

Steve Goodman

“Strategieën van sonische verleiding komen mij interessanter voor dan die van sonisch geweld”

Gepubliceerd in: *Gonzo (circus)*, nr. 63 (Leuven, 2004).

Alex de Jong en Marc Schuilenburg

Er zijn weinig musici die de pen grijpen en kritische beschouwingen over het veranderende landschap van de dansmuziek schrijven. Universitair docent Steve Goodman, beter bekend als dubstep-producer Kode 9, is zo'n uitzondering. In zijn artikelen en interviews geeft hij een unieke kijk op het Britse 'hardcore continuüm' waaruit de laatste relevante dansstijlen als jungle, drum & bass, UK garage, dubstep en grime zijn voortgekomen. Zijn denken past in een traditie van schrijvers als Simon Reynolds en Kodwo Eshun die in 'Energy Flash' en 'More Brilliant Than The Sun' de opkomst van de dansmuziek en de plaats van het zwarte erfgoed daarbinnen beschrijven. Op dit moment werkt Goodman, naast zijn muzikale escapades, aan een boek over 'Sonic Warfare'. Daarin staan concepten als sonische oorlogsmachines, turbulentie en 'snelheidsstammen' centraal. Zijn ideeën vergen veel van de lezer, vooral omdat hij zich baseert op het gedachtegoed van filosofen als Gilles Deleuze & Félix Guattari, Paul Virilio en Spinoza. Welkom in de muzikale underground van Steve Goodman's Londen.

Je omschrijft snelheid als “een sonische relatie in elektronische muziek”. Wat is de kwalitatieve dimensie van snelheid binnen de huidige dansmuziek?

SG: “Ik ben niet zo zeer geïnteresseerd in snelheid als een kwantitatief gegeven (snelheid was een preoccupatie van de futuristen en de term 'snelheidsstammen' is een afgeleide van door amfetamine opgepompte motorbendes in Tokio), maar veel meer als een relatie, één van een ritmische compositie, een trillende samensmelting van bevolkingen van lichamen. Zo was jungle een ritmische vervorming in het weefsel van sonische materie. Ze heeft bij uitstek de tektonische snelheid van de dubbas en de vervormde snelheid van het hyperritme samengebracht waardoor ze een draaiend verdichtingsvlak vormde. Ik ben dit vlak gaan volgen vanuit het 'hardcore continuüm'. Nu, bij grime, nemen de MC-vocalen, een hyperkinetische oraliteit, de plaats in waar de versnelde breakbeats zich vroeger bevonden. De beats neigen leeg en hoekig te zijn, een ritmische schaduwplaats biedend voor de dreunende stem.”

De idee van een 'snelheidsstam', die je omschrijft als “een abstracte machine die stemmingen moduleert en draaiende ritmische collectieven construeert”, staat centraal in je denken. Komt een 'snelheidsstam' overeen met een levensstijl en kunnen, bij voorbeeld, Greenpeace en de anders-globalisten 'snelheidsstammen' zijn?

SG: “De waarde van tekens en betekenaars lijken een centraal onderdeel uit te maken van wat in het algemeen levensstijlen worden genoemd. Ze neigen daardoor 'snelheidsstammen' vast te leggen in slechts een serie van voorkeuren, wat niet zo boeiend is. Waar ik in ben geïnteresseerd met het concept van de 'snelheidsstam' staat dichterbij tot een collectieve ethiek, in de zin van Spinoza; een tactiek van affectieve besmetting. Anti-kapitalistische, ecologische of ideologische bewegingen hebben geen noodzakelijke verhouding tot het 'snelheidsstamschap'. Als noodzakelijke groeperingen van verzet en kritiek hebben ze weinig interessants te vertellen over een prikkelend, affectief potentieel. Natuurlijk kunnen de maritieme interventies van Greenpeace worden gedacht in relatie tot snelheid en beweging

omdat ze zich afspelen op het niveau van tactieken. En de zwermende tactieken van de anti-globalisme beweging vallen vaak samen met vormen van compositie van het 'snelheidsstamschap'. Maar ze hebben niet veel te maken met of iets positiefs toe te voegen aan de micropolitiek van sensatie."

Relateert een 'snelheidsstam' dan aan een subcultureel continuüm of onze multiculturele samenleving?

SG: "Ik geef de voorkeur aan het concept van een microcultuur boven dat van een subcultuur. De sonische culturen waarmee 'snelheidsstammen' samenvallen, neigen hoofdzakelijk Afro-diasporisch te zijn en dreigen in een subculturele theorie te worden gereduceerd tot praktijken die slechts dienen voor de productie van identiteit en betekenisgeving. 'Snelheidsstammen' zijn virale microculturen waarin processen van subjectivering neveneffecten zijn van meer fundamentele ritmische en affectieve processen. De term microcultuur doet onze aandacht richten op technoculturele ritmes die groepen samenstellen, en hun potentie tot affectieve besmetting door het sonische bereik."

In de mutaties van het 'hardcore continuüm' vinden verschillende ontwikkelingen plaats. Een belangrijke verschuiving is die van de nadruk op drumpatronen (Photek, Squarepusher) naar de bas (Bad Company, Dillinja) en, nu, naar het gebruik van vocalen in grime (Wiley, Dizzy Rascal). Hoe zou je deze ontwikkelingen verbinden met de huidige muzikscene in Londen?

SG: "Ik kan alleen praten over de recente mutaties van het 'hardcore continuüm' die voor de meeste mensen in Londen onzichtbaar zijn, tenzij zij naar piraatzenders luisteren. De meest opmerkelijke verandering in het post-2step geluidschap is verbonden met de orale cultuur, de MC cultuur die een belangrijk onderdeel van dat continuüm wordt in plaats van ondergeschikt te zijn aan de DJ. Maar, tegelijkertijd, lijkt de ritmecultuur zijn autonomie terug te willen. In de jaren '90 heeft het continuüm zijn ritme- en baswetenschap geperfectioneerd. UK garage was daarom een herfocus op deze zeer specifieke tactieken van geluidswetenschap van de vrouwelijke stem, en daarmee een kolonisering van een nieuwe frequentieband en haar onderwerping aan de 'click and cut'. Het post-2step geluidschap heeft een heel scala aan vreemde geluiden opgeworpen waarvan de meeste nog steeds gebruikt worden op de snelheid van UK garage, rond de 135 bpm, hoewel veel nummers een oriëntatie op halve snelheid hebben om ruimte te maken voor de MC.

Eén groep in het bijzonder heeft gefunctioneerd als een chemische katalysator voor veel dingen die nu gebeuren. Maar, terwijl So Solid Crew de hitparades bestormde, nam ze overduidelijk een verkeerde afslag waardoor ze uiteindelijk muziek produceerde die geschoeid was op een US r&b/hiphop leest. Zo verloor ze alles wat spannend was aan de scene die hun naar voren had gebracht. Ondertussen, met een veel mindere bekendheid, ging de andere belangrijke groep uit de late jaren negentig garage rapscene, het Pay As You Go kartel (met dj/ producers als Target, Geneus, Slimzee en MC's als Wiley, Gods Gift, Maxwell D & Plague, Major Ace & Flow Dan) verder met hun onafhankelijke activiteiten binnen de scene, zij het als sleutelfiguren achter de grote piraten radiostations, of als producers, DJ's en MC's, om de opkomende grime scene groot te brengen en groepen als Roll Deep (waaruit Dizzy Rascal voortkomt, grootgebracht door PAUG's Wiley), East Connection, Nasty Crew, N Double A, Musketeers, More Fire Crew, Meridian, Essentials en anderen, te inspireren.

Ik hoor in grime heel veel jaren '80 terug. Er is een soort enthousiasme over simpele synthetische geluiden zoals de 'square wave' of de zaagtand tonen. Grime gebruikt ook dramatische, schurende strijkers, in het bijzonder cello's. Het is niet raar een microstijl te vinden die geen beats heeft, maar alleen cello & bass, die een octaaf hoger en lager op de

toonladder glijden (bijvoorbeeld Wiley's Igloo), zoals de 'old school' computerspelletjes waarbij je platforms moest beklimmen als Donkey Kong. Omdat het beats heeft, is Roll Deep's 'Salt Beef' een klassiek voorbeeld van de cello & bass stijl.

Hoewel grime duidelijk uit het 'hardcore continuüm' is ontstaan, kan je haar misschien niet meer als dansmuziek beschouwen. Daarentegen is er, naast de sound die door MC's wordt gedomineerd, een tracky grime sound opgekomen, die soms dubstep (Zuid-Londen), soms sublow (West Londen) of 8bar wordt genoemd. Grofweg refereren ze allemaal aan microvariëaties van het instrumentele geluid dat ontstaat vanuit verschillende gebieden in Londen. In het algemeen is deze tracky kant van grime voortgekomen uit de donkere kant van UK garage, zoals Dem2's 'Da Grunge' mix, So Solid's 'Dilemma', El-B's donkere grooves, Zed Bias of Dj Zinc's breakstep, of 'Melody' door Mastersteps.

Het sleutelnummer dat de opkomst van de 8bar Grime markeert is Musical Mob's 'Pulse X'. Met zijn slagdrums, die je kunnen toetakelen, en zijn 8bar alternerende patronen die afgestemd zijn op het doorgeven van de microfoon van de ene MC naar de andere werd de link met de gladheid van 2-step gebroken. Deze tracky kant van grime heeft een diversiteit die op zichzelf staat (producers als Target, Terror Danja, Skepta, Wonder, Wizzbit en Plasticman), met vertakkingen die ook wel dubstep worden genoemd (Zuid-Londen met producers zoals Digital Mystikz, Horsepower, Benga & Scream, etc.) en sublow (West-Londen met producers als Jon E. Cash)."

Drum & bass artiest Jonny L zegt in een interview met het blad Knowledge dat het lichaam twee frequenties heeft: "Eén rond de 80 KHz en één rond de 6 KHz." Volgens Jonny L kan een bas zo laag en hard klinken dat ze overeenkomt met dezelfde frequentie als het lichaam. Op dat moment schakelt ze het lichaam uit. In welk opzicht spreekt Jonny L over intensiteiten in elektronische muziek? En is dit onderzoek naar geluid als een wapen onze laatste intensiteit?

SG: "Onlangs heeft een Amerikaans bedrijf een contract van een miljoen dollar ondertekend om de Amerikaanse mariniers in Irak te voorzien van sonische lasers. Naast het bezorgen van berichten in alle richtingen over een lange afstand waardoor de vijand op een onschadelijke afstand blijft, kunnen deze geluidskanonnen letterlijk mensen bewegen, zoals een sonisch waterkanon. Deze wapens zijn erop gericht menigten uit elkaar te drijven. Ik denk dat, als elektronische muziek iets interessants onderneemt, ze het tegenovergestelde doet. Natuurlijk, ze zet in beweging, maar dan in de zin dat ze een menigte energie geeft, ze intensiveert en drijft niet uiteen. Ze is een puntige mobilisatie in tegenstelling tot één die verspreidt. Deze militaire en kleine vormen van sonische oorlogsvoering gaan over het inbreken in het zenuwstelsel van het lichaam. Het interessante aan verschillende geluiden en ritmes is hoe ze verschillende delen van het lichaam activeren. Het deel van de hoog hoorbare frequenties bij voorbeeld mobiliseert de vingertoppen, terwijl basfrequenties het energetische centrum, net onder de maag, van het lichaam bezet. Maar, meer dan deze affiniteit met verschillende frequenties die met verschillende delen van het lichaam zijn verbonden, hebben andere delen van het lichaam, als klonten materie, een eigen resonerende frequentie. Hier is het onhoorbare interessanter, of het nu onder 20 Hz of boven 2 KHz ligt. Rond 17 Hz beginnen bij voorbeeld de oogballen te vibreren waardoor visuele hallucinaties en lichtsporen ontstaan. Een kleine sonische oorlogsvoering lijkt mij af te wijken van de avant-gardistische notie van herrie als wapen. Op dit moment komen mij strategieën van sonische verleiding interessanter voor dan die van sonisch geweld."

In een interview met Plasticman noem je grime "een stedelijk affect". Op welke manier is grime verbonden met popmoderne media als muziek, kleding, clips en games?

SG: “Steden werken als onmetelijke, ritmische omvormers die allerlei culturele polsslagen en cycli samenbrengen. Zij brengen gelijktijdig een veelvoudigheid aan concurrerende ritmes bij elkaar tot massieve, metrische enkelvoudige ritmes terwijl ze ook gemuteerde meervoudige ritmische bundels ontketenen vanuit hun perifere zones. Grime zet de spanning van het leven aan de zelfkant van de stad om. Ze gebruikt deze verzameling spanningen, sensaties en percepten en bouwt er vervolgens een virtuele sonische architectuur uit, die de stad herordent. Als een stedelijk affect brengt grime een specifiek blok van sensaties, frequenties, ritmes en klanken voort die de geluidsgolven bezetten en intensiveren. Grime ‘representeert’ niet simpelweg de getto, zoals mensen dat altijd hebben gezegd over rap en hiphop, maar ze zet een deel van haar energie om. Ze zet de spanning van het leven in een grijze betonnen omgeving om naar het sonische bereik. Grime transformeert Londen, sonisch gezien, en meer specifiek Oost-Londen, tot een computerspel waarin alles spannend wordt, met uitdagingen, valluiken, liften, onzichtbare krachtvelden, blips, bleeps, en fanfares. Zoals bij hiphop ligt de kracht van grime zowel in het fictionaliseren van de virtualisering van de stad als in haar sociaal realisme.”

Internet:

www.hyperdub.com