

## De elektrificatie van de ruimte

Over de stedelijke cadans van elektronische muziek

Westerse architectuur houdt zich voornamelijk bezig met oppervlakten en structuren. Wij willen bezien welke relatie de cultuur van de elektronische dansmuziek tot de stad inneemt. Anders gezegd: welke stad ontstaat er wanneer geluid, ritmes en platenhoezen worden geanalyseerd?

door Alex de Jong en Marc Schuilenburg

Sla een willekeurige krant open en de stad is synoniem met problemen. Criminaliteit, stank, geluidsoverlast, verkeersopstoppingen, segregatie en kansarmoede bepalen het beeld. Tegelijkertijd is *urban* het hipste adjectief in de jeugdcultuur. Dat is de commercie niet ontgaan. De term *urban* verschijnt zonder oorsprong en dringt door in media als muziek, computerspellen, tijdschriften en winkelketens: *Urban Sells*. Dit samengaan veroorzaakt een kwaliteit van de stad die in ons dagelijks doen en laten inwerkt. De stad lijkt een kracht in zichzelf geworden. Zelfs auto's worden verkocht als *urban*, zoals de Urban Car van Citroën, terwijl toch iedereen weet dat de gemiddelde stad geen paradijs is voor auto's. Het is hip in de file te staan of stapvoets door de straten te tuffen. Blijkbaar heeft *urban* een aantrekkingskracht die niet ontkracht wordt door alledaagse problemen.

Een fraai voorbeeld is de clipzender The Box die zijn programmering heeft uitgebreid met thema-avonden op basis van muziekgenres. Die aanpassingen zijn volgens The Box nodig 'om adequaat te



*kunnen reageren op de veranderende muziek-zendermarkt' en 'om een nog prominentere positie op die markt te kunnen innemen'.*

'Urbanvibes' is de titel van een van die programma's. Hierin worden de laatste clips op het gebied van R&B en hiphop getoond. Aan dit programma worden door The Box cd-releases, internetsites, events, doelgroepgerichte programma's en merchandiselijnen gekoppeld.

In de ogen van de makers van Urbanvibes staat urbaniteit voor een zwarte stijl van muziek of, beter gezegd, een levensstijl. Alleen op de achtergrond heeft urban nog een directe relatie tot de dagelijkse realiteit van de stad, de Amerikaanse getto's waar de makers van deze muziek vandaan komen.

Onlosmakelijk dringt zich de vraag op wat in onze cultuur urbaan is. Om hierop een antwoord te geven, richten wij ons op de oproep van de Britse kunstenaar en theoreticus Roy Ascott dat de eenentwintigste-eeuwse stad zich anticiperend moet opstellen, op de toekomst georiënteerd dient te zijn en zich als een veroorzaker van innovatie op de voorgrond van de hedendaagse cultuur moet bevinden. [1] Omdat westerse architectuur zich nog te veel bezighoudt met oppervlakten en structuren, vragen wij ons af welke relatie de cultuur van de elektronische dansmuziek tot de stad inneemt. Anders gezegd: welke stad ontstaat er wanneer geluid, ritmes en platenhoezen worden geanalyseerd?

## Stadsmuziek

Sommige steden kennen een lange geschiedenis van elektronische dansmuziek. In de jaren tachtig komt in Detroit de techno op, met muzikanten als Derrick May, Kevin Saunderson en Juan Atkins. Tegelijkertijd ontstaat in Chicago in clubs als The Warehouse, The Music Box en The Power Plant housemuziek. Tien jaar later weerklinkt door piraten-stations als Kool FM, Pulse en Defection jungle in de Londense ether, terwijl Paul Elstak en Speedy J Rotterdam verrassen met de opgevoerde beats van gabber.

Bakens keren zich altijd om: op unieke wijze hebben deze muziekstijlen hun stad ook weer tot ontwerp gemaakt. Paul Elstak zet in 1991 onder de naam *Euromasters Rotterdam* op de kaart door als eerste release van zijn

label *Rotterdam Records* het gabbernummer 'Amsterdam, waar lech dat dan?' uit te brengen. Juan Atkins en Rick Davis benoemen enkele jaren daarvoor als Cybotron de stad Detroit tot 'Techno City', de naam waaronder de stad in de geschiedenis van de elektronische muziek bekend zal blijven staan.

Als een product van allerlei minderheden uit verschillende Londense wijken is de relatie tussen geluid en stad het duidelijkst terug te vinden in de latere *jungle* en *drum&bass*. Dat beweert etnomusicoloog Simon Reynolds in zijn boek *Energy Flash* (1998), waarin hij een uiteenzetting geeft van de opkomst van elektronische muziek en haar danscultuur. Reynolds hoort in *drum&bass* het geluid van instortende nieuwe gebouwen, waarbij de bas voelt als het schudden van een fabriek. Deze verwijzing naar een stedelijke realiteit die is gebaseerd op de muzikale ordening van gebroken beats deelt hij met *drum&bass*-muzikant Ed Rush. Volgens Ed Rush geeft *drum&bass* de verschillende ritmes van steden weer: "Ze laat je de verschillende tempo's zien die je in de stad ervaart. In dat opzicht hoop ik dat mijn muziek erg visueel is: kleurrijk en stedelijk." [2]

*Drum&bass* is voortgekomen uit een dubversief *hardcore continuum*. Aan het eind van de jaren tachtig vervormen pionierende Britse producers de bassen van house en technonummers tot borstindrukkende subbassen. De nadruk op deze fysieke kant van geluid komt van de *soundsystems* die Jamaicaanse immigranten meebrachten naar Engeland. Op Jamaica zijn artiesten als Lee Perry en King Tubby al langer bezig met het bouwen van systemen die ultralage frequenties voortbrengen. Maar de Britse producers versnellen de bassen door de vierkwartsritmes op de houseplaten te vervangen door de ritmes van soul- en funkplaten uit de late jaren zestig en vroege jaren zeventig. De nummers van deze platen hebben een onderbreking waarin alle instrumenten, op de drums na, wegvallen. De onderbreking vormt de climax van het nummer. In de break laten dansers hun meest indrukwekkende danspassen zien. Ze bewegen op de *beat* van de *break*: de *breakbeat*. In het *hardcore continuum* worden deze ritmes door het gebruik van *samplers* en drumcomputers versneld tot hyperkinetische *breakbeats* waarin ritme, ruimte en timbre zich steeds anders tot elkaar verhouden.

Hoe dat klinkt laat London Electricity in het laatste nummer op hun album *Billion Dollar Gravy* horen. In dat nummer verwijst de groep naar hun ervaringen in een stad die zij 'Syncopated City' noemen: "I'm in my Syncopated City. This is my fascinating rhythm (...) I love a sense of dislocation."

You can make a bass sound that's low and loud enough to match the same frequency as the body (Jonny L)

166

### Break vs. flow

Het ritme van drum&bass is oneindig snel: gemiddeld 160 *beats* per minuut. In die zin is ze, naar analogie van het gedachtegoed van de Franse filosoof Paul Virilio, onlosmakelijk verbonden met de voortdurende snelheidsvermeerdering in onze *global village*. Volgens Virilio vormt snelheid het belangrijkste kenmerk van deze tijd. Snelheid is geen fenomeen, maar een relatie tussen verschillende fenomenen, beweert hij. Ze biedt ons niet alleen de mogelijkheid sneller te reizen; bovenal stelt



ze ons in staat te zien, te horen, waar te nemen en zo de omgeving om ons heen intenser te bevatten.

In elektronische muziek is de digitale technologie verantwoordelijk voor deze versnelling van het ritme. Daarbij is door de opvoering van het ritme en de vertraging van de bas het geluid van drum&bass veel monumentaler en

grootstedelijker dan enig andere elektronische muziekstijl.

De oneindige versnelling van het ritme, dat we hierna hyperritme zullen noemen, begint voor de Engelse drum&bass-muzikant Goldie op het punt wanneer 'we de drummer hebben verloren': het moment waarop 'je de break leest als braille'. Voor Goldie is een break een georganiseerde flexibiliteit. In filosofische termen duidt dit op een constellatie van

singulariteiten. Anders gezegd, de geprogrammeerde beats van de drummachine hebben de menselijke patronen van de drummer niet vervangen. Het is de technologie van de drummachine die het mogelijk maakt dat nieuwe gebeurtenissen kunnen ontstaan.

Als gevolg van deze ecologie van het hyperritme zijn *speed tribes*, virale microculturen waarin groepen zich verzamelen rond verschillende ritmische snelheden, tot stand gekomen. [3] In deze *speed tribes* zijn processen van subjectivering bijeffecten van fundamentele ritmische en affectieve processen. Steve Goodman, bekend als Kode 9, onderscheidt vijf soorten *speed tribes*, die van 146 - 180 bpm, 130 - 145 bpm, 120 - 129 bpm, 80 - 119 bpm en 0 - 79 bpm. Zij kenmerken zich niet alleen door hun aansprekende cultuur van producers, dubplaten, piratenradio's, dj's, drugs en internetsites, maar vooral door hun potentie tot affectieve besmetting in het sonische bereik.

De hyperritmes van de muziekstijlen als jungle, 2-step, garage en grime uit het *hardcore continuum* laten zien dat onze netwerkmaatschappij zich meer en meer op het niveau van de breaks and cuts afspeelt. In de rapmuziek had LL Cool J zich hierover al ondubbelzinnig tegenover zijn dj Cut-Creator uitgesproken: "Go, Cut-Creator, Go." Drum&bass-artiest Andy C deelt de visie van LL Cool J en verklaart het huidige tijdsgewricht als volgt: "This is a break war."

De kracht van het ordeningsprincipe van de *breaks* en *cuts* ligt in de mogelijkheid dat knooppunten zowel deel van een netwerk kunnen uitmaken als zich er als een *break* van kunnen losmaken. De microculturen die ontstaan rond de snelheden van ritmes tonen aan op welke wijze dat tot een nieuwe vorm van organisatie leidt. Waar het bij subculturen nog gaat om systemen die hoofdzakelijk berusten op verzamelingen tekens en symbolen die identiteit en betekenis voortbrengen, daar draait het bij een microcultuur om het ritme dat de groep formeert. Vanuit dat perspectief gaan microculturen verder dan subculturen. En zijn ze in zekere zin vergelijkbaar met belastingparadijzen, vaak niet toevallig eilanden, die als onderdeel van de geldstromen over de wereld fluctueren en tegelijkertijd in staat zijn zich te onttrekken aan internationaal vigerende wetten en regels. In de isolatie van de koppeling ontstaat een nieuw systeem.

Wij kunnen ons dan ook niet zomaar vinden in de opvattingen van de socioloog Manuel Castells, die in zijn werk *The Information Age: Economy, Society and Culture* (1996-1998) bekent nooit naar hedendaagse muziek als drum&bass te luisteren. Het zijn niet alleen de stromingen, of *flows*, van Castells waar het om draait. Het gaat in toenemende mate om de *breaks* en *cuts* van Andy C.

## 168 We're trying to make the unimaginable real (4 Hero)

### De stad is een ritmemachine

In elektronische muziek neemt ruimte een bijzondere plaats in. In gangbaar taalgebruik is ruimte de leegte tussen verschillende objecten. Volgens een van de grondleggers van elektronische muziek, Karlheinz Stockhausen, is de ruimtelijke dimensie van muziek even fundamenteel bij het schrijven van een muziekstuk als de algemene indeling, de harmonie of het ritme ervan. De mentale ruimte die door elektronische muziek wordt gecreëerd, wordt in drum&bass-nummers geografisch door het bijzondere gebruik van samples. In het braakliggend terrein van hun hyperritme worden de geluidseffecten van de stad geïncorporeerd en de dagelijkse werkelijkheid van de straat opgeëist. Niet voor niets noemt een van de meest vooraanstaande drum&bass-acts op het Engelse Hospital-label zich London Electricity. Deze muzikale inval in de publieke ruimte of, zoals Goldie het op zijn album *Timeless* noemt: *Inner City Life*, is een vorm van digitaal terrorisme. In het commentaar van Bad Company op hun nummer-één plaats met het nummer 'The Nine' in de toptwintig van beste drum&bass-tracks aller tijden die werden uitverkozen door de bezoekers van Drum&Bass Arena, wordt de strijd al aangekondigd: "We are the Digital Nation, we started the invasion, and now we shall finish it."

Drum&bass opent een volledig nieuw spectrum van de stad. Titels van nummers als 'Street Biz' (Digital), 'Metrosound' (Adam F & J. Majik), 'The Helicopter Tune' (Deep Blue) en 'Guncheck' (Ed Rush) verwijzen naar de geluidseffecten van de stad en laten horen dat hij een levend organisme is. Alle willekeurige stadsgeluiden zijn gecodeerde ritmes: georganiseerde en gecommuniceerde data. Zo ontstaat in drum&bass

een discontinuüm waarbij geluid zich losmaakt van zijn referentiepunten of bronnen. Haar beats en ritmes communiceren met elkaar in de datasfeer van de stad en zijn alleen nog indirect via songtitels ('City Limits' van Sonic), platenhoezen ('Spacehopper' van Bad Company) of geluiden ('City Lights' van Lemon D) naar hun stedelijke bronnen te herleiden. Deze bronnen representeren niets meer.

Zoals de straat dat ooit voor vele kunstenaars en theoretici was, is er geen eenduidige stedelijke realiteit meer die nog kan worden gerepresenteerd. De energie van de straat is ontketend. Geluid heeft geen frame of plaats nodig. Het is plastisch, breekt overal doorheen en opent daardoor een mogelijkheid aan nieuwe interactieve ruimten. In dit perspectief waarin geluid het DNA van de stad is, is het onderscheid tussen binnen en buiten verdwenen. De stad is een verzameling subsonische frequenties: sirenes, een huilende baby, elektrisch licht, geroezemoes en claxons.

Maar op welke wijze produceert drum&bass een architectuur van elektriciteit? In het nummer 'Skyline' van het album *Dubzilla* laat Digital gebouwen ritmes voortbrengen, waardoor er een *Electrocity* (elektriciteit + elektronica + stad) ontstaat. *Electrocity*: de ideale stad van Digital. Op de hoes van het nummer 'Rush Hour' zien we een ruimtewagen met de leden van Bad Company die zich hoog in de lucht een weg baant door de skyline van de stad, terwijl aan weerszijden zich de reclamezuilen van wolkenkrabbers aftekenen waarop digitaal *Brain Implants* te koop worden aangeboden en een Techno-Jezus aan het prediken is.

Kortom, op het punt waarop architecten en stedenbouwkundigen niet verder geraken dan bouwtekeningen, heeft het organisatieprincipe van de *breaks* en *cuts* het rechtlijnige stadsplan waarin een neutralisering en objectivering van de stedelijke ruimte plaatsvindt verdreven. Wat aanvankelijk werd beschouwd als een vorm van overlast of herrie, daar ontvouwt zich nu een urbane textuur waarin verbanden worden gelegd tussen geluiden van plaatsen, gebouwen of plekken die eerder niet als zodanig werden beleefd. De stad is zo beluisterd eerder een ritme-machine of, anders gezegd, een elektriciteits- of krachtenveld van informatie dan een betonnen werkelijkheid van wolkenkrabbers, achtbaansnelwegen en bruggen.

We zoeken nog naar de juiste maat van de stad en naar het weten dat nodig is om in de stad voorbijganger te kunnen zijn en ons samen met de stad te verwijderden.  
(Jean-Luc Nancy)

## Gevangen in 'tensiteit'

170

Drum&bass kan - in navolging van Gilles Deleuze, de Franse *breaks-and-cuts*-filosoof - het beste worden beschreven in termen van intensiteiten. Volgens Deleuze zijn intensiteiten pure verschillen. Ze kunnen niet in zichzelf worden gevonden. Eerder kunnen ze, zoals hij in *Difference and Repetition* beweert, alleen worden gevoeld, beleefd of waar worden genomen in de kwaliteit waartoe ze aanleiding geven. Dat is de taak van muziek: het creëren van een dubversief omniversum. Het voorbeeld van de dark side, waar het nummer 'Valley Of the Shadow' van Origin Unknown naar verwijst, illustreert dat.

Maar in tegenstelling tot wat Simon Reynolds in *Energy Flash* beweert heeft de *dark side* niets van doen met de negatieve effecten van het gebruik van drugs, zoals het dinsdagochtendgevoel van XTC. Is de geluidsgolf niet de indringendste intensiteit?

Intensiteit heeft te maken met een veelheid die verwijst naar allerlei heterogene kwaliteiten die langs vele lijnen kunnen worden geactualiseerd. Om deze reden gaat elke verwijzing naar betekenis of resonantie mank. Intensiteit doet zich gelden als een buiten dat ongevormd is en verschillende sterkten kent.

De ervaring van snelheid is haar meest pure vorm. Muzikanten, verslaafden en verliefden beleven de sterkste intensieve gewaarwordingen. Ze worden bereikt op het moment dat een veelheid aan externe impulsen wordt gekanaliseerd in één zintuig, waardoor een directe uitvergroting van de beleving ontstaat. Op het moment dat deze uitvergroting wordt gevolgd door een staat van rust, het uitstel van het klaarkomen, wordt er gesproken van de *dark side*.

Deze kant, die op hun debuutalbum *Inside the Machine* door Bad Company de *Dead Side* wordt genoemd, is een van de minst onderzochte aspecten van elektronische muziek. Er is een *dead side* in elke muziekstijl: hiphop, techno, house, ragga. Deze maakt dat we



de controle verliezen. *"Ik zie geen beelden als ik deze muziek hoor. Ze zorgt ervoor dat ik stop daarover na te denken; ik word gewoon geabsorbeerd door het geluid. Ik ben een 'audioman'. Visueel ben ik behoorlijk dood,"* beweert drum&bass-producer Nico Sykes. Daarmee is de *dead side* een kracht die bijna tactiel is.

## Steden swingen

De werking van intensiteit valt in muzikale termen onder het timbre van een nummer. Maar net als intensiteit is het timbre van een nummer vrijwel ongrijpbaar. Timbre doet namelijk zelf niets, handelt ook niet. Het is alleen aanwezig, hoewel het niet, zoals het aantal beats per minuut, kan worden gelokaliseerd. Timbre heeft een onverklaarbare evidentie in zich die zich alleen laat vertalen in termen als 'een warm geluid' of een 'kil nummer'. Dit pure voelen slaat terug op onszelf: het meest subjectieve is tegelijk het meest objectieve. Daarom roepen mc's tijdens de optredens van drum&bass-dj's: *"This bass you don't hear, this bass you feel."*

De werking van het timbre heeft dan ook een onmiskenbare weerslag op ons lichaam. Dit wordt duidelijk in het epische nummer 'Daytime Robbery' van Digital, waarin door de kale, industriële synthesizergeluiden een onoplosbare spanning wordt gecreëerd die onmiddellijk voelbaar is. Deze intense gewaarwording komt in drum&bass tot stand door de vertraagde, diepe bas. Ze geeft een gevoel van uitgerektheid, van uitstel van executie, alsof de tijd langzamer loopt dan het publiek op de dansvloer beweegt, en intensiveert hiermee een gevoel van fysieke en mentale desoriëntatie.

Er zijn verschillende 'basvelden' in drum&bass gecreëerd. Er zijn de rollende bassen van muzikanten als High Contrast, The Ganja Kru en DJ Marky. Shy FX en Artificial Intelligence produceren pulserende bassen. En er zijn de bassen afkomstig uit de techno-rave-scene in de nummers van muzikanten als Ed Rush & Optical, Doc Scott en Bad Company. Zij laten de stad voor zichzelf spreken. Hun steden zijn metropolen zonder betonnen werkelijkheid, waarin geen enkel beeld van een buurt of een andere stedelijke setting wordt getoond. De grootstedelijke turbulentie laat zich nog slechts gelden als een verzameling van sferen en energie.

Deze benadering is de Franse filosoof Jean-Luc Nancy in zijn essay *De indringer* (2002) over het raadsel van de stad ook toegedaan. In de eerste plaats is de stad volgens Nancy een stroom: vervoering, beweging, verandering, deining, vibratie. Wij zeggen, steden swingen. Ze bewegen op verschillende ritmes, maten en polsslagen. Dat heeft niets meer van doen met noten. Het gaat om krachtenvelden, worden, energie.

172

## Pop als architectuur

Bij de reconstructie of deconstructie van het vertoog van de stad zijn voor Nancy denkers en schrijvers als Plato, Descartes, Hegel, Baudelaire, Joyce en Benjamin op hun plaats. Niemand leert ons echter meer over de stad of biedt meer concepten daarvoor dan muzikanten als Digital en London Elektricitey. 'Skyline', 'Street Biz' en 'Daylight Robbery' op Digital's album *Dubzilla* zijn daarvan prachtige voorbeelden. "Basically you plug him in and he'll destroy anything within a 200 mile radius with pure bass," zegt hij over zijn eenentwintigste-eeuwse versie van Godzilla. Dit is de pure *break war* van Andy C.

Als het voorbeeld van elektronische muziek daarom iets duidelijk maakt, is het dat een stedelijke verbeelding op een unieke manier kan worden teruggevonden in de populaire massamedia. Deze wijze van presentatie kan worden geduid als pop-urbaan. Welkom in de mediapolis van Digital, Bad Company en London Elektricitey.

[4] De relatie tussen elektronische muziek en theorie is echter nog maar van korte duur. Misschien zou er een popfilosofie met de hoogleraren Bad

Company en Ed Rush moeten komen, die de relatie die elektronische dansmuziek met de stad aangaat tot onderwerp heeft. Dan zal definitief duidelijk worden op welke wijze steden en popmoderne massamedia in elkaar doorwerken. En we allemaal werkloze architecten zijn.



[1] R. Ascott, *Telematic Embrace. Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*, University of California Press Londen, 2003, p. 323

[2] Interview Ed Rush, [www.studiopopcorn.com](http://www.studiopopcorn.com)

[3] De term *speed tribes* komt van Steve Goodman in zijn artikel 'Speed Tribes: Netwar, Affective Hacking and the Audio-Social' (te verschijnen in *Cultural Hacking*, ed. F. Liebl, Taschen Press, 2004). Het concept verwijst naar het gelijk-namige boek van Karl Taro Greenfeld, waarin de jeugdcultuur van Tokyo en in het bijzonder die van de motorbendes wordt beschreven.

[4] Mediapolis is de fase waarin de stad zich bevindt wanneer zij zich gedraagt als massamedium en massamedia zoals elektronische muziek een nieuw urbanisme veroorzaken. Zie voor een verdere uitwerking van dit concept het artikel 'De wereld na Pong. Over de dynamiek van videogames en hun parallele steden' door Alex de Jong en Marc Schuilenburg, in *Archis* #3, 2003.

