

## **De elektrificatie van de ruimte**

### **Over de stedelijke kadans van elektronische muziek**

Gepubliceerd in: *Gonzo (circus)*, nr. 59, 2004, pp. 38-41.

**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 Citroen, terwijl toch iedereen weet dat de gemiddelde stad geen paradijs is voor auto's. Het is hip in de file te staan of stapvoets te tuffen door de straten. 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 muziekzendermarkt" 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 wordt 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 ghetto'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 21<sup>e</sup>-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 teveel 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 als geluid, ritmes en platenhoezen worden geanalyseerd?

*I'm in my Syncopated City. This is my fascinating rhythm*  
**London Elektriccity**

#### **Stadsmuziek**

Steden hebben een lange geschiedenis met elektronische dansmuziek. In de jaren '80 komt in Detroit met muzikanten als Derrick May, Kevin Saunderson en Juan Atkins techno op. Tegelijkertijd ontstaat in Chicago in clubs als The Warehouse, The Music Box en The Power Plant housemuziek. Tien jaar later weerklinkt door 'pirate radios' 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 Detroit tot waar de stad in de

geschiedenis van de elektronische muziek bekend om blijft staan: 'Techno City'. Als een product van allerlei minderheden uit verschillende wijken van Londen is de relatie tussen geluid en stad het duidelijkst terug te vinden in de latere jungle, of te wel drum & bass. Dat beweert ethno-musicoloog Simon Reynolds in zijn boek 'Energy Flash' waarin hij een uiteenzetting geeft van de opkomst van elektronische muziek en haar danscultuur. (2) Reynolds hoort in drum & bass het geluid van instortende nieuwe gebouwen waarbij de bas voelt als het schudden van een fabriek. (3) Deze verwijzing naar een stedelijke realiteit die is gebaseerd op haar 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." (4)

Drum & bass is voortgekomen uit een dubversief 'hardcore continuüm'. Aan het eind van de jaren '80 vervormen pionierende Britse producers de bassen van house en technonummers tot borstindrukkende subbassen. De nadruk op deze fysieke kant van geluid komt van de soundsystemen die Jamaicaanse immigranten meebrengen 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 vierkwarts ritmes op de houseplaten te vervangen door de ritmes van soul- en funkplaten uit de late jaren '60 en de vroege jaren '70. 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 continuüm' 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 Elektriciteit 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**

### **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; boven alles stelt ze ons in staat te zien, te horen, waar te nemen en zo de omgeving om ons heen intenser te bevatten. (5) 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 willekeurig ieder 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 wanneer "je de break leest als braille." (6) 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. (7) In deze ‘*speed tribes*’ zijn processen van subjectivering bijeffecten van meer 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, ‘pirate radios’, DJ’s, drugs en internetsites, maar vooral door hun potentie voor affectieve besmetting in het sonische bereik.

De hyperritmes van de muziekstijlen als jungle, 2 step, garage en grime uit het ‘*hardcore continuüm*’ laten zien dat onze netwerkmaatschappij zich meer en meer op het niveau van de ‘breaks en 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. Wij twijfelen dan ook aan de opvatting van Manuel Castells die in zijn werk ‘*The Information Age: Economy, Society and Culture*’ bekend 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.

### *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 haar samples. In het braakliggend terrein van haar hyperritme worden de geluidseffecten van de stad verincorporeert 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 Elektriccity. Deze muzikale inval van de publieke ruimte, of zoals Goldie haar op zijn album *Timeless* ‘*Inner City Life*’ noemt, is een vorm van digitaal terrorisme. In het commentaar van Bad Company op hun nummer 1 plaats met het nummer ‘*The Nine*’ in de top 20 van beste drum & bass tracks aller tijden gekozen 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 zij een levend organisme is. Alle willekeurig stadsgeluiden zijn gecodeerde ritmes: georganiseerde en gecommuniceerde data. Zo ontstaat in drum & bass een dis-continuüm

waarbij geluid zich los maakt van haar 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 + electronica + 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 ritmemachine of, anders gezegd, een elektriciteits- of krachtenveld aan informatie dan een betonnen werkelijkheid van wolkenkrabbers, achtbaans-snelwegen 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 verwijderen***

**Jean-Luc Nancy**

### **Gevangen in 'tensiteit'**

Drum & bass kan in navolging van Gilles Deleuze, de Franse '*breaks en 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 te doen met de negatieve effecten van het gebruik van drugs, zoals het dinsdagochtendgevoel van XTC. Is de geluidsgolf niet de meest doordringende 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 niet op. Ze 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 iedere muziekstijl: hiphop, techno, house, ragga. Ze maakt dat we de controle verliezen. "Ik zie geen beelden als ik deze muziek hoor. Ze zorgt ervoor dat ik stop daarover te denken; ik word gewoon geabsorbeerd door het geluid. Ik ben een 'audio-man'. Visueel ben ik behoorlijk dood," beweert drum & bass producer Nico Sykes. Daarmee is de *dead-side* een kracht die bijna tactiel is.

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. Ze is alleen aanwezig ofschoon ze 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 ons zelf: 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 uitgereiktheid, van uitstel van executie, alsof de tijd langzamer loopt dan het publiek op de dansvloer beweegt. Ze intensiveert hiermee een gevoel van fysieke en mentale desoriëntatie. Er zijn verschillende 'bas-velden' 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. Haar grootstedelijke turbulentie laat zich alleen gelden als een verzameling van sferen en energie. Deze benadering is de Franse filosoof Jean-Luc Nancy in zijn essay over het raadsel van de stad ook toegedaan. In de eerste plaats is de stad volgens Nancy een stroom: vervoering, beweging, verandering, deining, vibratie. (8) Wij zeggen, steden swingen. Ze bewegen op verschillende ritmes, maten en polsslagen. Dat heeft niets meer te doen met noten. Het gaat om krachtenvelden, worden, energie.

### **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 21<sup>e</sup>-eeuwse versie van Godzilla. Dit is de pure 'break-war' van Andy C. Als het voorbeeld van elektronische muziek daarom iets duidelijk maakt, is dat een stedelijke verbeelding in populaire massamedia op een unieke manier is terug te vinden. Deze wijze van presentatie kan worden geduid als popurbaan. Welkom in de Mediapolis van Digital, Bad Company en London Elektricitey. (9) De relatie tussen elektronische muziek en theorie is echter kort. 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 wordt definitief duidelijk op welke wijze steden en popmoderne massamedia in elkaar doorwerken. En we allemaal werkloze architecten zijn.

**Noten:**

- (1) R. Ascott, *Telematic Embrace. Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*, University of California Press, Londen, 2003, p. 323
- (2) In het artikel 'Adult Hardcore' (*The Wire*, april 1999) concludeert Simon Reynolds dat zijn analyse van de ontwikkeling van de breakbeat gedurende de laatste tien jaar een ethnologisch onderzoek is geweest naar stammen of *vibetribes* die zich groeperen rond een bepaalde muzieksoort.
- (3) S. Reynolds, *Energy Flash. A Journey through Rave Music and Dance Culture*, Picador, Londen, 1998, p. 362
- (4) Interview Ed Rush, [www.studiopopcorn.com](http://www.studiopopcorn.com)
- (5) P. Virilio, *Open Sky*, Verso, Londen, 1997, p. 12
- (6) K. Eshun, *More Brilliant Than The Sun: Adventures In Sonic Fiction*, Quartet Books, Londen, 1999, p. 68
- (7) 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 gelijknamige boek van Karl Taro Greenfeld waarin de jeugdcultuur van Tokyo en in het bijzonder die van de motorbendes wordt beschreven.
- (8) J.L. Nancy, *De Indringer*, Boom, Amsterdam, 2002, p. 6
- (9) Mediapolis is de fase waarin de stad zich bevindt als zij zich gedraagt als een massamedium en massamedia als elektronische muziek een nieuw urbanisme veroorzaken. Zie voor een verder uitwerking van het concept het artikel 'De wereld na Pong. Over de dynamiek van videogames en hun parallelle steden' door Alex de Jong en Marc Schuilenburg, in: *Archis* #3, 2003.