die analoge Form als musikalisch einsetzbares Mittel über bleibt. Terminologisch werden die alten Verzerrer-Sounds übrigens als *Fuzz* bezeichnet (das populärste Beispiel ist hierbei

---

<sup>75</sup> Vgl. Sandmann S.97

<sup>76</sup> Vgl. Sandmann S.123ff

*Satisfaction* von den Rolling Stones (Decca, 1965)), leichte bis mittlere Verzerrungen als *Overdrive* und starke als *Distortion*.<sup>77</sup>

Da die Berechnung von Verzerrung damit sie ein zufriedenstellendes Resultat liefert recht aufwendig ist, wird entweder auf externe Hardware zurückgegriffen, auf rechenintensive Plug-Ins wie den *Wave Arts Tube Saturator* (der nicht unerheblich den Sound aus z.B. dem Hause Neosignal bestimmt), oder es werden andere Wege gesucht um den Klang dreckiger zu machen. Verzernte Basssounds sind dabei in der Geschichte der Popmusik ein relatives Novum, Einbrodt und Pape weisen in ihrer Studie über die Entwicklung des Sounds in der Rockmusik gar nur auf einen einzigen stark verzerrten Basssound hin, bei *Think for yourself* von den Beatles<sup>78</sup> (Parlophone / Capitol, 1965). Betreffender Sound ist allerdings kaum mit den verzerrten Bässen des Neurofunk zu vergleichen, und wir können damit den in der Popmusikforschung unüblichen Fall konstatieren, dass die Beatles darin keine Vorreiter für irgendetwas waren. Minimal verzerrte Bässe finden sich übrigens zuhauf in der Geschichte der Rockmusik.<sup>79</sup>

Die Geschichte des verzerrten Basses im Drum & Bass wiederum ist eine relativ lange und beginnt mit dem Track, der auch gleich Pate für das ganze Genre des Techstep stand: *Mutant Jazz Revisited* von DJ Trace (Emotif, 1996), ein Remix der *Intelligent Drum & Bass* Nummer *Mutant Jazz* von T-Power und MK Ultra (SOUR, 1994).<sup>80</sup> Dieser Track explorierte sowohl in seinem Sound als auch seiner nach klassischen Maßstäben nicht eben schönen Melodik das erste Mal jene düsteren Klangwelten, deren weitere Erforschung sich alle folgenden Jünger des Techstep und später des Neurofunk auf die Fahnen geschrieben hatten (und haben); das erste Mal konnte man nämlich mit Martin James feststellen: „The killer feature was the bassline.“<sup>81</sup>

Natürlich wurde der Bass auch davor als bestimmendes Element wahrgenommen, aber selbst Nummern wie das gewiss gemäß nach seiner Wirkung benannte *Brutal Bass* von Dillinja (Metalheadz, 1995) mögen eine enorme Wucht und Fülle der Frequenzen des unteren Endes gehabt haben; bis in das innerste Sanktum des Sounds konnten sie nicht vordringen. Verzerrung eröffnete demgemäß eine neue Dimension des Ausdrucks. Es scheint fast so als hätte sich eine vom Metal kommende Emotion, die ja in diesem Genre

---

<sup>77</sup> Einbrodt, Uli / Pape, Winfried: *Die Entwicklung des Sounds in der Rockmusik*. In *ASPM - Beiträge zur Populärmusikforschung* Bd.5/6. URL: <http://aspm.ni.lo-net2.de/info/publikationen.html> (9.11.2011) S.117

<sup>78</sup> Einbrodt / Pape S.120

<sup>79</sup> Ebd.

<sup>80</sup> Vgl. James S.104; Shapiro, Peter: *Drum 'n' bass. The Rough Guide*. S.222 sowie Reynolds *Energy Flash*. S.357ff

<sup>81</sup> James S.100

ihren Ausdruck immer über teils extreme Verzerrung fand aber aufgrund der melodisch-harmonischen Anlage sich vorwiegend in Dissonanz und Lautstärke im falschen Frequenzspektrum verlor, mit den Mitteln der Erzeugung körperlich wirkender Musik, Bass und Lautstärke, vereinigt.

Die letzten Effekte, die wir in unsere mittlerweile recht beträchtliche Liste des Instrumentariums aufnehmen, sind der Exciter, der Enhancer, der Bitcrusher und – aus nostalgischen Gründen und zur historisch schönen Abrundung – der Vocoder. Natürlich gibt es weit mehr Effekte auf der Welt (Leslie, Wah-Wah, Rectifier, Expander, Pitch-Shifter, Octaver, Harmonizer, etc.) als die angeführten, der Rest ist aber – soweit wir dies beurteilen können – bei weitem nicht so gebräuchlich wie die angeführten.<sup>82</sup>

Der Exciter ist ein gefährlicher Zeitgenosse, denn er fügt einem bestehenden Klang Obertöne hinzu und sorgt so für eine größere Lautheit ohne wirklich größere Amplitude. Damit zählt er wie der Enhancer zur Gruppe der Psychoakustik-Prozessoren. Verwendung findet er um Sounds klarer und frischer klingen zu lassen (z.B. flach und unaufregend klingende Becken aus dem Drumcomputer).<sup>83</sup> Außerdem wird damit bewirkt dass auch tiefe Bässe auf kleinen und schlechten Lautsprechern, deren Frequenzspektrum sie niemals wiedergeben könnte, gut zu hören sind: dazu bedient man sich des als Residuumhören bekannten psychoakustischen Phänomens, bei dem das Ohr / das Gehirn den Grundton anhand der Obertöne berechnet und effektiv zu hören vermeint – auch wenn dieser gar nicht da ist. Wenn beispielsweise der tiefste wahrgenommene Ton 80 Hz hat, der nächste Oberton des Klanges aber bei 120 Hz anstatt bei 160 Hz liegt so erkennt das Gehirn diese Irregularität und *hört* einen 40 Hz Grundton, der überhaupt nicht vorhanden sein muss.<sup>84</sup> Inwieweit dieser über einen Exciter bewerkstelligte Effekt im Drum & Bass verbreitet ist, darüber kann nur gemutmaßt werden, es läge aber in einer ohnehin um den Bass orientierten Musik nicht sonderlich nahe, diesen der Einbildung zu überlassen, zumal damit ja auch die so wichtige körperliche Wahrnehmung verloren ginge.

---

<sup>82</sup> Natürlich geht es in der Musik um Innovation im Sound, und es ist schon möglich, dass der nächste Bass, den die Welt als Geniestreich feiert, mittels einer Talk-Box (einem Gitarreneffektgerät, bei dem der Schall der Gitarre über einen Schlauch in den Mundraum des Musikers geführt wird, wo er wiederum geformt werden kann und schließlich über ein Mikro abgenommen wird – Bon Jovi haben diesem Effekt mit ihrer Single *It's My Life* (Mercury, 2000) zu einiger Bekanntheit verholfen) gemacht wird – trotzdem würde es sich dabei aber wohl um ein singuläres Event handeln und die Talk-Box darüber nicht notwendig den Einzug in jedes Studio finden.

<sup>83</sup> Vgl. Sandmann S.115ff

<sup>84</sup> Vgl. Sandmann S.121f

Der Enhancer funktioniert eigentlich gleich wie der Exciter, nur mit dem Unterschied, dass er nur Obertöne anhebt, die bereits vorhanden sind, also keine neuen hinzudichtet.<sup>85</sup> Beide sind, wie gesagt, überaus subtile Effekte, deren Einsatz einiges Feingefühl erfordert.

Der Bitcrusher ist wieder ein sehr ostentativ benannter Geselle, der die digitale Auflösung des Klanges nach unten schraubt: aus den 16 Bit einer CD-Aufnahme (oder 24, 32 oder 48, je nach Arbeitsplattform und Einstellung, während der Produktion) können so ohne weiteres 8, 4 oder auch nur eines gemacht werden. Auch kann man parallel dazu bei einigen Geräten die Abtastrate (CD-Standard sind 44,1 kHz) verändern. Das Resultat ist eine eckigere Auflösung des Klanges, was wiederum in Verzerrungen und der Bildung neuer Obertöne resultiert. Da digitale Verzerrungen – wie wir im Abschnitt über Verzerrer bereits erwähnten – schnell fürchterlich klingen, ist beim Einsatz des Bitcrushers auf Behutsamkeit zu achten. Sein Einsatz ist daher für perkussive Geräusche prädestinierter als für länger klingende akustische Ereignisse, dementsprechend bietet z.B. der Native Instruments *Battery 3* Drumcomputer in seiner Effektsektion einen solchen an, der neben der Abtastratenregelung auch über einen Regler zur Hinzufügung weißen Rauschens bietet.

Den Abschluss unserer Effektselektion bildet schließlich der sagenumwobene Vocoder, der seit den Achtzigern durch Kraftwerk und Herbie Hancock weithin bekannt geworden ist und in neuerer Zeit durch z.B. Daft Punk (*Around the World*, Virgin, 1997) oder Lützenkirchens selbstreflexiven Szenehit *Drei Tage Wach* (Polydor, 2008) in der Mainstreampopmusik präsent war. Die weltweit ersten zwei Vocoder standen zur Zeit des Zweiten Weltkrieges im Büro des amerikanischen Präsidenten und britischen Premierministers und dienten der verschlüsselten Übermittlung von Sprache mittels analoger Steuerspannungen<sup>86</sup> (ob Roosevelt und Churchill dazu repetitive, basslastige Musik hörten ist nicht bekannt). Die Grundlage des Vocoder sind die für gesprochene Vokale charakteristischen Frequenzen: ein A hat stets eine Amplitude bei 1 kHz, bei einem E sind stets 500 Hz und 2,5 kHz ausgeprägt, beim I sind es 300 Hz und 3,5 kHz, beim O 500 Hz und beim U 250 Hz.<sup>87</sup> Der Vokoder nimmt nun die Sprache, analysiert sie nach deren Frequenzverlauf und baut sie aus einer Reihe von Filterbänken synthetisch nach.<sup>88</sup>

Nichts im Bereich der elektronischen Musik wirkt so nostalgisch und anachronistisch wie der Einsatz eines Vocoder, entsprechend wird er auch nur als Reminiszenz eingesetzt, so

---

<sup>85</sup> Vgl. Sandmann S.115f

<sup>86</sup> Vgl. Sandmann S.133

<sup>87</sup> Sandmann S.134

<sup>88</sup> Vgl. Sandmann S.135ff

z.B. lassen Neosignal (Phace und/oder Misanthrop) ihre raren Mixes und Podcasts gerne von Vocoderstimmen ankündigen, was aber umso weniger verwundert als sie als Deutsche erstens in näherer Verwandtschaft zu Kraftwerk stehen (was ihnen und uns in einer Zeit mit Internet und Schengen wohl herzlich egal ist), zweitens sie aber diese Verwandtschaft durch Zitate auch herzustellen suchen – so finden wir auf der Podcast-Version (*Neosignal Podcast Volume 002*) der Phace Nummer *Basic Memory* (Neosignal, 2011) das mit dem Beat einsetzende Sprachsample "Music" um die beiden Worte "non stop" ergänzt: damit aber wird die ganze Phrase zur Catchphrase der Kraftwerk Nummer *Musique non stop* (Kling Klang / EMI, 1986) und gleichzeitig des ebenfalls von Kraftwerk produzierten Jingles der MTV Show *Music Non Stop* Anfang der neunziger Jahre. Auf der fertigen, veröffentlichten Version ist dieses Zitat freilich nicht mehr zu hören.

Damit schließt sich unser Exkurs über Klangbearbeitungsmöglichkeiten im Studio, wiewohl noch der Filter und der Equalizer zu nennen wären: ersteren haben wir ja bereits im Kapitel über Synthesizer kennengelernt, und nicht anders steht er auch im Studio zu Verfügung. Ein Equalizer schließlich bietet die Möglichkeit, bestimmte Frequenzen anzuheben oder abzusenken, und wird v.a. verwendet um Frequenzfreiräume für andere Instrumente / Klänge zu schaffen. Brian Eno hebt ihn in seinem Vortrag *The Studio as Compositional Tool* besonders hervor:

There's also equalization – a device by which you can create a timbral change in an instrument, which in rock music is especially important, because many different rock records, in my opinion, are predicated not on a structure, or a melodic line, or a rhythm, but on a sound; this is why studios and producers keep putting their names on records, because they have a lot to do with that aspect of the work.<sup>89</sup>

Da dieser Vortrag 1979 gehalten wurde kann er sich in puncto Sound nur auf Rockmusik beziehen, die ja bekanntermaßen – Authentizitätsgehebe hin oder her – den auf dem Gebiete der Popmusik ersten richtig artifiziellen Gebrauch des Studios machte (wenngleich die unmöglichen Klanglandschaften stets plausibel zu klingen hatten: zehn Gitarren auf einer Aufnahme zu hören mag unrealistisch anmuten wenn die Band nur einen Gitarristen hat, es ist aber nicht per se unmöglich). Es spricht aber jedenfalls den nächsten großen Punkt auf unserer Agenda an: die Verschiebung der Gewichtung von melodisch-harmonischen Parametern auf Sound und Rhythmus.

---

<sup>89</sup> Eno, Brian: *The Studio As Compositional Tool*. In *Downbeat*, 1979.

URL: [http://music.hyperreal.org/artists/brian\\_eno/interviews/downbeat79.htm](http://music.hyperreal.org/artists/brian_eno/interviews/downbeat79.htm) (14.11.2011)

## ● Sound im Vordergrund

Mit der Möglichkeit zur Manipulation der klanglichen Eigenschaften von Instrumenten und Singstimme verschob sich der Schwerpunkt des Musizierens allmählich von seinen notierbaren Parametern wie Tonhöhe, Dynamik und formalem Ablauf sowie den melodischen und harmonischen Aspekten, auf die reproduzierbaren Details des klanglichen Ausdrucks. Sound wurde damit zu zentralen ästhetischen Kategorie.<sup>90</sup> (Peter Wicke)

[...] der Begriff "Sound" [avancierte] in der Populärmusik zum zentralen, strukturellen und ästhetischen Kriterium des Musizierens. Damit ist nicht nur der Klang eines Instruments gemeint, sondern auch die "Gesamtheit aller die sinnliche Qualität von Musik bestimmenden Faktoren"<sup>91</sup>

(Ziegenrucker/Wicke, Sachlexikon Populärmusik, 1987, S. 368).

In *Rhythm and Noise*, Gracyk points out that our memory of chromatics (timbre/texture in sound, colour in painting) fades faster than our memory of pitch and line. Similarly, timbre and space can not be notated on a score. Yet it's these amnesiac, ineffable, untranscribable elements in the music that are the most bliss-rich.<sup>92</sup> (Reynolds)

Nicht der Beat entscheidet, sondern mit welchem Sound er geschlagen oder erzeugt wird.<sup>93</sup> (Diederichsen)

Die notwendige Folge der Verlagerung der Musikproduktion aus den Kellerproberäumen in die Studios, die vermehrte Fokussierung auf den Klang als neuerdings wichtigsten Parameter, ist durch mehrere Faktoren zu Stande gekommen: Zum einen natürlich dem technologischen Fortschritt, der das Studio überhaupt erst ermöglichte. Eno bietet uns hier einen treffenden Vergleich an:

It puts the composer in the identical position of the painter – he's working directly with the material, working directly onto a substance, and he always retains the options to chop and change, to paint a bit out, add a piece, etc.<sup>94</sup>

Damit geht schließlich die Erkenntnis einher, dass das Resultat nicht mehr Abbild der Realität (wie noch in den Anfangstagen der Aufnahme oder auch bei generell als unmanipuliertes Abbild gedachten Aufnahmen von Jazz oder klassischer Musik) sondern

---

<sup>90</sup> Wicke S.73

<sup>91</sup> Zit. nach Pfeiler, Heide: "Zwischen Bits und Brummton". *Zum Wandel der Musiktechnologie in der Populärmusik*. In: *ASPM - Beiträge zur Populärmusikforschung Bd.12*.

URL: <http://aspm.ni.lo-net2.de/info/publikationen.html> (9.11.2011) S.38

<sup>92</sup> Reynolds: *Energy Flash*. S.378

<sup>93</sup> Diederichsen, Diederich: *Eigenblutdoping*. S.243

<sup>94</sup> Eno A.a.O.

eine Realität für sich geworden ist. Damit aber ist der Produzent dem Rezipienten konsequenterweise in jeder Sekunde der Musik völlige Rechenschaft schuldig, zumal er zu jedem Zeitpunkt die vollkommene Kontrolle darüber hat und außerdem nicht auf eine Verwirklichung nach den Blaupausen der Aufnahme hoffen kann, wie dies z.B. in der Rockmusik vor sich geht, wo das Versprechen der Aufnahme üblicherweise im Konzert eingelöst wird. Fällt die Abstraktion, die die Aufnahme genauso wie der Notentext zur Aufführung darstellt, weg, wie dies bei aller rein im Studio verfertigten Musik der Fall ist, so muss der Sound seine Position als gleichberechtigt unter den restlichen Parametern einer Komposition einnehmen.

Denn Sound kann das Eigentliche an Pop-Musik sein, besonders bei Kindern und Katzen. Es ist das direkteste, möglicherweise kitzligste und kniffligste Element, der Rattenfängeraspekt. Und ein Idiot, der darauf besteht, daß nur die unschuldig-zufälligen und charmant aus dem Mangel geborenen Sound-Effekte der frühen Jahre das zu leisten vermögen, was die Kinder dann schließlich dem Establishment entreißt.<sup>95</sup> (Diederichsen)

Damit ist eine weitere interessante Entwicklung eingeleitet, in der sich durch die Lösung der Aufnahme vom Abbild der Realität und Hinwendung derselben zum eigentlichen Kunstobjekt die Anschauung des Trägermediums radikal ändert. Anders gesagt: Ist eine Mahlersche Symphonie auf CD gebannt, so ist sie Abbild der Aufführung, die CD damit nur eine Art Fotokopie der akustischen Wirklichkeit. In völligem Gegensatz dazu existiert elektronische Musik nur in dieser Form (ob als CD, Schallplatte oder MP3 ist dabei letztendlich egal). Wer sich z.B. die CD *From Deep Space* (Neosignal, 2010) ins Regal stellt, tut dies in dem Wissen, dass es sich dabei um das Abbild der Vorgänge in den Computern von Phace und Misanthrop handelt. Damit ist diese Musik originär in ihrer fertigen Form und existiert in keiner anderen. Sarah Thornton bringt diese Überlegungen mit denen Walter Benjamins und seinem Begriff der *Aura* in Verbindung: „[T]he record shifted from being a secondary or derivative form to a primary, original one.“<sup>96</sup>

Um sich allerdings außermusikalisch von anderen abzuheben bedarf es mehr als Studio-Originalität, zumal Schallplatten, CDs und immaterielle Speichermedien wie MP3s mit geringem Aufwand millionenfach produziert und kopiert werden können. „Degrees of aura

---

<sup>95</sup> Diederichsen: *Sexbeat*. S.135

<sup>96</sup> Thornton, Sarah: *Club Cultures. Music, Media and Subcultural Capital*. S.27

came to be attributed to *new, exclusive and rare* records.“<sup>97</sup> fährt Thornton in ihrer Analyse fort.

Und so traten im Sammlerbereich an die Stelle der artifiziellen Unikate die Importe der japanischen Version des Albums mit Bonustrack, die Restbestände der fehlerhaften ersten Pressung, die auf tausend Stück weltweit limitierte Sonderedition und all die anderen Ausdrücke sowohl kapitalistischer Spitzfindigkeit als auch menschlicher (und interessanterweise v.a. männlicher<sup>98</sup>) Eigenheiten. Dort wo die Aufführung von voraufgenommener Musik im Vordergrund steht, in einem Club beispielsweise, wird die Besonderheit durch Neuheit und Exklusivität evoziert. (Tobias Rapp spricht in diesem Zusammenhang auch von der Aura des Ortes, den beispielsweise eine in Detroit produzierte Platte in Europa hat;<sup>99</sup> ein durch Überangebot und Internet mittlerweile wohl nivellierter akustischer Sehnsuchtsfetischismus.) Dieses wird durch eine strikte Politik der Weitergabe von neuem und noch unveröffentlichtem Material lediglich an ausgesuchte DJs und zuweilen durch das Auflegen zumeist eigenen Materials, welches allerdings niemals veröffentlicht wird (und somit höchstens als Bootleg irgendwo im Internet kursiert), erreicht. Mehr zu diesem Punkt findet sich weiter unten, wo auch der damit verbundene Begriff der 'dub plates' unter die Lupe genommen wird.

Sound als wichtiger Aspekt von Musik ist ja eigentlich nichts neues, insbesondere das späte 19. und beginnende 20. Jahrhundert waren bereits mit der Suche nach neuen Klangfarben durch immer feinere Instrumentation beschäftigt, wenn nicht gar radikale Alternativen wie oben erwähnte Geräuschkultivierungsintentionen von Luigi Russolo postuliert wurden. Schönbergs Klangfarbenmelodie bezeugt die Suche nach neuen Ausdrucksformen im Klang selbst ebenso wie der Erfolg des Boléros von Ravel (UA 1928) beweist, dass auch das Publikum nach neuen Sounds dürstete. Der Boléro kann uns als vielleicht zukunftsweisendstes Stück gelten, denn er gestattet die Erforschung des Innenlebens des Klanges durch eine so simple wie überzeugende Methode: den Vergleich. Dem Zuhörer wird im Boléro das vielleicht erste Mal im sog. Hochkulturellen Bereich überzeugend die Gelegenheit gegeben, dieselbe, fassbare und trotzdem nicht plumpe Melodie in unterschiedlichen Klangfarben zu hören. Sogar der simple Grundrhythmus scheint 70 Jahre in die Zukunft weisen zu wollen: Ravels Komposition ist ohne Zweifel der

---

<sup>97</sup> Thornton S.27f

<sup>98</sup> Vgl. Reynolds: *Retromania*. S.100ff

<sup>99</sup> Rapp, Tobias: *Lost and Sound. Berlin, Techno und der Easyjet*. S.189

*Acid Track* der klassischen Musik. Allerdings blieb es dabei bei einem singulären Event und es entwickelte sich keine ästhetische Bewegung daraus.

Die Wiederholung in einer anderen Form kam dann mit der *Musique concrète* wieder:

Ein [...] Verfahren zur Reduzierung außermusikalischer Assoziationen bestand in der Verwendung von sogenannten geschlossenen Rillen. Wie später mit Bandschleifen ließen sich mit Hilfe dieser geschlossenen Rillen auf Schallplatten einzelne akustische Fragmente beliebig oft wiederholen und gegenseitig überlagern. Schaeffer war vor allem von den "enormen" Wirkungen dieser Methode begeistert, "die sich der Logik jeder bekannten musikalischen 'Klangrede' radikal entgegenstellten."<sup>100</sup> (Ruschkowski)

Damit war rein technisch der Loop geboren, die –zumindest aus heutiger Sicht – Form des 21. Jahrhunderts. Schaeffer aber hat den Boléro offensichtlich nie gehört, sonst wären ihm vielleicht auch andere als die bekannten musikalischen Umsetzungen eingefallen und er würde heute als Urvater des Techno dastehen.

Dabei ist der Loop keineswegs eine ganz neue Erfindung der Musik des 20. Jahrhunderts, es kann ihm auch mit biologischen anstatt ästhetischen Ansätzen nachgespürt werden, wie dies Robert Lach in seinem Buch *Das Konstruktionsprinzip der Wiederholung in Musik, Sprachen und Literatur* versucht:

Das Konstruktionsprinzip der Wiederholung in Dichtung, Sprache und Literatur ist der Ausdruck eines der menschlichen Psyche immanenten psychischen Trägheitsmomentes, das sich onto- wie phylogenetisch in sämtlichen Entwicklungsepochen deutlich bemerkbar macht [...] Denn in der Tat bestätigt auch die biologische wie psychopathologische Forschung in gleicher Weise das Vorherrschen einer derartigen Tendenz zu rhythmischer, gleichmäßiger Wiederholung einer und derselben Bewegung, Handlung, eines und desselben Äußerungs-, Denk-, Emotionsaktes, kurz: zur Wiederholung eines und desselben Erlebnisses in gleichen rhythmischen Intervallen, und damit das Vorhandensein des Momentes der Rhythmik im Ablaufe des tierischen wie menschlichen physischen wie psychischen Lebens – eines Momentes, dessen tiefstes Wesen im letzten Grunde wohl im tiefstinnerlichen Zusammenhang mit dem Rhythmus der physiologischen Funktionen der Blutzirkulation, des Herz-, Pulsschlages usw. zu suchen sein dürfte.<sup>101</sup>

Mit der Aufnahme hatte sich die eine Seite der ästhetischen Umwälzung angekündigt, wie Eno meint: „The effect of this on the composer is that he can think in terms of supplying material that would actually be too subtle for a first listening.“<sup>102</sup> Mit der Erfindung des Loops aber, oder genauer: mit seiner Zusammenführung mit dem Studio konnte sich dieser Kreis schließlich schließen, denn die Subtilität des Materials (und zwar

---

<sup>100</sup> Ruschkowski S.216f

<sup>101</sup> Zit. nach Sander, Klaus / Werner, Jan St.: *Vorgemischte Welt*. S.60f

<sup>102</sup> Eno A.a.O.

in allen relevanten musikalischen Parametern, Melodie, Harmonie, Rhythmus und Sound) konnte nicht erst beim nochmaligen Hören des Stücks sondern unmittelbar nach dem Ende der Phrase erneut auf den Zuhörer wirken, der sich somit erstmals tief in die Musik hineinbegeben konnte, anstatt ihr immer nur zu *folgen*.

Der immer wortgewaltige Simon Reynolds hat diese Möglichkeit im Techno gefunden, einem Begriff, den wir hier stellvertretend für alle elektronische repetitive Musik gelten lassen können.

Timbre-saturated, repetitive but tilted always to the *next now*, techno is an immediacy-machine, stretching time into a continuous present. Which is where the drug/technology interface comes into play. Not just because techno works well with substances like MDMA, marijuana, LSD, speed, etc., which all amplify the sensory intensity of the present moment. But because the music itself *drugs* the listener, looping consciousness then detailing it, stranding it in a nowhere/nowhen, where there is only sensation '*where now lasts longer*'.<sup>103</sup>

Dadurch ist natürlich stillschweigend auch das ästhetische Diktum ausgesprochen, dass das Innere des Loops ein ganz Besonderes zu sein habe: andere Musik weiß sich mittels Sequenzen, Fermaten, Schlagzeugsoli und ähnlichem wo notwendig aus einem Nirgendwo zu befreien – im Loop, wo alles immer wieder kehrt, darf es kein Nirgendwo geben. Das heißt jetzt allerdings nicht, dass es keine Progression im Loop gibt. Wenn Diederichsen verdutzt ist, weil "Alle wollen das es weitergeht, während der Loop das zentrale formale Modell kultureller Produktion geworden ist."<sup>104</sup> und schließlich meint: „Der Loop kennt keinen Prozess, der Loop lässt es gar nicht so weit kommen. Man kann jederzeit zusteigen, ohne etwas verpasst zu haben, und aussteigen, ohne etwas verpassen zu werden. Der Loop ist ein Raum in der Zeit.“<sup>105</sup> so müssen wir dem brillanten Populisten nahe legen, sich weniger mit den tatsächlich auch bis in die Charts durchkommenden Rudimenten der Idee zu beschäftigen, sondern sich auch die Idee an sich anzusehen: Denn die Idee aller loopbasierten Musik war von Anfang an Progression, und das einzige, was loopbasierte Musik am Leben halten kann, ist eben Progression (sonst erleidet sie mitsamt ihren Anhängern unweigerlich den Tod durch Langeweile). Wer allerdings auch behauptet, dass "Daft Punk [...] die Franzosen [waren], die das Prinzip maximaler Verdichtung in die zeitgenössische repetitive Tanzmusik einführten"<sup>106</sup> (das einzige was Daft Punk schon

---

<sup>103</sup> Reynolds: *Energy Flash* S.379

<sup>104</sup> Diederichsen: *Eigenblutdoping*. S.20f

<sup>105</sup> Ebd.

<sup>106</sup> Diederichsen: *Musikzimmer*. S.56

allein aufgrund ihrer zu späten Gründung in die Musik einführen konnten ist das Verdienen von Unsummen ohne eigenständigen ästhetischen Beitrag, eine übrigens überaus übliche Übung am Mainstreamsektor der Popmusik) argumentiert offensichtlich vordergründig chart- und massenorientierte Theorien, deren vermeintlich allgemeiner Duktus eher im Gebaren des Schreibers denn einer gesamtheitlichen, wissenschaftlichen Sichtweise zu finden ist.<sup>107</sup>

Der Loop ist – abgesehen von der Musik – die Lust am Vergleich, und diese wird befeuert durch die Lust am Finden von Unterschieden, am überrascht-werden, an der spielerischen Zerbröselung des Gefühls das man sich auskenne, ohne das einem je etwas dabei passieren kann, denn der Loop geht ja weiter. Das ist das Geheimnis seines Funktionierens: die Intensivierung des Erlebten durch Wiederholung, spannend gehalten durch Abwechslung und Überraschung, eingebettet in den Konsensus der ewigen Wiederkehr.

Soweit die theoretische Seite, denn natürlich bestehen von Genre zu Genre wie von Track zu Track beim Loop wie auch beim sonstigen Informationsgehalt riesige Unterschiede, wieweit das oben ausgesprochene Paradigma, den Hörer nicht zu langweilen, eingehalten wird.

Ein Punkt, der gerne ausgeklammert wird, ist, dass die Komposition in sich ständig wiederholenden Abschnitten die Erfindung ganz neuer Techniken und Formenlösungen vom Künstler einfordert; und auf dem großen Gebiet der erweiterten Popmusik letztlich solchen, die für den Zuhörer auch Sinn machen und nicht nur philosophisch argumentiert werden können. Schließlich muss der Loop in sich selbst bereits überzeugend sein, um überhaupt im Rad der Wiederholungen bestehen zu können. (Wir wollen an dieser Stelle dazu einladen, ein beliebiges Mozart-Thema zu loopen und experimentell auszuprobieren, wie lange man es aushält.)

Wie in jeder anderen Musik, die sich nicht unmittelbar selbst zu Grabe (auf dem Gebiet der sich ernst nehmenden Musik ungleich häufiger) trägt sondern einen Stil definiert und eine Richtung schafft, auch, hat es auch bei zeitgenössischer elektronischer Musik seine Zeit gebraucht bis man von einer Verfestigung der äußerlichen und innerlichen Parameter sprechen konnte, also z.B. ein generelles Formkonzept oder ein solches der instrumentatorischen Frequenzschichtung etabliert war. Als Zukunftsmusik trotz aller

---

<sup>107</sup> Weitere Belege und Beispiele dazu vgl. Diederichsen: *Sexbeat* S.134f

mittlerweile aufgestellten Paradigmen doch um Progression, um ein *Weiter* bemüht, ist die Zahl der wirklichen Innovatoren dennoch rückläufig, zumal die Schwierigkeiten, auf hohem Niveau experimentell zu sein, beträchtlich sind und die einfacher zu bewerkstelligenden Experimente, wie z.B. solche mit der Form, zum einen bereits von einem Heer minder begabter, ergo auf solche Simplizitäten angewiesenen Produzenten bewerkstellt worden sind; zum anderen – im Angesicht des immensen Konkurrenzdrucks alleine in sound- wie produktionstechnischer Hinsicht – wenn nicht auf klanglich ebenbürtiger Stufe stehend für den Hörer ohnehin obsolet sind. Denn letzten Endes ist es natürlich des Konsument, der sich entscheidet, was gefällt und wann er gelangweilt ist: das aber die letztere Schwelle recht hoch liegt, davon kann man sich tagtäglich überzeugen. Nichtsdestotrotz gibt es Produzenten, die um Abwechslung bemüht sind, die Schaeffers Regeln vielleicht nicht kennen aber überaus ernst nehmen und viel Zeit und Arbeit investieren, um ihre Musik interessant zu machen. DJ Fresh bringt diese Ansicht auf den Punkt, wenn er meint: „Drum & Bass is all about progression.“<sup>108</sup>

An dieser Stelle ist es kurz Zeit, dem sich aufdrängenden Vergleich mit der sog. Minimal Music anzutreten, denn auch diese bediente sich vorrangig des gletscherhaft-mäandrierenden Loops als Form, und auch ihr sagt man eine Trance-Affinität nach. Heinemann beispielsweise weist auf die oberflächlichen Gemeinsamkeiten hin:

Alle Formen der "Minimal music" etwa, Werken also, deren musikalisches Material auf einige wenige Töne oder Klangereignisse beschränkt ist, die unablässig und allenfalls mit geringfügigen Änderungen wiederholt werden, zielen nicht auf eine bewusste Rezeption konstruktiver Momente, sondern intendieren ein klangliches Kontinuum, das als Zustand wahrgenommen sein will. Techno mit seinen ultraschnellen Rhythmen und unablässigen Wiederholungen kleinster Motive sollte sich, zwei Jahrzehnte später, derselben Mittel bedienen.<sup>109</sup>

Während sich jedoch in zeitgenössischer elektronischer Musik ebenso wie dem in letzterem Punkte direkten populären Counterpart zur Minimal Music, den endlos um sich selbst kreisenden modalen Improvisationen der Woodstock-Ära, eher das Bestreben, das *Jetzt* auszudehnen und den Moment durch Wiederholung zu steigern, steht, muss man laut Ulrich Dibelius davon ausgehen, dass die Minimal Music

---

<sup>108</sup> Belle-Fortune S.199

<sup>109</sup> Heinemann S.317ff

[...] viel weniger mit Psychologie, mit verschwiegene[n] Sehnsüchten nach ungefilterter Schönheit zu tun hat; dagegen sehr viel mehr mit der positivistischen Orientierung an Modellen von Reihenformeln, Zahlenketten oder Mengentheorien, wie sie durch das Aufkommen des Computer-Zeitalters zentrale Bedeutung erlangten. Wenn dabei Emotionales eine Rolle spielt, dann ist es schlicht die Freude, aus einem begrenzten Ansatz, einer rhythmischen Zelle oder einem gebrochenen Akkord zum Beispiel, durch folgerichtiges Operieren mit einer ebenso begrenzten Zahl von Methoden zur Permutation, Verschränkung, Verschiebung oder Überlagerung eine klangliche Folge von verhältnismäßig großer zeitlicher Ausdehnung zu entwickeln, die das gleiche oder fast gleiche Material in einem Prozeß sich quasi selbst regulierender, kaum merklicher Veränderung bringt.<sup>110</sup>

Der musikalische Ansatz der Minimal Music ist somit, wie wir gesehen haben, ein, bei aller Ähnlichkeit, grundverschiedener. Abgesehen von der von der Minimal Art beeinflussten der Musik zu Grunde liegenden Philosophie, d.h. prinzipiell abgesehen von dem überhaupt Vorhandensein philosophischen Überbaus, der sich ja letztlich immer nur als Klotz am Bein des Fortschritts herausgestellt hat (was in der Natur der Sache, Musik einem geistigen Konstrukt unterzuordnen, liegen könnte), sind die Techniken, mit denen manchmal verwandten Zielen zugestrebt wird, doch zu unterschiedlich. Das Paradigma der langsamen, unmerklichen Veränderung z.B. kann für zeitgenössische elektronische Musik, die ja nicht zuletzt Tanzmusik ist, nur bedingt geltend gemacht werden: Zwar ist die Progression zumeist minimal (das ästhetische Diktum des kleinstmöglichen Schrittes werden wir noch zu besprechen haben), sie ist aber nicht darum bemüht, sich zu verheimlichen, zumal die Musik – gewiss aufgrund ihrer populären Ausrichtung (und weil diejenigen, die sie machen, sie auch hören wollen) – die Langeweile scheut. Der nächste fundamentale Unterschied ist die Beschaffenheit der Musik selbst: während die populäre elektronische Spielart mit fortschreitender Meisterung der Technik immer größeren Wert auf eine organische Beschaffenheit des Klanges legt (man höre zu diesem Punkte *Claret's March* (Lifted, 2008) vom englischen Meister der organischen Bässe, Spor, und man wird sehr schnell feststellen, dass der Bass nicht einfach ein paar elektronisch generierte Wellen aus dem Synthie sind – nein, er lebt!) oder sich auf nicht ganz so hohem Niveau zumindest um Bewegung und Abwechslung bemüht, ist der Parameter Sound in der Minimal Music zunächst gar nicht präsent, und – was noch viel fataler ist – die *Konstruktion* der Stücke durch ihre immense Statik stets spürbar.

Außerdem lässt die Minimal Music einen Drum & Bass und Konsorten integralen Bestandteil gänzlich außen vor: die Dichotomie von Spannung und Entspannung. Denn die

---

<sup>110</sup> Dibelius, Ulrich: *Moderne Musik nach 1945*. S.559

ästhetische Konzeption offenbart sich im Aufbau von enormer Spannung, dem Loslösen derselben im sog. *Drop*, und dem rechtzeitig vor dem Einsetzen von Langeweile erfolgenden Wiederaufbau von Spannung, um diese dann wieder zu lösen etc. Wir sehen, dem inneren Loop der Musik korrespondiert ein äußerer der Form.<sup>111</sup>

Durchaus prominent im Gefüge der Minimal Music wurde auch die Wirkung der inneren Versenkung, der Trance-ähnlichen Zustände, wie sie Repetition auslösen kann. Auch zu diesem Punkte wollen wir Ulrich Dibelius zu Wort kommen lassen, wiewohl wir die Ahnung nicht loswerden, dass jemand, der so dicke Bücher über Neue Musik schreibt, kein wirklicher Fan der Minimalisten sein kann:

Einer in sich zirkulierenden, gleichförmigen Musik zuzuhören, schärft ja nicht gerade die Aufmerksamkeit oder das kontrollierende Interesse an den schließlich doch einmal auftretenden minimalen Veränderungen. Im Gegenteil: Jede aktive Teilnahme verwandelt sich allmählich in eine passive, in ein langsames Abheben der Wahrnehmung vom akustischen Gegenstand, ein Erschlaffen der Konzentration, bis man sich verstreuten Assoziationen oder Bildern, vagen Stimmungen überläßt und Veränderungen erst begreift, wenn es schon zu spät ist, den Weg, auf dem sie zustande kamen, zu rekonstruieren. Also verzichtet man lieber gleich ganz auf die genauere analytische Dechiffrierung und trudelt immer weiter und tiefer in ein Zwischenreich musikalisch animierter Zustandsempfindungen. Genau hier setzt nun – in leiser Verkehrung von Ursache und Wirkung – die Überbau-Fama der Minimal Music ein und preist sie als Medium spiritueller Erhebung und entindividualisierter Daseinseinsichten.<sup>112</sup>

Auch hier gibt es wieder deutliche Parallelen, die aber auf je verschiedene Weise zustande kommen: Insbesondere in der Anfangs- und Blütezeit der Raves auf dem britischen Eilande ist die Entindividualisierung des Individuums und das aufgehen in kollektiver Trance nicht nur Teil des Ganzen sondern für viele schlechthin das Kernelement. Diese Zustände aber wurden in den seltensten Fällen über die Musik (die damals durch ihre größere Simplizität, bedingt nicht nur durch schlechtere Produktionsbedingungen, freilich noch mehr Potential zur Induktion solcher Zustände hatte – d.h. dem Zuhörer durch den niedrigen Informationsgehalt und die wenige Abwechslung das Abdriften geradezu notwendig wurde) erreicht, sondern basierten beinahe ausschließlich auf der als Ecstasy bekannten chemischen Substanz MDMA (in Verbindung mit der Musik). Dass die Minimal Music diese Zustände überzeugend und gänzlich ohne äußere Einwirkungen vollbracht habe, darf bezweifelt werden. „In a survey of

---

<sup>111</sup> Die hier beschriebene Entwicklung passiert insbesondere im Mix eines DJ, ein isoliertes Lied tendiert dazu, diesen Prozess nur zweimal zu durchlaufen; auch sind die Arten der Elaboration von Spannung-Entspannung genrebedingt und historisch unterschiedlich.

<sup>112</sup> Dibelius S.568

ethnographic accounts of trance, Rouget found that music can undoubtedly predispose a subject to altered states of consciousness, but is neither ultimately nor solely responsible for such states.”<sup>113</sup> meint Scott Hutson hierzu in seinem Abriss der Spiritualität der Rave-Kultur.

Ob sich die Zuhörer der Minimal Music dementsprechend anderer Drogen bedienen, oder sich eines üblichen Verfahrens der Rezeption moderner Kunst bedienen, d.h. einfach still da saßen und so taten als ob, ist nicht näher bekannt, für unsere Untersuchung auch zum Glück irrelevant. Zu den Unterschieden zu heute aber kann man bemerken, dass – abgesehen von der nicht mehr bedingungslos von *E* (wie es der Volksmund nennt) abhängigen Kultur – der Musik eine viel schnellere Form inhärent, die insbesondere bei Drum & Bass, ein Abdriften manchmal geradezu verkompliziert, zumal zu viel Information zu schnell hintereinander auf den Hörer einprasselt; obgleich bereits hier erwähnt sei, dass Drum & Bass von Beginn an im elektronischen Tanzmusiksektor die Musik für die bewussteste Wahrnehmung war und – auch wenn das Genre im ganzen wie jedes andere starke Schlagertendenzen, d.h. eine beträchtliche Verwässerung mit approbierten Mainstreammethoden zur Erzeugung approbierter Mainstreamgefühle) aufweist – immer noch ist.

Es gibt also einige Gemeinsamkeiten mit der Minimal Music, sowohl in ihrer musikalischen Gestaltung als auch in ihren Resultaten. Trotzdem finden wir darunter keine, auf die eine tatsächlich engere Verwandtschaftsbeziehung hinweisen. Das Gemeinsame mag groß sein, das Trennende aber ist schlichtweg größer. Somit setzen wir unvermittelt unsere Reise durch die Welt der technologischen und ästhetischen Entwicklungen fort, wo uns nur noch eine fundamentale, die vielleicht fundamentalste Errungenschaft von allen abgeht: Der Sampler.

---

<sup>113</sup> Hutson, Scott R.: *Technoshamanism: Spiritual Healing in the Rave Subculture*. In: *Popular Music and Society* 23, Issue 3, 1999. S.57

### ● 3...2...1... meins! Sampling und der Rest der Welt

Sampling is strange.<sup>114</sup>

Simon Reynolds

Ein Sampler ist ein " digitaler Naturklangspeicher",<sup>115</sup> d.h. er speichert Klänge digital ab, die via Tastatur oder MIDI jederzeit wiedergegeben und selbstverständlich auch in Tonhöhe, Tondauer und Klangfarbe verändert werden können. Die Klangqualität ist dabei abhängig von der Abtastfrequenz (sog. Sampling-Rate), d.h. wie oft in der Sekunde eine digitale Probe des analogen Signals genommen wird, üblicherweise zwischen 44,1 kHz und 192 kHz (wiewohl aus speicherplatztechnischen Gründen oft weit niedrigere Samplingraten verwendet wurden), und der Auflösung, d.h. wie viele Bits zur Abbildung der genommenen Probe zur Verfügung stehen, früher 8, 12 oder 16, heute, da der Sampler vorrangig als Software Plug-In Verwendung findet, sind natürlich deutlich bessere Auflösungen bis 32 bzw. 48 Bit möglich.<sup>116</sup> Weiters ist die Abtastfrequenz für die Tonhöhenwiedergabe verantwortlich: wird ein Ton tiefer oder höher als aufgenommen abgespielt, so wird diese Veränderung über eine Änderung der Sampling-Rate bewirkt.<sup>117</sup>

Die ersten Sampler kamen als Bestandteile großer Musikcomputersysteme wie dem Fairlight CMI oder dem Synclavier Ende der siebziger Jahre auf den Markt<sup>118</sup> und waren für die meisten Musiker absolut unerschwinglich. Erst die Markteinführung des Akai S-612 (1985) mit acht (!) Sekunden Samplingzeit auf der niedrigsten Samplingfrequenz<sup>119</sup> und später des laut Martin James populärsten Samplers der Anfangszeit des Drum & Bass<sup>120</sup> Akai S-900 bzw. S-950 (mit bereits maximal 63 Sekunden Samplingzeit<sup>121</sup>) sowie des S-1000 (beide 1988<sup>122</sup>) ermöglichte es jungen, unbemittelten Musikern (und viel mehr noch solchen, die letzteres gerade nicht waren), erstmals auf das gesamte Refugium an bisher produzierten und aufgenommenen Klängen zurückzugreifen und in lehrbuchhaft-

---

<sup>114</sup> Reynolds: *Retromania*. S.311

<sup>115</sup> Enders, Bernd / Rocholl, Christoph: *Musik und neue Technologien*. In: *ASPM – Sonderband*. URL: <http://aspm.ni.lo-net2.de/info/publikationen.html> (9.11.2011) S.98

<sup>116</sup> Vgl. Ruschkowski S.349ff

<sup>117</sup> Vgl. Enders, Bernd: *Sound Sampler*. In: *Lexikon der Musikelektronik*. S.291ff

<sup>118</sup> Vgl. Ruschkowski S.360

<sup>119</sup> Vgl. Vintage Synth Explorer – Akai S-612: <http://www.vintagesynth.com/akai/s612.php> (13.12.2011)

<sup>120</sup> Vgl. James S.51

<sup>121</sup> Vgl. Vintage Synth Explorer – Akai S-900: <http://www.vintagesynth.com/akai/s900.php> (13.12.2011)

<sup>122</sup> Ebd. und Vintage Synth Explorer – Akai S-1000: <http://www.vintagesynth.com/akai/s1000.php> (13.12.2011)

postmoderner Pastiche-Manier ihre Klang-Collagen zu fabrizieren.<sup>123</sup> Damit stellt der Sampler das vielleicht kontroversiellste aller Instrumente dar, zumal damit vordergründig nur bereits Existierendes neu arrangiert wird, ohne dass dabei tatsächlich die Erschaffung von Neuem vor sich geht. Musikkochen wird damit vergleichbar mit der Ordnung eines kreativen Bibliothekars. Simon Reynolds gibt am aufschlussreichsten (und unterhaltsamsten) Aufschluss über die eine Seite einer neuen musikalischen Realität:

Recording is pretty freaky, then, if you think about it. But sampling doubles its inherent supernaturalism. Woven out looped moments that are each like portals to far-flung times and places, the sample collage creates a musical event that never happened; a mixture of time-travel and seance. Sampling involves using recordings to make new recordings; it's the musical art of ghost co-ordination and ghost arrangement.<sup>124</sup>

In a certain sense - neither literally true nor utterly metaphorical – sampling is enslavement: involuntary labour that's been alienated from its original environment and put into service in a completely different context, creating profit and prestige for another. [...] A Marxist analysis of sampling might conceivably see it as the purest form of exploiting the labour of others.<sup>125</sup>

If rock phonography uses multiple takes and overdubs to create a quasi-event, something that never 'happened', what you hear on record usually sounds *plausible* as a real-time occurrence. Sampladelia goes further: it layers and concatenates musical fragments from different eras, genres and places to create a timewarping pseudo-event, something that could never possibly have happened. Different acoustic spaces and recording 'auras' are forced into uncanny adjacency. You could call it 'deconstruction of the metaphysics of presence'; you could also call it 'magic'.<sup>126</sup>

Aber auch andere, mehr genrespezifische Untersuchungen kommen zu ähnlichen Schlussfolgerungen. Emily Ferrigno beispielsweise pflichtet in ihrer Arbeit über den Science-Fiction Einschlag im Drum & Bass Reynolds unbewusst bei:

The fact that a drum 'n' bass producer can layer a film clip from the 1990s over a drum break from the 1960s suggests that producers create a historical continuum in their music by reconstructing and recontextualizing historical documents, or re-creating history.<sup>127</sup>

---

<sup>123</sup> Hutson S.57

<sup>124</sup> Reynolds: *Retromania* S.313f

<sup>125</sup> Reynolds: *Retromania* S.314

<sup>126</sup> Reynolds: *Energy Flash* S.368

<sup>127</sup> Ferrigno, Emily D.: *The Dark Side: representing science fiction in drum 'n' bass*. In: *New Review of Film and Television Studies*. Volume 9, Issue 1, 2011. S.100

Diese ganzen Samples mussten natürlich von irgendwoher kommen, schließlich konnte nicht jeder so dreist sein wie z.B. Shut Up And Dance, die zusammen mit Vokalist Peter Bouncer 1992 von ihrer Single *Raving I'm Raving* (Shut Up And Dance Records, 1992) 50.000 Exemplare verkauften und damit Nr. 2 der britischen Charts wurden, obwohl der ganze, dreimal wiederkehrende Vokalteil, der damit nicht ganz die Hälfte des Stückes ausmacht, von Marc Cohns Vorjahrshit *Walking In Memphis* (Atlantic, 1991) gesampelt wurde, die Gesangsmelodie entlehnt und der Text angepasst (aus 'blue suede shoes' wurden folgerichtig die 'raving shoes'). Der Grund für den Erfolg lag natürlich nicht daran, dass die Menschen sich nicht von den stark an den Baywatch-Titelsong erinnernden Pianoschwällen lossagen konnten, sondern dass viele ihre eigene Haltung ausgedrückt fanden – schließlich gingen 1992 mehr Leute zu repetitiver elektronischer Musik tanzen als je zuvor (obwohl kaum jemand den eigentlich Ecstasy-kritischen Text – „but do I really feel the way I feel?“ – verstanden haben soll)<sup>128</sup>. Im Endeffekt wurden Shut Up And Dance auch von Marc Cohn geklagt und sämtliche Einnahmen aus dem Charterfolg gespendet, außerdem begann die Mechanical Copyright Protection Society (MCPS) auf dem Felde der Acid House und Hardcore Produzenten aufgrund vielfach ungeklärter Sampleverwendung Nachforschungen anzustellen.<sup>129</sup>

Die Samples mussten also anderswoher kommen, um erstens den rechtlichen Konsequenzen zu entgehen und zweitens durch Exklusivität Aufmerksamkeit und damit die Möglichkeit auf Erfolg (und vielleicht ein weiteres zeitgenössische Pendant zur *Aura*) zu schaffen. Es entwickelte sich eine eigene Kultur von Musikern, die ihre ganze Zeit mit dem Durchhören der Plattensammlung ihrer Eltern verbrachten, nur um hie und da vielleicht ein, zwei Sekunden (wenn überhaupt) brauchbares Futter für den Sampler zu finden. Oder wie Simon Reynolds erklärt:

From the late eighties onward, a crate-digger culture gradually emerged: beat prospectors in search of obscure raw material who scavenged thrift stores, yard sales and the basements of mom-and-pop record stores choked with second-hand vinyl that had become virtually valueless now that the general public had shifted to CDs. The skill of the auteur crate-digger – figures like Prince Paul, Premier, the RZA, DJ Shadow – was not just locating those secret record spots and then putting in the hours of dust-inhaling graft shifting through boxes of used and mostly useless vinyl. It was the acute sensibility that enabled them to spot a potential sample that others wouldn't notice: the briefest wisp of orchestration or minuscule rhythm guitar part that could work as a loop, that incidental moment in a jazz-funk track where the instrumentation dropped

---

<sup>128</sup> Vgl. Reynolds: *Energy Flash* S.106f

<sup>129</sup> Vgl. Belle-Fortune S.43

away and a scatter of notes became isolated that could be repurposed as the central melodic riff of a new track.<sup>130</sup>

Allerdings waren nicht alle so geduldig und penibel, und so kam es unweigerlich zu wiederholten Benutzungen ein und desselben Samples.

Certain widely used, endlessly replicated samples have been cloned into entire slave races. A good example is the 'Amen' breakbeat, a brief percussion-only passage on 'Amen My Brother', a filler instrumental tacked on the end of an LP by the gospel/R&B troupe The Winstons. What happened to the 'Amen' break reminds me of Disney's *The Sorcerer's Apprentice*, in which the wizard's minion Mickey Mouse casts a spell on a broomstick so it does his chores for him. When it gets out of control, he takes an axe to the broom, but each splinter becomes a new broom – an ungodly slave swarm dementedly fetching water and causing a flood. Likewise, the 'Amen' break proliferated into thousands upon thousands of jungle tracks based on that one drum snippet, which producers edited into endless subtly different but instantly recognisable variations on just five seconds in the life of Winstons drummer Gregory Coleman.<sup>131</sup>

Es gibt und gab bisher wohl in jeder Entwicklung einen Strang, der sie darstellt – an dem allerdings unterschiedlich stark gezogen wird. Überhaupt in der Anfangszeit einer wie auch immer gearteten Neuerung scharen sich zumeist die blindgläubigen Anhänger um sie, in der starken Vermutung, die ultimative Sache jetzt aber wirklich in Händen zu halten. Ideologisch bedenklich, nimmt sich dieser Wesenszug auf dem Gebiete der Musik meist weniger gefährlich für Leib und Leben aus. Nichtsdestotrotz gebührt dem Fanatiker auch auf dem Gebiete der Kunst zumeist das Verdienst, ganze Genres und Techniken in Verruf zu bringen. Sampling ist hierfür ein Paradebeispiel, denn in seiner Anfangszeit konnte man fast daran glauben, dass nie wieder wirklich Musik gemacht werden würde, bis nicht auch das letzte auditive Überbleibsel recycelt worden ist. Auch in der wissenschaftlichen Aufbereitung ist Sampling zumeist negativ konnotiert als im Grunde unschöpferischer Prozess. Dieses weitgefächerte Urteil aber fußt auf zweierlei Gründen: erstens Ablehnung des als Diebstahls gemeinhin diffamierten und oft darauf reduzierten Prozesses; und zweitens einfach Unwissenheit, aus der man sich aufgrund letztendlich dummer Repressalien auch nicht zu lösen versucht. Sobald das bekannte, leider abgeackerte Feld approbierter Techniken verlassen wird, steht die Wissenschaft daneben und schüttelt ungläubig den Kopf, ja wird von der Wissenschaft zur Theologie, wie Neo-Priesterin Heide Pfeiler schreckensbleich zu berichten weiß:

---

<sup>130</sup> Reynolds: *Retromania* S.321f

<sup>131</sup> Reynolds: *Retromania* S.323

In der bislang letzten, der *technischen Phase* [Pfeiler unterscheidet anhand der Studiobegebenheiten chronologisch die Phasen des "gemeinsam-kollektiven Musizierens", des „getrennt-kollektiven Musizierens", des "getrennten Einspielens" und eben die "technische Phase" – Anm. d. V.] vollzieht sich eine Verselbständigung der Musik vom Musiker und vom Musizieren. Das Kreieren von Musik aus Tönen, Klängen, Geräuschen und gesampelten Schallereignissen erfolgt am Computer. Der Musiker scheint überflüssig und durch den Programmierer ersetzbar zu sein.<sup>132</sup>

Muss man wirklich erklären, wie lächerlich und nur von Angst getrieben diese Argumente sind, wie fernab jeder Realität sie liegen? Nicht nur, dass der Musiker, nur weil er statt einer Violine eine Maus in der Hand und statt ein paar Notenzeilen eine graphische Benutzeroberfläche vor sich hat, nicht automatisch zum Programmierer wird, ja noch lange überhaupt nichts damit zu tun hat; auch macht der Computer letztlich nur, was man ihm aufträgt zu tun. Aber diese Technologiefurcht wurzelt freilich tiefer in der Ursprungszeit der aufkommenden vollständigen Elektrifizierung des Lebens. Bereits 1962 konnte man in der Zeitschrift *The Musician* die Hiobsbotschaft vernehmen: „technology can destroy music itself“.<sup>133</sup>

Die Angst, die jeder Musiker, der jahrzehntelang um die Perfektionierung der Beherrschung eines Instruments gerungen, hat, in naher Zukunft einfach nicht mehr notwendig zu sein, ist eine durchaus reale und ernst zu nehmende; ebenso die des Wissenschaftlers, der ungeachtet seiner satztechnischen Analysebefähigung und Zwölftonreihenpermutationsaufschlüsselungs-gabe eine MIDI-Spur nicht lesen kann und einen Filter nicht versteht. Sie darf uns aber trotzdem niemals als Vorwand dienen, die Zukunft zu negieren und schon die Auseinandersetzung mit der Gegenwart auszusetzen, denn damit hätte sich eine ohnehin konservierungswütige Berufsgattung – selbst konserviert.

Abgesehen von einigen Ewig-Gestrigen und der gemeinen reflexhaften Abwehrhaltung gegen alles Neue aber dürfte die ohnehin unabwendbare Technologisierung auch der Musik mittlerweile immer mehr im Verständnis angekommen sein und letzten Endes gänzlich angenommen werden. Sarah Thornton nennt dies Authentifizierung:

The ultimate end of a technology's enculturation is authentication. In other words, a musical form is authentic when it is rendered essential to subculture or integral to community. Equally, technologies are *naturalized* by

---

<sup>132</sup> Pfeiler S.45; fettgedruckt aus ästhetischen Gründen zu kursiv geändert

<sup>133</sup> Thornton S.42

enculturation. At first, new technologies seem foreign, artificial, inauthentic. Once absorbed into culture, they seem indigenous and organic.<sup>134</sup>

Zurückkehrend zu den anzusprechenden Sonnenseiten des Samplers erscheint es wichtig, die oben bereits angesprochene Trennlinie endlich zu ziehen, die Grenze zwischen samplebasierter Musik um ihrer selbst willen (die *Plunderphonics*-Werke des Kanadiers John Oswald z.B., die die Piraterie des Samplingvorgangs zum stilbildenden Sujet erheben) und

Musik, die sich des Samples mit dem Credo einer musikalischen Verarbeitung bedient.

Innerhalb letzterer bietet sich nun eine Klassifizierung anhand der Schwere des Samplingvorganges an, d.h. eine Bewertung danach, wie sehr das Gelingen des neuen Musikstückes vom Sample abhängig ist. Gesampelte Melodien im Ganzen machen es dem Künstler wohl am leichtesten, zumal er sich um den üblicherweise vordergründigsten Aspekt eines Stückes nicht mehr sorgen muss. Ist die verwendete Melodie auch noch bekannt, wie z.B. jene von Abba, die Madonna in ihren Megaseller *Hung Up* (Warner, 2005) implementierte, ist der Erfolg des Liedes beinahe gewiss, wenngleich der artifizielle Impetus gegen Null geht. Zusammengesetzte Melodien (aus bisweilen dutzenden, ja hunderten einzeln isolierten und wieder zusammengefügt Soundsamples) hingegen, wie sie uns z.B. in den frühen Amon Tobin Alben (etwa *Adventures in Foam*, *Bricolage* oder *The Bridge*) begegnen, können wir als erweiterte Form einer motivisch-thematischen Arbeit begreifen, in der die Kleinstbestandteile eben bereits in klingender Form anstatt als notiertes Abstraktum daliegen. Die Aneinanderreihung derselben obliegt aber immer noch dem Komponisten, der damit Meisterwerke schaffen oder akustische Greulichkeiten kreieren kann. Jedenfalls arbeitet der Künstler ohne das Netz des approbierten Samples. Solche Melodien sind rezeptionstechnische *tabulae rasae*, sofern das Ausgangsmaterial nicht erkannt wird (was wiederum vom musikalischen Vorwissen des Hörers abhängt, welches jedoch nur in Einzel- und Zufällen sich als ausreichend erweisen sollte). Diese Art Musik mit dem Sampler zu machen steht dem simplen *nehmen-und-einpassen* manch anderer Popproduktion geradezu diametral gegenüber: es wird definitiv etwas neues aus der mannigfaltigen Kombination alter Klangrudimente geschaffen, und die Unmöglichkeit der Nachverfolgbarkeit, woher die Samples denn eigentlich kommen, verwischt auch den Vorwurf des Diebstahls. Wenn niemand etwas vermisst, so ist wohl nichts gestohlen worden.

---

<sup>134</sup> Thornton S.29

Bei der Verwendung rhythmischer Segmente aus fremder Quelle verhält es sich ähnlich, wie wohl man nicht außer Acht lassen darf, dass es sich bei der zeitlichen Anordnung der klingenden Dinge, beim Rhythmus, um den – leider – die längste Zeit vernachlässigten Parameter der westlichen Musik handelt. Im Drum & Bass (und dessen Vorläufer Jungle), der neben dem Hip Hop Genre ohne die Verwendung von Drumsamples, sog. Breakbeats wie dem Amen-Break, nicht existieren würde, sind anfänglich beinahe ausschließlich Ausschnitte und Kombinationen verschiedener Samples (die allermeisten aus Funk-Songs aus den Jahren 1967 bis 1973<sup>135</sup>) verwendet worden, wobei die Arbeitsweise deutlich von den Limitationen des Equipments abhängt. Im Detroit Techno wie dem Acid House sind zwar ursprünglich Drumcomputer (also im Grunde Sampler mit voreingestellten Drumsounds) wie der Roland TR-808 im Einsatz, aufgrund des besonderen Breakbeat-Sounds jedoch entschieden sich die Produzenten von Jungle und Drum & Bass gegen die schwer nach Achtzigern klingenden Maschinen, vereinzelt wurde unter Umständen die Bassdrum mit einer aus der Box gedoppelt für mehr Durchsetzungskraft. Da das bloße Wiederholen derselben vielleicht 40 verwendeten Drumpatterns schnell eintönig würde und außerdem keine Variationen beinhaltet, griffen findige Produzenten zu erfinderischen Prozeduren:

'We used to use Hip Hop breaks on our tracks to create a better groove rather than just a four/four drum of a machine' explained [Rob] Playford of the techniques employed by him, Sean O'Keefe and Simon Coldbrooke for their 2 Bad Mice material, but on "Waremouse", instead of just running loops, we triggered the breaks. We'd let the loop run for one and a half beats and the re-trigger it so it sounded like we had a totally new break.<sup>136</sup> (James)

Die ersten, die anfangen die einzelnen Elemente der Breakbeats mühsam auf ihren Hardware-Samplern zu isolieren (ein Prozess, der lange in Anspruch nehmen konnte) und in der Folge selbst zu ganz neuen Rhythmen zu komponieren waren Rupert Parkes aka Photek und Source Direct. Photek berichtet über die Mühsal einer rhythmischen Herangehensweise, die laut Martin James "precision surgery" beinhaltete<sup>137</sup>:

Als ich anfang, hatte ich eine Roland W30 Keyboard mit 15 Sekunden Sample-Zeit. Ich habe alle meine Tracks mit diesen 15 Sekunden-Samples gemacht. Viele Sounds waren nur 0,4 Sekunden lang. Also spielte ich eine Platte auf Plus8 bei 45, sampelte sie auf niedrigster Frequenz und so schnell, wie ich konnte, machte

---

<sup>135</sup> Jungle Breaks. URL: <http://www.junglebreaks.co.uk/breaks.html> (14.12.2011)

<sup>136</sup> James S.51

<sup>137</sup> James S.100

dann einen Loop aus dem Sound und belegte ihn mit Effekten, um ihn lang klingen zu lassen. Dabei habe ich mühselig viel über den Umgang mit Samples gelernt.<sup>138</sup>

Die weitere technische Entwicklung brachte das Sampling auf die Software-Ebene, wo ehemals reine Sequencing-Programme wie Cubase bald auch als übersichtliche, graphische Gestaltungsebene für die in ihrer Wellenform dargestellten, frei verschiebbaren Samples wurden. Die damit von statten gegangene Arbeitserleichterung war freilich wie die plötzlich gewonnene Übersicht enorm, und machte die Hardware-Sampler vom Fundament der Musikproduktion zum nostalgisch-obsolenten Briefbeschwerer, wiewohl ihnen einige Musiker aufgrund ihrer speziellen Klangcharakteristika nachtrauerten. Damit lockerte sich freilich auch die strikte Bindung an die Breakbeats immer mehr, zumal Drumsounds auch ohne langwierige Prozeduren via kommerziellen Samplepacks in Massen zur Verfügung gestellt wurden und nicht mühsam isoliert werden mussten. Die Komposition eigener Breakbeats mit eigenen Sounds löste schließlich das alte *Procedere* fast ganz ab (von einigen Hybrid-Produktionen (Breakbeats + eigene Drums) abgesehen, von denen jedoch die wenigsten den Motor der Innovation am Laufen halten), besonders die Vertreter des relativ neuen Genres *Microfunk* mit seinen wieder minimalistischen Zügen, die dem Subbass viel Raum geben, haben sich komplett von der Verwendung altgedienter Funkbreaks losgesagt; aber auch die aktuellen Tracks der Neurofunk-Avantgarde verzichten auf Amen-Break und Konsorten völlig.

Zumeist von der Kritik ausgeklammert bzw. überhaupt nicht wahrgenommen wird das für moderne elektronische Musik und insbesondere Drum & Bass so unverzichtbare Sampeln von Geräuschen, z.B. aus Kinofilmen oder Videospielen. *Peace Keeper* von Dom & Roland und Audio (Dom & Roland Productions, 2009) ist hier ein interessantes, weil über die Strenge schlagendes Beispiel, denn das ganze Intro (mit Ausnahme der Drums) basiert auf Sounds aus dem Trailer zum Blockbuster *Transformers 2*<sup>139</sup> – sogar das Sprachsample "You don't stop, you don't hide – you run!" wurde daraus entnommen (– dass Dom & Roland allerdings andere ästhetische Vorstellungen verfolgt als andere wurde weiter oben schon angedeutet). Im Regelfall hätte wohl niemand den Sound, der gerade zum *Transformers 2*-Logo ertönt, noch dazu nahezu unverändert, alleine und in voller

---

<sup>138</sup> Interview mit dem Berliner "easy"-Magazin von Dagmar Maziejewski und Bleed, Dezember 1996. URL: [http://www.future-music.net/stage/interviews/1996-12\\_photek/](http://www.future-music.net/stage/interviews/1996-12_photek/) (1.8.2011)

<sup>139</sup> *Transformers 2* Trailer auf YouTube. URL: <http://www.youtube.com/watch?v=XP4O6T6P1bs> (14.12.2011)

Länge und darüber hinaus auch noch als Loop genommen, und auch das Sprachsample wohl nicht aus derselben, einigen Millionen Menschen bekannten Quelle.

Abgesehen davon aber ist es nicht unüblich, eigene Geräusche aufzunehmen und via Sampler zu bearbeiten und in das eigene Musikschaffen zu integrieren. Nichtsdestotrotz ist das Einbeziehen von Geräuschen ein integraler Aspekt des Drum & Bass, auf dem ein Gutteil seiner Genuinität gründet, zumal es sich immer noch um das einzige Genre handelt, in dem ohne radikalen Kunstanspruch mit Geräuschen musikalisch verfahren wird; das Geräusch wird eher als bisher ungenützte Klangfarbe verwendet als das mit ihm als ästhetischem Postulat hausieren gegangen würde. Dass die Kritik diesen Umstand scheinbar nicht wahrnimmt lässt sich plausibel mit dem Fehlen von Methoden zur Untersuchung sowie der völligen Versäumnis, geräuschlich-ästhetische Bewertungskategorien zu schaffen, erklären. Denn solange ein langwierig bearbeitetes, vielleicht gepitchtes und gefiltertes und endlich frequenzmäßig perfekt eingepasstes Geräusch sich letztlich in der Terminologie nicht von einer Handyaufnahme eines Murenabgangs unterscheidet, wird die ästhetische, argumentativ fundamentierte Bewertung schwer möglich sein. (Natürlich ist der Unterschied zwischen einem C-Dur Akkord und einer verminderten Dreiklangsichtung auditiv und abstrakt fassbarer, leichter darstellbar und objektiv erklärbar gegenüber unseren aufgeworfenen zwei Geräuschen; trotzdem brauchte es Generationen bis man über die Harmonielehre mit heutiger Selbstverständlichkeit verfügen konnte – die wissenschaftliche Urbarmachung des Geräusches aber hat noch gar nicht wirklich begonnen.)

Sprachsamples wiederum stellen ein eigenes Thema dar, zumal sie selten musikalisch verwendet werden und zumeist nur dazu da sind, cool zu klingen, beim Zuhörer Anklang zu finden und so im Endeffekt – auch wenn dieser bei der Auswahl des Samples kaum eine Rolle spielen dürfte – die Popularität des Liedes dadurch zu steigern. Die Bandbreite der mit Sprachsamples durchmessenen Ausdrucksformen reicht von selbstreflexiv auf den Song ("Stop it!" zum klimatischen Aussetzen der Musik (Spor, *Stoppit*, Lifted, 2008), "The Creeper!" als Ankündigung dessen was mit dieser Suggestion auch so klingt (DC Breaks, *Creeper*, RAM, 2011)) als auch auf die Masse der Zuhörer bezogen ("We are E" als Affirmation der MDMA-Kultur (Lennie de Ice, *We Are I.E.*, i.e. records, 1991)). Viele Samples versuchen, die Essenz des Stückes in Worte zu fassen ("Energie" auf der gleichnamigen Phace / Misanthrop Kollaboration (Neosignal, 2011), "Diplodocus" als Ankündigung des dinosauriergleichen Subbasses des gleichnamigen Noisia-Tracks (Quarantine, 2009 und Vision, 2010)) oder leiten mit einem Kommentar auf den Drop hin

("This... is what you've been waiting for" in sowohl *Heavyweight* von DJ Fresh (Digital Soundboy Recording, 2009) als auch *The Kindred* von Ed Rush & Optical (Virus, 2009) – eine Überschneidung, die in Anbetracht der Aussage nicht weiter verwundert). Die Stelle direkt vor dem *Drop*, an dem das Intro in den Hauptteil kulminiert, ist als diejenige der größten Spannung ohnehin die prominenteste für einen Spracheinwurf, der v.a. bei Noisia durchaus ironisch ausfallen darf ("Friendly Intentions" nach einer im Intro beschworenen Alienthematik (dem angeblich schlechtesten aller Filme, Edward D. Woods *Plan 9 From Outer Space* entnommen), just bevor der Einsatz des Basses mit seiner vollen Wucht diesen Satz unglaublich erscheinen lässt (*Friendly Intentions*, Vision, 2011)); wiewohl nicht die einzige: Sprachsamples werden auch als Breaks gebraucht ("None of them would say that what they were doing was complicated" tönt beim ersten Mal in seiner Rückbezüglichkeit über zwei Takte (Icicle, *Top of the Page*, Shogun Audio, 2011), auch "It's not the instrument, but the man who plays it" wird im und als Break eingesetzt (Phace, *Interplay*, Neosignal, 2010)) oder als repetitive Elemente in den Rhythmus des Tracks eingebunden ("31 seconds" und "Felt like I was in this long dark tunnel" auf *Valley of the Shadows* von Origin Unknown (RAM, 1993); das bereits weiter oben erwähnte "to" im Quintolen-Delay auf *My World* von Noisia (s.o.)). Das Spektrum reicht sogar bis hin zum Erzählen einer einleitenden Geschichte (*Mr. Kirk's Nightmare* von 4 Hero (Reinforced, 1990) beinhaltet den Dialog zwischen dem Polizeibeamten und Mr. Kirk, in dessen Zuge letzterer vom Tode seines Sohnes durch eine Überdosis erfährt: "Mr. Kirk, your son is dead" – "Dead? How?" – "He died of an overdose." (als ein Tänzer im Publikum tot zusammenbricht hat DJ Rap, die davon nichts mitbekommen hat, gerade diese Nummer aufgelegt, was sie um Haaresbreite ihre Karriere gekostet hätte<sup>140</sup>); das Intro von *Moonway Renegade* von Noisia (RAM, 2006) erzählt die aus einem Kung Fu-Film gesampelte Geschichte eines bösen Ninja-Renegaten, der nach dem Mord an seinem Meister dessen "moonway technique" sich aneignete und seitdem für Angst und Schrecken sorgt, und schafft damit ein unterhaltsames Intro für den mit asiatischen Kampfschreien gespickten, überaus hörenswerten Track), und zuweilen verliert sich auch der semantische Aspekt zu Gunsten einer repetitiv-mysteriösen Klanglichkeit der menschlichen Stimme (so existieren dutzende Interpretationen des Spachsamples von Opticals Track *Slip Thru* (Virus, 1998), die von "Throw ya fist up" über "Do ya listen?"<sup>141</sup>, "For you Krishna" und "dooie fissen" –

---

<sup>140</sup> Vgl. James S.21

<sup>141</sup> DOA Forumsdiskussion "Ed Rush and Optical - Slip Thru" URL: <http://www.dogsonacid.com/showthread.php?threadid=648973> (2.8.2011)

holländisch für "tote Fische"<sup>142</sup> – bis hin zu "She's a shipwreck"<sup>143</sup> reichen, letzten Endes aber Missinterpretationen bleiben müssen, da durch die artifizielle Anordnung der Laute der Inhalt völlig verloren gegangen ist; auch bei *Regurgitate* von Noisia (Vision, 2011) finden wir einen wiederholten, unverständlichen Sprachfetzen).

Die Auswahl des jeweiligen Samples repräsentiert verbal das Selbstverständnis des jeweiligen Künstlers. Solche, die eine klarere ästhetische Linie mit ihren Produktionen verfolgen, verfahren in dieser Hinsicht erwartungsgemäß weniger beliebig als andere, was durchaus auch in der Konstanz des qualitativen Outputs seine Entsprechung findet: Es ist eine Frage des Stils, und wenige können behaupten, darin probate Antworten zu geben.

## ● Heute arbeiten? – Die moderne DAW

Unser Streifzug durch die technischen Errungenschaften und Notwendigkeiten zum fabrizieren zeitgemäßer Klänge nähert sich, wenn schon nicht der Vollständigkeit, so doch zumindest der genügenden Abdeckung der gebräuchtesten Mittel und Methoden. Alle, oder zumindest die meisten dieser ehemals höchstens in einem High-End-Studio an *einem* Ort verfügbaren Mittel sind heutzutage auf dem Computer vereint. Den Zusammenhalt schaffen dabei Programme wie Cubase oder Ableton Live, welche als Digital Audio Workstation (DAW) bezeichnet werden und wie kleine Studios im Rechner funktionieren. Der optische Eindruck gleicht dabei dem eines Sequenzers, die Möglichkeiten aber übersteigen bloße Steuerungsprozesse bei weitem. Zunächst können Synthesizer, Drumcomputer, Sampler und Effektgeräte (im Regelfall als Programme, seltener in Hardwareform) mit Hilfe der DAW in all ihren Parametern gesteuert werden. Des Weiteren verwaltet sie auch das vorhandene Audiomaterial und bietet umfassende Möglichkeiten darin einzugreifen, d.h. das Verschieben, Schneiden, Kleben, das Ändern der Tonhöhe mittels Pitch-Shifting oder der Länge des Audiomaterials mittels Time-Stretching stellen ebenso wenig ein Problem dar wie Eingriffe mit dem EQ oder Panning. Sie vereint damit viele Facetten von Samplern und Mischpulten in sich; und in der Tat geht die Arbeitsweise seit der Jahrtausendwende zunehmend in die Richtung, mit z.B. Synthesizern gemachte Sounds und Tonfolgen als Audiodatei zu exportieren (als 'bounce' bezeichnet) und in die DAW als solche wieder zu implementieren, um erstens die

---

<sup>142</sup> Ebd. URL: <http://www.dogsonacid.com/showthread.php?t=648973&page=2> (2.8.2011)

<sup>143</sup> Ebd. URL: <http://www.dogsonacid.com/showthread.php?t=648973&page=3> (2.8.2011)

Rechnerkapazitäten die der Synthesizer benötigt wieder frei zu haben und zweitens das Audiomaterial mit den Effekt-Plugins weiter zu bearbeiten (um es vielleicht im nächsten Schritt wieder zu bouncen und weiter zu bearbeiten etc.). Wie bei einem Sampler – nur simpler – ist es möglich, jedwede Audiodatei zu laden, und so beispielsweise ein ganzes Lied direkt aus der iTunes Mediathek via drag & drop in die Arbeitsfläche zu ziehen und z.B. eine schöne Snaredrum herauszuschneiden und dem eigenen Schaffen einzuverleiben. Da die DAW sinnvollerweise viele verschiedene Spuren gestattet, dient sie auch als Kompositionsfläche, vergleichbar einer Partitur. Die Stücke entstehen und gedeihen innerhalb des geschützten Lebensraumes DAW und werden schlussendlich als fertige Audiodatei in beliebigem Format auf ein Speichermedium nach Wunsch exportiert.

Die Möglichkeiten des heutigen Muskmachens sind enorm, der Aufwand an Kosten vielleicht indirekt proportional zu der Zeit, die man investieren sollte, um die kaum zu überblickende Fülle an Möglichkeiten wahrzunehmen und zu lernen, diese zu beherrschen. Es ist mit diesen Hilfestellungen der Technik wahrlich nicht mehr von Nöten, im klassischen Sinne im hohen Fache der Musik unterwiesen zu sein, wie auch Brian Eno zugibt: “I can neither read nor write music, and I can't play any instruments really well, neither.”<sup>144</sup>

Daraus aber zu folgern, dass sich an die Stelle der alten Musiklehre ein Vakuum gesetzt habe, dass alleine mit dem Ego des Künstlers und nicht mit Wissen um die neue Art, Musik zu machen zu füllen sei, ist ein gerne gemachter Trugschluss (wenngleich er sich wohl selten bewusst vollzieht). Denn daran krankt die Musik allemal, dass die unendlichen Möglichkeiten für beinahe jeden viel zu viele auf den Plan brachten und immer mehr bringen, die durch ihre – teils als fahler Avantgardismus getarnten, teils offenkundig mit musiko-anarchischer Punk-Attitüde vorgetragenen und teils auch einfach gut gemeinten – Soundstümpereien und unausgeregten auditiven Experimente (die man allerdings viel zu leicht als schlecht gemachte Hausübungen und behäbig-revolutionäres Wiederkäuen denn tatsächliches Novum enttarnt) den Markt verwässern und den Äther verderben. Bereits 1951 formulierte Walter Michael Berten ein Diktum, dass heute mehr Aktualität denn je genießen sollte:

Die fast unbegrenzten neuen Möglichkeiten der Musikweitergabe in den Alltag verpflichten zu höchster Verantwortung in der Anwendung wie in der Nutznießung der neuen Mittel. Durch geistige Ordnung ist die Technik dem Geiste dienstbar, durch klaren Kulturwillen ist die zivilisatorische Errungenschaft für das Leben fruchtbar zu machen. Alle zivilisatorischen Mittel müssen nach ihrer technischen Erfindung, die sich ohne

---

<sup>144</sup> Eno A.a.O.

kulturelle Not vollzieht, erst geistig zu Ende erfunden werden, wenn sie Kulturwert erhalten und als lebensnotwendig erachtet werden sollen.<sup>145</sup>

Wir wollen uns diesen Zeilen anschließen, denn ihrer Weisheit konnte sie auch ein (weiteres) halbes Jahrhundert Geistes- und Kulturfeindlichkeit nicht berauben.

---

<sup>145</sup> Zit. nach Ruschkowski S.59f

## ● Zweiter Teil: Geschichte

Die Geschichte der elektronischen (wenn diese Spezifizierung überhaupt noch notwendig sein sollte) Tanzmusik der Gegenwart ist eine überaus spannende und dabei hochaktuelle, die sich mittlerweile im dritten Jahrzehnt ihrer Entfaltung befindet. Das Schöne an ihr ist, das sie – zumindest in Teilbereichen – noch passiert, während diese Zeilen geschrieben werden, und so weist sie letztlich über das Heute hinaus in die ferne Zukunft, nach der sie klingt. Auch ist es eine Geschichte, die ganze Bücher füllt, und somit hier nicht in allen Details erzählt werden kann; eine Geschichte auch, die vielleicht durch ihre große zeitliche Nähe noch nicht jene Sicherheit und Bestimmtheit der Jahrhunderte hat, wo noch an allen Ecken und Enden gefragt wird, ob das nicht zumindest ein wenig anders war, woanders war, wer anderes war, und letztlich eine Geschichte von Individuen, die heute fast allesamt noch am Leben und oft noch aktiv sind, von denen jeder natürlich seine eigene zu berichten weiß. Da der Zweck dieser Historie letzten Endes die Vermittlung der Umstände die zu insbesondere den weniger poppigen Spielarten des Drum & Bass – wiewohl auch zur Existenz des Genres im allgemeinen – führten, ist, ist ein Anspruch an Vollständigkeit natürlich nicht vorhanden. Wir werden trotzdem versuchen, so gut es eben geht, eine konsistente Linie der Ereignisse zu zeichnen, um mit der Untersuchung der geistigen und sozialen Bedingungen des Drum & Bass die letzte notwendige Vorbedingung zur wissenschaftlich-ergründenden Erfassung dieser Musik bereit zu stellen.

So how do you write a history of a culture that is fundamentally amnesiac and non-verbal? Unlike rock music, rave isn't oriented around lyrics; for the critic, this requires a shift of emphasis, so that you no longer ask what the music 'means' but how it *works*.<sup>146</sup> (Reynolds)

Die vielleicht grundlegendsten Voraussetzungen, dass es überhaupt zur Entwicklung der elektronischen Tanzmusik, wie wir sie heute kennen, kommen konnte, sind der durchgehende, nahtlos Lieder zu einem stundenlangen (zuweilen tagelangen) Kontinuum aneinander fügende DJ-Mix und die Synthetisierung von MDMA. Für ersteres zeichneten sich die Pioniere der Mixkultur, DJs wie z.B. Francis Grasso oder DJ Kool Herc (der sagemumwobene Erfinder des Breakbeat, der die Isolation des Breaks, also des auf Schlagzeug und Bass-Groove reduzierten Parts des Songs, noch mittels zweier Plattenspieler, den jeweiligen Platten in doppelter Ausführung und einer Menge Schweiß

---

<sup>146</sup> Reynolds: *Energy Flash*. S. XIX

betrieb<sup>147</sup>), verantwortlich und nicht zuletzt auch die Clubs und Stätten, in denen solches überhaupt geschehen konnte.<sup>148</sup>

---

<sup>147</sup> Vgl. James 9f

<sup>148</sup> Collin, Matthew: *Altered State. The Story of Ecstasy Culture and Acid House*. S.6

## ● Und Gott schuf Adam – Die Geschichte einer Droge

MDMA, mit chemischem Namen *3,4-Methylenedioxymethamphetamin*, wurde erstmals vom deutschen Arzneimittelhersteller Merck als *Methylsafrylamin* als Teil der Versuche, ein synthetisches Präparat zur Blutgerinnung herzustellen erschaffen und 1912 patentiert, jedoch nicht am Menschen ausprobiert. Einige Dekaden und zwei Weltkriege später tauchte die Substanz im US Army's Edgewood Chemical Warfare Service in Maryland, USA, als Experimental Agent 1475 wieder auf.<sup>149</sup> Ungleich LSD, welches zwar vom Schweizer Albert Hoffmann entdeckt / entwickelt wurde aber trotzdem – wie so viele Drogen – schnell seinen Weg in die Laboratorien der US Armee fand, fand MDMA zuerst keine Beachtung und somit auch nicht seinen Weg auf die Straßen. Erst die Resynthesierung der Substanz durch den Chemiker und Psychopharmakologen Alexander Shulgin, den Sohn russischer Immigranten in den USA, ebnete den Weg für eine umfassende Nutzung. Shulgin selbst war seit jenem Moment 1960, als er das erste Mal Meskalin herstellte, auf den ankommenden Zug der *Spiritualität* der sechziger Jahre aufgesprungen und begann allerlei psychoaktive Substanzen herzustellen und an sich selbst und seiner Frau zu testen. Seine beiden Autobiographien tragen die Titel PIHKAL ('Phenethylamines I Have Known And Loved') und TIHKAL ('Tryptamines I Have Known And Loved')<sup>150</sup> – so müssen wir uns die bewusstseinsweiternde (oder, weniger positiv konnotiert: bewusstseinsverändernde) Vaterfigur der Musik der späten Achtziger und frühen Neunziger vorstellen.

Zuerst wurde die Substanz zu therapeutischen Zwecken (v.a. Psychoanalyse und Eheberatung) eingesetzt und erhielt wohl nicht zuletzt aufgrund ihrer Wirkung, die im Konsumenten ein paradiesisch-ursprüngliches Vertrauen evoziert und ihn irgendwo wieder zum unschuldigen Kind macht, ihren ersten Kosenamen, Adam.<sup>151</sup> Dann wurde man – entgegen den Bestrebungen der Wissenschaftler, denen der Verlust von LSD durch Gelangen an die Öffentlichkeit und anschließende Illegalisierung noch schwer auf der Psyche lastete<sup>152</sup> – langsam des abseits wissenschaftlicher Ziele liegenden Potentials von MDMA zur Schaffung des größtmöglichen Glücksgefühls gewahr und entdeckte damit die zukunftssträchtige Wunderwirkung der platonischen Liebesdroge. Damit einher gingen naturgemäß die ersten kommerziellen Anfertigungen, angeführt von der sog. *Boston*

---

<sup>149</sup> Vgl. Collin S.22

<sup>150</sup> Vgl. Collin S.22f

<sup>151</sup> Reynolds: *Energy Flash*. S. XXIII

<sup>152</sup> Vgl. Collin S.27

*Group*, die den Tabletten eine *Flight Manual*-Broschüre zur richtigen Anwendung mitgaben, und bald kopiert von der sog. *Texas Group*, der es letztlich nur noch um effizientes Marketing und größtmögliche Wertschöpfung ging.<sup>153</sup> Es ist in der Tat absurd zu denken, dass die ersten unwissenschaftlichen Adepten von MDMA ausgerechnet in Texas gewesen sein sollen. Was genau hinter der Droge steckt erläutert einer der herausragenden Chronisten der Musik jener Zeit, Matthew Collin:

MDMA works on the neurotransmitters which affect pleasure – chemicals in the brain like serotonin and dopamine. It is related to the psychedelic mescaline and the amphetamines (as well as plants like nutmeg), and has been called a 'psychedelic amphetamine', yet it neither induces hallucinatory visions nor encourages the same soul-searching and potentially scary mental manifestations as LSD. To stress the difference it has been called 'empathogen' (empathy-generating).<sup>154</sup>

Der Name *Empathy* wäre auch naheliegender gewesen, trotzdem setzte sich *Ecstasy* durch, ganz einfach weil – nach Ansicht der Verkäufer – *Empathy* kommerziell nicht so zugkräftig wäre, zumal ja auch niemand wisse, was genau damit gemeint sein soll.<sup>155</sup> Für uns interessanter als die Namensgebung sind die speziellen musikalischen Implikationen der Droge, die sich nach und nach erst den Benutzern offenbarten:

Certain sounds were massively intensified by the drug, although no one has really studied how MDMA's chemistry works when people are dancing rather than sitting calmly with their therapists listening to Mozart.<sup>156</sup> (Collin)

MDMA turned out to have a uniquely synergistic/synaesthetic interaction with music, especially uptempo, repetitive, electronic dance music.<sup>157</sup> (Reynolds)

---

<sup>153</sup> Vgl. Collin S.28ff

<sup>154</sup> Collin S.25

<sup>155</sup> Vgl. Collin S.28

<sup>156</sup> Collin S.26

<sup>157</sup> Reynolds: *Energy Flash*. S. XXIV

## ● Garage – House – Techno

Der scheinbar erste DJ, der diese Wirkung wirklich begriff und daraus sein musikalisches Schaffen, d.h. die Auswahl und Überblendung seiner Musikstücke arrangierte, war Larry Levan, der die Tänzer in einer umgebauten ehemaligen Parkgarage in New York, der legendären *Paradise Garage* (so legendär, dass ein anderer mittlerweile legendärer Club, das *Ministry of Sound* in London sogar ein Nachbau der *Paradiese Garage* ist, mit Ausnahme der Keith Haring-Graffitis<sup>158</sup>), in den Jahren von 1977-1987 Wochenende für Wochenende auf eine musikalische Reise nahm.<sup>159</sup>

Levan mixed records as if he was trying to work the drugs that were percolating through the dancers' brains – trying to *play* their body chemistry – creating a homology between sonic texture and the chemically-elevated cortex.<sup>160</sup> (Collin)

Die Spanne der Musik, mit der er dies unternahm, reichte dabei von Disco, Soul, Funk und Reggae über Post-Punk Rock hin zu europäischem Elektro-Pop; was all den Stücken abseits ihrer unübersehbaren scheinbaren Heteronomie gemein war, war das lebensbejahende, devotionale Element, dass im allgemeinen die Mixes von Levan auszeichnete. Stilistisch jedoch hatte dieses Potpourri nicht unbedingt mit jenem späteren, nach der Paradise Garage benannten Musikstil *Garage* (in etwa schneller House mit gospelmäßigem Gesang) zu tun.<sup>161</sup>

Es scheint relative Einigkeit darüber zu herrschen, dass Larry Levan der erste DJ war, der die Psychonauten im Publikum durch die drogenerweiterten auditiven Universen geleitete; seine Zeit das – wenn man so möchte – Urknalljahrzehnt moderner Clubmusik.

Der nächste wichtige Schritt in die Zukunft wurde in etwa zeitgleich von DJ Frankie Knuckles unternommen, der die für den Dancefloor bestimmten Tracks daheim auf Band editierte und remixte,<sup>162</sup> v.a. die Passagen mit Gewichtung auf Schlagzeug und Bass verlängerte und somit einer innermusikalischen tranceinduzierenden Repetition Vorschub zu leisten versuchte (wenngleich gewiss immer im Vierviertel/Sechzehn-Takte-Schema bleibend). Der Ort, an dem die nächste Stilgeburt vor sich gehen sollte, war das *Warehouse*

---

<sup>158</sup> Vgl. Collin S.34

<sup>159</sup> Vgl. Collin S.11ff

<sup>160</sup> Collin S.12

<sup>161</sup> Vgl. Collin S.12

<sup>162</sup> Vgl. Collin S.14ff

in Chicago, von dessen Name sich die letztendlich entstehende Musikrichtung House ableitet.

Ebenfalls Mitte der Achtziger begannen Juan Atkins, Kevin Saunderson und Derrick May im wirtschaftlich heruntergekommenen Detroit ihre eigene Version einer technologischen, minimalistischen Ästhetik in Tönen zu verwirklichen. Ausgestattet mit Synthesizern und Drumcomputern, futuristischen Pseudonymen wie Model 500 und einem weitestgehend MDMA-freien Hang zur Repetition schufen die drei anfangs gemeinsam jenen Sound, der 1988 nach dem Release der Compilation *Techno: The New Dance Sound of Detroit* von Virgin Records<sup>163</sup> als Techno bekannt werden sollte.<sup>164</sup> Dass Techno, mit dem wir uns hier nicht näher auseinandersetzen wollen, ursprünglich keine Drogenimplikationen hatte, hinderte nicht den Export der Musik ins fünf Stunden Autobahnfahrt<sup>165</sup> entfernte Chicago, wo man die ungeheure Wirkung der Verbindung MDMA und Musik ja schon kannte und exzessiv auslotete, und die Produzenten hinter der Musikrichtung, die schon bald – zu Unrecht – als Synonym für den ganzen Schund an elektronischer Schlagermusik erhalten musste, fanden in Illinois einen Markt der ihnen in Michigan gänzlich verschlossen blieb. Dem terminologischen Diskurs wollen wir in dieser Untersuchung im Übrigen zumindest was die Vorläufer unseres eigentlichen Sujets angeht, fern bleiben, wie Barbara Volkwein uns in ihrem Aufsatz *Es macht Bleep!* auch nahe legt:

Mit Begriffsdefinitionen sollte sehr vorsichtig umgegangen werden, denn nach Auswertung der Quellen wird deutlich, daß der die Musik betreffende Technobegriff in der 'Szene' anders verwendet wird als aus Sicht der (Musik-)Wissenschaft und der Medien.<sup>166</sup>

Nicht nur als originär schwarze Musik steht v.a. Techno in einer Traditionslinie mit den Funk, Soul und Disco-Klängen der Siebziger, auch in puncto Instrumentation kann man in den maschinellen Klängen aus Detroit eine Art Erfüllung der zunehmenden Elektronisierung des Sounds sehen; ein Prozess, der wohl im Dunstkreis von Miles Davis und insbesondere Herbie Hancocks Arbeiten der frühen Siebziger mit ihrer zunehmenden Einmischung von Fender Rhodes, Mellotron und bald auch Synthesizern (als richtungsweisend kann uns hier das Album *Head Hunters* (Columbia, 1973) von Herbie

---

<sup>163</sup> *Various – Techno! The New Dance Sound of Detroit* auf Discogs. URL: <http://www.discogs.com/Various-Techno-The-New-Dance-Sound-Of-Detroit/master/45436> (29.12.2011)

<sup>164</sup> Vgl. Thornton S.74f

<sup>165</sup> Näherungsweise Angabe nach [maps.google.de](http://maps.google.de) (29.12. 2011)

<sup>166</sup> Volkwein, Barbara: *Es macht Bleep*. In: *ASPM - Beiträge zur Populärmusikforschung Bd.24*  
URL: <http://aspm.ni.lo-net2.de/info/publikationen.html> (9.11.2011) S.51

Hancock gelten) ihren Ausgang findet und über Gruppen wie Parliament bzw. Funkadelic bis nach Detroit kommt, wo man aufgrund der Lebensumstände von Motown nichts mehr wissen wollte und den Funk herausfilterte.

Zu den stilprägendsten Gestaltungsmerkmalen von sowohl House als auch Techno (wiewohl hier nicht immer) zählt die durchgehende, auf jeder Viertel betonende Bassdrum, ein Rhythmus der als *four-to-the-floor* bezeichnet wird. Tobias Rapp, Musikredakteur und Chronist der Berliner Techno-Szene, erklärt Techno und House nicht ohne Augenzwinkern wie folgt: „Das eine ist die Musik mit dem geraden Bummbummbummbumm. Und das andere die Musik mit dem geraden Bummbummbummbumm, über das eine Diva "Release Me!" singt.“<sup>167</sup>

Diese Bassdrumpraxis geht angeblich auf Eurodisco-Pionier Giorgio Moroder und seine Arbeiten mit Donna Summer (v.a. *Love to Love You Baby* (Atlantic, 1975) und dem mit Ausnahme der Singstimme gänzlich synthesizergenerierten *I Feel Love*<sup>168</sup> (Atlantic, 1977)) zurück. Reynolds verweist darauf in Zusammenhang mit der Verkomplizierung der Rhythmen Anfang der Neunziger: „Eurodisco pioneer Giorgio Moroder had deliberately simplified funk rhythms to make it easier for white dancers; the 'jungalistic Hardcore' that emerged in 1992 reversed that process.“<sup>169</sup>

Als Erfinder darf man ihn trotzdem nicht gelten lassen, zumal das fortwährende Klopfen der Bassdrum bereits in den Zeiten des Swing eine übliche Praxis war (man denke auch an die Walking-Technik des Kontrabassspiels, die auch fast ausnahmslos Viertelnote auf Viertelnote reiht) und sich gewiss in viel früherer Tanzmusik (leider nur mit Hilfe einer Zeitmaschine) belegen ließe. Die Betonung aber der wichtigen Takteile wohl ist seit der Erfindung des Taktes üblich, dass eine Musik, sobald sie die Betonung auf jeden Teil nivelliert, alle betont, ist nur konsequent.

Ein weiteres Faszinosum dieser Musik ist ihre Form, oder besser gesagt das offenkundige Fehlen derselben. Hinter diesem Aspekt finden wir wohl weniger ästhetische Überlegungen (wie sie formtechnisch sehr wohl in der ebenso repetitiv-ausladenden Minimal Music bestanden) als produktionstechnische Mängel sowie das simple Nicht-Vorhandensein einer strukturellen Lösung einer dergestalt neuen, bislang unerhörten und auf gänzlich neuen Parametern fußenden Musik, welche die Struktur diktierten. In erster,

---

<sup>167</sup> Rapp S.15f

<sup>168</sup> Buskin A.a.O.

<sup>169</sup> Reynolds: *Energy Flash*. S.241

den technischen Aspekt der Anfertigung der Musik betreffender Hinsicht, kommt man abermals nicht umhin, die beinahe abenteuerlich anmutende Überschaubarkeit der Kompositionsmaschinerie zu bemerken. Natürlich waren auch in den achtziger Jahren bereits Geräte auf dem Markt, die in solcherlei Hinsicht beachtliches zu leisten im Stande waren (man denke an Frank Zappas beinahe reines Synclavier-Album *Jazz from Hell* von 1986, für das er sogar einen Grammy erhielt<sup>170</sup>) – die finanziellen Mittel, die aber zur Beschaffung solch eines Musikcomputersystems notwendig waren, konnte kein House oder Techno-Musiker aufbringen, und so mussten sie sich an die erschwingerlicheren, oft auch schon älteren Geräte halten (ein Zustand übrigens, den erst gecrackte und im Internet illegal heruntergeladene Computerprogramme tiefgreifend verändern sollten). Weniger Möglichkeiten bedeuten nun aber nicht unbedingt, dass damit auch sparsam umgegangen wird, jedoch fand sich innerhalb der *Belleville Three*, wie das Trio Saunderson, Atkins und May nach der gemeinsam besuchten High School auch genannt wird, nicht der Drang nach effekttriefenden Klangeskapaden; somit dürfte ihnen die materielle Beschränktheit eher noch hilfreich gewesen sein. Ein anderer Grund für die scheinbare Formlosigkeit der Musik hat wohl mit dem Fehlen von Mustern zu tun. Funk, die nächstliegende Musik, die auch eigentlich nur aus Wiederholung besteht, konstituierte sich zumeist zumindest über zwei Riffs (ein quasi Hauptthema und eine kontrastierende Bridge) und wurde getragen von den Einwürfen des Vokalistin. Auch Reggae beispielsweise, eine weitere genuin schwarze Musikform, ist nicht gerade für seinen Abwechslungsreichtum bekannt, wird aber insgleichen von Stimme und instrumentatorischen Nuancen getragen. Der fundamentale Unterschied zu diesen, auch auf Repetition aufbauenden Genres, ist die elektronische Machart, die aus einer Wiederholung ein exaktes Abbild macht. Von Menschen gemachte Musik ist immer in jenem Grade imperfekt, dass es spannend bleibt: eine zweimal geschlagene Snaredrum klingt nie ganz gleich, die Kick ist beim zweiten Mal ein klein wenig lauter, der Bass setzt einige Millisekunden zu früh ein und der Bläser ist plötzlich einen Hauch zu hoch. Elektronisch gemachte Musik aber ist perfekt: selbst der tausendste Trommelschlag unterscheidet sich in *nichts* vom ersten. Darin aber besteht die große Herausforderung elektronischer Musik, darin liegt der Fundamentalunterschied zu Musik aus Handarbeit: Der Computer erleichtert das Musikmachen natürlich ungemein und macht unabhängig von Proberäumen, Übungsstunden und sozialen Verpflichtungen; gleichzeitig aber legt er den Fluch der Seelenlosigkeit auf die Musik, und die Zeit und Nerven, die das Wegfallen von Üben und Band gespart haben, gehen doppelt zur Belebung

---

<sup>170</sup> Encyclopedia of Jazz Musicians. <http://www.jazz.com/encyclopedia/zappa-frank-vincent> (30.11.2011)

der starren Schwingungen artifiziereller Wellen drauf. Auf der anderen Seite allerdings wird der Sound als ultimativer Parameter gerade erst durch sein immer gleiches Erscheinen (oder die Möglichkeit dazu, zumal die Musik von heute Sounds nicht stur in eternam wiederholt sondern sehr wohl Veränderungen einbaut) in letzter Konsequenz etabliert, insbesondere durch seine unbedingte Determiniertheit vom Willen des Demiurgen des Klanges (als einziger unbestimmbarer aber gewichtiger Parameter bleibt die Variabilität der Abhörsysteme des Konsumenten bestehen, und die Unterschiede zwischen Küchenradio und dem Soundsystem eines Clubs liegen auf der Hand).

Daher ist ein Bruch mit dem traditionellen Formschema der vermeintlichen Formlosigkeit bisheriger Musik (wie Funk oder modale Improvisationen) nicht nur konsequent, sondern absolut notwendig; dass die Musik aber repetitiv in ihrer Anlage sein solle, dass schreibt ihre Funktion im Kontinuum des DJ-Mixes vor. An die Stelle alter Strukturen und Formen treten mehr und mehr die allersimpelsten binären Mechanismen von Anspannung und Loslösung, innerhalb einer – wie wir annehmen dürfen – konditionierten Erwartungshaltung von perzeptiv abgeschlossenen Einheiten zu je sechzehn Takten. Bis sich diese Form jedoch ganz klar herauskristallisierte sollten noch einige Winter ins Land ziehen.

Ein wichtiger Punkt zu den veränderten Rezeptionsbedingungen einer Musik, die erst so laut gehört, dass ihre Bassfrequenzen körperlich wahrgenommen werden, ihr akustisches Versprechen einlöst, wird von Peter Wicke thematisiert:

Die Songs werden nicht mehr in ihrem Bedeutungsgehalt, ihrem "Inhalt", sondern vielmehr in ihrem Bewegungsgehalt wahrgenommen; sie werden nicht bloß gehört, sondern mit dem ganzen Körper erschlossen. Es ist daher nur konsequent, dass sich im Verlauf dieser Entwicklung der Schwerpunkt immer mehr auf die im Klangdesign, im Sound verankerte klangsinnliche Unmittelbarkeit verschob, die durch Lautstärke bis zur Berührungssuggestion gesteigert werden konnte.<sup>171</sup>

Damit sind sowohl die körperlich-sinnliche Drogenwahrnehmung durch tatsächliches Spüren der Schwingungen, die damit verbundene repetitive, tranceartige Form der Musik und außerdem die Verschiebung der Gewichtung hin zum Sound als wichtigstem Oberflächenparameter einer Musik, der es an gewohnter musikalischer Tiefe ermangelt, zumindest in Ansätzen gegeben. Diese Verlagerung zum Körperlichen war nicht per se eine gänzlich neue Erfahrung. Bereits in den sechziger Jahren waren durch die neuen

---

<sup>171</sup> Wicke S. 36

Beschallungsanlagen bereits enorme Lautstärken nicht nur möglich sondern auch Realität geworden, und auch die Drogen dieser Zeit wie z.B. LSD verhalfen den Rezipienten zu verstärkter Wahrnehmung der Sinneneindrücke. Neu ist die beinahe ausschließliche Gewichtung auf diese in klassischem Sinne geradezu ungeistige Rezeptionsform, und ebenso die Abhängigkeit des Gelingens des Unterfangens von wahrnehmungsverändernden Substanzen, insbesondere im England der späten achtziger und frühen neunziger Jahre.

Mit der Etablierung des Kontinuums von Musik – in krassem Gegensatz zur jahrhundertelangen Aufführungspraxis, welche Stück nach Stück reihte, und in unfreiwilliger geistiger Nachbarschaft zu Richard Wagner – via den Mix des DJs waren aus den bislang für sich existierenden Songs Tracks geworden, die nach Wunsch und Geschmack neu miteinander kombinierbar waren.<sup>172</sup> Die oben angesprochene Formlosigkeit und Vorhersehbarkeit der Stücke war diesem Procedere natürlich aufs äußerste dienstbar, und wir dürfen den DJ-Gebrauch durchaus als letzte Instanz was die Formgebung eines Tracks betrifft konstatieren: Ein Stück mit einem eingeschobenen Dreivierteltakt verschöbe sich, wenn zeitgleich mit einem anderen erklingend, gegen dieses um eine Viertel; das Ergebnis wäre wohl so notwendig wie unerwünscht kakophonisch. Ergo werden wir niemals auf einen solchen, die Grenzen des Viervierteltaktes sprengenden Einwurf stoßen. Auch eine z.B. zehntaktige Form wäre undenkbar, zumal sich zwei Tracks augenblicklich verlieren würden und Konfusion unter den Zuhörern (oder Zufühlern?) stifteten. Trotzdem ist der DJ nicht die größte Instanz, was die Formgebung betrifft: es koinzidieren die Voraussetzungen zum Funktionieren seiner Kunst lediglich mit denen der größtmöglichen konditionierten Natürlichkeit: und diese kann einen Dreivierteltakt genauso wenig verkraften wie ein ungerades Taktschema.

---

<sup>172</sup> dazu vgl. Thornton S.60; Reynolds: *Energy Flash* S.18 sowie Wicke S.105f

## ● E is for England – Die Geschichte einer Droge und ihrer Musik geht weiter

Abgesehen von den Schwierigkeiten, die die Erschaffung einer gänzlich neuen Musikform nun einmal mit sich bringt, verliefen die Unterfangen Techno und House so gut, dass es nur eine Frage der Zeit war, bis sie – mitsamt ihrer drogenbefeuernden Euphorie – ihren Weg nach Europa fanden. „The fundamental reason why it became so pervasive and influential was simple.“ meint Matthew Collin, “it was the most extraordinary entertainment format yet invented.”<sup>173</sup>

Die erste Station in der alten Welt war die spanische Partyinsel Ibiza, wo MDMA im Laufe der Achtziger den bisher üblichen Stimulantia des Nachtlebens – LSD, Meskalin und Kokain – den Rang ablief.<sup>174</sup> 1987 fanden schließlich einige britische Touristen rund um den Londoner DJ Paul Oakenfold<sup>175</sup> ihren Weg in z.B. die sternendurchfluteten Weiten des Amnesia, wo sie sich unter den soften Klängen des DJs Alfredo Fiorito lieb haben und in Ekstase begeben konnten.<sup>176</sup> Zurück im tristen England war es an den Jüngern dieser neuen Partykultur, den Ibiza-Veteranen wie man sie nennen sollte, diese neue Methode zur angenehmen Überbrückung der Wachphasen des Lebens den Insulanern näher zu bringen, ganz besonders aber für sie selbst zu schaffen. So wurde im November 1987 von Danny Rampling und seiner baldigen Ehefrau Jenni im Süden der Themse in einem Fitnessstudio<sup>177</sup> 'the happy happy happy happy happy Shoom club'<sup>178</sup> eröffnet, benannt nach der onomatopoetischen Nachahmung des Gefühls der einsetzenden Wirkung des MDMA. Auf diesen Club geht auch der Smiley als Symbol der Szene zurück, der auf einem Flyer in großer Anzahl wie ein Regen aus Pillen abgebildet war.<sup>179</sup>

Shoom war unterdessen nicht der erste House-Club in London (es gab zuvor z.B. den Delirium Club und gemäß des Ursprungs der House Bewegung einige gay nights wie Jungle oder Pyramid<sup>180</sup>), wohl aber der Ursprung der Verbindung der Musik mit dem damals noch raren und kostbaren Ecstasy auf dem britischen Eilande (wiewohl anzumerken wäre, dass auch Ecstasy England bereits vor Shoom erreichte; so datiert das erste MDMA-beeinflusste Album einer britischen Band bis 1981 zurück, es handelt sich

---

<sup>173</sup> Collin S.vii

<sup>174</sup> Vgl. Collin S.50f

<sup>175</sup> Vgl. Collin S.52ff

<sup>176</sup> Vgl. Collin S.50ff

<sup>177</sup> Vgl. Collin S.57f

<sup>178</sup> Collin S.62

<sup>179</sup> Vgl. Collin S.62

<sup>180</sup> Vgl. Collin S.55f

dabei um Non-Stop Erotic Cabaret von Soft Cell<sup>181</sup>). Shoom wurde ein riesiger Erfolg, so dass bald rigide Einlassregelungen notwendig wurden. Bald machte Ibiza-Veteran Paul Oakenfold seinen eigenen Club, *Spectrum*, angesiedelt Montagabend im Heaven in Central London, das mit einer Kapazität von etwa 1.500 bis 2.000 Leuten durchaus zu den größeren Räumlichkeiten zählen kann.<sup>182</sup> Auch Spectrum, mit dem treffenden Untertitel 'Theatre of Madness',<sup>183</sup> wurde nach anfänglichen Schwierigkeiten ein voller Erfolg, allerdings manifestieren sich allmählich zwei Probleme: einerseits die Unterwanderung der Veteranen mit den sogenannten 'acid teds', also Leuten, die erst in quasi zweiter Generation zur Bewegung stießen und somit den ursprünglichen, familiären Rahmen der Eingeweihten zu zerstören drohten (was bei einer Bewegung, die nicht einmal ein Jahr existiert, schon recht absurd anmutet). Andererseits aber brachte die Abhängigkeit des Bestehens der Szene von Ecstasy erstmals wirkliche Probleme auf den Plan, da sich der Drogenhandel zunehmend in den Händen von Gangs organisierte und die Clubs damit schleichend von Kriminellen unterwandert wurden. Zwar sollte es noch etwas dauern bis zu den tragischen und weitreichenden Ereignissen in Manchester, trotzdem beginnt sich das Problem mit dem Gangwesen hier langsam einzustellen.

Als nächster Schritt stand die Verkommerzialisierung der Subkultur an, die sich endlich auch musikalisch definieren konnte. Zu danken hatte sie dies Nathaniel Pierre Jones, Herb Jackson und Earl 'Spanky' Smith, die zusammen als Phuture einer musikalischen Union frönten, wie Matthew Collin erzählt:

During a jam session the trio were messing around, getting drunk, and tweaking the control dials on the Roland TB-303 Bass Line, a machine originally designed to generate basslines for guitarists to practice with. [...] The result, 'Acid Tracks' by Phuture, would make the Roland 303 a revered icon of dance culture and create house music's first sub-genre: *acid house*.<sup>184</sup>

Die bereits angedeutete Verkommerzialisierung – ein drastischer Begriff für einen an und für sich schleichend vor sich gehenden Prozess – nimmt im Laufe des Jahres 1988 immer weitere Formen an, und maßgeblich daran beteiligt ist ein weiterer Ibiza-Veteran aus Paul Oakenfolds Dunstkreis, Nicky Holloway,<sup>185</sup> der am 4. Juni seine wöchentliche Partynacht *The Trip* in den Räumlichkeiten des Astoria in Central London eröffnete, und damit – sehr

---

<sup>181</sup> Vgl. Collin S.25

<sup>182</sup> Vgl. Collin S.68 sowie Reynolds: *Energy Flash* S.41

<sup>183</sup> Vgl. Reynolds *Energy Flash* S.41

<sup>184</sup> Vgl. Collin S.19

<sup>185</sup> Vgl. Collin S.53

zum Leidwesen der bisherigen Underground-Szene - Acid House der breiten Masse von Londons Clubbern zugänglich machte.<sup>186</sup> Die rigiden und durchaus antiquierten Gesetze im Großbritannien der ausgehenden Thatcher-Regentschaft, einer ausgesprochenen Pubkultur, verboten es den Clubs länger als bis drei Uhr früh offen zu haben – und so versammelten sich allwochenendlich hunderte Tänzer in den Straßen Londons zum Kampfschrei der Szene von 1988, "Acieed!", und tanzten zu den Sirenen der anrollenden Polizeiwägen.<sup>187</sup> (1990 erhielten 3 (!) Clubs in London die Lizenz, nach drei Uhr früh noch offen zu haben, einer davon – Turnmills – gar non stop.<sup>188</sup>)

Auf der anderen Seite der immer mehr öffentlichen Szene formierte sich Widerstand: Paul Stone und Lu Vukovic nahmen die ersten Warehouse-Parties der Ecstasy-Ära (die von Februar bis Juni 1988 unter dem Namen *Hedonism* veranstaltet wurden) zum Vorbild, mieteten einige Räume in den Clink Street Studios, einem einigermaßen desolaten Aufnahmestudio und früherem Gefängnis<sup>189</sup>, und begannen ihre eigene Veranstaltungsreihe, RIP (*Revolution in Progress*) aufzuziehen.<sup>190</sup> Durch den enormen Erfolg der allsamstäglichen Events wurden bald auch am Freitag ('A Transmission' für Acid Transmission) und schließlich auch sonntags ('Zoo') Partys veranstaltet, die allesamt üblicherweise bis neun oder zehn Uhr früh dauern sollten.<sup>191</sup> Auch musikalisch sollte sich RIP deutlich von Shoom und Konsorten abheben, wo üblicherweise "namby pamby sort of stuff, lightweight gear" vorherrschte wie RIP DJ und späterer The Shamen Rapper Mr. C erzählt: "Clink Street was about the intense, underground side of house."<sup>192</sup>

Der 17. August 1988 stellt insofern ein historisches Datum dar, als mit einem Artikel des britischen Boulevardblattes *The Sun* die mediale Aufmerksamkeit sich auf die Acid House Kultur zu richten beginnt, auch wenn *The Sun* damals noch in bester Boulevard-Manier einfach vom Namen der Musik auf die Drogen schloss und auf gut Glück trotz angeblicher Reportage bei Spectrum im Heaven berichtet, die Jugendlichen nähmen allesamt LSD.<sup>193</sup> Damit war der Bann medialer Zurückhaltung gebrochen, und in den folgenden Jahren

---

<sup>186</sup> Vgl. Collin S.72f sowie Reynolds: *Energy Flash* S.41

<sup>187</sup> Vgl. Collin S.19

<sup>188</sup> Vgl. Collin S.126

<sup>189</sup> Vgl. Reynolds: *Energy Flash* S.42

<sup>190</sup> Vgl. Collin S.75f

<sup>191</sup> Reynolds: *Energy Flash* S.42

<sup>192</sup> Reynolds: *Energy Flash* S.43

<sup>193</sup> Vgl. Collin S.78f

sollte eine wahre Lawine des Unmuts und der Falschinformation insbesondere in den bunten Klatschblättern über die neue Musik und ihre Anhänger hereinbrechen. Dass der Großteil der betriebenen Anti-Ecstasy Propaganda dabei nur auf verkaufsfördernde Schockeffekte und Panikmache abzielte, schien die Öffentlichkeit dabei nicht weiter zu behelligen, immerhin galt es ja einer Droge, dem scheinbar per se Bösen in Pillenform, den Krieg zu erklären, und so konnte beispielsweise Vernon Coleman, medizinischer Korrespondent von *The Sun*, unbehelligt von den *typischen* Effekten des MDMA berichten:

'You will hallucinate. For example, if you don't like spiders you'll start seeing giant ones ... Hallucinations can last up to 12 hours ... There's a good chance you'll end up in a mental hospital for life ... If you're young enough there's a good chance you'll be sexually assaulted while under the influence. You may not even know until a few days or weeks later.'<sup>194</sup>

Dass die tatsächlichen Vorkommnisse den medialen Berichten darüber in allen Belangen widersprachen sei hier nur anstandshalber erwähnt (denn träfen allein Colemans Erklärungen zu so hätte sich die Jugendkultur der späten Achtziger wohl innerhalb kürzester Zeit selbst ausgelöscht). Auch Gerüchte, nach denen MDMA Parkinson verursache oder auch für ein Schwinden der Rückenmarksflüssigkeit die Schuld trage, kursierten. Letzteres fand auch großen Anklang, denn auf die Idee, dass stundenlanges Tanzen zu Rückenschmerzen führen könnte, kamen erstaunlicherweise die wenigsten.<sup>195</sup> 1988 war allerdings auch der erste Ecstasy-Tote zu beklagen, wiewohl sein Tod weniger für die Gefährlichkeit der Substanz als die fehlende Selbsteinschätzungsfähigkeit des Opfers gelten kann: der 25-jährige Ian Larcombe nahm 18 (!) Ecstasy-Pillen und starb an einem Herzinfarkt bei einer Polizeikontrolle.<sup>196</sup>

So grotesk dieser Fall auch aussehen mag, dass weder Medien noch Polizei (die Ecstasy allerdings erst einige Zeit später ihre volle Aufmerksamkeit schenken würde) darüber objektiv urteilen würden, war abzusehen, und so leistete der Vorfall der Ecstasy-Hetze (und damit auch Acid House-Hetze) erwartungsgemäßen Vorschub. Verstärkt wurde diese Stimmung durch den zweiten MDMA-Todesfall am 28.Oktober, als die 21-jährige Janet Mayes nach Konsum von zwei Ecstasy-Pillen kollabierte und im Spital verstarb.<sup>197</sup> Bei einer der im Zuge dieses Vorfalls verstärkt durchgeführten Polizeirazzien der immer mehr

---

<sup>194</sup> *The Sun* vom 19.Oktober 1988. Zit nach Collin S.79f

<sup>195</sup> Vgl. Collin S.81

<sup>196</sup> Vgl. Collin S.80

<sup>197</sup> Ebd.

auftauchenden illegalen, vorwiegend in Warenhäusern abgehaltenen Acid House-Parties, wurden zwei mit der Drogenszene berufsbedingt und unfreiwillig verbundene Männer festgenommen und der Prozess gemacht, wie Collin berichtet: „East London-based promoters Robert Darby and Leslie Thomas were [...] found guilty of 'conspiring to manage premises where drugs were supplied' and sentenced to ten and six years respectively.“<sup>198</sup>

Dieser Präzedenzfall von unbestritten übertriebener Härte stellt entgegen den Hoffnungen der Vernunft keinen Einzelfall, ja nicht einmal einen historischen dar – noch in naher Vergangenheit kannte Großbritanniens Justizsystem keine Gnade auch für jene, die ihrer aufgrund keiner Schuldigkeit gar nicht bedürften:

In 2008, the owner of the Dance Academy in Plymouth and the club's resident DJ were given astoundingly harsh jail sentences of nine and five years respectively for 'permitting' Ecstasy dealers to operate overtly at the venue.<sup>199</sup> (Collin)

Zweifellos handelt es sich bei solchen Schuldsprüchen um die rigide Zeichensetzung eines ohnmächtigen Kontrollapparates, nahmen die Schwierigkeiten der Justiz mit einer gänzlich neuen Partykultur mit dem Aufkommen der großen Outdoor-Raves doch ganz neue Dimensionen an.

Zu den ersten, die das in der Stadt räumlich, durch Gesetze zeitlich und durch Steuerabgaben finanziell begrenzte Feld der Partykultur auf ein ganz neues Niveau brachten, gehören Tony Colston-Hayer und Dave Roberts. Ursprünglich selbst Partypartizipanten im Shoom und The Trip, organisierte Colston-Hayer eine eigene Veranstaltung in London, Apocalypse Now, die jedoch durch selektive Realitätswahrnehmung der berichtenden Medien mit quasi ausschließlichem Drogenaspekt zum Fiasko wurde.<sup>200</sup> Da die Polizei im Vordergrund einer medialen Anti-Acid House Offensive ohnehin einen Großteil der größeren Parties in London zu besuchen pflegte – sehr zum Leidwesen der Gäste selbstverständlich –, war die Idee, die Events doch einfach außerhalb der Hauptstadt, im ruralen Gebiet entlang der M 25 anzusiedeln so naheliegend wie revolutionär. Das erste solche Event war der Sunrise Mystery Trip in einer Reithalle in der Nähe von Buckinghamshire, ein artifizielles 'hedonist wonderland'<sup>201</sup> mitsamt fulminanter Lasershow, künstlichem Nebel und sogar einer Hüpfburg, in welches die

---

<sup>198</sup> Collin S.80

<sup>199</sup> Colin S.333

<sup>200</sup> Vgl. Collin S.90f

<sup>201</sup> Collin S.92

Teilnehmer mit Bussen aus London gebracht wurden (ein Luxus, den spätere Raves nicht mehr bieten sollten). Der Mystery Trip sollte damit nicht nur den Abschluss des ersten britischen Summer of Love bilden, sondern auch den Maßstab für das folgende Jahr setzen, wo Großbritannien den zweiten, konsekutiven Summer of Love ausrufen sollte.<sup>202</sup>

---

<sup>202</sup> Vgl. Collin S.91f

## ● Raving I'm Raving – Pro und Contra

Was aber war es (und ist es), das junge Leute dazu brachte, sich nach oft stundenlanger Autofahrt in dunklen Warenhäusern mitten im Nirgendwo stundenlang dem immer gleichen Stampfen überlauter Bassdrums auszusetzen? Einerseits gewiss das vereinende Gefühl eines mit vielen geteilten Ritus, nicht zuletzt durch die Droge erzeugt und verstärkt; dazu die trance-artigen und sonstigen spirituellen Zustände, zu denen stundenlanges Tanzen bekanntermaßen ein Portal bildet. Tommy Smith, Chef des Clubs Hacienda, spricht über das Gefühl der damaligen Zeit:

'The drum was beating and people were tuning in on it, it was something primal inside of us. You had euphoria all over the place, genuine happiness. Wow! Smiles the size of the Mersey Tunnel! There's something inside you when you dance, you're into another dimension, you've got a whole new view. And if you're doing this en masse you just thrust forward with the power and energy. The law of the dance was stronger than the law of the land. What Ecstasy and hallucinogenics did was give people access to other levels of the brain that normally would be shut down, they weren't even aware of their existence. Not only had they got a new life but they'd got a new mind. It would be a shame to just say "We were all on drugs, it was mad and we had a good time, it was a fashion", because it wasn't.'<sup>203</sup>

All die Drogen und die Masseneuphorie erinnern auf den ersten Blick natürlich stark an die sechziger Jahre, als LSD eine ähnliche Rezeption wie später MDMA erfuhr. Für Tony Colston-Hayer ist dieser Vergleich aber nicht zulässig, denn im Gegensatz zu den Sechzigern waren die Achtziger "totally non-political." Auch im Akt des Raves sieht er keinen Mehrwert: "It was the ultimate hedonistic leisure activity. It was about going out and having a good time."<sup>204</sup> Unser Chronist Matthew Collin stimmt dem weitestgehend zu und verweist auf die vor allem sozialen Unterschiede der Partizipanten: Während die Hippies noch eine frische intellektuelle Elite von Professoren, Wissenschaftlern, Schriftstellern und sonstigem Künstlervolk um sich scharten, rekrutierten sich die Anhänger der Acid House-Bewegung weitestgehend aus der Arbeiterklasse der Londoner Vororte, Clubbern, Fußballfans und Kleinkriminellen, DJs und einigen "artistic renegades, in a harsh economic and social environment where young people were increasingly disaffected by politics."<sup>205</sup>

---

<sup>203</sup> Collin S.162

<sup>204</sup> Collin S.211

<sup>205</sup> Ebd.

Scott Hutson meint in seinem Buch *Technoshamanism*, in welchem er die vermeintlich esoterische Seite der Techno- und House-Kultur unter die Lupe nimmt, dass die eigentlichen Empfindungen des Ravers viel tiefer reichen, als man es sich vorstellen möchte: „The rave [...] matches the *sensory* experience of being in the womb. Raves are dark, humid (due to mistmakers), and warm (due to sweating dancers), while the dance beat replicates the mother's heartbeat.“<sup>206</sup> Auch die Sexualität ist, wie Hutson bemerkt, auf einem Rave von nachrangiger Bedeutung: “[I]n contrast with mainstream nightclubs, the rave is not a 'beer monster meat market’”.<sup>207</sup>

Ob sich Hutsons Feststellungen allerdings generalisieren lassen, bleibt fraglich; ebenfalls ob sie sich auf andere, wenngleich verwandte Musikformen übertragen lassen – insbesondere auf solche, deren Ziel es überhaupt nicht ist, eine kollektive Euphorie zu schüren. Im Jahre 1988, in dem unsere Chronologie noch immer ruht, begann man allerdings gerade, dies in großem Stile zu betreiben.

The tabloid newspaper outrage of autumn 1988 was virtually an advertisement for Ecstasy culture. Loud music! Drugs! All-night dancing! What inquisitive young person could resist such enticements?<sup>208</sup> (Collin)

Das Jahr 1989 setzt dann auch sämtliche Trends des Vorgängers fort, und die junge Musikszene wird fürderhin kommerzialisiert und kriminalisiert. Der erfinderische Tony Colston-Hayer bedient sich als erster eines neuen Systems, um die Polizei im Dunklen zu lassen: Auf der Eintrittskarte für den Rave steht nunmehr nur noch eine Telefonnummer (selbstverständlich eine Mehrwertnummer), die wiederum zu einem von vielen Anrufbeantwortern geschaltet ist. Einige Stunden vor Beginn der Party wird die Nummer freigeschaltet, die Ticketbesitzer rufen an und bekommen erst dann die eigentliche Location vom Tonband mitgeteilt.<sup>209</sup> Die Polizei ist somit möglichst lange hingehalten und hatte nur noch die Möglichkeit, die bereits in Gang gesetzte Party zu zerstreuen – was vorerst aus Angst vor Krawallen nicht geschah.

Als jedoch die Events immer größer wurden – einen Höhepunkt bildet die Sunrise-Veranstaltung 'Midsummer Nights Dream' in einem Hangar mit 11.000 Besuchern<sup>210</sup> –, wurde auch das Vorgehen der Polizei, genauer der eigens zum Behufe der Rave-Bekämpfung eingerichteten 'Pay Party Unit' entschlossener: So begann sie, neben dem

---

<sup>206</sup> Hutson S.65

<sup>207</sup> Hutson S.68

<sup>208</sup> Collin S.94

<sup>209</sup> Vgl. Collin S.96

<sup>210</sup> Vgl. Collin S.100

immer üblicher werdenden blockieren der Zufahrtsstraßen zu den illegalen Großveranstaltungen, selbst Schein-Raves zu veranstalten, die – obgleich groß angekündigt und professionell den Schein während – niemals stattfanden.<sup>211</sup> Nicht wenige Raver ließen sich, nachdem sie etliche Pfund unfreiwillig den Behörden gespendet hatten, von dieser Strategie entmutigen und kehrten zurück in die Clubs. Auch die sogenannten 'Premium Lines', die oben erwähnten Mehrwertnummern, wurden auf Ansuchen der Polizei abgeschafft.<sup>212</sup> Dennoch sollte der Kampf der Behörden unter ungeheurem Geldverschleiß noch bis 1991 weitergehen, gesäumt von so unrühmlichen Taten wie der frühmorgendlichen Erstürmung einer illegalen Warehouse-Party 'Love Decade' im Juli 1990, wo hunderte Polizisten in voller Sturmmontur 836 Tänzer festnahmen – wovon 5 (!) verurteilt wurden.<sup>213</sup>

Auch die Politik zögerte nicht, gegen die steuerfreien Partys zu Felde zu ziehen, einer der bedeutendsten Schritte wurde mit Graham Bright's Entertainments (Increased Penalties) Bill unternommen, einem Gesetz, welches die Strafe für das Veranstellen illegaler Veranstaltungen von 2.000 auf 20.000 Pfund zuzüglich einer sechsmonatigen Gefängnisstrafe an hob (der Sturm auf die 'Love Decade' fand eine Woche nach Beschluss des Gesetzes statt<sup>214</sup>). Gerüchte über eine Verstrickung der Alkoholindustrie in die Machenschaften rund um die Bekämpfung von Acid House-Veranstaltungen (durch den Ecstasy-Konsum auf solchen Parties verschwand Alkohol zugunsten von Softdrinks, Säften und Wasser beinahe gänzlich von der Bildfläche, was mit empfindlichen Umsatzeinbußen verbunden war) hielten sich lange Zeit und sind auch niemals aufgeklärt worden.<sup>215</sup> Im September 1991 wurde die Pay Party Unit endlich geschlossen,<sup>216</sup> die großen Outdoor-Raves aber waren zu diesem Zeitpunkt größtenteils in den Agenden der mächtigen und finanzkräftigen Organisatoren der Rock-Szene aufgegangen, welche die immensen Kosten zur Schaffung eines legalen Events tragen konnten. Der Rest der Szene jedoch verlagerte sich zurück in die nunmehr mit liberaleren Öffnungszeiten ausgestatteten Clubs der großen Städte.

Die Öffentlichkeit ließ sich unterdessen von den mannigfaltigen Gegenmaßnahmen von Polizei und Regierung nicht abschrecken, wie ein Blick auf die britischen Charts vom

---

<sup>211</sup> Vgl. Collin S.114f

<sup>212</sup> Vgl. Collin S.116

<sup>213</sup> Vgl. Collin S.125

<sup>214</sup> Vgl. Garnier, Laurent / Brun-Lambert, David: *Elektroschock. Die Geschichte der elektronischen Tanzmusik.* S.193

<sup>215</sup> Vgl. Collin S.300f

<sup>216</sup> Vgl. Collin S.127

1. Oktober 1989 beweist: die Plätze eins bis drei belegten Black Box mit *Ride on Time*, Technotronic mit *Pump Up the Jam* und Sydney Youngblood mit *If only I could*,<sup>217</sup> allesamt mit heutigen Ohren gehört klassisch-poppige Ableger der späten achtziger Jahre, damals jedoch einigermaßen revolutionär und zweifellos ein Ausdruck der steigenden Popularität dieser neuen Musik. Interessant dabei ist der schlicht nicht vorhandene heimische Anteil: wohl waren es britische DJs, die die Nummern spielten; dass aber auch britische Künstler ihren Beitrag zur neuen Importmusik beitragen konnten, kam anfangs niemand in den Sinn.

---

<sup>217</sup> Vgl. Collin S.111

## ● Shut Up and Dance – Die Anfänge der britischen Elektromusik

Die Anfänge einer originären modernen Inselmusik und damit die Ursprünge der Palette musikalischer britischer Innovationen, die in den Folgejahren um Jungle / Drum & Bass entstehen sollten, liegen einerseits in den Händen des ehemaligen Versicherungsmaklers Fitzroy Heslop alias DJ Fabio,<sup>218</sup> der 1989 als Resident DJ des 'Fun City' Clubs in London die v.a. jüngeren Zuhörer mit energetischeren und härteren House-Tracks versorgte;<sup>219</sup> und DJ Grooverider, mit dem Fabio – nach gemeinsamen Auftritten auf zahlreichen illegalen Raves rund um London – dem wie zuvor Spectrum im Londoner Heaven untergebrachten Club Rage bespielte,<sup>220</sup> was gemeinhin als Startpunkt für das sich Jahre später konstituierende Genre Jungle gilt. Trotz allem Lob, das Fabio und Grooverider wohl verdiensterweise für ihre Mixes erhielten, dürfen wir nicht vergessen, dass es sich dabei primär um DJs handelte, die selbst keinen originären kreativen Output bereitstellten. Eine tatsächlich auch in Großbritannien gemachte Musik entwickelte sich im selben Jahr, 1989, allerdings in Manchester, wo, nach Sarah Champion „[...] the streets are paved with rock'n'roll. A land of possibilities were forming a band can bring instant fame.“<sup>221</sup>

Der starke Anstieg der Studentenzahlen, den die Universität von Manchester im Jahre 1990 zu verzeichnen hatte,<sup>222</sup> war wohl nicht zuletzt auf die beiden Clubs Hacienda und Thunderdome zurückzuführen, wo – wie einige meinen – Musikgeschichte geschrieben wurde. Der musikalische Quantensprung, der hier mit den Werken von 808 State und deren Ex-Mitglied Gerald Simpson alias A Guy Called Gerald (und insbesondere deren Tracks *Pacific State* bzw. *Voodoo Ray*, welches gemeinhin als erste vollkommen britische Rave-Nummer gilt) unternommen wurde, ist dabei weniger augenscheinlich als angenommen; auffällig ist die Verlagerung der Betonung von allen vier Zählzeiten auf die zweite und vierte, welches mittels Snaredrumschlag über der nach wie vor durchgehenden Bassdrum erreicht wird – in der Rockmusik ein Standardprozedere. Auch die Behandlung der Hi-Hats (oder gemeinhin Becken) ist freier als bei den typischen Acid House Stücken; von einer Revolution zu sprechen wäre dann aber doch eine neue Definition von Übertreibung.

---

<sup>218</sup> Vgl. Collin S.262

<sup>219</sup> Vgl. Collin S.95

<sup>220</sup> Vgl. Collin S.263

<sup>221</sup> Collin S.159

<sup>222</sup> Vgl. Collin S.168

Zu den Pionieren der genuin englischen Spielart der elektronischen Tanzmusik und Wegbereitern des sogenannten Hardcore (oder 'Ardcore, wie Simon Reynolds in Anerkennung des Dialektes zu schreiben pflegt) zählen auch die vom Hip Hop kommenden Shut Up and Dance, die wir im Kapitel über Samplingexzesse bereits kurz erwähnt haben und die mit ihren Singles *5 6 7 8*, *£10 To Get In* und insbesondere dem Remix von letzterer, *£20 To Get In* ihr Scherflein zur Zukunft beitrugen, indem sie in den beginnenden englischen Eintopf das Salz des Hip Hop streuten, die Breakbeats, und damit als eine der ersten eine Lösung von der Diktatur der Bassdrum anboten. Auch zählen sie zu den Künstlern, deren Realität nicht von Ecstasy künstlich geschönt wurde, und nahmen mit ihrer Einstellung den beginnenden Untergang der ersten Ecstasy-Kultur quasi vorweg, wie einer der beiden mit dem geradezu burlesken Namen Smiley (bürgerlich Carl Hyman) meint:

'If you ask us what positive aspects have come out of raves, we'd have to answer, absolutely nothing [...] People always argue that raves have successfully united blacks and whites, but in reality that argument's bollocks. Everyone at raves is on a fucking E. If you took the drugs out of the raves and everyone was just on spliff and drinks, you know what would happen? There'd be fights. In fact, if you did take Es out of the rave scene it wouldn't even exist in the first place.'<sup>223</sup>

In der Tat begann der Effekt der Partydroge nachzulassen, was sich viele Konsumenten mit der schlechteren Qualität des immer mehr gestreckten Ecstasy zu erklären suchten. Bei einem der größten Raves bis dato, dem am 25. Juli 1992<sup>224</sup> im bislang eher für Rockkonzerte berühmten Castle Donnington mit 25.000 Besucher beschlagnahmte die Polizei hunderte vermeintliche Ecstasy-Tabletten, von denen sich 97 Prozent als unecht herausstellten und lediglich Vitaminpillen, Paracetamol oder sonstige, dem Raver unwillkommene Substanzen waren.<sup>225</sup>

Abgesehen davon aber übertrieben es viele Konsumenten einfach und nahmen zu lange zu viel, und die ersehnte Wirkung wurde (ob durch Gewöhnung oder sonstige biologische oder psychische Faktoren ist nicht ganz klar) immer mehr zurück gedrängt. Was folgte war ein schrittweises Erwachen in eine alles andere als wünschenswerte Realität. Bevor sich dieser Prozess allerdings durchsetzen konnte wurde nach alter Tradition alles zum äußersten ge- und übertrieben: Wirkte Ecstasy (was nun nicht mehr allein MDMA sondern auch MDA, MDEA, ein LSD-Amphetamin-Mix oder auch nur eine Heuschnupfentablette

---

<sup>223</sup> *i-D*, Juli 1992. Zit. nach Collin S.264f

<sup>224</sup> Fantazia Events Homepage. URL: <http://www.fantazia.org.uk/Event%20info/donnington.htm> (4.1.2012)

<sup>225</sup> Vgl. Collin S.273

sein konnte) nicht mehr so gut, so musste ihm eben mit Amphetaminen, Speed oder Kokain auf die Sprünge geholfen werden (so wurde 1994 beispielsweise 25 mal mehr Kokain in Großbritannien beschlagnahmt als noch Mitte der Achtziger<sup>226</sup>; auch Crack kommt langsam ins Spiel<sup>227</sup>). 1991 waren konsequenterweise auch die bislang meisten Todesopfer in Verbindung mit Ecstasy zu beklagen.<sup>228</sup>

Auch die Musik wurde schneller, im nach wie vor analogen Zeitalter ganz einfach durch Erhöhung der Rotationsgeschwindigkeit des Plattentellers mit dem Pitch-Regler bewerkstelligt; manche DJs bastelten sogar an ihren Technics 1210 herum, um die Musik noch schneller zu machen,<sup>229</sup> schließlich ging es um "[...] die Gunst eines Publikums, welches man sich durch so krasse Kunsterzeugnisse nicht übersättigt und abgestumpft genug denken kann."<sup>230</sup>, wie Thomas Mann es in weiser Voraussicht auf die frühen neunziger Jahre formulierte.

Dass durch schnelleres Abspielen der Platte auch die Musik insgesamt höher wurde und somit insbesondere der Gesang eine für Außenstehende geradezu lächerliche Chipmunk-Klanglichkeit erhielt war – gelinde gesagt – vollkommen egal, ja es stellte sich sogar heraus, dass diese Art Vocals der Aktivierung und Amplifikation der Ecstasy-Wirkung sogar dienlich ist.<sup>231</sup> "The side effect of voices being pitched to helium highs only worked as a tool for increased euphoria among ravers."<sup>232</sup> bemerkt Martin James, und Reynolds pflichtet ihm bei: "ardkore: not so much music as a science of inducing and enhancing the E-rush."<sup>233</sup> Auch die Terminologie der Raver wurde extremer: Schrie man 1988 noch den „Acieed!“-Schlachtruf, war es 1989 bereits "Mental!"<sup>234</sup>, welches 1991 von „Nutty!“<sup>235</sup> abgelöst wurde. Auch die dialektale Beschreibung des vom Ecstasy berauschten Zustands änderte sich von „getting on one“ zu „getting off my face“.<sup>236</sup>

---

<sup>226</sup> Vgl. Collin S.281

<sup>227</sup> Vgl. James S.25-28

<sup>228</sup> Vgl. Collin S.271

<sup>229</sup> Vgl. James S.10

<sup>230</sup> Mann, Thomas: *Bekenntnisse des Hochstaplers Felix Krull*. S.67

<sup>231</sup> Vgl. Reynolds: *Energy Flash* S.126

<sup>232</sup> James S.10

<sup>233</sup> Reynolds: *Energy Flash* S.131

<sup>234</sup> Vgl. Collin S.99

<sup>235</sup> Vgl. Collin S.269

<sup>236</sup> Vgl. Collin S.306

Überhaupt sei in diesem Zusammenhang kurz auf das pervertierte Sprachverständnis insbesondere der positiven Terminologie verwiesen, über das schon Reynolds gestolpert ist,<sup>237</sup> und welches von Belle-Fortune näher erläutert wird:

There was a time when Good meant Good but somehow that wasn't good enough. Along came Bad and Wicked which meant better than Good. Years down the line those terms are inadequate to describe the best tunes or vibes – especially in Jungle Drum & Bass. Things went from Terrible to Horrible, to Nasty, to Sick, to Absolutely Disgusting. Worry not. It's all Good.<sup>238</sup>

Auch heute noch findet sich diese Terminologie in den Kommentaren, die euphorisierte Kommunikationswillige zu den YouTube-Videos der Tracks (die zumeist ohnehin nur die Fotografie einer Plattenhülle visuell bestaunen lassen) oder den Postings der Künstler auf Soundcloud. Zu den bereits erwähnten sei einer losen Vollständigkeit halber noch der Klassiker *wicked* hinzugefügt; auf die mit diesem semiotischen Repertoire sich schwierig gestaltende Entäußerung von Kritik sei hier lediglich hingewiesen.

Dass sich die Musik an den Drogen orientierte, dafür besteht für Chris Simon vom Label Ibiza kein Zweifel: „The music was getting faster because the drugs were getting faster“<sup>239</sup>, auch der Musiker und Autor Steve Dixon stimmt dem zu: „When the amphetamines hit, the music got faster“.<sup>240</sup> Dass die Musik rasant an Tempo zulegte lässt sich am direkten Vergleich am besten ablesen: Lag das Durchschnittstempo einer Tracks 1991 noch bei ungefähr 125 BPM so waren es 1992 bereits 150 BPM;<sup>241</sup> Jungle sollte zwischen 160 und 170 BPM in Drum & Bass übergehen, und dieser sich schließlich bei 172 BPM einpendeln – einem Tempo, das nach wie vor für die meisten Produktionen gilt,<sup>242</sup> nicht ohne eine weitere Phase der Verschnellerung in den Jahren 1997 bis 1999,<sup>243</sup> die gar in einem 2004 abgehaltenen Meeting mehrerer Produzenten gipfelte, in dem versucht wurde, Wege zu finden um Drum & Bass wieder zu entschleunigen. Das dabei aber nichts herauskam und

---

<sup>237</sup> Vgl. Reynolds: *Energy Flash* S.112

<sup>238</sup> Belle-Fortune S.188

<sup>239</sup> Collin S.270

<sup>240</sup> Collin S.272

<sup>241</sup> Vgl. Reynolds: *Energy Flash* S.125

<sup>242</sup> Durch das lange Diktat desselben Tempos kann man im Drum & Bass interessanterweise ein besonderes Tempobewusstsein ausmachen: bereits Abweichungen von lediglich zwei bis vier BPM werden schon als markant empfunden.

<sup>243</sup> Vgl. Belle-Fortune S.194

sich die Musik letzten Endes selbst regulierte, liegt bei näherer Beschäftigung mit den Akteuren auf der Hand.<sup>244</sup>

Neben der markanten Temposteigerung aber waren es vor allem die immer mehr in die Musik implementierten Breakbeats, die Hardcore zunehmend vom Acid House entfernten und in eine neue Richtung trieben, und die man im Gegensatz zum Hip Hop nicht einfach aneinanderreichte, sondern gemäß der weiter oben von 2 Bad Mice erläuterten Verfahren in so etwas wie rhythmische Klangmodule zerteilte, aus denen wiederum neue Rhythmen kombiniert wurden. Als zwar nicht erstes aber bestbekanntes Beispiel der Pionierzeit gilt der Song *Charly* (mitunter in der Schreibweise *Charlie*) von The Prodigy (XL Recordings, 1991), der 1991 die britischen Charts heimsuchte, an dem sich auch die Häufung an seltsamen Sprachsamples geradezu paradigmatisch nachvollziehen lässt. In diesem Fall hört man eine Kinderstimme (die die Stimme einer Katze in der TV-Werbung, aus der das Sample entnommen ist, vorstellen soll<sup>245</sup>), die sagt: „Charly said, always tell your mummy before you go somewhere.“ Der Track wird aber auch als Sargnagel der Ravekultur bezeichnet, weniger aufgrund des kommerziellen Erfolges (den eine Subkultur ja gewöhnlich a priori verdammt), sondern eben aufgrund der simplen Arbeitsweise, mit der sich mit großer Schnelligkeit einige Samples zu einem Stück verbinden lassen. Konsequenterweise wurde der Markt auch in der Folge von halbherzig produzierten Tracks überschwemmt und das musikalische Niveau auf halsbrecherische Talfahrt geschickt. Außerdem fanden sich im Zuge des Katzen-Samples einige Produzenten bemüßigt, in diese kindische Kerbe weiter dreinzuschlagen, was der Welt die Spielart des sogenannten 'Toytown Rave' und damit so unsterbliche Klassiker wie Smart E's *Sesame's Treet* (Suburban Base Records, 1992), einen Rave-Remix des Themas der Sesamstraße, beschert hat.<sup>246</sup> Dass Toytown Rave allerdings wirklich begann, Acid House den Rang abzulaufen, und sich 1993 zu einer der beherrschenden Spielarten auf den noch dem House gewidmeten Clubs Englands wurde, ist so unglaublich wie es Realität ist.

---

<sup>244</sup> Vgl. Belle-Fortune S.193f

<sup>245</sup> Vgl. Nekosite: *prodigy sample sources*. URL: <http://www.nekozine.co.uk/prodigy/info/sources.html> (4.1.2012) sowie James S.15

<sup>246</sup> Vgl. James S.15

## ● Hardcore, what is the score?

Hardcore ist beseelt von einem unbeschreiblichen Drang nach vorne, einer bisher nie dagewesenen Lust nach mehr. Ruhten die Acid House-Tracks strukturell noch in sich selbst, so bricht Hardcore mit dessen zwar eintönigen aber homogenen, in sich konsistenten Formschema radikal und bringt mitunter stark kontrastierende Teile in einem Track unter, und das scheinbar ohne Rücksicht auf Verluste. Eine Praxis, die nicht zuletzt sicher mit einer kindlichen Freude an den wachsenden Möglichkeiten des Samplings zu erklären ist, sicherlich aber auch bewusst auf eine Verstörung des Hörers zur Effektmaximierung abzielt.

Ein weiteres, verstörendes Element sind die repetitiv-psychotischen Melodien, die viele Hardcore-Tracks auszeichnen. Ihr Zustandekommen darf als mehr oder weniger zufällig angenommen werden, was jetzt nicht partout gegen ihren musikalischen Gehalt spricht (schließlich wird John Cage auch ernstgenommen). Wesentlich zu ihrer Entstehung beigetragen hat sicherlich die Kompositionsform Loop. Brian Eno scheint dieses Procedere näher zu kennen:

Actually, almost any arbitrary collision of events listened to enough times comes to seem very meaningful.<sup>247</sup>

Aber nicht nur für den Kompositeur, für den Zuhörer gilt dies ebenso, und so erreichen einige Melodien, die beim ersten Hören wenig außer verstörend wirken mit der Zeit durch ihre stete Wiederholung etwas vertrautes: das verstörende Vertraute aber ist ein nicht zu unterschätzendes ästhetisches Phänomen, zumal es befähigt, sich einer eigentlich befremdenden Empfindung in vollem Bewusstsein der eigenen Unverwundbarkeit hinzugeben; der Loop schafft damit ein Kontinuum, in dem Grenzen gefahrlos überschritten werden können.<sup>248</sup>

Einen weiteren Meilenstein auf dem Weg vom Acid House zum Jungle (wenn man uns eine so teleologische Darstellungsweise verzeiht) stellt – neben den der Vollständigkeit halber erwähnten und laut dem intimen Szenekenner und Chronisten Brian Belle-Fortune äußerst einflussreichen Tracks von Internal Affairs (auf Reinforced); *Euphony* (*Just 4u*

---

<sup>247</sup> Eno A.a.O.

<sup>248</sup> Natürlich gilt dies nicht für alles, und es existiert mehr als genug Musik auf dieser Welt die auch oder vielleicht gerade wegen ihrer repetitiven Anlage verstört, weh tut oder einfach nervt. Trotzdem schafft auch hier die Voraussehbarkeit dem akustischen Stress Abhilfe – dass dadurch natürlich die Langeweile als anders gelagerte, unangenehme Emotion dessen Position einnehmen kann, ist wohl ein anderes Thema.

*London*) von Bodysnatch aka Mark Evans (Big City Records, 1992); und *28 Gun Bad Boy* (Columbia, 1991) von A Guy Called Gerald<sup>249</sup> – das bereits im Kapitel über Sprachsamples mit seiner drogenaffirmative Botschaft bereits erwähnte *We are I.E.* von Lennie de Ice dar, einem der wenigen Tracks, von dem die (äußerst limitierten) technischen Umstände seiner Entstehung bekannt sind: „*We are I.E.* [...] was made on a Roland 106 Keyboard, S900 Sampler and all put through a four track.”<sup>250</sup> Berichtet Belle-Fortune aus der akustischen Hexenküche. In einer Zeit, wo Basstöne teilweise durch Aufnahme und Transposition der Bleep-Töne, die der Sampler zur frequenzmäßigen Einstellung der Lautsprecher von sich gab, generiert, und Distortion als übelste analoge Übersteuerung mittels zweier Kassettenrecorder bewerkstelligt wurde<sup>251</sup> war das eine wohl nicht unübliche Ausstattung.

Der Track beginnt auch gleich in großem Not-zur-Tugend-Stile ganz erfinderisch mit einer Harmonie, die unzweifelhaft durch Umschalten von 33 ⅓ auf 48 RPM der unbekannten Samplequellenschallplatte erzeugt wurde und wird rhythmisch auch baldigst von einer durchgehenden Bassdrum unterlegt. Würde die Snare nicht so verstörend auf die vierte Achtel jedes Taktes dreinschlagen, man könnte den Track für ein mittelprächtiges House-Experiment halten. Doch mit aller Plötzlichkeit, die eine sechzehntaktige Phrase im Viervierteltakt eben haben kann, setzt mit dem Sprachsample "Let me hear you scream!" der Breakbeat ein und endet die Diktatur der Bassdrum, womit das Stück die Geschichte seiner Musik in und durch sich selbst erzählt, indem es den immanenten Acid House-Anteil im Breakbeat-Hardcore kulminieren lässt. Die bruchlose Aneinanderreihung erzeugt das Bild einer Evolution im allerkleinsten: die zwar vorwärts treibende aber letztlich ziellose Kraft von House entlädt sich im herrlichen Tanz der Breakbeats, der starre preußische Marsch geht im wogenden Vodun der Rhythmen auf.

Alleine die Tatsache, dass ein unter solch *billigen* Umständen entstandenes Musikstück so großen Einfluss gewinnen konnte und solche Massen begeistern ist Zeugnis einer umfassenden Revolution, die die Musiklandschaft in den nächsten Jahren maßgeblich verändern sollte.

The turntable scratch mixes of hip hop DJs and the drum-machine formula of the first Chicago house records pointed the way to a cheap, low-tech methodology which nonetheless sounded revolutionary. The way music could now be composed on a four-track recorder, assembled from samples and beatboxes, then cut to a white

---

<sup>249</sup> Vgl. Belle-Fortune S.16

<sup>250</sup> Belle-Fortune S.14

<sup>251</sup> Vgl. Reynolds: *Energy Flash* S.100

label 12-inch single and sold through independent dance record stores was a democratization of the creative process, just as desk-top publishing had opened up the publishing industry and enabled the rise of the fanzine. It's do-it yourself, open access strategy was repeatedly compared to the anti-musicianship ethics of punk rock, but samplers and drum computers also banished the need to learn to play instruments, to rehearse, to book recording studios, to organise gigs, or even to seek a record contract.<sup>252</sup> (Collin)

Die künstlerische Befreiung aus den Klauen der großen Studios, Labels und freilich auch Medien, die diese Prozesse brachten, geht einher mit einer immensen Verkomplizierung der wissenschaftlichen Erfassung des Gebietes: je weiter das Sujet in den selbstorganisierten Underground wandert, desto weniger verlässliche Spuren werden an immer unzugänglicheren Orten hinterlassen. Auch die größere Diversität, die eine solche Demokratisierung notwendigerweise mit sich bringt, macht dem teleologisch verwöhnten Wissenschaftler zu schaffen. Aus einer mehr oder weniger klaren Linie wird ein Netz, ein in sich heterogenes Geflecht aus Gestern, Heute und Morgen, aus dem dann Geschichte und Entwicklung (alleine das Wort atmet Teleologie) herausvermutet werden. Da aber eine Zeit stets das bleibt, was die Nachwelt aus ihr macht, wollen wir uns mit diesen existenziellen Problemen auch nicht weiter aufhalten: man muss ja auch der Wissenschaft nicht alles glauben.

---

<sup>252</sup> Collin S.59f

## ● Jamaika? Hip Hop? – Einflüsse aus Übersee

Ein nicht zu unterschätzender Einfluss auf die mit der Verbreitung und Elaboration von Hardcore im Raum stehende Entstehung des Genres Jungle kommt aus der ehemaligen britischen Kolonie Jamaika, deren größter Musikabsatzmarkt passenderweise seit den frühen sechziger Jahren das Vereinte Königreich ist.<sup>253</sup>

Many of its [jungle's] practices were adapted directly from reggae sound system traditions, like the MCs' microphone banter and the use of 'dub plates', one-off exclusive editions of recordings rendered on acetate pressings rather than vinyl, circulated only to opinion leaders like Fabio and Grooverider, the endless 'versions' (remixes and re-remixes), and the constantly shifting ad hoc alliances of producers and DJs: a mode of production a world away from marketing-driven, CD-formatted rock economics.<sup>254</sup> (Collin)

Die erwähnten Sound Systems erläutert Martin Pfeleiderer:

Da [...] nur wenige Jamaikaner Radios oder Plattenspieler besaßen und US-Singles zudem rar waren, wurden seit Ende der 1940er Jahre sogenannte Sound Systems zu zentralen Institutionen des jamaikanischen Musiklebens – mobile Freiluft Diskotheken, die sich über Eintrittsgelder finanzierten.<sup>255</sup>

[Es] entwickelte sich bald ein Konkurrenzkampf in puncto Lautstärke und Klangqualität – angestrebt wurden vor allem laute und voll klingende Bässe [...]<sup>256</sup>

Auch die fundamentale Funktion des Basses, wie sie durch lautstärkebedingte Körperlichkeit in Verbindung mit Drogen in der zeitgenössischen Tanzmusik ihren festen Platz hat, korrespondiert mit jamaikanischer Musik:

Bereits im Rocksteady, der sich stark am afroamerikanischen Soul orientierte, hatten die Melodielinien der Bassgitarre vielfach melodische Funktionen übernommen. Im Roots Reggae werden die Basslinien noch stärker hervorgehoben, sodass die Musik einen tieffrequenten, 'warmen' Klangcharakter erhält. Zuweilen wird in Reggae-Produktionen der Bass lauter abgemischt als der Gesang.<sup>257</sup> (Pfeleiderer)

---

<sup>253</sup> Vgl. Pfeleiderer, Martin: *Riddim & Sound. Dub Reggae und Entwicklungen der neueren Populärmusik..* In: *ASPM - Beiträge zur Populärmusikforschung Bd.27/28* URL: <http://aspm.ni.lo-net2.de/info/publikationen.html> (9.11.2011) S.106

<sup>254</sup> Collin S.283

<sup>255</sup> Pfeleiderer: *Riddim & Sound* S.99

<sup>256</sup> Ebd.

<sup>257</sup> Pfeleiderer: *Riddim & Sound* S.101

Und so konkludiert Pfeleiderer, was Anfang der Neunziger in England musikalische Realität geworden war:

Im jamaikanischen Dub Reggae wurden bereits in den 1970er Jahren Produktionsweisen und musikalische Gestaltungsmittel vorweggenommen, die in der neueren Dance Music zentrale Bedeutung erlangt haben. Die Patterns der Rhythmusgruppe stehen im Mittelpunkt der Stücke, und während Gesang bzw. Gitarren- oder Bläsermelodien nur noch bruchstückhaft erklingen oder ganz fehlen, wird die Basslinie zum melodischen Zentrum der Stücke.<sup>258</sup>

Ob man nun Drum & Bass allerdings als direkten Nachfolger von Reggae ansehen kann, darf bezweifelt werden, selbst wenn auch in puncto Produktionstechniken nicht wenige Parallelen auszumachen sind (so ist z.B. Sly Dunbar laut Brian Eno bei fast allen Reggae-Aufnahmen der Schlagzeuger, ganz einfach weil seine Aufnahmen wieder und wieder verwendet wurden<sup>259</sup> – die Jungle-Pendants wären wohl Gregory Coleman, Drummer des Amen-Break, und Clyde Stubblefield,<sup>260</sup> James Browns *Funky Drummer*). Dass Steve Barrow als Reggaehistoriker eine direkte Abstammungslinie proklamiert, liegt nahe:

The real dub of the '90s is what people call drum'n'bass, or jungle. When dub came in the '70s, it was innovative, it was new, it was fresh . . . All the people who do the drum'n'bass stuff – the Bukems, the Grooveriders and Fabios. Those guys are King Tubby's true inheritors.<sup>261</sup>

Letztlich bleibt der Bass als kleinster und vordergründigster gemeinsamer Nenner bestehen (neben einem noch vordergründigeren, *Toasting* genannten Sprechgesang der MCs, der als Ragga-Derivat dem Musikophilen noch jeden Mix bis ca. 1995 verleiden sollte); ein Schluss, zu dem auch Steven Quinn in seiner Jungle-Historie gelangt: „A crucial historical trace lies in the indebtedness to Carribean music that can be heard most clearly in the dominant presence assigned to the bassline.“<sup>262</sup>

Nebenbei bemerkt wusste auch Goethe bereits um die wunderbaren Eigenschaften des *low end*, wird jedoch generell weniger als Einfluss herangezogen. Im Faust heißt es folgerichtig:

---

<sup>258</sup> Pfeleiderer: *Riddim & Sound* S.110

<sup>259</sup> Vgl. Eno A.a.O.

<sup>260</sup> Vgl. [http://www.drummerworld.com/drummers/Clyde\\_Stubblefield.html](http://www.drummerworld.com/drummers/Clyde_Stubblefield.html) (5.1.2012)

<sup>261</sup> Steve Barrow in *DJ Magazine*, Juli 1997, S. 44. Zit. nach Quinn, Steven: *Rumble In The Jungle: The Invisible History of Drum'n'Bass*. In: *Transformations*, No. 3, Mai 2002.

URL: [http://www.transformationsjournal.org/journal/issue\\_03/pdf/quinn.pdf](http://www.transformationsjournal.org/journal/issue_03/pdf/quinn.pdf) (16.11.2011) S.3

<sup>262</sup> Quinn S.4

Wenn das Gewölbe widerschallt,  
Fühlt man erst recht des Basses Grundgewalt.<sup>263</sup>

House, Acid House und Techno (u.a.) bedienten sich bereits der besonderen körperlich-stimulierenden Eigenschaften der tiefen Frequenzen, allerdings ließen sie paradoxerweise den Bass selbst nie richtig zu Wort kommen.

Gemeinsam ist ihnen, daß ein viertaktiger Beat die Basis der Tracks bildet und die Bassdrum 'strikt' geführt wird (Four-to-the-floor), daß eine Roland TR 808 oder 909 Drummachine verwendet wird und eine Bassline meistens fehlt, denn die Bässe werden von der Bassdrum gemacht.<sup>264</sup> (Volkwein)

Mit dem Aufkommen von Hardcore und der Wendung zu Jungle bekommt dieser endlich seinen angestammten Platz am Fußende der Frequenzen (die Bassdrum zieht sich in Bereiche von 80 bis 100 Hz zurück) und die Produzenten damit endlich die Möglichkeit, nicht nur rhythmisch-körperlich sondern melodisch-körperlich zu verfahren. In Verbindung mit den Breakbeats und der damit einhergehenden, immer größer werdenden rhythmischen Komplexität stehen plötzlich ganz neue Welten offen.

Man könnte Drum'n'Bass als eine rhythmisch psychedelische Tanzmusik bezeichnen, die nicht nur mit mentalen, sondern auch mit körperlich-motionalen Desorientierungen der Hörer arbeitet.<sup>265</sup> (Pfleiderer)

Vermutlich aus Gründen des Speicherplatzes sowie der musikalisch-technischen ‚Unvoreingenommenheit‘ (sprich: dem Dilletantismus) der Musiker ("In its early days, this music was practiced on the whole by unqualified young males."<sup>266</sup>) bemerkt Boris Austin in seiner Arbeit über das mediale Auftreten der britischen Drum & Bass-Szene) sind die ersten Schritte in den durch das Wegfallen der strikten Bassdrum plötzlich sich eröffnenden Weiten durchwegs tapsiger Natur. Einige Tracks begnügen sich z.B. damit, einen Sound - zumeist mit Snaredrum-Charakteristik – in oft beliebig anmutenden (wiewohl zu ihrer Entstehungszeit gewiss überzeugenden) Patterns abzuspielen (Vgl. u.a. 2

---

<sup>263</sup> Goethe, J. W.: *Faust. Der Tragödie Erster Teil*. Verse 2085f

<sup>264</sup> Volkwein S.52

<sup>265</sup> Pfleiderer, Martin "Here Comes the Drumz" *Zu Entwicklung und musikalischen Merkmalen von Drum'n'Bass*. In: *ASPM - Beiträge zur Populärmusikforschung Bd.24*. URL: <http://aspm.ni.lo-net2.de/info/publikationen.html> (9.11.2011) S.44

<sup>266</sup> Austin, Boris: *Can UK Drum and Bass Broaden its Representation through Digital Media?* URL: <http://www.allcrew.co.uk/img/REPRESENTATION%20OF%20DNB%20%20%281%29.pdf> (9.11.2011)

Bad Mice – *Waremouse*, Moving Shadow, 1991; mitsamt Panning-Effekten: A Guy Called Gerald – *28 Gun Bad Boy*, Columbia, 1991; mit rhythmisch gesetzten Akkorden: Urban Shakedown – *Some Justice*, Urban Shakedown, 1991); andere setzen mehr auf eine Art schnelleren instrumentalen Hip Hop, d.h. die Breakbeats laufen mehr oder weniger unbescholten ihre Runden. Über den Einfluss des Hip Hop auf die neue Musikform herrschen wenig Zweifel: “[...] drum and bass was a mutant (hip hop x techno)[...]”<sup>267</sup> meint Simon Reynolds, Steven Quinn sieht den Einfluss mehr als Erbfolge denn als Produkt:

Where hip hop's sound was critically formulated as an indebtedness to the past, through the quotational format of sampling, drum'n'bass extended hip hop's manipulation of sound and propelled it instead into the technological future.<sup>268</sup>

Aber auch außermusikalisch wird der Einfluss der Hip Hop-Kultur immer größer. Die Gründe dafür liegen wohl in der Projektionsfläche, die Hip Hop mit der Denunziation seiner Protagonisten, den sozialen Umständen seiner Entstehung und dem ganzen damit verbundenen Gangwesen bot (ganz abgesehen von den ähnlichen Produktionsbedingungen, sprich dem samplebasierten Arbeiten). Der Schluss war wohl simpel: Wenn Hip Hop auf ähnliche Zustände so reagiert, dann tun wir das auch. Dass dabei Rollenbilder unreflektiert übernommen wurden, war abzusehen, wie Zeitzeuge Marc Royal berichtet:

Hip Hop gun culture has brought a whole new of b[ad]-boys who have bought into the major label perspective of what Hip Hop is about and it's created a violent generation of b-boys. The same thing has happened over here with the rave scene. Whether that has got something to do with the whole idea of people waking up at the end of this great dream of the 'Second Summer of Love' in 1989 and going 'Hang on a minute, the country is actually fucked', or whether it was simply the music; well the music obviously helps it along.<sup>269</sup>

Boris Austin weist auf die Gemeinsamkeiten des optischen Auftretens der frühen Jungle / Drum & Bass Szene mit ihren amerikanischen vermeintlichen Brüdern im Geiste hin: „Some of the earliest imagery was influenced by American gangster rap or hip-hop culture, which in turn influenced its design style both graphically and photographically.”<sup>270</sup> Jedoch machte die Jungle / Drum & Bass Szene einen entscheidenden Fehler: “Unlike its cultural

---

<sup>267</sup> Reynolds: *Energy Flash* S.421

<sup>268</sup> Quinn S.4

<sup>269</sup> James S.26

<sup>270</sup> Austin S.4

older siblings: Hip Hop and Reggae Music, DnB [Drum & Bass – Anm.d.V.] has failed to officially state the artistic value and meaning within its work in political terms.”<sup>271</sup>

Ein Versäumnis, dass noch Generationen später auf den Machern einer der unterschätztesten Kunstformen lasten sollte. Über die Gründe desselben kann wohl nur gemutmaßt werden, vielleicht liegt es an der eher instrumentalen Anlage der Musik, vielleicht am unverständlichen Slang der MCs, vielleicht auch am lange Zeit einfach nicht vorhandenen Bewusstsein der Wichtigkeit einer Positionierung, getragen von der Hoffnung, dass die Musik schon für sich sprechen werde.<sup>272</sup> Der gewichtigste Punkt mag aber trotz alledem das Misstrauen in eine Zeitungslandschaft sein, die die bisherige elektronische Musikszene trotz oder vielleicht gerade wegen ihres Un- oder Halbwissens immer nur aufs Gröbste diffamiert und jegliche Schritte der Annäherung stets in bekannter Sensationsgeilheit missbraucht hat.

---

<sup>271</sup> Austin S.5

<sup>272</sup> Vgl. Austin S.17 & S.25

## ● It's going down – Darkcore entsteht

Bevor wir nun weiter in der Chronologie voranschreiten erscheint es wichtig, auf die entscheidenden Veränderungen der Geisteshaltung, die zu Drum & Bass führten, hinzuweisen. Drum & Bass ist ein Produkt der Realität, genauer: das Produkt einer unangenehmen Realität, den der Eskapismus der beinahe gesamten Acid House Kultur durch Ecstasy sich schönserotoninisierte und einfach verleugnete. Dass immer mehr Drogen Anfang der Neunziger immer mehr die Oberhand gewannen wurde bereits erwähnt, ja es hatte sich mit dem Leitspruch der Szene "Ardcore, you know the score" (wobei das "score" auch als "key" auftaucht, welches wiederum im Slang transformiert und – jeder Sinnhaftigkeit beraubt – zu "koo" wird) wie eine Parole manifestiert: Der Schlüssel zum Hardcore waren eben die Drogen, wer das verstand, war Teil des Ganzen, wer nicht, würde es nie verstehen und ewig draußen bleiben – auf nichts anderes bezog sich dieser Slogan, der damit zum Code wurde.<sup>273</sup> Der neueste Trend ging zu sogenannten Snowballs – Pillen mit der dem MDMA verwandten, aber stärkeren MDA in gefährlich hoher Konzentration<sup>274</sup> – und schuf Massen von tanzenden Zombies<sup>275</sup>; dass damit auch die Kriminalität, insbesondere durch Gangs und Hooligans, bisher ungeahnte Ausmaße annehmen konnte liegt auf der Hand. Acid House hatte eine florierende Industrie des Nachtlebens begründet (die britische Rave Industrie war 1993 mit einem angenommenen Wert von 1,8 Mrd. Pfund in etwa so lukrativ wie die Zeitungs- oder Bücherbranche<sup>276</sup>), und nicht nur der Drogenhandel florierte, auch an den regulären Einnahmen wollten sich die kriminellen Elemente beteiligen. Tintin Chambers vom Raveveranstalter Energy berichtet vom täglichen Business: "There were always people jumping down your throat with a shotgun, going: "Give us twenty grand or we'll kill you.""<sup>277</sup>

Dass den Organisatoren der illegalen Raves kaum eine andere Wahl blieb als zu kooperieren oder auszusteigen diktiert die Logik, dass aber auch legitime Clubbesitzer zu den Opfern dieser Entwicklung zu zählen waren, spricht entweder für die Ohnmacht der Polizei oder deren schlichten Unwillen, sich den Problem zu stellen. Nachdem so beispielsweise der Thunderdome nach einigen Schießereien vor den Toren des Clubs

---

<sup>273</sup> Vgl. Reynolds: *Energy Flash* S.234

<sup>274</sup> Vgl. Collin S.275

<sup>275</sup> Vgl. James S.16

<sup>276</sup> Vgl. Collin S.293

<sup>277</sup> Collin S.114

zugesperrt hatte<sup>278</sup> erreichte die Bandenkriminalität ihren traurigen Höhepunkt, als im Juni 1991 in Manchesters Hacienda sechs Tänzer aus Rache für die rigide Einlasspolitik des Clubs niedergestochen wurden.<sup>279</sup>

Dass auch die Raver auf die Veranstalter nicht gut zu sprechen waren, lag an der scheinbar von der 'Pay Party Unit' übernommenen Praxis, für niemals stattfindende Events Karten zu verkaufen, und für die stattfindenden eine Reihe berühmter DJs anzukündigen, die natürlich nicht gebucht waren. Darunter aber litten natürlich die Reputation und Integrität der DJs, vom Publikum ganz zu schweigen.

Abgesehen davon erlebten die Raver eine Regierung, die nichts unversucht ließ, um ihnen ihren Lebensstil auszutreiben und wegzunehmen, und dass darüber hinaus in einer Phase des ökonomischen Niedergangs und der Jugendmassenarbeitslosigkeit<sup>280</sup>:

The mood of the whole country was sombre, and as if once more reflecting both social and subcultural conditions, the music became darkly aggressive, rhythmically frantic, with treble boosted breakbeats running at between 150 and 160 bpms and mixed with a half time subsonic b[ass]-line; the four to the floor kick drum conspicuous by its absence.<sup>281</sup> (James)

In his *i-D* feature 'Jungle! Jungle! The last Dance Underground', cultural theorist Kodwo Eshun suggested that Jungle's presence had come to represent the destruction of Rave's naive Utopian ideals.<sup>282</sup> (James)

Interessant ist dabei, dass die sozioökonomischen Faktoren sich als vereinender erwiesen als z.B. rassische<sup>283</sup>, und auch wenn der Rassismus in England weit weniger ein Problem darstellt(e) als z.B. in den USA, so ist er dennoch als Trennungs- bzw. Vereinigungsgrund immer heranzuziehen. Hier aber triumphierte schlicht und ergreifend die Tatsache, dass es allen gleich schlecht ging.

Entscheidende Impulse zur musikalischen Formulierung der neuen, realeren Geisteshaltung kamen aus Belgien, wo sich eine härtere Spielart des Techno etabliert hatte. Der gebürtige New Yorker Joey Beltram spielt dabei eine herausragende Rolle: hatte sein Track *Energy Flash* (R&S, 1990) bereits 1990 großen Eindruck auf die Acid House Bewegung gemacht (und wird von Simon Reynolds als bester Techno Track aller Zeiten

---

<sup>278</sup> Vgl. Collin S.174

<sup>279</sup> Vgl. Collin S.187

<sup>280</sup> Vgl. James S.19f

<sup>281</sup> Vgl. James S.16

<sup>282</sup> James S.29

<sup>283</sup> Vgl. Ferrigno S.96

gepriesen<sup>284</sup>), so sollte das unter dem Pseudonym Second Phase ein Jahr später veröffentlichte *Mentasm* (R&S, 1991) Pate für die erste Generation von Drum & Bass Produzenten und damit für die Musik die man Darkcore nennen sollte, werden, wie Reynolds nicht ohne Begeisterung bemerkt:

The monstrous 'mentasm' sound – a swarming killer-bee drone derived from the Roland Juno Alpha synthesizer, a writhing, seething cyclone-hiss that sends ripples of shivery, shuddery rapture over your entire body-surface – spread through the rave culture like a virus, infecting everyone from the Belgian, Dutch and German Hardcore crews to British breakbeat artists like 4 Hero, Doc Scott and Rufige Cru[!]. The 'mentasm stab' – which took the sound and gave it a convulsive riff-pattern – was hardcore's great unifier, guaranteed to activate your E-rush.<sup>285</sup>

Instead of being a form of self-expression, this music is a *forcefield*, in which the individual is suspended and subjective consciousness is wiped clean away.<sup>286</sup>

Damit war der so zukunftssträchtige Übergang von rhythmischen *Stabs* zu Riffs vollends eingeleitet,<sup>287</sup> einer Praxis, wie sie zuvor der britische und amerikanische Heavy Metal von der Rockmusik übernommen hatte. So verwundert es auch nicht, dass Beltrams musikalischer Hintergrund eben jene protometallischen Klänge von Black Sabbath und Led Zeppelin waren.<sup>288</sup> Ohne Zweifel war es die *Macht* der Musik, die Produzenten und Zuhörer verückte; eine Macht, die akustisch v.a. durch die Implementierung der unteren Mittenfrequenzen – dem tyischen Frequenzbereich einer verzerrten elektrischen Gitarre – in die Musik Einzug hielt.<sup>289</sup> Es stimmt zwar, dass das eigentliche Machtgefühl wohl über den Subbass zustande kommt,<sup>290</sup> ist dieser doch artifizielle Entsprechung einer urtümlichen Macht der Natur (vergleichbar einem Donnergrollen, Erdbeben oder dgl.) und weckt somit anzunehmenderweise instinktive Assoziationen im Hörer, die freilich für die Empfindung des Gefühls nicht bewusst sein müssen. Die mittleren Frequenzen insbesondere eines verzerrten Sounds aber tragen zu einer Hörempfindung bei, die sich am ehesten mit dem Terminus technicus "fett" bezeichnen ließe, sind Grundstein der Rockmusik als Ausdruck einer Empfindung von Kraft (und wurden und werden nicht selten bis hin zum Ausdruck von Männlichkeit selbst strapaziert bzw. pervertiert): Die Folge ist eine wundersame

---

<sup>284</sup> Vgl. Reynolds: *Energy Flash* S.108

<sup>285</sup> Reynolds: *Energy Flash* S.109

<sup>286</sup> Reynolds: *Energy Flash* S.108

<sup>287</sup> Ebd.

<sup>288</sup> Vgl. Reynolds: *Energy Flash* S.109

<sup>289</sup> Vgl. Reynolds: *Energy Flash* S.116

<sup>290</sup> Vgl. Oswinski S.53 u.a.

energetische Bestärkung des selbst, die keine äußere Ursache für sich annimmt (wobei das Fehlen einer spezifischen Emotion durch konsequente Vermeidung einer harmonisch-distinkten Lenkung sicherlich hilft; auch weil sich nur perfekte Harmonien in diesem Frequenzbereich wirklich durchsetzen ohne Schwammigkeit zu erzeugen).

Die ersten britischen Erzeugnisse dieser Musik der Wende (wie wir sie hier prophetisch nennen wollen) von historischen Ausmaßen waren *Terminator* (Synthetic, 1992) von Metalheads aka Rufige Kru (dahinter sich u.a. Goldie verbarg) und das monumental-brachiale *Here Comes The Drumz* (Reinforced, 1992; man beachte die Coolness der Schreibweise von *drums*) von Nasty Habits (später unter dem Namen Doc Scott bekannt); beide führen nahtlos die verstörenden akustischen Bestrebungen des Breakbeat-Hardcore in eine düstere musikalische Grundstimmung über, und das alles in dem fein gestrickten Kleid von immer schneller werdenden Breakbeats: Darkcore war geboren.

Insbesondere *Terminator* markiert für viele den entscheidenden Wendepunkt, läutet das neue, dunkle Zeitalter ein. Ob dies tatsächlich an der Herausragendheit des Tracks liegt oder schlicht an der Mitwirkung Goldies, der wenige Jahre später zum größten Star des Drum & Bass werden und für viele Gegenwartsverleugner und chronische Historiker noch immer die Prophetenposition eines 1998 abgeschriebenen Genres (welches bei seiner Resurrektion auf eine terminologische Abgrenzung zu den Anfangszeiten verzichten sollte, aber dazu später mehr) besetzten sollte, ist schwer auszumachen. In puncto Abwechslungsreichtum schießt der Track weit über die mit Hardcore begonnene größere Vielfalt hinaus, jedoch bricht die Masse an Themen, Rhythmen und Melodien – kurz: Teilen – mit Hardcores üblicher zusammenhangloser Herterogenität und verschachtelt sie, sich mal ergänzend, mal kontrastierend, flüssig ineinander. Trotzdem bleibt ein Rest von Unzugänglichkeit, der aber auch als Stilmittel verstanden werden kann und gewiss die kommende Komplexität in etwas anderer Form vorweg nahm. Über *Terminator* finden sich sogar – überaus untypisch – Ansätze zu musikanalytischen Betrachtungen. Wenn allerdings Martin James von einem "wash of minor chords"<sup>291</sup> spricht so wird schnell klar, dass sich sein Musikverständnis nicht ganz mit der musikologischen Realität decken will. Auch seine weitere Analyse ist außer der Feststellung über die Technik des time-stretching leider wertlos:

---

<sup>291</sup> James S.20

'Terminator' was the first time that the timestretching technique had been used on the breaks; an effect which allows you to alter tempo without changing the pitch. Subsequently 'Terminator' was able to speed up without it ever feeling like the track was playing any faster. The result: a phenomenal sense of unadulterated exhilaration.<sup>292</sup>

Der Track läuft konstant auf etwa 150 BPM, jedoch gibt es einen Teil, in dem der Beat hochgepitcht wird ohne schneller zu werden (ab 2:36 und 3:13) – ein leider paradigmatisches Beispiel für die Unverlässlichkeit musikalischer Analysen auf dem Gebiet der Forschung über neue elektronische Musik. Für den musiktheoretisch ebenso unzuverlässigen Goldie (von Noel Gallagher befragt, in welcher Tonart die Nummer, zu der er seine Gitarrenkünste beitragen sollte, sei, antwortete dieser: "What's a key?"<sup>293</sup>) aber stand eine andere Sache im Vordergrund, auf die er stolz war:

One thing about that track is that everything is covered – you can't break down what sample is from where. That was because I didn't want anyone to steal from it – it was the ultimate B-Boy trick. When we finished I got Mark [Storm – Anm.d.V.] to put a high hat playing all over it. You cannot sample 'Terminator'.<sup>294</sup>

Für einen Musiker, der selbst auf wenig anderes als Samples bauen konnte (die Synthesizer ausgenommen), eine nicht eben zukunftsorientierte Herangehensweise, zumal sich die Musik ja nicht zuletzt dadurch weiter entwickelte, dass jeder sich von den Fortschritten des anderen bedienen und somit vielleicht in einem anderen Bereich etwas zur Musik beitragen konnte. Dass die Samples allerdings nicht länger nur willkürlich aus der Musikgeschichte herausgerissene Versatzstücke waren, sondern sich die Künstler diese durch stundenlange Arbeit daran (sogenanntes *processing*) wirklich zu eigen machten geschieht allerdings auch nicht ohne Goldies Zutun:

Goldie and his colleagues Dego Mac Farlane and Mark Mac of the seminal hardcore duo 4 Hero would spend endless hours cloistered in their attic studio, not recording tracks but researching digital sound, building up processed data banks of looped and twisted noise, tools which they could later use to access new domain of sonic experience – 'trying to make the unimaginable real' as MacFarlane put it.<sup>295</sup> (Collin)

---

<sup>292</sup> Ebd.

<sup>293</sup> Vgl. Goldie / Gorman, Paul: *Nine Lives*. S.192

<sup>294</sup> Goldie S.126

<sup>295</sup> Collin S.279

Die Samples zu dieser Zeit und Musik kamen laut James und anderen Chronisten vermehrt aus Horrorfilmen<sup>296</sup>, Goldie beschreibt für die erste Ruffige Kru Produktion *Ajax Project* keine besonderen Auswahlkriterien: „[...] we used all sorts of samples, *Star Wars*, Mantronix, Phil Collins, whatever we could get our hands on.“<sup>297</sup>

Über die Produktionsbedingungen gibt neben der oben erwähnten spärlichen Ausstattung, die Lennie de Ice verwendete, der französische House-Musiker Laurent Garnier auf Umwegen Aufschluss:

Ich hatte mir [...] das Kit gekauft, das Techno-Musiker zu dieser Zeit [ca. 1993 – Anm.d.V.] verwendeten: Synthesizer (DX 100, Juno 106, JD 800, SH 101), Drumcomputer, Sampler (Akai S1000). Dazu kamen ein Schwarzweißcomputer Atari 1040, ein gecracktes Musikkompositionsprogramm Cubase und die berühmte TB303. Eine rudimentäre Ausstattung zu einem erschwinglichen Preis.<sup>298</sup>

Natürlich wissen wir nicht genau, inwiefern sich dieses Equipment mit den im Jungle und Drum & Bass verwendeten deckt. Da sich die Möglichkeiten der aufgezählten Geräte aber mit den Resultaten der Musik in Einklang bringen ließen, können wir diese oder eine ähnliche Ausstattung als verbreitet annehmen (die TB 303 vielleicht ausgenommen, die fürderhin keine entscheidende Rolle mehr spielen sollte). Gewissheit herrscht hingegen über das verwendete Sequencerprogramm aus dem deutschen Hause Steinberg, dass sich aber nicht nur wegen seiner Eigenschaften in der Musikproduktion auszeichnete:

The beauty of Cubase for the Junglist however was the ease with which it could be copied.<sup>299</sup>

Junglist. Mittlerweile sprach man von *Jungle*. Wieso gerade dieser Terminus gewählt wurde hat mehrere mögliche Ursachen, von denen keine eindeutig verifizierbar ist.<sup>300</sup> Die Spanne reicht dabei von so plausiblen Möglichkeiten wie der auf dem jamaikanischen Einfluss beruhenden Annahme der Benennung des Genres nach einem Stadtteil Kingstons, dem sog. Concrete Jungle, über Johnny Jungle als vermeintlichen Urheber des Genres, als Teil eines einem jamaikanischen Mixtapes entnommenen Samples eines Tracks von Rebel MC von 1991, in dem es heißt "alla the junglist", James Browns "In the Jungle Groove" (einer Compilation, Polydor, 1986), bis hin zum unhinterfragten Postulat, dass das ganze

---

<sup>296</sup> Vgl. James S.22

<sup>297</sup> Goldie S.116

<sup>298</sup> Garnier S.163

<sup>299</sup> James S.51

<sup>300</sup> Hierzu und im folgenden s. James S.1-4 und Belle-Fortune S.15f

perkussive Beiwerk sich eben nach *Jungle* anhöre. Auch rassistische Motive werden vermutet, aber – wie gesagt – die Nomenklatur wird auch durch hundert plausible Vorschläge nicht eindeutiger zu klären sein. Zum Glück ist der Name des Genres relativ egal für unsere Untersuchung, zumal auch niemals genau definiert wurde, wodurch sich das Genre für sich auszeichnete oder von Drum & Bass unterschied. Vielleicht sollte man es auch wie Rob Playford vom Label Moving Shadow halten, für den – schlussendlich – alles House ist.<sup>301</sup>

Für Simon Reynolds ist das aber sowieso alles Voodoo:

[C]onsider that in in Haitian *voudun*, possession by the spirits occurs during the *cassée*, or dissonant percussive break. Dark-core is composed entirely of continuously looped breakbeats; in a sense, the whole music consists of *cassées*.<sup>302</sup>

Paradoxerweise jedoch sollte sich die Ekstase der Vorjahre im Angesicht immer komplexerer Rhythmen und Details nicht weiter steigern. Hatte die jahrelange Beschallung mit rhythmisch einfach zu simpler Kost den Geschmack des Publikums auf dem Gewissen? Hatte die stete Unterforderung (die ja bis heute betrieben wird) den Geist unempfänglich für die Möglichkeiten gemacht? Nun, ohne quantitative Studien wird diesen Fragen wohl nicht beizukommen sein; die Antwort aber auf die Abwendung von der Ekstase aber hat mehr mit einem neuen Postulat von Kontrolle zu tun, und dieses mit dem Verkehren der liebevollen Stimmung ins Gegenteil. „Increasingly the vibe was strictly heads down, feel the beat and move. Whereas previously a loss of control was celebrated, here total control was paramount.“<sup>303</sup> Beschreibt Martin James den im März 1992 im The Paradise Club in Islington, London, eröffneten Club A.W.O.L. (A Way Of Life), der nach dem Zusperrern des Rage Clubs im Heaven zum Epizentrum der frühen Jungle Szene avancierte.<sup>304</sup> Auch Reynolds war in dieser Stätte zu Gast: „AWOL is a real Temple of Boom; the low end frequencies are so thick and all-enveloping, they're swimmable. Inside the bass you feel safe, and you feel *dangerous*.“<sup>305</sup>

Die darin vorherrschende Atmosphäre – "urban militancy"<sup>306</sup> wie James sie nennt – hatte mit den Ecstasy-berauschten ausgelassenen Raves bald nichts mehr gemein.

---

<sup>301</sup> Vgl. James S.3f

<sup>302</sup> Reynolds: *Energy Flash* S.200

<sup>303</sup> James S.24

<sup>304</sup> Vgl. James S.23f

<sup>305</sup> Reynolds: *Energy Flash* S.354

<sup>306</sup> James S.24

As the music changed so did the mood of the scene. In 1992, the received image of the 'ardkore raver was a sweaty, shirtless white teenager, grinning and gurning, reeking of Vicks [Vick VapoRub erhöht einer urbanen Legende nach die Wirkung von Ecstasy – Anm.d.V.] and asking for a sip of your Evian. By 1994, the stereotypical junglist was a headnodding, sylishly dressed black twentysomething with hooded-eyes, holding a spliff in one hand and a bottle of champagne in the other.<sup>307</sup> (Reynolds)

Die Drogen komplettierten wie immer das musikalische Erscheinungsbild.

Die Rezeption von Breakbeat/Jungle/Drum'n'Bass wird bestimmt durch Tanzen und Drogenkonsum. Dadurch erfolgt eine sehr starke körperliche und psychische Involvierung in die klanglichen und rhythmischen Feinheiten der Musik.<sup>308</sup> (Pfleiderer)

Austin geht in dieser Frage gar so weit, zu behaupten, dass hierin die wahren Beweggründe für die Entstehung des Genres zu suchen sind und meint: „In truth the original motivation behind the scene was one of direct musical and bodily experiences and not one of projected ideals, that could be associated with imagery.“<sup>309</sup>

Die Wahrheit wird wohl wie so oft sich in mannigfaltigen Zwischenräumen verbergen, letztlich müssen wir wohl von verschiedenen Motiven verschiedener Menschen für eine Sache ausgehen; ein im Grunde wenig verwunderlicher Schluss, hat er doch seine Parallelen in allen Bereichen der Kunst und des Lebens.

Drogenmäßig sah es anfangs auch gut aus für die neue Subkultur, so freute sich Paul Chambers vom Label Ibiza über das vermeintliche Ende eines alten Wegbegleiters: “And no Es – pure weed smoking.“<sup>310</sup> Die Freude verflog dann aber doch relativ schnell. Erstens war es mit Ecstasy noch lange nicht zu Ende, worüber unter anderem Goldie (der zur Zeit der Summer of Love in Amerika weilte und somit Aufholbedarf hatte) in seinem Bericht über die Produktion von *Terminator* Aufschluss gibt: „I finished the project and EQ'd it on three Es. And you know what Es do to you, you start hearing shit that no one else is hearing, and I really used it as an artist. I pushed myself to the limits artistically“<sup>311</sup>

Zweitens sollte bald ein noch schlimmeres Schreckgespenst Einzug halten: Crack.<sup>312</sup> Eine, wenn auch im Endeffekt durch die geringe Verbreitung folgenlose, so doch sehr

---

<sup>307</sup> Reynolds: *Energy Flash* S.250

<sup>308</sup> Pfleiderer: *"Here Comes the Drumz"* S.32

<sup>309</sup> Austin S.57

<sup>310</sup> Collin S.277

<sup>311</sup> Collin S.278f

<sup>312</sup> Vgl. James S.26 & S.27

unwillkommene Entwicklung, die naturgemäß von den Medien ausgeschlachtet und von den Leuten, die ihr Leben der Musik gewidmet hatten, verleugnet wurde:

'The first Dark records that were made were not made by crack heads and neither are they now. I ain't on crack and I don't think Ed Rush is on crack and I don't think Dillinger is either. In fact, what I see these days is like maybe people smoking weed or whatever. You don't need to be on nothing to get the Dark sound. The Dark sound is a result of the technology creating it.'<sup>313</sup> (Dego MacFarlane, Reinforced Records)

Ed Rush, dessen Name sich wohl von 'head rush', ableitet – früher Rave-Slang für einen momentanen Bewusstseinsverlust durch Konsum zu vieler Ecstasys<sup>314</sup> –, hatte 1993 seinen ersten Erfolg in der Jungle / Darkcore-Szene mit dem Track *Bludclot Artattack* (No U-Turn, 1993), der uns als Beispiel für das Genre dienen soll. Der Track beginnt, dem Geschmack der Zeit entsprechend, mit einem Ragga-Sprachsample (ein Habitus, auf den kaum ein Track in dieser Zeit verzichten sollte), entführt jedoch mit einer natürlich wiederholten, simplen phrygischen orgelähnlichen Flächenmelodie bereits in eine Horrorstimmung in bester B-Movie Manier (auch das dem Zeitgeist entsprechend), worunter sich der Breakbeat langsam anbahnt (das Tempo beträgt ca. 161 BPM). Völlig unmotiviert aber vorhersehbar ändert sich der Breakbeat, der Subbass wird vorgestellt und das eine kontextfreie Frauenstimme ruft "Let it go", woraufhin beim ersten Mal gar nichts passiert (außer das die Bassdrum auf dem ersten Schlag aussetzt – ein später von u.a. Noisia gern verwendeter Trick). Der zweite Ruf jedoch beschwört eine Art hohe Streicherfläche (einer dieser Spannungs-Sounds, die in billigen Filmen gerne beim plötzlichen und schockierenden Anblick von etwas absolut unerwartetem, oft grausigem aber unbewegtem eingesetzt werden), die die nächsten 16 Takte (wie lange auch sonst?) im Raum bleibt, während der Bass weiter vergeblich versucht, über seine Anlauffigur hinwegzukommen. Auf die dritte Aufforderung "Let it go" werden dann die bisher einzeln vorgestellten Teile Breakbeat und (Sub-)Bass zusammengeführt und bilden fortan eine zweitaktige Form: der Bass rollt. Nach 8 Takten, wenn das Schema quasi durchschaut ist, kommen weitere Drums hinzu und tragen das Interesse weiter. Nach weiteren 16 Takten gibt es wieder den Ruf "Let it go", woraufhin in Takt 25 nach dem Drop eine viertaktige Horrorsynthstreichermelodie hinzukommt, die die nächsten 16 Takte über wiederholt wird. Mit dem erneuten ertönen des Ragga-Samples vom Beginn, "Bludclot Artattack" wird diese abgelöst von ganztaktigen, sich nach unten bewegend Tönen wie frisch aus dem

---

<sup>313</sup> James S.27

<sup>314</sup> Reynolds: *Energy Flash* S.357

Super Mario-Geisterhaus. Am Ende der ersten acht Takte ihres Ertönsens setzen die Drums ganztaktig aus, ebenso am Ende der zweiten Periode, die wiederum vom gesamten "When it come it comin like a Blutclot Artattack" mitsamt des zweiten, mir leider absolut unverständlichen Teil des Samples, ausgefüllt ist: Diese Aussetzer innerhalb des Loops an Stellen kurz bevor eine Veränderung eintreten könnte / sollte (oder auch danach) nennen sich *Breaks* (in einer Break-basierten Musik eine seltsame Koinzidenz) und sollten sich als Tanz der Musik mit sich selbst, als musikalische *Moves*, in den Folgejahren zum wichtigsten Mittel, die Spannung aufrecht zu erhalten, entwickeln – hier sind sie freilich auch produktionsbedingt (wir befinden uns noch weit vor der Phase der selbstkomponierten Breakbeats) in einem viel primitiveren Stadium, wenngleich der kontrollierte Einsatz von Stille – betrachtet man die Musikgeschichte – schon auf ein hohes Maß von Avanciertheit schließen lässt. Die Wichtigkeit der Breaks ist fundamental und lässt sich mit Kant erklären, der in seiner Kritik der Urteilkraft zunächst feststellt:

Alles Steif-Regelmäßige (was der mathematischen Regelmäßigkeit nahe kommt) hat das Geschmackswidrige an sich: daß es keine lange Unterhaltung mit der Betrachtung desselben gewährt, sondern [...] lange Weile macht.<sup>315</sup>

Daher muss diese Regelmäßigkeit mit dem Unabsehbaren durchbrochen werden – ein Break ist immer auch Überraschung, eine am ehesten einem Witz vergleichbare: man erwartet die Pointe und ist bereit zu lachen, ganz so wie man ein Break erwartet – wie aber Break oder Pointe letztlich aussehen liegt bis sie da sind im Dunklen.

Es muß in allem, was ein lebhaftes, erschütterndes Lachen erregen soll, etwas Widersinniges sein (woran also der Verstand an sich kein Wohlgefallen finden kann). Das Lachen ist ein Affekt aus der plötzlichen Verwandlung einer gespannten Erwartung in nichts.<sup>316</sup> (Kant)

Ein hervorragendes Break kann dabei wie eine gute Pointe tatsächlich zum Lachen anregen, wiewohl dieser Effekt nicht gerade weit verbreitet ist. Auch aus neurowissenschaftlicher Perspektive kann man versuchen, dem Geheimnis des Breaks etwas näher zu kommen, so bemerken Stefan Koelsch und Tom Fritz in ihrem Aufsatz über die musikrelevanten Vorgänge im Gehirn:

---

<sup>315</sup> Kant, Immanuel: *Kritik der Urteilkraft*. S.163

<sup>316</sup> Kant S.273

Musikpsychologisch ist auch erwähnenswert, daß das Ergebnis musik-syntaktischer Verarbeitungsprozesse emotionale Effekte und eine (semantische) Bedeutung haben kann: Ein strukturell irreguläres musikalisches Ereignis (z.B. eine irreguläre Akkordfunktion) kann eine emotionale Reaktion hervorrufen, und solche Ereignisse können eine musikalische Bedeutung haben (Komponisten benutzen solche Ereignisse als Ausdrucksmittel).<sup>317</sup>

Die Erwartungshaltung, die ja mit dem Wissen um das formelle Weitergehen des Stückes auf die im Dunklen liegende Gestaltung der Überraschung fokussiert ist, korrespondiert mit derjenigen, die wir auch anderen semantischen Fällen entgegenbringen, und ist als semantisches Priming bekannt: wenn wir den Satz "Er bestrich sein Brot mit warmen Socken" hören, so haben wir im Verlauf des Hörens bereits einige Assoziationen im Kopf, Marmelade oder Schinken aus der Tube beispielsweise. Warme Socken gehören zweifellos nicht dazu, und lösen eine messbare Abweichung am elektrophysiologischen Index semantischen Primings, der sog. N400-Komponente des ereigniskorrelierten elektrischen Hirnpotentials aus. Dieser Ausschlag, und das ist das phänomenale daran, tritt auch bei musikalisch unerwarteten Ereignissen auf, was auf eine im Gehirn ähnlich gelagerte Verarbeitung sprachlicher und musikalischer Ereignisse schließen lässt.<sup>318</sup> Ein Break ist somit, wenn man so will, das kontrollierte Spiel mit der semantischen Erwartungshaltung des Neocortex.

Das Stück jedenfalls, von dem unsere Untersuchung ja nach wie vor handelt, mündet schließlich mit einem weiteren (vielleicht) Horrorfilmsample, einer Frauenstimme die salopp fragt "You got your ticket to hell?", in einem weiteren Horrorfilmsample, aus dem im weiteren Verlauf ein rhythmisches Knarzen isoliert wird. Es folgen weitere Verwendungen der beiden Hauptsprachsamples, die Form folgt weitestgehend dem ersten Teil. Die Super Mario-Geisterhaus-Glissandi und das Knarzen werden nach dem schlussendlichen Wegfallen des Beats noch eine Zeit lang weitergetragen und verebben schließlich.

Un erwähnt sind bisher die vielen kleinen Geräusche geblieben, ein Klopfen hier, ein Vocal da, ein bisschen Echo, hier eine kleine Geräuschmelodie – lauter Beiwerk zu den tatsächlich tonangebenden musikalischen Vorgängen, aber unverzichtbar für den Eindruck

---

<sup>317</sup> Koelsch, Stefan / Fritz, Tom: *Musik verstehen - Eine neurowissenschaftliche Perspektive*. In: *Musikalischer Sinn. Beiträge zu einer Philosophie der Musik*. S.244

<sup>318</sup> Koelsch / Fritz S.245ff

des Detailreichtums sind sie wie eine Textur, die einer sonst matten Oberfläche erst den nötigen Zusammenhalt gibt.

Grundsätzlich sehen wir in diesem Stück bereits alles vorgezeichnet: Ein Intro, dass auf das kommende verweist ohne zu viel preiszugeben, und dass auch lange genug herausgezögert wird; einen groovenden Hauptteil, zwei größere Variationen desselben, einen Zusammenbruch in der Mitte, Wiederaufbau, leicht veränderter zweiter Hauptteil, Variationen desselben, ein Ende, auf das wenig Wert gelegt wird; Breaks und Details; Mixbarkeit. Zwar sind die Variationen der Sounds selbst entsprechend der technischen Möglichkeiten noch wenige, d.h. die Sprachsamples z.B. werden oft unverändert wiederholt, der Bass macht noch keine Transformationen durch, die Flächenklänge liegen statisch und werden eher melodiös als soundmäßig traktiert, etc., aber im allgemeinen kann das Stück durchaus als Blaupause für die Zukunft herhalten. Allerdings sollten noch drei Jahre vergehen bis Ed Rush seinen Stempel wieder nachhaltig an der Zukunft ansetzen durfte.

Die Entwicklung des nächsten Jahres verlief relativ linear, in einer aus historischer Distanz betrachtet seltsamen Mischung aus betont dunklen Horror-Sounds (die, wie wir am Beispiel gesehen haben, sich schwerlich ernst nehmen konnte und dies trotz allem mitunter tat) und einem enorm starken Reggae-Einschlag, der mal mehr über die Einbeziehung von wahrscheinlich eher regional geschätzten Vokalperlen, mal mehr über die tatsächlich musikalische Einbeziehung von Reggae (bzw. dessen Derivaten im weitesten Sinne) zum Vorschein kommt; aber auch Hardcore war v.a. in den mittleren Frequenzbereichen (d.h. den Synthesizer-Stabs und der effekthascherischen Manier aufmerksamkeitsheischende Sounds über andere zu stellen) teilweise immer noch präsent. Die vielgepriesene *Darkness* der Zeit ist dabei immer mehr Ausdruck eines Selbstverständnisses denn der Realität – nicht, dass sich so viel daran geändert hätte, aber letztlich gehen Leute ja nachts aus um zu tanzen und zu feiern und nicht nur um in akustischen Sinnbildern über die Schlechtigkeit der Welt zu philosophieren.

Medial getragen wurde die Szene im Übrigen von illegalen Piratenradiosendern wie Kiss FM oder Kool FM (deren es im Großraum London dutzende gab), welche Informationen über anstehende Events verbreiteten, DJs eine Plattform boten und überhaupt die Musik spielten, die die legalen Radiosendern aufgrund kommerzieller vorwiegend Gründe

schlichtweg ignorierten.<sup>319</sup> Wir können mutmaßen, dass der direkte Einfluss der Radiostationen auf die Musik – wenn überhaupt einer vorhanden war – lediglich in der Einzementierung der im Vergleich noch zu den Achtzigern kurzen, d.h. *nur* ein- bis zweistündigen DJ Sets bestanden hat; die Verkürzung der früher viel längeren Sets aber war bereits mit dem Aufkommen der ersten großen kommerziellen Raves, welche mit möglichst vielen DJs ein möglichst breites Publikum für möglichst viel Geld erreichen wollten und darum jedem DJ nur eine sehr begrenzte Zeitspanne zur Darbietung boten, besiegelt. Dass damit aber auch ein großer Teil der Gestaltungsmöglichkeiten der DJs genommen wurden, deren Sets immer mehr zu Best Ofs unter Best Ofs degenerierten, liegt auf der Hand; der Zusammenhang dieser Praxis mit der generellen Verschnellerung, Verhärtung und immanenten Eskalation der Musik bliebe zu erforschen. Mit der Wendung eines Mainstreamsegments des Panoptikums der elektronischen Musikszene zum Minimal in der zweiten Hälfte der nuller Jahre haben einige Clubs – allen voran die Berliner Institution Berghain – begonnen, ihren DJs wieder längere Sets mit bis zu acht Stunden Länge zu ermöglichen.<sup>320</sup> Jedoch sieht dies zumindest im Moment nach einer singulären Entwicklung innerhalb eines Genres aus, dem die Anlage dazu bereits inhärent ist; auf dem Drum & Bass Sektor findet man dergleichen nicht. Ob es der Musik aber überhaupt dienlich wäre, ist eine andere Frage.

---

<sup>319</sup> Vgl. hierzu Belle Fortune S.60-85; Reynolds: *Energy Flash* S.224-236 sowie James S.48-53

<sup>320</sup> Vgl. Rapp S.123

## ● Jungle goes Drum & Bass – Gemeinsames und Trennendes einer Musikrichtung

Der terminologische Schritt von Jungle zu Drum & Bass geschah in etwa 1994 und war Resultat mehrerer Faktoren, der wichtigste darunter die Abgrenzung zum Jungle, die wiederum mehrere Gründe hatte. Einer der folgenreichsten war vielleicht der Disput mit dem Ragga-MC General Levy, der 1994 zusammen mit dem Produzenten M-Beat mit *Incredible* (Renk, 1994) den bisher größten Charterfolg des Jungle einfahren konnte. In einem Interview mit dem Magazin *The Face* hatte er dann in üblicher Manier der Selbstbeweihräucherung (man sehe sich hierzu den Text der erwähnten Single an, in dem es prinzipiell darum geht, dass er "the incredible general" sei) behauptet "I run Jungle at the moment. [...] I came along and bigged up Jungle. I took it national" und damit die Krone der gesichtslosen Bewegung für sich in Anspruch genommen.<sup>321</sup> Im inneren Produzentenzirkel wird diese Behauptung, die ja tatsächlich von anderen gesäte Lorbeeren beansprucht, äußerst missmutig aufgenommen. In der Folge formiert sich ein Komitee, bestehend aus den führenden Produzenten, DJs und MCs wie Fabio, Grooverider, Goldie, Rebel MC, etc., welches einen weiträumigen Boykott General Levys beschließt und weiters versucht, den Kontakt der Szene mit der Presse zu reglementieren: Zensur als missglückendes Vorhaben, Jungle im Underground zu halten, fernab der Einflussnahme kulturfremder Elemente wie großer Plattenfirmen.<sup>322</sup> Austins Analyse trifft auch hier einen Nagel auf den Kopf:

Because DnB [Drum & Bass – Anm.d.V.] remained largely inarticulate it was open to misinterpretation. This in turn spread suspicions about the media and created unrest within the scene, to the extent that its members wanted to distance themselves further from the media.<sup>323</sup>

General Levy entschuldigt sich in der Folge mit einem offenen Brief, allerdings nicht ohne zu versuchen, die Schuld dem Journalisten in die Schuhe zu schieben, der es verabsäumte, seine wahre *Message* rüberzubringen.<sup>324</sup> Als dann noch eine der Triebkräfte des Tribunals, Goldie, einen Plattendeal nach seinen Wünschen bei einem Majorlabel bekommt (also totale künstlerische Freiheit, Auswahl der Singles, des Cover Artworks, der

---

<sup>321</sup> James S.62

<sup>322</sup> Vgl. James S.61ff; Reynolds: *Energy Flash* S.253f sowie Belle-Fortune S.17-21

<sup>323</sup> Austin S.11f

<sup>324</sup> Vgl. James S.64f

Videos und darüber hinaus einen Deal für eine Compilation für sein eigenes Label Metalheadz), hat sich die ganze Sache endgültig und folgenlos in Rauch aufgelöst.<sup>325</sup>

Trotzdem hatte das Bild von Jungle darunter gelitten, wie auch immer mehr unter dem anfangs begrüßten Einfluss von Reggae / Ragga, insbesondere deren vielkritisierten und v.a. für Außenstehende schockierender Ethik (Sexismus und Gewaltverherrlichung seien hier als Beispiele genannt), gelitten wurde, auch wenn sich diese vorwiegend in den Texten und weniger in der Realität widerspiegelte.<sup>326</sup> Auch das zu weitläufige Vorhandensein von Texten überhaupt, genauer die Zutextung auch des letzten bisschen Musik von einer sich selbst sehr wichtig nehmenden MC-Kultur können wir als Grund der Negativierung des Jungle-Bildes annehmen. Dego MacFarlane, eine Hälfte des Produzenten-Duos 4 Hero und Betreiber des einflussreichen Labels Reinforced, merkt man die Emotionalität dieses Themas förmlich an: „MCs [...] are people who chat over records to help with the vibe so people can have a good time in a club, that's it, full stop. I mean if I want vocals on a track I put them there.“<sup>327</sup>

So wurde eher über lang denn kurz eine Trennung zwischen Jungle und Drum & Bass in die Wege geleitet, wobei letzterer sich vermehrt vom jamaikanischen Einfluss zu lösen suchte. Ein weiterer Grund für die Trennung könnte die Sehnsucht nach dem "echten" in der Musik gewesen sein; ein Gefühl, dass über kurz oder lang in einer gesampelten Welt mit noch dermaßen limitierten Eingriffsmöglichkeiten geradezu notwendig aufkommen musste. Ob die Einbeziehung der allerapprobtesten, mißbrauchserprobtesten Ausdrücke mechanischer Musik, Streicher und sogar Saxophone, jedoch wirklich die Lösung dieses Problems war? Wie dem auch sei, wie bereits Techno einige Jahre zuvor die Spielart des Ambient Techno hervorgebracht hatte, so mengte man dem gerade frisch getauften Drum & Bass eine Portion Easy Listening-Jazz bei und nannte es Intelligent Drum & Bass (der Name leitet sich wieder einmal von einer Compilation ab, diesmal war es die 1995 von Reinforced Records herausgegebene *Intelligent Minds of Jungle* – dass sie Jungle im Namen trägt soll uns nicht weiter verwundern, die Konsistenz der Trennung war ja eine wie gesagt äußerst schwammige). Welche Ironie der Geschichte, dass sich die vorderste elektronisch-technologische Front mit einem dergestaltigen Griff ins historische Klo bis zur Unkenntlichkeit verwässern sollte: Aus der rassenübergreifenden Musik der

---

<sup>325</sup> Vgl. James S.69

<sup>326</sup> Vgl. Belle-Fortune S.19f

<sup>327</sup> James S.45

Unzufriedenen war im Handstreich die Hintergrundbeschallung einer überwiegend weißen Mittelschicht geworden.<sup>328</sup>

Im musikalischen Sinne bedeutete *Intelligent* dabei neben der Einbeziehung echter Instrumente durch Aufnahme oder Sampling vor allem eine Simplifizierung der allgemeinen Rhythmik (was unter anderem als Distinktionsmerkmal zwischen Jungle und Drum & Bass angegeben wird, wiewohl darüber keineswegs Einigkeit herrscht<sup>329</sup>), welche sich immer mehr um ein Two-Step genannte Patterns orientieren sollte, welches wie folgt aussieht:

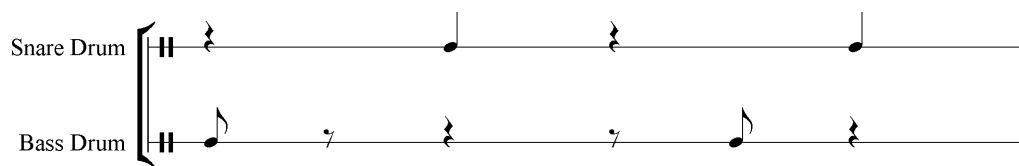


Abb. 1: das klassische Two-Step Pattern von Snare- und Bassdrum

Die Einführung dieses Patterns wird zuweilen Alex Reece mit seiner auch den Reese wieder in die Musik bringenden Nummer *Pulp Fiction* nachgesagt<sup>330</sup>, aufgrund seiner großen Simplität ist es wohl vermessen von Erfindern zu sprechen; ob *Pulp Fiction* wirklich den Ausschlag für die beinahe Standardisierung von Drum & Bass auf dieses Pattern gab, bleibt zu bezweifeln, ebenso gut könnte man dieses Verdienst wohl DJ Krust und seinem Track *Set Speed* (V Recordings, 1995) anrechnen, oder auch auf z.B. *Lord of the Null Lines* (Moving Shadow, 1994) von Hyper On Experience – ein überdies aufgrund seiner betont fürchterlichen Klavierintro-Hommage an die Musik des 19. Jahrhunderts, seiner für die Zeit unheimlichen Fülle an Breaks und dem die Stimmung der Zeit einfangenden Sprachsample "There's a void where there should be ecstasy" durchaus erwähnenswerter Track – als Urheber verweisen. Auch außerhalb des Genres finden wir mühelos Beispiele für das Pattern, so z.B. im Hip Hop bei *Deep Cover* (Epic, 1992) von Dr. Dre und Snoop Doggy Dogg. Beweisen ließe sich das wohl ohnehin nicht. Trotzdem sei noch auf die Besonderheit dieses Patterns und seines in Zukunft beinahe ebenso häufig verwendeten Verwandten verwiesen, dessen einziger Unterschied die Setzung des zweiten Bassdrumschlages um eine Viertelnote früher – auf die vierte Achtel also – ist: es klingt langsamer als es tatsächlich ist und gestattet (und bedingt) dadurch schnellere Tempi und damit mehr Energie bei immer noch relativ unangestregtem Hörerlebnis. Die oben bereits

<sup>328</sup> Vgl. Reynolds: *Energy Flash* S.345f

<sup>329</sup> Vgl. [http://en.wikipedia.org/wiki/Drum\\_and\\_bass](http://en.wikipedia.org/wiki/Drum_and_bass) (15.1.2012)

<sup>330</sup> The Invisible Man - *Top Ten Selection*. <http://hardcorewillneverdie.com/invisible10.html> (15.1.2012)

erwähnte Verschnellerung der Musik in den Folgejahren wird nicht zuletzt diesem Faktum zugeschrieben.<sup>331</sup>

Eine spezielle Eigenart des Genres war (und ist) der Umgang mit dem verhältnismäßig hohen Tempo: man ließ einfach den Bass in halber Geschwindigkeit laufen – eine Praxis, die aus der Implementierung von Reggae-Basslines entstanden ist. Somit kann zum einen der Bass auch melodischer und nicht zuletzt druckvoller geführt werden, zumal er nicht auf repetitive, letztlich viel zu schnelle Impulse angewiesen ist und sich entfalten kann; andererseits gestattet er es den Tänzern auch ohne enorme Menge aufputschender Drogen und extrem verkürzter Lebenserwartung der Musik zu frönen. Belle-Fortune erklärt das so: „The key to jungle is that you can choose your beat, dance at a pace to suit yourself, follow the bass, the drums or combinations of both and ride the riddim.“<sup>332</sup>

Diese Binärität des Tempos wurde des Öfteren mit einer Autobahn verglichen, auf der sich rechts die langsamen aber dicken LKWs fortbewegen und am linken Fahrstreifen die schnellen Drums vorbeidüsen.<sup>333</sup> In Großbritannien – wohlgemerkt – wäre dieser Vergleich natürlich genau andersrum.

Wohl nicht zufällig koinzidiert die Zeit der bislang kommerziell verträglichsten Spielart mit dem plötzlich erweckten Interesse der Majorlabels, die wohl die Subkultur für reif befanden und dutzenderweise Verträge ausgaben: allen voran unterschrieben Goldie und LTJ Bukem bei London FFRR, Roni Size bei Talkin' Loud, Photek auf dem Science Label von Virgin, die Ganja Kru – Hype, Pascal und Zinc – kamen bei RCA / BMG unter Vertrag, Grooverider, Dillinja, Lemon D und DJ Rap bei Sony, Adam F unterschrieb bei dem zur EMI gehörenden Label Positiva und 2 Bad Mice auf Arista.<sup>334</sup> Der Verweis auf die Unvollständigkeit dieser Liste mag den eingeleiteten Drum & Bass-Boom noch weiter verdeutlichen.

Die Vorreiterstellung nahm dabei Goldie ein, dessen Album *Timeless*, dass mit ca. 230.000 verkauften Exemplaren<sup>335</sup> immer noch das weltweit meistverkaufte Drum & Bass Album darstellt, Goldie im Handstreich zu einem Star machte und die Pforten einer

---

<sup>331</sup> Ebd. sowie Belle-Fortune S.194

<sup>332</sup> Belle-Fortune S.96

<sup>333</sup> Vgl. z.B. Reynolds: *Energy Flash* S.242

<sup>334</sup> Vgl. Belle-Fortune S.58

<sup>335</sup> Vgl. Interview von Bethan Cole mit Goldie in *i-D*, Nr. 154, Juli 1996.

URL: [http://webs.adam.es/igalan/intervw/Goldiei-DMagazineNo154\\_7-96.txt](http://webs.adam.es/igalan/intervw/Goldiei-DMagazineNo154_7-96.txt) (15.1.2012)

kommerziellen Nutzung der Musik bis hin zur akustischen Hinterlegung in Fernsehwerbung weit öffnete.<sup>336</sup>

Das Album ist ein Balanceakt zwischen dem dunkleren Sounds der Vorzeit und den erwähnten Jazz und Fusion-Anleihen, die schlimmstenfalls an die leere Hülle des ehemaligen Miles Davis und dessen Werke der frühen Achtziger gemahnen. Dabei ist Goldie als einer der letzten technisch völlig unbedarften zur Gänze auf die umsetzende Hand seiner Produzenten und Kollaborateure angewiesen, vielleicht der Hauptgrund für seinen Fall in die völlige musikalische Bedeutungslosigkeit nach dem zweiten Album, *Saturnz Return* (FFRR, 1998; man beachte auch hier die coole Schreibweise). *Timeless* lässt sich im Grunde auf den Titeltrack herunterbrechen, der selbst aus den drei Teilen *I. Inner City Life*, *II. Pressure* und *III. Jah* besteht und mit 21 Minuten Länge (ursprünglich waren 40 Minuten geplant, aber Rob Playfords Sequencingprogramm Notator bot beim gewählten Tempo von 155 BPM eine Maximaldauer von 32 Minuten, woraufhin umdisponiert wurde und als neues Ziel gewählt, die Zeit der Autofahrt von Playfords Studio zu Goldies Haus abzudecken<sup>337</sup>) durchaus als episch zu bezeichnen ist. Das Spektrum des Tracks reicht dabei von verträumt-streicherlastig bis moderat-basslastig; die angebliche Brutalität, die gerne darin gesehen wird, lässt sich im Vergleich mit anderen Stücken der selben Zeit schnell als Urteil einer uneingeweihten Schar von Mainstreampopjournalisten entlarven. Die Neuerungen des Tracks waren die Stereobehandlung der Breakbeats, eine von den Produzenten sehr gerühmte aber völlig folgenlos gebliebene Technik, die wohl aus dem Versuch entstanden ist, aus Drum & Bass eine allgemein akzeptierte Hochkultur zu machen. Die nächste Innovation war die Auslagerung der Streichersynths auf verschiedene MIDI-Kanäle, wodurch die Lautstärkekurven individuell geführt werden konnten.<sup>338</sup>

Das scheint nicht viel zu sein, und im rechten Licht besehen bleibt von *Timeless* außer der Eröffnung der Musik für ein viel größeres Publikum nichts über. Drum & Bass sollte sich als völlig resistent gegen die gefühlsschwangeren Welten ihres emotionalsten Gangsters erweisen, der auf den beiden schon terminologisch konstituierenden Bereichen Schlagzeug und Bass genauso wenig wie in dem für die DJs relevanten der Form zum Genre beigetragen hat. Dass er, wie erwähnt, nach dem Folgealbum (ein in vier Studios

---

<sup>336</sup> Vgl. Bell-Fortune S.169 sowie Reynolds: *Energy Flash* S.117

<sup>337</sup> Vgl. Holder, Christopher: *Rob Playford \* Producing Goldie* in *SOS*, Juni 1998. URL: <http://www.soundonsound.com/sos/jun98/articles/goldie.html> (15.1.2012)

<sup>338</sup> Ebd.

und mit Kosten von 200.000 bis 250.000 Pfund Sterling<sup>339</sup> begangener Irrweg des Avantgardismus<sup>340</sup>, inklusive des mit echtem Streichorchester aufgenommenen, einstündigen Tracks *Mother* und Kollaborationen mit unter anderem Noel Gallagher von Oasis und David Bowie) als Künstler massiv Relevanz einbüßte ist somit nicht weiter verwunderlich; was bleibt, ist ein mitunter schönes Popalbum mit einer guten Portion Kitsch sowie zwei Stunden der verstörendsten Meditationsmusik der Welt.

---

<sup>339</sup> Goldie S.198

<sup>340</sup> Vgl. hierzu Goldie S.196ff

## ● White Label Dub Plates – Exklusivität aus Acetat

Von zunehmender Bedeutung waren die sogenannten 'dub plates', Acetatpressungen von Schallplatten, die circa 40 mal abgespielt werden konnten, bevor sich die Musik in Knacksen und anderem Störgeräusch verlor.

Der jamaikanische Patols-Ausdruck 'Dub', eine Abkürzung für "to double", bezog sich dabei ursprünglich auf den Kopiervorgang von Tonträgern. Dub Plates waren Einzelpressungen, die zunächst ausschließlich für den Sound System-Einsatz gedacht und dementsprechend selten und gefragt waren.<sup>341</sup> (Pfleiderer)

Der Sinn dieser dub plates ist ein zwiefacher: Zum einen genießt der DJ, der dieses rare Stück Musik auflegen kann, darin einen unschätzbaren Vorteil gegenüber seinen Berufskollegen – während diese am Puls der Zeit sind, ist er bereits einen Schritt weiter. Dementsprechend werden dub plates im Regelfall auch nur an führende Persönlichkeiten weitergegeben; eine Praxis, die auch nach dem Umstieg auf CDs und halbleiterbasierte Speichermedien keinerlei Veränderung durchlaufen hat – heute werden die neuesten Tracks eben beispielsweise elektronisch versandt, der Exklusivität der Stücke tut dies keinen Abbruch.<sup>342</sup>

---

<sup>341</sup> Pfleiderer: *Riddim & Sound* S.10

<sup>342</sup> Vgl. auch Belle-Fortune S.45

## ● Techsteppin' – Darkcore reloaded?

Bereits gegen Ende 1994 bemerkt Reynolds wieder einen vermehrten Einsatz von analogen Synthesizern und Sequencern<sup>343</sup> und damit eine Abkehr von der Einbeziehung echter Instrumente, bis sich die Musik aber von ihrem Loungedasein erholt und ihre Abenteuerlust wiederentdeckt hatte sollten aber noch einige Divas ihre vokalistischen Orgasmen über Breakbeats gestülpt bekommen. Aber war denn das dunkle Element je ganz fort aus der Musik? Wahrscheinlicher ist, dass durch das plötzliche Auftreten medialen Fokuses sowie der Entdeckung von Drum & Bass durch eine breite Mittelschicht diese unerwünscht-lebensfeindlichen Töne einfach beiseitegeschoben wurden. James Style von der britischen Tageszeitung Independent beschrieb Drum & Bass im ausgehenden Jahr 1994 als "to music what Mortal Kombat is to video games. Aggressive, violent, but totally compulsive."<sup>344</sup> Vielleicht war er zufällig in einen jener Clubs geraten, in denen im Schatten der spießenden Popaffinität jene Musik vorbereitet wurde, die 1996 unter dem Namen Techstep (benannt nach der Compilation *Techsteppin'* von Emotif, einem Ableger des Labels SOUR, zustande gekommen durch die Zusammenführung von Hardstep und Techno, womit nicht die in Detroit übliche sondern die belgisch-brutalistische Spielart gemeint war<sup>345</sup>).

There was a big difference between darkside 1993 and techstep, though. The original dark-core had still oozed a sinister, sickly bliss on the border between loved-up and fucked-up. In 1996, with Ecstasy long out of favour, techstep was shaped by a different mindfuck-of-choice: hydroponically grown marijuana aka 'skunk', whose near-hallucinogenic levels of THC induce a sensory intensification without euphoria and a nerve-jangling paranoia perfect for jungle's tension-but-no-release rhythms.<sup>346</sup> (Reynolds)

[Techstep] made you feel like you were caged in a pressure-cooker of paroxysmic breaks and plasmic bass.<sup>347</sup> (Reynolds)

If ever there was a tune for the 'Terminator' cyborg to dance to it lay in the stoney-faced, guillotine-edged precision of Techstep.<sup>348</sup> (James)

---

<sup>343</sup> Vgl. James S.64f

<sup>344</sup> James S.43

<sup>345</sup> Vgl. James S.104

<sup>346</sup> Reynolds: *Energy Flash* S.357

<sup>347</sup> Reynolds: *Energy Flash* S.358

<sup>348</sup> James S.100

Der Beginn des Genres wird allgemein mit dem Remix des T-Power und MK Ultra Tracks *Mutant Jazz* (SOUR, 1994), *Mutant Revisited* (Emotif, 1996) von DJ Trace angegeben,<sup>349</sup> der mit dem leicht verdaulichen Original mit der Nespresso-tauglichen Bläser-Hookline grundsätzlich einmal gar nichts gemein hat. Eine fundierte vergleichende Analyse könnte vielleicht die Rudimente der Gemeinsamkeiten zu Tage fördern, sinnvoller erscheint es, sich gleich dem wiederbesuchten Mutanten zu nähern: Dieser konstituiert sich vordergründig als Monstrum der Monotonie, besieht man einmal die Breakbeats: ein Two-Step Pattern mit um eine Achtel nach hinten verschobenem zweiten Snareinsatz erfüllt beinahe das ganze Stück von immerhin neuneinhalb Minuten Länge, das beinahe einminütige Intro mit seiner hohen Star Trek-mäßigen Fläche und der einschmeichelnden, zweiteiligen Melodie aus rückwärts abgespielten Streicherimitationen ausgenommen. Breaks sucht man hier beinahe vergebens, wenn man sie findet, dann ist es meist ein doppelter Snareschlag oder eine deplatzierte Bassdrum, die eher verstörend als spannend wirkt. Überhaupt wirkt die ganze Idee und Form des Tracks nach der Unersättlichkeit von Hard- und Darkcore wie eine Rückbesinnung auf die Versunkenheit des Acid House: Trace als Wiederentdecker der Trance. Als Mittel der Steigerung bedient er sich der bereits im Intro vorkommenden Flächen, von der rhythmischen Seite her lediglich eines Beckens mit prägnanter Crash-Charakteristik, welches in durchgespielten Achteln zu ausgesuchten Momenten als zusätzlich vorantreibendes Moment hinzukommt – eine später nahezu omnipräsente Technik, um die unveränderte Wiederholung der ersten sechzehn Takte zu kaschieren. Von solchen Detailformen ist man hier freilich noch meilenweit entfernt. Im Zentrum des Stücks aber steht der Bass, erstmals verzerrt und mittels "tweaking", das ist die (meist automatisierte, d.h. im Vornhinein auskomponierte) Formung des Klanges über Veränderung seiner Parameter und Filter, so lebendig wie nie zuvor. Bis zu diesem Zeitpunkt – so scheint es – hatte man sich mit der Existenz des Basses lediglich arrangiert, ab nun ging es darum, ihn zum Leben zu erwecken. Konsequenterweise ist *Mutant Revisited* dann auch ein achteinhalbminütiges Spiel mit dem Sound desselben, der fast ausnahmslos und unverändert eine dissonante Melodielinie abspult – aber um Melodie geht es hier ganz einfach nicht, schließlich sind die lang gezogenen Töne doch letztlich nichts anderes als vergrößerte Angriffsflächen für die Instrumente der Soundformung.

---

<sup>349</sup> Vgl. James S.104



remained intent on pushing the hardware to its very extremes, and as such the subsequent music took on a fresh complexity, boasting of the producer's ingenious skills.<sup>352</sup> (James)

Es verwundert wenig, dass bis zu diesem Zeitpunkt die meiste Musik von DJs kam, die sich mit einem Engineer ins Studio hockten, ihm erklärten was sie sich vorstellten und ihn arbeiten ließen – Produzenten gewordene DJs also. An diesem schicksalsschwangeren Punkt der Geschichte aber ändert sich das Blatt, in Zukunft sollten es Produzenten sein, die sich zu Präsentation ihres Materials und auch zur Verdingung ihres Lebensunterhalts als DJs auf die Bühnen der Welt begaben. Der Schaffensprozess wird mit zunehmender Finesse der Musik freilich immer langwieriger, wie Simon Reynolds berichtet: „Nico described the music-making process – all night, red-eye sessions conducted in a ganja fog – as a horrible experience that poisoned his nervous system with tension.“<sup>353</sup> Seine eigene Ansicht der Produktionsvorgänge ist dabei wenig positiver: “Like gene-splicing or designing a guided missile, the creative process isn't exactly fun; but the hope is that the end results will be spectacular, or devastating.“<sup>354</sup>

Reynolds bemüht auch den Vergleich mit der Fusion-Musik der Siebziger Jahre,<sup>355</sup> und meint damit wohl ein umfangreiches Trial & Error-System des Ausprobierens des und später mit dem Material. Dass die Arbeitsweise, dass Studio als Instrument zu verwenden und aufgenommenes Material völlig neu zu arrangieren, auch ihre Wurzeln im Fusion hat, genauer in Miles Davis Album *Bitches Brew*, dass von Teo Macero so meisterlich zusammengefügt wurde, bleibt zwar unerwähnt, ist aber nicht unerheblich für eine solche Kontextualisierung. Interessanterweise sieht sich z.B. Photek auch als Künstler in einer direkten fusionalen Abstammungslinie: “I see what I make as a continuation where Jazz left off, as if everything stopped in 1971 and came out again in 1996.“<sup>356</sup>

Und auch der deutsche Drum & Bass Künstler Misanthrop hat mir im Gespräch berichtet, dass seine Mutter, nach dem befragt was er für Musik mache, zu antworten pflege: "Schnellen Jazz."

---

<sup>352</sup> James S.99

<sup>353</sup> Reynolds: *Energy Flash* S.359

<sup>354</sup> Reynolds: *Energy Flash* S.241

<sup>355</sup> Vgl. Reynolds: *Energy Flash* S.366

<sup>356</sup> Zit. nach James S.100

Techstep sollte seine Kulmination schließlich im ursprünglich von Reynolds so benannten Genre Neurofunk finden, welches sowohl den kommerziellen Niedergang des Drum & Bass besiegeln als auch für lange Zeit den Status Quo definieren sollte.

'It is defeat that *you* must learn to prepare for', runs the martial arts movie sample in Source Direct's 'The Cult', a track that pioneered the post-techstep style I call 'neurofunk' (clinical and obsessively nuanced production, foreboding ambient drones, blips 'n' blurts of electronic noise, and chugging, curiously *inhibited* two-step beats that don't even sound like breakbeats anymore). Neurofunk is the fun-free culmination of jungle's strategy of 'cultural resistance': the eroticization of anxiety. Immerse yourself in the phobic, and you make dread your *element*.<sup>357</sup> (Reynolds)

Wobei diese spaßfreie Erotisierung nur einen Teil des Ganzen Spektrums darstellt, die Freude an der Musik liegt gewiss auch an der so menschlichen Freude am Bösen. "Fun ist ein Stahlbad."<sup>358</sup> schrieb Adorno 1944, mehr als 50 Jahre später hatte man auch an fun-freien Stahlbädern Gefallen gefunden. Wie nebenbei sei aber noch erwähnt, dass auch ein rein musikalischer Zugang zu dieser Musik als Möglichkeit in Frage kommt, zumal neben den auch weiterhin vorhandenen Produzenten, denen es vordergründig darum geht, musikalischen Aggressionsabbau zu betreiben, auch solche gibt, die mit den immensen Möglichkeiten der Technologie aus reiner Freude ihre unheimlich ausgefeilten Klanggestalten erwecken möchten.

Zunächst muss hierzu nämlich bemerkt werden, dass der für Reynolds definierende Track bereits aus dem Jahre 1995 stammt, insofern eine chronologische Reihung nach Techstep fragwürdig erscheint. Dann stellt sich die Frage, was denn genau die Unterschiede zwischen diesen beiden Genres sind, außer dass der Name Neurofunk natürlich um einiges besser klingt als der nahezu katalogisierende Terminus Techstep? Die Quellenlage hierzu ist mehr als verwirrend, Künstler werden scheinbar ad libitum mal dem einen, dann dem anderen Subgenre zugeordnet, die musikalischen Beschreibungen der Erkennungsmerkmale (sofern solche überhaupt anzutreffen sind) sind entweder nur für einige wenige Tracks gültig (zu wenige, um ein Genre zu definieren) oder überschneiden sich bis zur Unkenntlichkeit untereinander – die Traktierung der Breakbeats beispielsweise wird gerne als trennendes Element hergenommen, hält jedoch keiner näheren Untersuchung stand. Als einzig halbwegs konsistentes Element scheint sich der Funk-

---

<sup>357</sup> Reynolds *Energy Flash* S.362

<sup>358</sup> Horkheimer, Max / Adorno, Theodor W.: *Dialektik der Aufklärung*. S.149

Einschlag des Neurofunk zu manifestieren, als erstes Beispiel wird hierzu gerne der Track *Funktion* (V Recordings, 1997) von Ed Rush & Optical angegeben,<sup>359</sup> der mit seinen *funky* Akkorden sich deutlich vom kalten Techstep abhebt, freilich ohne seine Mundwinkel auch nur einen Millimeter zu heben.

Für welchen Namen und Unterscheidung man sich auch immer entscheiden möge, die nächsten Jahre stehen deutlich unter dem Einfluss dieses neuen Sounds. Eine seltsame Koinzidenz, aber mit dem Ende der bisher erfolgten Geschichtsschreibung über Drum & Bass scheint sich auch die bisher rasante Entwicklung von Drum & Bass zu verlangsamen. Die letzten noch vom leider unkritischsten Chronisten Brian Belle-Fortune abgedeckten Jahre bis 2004 leiten mit den führenden Akteuren Bad Company, Cause 4 Concern, Konflikt etc. keine wirklich neuen Spielarten ein sondern verfeinern eher das von Ed Rush & Optical auf ihrem Album *Wormhole* (Virus Recordings, 1998) entworfene Bild einer geradlinigen, schnellen, minimalistisch- repetitiven und dabei hochenergetischen Musik.

Die wahrscheinlich größte Innovation stellt wohl die Etablierung eines eigens geführten Subbasses dar, dessen Zweck beinahe rein der körperlichen Wahrnehmung dient, während ein zweiter, höher liegender Bass die klanglichen Aspekte abzudecken sucht und im Vordergrund der nichtkörperlichen, geistig-ästhetischen Wahrnehmung steht. Die melodiöse Führung dieses Subbasses ist dabei zumeist denkbar simpel, er wird größtenteils wie ein Mittelding aus Bassdrum und Bass gehandhabt und markiert, oft synchron mit der Bassdrum gesetzt, die harmonischen Grundtöne der meist in Halbtönen um die Tonika kreisenden Vamp-Strukturen.

---

<sup>359</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/Neurofunk> (16.1.2012)

## ● Neurofunk und dann? – Das Ende der Geschichte

Mit Neurofunk war es aus, der Mainstream verlor das Interesse an Drum & Bass, die Clubgläubigen wandten sich Speed bzw. UK Garage und später 2-Step zu (der außer der Namensgleichheit mit dem Drumpattern nichts damit gemein hat). 2000 begann sich unter der Vorreiterschaft des DJs Fabio ein neues, dem Drum & Bass zugeordnetes Genre namens Liquid Funk (oder einfach nur Liquid) zu profilieren; eine ecstasygetränkte (ja, auch Ecstasy, dass sich in der House und Techno-Szene ohnehin mühelos gehalten hatte, zog wieder in großem Stile ein) Vermischung von Twostep mit oft souligen Vocals und einem generell breiteren Ansatz und Hunger auf alle Frequenzen: Liquid Funk ist die hochenergetische aber blutleere Weiterführung der Geschwindigkeit auf dem drogengefluteten Parkett des Mainstreams. Auch heute noch handelt es sich dabei um die Umsatzstärkste Spielart des Drum & Bass, da man aber auch dem Musikantenstadl eher mit Sozialstudien denn musikologischen Analysen begegnet, ist unser Interesse dahingehend nicht sonderlich ausgeprägt, zumal auch letzterer nicht für seine musikalischen Innovationen berühmt ist.

Auch die Zeit nach 2004, für die noch keine wirklichen Untersuchungen (abgesehen von Zeitschriftenartikeln und abertausenden losen Beiträgen im Internet) vorliegen, steht zunächst im Zeichen des Neurofunk, dieser Musik der Emotion des Unemotionalen, wenngleich sich die Demokratisierung des Musikmachens, dass immer mehr auf einen Computer ohne zusätzliche Hardware zusammenschrumpfte, weiter durchsetzt und es zunehmend schwieriger wird, einzelne Strömungen aus der stets breiter werdenden Masse an Neuem herauszulesen, insbesondere in einer finanziell während der nuller Jahre so unbedeutenden Kultur wie der des Drum & Bass. Das Internet beflügelt diesen Vorgang natürlich beträchtlich, die damit verbundenen Vermarktungsmöglichkeiten machen eine Pressung auf Vinyl oder CD gar obsolet, die geringen Kosten für einen Release auf Beatport, iTunes oder einem der vielen sonstigen Anbieter bedingen auch hier eine Überflutung (alleine in Deutschland sind 2009 durchschnittlich fünfeinhalbtausend neue Lieder aller Stilrichtungen pro Tag erschienen<sup>360</sup>).

Vielleicht aber ist gerade das der Grund für die Mannigfaltigkeit und Qualität der im Schatten der medialen und öffentlichen Aufmerksamkeit florierenden Kunst, die sich immer noch Drum & Bass auf das Banner schreibt und doch längst weiter ist. Denn eigentlich fängt in diesem Zeitraum alles erst an: Die Phase der großen Revolutionen ist

---

<sup>360</sup> Vgl. Wicke S.116

vorbei, Strukturen sind geschaffen, die Technologie ist bereit und besieht (bzw. behört) man die Resultate so kann man schon ins Staunen geraten ob der Fülle an neuen Klängen und der Feinheit, mit der man sie überreicht bekommt. Man kann aber auch ob der Taubheit der Menschen staunen, für die Drum & Bass bereits in den Geschichtsbüchern vermerkt ist und somit passé. Zumal für die Adepten des *Weiter!* – die wahren wie die falschen – doch eigentlich kaum eine Alternative bereit steht. Damit aber diese in Lobhudelei ausufernde Chronik sich nicht weiter im Schwelgen verlieren muss, wollen wir geschwinde einen flüchtigen Blick auf die empirischen Veränderungen im Verlauf des ersten Jahrzehnts des neuen Jahrtausends werfen:

Augenscheinlich ist die Weiterentwicklung im Klang: Die Produktionen werden durchwegs immer sauberer und bestechen zunehmend durch eine nie dagewesene Feinheit der Behandlung der einzelnen Ingredienzen. Auch die Art und Weise, wie die Klänge entstehen, ändert sich, die Abhängigkeit von Samples aus dritter Hand nimmt rapide ab zugunsten von Sounds aus Handarbeit: die Synthesizerklänge werden selbst gebastelt, die Melodien geschrieben anstatt sie einer verfremdeten Aufnahme oder einer Sample-CD zu entnehmen, die Drumpatterns selbst gesetzt etc. Darin liegt auch ein großer Unterschied zu vielen verwandten Genres, dass die Musik tatsächlich hausgemacht ist und weniger ein modulares Puzzlespiel aus vorgefertigten Teilen. Zwar wird natürlich wo nötig immer noch gesampelt, die Notwendigkeit diktiert aber immer mehr das Ohr und weniger das Unvermögen.

Den Ausdruck der Musik betreffend lässt ab etwa Mitte des verflossenen Jahrzehnts eine musikalisch wohl von den leichteren Spielarten wie Electro House oder auch Breaks beeinflusste Änderung bemerken, der insbesondere Noisia Prominenz verliehen haben: der böse Ausdruck wird langsam um ein Augenzwinkern ergänzt und steht nicht mehr um seiner selbst willen auf dunklem Flor. Es scheint, als ob die Geisteshaltung der Achtziger, die mit dem Terminus *cool* damals eine neue Art Alphaniergehebe einzementierte, durch die ständige Übertreibung (filmisch in Filmen wie z.B. Matrix, 1999, Sin City, 2005, oder Wanted, 2008, nachzuverfolgen) einfach nicht mehr tragbar und letztlich nur noch mit Einbeziehung von Ironie zu erhalten war. Sprachlich drückt sich diese neue, gelockerte Attitüde über den Terminus *nice* aus; die Art und Weise, wie sich das musikalisch niederschlägt, ist eine größere Häufigkeit von ungemein verspielten Breaks oder auch ganzen Stücken (wofür der ohnehin immer weniger vertretene Two-Step Beat folgerichtig aufgegeben wird), die gestisch mit den übertriebenen Kampfsequenzen der erwähnten Filme nicht wenig zu tun haben und durch die Meisterschaft der Handhabung und

Gestaltung des akustischen Erlebnisses auch vollkommen legitimiert sind. (Ein frühes Beispiel hierfür wäre *Moonway Renegade* (RAM, 2006), ein zeitgemäßes *Displaced* (Vision, 2011), beide von Noisia, oder auch *Of Two Minds* (Invisible, 2011) von Hybris.)

Strukturell pendelt man sich im Verlauf der nuller Jahre auf eine relativ klare Formgebung ein, die ein Ausdruck der kurzen Aufmerksamkeitsspanne und erhöhten Bereitschaft zur Langeweile des modernen Menschen sein, aber auch als größtmögliche Informationsverdichtung gesehen werden kann. Die sechzehntaktigen Schemata bleiben freilich bestehen, zumeist aber sind die Blöcke, zu denen sie zusammengefügt werden, nicht länger als 64 Takte. D.h. bei einer Geschwindigkeit von zumeist 172 BPM ist mit einem Drop nach 64 Takten bei 1:30 zu rechnen, nach ziemlich genau 3 Minuten (oder weiteren 64 Takten) mündet der Track in einen Mittelteil, das Schlagzeug und der Bass fallen zugunsten von Flächenklängen weg. Ab diesem Zeitpunkt dauert es dann häufig nur noch 32 Takte (verdichtete Wiederholung) bis der zweite Hauptteil einsetzt, welcher meistens auch der freieste ist. Auch innerhalb der Hauptteile gibt es typischerweise ein A - A' - B - A''/C - Schema, an welches zuweilen eine Art Coda angehängt wird, wo die höheren und mittleren Frequenzbereiche weniger präsent sind um der nächsten Nummer im Mix Raum zu geben.

All dies aber wäre gesondert qualitativ wie quantitativ zu untersuchen, zumal diese kurze Übersicht niemals einen genügenden Eindruck noch wissenschaftliche Erkenntnisse zu vermitteln vermag.

Die Gegenwart schließlich zeichnet sich momentan durch eine anscheinende Wiedererstarkung des Genres aus, nicht zuletzt ist dies dem vorherrschenden Dubstep-Hoch sowie dem niederländischen Trio Noisia geschuldet, die seit Jahren produktionstechnisch wie musikalisch ganz neue Maßstäbe setzen, die für den mehr als überwiegenden Großteil der Konkurrenz schlicht utopisch sind. Durch ihre Unablässigkeit der Beschreitung neuer Wege und ihr – man kann es kaum anders sagen – Genie ist es der Formation zugefallen, ihre Musik zu einigen größeren Videospielen beizutragen sowie für so bekannte Popkünstler wie Robbie Williams oder Katy Perry Remixe anzufertigen: all dies trug in letzter Zeit zu einer kleinen Auferstehung bei.

Dennoch begnügen sich Noisia wie die meisten ihrer Genrekollegen nicht mehr nur damit, Drum & Bass zu machen, sondern fertigen elektronische Musik aller möglichen Genres an, fußend auf den Prämissen, nach denen sie die letzten Jahre Neurofunk produzierten: Energetisch, detailreich und immer einen Schritt weiter in der Zukunft.

## ● Literaturverzeichnis

Austin, Boris. *Can UK Drum and Bass Broaden its Representation through Digital Media?*

URL:

<http://www.allcrew.co.uk/img/REPRESENTATION%20OF%20DNB%20%20%281%29.pdf> (9.11.2011)

Bacon, Francis (1982): *Neu-Atlantis*. Übs. v. Günther Bugge. Stuttgart: Reclam.

Belle-Fortune, Brian (2004). *All Crews. Journey Through Jungle / Drum & Bass Culture*. London: Vision.

Berten, Walter Michael (1951): *Musik und Mikrophon*. Düsseldorf.

Buskin, Richard (2009). *Donna Summer 'I Feel Love' | Classic Tracks*. In: *SOS*, Oktober 2009. URL: [http://www.soundonsound.com/sos/oct09/articles/classictracks\\_1009.htm](http://www.soundonsound.com/sos/oct09/articles/classictracks_1009.htm) (17.11.2011)

Busoni, Ferruccio (2001). *Entwurf einer neuen Ästhetik der Tonkunst*. Ergänzte und kommentierte Neuausgabe, hrsg. v. Martina Weindel. Willemshaven: Noetzel, Heinrichshofen-Bücher. (= Taschenbücher zur Musikwissenschaft; 145).

Collin, Matthew (1997 u. 2009). *Altered State. The Story of Ecstasy Culture and Acid House*.

London: Serpent's Tail.

Diederichsen, Diedrich (1985). *Sexbeat*. Köln: Kiepenheuer & Witsch.

Diederichsen, Diedrich (2005). *Musikzimmer*. Köln: Kiepenheuer & Witsch

Diederichsen, Diedrich (2008). *Eigenblutdoping*. Köln: Kiepenheuer & Witsch.

Dibelius, Ulrich (1998). *Moderne Musik nach 1945*. München: Piper.

Eimert, Herbert / Humpert, Hans Ulrich (1973). *Das Lexikon der elektronsichen Musik*. Regensburg: Bosse.

Einbrodt, Uli / Pape, Winfried (1988). *Die Entwicklung des Sounds in der Rockmusik*. In *ASPM - Beiträge zur Populärmusikforschung Bd.5/6*. Hg. v. H. Rösing. Hamburg. URL: <http://aspm.ni.lo-net2.de/info/publikationen.html> (9.11.2011)

Enders, Bernd / Rocholl, Christoph (1992). *Musik und neue Technologien*. In *ASPM – Sonderband*, Hg.v. B. Hoffmann, W. Pape, H. Rösing. Hamburg. URL: <http://aspm.ni.lo-net2.de/info/publikationen.html> (9.11.2011)

Enders, Bernd (1997): *Sound Sampler*. In *Lexikon der Musikelektronik*. Hg. v. Bernd Enders. Mainz: Schott Musik International.

Eno, Brian (1979): *The Studio As Compositional Tool*. In *Downbeat*. URL: [http://music.hyperreal.org/artists/brian\\_eno/interviews/downbeat79.htm](http://music.hyperreal.org/artists/brian_eno/interviews/downbeat79.htm) (14.11.2011)

- Ferrigno, Emily D. (2011). *The Dark Side: representing science fiction in drum 'n' bass*. In:  
*New Review of Film and Television Studies*. Volume 9, Issue 1, 2011. London:  
 Routledge.
- Garnier, Laurent / Brun-Lambert, David (2008). *Elektroschock. Die Geschichte der elektronischen Tanzmusik*. Übs. v. Oliver ilan Schulz. Höfen: Koch.
- Goethe, J. W. (1986). *Faust. Der Tragödie Erster Teil*. Stuttgart: Reclam.
- Goldie / Gorman, Paul (2003). *Nine Lives*. London: Hodder and Stoughton.
- Heinemann, Michael (2004). *Kleine Geschichte der Musik*. Stuttgart: Reclam.
- Hoenig, Uwe G. (2002). *Workshop Synthesizer. Klangerzeugung für Musiker*. Bergkirchen: PPV Medien.
- Holder, Christopher (1998). *Rob Playford \* Producing Goldie in SOS*, Juni 1998. URL:  
<http://www.soundonsound.com/sos/jun98/articles/goldie.html> (15.1.2012)
- Horkheimer, Max / Adorno, Theodor W. (1944). *Dialektik der Aufklärung*. Frankfurt am Main: Fischer.
- Hutson, Scott R. (1999): *Technoshamanism: Spiritual Healing in the Rave Subculture*. In *Popular Music and Society* 23, Issue 3, 1999.
- James, Martin (1997). *State of Bass. Jungle: The Story So Far*. London: Boxtree.
- Mann, Thomas (1954). *Bekenntnisse des Hochstaplers Felix Krull*. Wien: Wiener Verlag.
- Kant, Immanuel (1974). *Kritik der Urteilskraft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Koelsch, Stefan / Fritz, Tom (2007). *Musik verstehen - Eine neurowissenschaftliche Perspektive*. In: Alexander Becker und Matthias Vogel (Hg.) *Musikalischer Sinn. Beiträge zu einer Philosophie der Musik*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Lach, Robert (1925). *Das Konstruktionsprinzip der Wiederholung in Musik, Sprachen und Literatur*. Wien.
- Oswinski, Bobby (2007). *Mischen wie die Profis. Das Handbuch für Toningenieure*. München: GC Carstensen.
- Pfeiler, Heide (1992). *"Zwischen Bits und Brummtön". Zum Wandel der Musiktechnologie in der Populärmusik*. In: *ASPM - Beiträge zur Populärmusikforschung Bd.12*. Hg. v. H. Rösing. Baden-Baden. URL: <http://aspm.ni.lo-net2.de/info/publikationen.html> (9.11.2011)
- Pfleiderer, Martin (1999). *"Here Comes the Drumz" Zu Entwicklung und musikalischen*

- Merkmale von Drum'n'Bass*. In: *ASPM - Beiträge zur Populärmusikforschung Bd.24*. Hg. v. H. Rösing und T. Phleps. Karben. URL: <http://aspm.ni.lo-net2.de/info/publikationen.html> (9.11.2011)
- Pfleiderer, Martin (2001). *Riddim & Sound. Dub Reggae und Entwicklungen der neueren Populärmusik..* In: *ASPM - Beiträge zur Populärmusikforschung Bd.27/28*. Hg. v. T. Phleps. Karben. URL: <http://aspm.ni.lo-net2.de/info/publikationen.html> (9.11.2011)
- Quinn, Steven (2002). *Rumble In The Jungle: The Invisible History of Drum'n'Bass*. In: *Transformations, No. 3, Mai 2002* URL: [http://www.transformationsjournal.org/journal/issue\\_03/pdf/quinn.pdf](http://www.transformationsjournal.org/journal/issue_03/pdf/quinn.pdf) (16.11.2011)
- Rapp, Tobias (2009). *Lost and Sound. Berlin, Techno und der Easyjet*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Reynolds, Simon (1998). *Energy Flash. A Journey through Rave Music and Dance Culture*. London: Picador.
- Reynolds, Simon (2011). *Retromania. Pop Culture's Addiction to Its Own Past*. New York: Faber and Faber.
- Ruschkowski, André (1998 u. 2010). *Elektronische Klänge und musikalische Entdeckungen*. Stuttgart: Reclam.
- Russolo, Luigi. *The Art of Noises*. URL: <http://www.unknown.nu/futurism/noises.html> (7.12.2011)
- Sander, Klaus / Werner, Jan St. (2005): *Vorgemischte Welt*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Schaffer, Pierre (1952). *À la recherche d'une musique concrète*. Paris.
- Schaffer, Pierre (1974). *Musique concrète. Von den Pariser Anfängen um 1948 bis heute*. Stuttgart: Klett.
- Sandmann, Thomas (2001). *Effekte & Dynamics. Professionelles Know-How für Mix und Mastering*. Bergkirchen: PPV Medien.
- Shapiro, Peter (1999). *Drum 'n' bass. The Rough Guide*. London: Rough Guides Ltd.
- Stockhausen, Karlheinz (1963). *Arbeitsbericht 1953. Die Entstehung der Elektronischen Musik*. In: Karlheinz Stockhausen *Texte*, Bd. 1. Köln.
- Thornton, Sarah (1995). *Club Cultures. Music, Media and Subcultural Capital*. Cambridge:

Polity Press.

Tschinkel, Christian. *Das Tonstudio als Instrument*. URL: [http://tschinkel.hof-productions.com/CT\\_Projekt-PDFs/CT-Papers&Writings/CT\\_Das%20Tonstudio%20als%20Instrument%20-%202006.pdf](http://tschinkel.hof-productions.com/CT_Projekt-PDFs/CT-Papers&Writings/CT_Das%20Tonstudio%20als%20Instrument%20-%202006.pdf) (6.12.2011)

Volkwein, Barbara (1999). *Es macht Bleep*. In: *ASPM - Beiträge zur Populärmusikforschung*

*Bd. 24*. Hg. v. H. Rösing und T. Phleps. Karben.

URL: <http://aspm.ni.lo-net2.de/info/publikationen.html> (9.11.2011)

Von Appen, Ralf (2003). *Konkrete Pop-Musik. Zum Einfluss Stockhausens und Schaeffers auf*

*Björk, Matthew Herbert und Matmos*. In *Samples*. Online-Publikation des Arbeitskreis Studium Populärer Musik e.V. (ASPM) Hg. v. Ralf von Appen, André Doebling,

Dietrich

Helms und Thomas Phleps. Jahrgang 2, 2003. URL: <http://www.aspm-samples.de/> (6.12.2011)

Walter, Klaus (2010). *Die Stimme als Spielzeug*. In *Spex* #324, 2010. URL:

<http://www.spex.de/2009/12/22/jahresrueckblick-2009-auto-tune-die-stimme-als-spielzeug/> (8.12.2011)

Wicke, Peter (2011). *Rock und Pop. Von Elvis Presley bis Lady Gaga*. München: C.H. Beck.

## ● Internetquellen:

Dogs On Acid Q&A Session 1: Noisia AKA Drifter.

URL: <http://www.dogsonacid.com/showthread.php?t=298904&page=3> (7.12.2011)

<http://www.dogsonacid.com/showthread.php?threadid=298904> (7.12.2011)

<http://www.dogsonacid.com/showthread.php?t=298904&page=9> (7.12.2011)

Dogs On Acid Forumsdiskussion "Ed Rush and Optical - Slip Thru"

URL: <http://www.dogsonacid.com/showthread.php?threadid=648973> (2.8.2011)

<http://www.dogsonacid.com/showthread.php?t=648973&page=2> (2.8.2011)

<http://www.dogsonacid.com/showthread.php?t=648973&page=3> (2.8.2011)

Clyde Stubblefield auf Drummerworld.com. URL:

[http://www.drummerworld.com/drummers/Clyde\\_Stubblefield.html](http://www.drummerworld.com/drummers/Clyde_Stubblefield.html) (5.1.2012)

Encyclopedia of Jazz Musicians: Frank Zappa.

URL: <http://www.jazz.com/encyclopedia/zappa-frank-vincent> (30.11.2011)

Fantazia Events Homepage.

URL: <http://www.fantazia.org.uk/Event%20info/donnington.htm> (4.1.2012)

Interview mit dem Berliner "easy"-Magazin von Dagmar Maziejewski und Bleed,  
Dezember

1996. URL: [http://www.future-music.net/stage/interviews/1996-12\\_photek/](http://www.future-music.net/stage/interviews/1996-12_photek/) (1.8.2011)

Interview von Bethan Cole mit Goldie in *i-D*, Nr. 154, Juli 1996. URL:

[http://webs.adam.es/igalan/intervw/Goldiei-DMagazineNo154\\_7-96.txt](http://webs.adam.es/igalan/intervw/Goldiei-DMagazineNo154_7-96.txt) (15.1.2012)

Jungle Breaks. URL: <http://www.junglebreaks.co.uk/breaks.html> (14.12.2011)

MusTech.Net: MIDI standards, a brief history and explanation.

URL: <http://mustech.net/2006/09/midi-standards-a-brief-history-and-explanation/>  
(5.12.2011)

Nekosite: *prodigy sample sources*.

URL: <http://www.nekozine.co.uk/prodigy/info/sources.html> (4.1.2012)

Planet DnB Interview mit Black Sun Empire.

URL: <http://www.planetdnb.com/component/pmedia/?id=2853> (5.8.2011)

The Invisible Man - *Top Ten Selection*.

URL: <http://hardcorewillneverdie.com/invisible10.html> (15.1.2012)

Transformers 2 Trailer auf YouTube. URL:

<http://www.youtube.com/watch?v=XP4O6T6P1bs>  
(14.12.2011)

Vintage Synth Explorer – Akai S-612.

URL: <http://www.vintagesynth.com/akai/s612.php> (13.12.2011)

Vintage Synth Explorer – Akai S-900.

URL: <http://www.vintagesynth.com/akai/s900.php> (13.12.2011)

Vintage Synth Explorer – Akai S-1000.

URL: <http://www.vintagesynth.com/akai/s1000.php> (13.12.2011)

Various – Techno! The New Dance Sound of Detroit auf Discogs. URL:

<http://www.discogs.com/Various-Techno-The-New-Dance-Sound-Of-Detroit/master/45436>

(29.12.2011)



## ● Neurofunk? – Abstract

Die frühen neunziger Jahre des zwanzigsten Jahrhunderts sahen die Geburt einiger gänzlich neuer Stilrichtungen elektronischer Tanzmusik: Acid House, Hardcore, Jungle und Drum & Bass. Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit den Fragen der kulturellen und philosophischen Voraussetzungen insbesondere letzterer und beleuchtet überdies den Wandel der Produktionsverhältnisse und dessen Verhältnis zum künstlerischen Schaffen. Sie beinhaltet folglich eine v.a. kompositorisch, zuweilen geschichtlich veranlagte Schilderung der *Instrumente* dieser modernen elektronischen Musik (Synthesizer, Sequenzer, bis hin zur DAW) sowie des Studios als musikalischem Nährboden und versucht weiters, Überschneidungen mit verwandten, zumeist der sogenannten Hochkultur entnommenen Denkansätzen nachzuspüren, wobei neben der Minimal Music und der Musique concrète auch z.B. der futuristische Bruitismus und Hip Hop tangiert werden.

Die kulturhistorische Perspektive widmet sich vorrangig den sozial konstituierenden Elementen und schreibt damit auch eine kleine Kulturgeschichte der Substanz MDMA, ohne deren Mithilfe sich die heutzutage approbierte Praxis der nächtelangen Repetitionsfestspiele wohl niemals etabliert hätte. Eingebettet in die Chronologie der musikalischen Ereignisse – beginnend mit in etwa der Entstehung der House Music – wird versucht, den sprichwörtlichen roten Faden durch die mannigfaltigen Strömungen der elektronischen Jugendkultur zu ziehen und dabei die grundlegenden strukturellen, formellen und kompositorischen Fragen zu einem fundamentalen Teppich zu verweben, auf dem es sich eine vertiefende wissenschaftliche Beschäftigung mit dem Thema gemütlich machen kann.

## ● Georg Tkalec-Bekina - Lebenslauf

1986 geboren in Klagenfurt

2004 Matura am BG Lerchenfeld, Klagenfurt

2004/05 Zivildienst als Rettungssanitäter beim Roten Kreuz

2006/07 Studium der Bassgitarre am Konservatorium in Rotterdam

2007-2012 Studium der Musikwissenschaft an der Universität Wien