

---

**Martin Pfeleiderer** (Berlin)

### **"Here Comes the Drumz"**

*Zu Entwicklung und musikalischen Merkmalen von Drum'n'Bass*

Drum'n'Bass ist eine Anfang der 90er Jahre in der englischen Hardcore-Rave-Szene entstandene Musikrichtung, die seit 1994 international bekannt geworden ist. Die stilistischen Merkmale von Drum'n'Bass sind schnelle, oftmals sehr komplexe Schlagzeugpaterns bei einem Tempo von 160-170 bpm (beats per minute) und eine zentrale Stellung der Basslinien, deren körperlich fühlbare Präsenz durch die PA-Anlagen in Clubs und auf Raves betont wird. Ähnlich wie andere Dance Music-Stile wird Drum'n'Bass mithilfe von Sequencer-Programmen am Computer produziert. Dabei werden Breakbeat-Samples – Drum/Percussion-Breaks, die Funk-, Soul- oder HipHop-Aufnahmen entnommen werden – beschleunigt und geloopt. Im Unterschied zu House und Techno verzichtet Drum'n'Bass auf einen durchlaufenden Kick der Bassdrum ("Four to the floor").

Drum'n'Bass – auch *Jungle* oder *Breakbeat* genannt – hat sich als ein offener Musikstil erwiesen, der digitale Samples aus vielen verschiedenen Bereichen der populären Musik in sich aufzunehmen vermag – vor allem aus HipHop und Funk, aus Reggae und Ragga, aber auch Sounds aus dem Fusion Jazz, String Pads und verschiedene Geräusche und Geräuschkulissen werden in die Tracks integriert. Entsprechend groß ist die Stilvielfalt von Drum'n'Bass: Sie reicht vom *Ragga Jungle*, durch den Drum'n'Bass Mitte der 90er Jahre ein größeres Medienecho erlangte, über *Jump up* und *Hardstep*, bei denen die Tanzbarkeit im Mittelpunkt steht, *Dark* und *Techstep* bis zum softeren *Mellow* oder *Ambient Drum'n'Bass*, *Intelligent Drum'n'Bass*, *Jazzstep* und *Soulstep*.

Mit diesen Stiletiketten begeben sich mich auf musikwissenschaftlich ungesichertes Terrain. Denn viele der genannten Begriffe sind keine klar definierten musikalischen Stilbezeichnungen, sondern entstehen innerhalb eines Prozesses der subkulturellen Distinktion.

Sie dienen der ideologischen Abgrenzung der eigenen Szene und des eigenen *Undergrounds* von anderen Szenen und vom sog. *Mainstream* – von der anonymen Masse der Anderen, die durch Medienberichterstattung und durch Vermarktungsstrategien der Major-Musikindustrie in das subkulturelle Terrain einzudringen versuchen und damit das subkulturelle Selbstverständnis in Frage stellen. Vielfach verschleiert diese Underground-Mainstream-Ideologie die realen Ausgrenzungen und Diskriminierungen einer bestimmten Subkultur oder Szene (vgl. dazu Thornton 1995).

### Entstehung und Entwicklung von Drum'n'Bass<sup>(1)</sup>

Anfang der 90er Jahre entstand in England aus der von Acid House und Techno dominierten Rave-Bewegung der späten 80er Jahre eine *Hardcore Rave*-Szene, die durch Tanzwut, Hedonismus und Drogenorientierung gekennzeichnet war – vorherrschendes Rauschmittel war das euphorisierende Ecstasy (MDMA). In der Hardcore-Musik vollzog sich eine kontinuierliche Temposteigerung, zunächst mithilfe des Geschwindigkeitsreglers am Plattenspieler, dann aufgrund der Möglichkeiten von Sequencer-Programmen, mit denen die Tracks produziert wurden. Durch die Einführung von beschleunigten Breakbeat-Samples aus HipHop und Funk entstand *Hardcore Breakbeat*.

Um 1992 entwickelte sich eine Gegenströmung zu den euphorischen Hardcore-Raves. Die Breakbeat-Szene verlagerte sich in jener Zeit von den immer kommerzieller werdenden Raves in Londoner Clubs wie ›AWOL‹ und ›Rage‹, in denen ein aggressiverer Habitus und härtere Drogen vorherrschten. Bomberjacken ersetzen die Shorts und T-Shirts der frühen Raver. Ecstasy verlor durch den exzessiven Gebrauch seine euphorisierend-verbrüdernde Wirkung und wurde zunehmend durch Amphetamine (Speed), Cocktails aus Speed/LSD, MDA u.a. ersetzt (vgl. Reynolds 1998, S. 190ff). Die düstere Grundstimmung spiegelte sich in der Musik von *Dark / Darkcore* wider – in Tracks wie Doc Scott "Here Comes the Drumz", Rufige Kru (Goldie) "Terminator", 2 Bad Mice "Mass Confusion" oder Origin Unknown (Andy C) "Valley of the Shadows", in denen oftmals Vocal-Samples aus Science Fiction- und Horrorfilmen oder Thrillern verwendet wurden.<sup>(2)</sup>

Parallel zu Dark entstand ab 1992/93 unter der jamaikanischen Bevölkerung in London eine Verknüpfung von Hardcore Breakbeat mit Dancehall Reggae und Ragga. Resultat war *Jungle*: schnelle und komplexe Breakbeats mit Reggae- und Ragga-Bässen. Zugleich erschienen Reggae- bzw. Ragga-Toaster (sog. MCs, Masters of Ceremonies) auf der Bildfläche der Jungle-Raves. Das Stück "Original Nuttah" von Shy FX mit dem Ragga-MC UK Apache erreichte 1993 als erster Jungle-Track die britischen Top 40. Der Slang-Ausdruck "Nuttah" bezeichnet einen Kämpfer für die gerechte Sache (vgl. Shy FX-Zitat in Reynolds 1998, S. 249). Ähnlich wie Ragga pflegte Jungle eine Rude Boy- oder Gangsta-Attitüde.

Der Durchbruch von Jungle erfolgte 1994, im "Summer of Jungle". Ende August 1994 waren Jungle-Sound Systems *die* Renner beim Nottingham Hill Carnival in London (vgl. Feibert/Kösch 1994, Reynolds 1998, S. 238). Zugleich begannen sich die Medien für Jungle zu interessieren, und die (legalen) britischen Radio-Stationen (BBC Radio 1, Kiss FM u.a.) berichteten über die neue Rave-Musik.

1994 erreichte "Incredible", das der Reggae-Sänger/Ragga-Toaster General Levy zusammen mit M-Beat für Renk Records produziert hatte, Platz 8 der britischen Charts. Damit stand General Levy für einige Zeit im Schlaglicht der Medien. Vom Medien-Hype des Jungle und seiner Ragga-MCs wurde die Breakbeat-Szene überrascht und befand sich alsbald in dem Dilemma, einerseits am plötzlichen ökonomischen Erfolg von Jungle partizipieren, andererseits das eigene Underground-Image bewahren zu wollen. Es gründete sich ein "Committee" von Jungle-Artists und -Produzenten, das zu einem Boykott von General Levy, M-Beat und Renk Records aufrief (vgl. James 1997, S. 61-69). Zur Sorge um den Underground-Status von Jungle gesellte sich die Beunruhigung darüber, dass die Ragga-MCs den Künstlern, die schon seit Jahren Breakbeat- und Drum'n'Bass-Tracks produzierten, Ruhm und Geld wegzunehmen drohten.

Die Folge des Medien-Hypes der Jahre 1994 und 1995 war der Crossover von Jungle in einen breiteren Markt, der Verkauf von schnell produzierten Jungle-Tracks an Hörer des sog. Mainstreams: der "Sell out" von Jungle – Sell out im Sinne eines "Selling to Outsiders" (Thornton 1995, S. 124), einer Verschleuderung von subkul-

turellem Kapital an Außenstehende. Major-Firmen veröffentlichten verschiedene Jungle-Compilations, z.B. "Downbeat in the Jungle" (BMG), "Jungle Heat 95" (Virgin) oder "A Journey into Drum'n'Bass" (Polymedia). Der Rückgriff auf Drum'n'Bass-Elemente bei der Pop-Band Everything But The Girl ("Walking Wounded" 1996) und bei David Bowie (1997) sowie in Werbe-Clips (z.B. bei Nike) waren vorläufiger Schlusspunkt des Crossovers von Jungle.

Parallel dazu propagierten Artists wie LTJ Bukem oder die traditionsreichen Breakbeat-Labels Moving Shadow (um Rob Playford) und Reinforced (um Mark Clair und Dego McFarlane alias 4 Hero) einen *Intelligent Drum'n'Bass* – benannt nach einer auf Reinforced erschienenen Compilation "The Intelligent Minds of Jungle". Betont wurde hier, wie auch bei den Entwicklungen eines *Ambient Drum'n'Bass*, *Jazz Step*, *Soul Step*, *Art Core* usw., die künstlerisch-musikalische Seite von Jungle/Drum'n'Bass – im Gegensatz zur groben, aggressiven Stimmung des Ragga Jungle oder zum älteren Hardcore, der oft als chaotisch und "silly" (dumm/kindisch) angesehen wurde (vgl. Noys 1995, S. 324). Die Drum'n'Bass-Artists strebten nun nach künstlerischer Anerkennung, ihre Musik wurde weicher, eingängiger und durchhörbarer und wandelte sich mitunter von der überdrehten Rave-Musik zu einer Chill Out-Musik mit Samples aus Fusion Jazz und Ambient Music. Zugleich wurde der Begriff *Jungle* weitgehend durch die neutralere Bezeichnung *Drum'n'Bass* ersetzt.<sup>(3)</sup>

Während zuvor ausschließlich Maxi-Singles (off als White Labels) veröffentlicht worden waren, wurden nun die ersten Longplay-CDs produziert: 4 Hero "Parallel Universe" (1994), Goldie "Timeless", A Guy Called Gerald "Black Secret Technology", LTJ Bukem "Logical Progression" (alle 1995). Drum'n'Bass war tauglich für das "Home Listening", das CD-Hören zuhause geworden. Zugleich erfolgten Versuche der Verbindung mit Vocals und Song-Formen, angedeutet bereits bei Goldie ("Inner City Life" auf "Timeless"), voll ausgebildet dann bei der Roni Size/Repräsent-CD "New Forms", dem Mercury Music Prize Winner des Jahres 1997. Viele Drum'n'Bass-Stars arbeiteten nun mit den Major-Plattenfirmen zusammen. Dabei legten die Künstler – zumindest nach außen – Wert auf die Wahrung ihrer künstlerischen Unabhängigkeit, während sie zugleich versuchten, von den flächendeckenden Promotion-Leistungen der Majors zu profitieren.<sup>(4)</sup> So war Goldies Debut-CD

"Timeless" 1995 in Deutschland WOM-Platte des Monats; Goldies Goldzähne funkelten damals von den Litfaßsäulen vieler deutscher Großstädte.

Gegenbewegungen zum Intelligent Drum'n'Bass knüpften jedoch weiterhin an Hardcore Breakbeat, Dark und den frühen Jungle an – nun aber ohne Ragga- oder Reggae-Anklänge. Betont werden harte, aggressive Rhythmen und Sounds in Anlehnung an Gangsta HipHop (im Jump up bzw. Hardstep) und eine Science-Fiction- und Horror-Semantik bei Samples, Stücktiteln und Plattencovern (im Techstep).

Seit 1995/96 lassen sich drei Hauptrichtungen des Drum'n'Bass unterscheiden: Hardstep/Jump up, Dark/Techstep (1997 besonders en vogue) und Mellow/Jazzy/Intelligent Drum'n'Bass. Eine vierte, experimentell ausgerichtete Musikrichtung – von Produzenten wie Tom Jenkinson (Squarepusher) oder Luke Vibert (Wagon Christ) – knüpft zwar musikalisch an Drum'n'Bass an, erwies sich jedoch als nicht Dancefloor-tauglich und ist deshalb der eigentlichen Drum'n'Bass-Szene nur am Rande zuzurechnen.

Jungle/Drum'n'Bass eroberte ab 1994/95 von England aus auch andere Länder: die USA (zunächst Chicago, dann San Francisco, New York), Kanada (Toronto) und natürlich Japan. In Deutschland entstanden Jungle-Szenen vor allem in Mannheim (Bassface Sascha/Smokin Drums-Label), im Großraum Frankfurt (Megashira-Label und Panacea) sowie in Köln und Berlin.

### Infrastruktur: Produktion, Distribution und Rezeption

Zentrales Merkmal der Infrastruktur der Rave-Szenen ist deren Hermetik und ökonomische Autarkie sowie die Schnelligkeit der Produktion und des Einsatzes von neuen Tracks. Drum'n'Bass wird zuhause am Computer produziert. Billige Produktionsmittel sind Sampler (z.B. Akai S-950), Sequencer-Programme (z.B. Cubase) und Plug-ins (digitale Effekt-Software). Die fertigen Tracks werden als DAT-Bänder an DJs geschickt. Dub Plate-Pressungen (Acetat-Platten) sind schnelle und billige Tonträger für den DJ-Einsatz auf Raves und in Clubs. Über diesen direkten Einsatz hinaus wurden Jungle-Tracks zunächst als Vinyl-Pressungen (12-inch-Singles) auf

kleinen Independent-Labels durch ein Netz von spezialisierten Plattenläden verbreitet. Laut einem Bericht in SPEX (Christoph 1996, S. 28) produzieren die tonangebenden unabhängigen englischen Drum'n'Bass-Labels (Metalheadz, Moving Shadow, Reinforced) eine Auflage von ca. 3.000 Stück, bei erfolgreichen Tracks bis zu 10.000 Stück. Kleinere Labels bewegen sich in Auflagen der Größenordnung von 500-1000 Stück. Seit 1995 wurden zusätzlich Label-Compilations auf Vinyl und CD üblich.

Wichtig für die Verbreitung von Jungle/Drum'n'Bass waren die vielen illegalen Radiosender in England. In den Programmen dieser "pirate stations" werden Raves angekündigt; DJs spielen die neuesten Platten und mixen längere Sets.

Drum'n'Bass ist aus den Raves hervorgegangen, wurde dann aber vor allem in Londoner Clubs weiterentwickelt – wobei hier unter Club mitunter auch ein wöchentlicher DJ-Abend in einem etablierten Club verstanden wird. Raves und Club-Abende werden von eigenen Crews bestritten. Zentrale Figuren sind hier die DJs. DJs, Produzenten und Labelchefs arbeiten zumeist sehr eng zusammen, nicht selten gibt es eine Personalunion. Die technische Ausrüstung der DJs besteht aus zwei Plattenspielern, seltener DAT-Gerät, Sampler, Drum-Computer. Entscheidend ist die Klangbeeinflussung durch Mischpult, PA-Anlage und Effektgeräte, insbesondere die Betonung der Bässe durch Frequenztrennung, Exciter, Kompressor usw. DJs mixen längere Sets und lösen sich dann untereinander ab. Unterstützt werden sie, wie im Ragga, Reggae und im HipHop üblich, von den Kommentaren und Anfeuerungen der MCs und, zumindest bei den frühen Jungle-Raves, durch die lautstarken Anfeuerungen der Tänzer (mit Trillerpfeifen und anderen Lärminstrumenten).

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.

## Analysen

Das übergeordnete Ziel, eine Stilgeschichte von Jungle/Drum'n'Bass zu schreiben, kann im Rahmen dieses Textes nicht geleistet werden. Mir geht es vielmehr darum, anhand einiger Track-Analysen Schlaglichter auf die zentralen Merkmale des musikalischen Phänomens Drum'n'Bass zu werfen. Die Auswahl der mir zur Verfügung stehenden Aufnahmen beschränkt sich weitgehend auf Compilations und Longplay-CDs, da die 12-inch-Singles relativ schnell wieder vom Markt verschwinden.

Die Fragestellungen der Analyse richten sich auf die drei musikalischen Schichten von Drum'n'Bass und auf deren Kombination:

- Bass: Sound und Funktion der Bässe;
- Drums: die rhythmische Gestaltung durch Breakbeats;
- weitere Soundschichten: verschiedene Samples;
- Gestaltungsmittel der vertikalen Ebene: Schichtung, Wechselspiel der einzelnen Schichten;
- Gestaltungsmittel der horizontalen Ebene: Baukastenprinzip und Montage, minimalistische Variationen und Veränderungen.

Bei der Analyse der Gestaltungsmittel ist zu berücksichtigen, dass die Untersuchung einzelner Tracks nur *eine* Seite des musikalischen Phänomens Drum'n'Bass abdeckt. Zusätzlich müsste eine Analyse der Mix-Sets von DJs, in denen die Tracks aneinander gereiht und übereinander gelegt werden, erfolgen. Innerhalb der DJ-Sets entsteht eine übergreifende Dramaturgie mit weit längeren Bögen als bei den Einzeltracks. Durch das Übereinanderlegen der Tracks – das durchaus einige Minuten andauern kann – wird die musikalische Komplexität weiter gesteigert. DJ-Mixe sind nicht nur in Clubs und auf Raves die vorherrschende Präsentationsform von Drum'n'Bass, sondern auch in den Programmen der illegalen Radiostationen, deren Kassettenmitschnitte in der Szene zirkulieren. Auch bei CD-Veröffentlichungen ist es inzwischen nicht ungewöhnlich, eine Bonus-CD mit einem Live-Mix beizulegen.

Ich beschränke mich auf die Analyse von drei Tracks: Dead Dred "Dred Bass", Shy FX "Simple Tings" und Trace/Nico "Amtrack".<sup>(5)</sup>

Dead Dred: "Dred Bass" (Moving Shadow, 1994)

Bekannt wurde das Stück durch seinen 'nachdrückenden' Bass-Sound, den "Dred Bass", der in der Folgezeit in vielen Drum'n'Bass-Produktionen zu hören war. Mir dient das Stück als Beispiel für das Baukastenprinzip im Jungle/Drum'n'Bass.

Wie die Verlaufsgraphik des Stückes zeigt (Abb. 1, S. 35), besteht "Dred Bass" aus drei Drum-Patterns<sup>(6)</sup> (mit einem Tempo von 170 bpm) und zwei Basslinien, die untereinander kombiniert werden. Die Kombinationen werden aneinander gereiht. Zwischen den Pattern-Kombinationen erklingen Vocal-Samples und, mit einer ähnlich interpunktierenden Funktion, Samples von Schüssen. Eine akkordische Synthesizer-Introduktion taucht im weiteren Verlauf des Stückes nicht mehr auf. Sie hat ausschließlich die Funktion, innerhalb des DJ-Mixes einen fließenden Übergang vom vorherigen Stück zu ermöglichen.

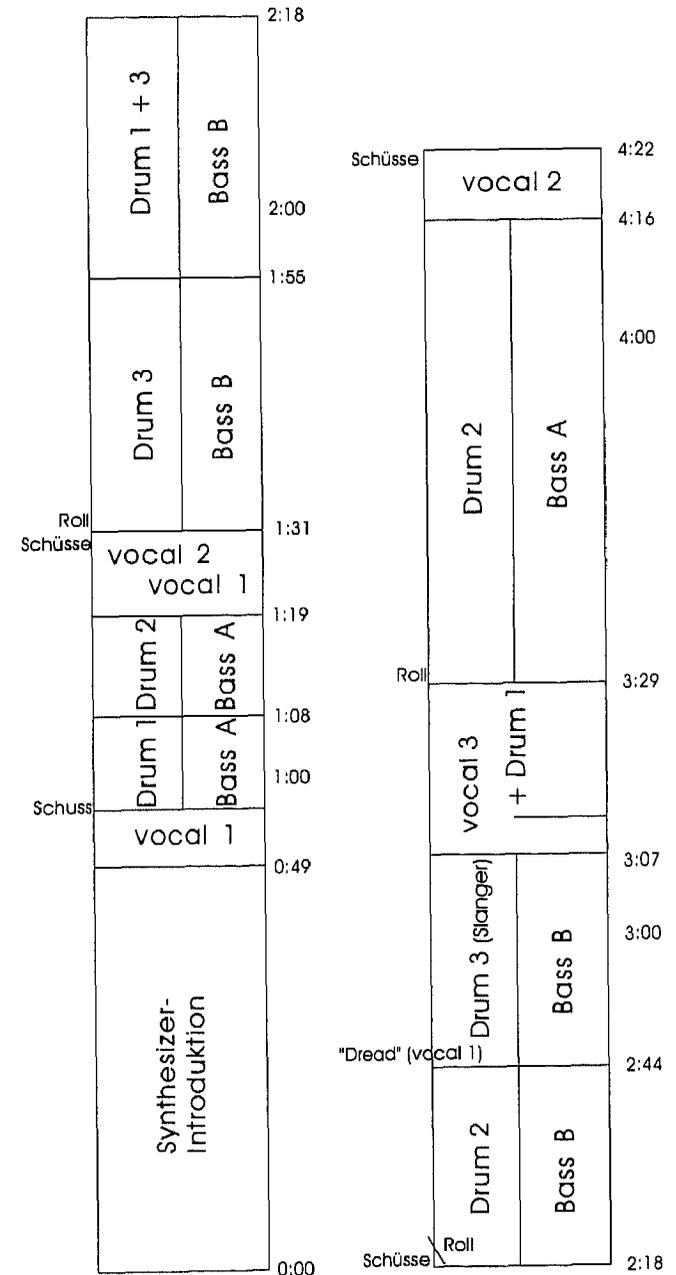
- (1) Drums (s. Notenbeispiel 1, S. 36): Typisch für die Drum-Patterns im Drum'n'Bass ist zunächst der durchlaufende Puls einer Achtelkette, gespielt mit einem Ride Cymbal- oder Tamburin-Sound. Der Twostep-Rhythmus - das eingängige 'Boom Tschak Boom Tschak' von Bassdrum und Snaredrum - bildet die Grundlage der Drum-Loops vieler Drum'n'Bass-Breakbeats. Bei "Dred Bass" wird der Twostep-Rhythmus nur in der jeweils ersten Takthälfte der Drum-Patterns angedeutet.

Die drei Drum-Patterns werden als Rhythmuslinien wahrgenommen, deren komplex gebaute linear-rhythmische Konturen quasi 'melodischen' Charakter besitzen. Die linear-melodische Qualität wird in Pattern 3 durch die in der Tonhöhe fallenden Snaredrum-Schläge noch betont. Solche Schlagzeugmelodien werden mithilfe des Sampler-Keyboards oder durch die Pitch-Shifting-Funktion des Sequencer-Programmes erzeugt. Ein weiterer Effekt sind die Snaredrum-Rolls, die an mehreren Stellen des Stückes erklingen. Durch das Aneinander-Fügen sehr kurz geschnittener Snaredrum-Impuls-Samples entstehen kontinuierliche Snaredrum-Klänge mit einer klar wahrnehmbaren Tonhöhe. Subtile Klangveränderungen spielen in "Dred Bass" nur in einer Passage (2:44-3:07) eine Rolle, in der die Drum-Samples mit einem Flanger-Effekt verfremdet werden.

Oft hängt der kinetische Charakter der Schlagzeugpatterns im Drum'n'Bass mit feinen rhythmischen Abweichungen zusammen. So scheinen die geringfügig retardierenden Snaredrum-Schläge in der

Abb. 1

Dead Dred "Dred Bass"



Notenbeispiel 1

"Dred Bass", Drum-Patterns 1-3

Drum-Pattern 1

Becken  
Snaredrum  
Bassdrum

Drum-Pattern 2

Becken  
Snaredrum 1/2  
Bassdrum

Drum-Patterns 3

Becken  
Snare-'Melody'  
Snaredrum  
Bassdrum

zweiten Takthälfte von Pattern 3 den Beat zu 'bremsen', bevor er sich dann in der ersten Takthälfte wieder 'entspannt'. Solche rhythmischen Feinheiten sind nur schwer hörbar<sup>(9)</sup> werden beim Tanzen jedoch wahrgenommen und haben große Bedeutung für den tanzenden Mitvollzug von Drum'n'Bass-Tracks.

- (2) Vocal-Sample: Durch die digitale Time-Stretching-Technik, die von Rufige Kru/Goldie mit "Terminator" (1993) in den Jungle eingeführt worden ist, bekommen die drei verlangsamten Stimmen der Vocal-Samples einen verzerrt-metallischen Sound – ein oft anzutreffender Effekt in Drum'n'Bass-Tracks. Vocal 1 und 2 bilden einen Dialog, der vermutlich mitsamt den mehrmals erklingenden Pistolenschüssen einem Gangster-Film entnommen wurde. Der emotionale Ausruf der Frauenstimme (Vocal 3) verweist dagegen auf entsprechende Gesangstile in Soul und Disco.
- (3) Bass: Der anschwellende, nachdrückende Klang des "Dred Bass" entsteht durch eine Umkehrung der Hüllkurve (vgl. Reynolds 1988, S. 243). Dadurch erhalten einzelne Basstöne eine Binnenrhythmik (vgl. Notenbeispiel 2). Wie in vielen Drum'n'Bass-Stücken besitzt die Basslinie von "Dred Bass" keine harmonische Funktion. Funktionsharmonische Anklänge werden durch die Tonbewegung in verminderten Quinten bewusst vermieden.

Notenbeispiel 2

"Dred Bass", Basslinien

A

B

Basslinien rücken in den Mittelpunkt vieler Drum'n'Bass-Tracks und bekommen aufgrund ihrer exponierten Stellung oftmals eine zentrale 'melodische' Funktion. Die Basslinien stehen fast immer im halben Tempo der Breakbeats (80-90 bpm)<sup>(9)</sup>. Dadurch wird die Schnelligkeit und rhythmische Komplexität der Drum-Patterns und die daraus resultierende körperliche Desorientierung beim Tanzen teilweise wieder aufgefangen. Durch die klangliche Verbindung mit den Bassdrum-Impulsen erhalten manche tiefen Bass-Sounds mitunter eine virtuelle Binnenrhythmik.<sup>(9)</sup>

Shy FX: "Simple Tings" (OJ Records, ca. 1995)

Am Beispiel eines Ausschnitts des Breakbeat-Solos, das im Mittelpunkt des fünfeinhalbminütigen Stückes "Simple Tings" von Shy FX steht, möchte ich rhythmische Gestaltungsmittel von Jungle/Drum'n'Bass darstellen. "Simple Tings" basiert auf dem Sample eines Reggae-Songs, das am Anfang und gegen Ende des Tracks den Breakbeats unterlegt wird – an zwei kurzen Stellen erklingt ausschließlich der Reggae-Song. Dem Breakbeat-Solo ist zunächst ebenfalls die Reggae-Basslinie unterlegt, die dann in der Mitte des Solos (1:52-3:30) von einer viertaktigen Sub-Bass-Linie abgelöst wird. Zusätzlich erklingen an mehreren Stellen des Stückes einzelne gesampelte MC-Ausrufe ("nuttah", "allright", "one more time") und synthetische Nachahmungen von Schüssen, wie sie in Videospielen gebräuchlich sind.

Breakbeats sind Drum- und Percussion-Breaks innerhalb von Funk- und Soul-Stücken. Sie wurden im HipHop mit zwei Plattenspielern und der Technik des Scratching erzeugt und zur Rhythmus-Grundlage der Stücke gemacht. Oft benutzte Breaks entstammen den Aufnahmen von James Brown, den Meters, Kool and the Gang, Bob James oder Herbie Hancock.<sup>(10)</sup> In den frühen 90er Jahren wurden Breakbeats mitunter auch im Hardcore/Techno/House verwendet, um ein polyrhythmisches Feeling ohne komplizierte Drum Computer-Programmierung zu erreichen. Im Drum'n'Bass treten die beschleunigten Drum-Linien – nun wohlgernekt ohne durchlaufende Bassdrum – in den Vordergrund, wodurch der von Bass (und Bassdrum) markierte Beat oft destabilisiert wird. Regelmäßig wiederkehrende Patterns und einfachere Rhythmen – so der erwähnte Twostep-Rhythmus – sorgen allerdings für ein Mindestmaß an Redundanz und Orientierung.<sup>(11)</sup>

In Notenbeispiel 3 (siehe S. 39) habe ich 24 Takte des Breakbeat-Solos (1:52-2:26) transkribiert. Die Elemente der Drum-Schicht sind:

- eine durchlaufende Achtelkette (Tamburin/Cymbals, im Notenbeispiel nicht notiert);
- eine Vier-Achtel-Figur der Bassdrum (in Takt 1, 5, 9, 13);
- ein lauter Crash-Becken-Akzent (in T. 2, 4, 8 usw.) auf der 4 bzw. 3und;

### Notenbeispiel 3

"Simple Tings", 1:52 bis 2:26

The image shows a handwritten musical score for a 24-measure breakbeat solo. The score is organized into five systems, each containing three staves. The top staff is labeled 'Crash-Becken', the middle 'Snaredrum', and the bottom 'Bassdrum'. The measures are numbered 1 through 24. The notation includes various rhythmic values, rests, and dynamic markings such as '>' for accents, 'p' for piano, and 'roll' for a roll effect. The bass drum part shows a consistent pattern of quarter notes, while the snare and crash parts provide a more complex, syncopated rhythm. The notation is dense and detailed, capturing the intricate timing of the breakbeat.

- charakteristische Drei-Achtelfiguren auf der bzw. den Snaredrums, durch deren Aneinanderreihung Verschiebungen der rhythmischen Schwerpunkte entstehen (z.B. in T. 1/2, 3/4, 5/6, 9/10, 11/12 usw.); durch die Bassdrum-Kicks werden diese Verschiebung noch verstärkt;
- in der Tonhöhe veränderte Snaredrum-Sounds (T. 12, 14, 16);
- Snaredrum-Rolls (T. 7), auf verschiedenen Tonhöhen (T. 21);
- Snaredrum-Schläge mit Delay-Effekt (T. 8) bzw. einem Anschwellen der Lautstärke (T. 11, 12).

Bei der hohen Geschwindigkeit des Stückes (170 bpm) werden die Breakbeats nicht so sehr als polyrhythmische Überlagerungen, sondern eher als eine lineare Drum-Melodie wahrgenommen. Die einzelnen Tonhöhenveränderungen verstärken diesen 'melodischen' Aspekt der Schlagzeug-Schicht. Durch die Verschiebungen von Patterns, vor allem der Drei-Achtelfigur, und Akzenten entstehen starke rhythmische Desorientierungen. So erklingen z.B. die Bassdrum-Achtel nicht immer zu Beginn einer Viertaktgruppe (vgl. T. 6/7 bzw. 17 und 22), der Crash-Becken-Akzent fällt mal auf die 4 (T. 2, 10, 19), mal auf die 3 und (T. 4, 8, 12, 24), aber auch auf den zweiten (T. 3) oder dritten Schlag (T. 18) eines Taktes. Orientierung bieten allerdings die Reggae-Basslinie bzw. Sub-Bass-Figur im halben Tempo der Breakbeats.

Trace/Nico: "Amtrack" (No U Turn, 1996)

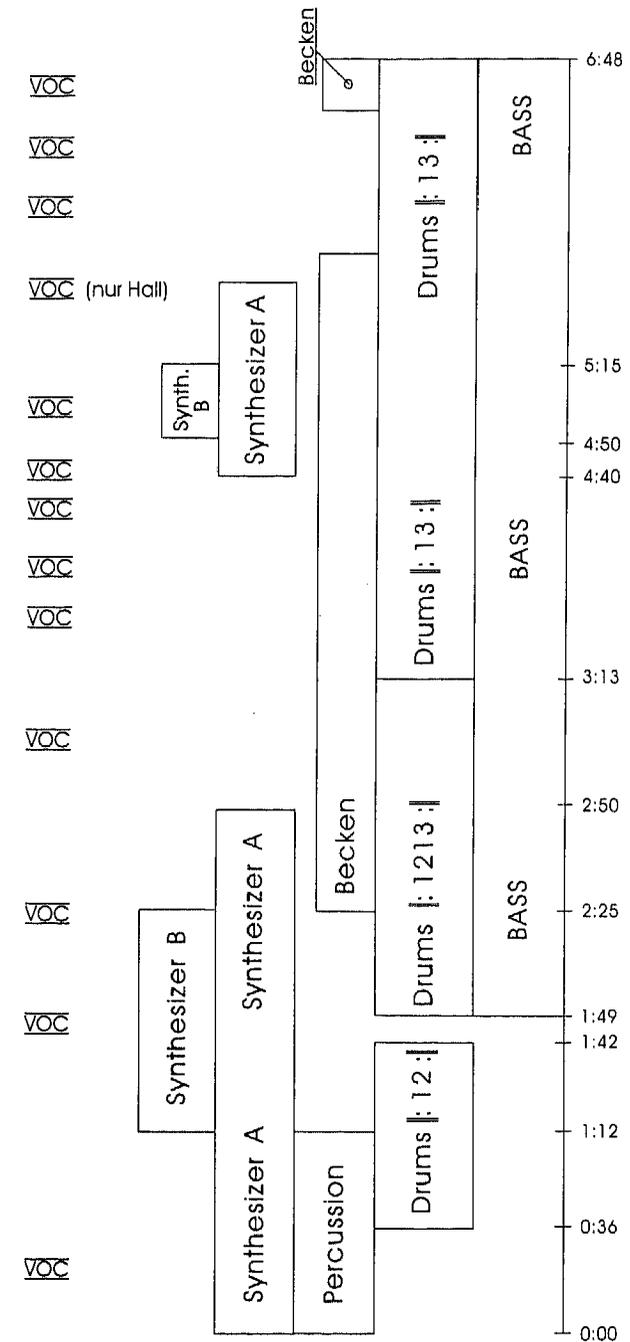
Mitte der 90er Jahre prägten die Künstler des No U Turn-Labels um den Produzenten Nico Sykes und den DJ Ed Rush das Stilmerkmal *Techstep*. Stücktitel wie: Droid, Proton, Neutron, Squadron, Mothership, Technology, Mutant Revisted u.a. zeugen von einer Nähe zur Ästhetik von Science Fiction und Horror-Filmen, was von den Künstlern auch in Interviews betont wird.<sup>(12)</sup>

Die Bauelemente von "Amtrack" sind schnell benannt (siehe S. 41, Abb. 2):

- (1) Ein Vocal-Sample ist im Verlauf des Stückes 13mal zu hören: "Here is a group, trying to accomplish one thing - to get into the future" (mit Gelächter im Hintergrund). - Bei Spielminute 5:28 erklingt das Sample nur indirekt, vermutlich über die Effektwege des Mischpults.
- (2) Ein gedehntes, schwebendes Synthesizer-Motiv (lange Töne: d''' - a''' - as' - d''') dominiert die ersten drei Spielminuten (bis 2:50) und taucht dann ab 4:40 noch einmal für knapp eine Minute auf (Synthesizer A).

Abb. 2

Trace / Nico : "Amtrack"



- (3) Ein schnelles, 'waberndes' Synthesizer-Signal (doppelter aufsteigender Tritonus: as - d' - as'), dessen Lautstärke schnell an- und abschwilt und das dadurch näherzukommen und wieder zu verschwinden scheint, erklingt gemeinsam mit dem anderen Synthesizer-Sample (Synthesizer B; 1:12 - 2:25, 4:50 - 5:15).
- (4) Als Percussion-Introduktion (0:00 - 1:12) dient ein sparsames Congapattern mit einem Claves-Schlag und einem Tom-Schlag, der nur jedes zweite Mal auftaucht (s.u. Notenbeispiel 5). Das Pattern wird von einer Ride Cymbal-Achtelkette, die lauter und leiser wird, begleitet. Es ist stark verhallt, an manchen Stellen wurde jedoch der Hall für einzelne Schläge fortgezogen - eine im Dub Reggae übliche Praxis.
- (5) Die Schlagzeug-Schicht setzt sich aus drei zweitaktigen Patterns zusammen, die im Laufe des Stückes in drei verschiedenen Kombinationen aneinandergereiht werden (Notenbeispiel 4):

**Notenbeispiel 4**

"Amtrack", Drum-Patterns

Drum-Pattern 1

Becken

Snaredrum  
Bassdrum

Drum-Pattern 2

Becken

Snaredrum  
Bassdrum

Drum-Pattern 3

Becken

Snaredrum  
Bassdrum

Ride Cymbal

- Drum-Pattern 1 ist ein einfaches Twostep-Pattern. Ab ca. 2:30 erklingen die vier Snaredrum-Schläge als eine absteigende Melodie - ich höre: as - ges - f - f.
- Drum-Pattern 2 ist ein verschobenes Twostep-Pattern, bei dem der zweite Snaredrum-Schlag von der 4 auf die 3 und vorgezogen wird. Auf den vierten Schlag erklingt zudem eine schnelle Becken-Figur. Mitunter wird das Pattern leicht variiert.
- Drum-Pattern 3 ist ein 'rollendes', rhythmisch verschobenes Twostep-Pattern mit Snaredrum-Schlägen auf der 3 und sowie einem harten Abschlag auf der 4 und des zweiten Taktes.

Alle drei Patterns stehen in unterschiedlichen Hallräumen. Auf diese Weise scheint die Raumperspektive innerhalb der Pattern-Kombinationen ständig zu wechseln. Außerdem werden einzelne Snaredrum-Schläge von Pattern 1 mit einem großen Hallraum versehen.

Kombination 1 (0:36 - 1:42) setzt sich aus den Patterns 1 + 2 zusammen (Notenbeispiel 5). Diese Aneinanderreihung wird anfangs dem Percussion-Pattern unterlegt - allerdings um eine Achtel nach vorne verschoben, sodass die Conga-Figur im Offbeat steht und die Claves nicht, wie anfangs wahrgenommen, auf der 3 und, sondern auf der 4 jedes vierten Taktes erklingen.

**Notenbeispiel 5**

"Amtrack", Percussion-Pattern und Drum-Kombination 1

Conga

Snaredrum  
Bassdrum

slap Tom Clave

Kombination 2 (1:49 - 3:13) reiht die Patterns 1 + 2 + 1 + 3 aneinander. Ab 2:25 erklingt zusätzlich eine Ride Cymbal-Figur (s. Notenbeispiel 4).

Kombination 3 (3:13 - Schluss) besteht aus den Drum-Patterns 1 + 3 und der Cymbal-Figur.



- Rave, Party, Tanzen – so in verschiedenen Anfeuerungsrufen und im Live-Toasting der MCs;
  - Gangsta-, Rude Boy- und Thriller-Semantik, vor allem durch Samples aus entsprechenden Filmen (z.B. Shy FX / UK Apache "Gangsta Kid" und "Original Nuttah" mit Samples aus dem Film "Goodfellas");
  - Science Fiction- und Horror-Semantik, oft ebenfalls mit Samples aus entsprechenden Filmen;
  - emotionale Involviertheit, oft ausgedrückt in 'souligen' Rufen von Frauenstimmen.
3. Geräusch-Samples, teilweise auch deren digitale Imitationen verweisen auf:
    - Chaos und Party (z.B. Trillerpfeifen);
    - Gangsta-Filme und Videospiele (z.B. Schüsse);
    - Natur- oder Industrie-Umwelt (z.B. Vogelrufe, Meeresbrandung, oder aber Maschinenlärm usw.).
  4. Bezüge zu anderen Musikstücken erfolgen durch direkte Sample-Zitate aus Reggae, Ragga und Dub, aus HipHop, Soul und Funk, aus Jazz und Fusion Music, aus House und Techno – und natürlich aus anderen Drum'n'Bass-Tracks. Manchmal werden Samples ganz bestimmter Stücke als Gerüst für einen Jungle/Drum'n'Bass-Remix verwendet (so z.B. bei "Simple Tings").
  5. Indirekte Bezüge auf andere Drum'n'Bass-Tracks oder auf bestimmte Musikstile entstehen durch die gesampleten Sounds von Schlagzeug und Bass bzw. die Samples bestimmter Instrumente (z.B. verschiedene Synthesizer-Sounds, Gitarren, Bläser, Soul-Vocals), durch bestimmte Rhythmen, melodische Motive etc. Viele dieser Bezüge sind nur den Insidern verständlich, welche den stilistischen Kontext der Samples kennen. Es handelt sich hierbei um einen musikalischen Insider-Diskurs unter DJs und Produzenten, in dem ein Track an den anderen anknüpft; um einen Diskurs, in dem es um subkulturelles Wissen, um Traditionsbewusstsein und zugleich um Originalität und Innovation bei der Produktion neuer Tracks geht.

Von einem "refusal of meaning" und einer Reduktion von Jungle auf "pure sensation", wie Benjamin Noys 1995 in seinem Aufsatz über Jungle schreibt (Noys 1995, S. 323), kann keine Rede sein. Allerdings geht es bei den vielen semantischen Verweisen im Drum'n'Bass nicht um eine Übermittlung von Aussagen, wie etwa bei der Schilderung persönlicher Erfahrungen in Songtexten, sondern um den Ausdruck von Attitüden, Einstellungen und Stilisierungen.

## Anmerkungen

- (1) Ich stütze mich auf folgende Quellen: James 1997, Reynolds 1998 sowie Features und Interviews in den Zeitschriften THE WIRE, SPEX, DE:BUG, FRONTPAGE und im Internet.
- (2) "Valley of the Shadows" verwendet ein Vocal-Sample aus einer BBC-Serie über Grenzerfahrungen. Das Sample, Ausschnitt aus dem Bericht einer Totgeglaubten, lautet: "... I felt that I was in a long dark tunnel...".
- (3) Dass Drum'n'Bass tatsächlich relativ schnell als künstlerisch hochstehende Musik anerkannt wurde, lässt sich z.B. daran ablesen, dass Drum'n'Bass-CDs seit ca. 1996 regelmäßig in den beiden deutschen Jazz-Zeitschriften JAZZTHETIK und JAZZTHING rezensiert worden sind. In den JAZZTHING-Mitarbeitercharts des Jahres 1996 erreichte die Compilation "Platinum Breakz" von Goldies Metalheadz-Label einen beachtlichen Platz 8 der Gesamtwertung (vgl. JAZZTHING Nr. 17, Februar/März 1997, S. 62).
- (4) vgl. die SPEX-Berichte über die Zusammenarbeit der Drum'n'Bass-Künstler Photek bzw. 4 Hero mit Virgin bzw. RCA (Christoph 1996, S. 26f, bzw. Kösch/Feibert/Maziejewski 1996, S. 27).
- (5) "Dred Bass" entnehme ich der Compilation "The Ultimate Jungle Collection", Dino DINCD 105, "Simple Tings" der Compilation "Drum & Bass Selection 4", Breakdown Records BDRLP 006, und "Amtrack" der Label-Compilation "Torque", No U Turn Records NOTCD 01.
- (6) Drum-Pattern 2 entsteht durch die Überlagerung von Pattern 1 mit einer neuen, lauterem Snaredrum-Linie.
- (7) Bei einer Verlangsamung der Abspielgeschwindigkeit treten diese Details jedoch deutlich hervor.
- (8) Obwohl das halbe Tempo gefühlt wird, habe ich mich bei der Notation der Basslinien am schnellen Tempo der Drum-Patterns orientiert.
- (9) Hier eine (natürlich unvollständige) Liste verschiedener Bass-Sounds und Basslinien im Drum'n'Bass:
  - weiche Sub-Bässe, die teilweise mehr fühl- als hörbar sind und deren Tonhöhe oft gerade noch erahnbar, aber nicht mehr klar bestimmbar ist;
  - ein gleitendes Oktav-Glissando des Sub-Basses nach unten war eine zeitlang weit verbreitet;
  - federnde Reggae-Bässe;
  - rückwärts gepielte Basslinien ("Dred Bass");
  - der fette Klang des "Killerbass" in Tracks des No U-Turn-Labels zeichnet sich durch ein breites Frequenzspektrum aus, dabei wird die Dynamik oft absichtlich übersteuert;
  - akustische Kontrabass-Linien sind im Intelligent Drum'n'Bass nichts Ungewöhnliches (z.B. bei Roni Size „Brown Paper Bag“ oder Photek "K.J.Z.");
  - seltener werden Bässe durch tiefe Trommel-Sound-Linien ersetzt, deren Klang an japanische Taiko-Trommeln erinnert (so z.B. bei Photek "Ni-Ten-Ichi-Ryu").

- (10) Bei neueren Drum'n'Bass-Produktionen werden die Schlagzeugbreaks bisweilen von Studiomusikern live eingespielt und anschließend gesampelt.
- (11) Im Jungle werden verschiedene Möglichkeiten der Sequencer-Programme zur Manipulation und neuen Konstruktion von Breakbeat-Samples genutzt:
- Looping, also ständige Wiederholung der Patterns;
  - Time-Stretching: Veränderung des Tempos (mit oder ohne Veränderung der Tonhöhe);
  - Pitch-Shifting: gezielte Veränderung der Tonhöhe;
  - Cut-and-Paste: Isolation einzelner Patternteile bzw. Drum-Impulse und deren Zusammenkleben zu neuen Rhythmen;
  - Schnitte *in* den Breakbeats (z.B. den Attack wegschneiden);
  - rückwärts gespielte Samples;
  - sehr enge Loops, z.B. bei stehenden Snaredrum-Rolls;
  - weitere Klangmanipulationen: EQ/Filter, Delay, Hall, Komprimierung, verschiedene Plug-ins u.a.
- (12) vgl. das Interview mit Ed Rush in: No U-Turn läuten ein neues Zeitalter ein..., S. 28.
- (13) In einem Interview mit Rupert Howe spricht der Produzent Nico Sykes davon, dass er den Bass-Sound mitunter bewusst übersteuert: "(...) the main thing people are getting off on is the level of the bass in the mix. My desk is praying for mercy sometimes, it's completely in the red, a digital fuck-up" (Howe, o.J.).

## Literatur

- Christoph, Ralph: Photek. In: SPEX, 7/96, S. 26 - 29.
- Felbert, Oliver von / Kösch, Sascha: Jungle - One Nation under a Beat. In: SPEX, 11/1994, S. 28 ff.
- Howe, Rupert: An Interview with Nico Sykes of No U Turn. Internet: <http://members.aol.com:80/blissout/nico.htm> (URL vom 24.8.1998).
- James, Martin: State of Bass. Jungle: The Story So Far. London: Boxtree 1997.
- Kösch, Sascha / Felbert, Oliver von / Maziejewski, Dagmar: Hinter der Sonne ist das Licht! 4 Hero. In: SPEX, 3/96, S. 24 - 27.
- No U-Turn läuten ein neues Zeitalter ein: dark, futuristisch und gnadenlos. In: FRONTPAGE, 9/96, S. 28 f.
- Loys, Benjamin: Into the 'Jungle'. In: POPULAR MUSIC, 14/3 (1995), S. 321 - 332.
- Reynolds, Simon: Energy Flash. A Journey through Rave Music and Dance Culture. London: Picador 1998.
- Orton, Sarah: Club Cultures. Music, Media and Subcultural Capital. Oxford: Polity 1995.