



ANALYSE ELEKTRONISCHER MUSIK:  
STRUKTUR UND FLOW  
VON BASSLINES IM DUBSTEP

ICEM 2026

**Hausarbeit**

vorgelegt von

**Leon Focker**

geboren am 16.09.2000 in Radebeul

im August 2026

**Analyse Elektronischer Musik I und II**

**Prüfer:** Roman Pfeifer

---

## **Eidesstattliche Erklärung**

Hiermit versichere ich, die vorliegende Hausarbeit selbstständig und nur unter Verwendung der von mir angegebenen Quellen und Hilfsmittel verfasst zu haben. Sowohl inhaltlich als auch wörtlich entnommene Inhalte wurden als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit hat in dieser oder vergleichbarer Form noch keinem anderem Prüfungsgremium vorgelegen.

Datum: \_\_\_\_\_ Unterschrift: \_\_\_\_\_

# Inhaltsverzeichnis

|                                                                                 |           |
|---------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| Eidesstattliche Erklärung . . . . .                                             | II        |
| <b>Abkürzungsverzeichnis</b>                                                    | <b>V</b>  |
| <b>1 Einleitung</b>                                                             | <b>1</b>  |
| <b>2 Entstehung, Entwicklung und Abgrenzung von Dubstep</b>                     | <b>3</b>  |
| 2.1 Einflussreiche Genres . . . . .                                             | 3         |
| 2.1.1 Dub . . . . .                                                             | 4         |
| 2.1.2 Two-Step . . . . .                                                        | 5         |
| 2.2 Dub + Step . . . . .                                                        | 5         |
| 2.2.1 Ein neues Genre entsteht . . . . .                                        | 5         |
| 2.2.2 Soziokulturelle Ursprünge und Themen . . . . .                            | 7         |
| 2.2.3 Analyse der Genre-bestimmenden Merkmale . . . . .                         | 9         |
| 2.2.4 Piratensender und das Internet . . . . .                                  | 14        |
| 2.3 Diversifizierung und Wandel . . . . .                                       | 16        |
| 2.3.1 Subgenres: <i>Dark to Hard</i> . . . . .                                  | 16        |
| 2.3.2 Brostep . . . . .                                                         | 21        |
| 2.3.3 Musikalische Unterschiede zwischen Tearout und Brostep . . . . .          | 22        |
| 2.3.4 Skrillex und die Verwertung in der Popkultur . . . . .                    | 25        |
| <b>3 Ansätze zur Beschreibung und Analyse ausgewählter Basslines im Brostep</b> | <b>27</b> |
| 3.1 Emanzipation des Lärms . . . . .                                            | 27        |
| 3.2 Auditives Streaming . . . . .                                               | 30        |
| 3.3 Klangfarben beschreiben und manipulieren . . . . .                          | 32        |
| 3.3.1 Neue Klangfarben . . . . .                                                | 33        |
| 3.3.2 Community-Jargon . . . . .                                                | 35        |
| 3.4 Struktur beschreiben . . . . .                                              | 35        |

---

|          |                                                                    |           |
|----------|--------------------------------------------------------------------|-----------|
| 3.5      | Kontinuierliche Basslines . . . . .                                | 36        |
| 3.5.1    | Monxx – Falling (VIP) . . . . .                                    | 37        |
| 3.6      | Diskontinuierliche Basslines im Brostep . . . . .                  | 38        |
| 3.6.1    | Skrillex – Scary Monsters And Nice Sprites . . . . .               | 38        |
| 3.6.2    | Knife Party – Centipede . . . . .                                  | 40        |
| 3.6.3    | DJ Fresh – Louder (Doctor P & Flux Pavilion Remix) . . . . .       | 42        |
| 3.7      | Savant – Black Magic . . . . .                                     | 45        |
| 3.7.1    | Analyse Black Magic . . . . .                                      | 45        |
| 3.7.2    | Analyse Black Magic (2) . . . . .                                  | 49        |
| 3.8      | Grey & Virtual Riot - RAVEN . . . . .                              | 52        |
| 3.8.1    | Analyse . . . . .                                                  | 52        |
| 3.8.2    | Verschmelzen und Verdecken von Klangfarben . . . . .               | 55        |
| 3.8.3    | Struktur . . . . .                                                 | 56        |
| 3.9      | Zusammenfassende Bemerkungen zur Struktur von Basslines . . . . .  | 58        |
| 3.10     | Zusammenfassende Bemerkungen zu <i>Flow</i> in Basslines . . . . . | 59        |
| <b>4</b> | <b>Fazit</b>                                                       | <b>61</b> |
|          | <b>Literatur</b>                                                   | <b>63</b> |
|          | <b>Diskografie</b>                                                 | <b>67</b> |

# Abkürzungsverzeichnis

**ADSR** Attack, Decay, Sustain, Release

**BPM** Beats per Minute

**DAW** Digital Audio Workstation

**EDM** Electronic Dance Music

**FM** Frequenzmodulation / Frequency Modulation

**LFO** Low Frequency Oscillator

**MC** Master of Ceremonies

# 1 Einleitung

Dubstep begleitet mich bereits seit mehr als der Hälfte meines Lebens. Ich bin mit Tracks von Skrillex, Savant und Virtual Riot aufgewachsen; gleichzeitig mit der Blütezeit von Dubstep – oder besser Brostep – hatte ich begonnen, selbstständig Musik im Internet zu entdecken. Schon damals war ich von der Musik und den fremdartigen Soundeffekten fasziniert, und ich versuche seitdem, sie besser zu verstehen. Diese Faszination ist für mich ein wichtiger Ausgangspunkt und hat schlussendlich dazu beigetragen, dass ich mich nach dem Abitur für ein Studium elektronischer Komposition entschieden habe. In dieser Arbeit möchte ich nun gesammelte und neue Erkenntnisse zusammentragen, um sie auf die Analyse von Brostep anzuwenden.

Ein naheliegender und wohl auch am meisten diskutierter Baustein für Dubstep ist dabei das kreative Sound Design. Fragen der Komposition auf (mikro-)struktureller Ebene und innerhalb eines musiktheoretischen Kontexts sind demgegenüber mindestens ebenso wesentlich, gleichzeitig aber deutlich schwerer zu fassen und zu diskutieren. Genau hier setzt die vorliegende Arbeit an: Im Mittelpunkt steht weniger die Frage, wie Dubstep produziert wird – etwa im Sinne einer Analyse konkreter Patches oder der Klangsynthese im Detail. Vielmehr interessieren mich Komposition und Arrangement, und warum bestimmte Basslines musikalisch funktionieren. Es handelt sich dementsprechend um eine analytische, keine anleitende Auseinandersetzung mit dem Genre.

Erst durch die intensivere Beschäftigung mit dem Genrebegriff ‚Dubstep‘ und seiner Geschichte im Rahmen dieser Arbeit wurde mir der Unterschied zwischen dem ursprünglichen Genre – UK Dubstep – und Brostep vollends bewusst, da ich mit Ersterem in meiner Jugend kaum Berührungspunkte hatte. Die folgenden Ausführungen knüpfen daher an der Entstehung von Dubstep an und widmen sich anschließend der Abgrenzung von Brostep, wobei sich die eigentliche Analyse auf Letzteres konzentriert.

Vor diesem Hintergrund ergeben sich für mich folgende Forschungsfragen:

1. Wie sind Dubstep und Brostep entstanden, und in welchem gesellschaftlichen Kontext lässt sich diese Entstehung verorten?
2. Wie haben sich Basslines im Dubstep im Laufe der Zeit entwickelt, und lassen sich strukturelle Unterschiede zwischen Dubstep und Brostep festmachen?
3. Was lässt sich unter Flow im Dubstep verstehen, und wie entsteht Flow innerhalb einer Bassline?

Zur Beantwortung dieser Fragen gliedert sich die Arbeit in zwei Teile. Der erste Teil widmet sich der Entstehung, Entwicklung und Abgrenzung der Genres von den frühen 2000ern bis in die 2010er-Jahre und arbeitet allgemein musikalische Merkmale heraus. Er dient somit der Beantwortung der ersten und zweiten Forschungsfrage. Der zweite Teil begreift Dubstep als experimentelle, inhärent sinnliche Musikform und schlägt eine Basis vor, auf welcher eine detaillierte Analyse von Basslines stattfinden kann. Die Analyse konkreter Tracks und das Phänomen von *Flow* stehen im Mittelpunkt. Anhand dieser können Beobachtungen des ersten Teils bestätigt und die dritte Forschungsfrage bearbeitet werden. Die Tracks *Monxx – Falling (VIP)*, *Skrillex – Scary Monsters And Nice Sprites*, *Knife Party – Centipede* und *DJ Fresh – Louder (Doctor P & Flux Pavilion Remix)*, *Savant – Black Magic* und *Black Magic (2)* sowie *Grey & Virtual Riot – RAVEN* werden mit zunehmender Detailgenauigkeit betrachtet.

## 2 Entstehung, Entwicklung und Abgrenzung von Dubstep

In diesem Kapitel soll die Entstehung von Dubstep in den 2000er-Jahren als diffuse Untergrund-Strömung, bis hin zur Ankunft des Genres in der Popkultur ab den 2010er-Jahren nachvollzogen werden. Das Genre gliedert sich dabei in eine fortlaufende Entwicklung musikalischer Stile ein, die Simon Reynolds\* als *Hardcore Continuum* bezeichnet. Dieses beschreibt die Entwicklung (vorrangig britischer, bzw. Londoner) Club- und Rave-Musik ab den 90er Jahren, geprägt vom schnellen Produzieren neuer Tracks, um dem aktuellen Sound und Willen des Publikums gerecht zu werden.<sup>2</sup> Dabei entsteht Dubstep vor allem als Verschmelzung verschiedener Strömungen, nicht als stringente Weiterentwicklung des Kontinuums.<sup>3</sup> Im Folgenden werden also einige vorhergehende musikalische Einflüsse sowie die soziokulturellen und technischen Voraussetzungen beleuchtet, die zur Entstehung von Dubstep geführt haben. In späteren Abschnitten soll versucht werden, das Genre musikalisch abzugrenzen. Außerdem wird die Diversifizierung in verschiedene Subgenres und die stetige Entwicklung in ein kommerzielles Massenphänomen untersucht, welche fest mit Änderungen in Rezeption und Produktion verwoben ist.

### 2.1 Einflussreiche Genres

Um die musikalischen Wurzeln von Dubstep nachvollziehen zu können, werden in diesem Abschnitt zwei der wichtigen vorangegangenen Strömungen umrissen. Diese Einflüsse werden später namensgebend für das neue Genre; Dub und Two-Step.

---

\*Simon Reynolds ist ein britischer Musikjournalist, welcher sich seit den 90ern intensiv mit Rave Kultur und elektronischer Musik beschäftigt.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Reynolds o. D.

<sup>2</sup>Reynolds 2012, S.521–522.

<sup>3</sup>Ebd. S.512.

### 2.1.1 Dub

Dub ist ein Subgenre des jamaikanischen Reggae, welches sich dadurch auszeichnet, dass bereits existierende Songs zu neuen Instrumentaltracks zusammengeschnitten werden. Der Name *Dub* bezieht sich auf diese neuen Versionen (von Englisch *doubles* – Dopplungen). Ursprünglich waren sie als Begleitspuren gedacht, um live darüber zu rappen oder singen. Später entwickelten sie sich immer mehr zu einer Möglichkeit, experimentelle Produktionsstile zur Schau zu stellen. Charakteristisch sind der kreative Einsatz von Audio-Effekten, insbesondere Hall, Delay, Phaser und Flanger. Auch das ständige Ein- und Ausblenden einzelner Instrumentalspuren gehörte zu den prägenden Techniken, die auch mit den einfachsten Mischpulten realisiert werden konnten. Das Ziel war eine kontinuierliche Veränderung des Klangs mit einem Fokus auf Reduktion und Ausdünnung der Texturen – konträr zu den Bestrebungen damaliger Popmusik. Das subtraktive Prinzip ist prägend für die Atmosphäre von Dub, genauso wie die langsame, rhythmische Schwere des Reggae. Diese wird durch einen oft lauter gemischten Bass verstärkt. Durch die Effekte entsteht zusätzlich eine starke Verräumlichung. Wichtige Dub-Produzenten sind beispielsweise King Tubby, Keith Hudson oder Errol Thompson.<sup>4,5</sup>

Seine Blütezeit hatte Dub in den 1970er Jahren. Obwohl grundlegende Elemente, wie die Dominanz der Bassmelodie und die typische Rhythmik erhalten blieben, fand mit der Zeit eine stilistische Öffnung statt, die vor allem durch die Verfügbarkeit von Synthesizern und digitalen Effekten vorangetrieben wurde. Mit der Zeit fanden sich die Einflüsse von Dub zunehmend in Club- und Popmusik wieder.<sup>6</sup> Martin Pfeiderer schreibt:

„In den 1990er Jahren entwickelte sich somit eine Wechselbeziehung zwischen Dub Reggae und verschiedenen populären Stilen der elektronischen Tanzmusik. ‚Dub‘ wird seither vielfach als stilübergreifende musikalisch-klangliche Qualität verstanden [...]. 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 Bassline zum melodischen Zentrum [...]. Nicht-strukturelle Merkmale wie Lautstärke, Raum- und Klanggestaltung werden [...] zu den wesentlichen musikalischen Gestaltungsmitteln.“<sup>7</sup>

---

<sup>4</sup>Pfeiderer 2001.

<sup>5</sup>Wilson 2006.

<sup>6</sup>Pfeiderer 2001.

<sup>7</sup>Ebd. S.109–110.

### 2.1.2 Two-Step

Als eine Variante des UK Garage stellt der Two-Step (oder 2-Step / 2Step) eine Synthese verschiedener elektronischer Tanzmusikstile dar. Die Wurzeln liegen in der Transformation des US-amerikanischen House zu Garage-Musik. Garage zeichnet sich durch komplexere Rhythmusstrukturen und verschobene Beats aus. In der britischen Clubszene wurden diese US-Tracks häufig schneller abgespielt, woraus sich der eigene Stil des UK Garage entwickelte.<sup>8</sup> Die Entstehung von Two-Step ist eng mit dem Londoner Untergrund verbunden und kann als „sound of the UK“ Ende der 1990er verstanden werden.<sup>9</sup> Two-Step verbindet Elemente von House und Garage mit einer Aufführungspraxis, die eher aus dem Hip Hop oder Dub stammt: Bei Live-Shows standen Masters of Ceremonies (MCs) im Vordergrund, die auf der Bühne über die Tracks gesprochen, gerappt oder gesungen haben. Charakteristisch ist für Two-Step aber vor allem eine Kick-Drum, die den zweiten und vierten Schlag im Takt überspringt. An ihrer statt kommt eine kraftvolle Snare-Drum. Es fehlt also der für House typische *four-to-the-floor-Rhythmus*.<sup>10</sup> Joseph L. Flatley beschreibt Two-Step etwas mokant als Drum & Bass, dem man genügend Elemente aus der House Musik beigemischt hat, um den typischen Club-Besucher nicht zu vertreiben.<sup>11</sup>

## 2.2 Dub + Step

### 2.2.1 Ein neues Genre entsteht

Drum & Bass und Two-Step Garage entwickelten sich mit der Zeit immer weiter in eine Richtung, die oft als dunkel, ominös oder bedrohlich beschrieben wird. Dieser Entwicklung geht eine Art Identitätskrise dieser Genres voraus, da sich die Clubszene zunehmend in eine kommerzialisierte Lifestyle-Kultur verwandelte. Besonders jüngere Menschen wollten sich dieser oberflächlichen, von Champagner und Prunk geprägten Tendenz entziehen.<sup>12</sup> Auch die MC-Szene veränderte sich von unten. Viele MCs kamen aus den raueren Ecken Londons und ihre Lebensrealität hatte nichts mit dem Prunk zu tun, den die populären Genres suggerierten. Das äußerte sich zum Beispiel in Grime – einer rauerer Variante des Garage aus London. Die Beats wurden aggressiver, die Texte konfrontativ. Die Künstler waren überwiegend schwarze Jugendliche aus sozialen Randgruppen. Das Besondere am Grime war der

---

<sup>8</sup>ANDROIDS 2017.

<sup>9</sup>Flatley 2012.

<sup>10</sup>Wilson 2006.

<sup>11</sup>Flatley 2012.

<sup>12</sup>Ebd.

kollektive Antrieb und die Gemeinschaft der Beteiligten, welche auch den frühen Dubstep charakterisieren wird.<sup>13,14</sup>

Tiefe, in Bewegung bleibende Basslines sind schon zu diesem Zeitpunkt ein zentraler Bestandteil vieler Tracks, zum Beispiel in *Armand's Dark Garage Mix* von *Spin Spin Sugar*, *Double 99 – RIP Groove* oder *Second Protocol – Basslick*.<sup>15</sup> Einige der Two-Step Produzenten ließen sich auch immer mehr von jamaikanischer Musik, insbesondere Dub, beeinflussen. Das äußerte sich beispielsweise darin, dass nur die Instrumentalversion eines Garage Tracks gespielt wurde (was zu einer ähnlichen Beziehung führt wie die zwischen Dub und Reggae). Dub kann hierbei eher als Methode verstanden werden; das Manipulieren von Klang mit Effekten, um unmögliche Räume und neue Welten zu schaffen. Zusätzlich wurden oft alte jamaikanische Filme oder Musik gesampelt. Nicht zuletzt spielt auch die aus dem Dub stammende Kultur um Soundsysteme, also mobile, leistungsstarke Lautsprecheranlagen, die speziell für basslastige Musik konzipiert sind und bei denen das gemeinschaftliche Erleben von Musik im Vordergrund steht, eine immer wichtigere Rolle.<sup>16</sup>

Die für den Two-Step typische flotte, schwungvolle Basis blieb vorerst beibehalten.<sup>17</sup> So entstand eine Art Proto-Dubstep, damals noch als Dark-Garage gehandelt. Diese dunkleren Entwicklungen wurden vom Standard-Publikum abgelehnt und fanden erstmals in der dafür neu gegründeten Clubnacht *Forward»* Halt. Die Produzenten Hatcha, Oris Jay, Zed Bias, Horsepower Productions und El-B waren treibend für das entstehende Genre, genauso wie der Plattenladen *Big Apple Records*. Dort wurden unter anderem Skream und Benga als Teenager entdeckt – junge, neue Produzenten, die sich noch weniger um Traditionen scherten.<sup>18,19</sup> Bis etwa 2003/2004 war dieser frühe Dubstep im Wesentlichen düsterer Two-Step Garage, der sich durch ebendiese Düsterei auszeichnen wollte. Erst allmählich schaffte er es, eine eigene DNA zu entwickeln.<sup>20</sup>

---

<sup>13</sup>Reid 2019.

<sup>14</sup>Wilson 2006.

<sup>15</sup>Titmus 2018.

<sup>16</sup>Martin 2015.

<sup>17</sup>Earp 2006.

<sup>18</sup>Flatley 2012.

<sup>19</sup>Hammond 2008.

<sup>20</sup>Martin 2015.

„Dubstep [...] ist so etwas wie der schweigsame Bruder des Grime. [...] Der Dubstep-Stil in seinen frühen Tagen war eine mürrische und minimalistische Garage-Mutation, die auf Lieder und poppig-sprudelnde Euphorie verzichtete zugunsten von ... leeren Räumen. Der Swing war noch da, aber alles andere wurde reduziert, um sich auf die angespannten, texturierten Snares und die warmen, geschmeidigen Bässe von 2step zu konzentrieren.“<sup>\*</sup>

Der Begriff *Dubstep* wurde wohl von Neil Jolliffe<sup>\*\*</sup> geprägt und zuerst auf einem Cover des amerikanischen Magazins *XLR8R* abgedruckt. Das später erschienene Album *Dubstep Allstars Vol. 1* verfestigte den Begriff sowie Dubstep als Genre.<sup>23</sup> Die Einflüsse von Dub und das Verschmelzen der Genres lässt sich an diesem Album sehr deutlich nachvollziehen.

Neuere Produzenten der Szene brachten noch radikalere Veränderungen in ihre Tracks. Neben riesigen Hallräumen und beeindruckenden Basslines wurde auch das Schlagzeug immer mehr von Dub beeinflusst. Die zuvor verwendeten treibenden Rhythmen, wie sie zum Beispiel in *The Judgement* von Benga & Skream von 2003 zu hören sind, wurden von Half-Time Drum Patterns abgelöst.<sup>†,25</sup> Der Track *Midnight Request Line* von Skream gilt als Meilenstein für das Genre im Jahr 2005.<sup>26</sup> Weitere Beispiele für die Tendenz zur Half-Time sind die 2006 erschienenen Tracks *Digital Mystikz – Haunted* und *Loefah – Rufage*.

### 2.2.2 Soziokulturelle Ursprünge und Themen

Besonders Croydon gilt als wichtiger Ursprung für neue Tendenzen in der Szene. Der Londoner Süden ist einer der ethnischen Schmelztiegel der Stadt und ist *die* vorantreibende Kraft in der Entwicklung von Dubstep. In diesen Randgebieten lebten viele Menschen mit afrokaribischer Abstammung, was die Beliebtheit von jamaikanischem Dancehall, Reggae und eben

---

<sup>\*</sup>Original: „Dubstep [...] is something like grime’s taciturn brother. [...] The Dubstep style in its early days was a moody and minimal garage mutation that dropped the songs and the pop-fizzy euphoria in favour of ... empty space. The swing was still there, but everything else was stripped back to concentrate on 2step’s tense, textured snares and warm, sinuous basses.“<sup>21</sup>

<sup>\*\*</sup>Gründer des Labels *Tempa*.<sup>22</sup>

<sup>†</sup>Half-Time Beats sind an sich keine neue Erfindung und finden schon in *The Specials – Ghost Town* oder *Desmond Dekker & The Aces – 007* Verwendung.<sup>24</sup>

<sup>21</sup>Reynolds 2012, S.511–512

<sup>22</sup>Flatley 2012

<sup>23</sup>Ebd.

<sup>24</sup>Ebd.

<sup>25</sup>Earp 2006.

<sup>26</sup>Wilson 2006.

Dub begründet. Aber auch andere ethnische Einflüsse inspirieren neue Dubstep Produktionen. Beispielhaft sind die nahöstlich konnotierten Gesangsfetzen auf Hatchas Track *Conga Therapy* oder in Horsepower Productions' *Sholay*. In Letzterem ist auch eine (vermeintlich) türkische Zimbel zentral. Samples jeglicher internationaler Herkunft sollen aber nicht einfach nur ungewohnt klingen.<sup>27</sup>

„Im Kontext zielen diese Melodiefetzen eindeutig darauf ab, die mystisch-andächtigen Qualitäten und Anspielungen der Musik hervorzuheben, aber sie entgehen der Falle eines unveränderten Exotismus sowohl durch die demokratische Nahtlosigkeit ihrer Integration als auch oft durch ihre schiere Unerwartetheit.“<sup>\*</sup>

Sie steuern zu einem verunsichernden Gefühl voller Feinheiten bei, bei dem es gerade nicht darum geht, den nächsten stumpfen Club-Hit zu schaffen.

Dank der zunehmenden Verbreitung persönlicher Computer konnten auch ärmere Menschen aus den Randbezirken Einfluss auf die Clubmusikkultur nehmen. Die Möglichkeit, professionelle Musik mit dem eigenen Computer machen zu können, beschleunigte die Fragmentierung und Diversifizierung der Tanzmusik durch gesellschaftliche Randgruppen ungemein.<sup>29</sup> Digital Audio Workstations (DAWs) und VST-Plugins<sup>\*\*</sup> wurden zu dieser Zeit zunehmend beliebter und konnten, wenn man wusste wie, kostenlos beschafft werden.<sup>†</sup> Die Mittel waren somit so gut wie jedem (frei) verfügbar.<sup>32</sup>

---

<sup>\*</sup>Original: „In context, these snatches of melody are clearly aimed at pointing up the music's mystical-devotional qualities and allusions, but they escape the pitfall of unreconstructed exoticism by both the democratic seamlessness of their integration and often their sheer unexpectedness.“<sup>28</sup>

<sup>\*\*</sup>Der konkrete Einfluss der damals verfügbaren Musiksoftware auf die Experimente junger Musiker und den Klang vieler Tracks ist nicht zu unterschätzen. Anfang des Jahrtausends waren vor allem Propellerheads Reason und Image-Line's Fruity Loops verbreitet. Noch vor FL Studio benutzten Produzenten wie Skream und Benga ein Musikprogramm namens Music 2000 – eigentlich ein Videospiel für die PlayStation. Schon in den 90ern konnte man frühe Versionen von Cubase benutzen, was es bei Produzenten, die schon länger in der Szene waren (z.B. Benny Ill, ein Teil von Horsepower Productions) beliebter machte.<sup>30,31</sup>

<sup>†</sup>Zum Beispiel über peer-to-peer Netzwerke.

<sup>27</sup>Wilson 2006.

<sup>28</sup>Ebd.

<sup>29</sup>Ebd.

<sup>30</sup>Martin 2015

<sup>31</sup>Flatley 2012

<sup>32</sup>Ebd.

Dubstep ist und war zwar schon immer Tanzmusik, doch die kontemplative Stimmung, Melancholie und Düsterei der meisten frühen Tracks scheint dem entgegen zu stehen. Dubstep stellt einen Kontrast zur damaligen Mainstream-Tanzmusik- und Clubkultur dar, und möchte sich bewusst von artifiziellen und glamourösen Tendenzen distanzieren. Laut Simon Reynolds ist Dubstep eine Antwort auf triste urbane Landschaften: Einkaufszentren, niedrige Laubengangwohnhäuser, Unterführungen und Gehwege aus Beton äußern sich in der bleiernen, rigiden Trostlosigkeit von Dubstep. Die Klangfarben erinnern an Zementgrau, die kalten Echos an bebaute Gebiete, die unheimlich verlassen scheinen. „Die Leere von Dubstep evoziert definitiv eher urbane Trostlosigkeit als pastorale Isolation“.<sup>\*,34</sup> Die Rekreation der urbanen Sphäre in den Clubs muss aber nicht unbedingt für Unbehagen sorgen, sondern kann genauso einen Zufluchtsort darstellen.<sup>35</sup>

Dubstep identifiziert sich selbst als eine Musik, die fest mit London verbunden ist. Burial beschreibt zum Beispiel, dass er seine Tracks teste, indem er nachts durch Süd-London fahre, während er sie höre. So könne er sich sicher sein, dass sie die richtige Stimmung haben.<sup>36</sup> Gleichzeitig – so Reynolds – könne Dubstep die Musik irgendeiner Großstadt sein. Die Spannung und Bedrohung der Tracks müsse jedem Großstadtbewohner bekannt sein.<sup>37</sup>

### 2.2.3 Analyse der Genre-bestimmenden Merkmale

„Wie in jeder gesunden, jungen Szene gibt es viele Diskussionen darüber, wo die Grenzen von Dubstep beginnen und wo sie enden, aber eines ist klar: Die Szene unterstützt eine erstaunliche Vielfalt an Hintergründen und Einflüssen.“<sup>\*\*</sup>

Simon Reynolds schreibt von einem Zusammenschluss von Subgenres und tausenden Mikro-trends. Er hinterfragt sogar die Dienlichkeit des Genre-Begriffs. Laut ihm wurde das Genre Anfang der 2000er lediglich durch einige DJs und die Produzenten selbst zusammengehalten, die all die verschiedenen Stile in einem Set zusammenmischten und sich in verschiedenen

---

<sup>\*</sup>Original: „Dubstep’s emptiness definitely evokes urban desolation rather than pastoral isolation“<sup>33</sup>

<sup>\*\*</sup>Original: „As in any healthy, young scene there’s plenty of discussion about where dubstep’s boundaries begin and end, but the one thing that is clear is that the scene supports an amazing diversity of background influences“<sup>38</sup>

<sup>33</sup>Reynolds 2012, S.514

<sup>34</sup>Ebd. S.514.

<sup>35</sup>Wilson 2006.

<sup>36</sup>Reynolds 2012, S.513–514.

<sup>37</sup>Ebd. S.515.

<sup>38</sup>Earp 2006

Richtungen gleichermaßen ausprobierten. Reynolds vermisst auch „diese eine große Idee“, \* die Dubstep begründe. Das Innovativste sei wohl der teilweise prävalente Half-Step Stil.\*\* Insgesamt sei das Genre aber kein Sprung nach vorne, lediglich eine fluktuierende aber statische, ständige Rekombination von Einflüssen aus den verschiedenen Phasen der britischen Tanzmusikszene.<sup>41</sup> Dennoch hält sich der Genre-Begriff bis heute und steht rückblickend sowohl für eine Mentalität als auch gewisse typische Merkmale. Insbesondere Tracks, die unter den entstehenden Labels und Sammlungen wie den *Dubstep Allstars* veröffentlicht werden, bewegen sich in einem gewissen ästhetischen Rahmen, bevor auch dieser sich mit der Zeit immer weiter diversifiziert. Im Folgenden soll versucht werden, eben diesen Rahmen genauer zu definieren.

### Stimmung und Drums

Früher Dubstep sucht nach einer gewissen Tiefe und kann als regelrecht entspannte oder minimale Musik bezeichnet werden. Für viele hat er meditativen Charakter. Er strahlt eine Wärme aus, die eng mit den tiefen, spannenden, aber nicht aggressiven Bässen verbunden ist. Hektischere, aus dem Drum & Bass entlehnte Elemente sorgen teils für Kontraste.<sup>42</sup> Insgesamt ist die Musik von ziemlich langsamen Entwicklungen geprägt. Neue musikalische Szenen dürfen durchaus plötzlich kommen, werden dann aber typischerweise wieder sehr lange ausgespielt. Es gibt dementsprechend viele Wiederholungen der Patterns mit kleinen Variationen und nur sparsam eingesetzte Sprünge zwischen verschiedenen Klangwelten.

Die Energie kommt dabei nicht mehr von den Drums, wie es zum Beispiel bei Garage der Fall ist. Stattdessen ist der Beat eher eine Art *Schrittmacher*, meistens zwischen 135 und 145 Schlägen pro Minute.<sup>43</sup> Das wird durch die zunehmende Dominanz von Half-Time Beats und das Abwechseln von Kick und Snare unterstützt. Die Drums schaffen mehr Raum und wirken schwerfällig. Die Drum-Sounds selbst kommen klar aus den Traditionen der vorherigen Tanzmusikgenres. Die Kick-Drum ist meistens synthetisch, hat kaum scharfe Transienten und ist damit vergleichsweise sanft. Fast jeder Klang kann als Snare oder Clap genutzt wer-

---

\*Original: „I’ve yet to read anyone pinpoint precisely what dubstep’s One Big New Idea is.“<sup>39</sup>

\*\*Träge Half-Time Beats in Kombination mit Tremolo-Bässen, damals auch *Wobblestep* genannt,<sup>40</sup> begründen rückblickend den wohl stereotypischen Dubstep-Sound der 2000er.

<sup>39</sup>Reynolds 2012, S.513

<sup>40</sup>Ebd. S.513

<sup>41</sup>Ebd. S.512–513.

<sup>42</sup>Earp 2006.

<sup>43</sup>Ebd.

den, typischerweise sind diese auch synthetisch und stark mit Filtern, Hall etc. bearbeitet. Gesampelte akustische Snares sind seltener. Die zusätzlichen perkussiven Elemente folgen kaum Regeln und bieten wesentlichen Raum für Experimente.

### Bass

Für die meisten Produzenten und Hörer ist der Bass-Groove der Energieträger und bestimmt den Song.<sup>44</sup> So galt es als Qualitätsmerkmal einer guten Dubstep-Party, dass Getränke von selbst über die Tische beben.<sup>45</sup> Der Kulturwissenschaftler Diedrich Diederichsen schreibt von einer „doppelten Attraktion [der] kraftvoll zurückweisenden Körperlichkeit und einer verkifft umsorgenden, warmen, einwickelnden Gemütlichkeit“,<sup>46</sup> die von der „viszeralen“ Gewalt dröhnender Bässe im Club ausgeht. Es geht also auch um die Physikalität, die der Musik zu eigen wird, indem man sie im ganzen Körper spürt, nicht nur hört. Die extreme Lautstärke als Herausforderung, Protest oder Abschreckung ist dabei nur der erste und vielleicht uninteressantere Aspekt. Die Besonderheit der aus dem Dub abgeleiteten Bass-Musiken kommt zum Vorschein, wenn der Klang einen nicht mehr abstößt, sondern einhüllt. Dann entsteht Komfort, die bereits angesprochene Tiefe und ein Gemeinschaftsgefühl, das aus der gemeinsamen Erfahrung stammt.<sup>47</sup> Auch Mary Anne Hobbs (mehr zu ihr in Abschnitt 2.2.4) meint: „[...] die eine Sache, die das Ganze zusammenhält, die Achse, wenn man so will, um die sich der ganze Sound dreht, ist einfach die absolute Liebe zum Sub-Bass“\*.

Die Bass-Sounds sind oft tiefe, stark verzerrte Sinuswellen oder andere einfache Wellenformen. Mit diesen werden Melodien oder Riffs gebaut. Auch sind ihre Lautstärke und Filterung typischerweise per Hand oder Low Frequency Oscillator (LFO) moduliert. Indem ein Tiefpassfilter auf einem obertonreichen Klang rhythmisch moduliert wird, entsteht schon damals der charakteristische *Wobble*: zum Beispiel in Skreams *Stagger*, Digital Mystikz' *Haunted* oder später Rusko & Caspas *Custard Chucker*.\*\*

---

\*Original: „[...] the one thing that hangs the whole thing together, the axis if you like, around which the whole of this sound revolves is just an absolute love of subbass.“<sup>48</sup>

\*\*Dieser typische Klang ist wiederum eng mit den damals zur Verfügung stehenden Mitteln verknüpft. Besonders Anfang der Nuller-Jahre war es nicht ungewöhnlich, dass Sounds nur mit den Standard-Werkzeugen innerhalb einer DAW synthetisiert wurden. Fortgeschrittenere Sampler und Synthesizer, wie Spectrasonics Trilog<sup>49</sup> oder LinPlugs Albino<sup>50</sup> kamen zum Beispiel erst 2002 und 2003 auf den Markt.

<sup>44</sup>Earp 2006.

<sup>45</sup>McKinnon 2007.

<sup>46</sup>Diederichsen 2014.

<sup>47</sup>Ebd. S.321 ff.

<sup>48</sup>Das-Hassan 2010

Die Rolle der Bass-Sounds wird aber in verschiedenen Teilen der Szene unterschiedlich gedeutet. Sie sind nicht die einzige treibende Kraft des neuen Genres:

„Der Bass ist von grundlegender Bedeutung für das immense, eindringliche Gewicht von Dubstep und für das verwirrende Wobblen einiger Tracks – aber er ist nicht unbedingt das wichtigste Element oder die Richtung, in die sich das Genre entwickelt.“<sup>\*</sup>

So können auch die „zufälligen Materialitäten des Klangs – das Knistern der Oberfläche und das Rauschen der Umgebung“<sup>\*\*</sup> im Vordergrund stehen – ähnlich wie im Dub ist der Raum zwischen den Beats von Interesse und wie dieser gefüllt wird. Die modifizierten Samples, Echos und Effekte sind genau das Gegenteil der Bässe und können genau deshalb zum Hauptaugenmerk werden: „Das ist der Punkt, an dem [...] der Rausch einsetzt, diese sporadischen Anklänge im Dubstep an die große Innovation des Two-Step, die Entdeckung der bewusstseinsverändernden Wirkung von übermäßigen Höhen.“<sup>†</sup>

### Tonmaterial

Laut V. J. Manzo und Will Kuhn beschränkt sich das verwendete Tonhöhenmaterial in frühen Tracks vor allem auf den Grundton, die Quinte über dem Grundton und den um einen Halbton erhöhten Grundton. Falls Dreiklänge verwendet werden, sind diese oft in Moll. Die Harmonik könnte man also unter den äolischen bzw. phrygischen Modus (charakteristisch durch den tief alterierten zweiten Ton) zusammenfassen.<sup>54</sup> In der Realität haben die Produzenten wohl selten tatsächlich an Musiktheorie gedacht, im Vordergrund stehen Klang und Wirkung. Zur Untermalung dieser These passen die folgenden Zitate, das erste von Coki, das zweite von Mala:

---

<sup>\*</sup>Original: „Bass is fundamental to dubstep’s immense, immersive weight and to the disorientating wobble found on some tracks – but it’s not necessarily the most important element or where the genre is heading.“<sup>51</sup>

<sup>\*\*</sup>Original: „a sound’s accidental materialities – surface crackle and ambient hiss“<sup>52</sup>

<sup>†</sup>Original: „That’s where the rush comes in [...], these intermittent echoes in dubstep of two-step’s great innovation, its discovery of the mind-altering properties of excessive treble.“<sup>53</sup>

<sup>49</sup> *About Trilogy* o. D.

<sup>50</sup> *Test: LinPlug Albino 2* 2004

<sup>51</sup> Wilson 2006

<sup>52</sup> Ebd.

<sup>53</sup> Ebd.

<sup>54</sup> Manzo und Kuhn 2015, S.190–200.

„Es gibt vielleicht einen Dub-Track mit einer Tonleiter in Eis, und ich denke mir so: ‚Ich kenne diese Tonleiter nicht, ich bin nur C-Dur gewohnt‘“<sup>\*</sup>

„Als ich Beats gebaut habe, war ich immer auf den schwarzen Tasten unterwegs. Wir haben definitiv alles aufs Minimum reduziert, nur das nackte Gerüst und eine Melodie aus drei Tönen. Wenn du die richtige Frequenz triffst – wenn du in der Lage bist, diese Energie in ihrem wahren Licht zu kanalisieren –, dann ist alles andere nur Beiwerk.“<sup>\*\*</sup>

Dementsprechend sollte die Harmonik anders zusammengefasst werden. Anstatt von erhöhten Grundtönen und Skalen zu sprechen, scheint es schlüssiger zu sein, sich auf die in den Melodien verwendeten relativen Intervalle zu konzentrieren. Diese sind oft ausschließlich kleine Sekunden und Quinten, welche unabhängig von einer Grundtonart frei miteinander kombiniert werden, um Melodien zusammenzusetzen. Besonders typisch scheinen Melodien aus kleinen Sekunden, welche dann um Quinten nach oben oder unten verrückt werden. Dieses Prinzip zeigt sich auch an folgenden Beispielen, welche hierfür nicht herausgepickt wurden, sondern das Genre sehr adäquat repräsentieren:

In Bengas Track *Star Wars* bestehen die Melodien größtenteils aus G und A♭. G wird hier als Grundton wahrgenommen, da es immer am Anfang des Taktes vorkommt. Ein kontrastierendes Bass-Pattern wechselt dann auf E♭ – also zur Quarte unter A♭ oder der sechsten Stufe im phrygischen Modus. Die verschiedenen Formteile des Stückes werden größtenteils über die Variation der verwendeten Effekte differenziert: Laser Zaps, sinusoidale Riser, Echos und Filter. In Skreams *Midnight Request Line* besteht die Melodie aus Arpeggien über Moll-Akkorde. Die Grundtöne der Akkorde wechseln sich in zwei Gruppen ab: C-Moll/H-Moll und F-Moll/E-Moll. Die Grundtöne des immer gleichen Akkord-Schemas bilden also kleine Sekunden, die über Quinten nach unten verschoben werden und damit weder in eine diatonische Skala passen, noch als Modulation bezeichnet werden können. Auch hier wird die Struktur durch kleinste Variationen, Riser-Effekte, Filter und das Ein- und Ausblenden der Elemente zusammengehalten. In Roxy & El-Bs *Cuba* folgen die Melodiennoten immer in der

---

<sup>\*</sup>Original: „There might be a dub track with a scale played in E sharp, and I’m like, ‚I don’t know that scale, I’m just used to C‘“<sup>55</sup>

<sup>\*\*</sup>Original: „When I was building beats, I was always on the black keys. We were definitely stripping it all out, just straight bones and a three-note melody. If you get the right frequency – if you’re able to channel that energy in its true light – then everything else is filler.“<sup>56</sup>

<sup>55</sup>Martin 2015

<sup>56</sup>Ebd.

gleichen Reihenfolge aufeinander, welche auch über Sekund- und Quintverhältnisse gebaut ist: f - c - f $\sharp$  - c $\sharp$  - g. Auch das korrespondiert mit keiner diatonischen Skala, aber die Intervallverhältnisse sorgen für den typischen *Dubstep-Klang*. Als letztes Beispiel soll DJ Hatchas *Dub Express* dienen. Hier bestehen sowohl Bassline als auch Melodie ausschließlich aus G $\sharp$  und A. Dieser Track fällt vor allem durch die rhythmische Variation und Synkopiertheit auf, als durch klangliche Variation.

### 2.2.4 Piratensender und das Internet

Die wachsende Popularität verschiedener Untergrundmusikstile war eng mit sogenannten Piratensendern verbunden. Das sind illegalen Radiostationen, die es schon seit den 1960ern gibt. Technisch sind sie relativ leicht umzusetzen. Dubstep und Piratensender sind durch eine ähnliche Mentalität verbunden – die des Do-It-Yourself, des Anti-Autoritären mit einem rohen Charme. Über Piratensender konnten all die Menschen erreicht werden, die nicht in die Clubs kommen konnten. Entweder weil diese voll oder noch unbekannt waren, oder die jeweiligen Hörer minderjährig.<sup>57</sup>

Mit der Zeit spielte auch das Internet eine viel wichtigere Rolle. Anfangs wurden Rezensionen und Geheimtipps vor allem über Blogs\* geteilt. Durch Online Streams einiger Radiosender konnte sogar internationales Publikum erreicht werden, zum Beispiel über Rinse FM.<sup>60</sup> Mitte der 2000er Jahre konnte man online so gut wie alles hören, was man wollte.<sup>61</sup> Das lag auch daran, dass immer mehr Produzenten auf das Pressen von Schallplatten verzichteten, da es sich oft gar nicht lohnte. Tracks konnten auf persönlichen Computern immer schneller produziert und angepasst werden. Neue Musik wurde zunächst über CDs (das Pressen einer Platte kostete etwa das 100-Fache einer CD) und später im Internet im MP3 Format geteilt. So sank einerseits die Hürde, neue Tracks zu veröffentlichen, und andererseits konnten DJs sie direkt herunterladen. Bislang unbekannte Produzenten konnten genau so über Nacht

---

\*Ein sehr wichtiger und immer noch online verfügbarer Blog war und ist der von Blackdown, bzw. Martin Clark.<sup>58</sup> Clark ist einer der wichtigen Vertreter der Szene und taucht als Zeitzeuge in vielen Interviews und Artikeln zum Thema Dubstep auf. Außerdem hat er als Musikjournalist unter anderem für Pitchfork geschrieben.<sup>59</sup>

<sup>57</sup>Flatley 2012.

<sup>58</sup>Clark o. D.

<sup>59</sup>Clark 2008

<sup>60</sup>Wilson 2006.

<sup>61</sup>Flatley 2012.

entdeckt werden wie jedermann das neue Genre über Nacht entdecken konnte:<sup>62,63</sup>

„Das Ausbreitungsmuster erinnert an einen Computervirus, nur dass Dubstep etwas ist, das man tatsächlich auf seinem Rechner haben wollen würde.“<sup>\*</sup>

Das nächste wichtige Ereignis für die Verbreitung von Dubstep war eine Ausgabe der Show *Breezblock* im BBC 1. Im Januar 2006 versammelte die Gastgeberin Mary Anne Hobbs die „Gründerväter der Szene“, <sup>\*\*</sup> um live ein zweistündiges Dubstep-Set zu mischen. Die Show erreichte geschätzt 6 Millionen Menschen weltweit und machte Dubstep somit schlagartig berühmt. Immer mehr Menschen kamen zu Dubstep-Shows. Dubstep war keine Nische mehr und verbreitete sich auch auf internationaler Ebene schnell.<sup>65,66,67</sup>

Zwar birgt Dubstep für viele, die von Anfang an in der Szene aktiv waren, wichtige kontextuelle Bedeutungen, die fest mit Großbritannien in den Nullerjahren verbunden waren. Trotzdem war es für Außenstehende möglich, die Musik auch aus ihrer Umgebung zu entfernen.<sup>68</sup> Wird Dubstep rein oberflächlich betrachtet, ist es sehr viel besser geeignet, um sich im Ausland zu verbreiten, als andere Genres. So ist die MC-Kultur, und damit lokale Ereignisse und Charakter fest mit der DNA von Grime verbunden. Das spiegelt sich in den Texten und Akzenten der MCs wider. Dubstep wird dagegen vorrangig als Instrumentalmusik wahrgenommen und kann daher viel leichter als *post-geografischer* Sound aufgefasst werden. Besonders, da Dubstep (wie in Abschnitt 2.2.2 beschrieben) eigentlich jede Großstadt verkörpern könnte.<sup>69</sup>

---

<sup>\*</sup>Original: „The dispersal pattern mimics a computer virus, except dubstep is something you’d actually want on your machine.“<sup>64</sup>

<sup>\*\*</sup>zu Gast waren Mala, Skream, Kode 9 und Space Ape, Vex’d, Hatcha and Crazy D, Loefah und Sgt. Pokes und Distance.

<sup>62</sup>Martin 2015.

<sup>63</sup>McKinnon 2007.

<sup>64</sup>Ebd.

<sup>65</sup>Earp 2006.

<sup>66</sup>Flatley 2012.

<sup>67</sup>McKinnon 2007.

<sup>68</sup>Timbah.On.Toast 2021.

<sup>69</sup>Reynolds 2012.

## 2.3 Diversifizierung und Wandel

### 2.3.1 Subgenres: *Dark to Hard*

Die Diversifizierung der Subgenres wurde durch die Ankunft im Mainstream beschleunigt. Schon in der Mitte der Nullerjahre war das Genre nicht besonders eng definiert, die wenigen charakteristischen Eigenschaften sollten sich aber in den nächsten Jahren noch weiter auseinanderbewegen. Besonders im Zeitraum 2008 bis 2011 fand eine starke Verschiebung dessen statt, wofür Dubstep stand. Diese Entwicklung ging nicht von einzelnen Personen oder Ereignissen aus, kann aber natürlich an spezifischen Meilensteinen festgemacht werden. Zunächst befand sich die Szene in einer Art amorphen Zustand, in welchem sich vorher geltende Merkmale des Genres aufzulösen begannen. Es herrschten unterschiedliche Vorstellungen, in welche Richtung sich das Genre bewegen sollte.<sup>70</sup> Ein paar dieser Vorstellungen bzw. Stilrichtungen werden im Folgenden gesammelt:

**Vokalistenzentriert:** Dubstep hatte für einige Vertreter schon immer mit Stimme und Gesang zu tun. Teilweise durch MCs, die über Tracks rappten oder durch Vocal-Samples aus anderen Tracks, die verarbeitet wurden. Ende der Nullerjahre bemühten sich immer mehr Produzenten, Dubstep nicht mehr ausschließlich als instrumentale Musik zu betrachten. Durch die Zusammenarbeit mit Sängern und Sängerinnen, deren Gesangsart zum nebeligen, ätherischen Gefühl von Dubstep passte, schafften sie so eine Art Mischung aus Dubstep und Indie-Pop. Beispiele für diese Entwicklung sind *Von D ft Phephe – Show Me* und *Phaeleh – Fallen Light*.<sup>71</sup>

**Purple Music / Purple Sound:** Während sich Melodien im Dubstep eher auf minimalistische, hypnotische, schwermütige Loops und Mantras beschränkten, strebten einige Produzenten einen frischeren, farbenfrohen und energetischen Klang an. Besonders die Gruppe bestehend aus Joker, Gemmy und Guido war bedeutsam für die Entwicklung eines Stils, den man bald Purple Sound nennen würde. Dieser Titel stammt wohl von einem synästhetischen Eindruck, wird aber auch auf die Mischung von Rot und Blau – analog zur Mischung aus R&B, Grime und ein bisschen Dubstep – bezogen. Die Beats waren geprägt von Einflüssen aus frühem Hip-Hop und G-Funk, voller Groove und weniger zurückgelehnt. Melodieelemente können als naiv, ausgelassen und erfrischend beschrieben werden, gespielt auf herausstechenden, scharfen Synth-Leads. Dass Akkorde gespielt werden, ist keine Seltenheit.

---

<sup>70</sup>Timbah.On.Toast 2021.

<sup>71</sup>Ebd.

Die Verwendung von analogen (Vintage-)Synthesizern war ein wichtiger Aspekt für die Entstehung der meisten Tracks. Eingestreut sind Referenzen und Samples aus Videospielen, in einigen Sounds gibt es auch Anlehnungen an klassische 8-bit Sounds. Eine aus dem Dubstep entlehnte, obertonreiche Bassline bleibt für viele Tracks essentiell. Die Musikrichtung wird auch als kommerziell sensibel und insgesamt jung und bunt beschrieben. Das *Punch Drunk Record label* war bedeutsam für die Purple Music, wichtige Tracks sind unter anderem *Joker – Gully Brook Lane*, *Gemmy – Johnny 5*, *Guido – Mad Sax* und später *2000f & J Kamata – You Don't Know What Love Is*. Im Purple Sound gibt es auch musikalische Verbindungen zu *Wonky*.<sup>72,73</sup>

**Wonky:** Im Sommer 2008 schreibt Martin Clark in seiner Pitchfork Kolumne von einem Thema (explizit nicht einem Genre), das in vielen existierenden Stilen aufkommt: Instabile, seltsam schiefe Synths. Er nennt diese Tendenz *Wonky*.<sup>74</sup> Das ist als Beschreibung einer Eigenschaft zu verstehen, die Genre-übergreifend funktioniert und sich in Dubstep, post-Dilla Hip-Hop, Crunk, Grime, Rave, Electro, und IDM wiederfinden lässt. Ein benennungsbedürftiges Genre als solches hat es vorher nicht gegeben. Doch Clarks Benennung fungiert als Quasi-Genre und stellt dadurch Beziehungen zwischen Stilen her, die es in der Form vorher nicht gab. Das wiederum beeinflusste die Entwicklung dieser Stile.<sup>75</sup> Adam Harper vergleicht den Vorgang der *Wonkifikation* mit zerfließenden Prozessen in der Avant-Garde in der Musik und den bildenden Künsten im 20. Jahrhundert. Das sei insbesondere interessant, weil diese Musik eben im Club gehört werde, nicht mit einem Glas Wein auf der Couch. Der von Clark geprägte Begriff *Wonky* scheint diesem Aspekt entgegenzustehen und legt eine ironische Perspektive näher, besonders, da das Wort auch mit Ketamin verbunden wird. Der despektierliche Charakter stößt einigen bitter auf: „Was Picasso ‚wonky‘? Is fusion jazz ‚wonky‘?“ Dabei sei die Antwort auf diese Fragen laut Harper gar nicht unbedingt ein *Nein*.<sup>76</sup>

Mittlerweile steht Wonky vor allem für elektronische, aus Dubstep und Hip-Hop entstandene Musik. Gute Beispiele dafür sind die Tracks aus Zombys *Zomby EP*. Adam Harper schreibt:

---

<sup>72</sup>Jones 2012.

<sup>73</sup>Jama 2009.

<sup>74</sup>Clark 2008.

<sup>75</sup>Williams 2009.

<sup>76</sup>Harper 2009.

„Wie bei jeder Bezeichnung für eine Gesamtheit verwandter musikalischer Werke wird die stilistische Kohärenz von ‚Wonky‘ in Frage gestellt, je genauer man sie betrachtet. Wie eine psychische Störung scheint ‚wonky‘ diagnostiziert zu werden, wenn eine bestimmte Anzahl der folgenden Kriterien erfüllt wird: Synthesizer mit einfachen Klangfarben im mittleren Frequenzspektrum, Pitch-Bending und gleitende Synthesizer, Verwandtschaft mit Nuum-Genres und/oder Hip-Hop, unquantisierte oder metrisch ungewöhnliche Beats oder Tonhöhen, 8-Bit-Sounds, arpeggierte Texturen und Assoziationen mit bestimmten Namen, Clubnächten und Labels.“<sup>\*</sup>

Weitere Beispiele für Wonky-Tracks sind *Rustie – Jagz the Smack*, *Flying Lotus – Tea Leaf Dancers* und *Starkey – Gutter Music*. Adam Harpers äußerst detaillierte Analyse der musikalischen Eigenschaften von *Wonky* in seinem Blog ist äußerst empfehlenswert.<sup>78</sup>

**Dekonstruierte Clubmusik:** Jack Dunning, auch bekannt unter seinem Alias *Untold*, ist einer von vielen Produzenten, die die existierenden Kategorien der Clubmusik vermischen, auflösen und mit ihnen spielen. Die Einflüsse von Dubstep auf Untolds Musik können besonders gut in seinen EPs in den Jahren 2008 und 2009 nachvollzogen werden, die entweder auf seinem eigenen Label *Hemlock Recordings* oder bei *Hessle Audio* erschienen sind. Zum Beispiel *I Can’t Stop This Feeling* oder *Yukon*. Diese Songs vermischen perkussive Stile und kombinieren sie mit Basslines, die ihre Wurzel klar im Dubstep haben.

Auf den genannten Labels finden sich auch die Songs ähnlich gesinnter Künstler, die Dubstep nicht nur als minimale, dystopische Musik auffassen wollen, sondern einfach ihren Spaß damit haben. Das merkt man in James Blakes *Air & Lack Thereof*<sup>\*\*</sup> und Mount Kimbies Remix von *Beacon*.<sup>79</sup> Auch die folgenden Zitate von Jack Dunning reflektieren diese Geisteshaltung:

---

<sup>\*</sup>Original: „As with any nominal term for a body of related musical works, the closer you look at ‚wonky‘, the more its stylistic coherency is challenged. Like a mental health disorder, ‚wonky‘ seems to be diagnosed when a certain number of the following criteria can be fulfilled: mid-range synths with simple timbres, pitch-bending and gliding synths, relationship to nuum genres and/or hip hop, unquantised or metrically unusual beats or pitches, 8-bit sounds, arpeggiated textures and association with certain names, club nights and labels.“<sup>77</sup>

<sup>\*\*</sup>Verglichen mit früheren, konventionelleren Dubstep Tracks von Blake wie *Tax the happy* und *Limelight* werden Gemeinsamkeiten und Kontraste deutlich.

<sup>77</sup>Harper 2009

<sup>78</sup>Ebd.

<sup>79</sup>Powell 2009.

„Dubstep ist schmackhafter und leichter zu vermarkten, wenn er einer akzeptierten Vorlage folgt, aber darum ging es nie. Es ging darum, einen neuen Sound zu kreieren oder auch nur alte Sounds in einen neuen Kontext zu stellen.“<sup>\*</sup>

„Ich liebe das Durcheinander, das im Moment herrscht. Keiner kann mit den verschiedenen Namen für Mikrogenres mithalten, mit denen um sich geworfen wird. Eine Kategorisierung ist gut für den Kontext. Es macht Sinn, dass all diese neuen musikalischen Richtungen aus dem Dubstep entstanden sind. Ich glaube, dass viele Produzenten Dubstep gemacht haben, weil es keine Formel gab, und jetzt gibt es wohl eine Formel für die Mainstream-Sachen.“<sup>\*\*</sup>

„Ich hoffe, dass Dubstep auch weiterhin schwer einzuordnen bleibt, sich über sein Manifest hinwegsetzt, mit dummen Namen beschimpft wird, in andere Szenen eindringt und dort für Unruhe sorgt, durchbrennt und viele Kinder bekommt.“<sup>†</sup>

**Dubstep Tearout Music:** *Caspa & Rusko – FabricLive.37* gilt als ein bezeichnender Mix, der maßgeblich für die Entwicklung und Abgrenzung eines Subgenres verantwortlich ist, das zunächst *Dubstep Tearout Music* genannt wurde. Caspa, Rusko und Coki sind Pioniere dieses Stils, der von harten, modulierten Wobble-Bässen und aggressiven Synth-Sounds geprägt ist. Diese Musik ist nicht mehr introvertiert, sondern extrovertierte Party-Musik. Anstatt im Bass zu schwimmen steht hier ein unruhiges, chaotisches Hörerlebnis im Vordergrund. Durch kräftige Drums und die schnellen, belebten Synths im mittleren Frequenzbereich bleibt kaum Platz für andere Elemente. Grooves stehen nicht im Vordergrund. Martin Clark schreibt:

---

<sup>\*</sup>Original: „Dubstep is more palatable and easier to market if it follows an accepted template, but that was never what it was about. It was about building a new sound, or even just putting old sounds in a new context.“<sup>80</sup>

<sup>\*\*</sup>Original: „I love the mess that’s going on at the moment, no-one can keep up with the different names for micro-genres that are being thrown about. Categorisation is good for context, it makes sense that all these new musical directions have come from dubstep. I think a lot of producers found themselves making dubstep because of its lack of formula, and arguably there’s now a formula for making the mainstream stuff.“<sup>81</sup>

<sup>†</sup>Original: „I hope dubstep continues to be hard to pin down, disobeys its manifesto, gets called stupid names, gatecrashes other scenes and spikes the punch, elopes and has lots of children.“<sup>82</sup>

<sup>80</sup>shields 2009

<sup>81</sup>Yin-Wong 2009

<sup>82</sup>shields 2009

„Das Ergebnis ist so kalt und fremdartig, dass es sich von den üblichen düsteren Dubstep-Beats abhebt und in der Art und Weise, wie es seine Elemente ausbalanciert, eine ziemlich originelle Produktion darstellt. Aber man muss sich die Frage stellen, ob Dubstep aus ästhetischer Sicht wirklich so hart, dunkel und kalt sein muss.“<sup>\*</sup>

Besonders berühmte Beispiele für die Anfänge von Tearout sind *Jakes – 3kout*, *Coki – Spongebob* und *Rusko – Cockney Thug*. Neue Hörer waren am meisten an der *Dubstep Tearout Music* interessiert. Dieser Stil erfreute sich mit Abstand am schnellsten wachsender Beliebtheit. Der Wow-Faktor, den diese Musik besaß, sorgte in DJ-Sets verlässlich für Ekstase auf der Tanzfläche. Außerdem konnte man die Bass-Sounds auf so gut wie jedem Lautsprecher anhören, da man für die Klänge, die sich vor allem im mittleren Frequenzbereich befanden, keine Subwoofer benötigte.<sup>\*\*</sup>,<sup>85</sup>

Vorerst waren Tearout-Tracks nur ein kleiner Bestandteil von Dubstep Sets. Durch verschiedene Faktoren favorisierten aber auch die DJs diesen Musikstil zunehmend. Zum einen waren große, ekstatische Reaktionen des Publikums oft genau das, was man hervorrufen wollte. Aber auch äußere Faktoren spielten eine Rolle, zum Beispiel das ab 2007 in England geltende Rauchverbot in Clubs.<sup>86</sup> Bis zu diesem Zeitpunkt wurde in Clubs viel geraucht, insbesondere Marihuana. Typischerweise führt das zu einer entspannten Stimmung, sowohl bei den einzelnen Konsumenten als auch im gesamten Club. Nun musste man aber rausgehen, um rauchen zu können. Das so entstehende rege Ein- und Ausgehen war ein Störfaktor in der Clubatmosphäre und die Menge verlor zunehmend den Fokus für ganze Sets. Schnelle Tracks mit krasser Wirkung sorgten für eine unmittelbare Reaktion und diese schien notwendig. Auch führte das Rauchverbot zu einer immer größeren Beliebtheit härterer Drogen, wie Kokain, MDMA oder LSD. Unter Einfluss dieser Drogen ist man meist weniger empfänglich für ein wohliges Gefühl der Leere, im Gegenteil. Die Stimmung in Clubs änderte sich folglich rasch.<sup>87</sup>

---

<sup>\*</sup>Original: „The result, so cold and alien, does differentiate itself from other run-of-the-mill dark dubstep beats, making it quite an original production in how it balances its elements. But the question needs to be asked, aesthetically, does dubstep really need to get that hard, dark and cold?“<sup>83</sup>

<sup>\*\*</sup>Das ist auch einer der Gründe, warum hohe, verzerrte Klänge die bevorzugte Wahl im Grime waren: Selbst die Produzenten hatten meistens keine guten Lautsprecher und hätten Sub-Bass nicht mischen, bzw. überhaupt hören können.<sup>84</sup>

<sup>83</sup>Clark 2007

<sup>84</sup>Timbah.On.Toast 2021

<sup>85</sup>Ebd.

<sup>86</sup>Ebd.

<sup>87</sup>Martin 2015.

Die Entwicklung hin zu immer härterer Musik beschleunigte sich selbst stetig. Denn um aufzufallen, mussten neue Tracks noch härter sein, es startete eine Art „harder-than-thou contest“.<sup>88</sup> Der Groove fing langsam aber sicher an, aus der Musik zu verschwinden. Zunächst lehnten auch die frühen Mitglieder der Dubstepszene die Tearout Tracks nicht ab. Aber diese energetische Musik nicht mehr als Akzent im Set, sondern ohne Unterbrechung zu hören, ist keine gute Repräsentation des ursprünglichen Dubsteps. Dass dieses Subgenre alsbald für Dubstep als Ganzes stehen sollte, führte zu Unbehagen.<sup>89</sup>

### 2.3.2 Brostep

Während das Publikum in den Anfängen von Dubstep überwiegend aus verschiedenen Untergrund-Communities und Kreativen bestand, die die Musik vor allem in sich gekehrt erleben wollten, dominierte bis 2010 eine ganz neue Anhängerschaft. Partylaune stand im Vordergrund und der Mainstream-Club-Kommerzialismus, vor dem Dubstep ursprünglich geflohen war, hatte die Szene vollständig eingeholt. Besonders in Amerika verschob sich der Kern des Genres und Fans wollten es „so hart wie möglich“.<sup>\*,91</sup>

Diese Fans handelten sich die Bezeichnung als *Bros* ein – und ihre Musik wurde zu Brostep. Diese Bezeichnung dient vor allem als Pejorativ, hat also keine tatsächlich musikbezogene Bedeutung.<sup>92</sup> Sie wird aber der Abneigung der alten Fans gegenüber den neuen gerecht:

„Du weißt schon, Bro – also doof. Oder dumm.“<sup>\*\*</sup>

„[Es ist] eine abfällige Bezeichnung für eine Art von Dubstep-beeinflusster Musik [...], die vor allem von lüsternen, muskelbepackten Pissköpfen im Universitätsalter gehört wird.“<sup>†</sup>

---

\*Original: „[...] they just want is as hard as you can. They’re like ,Rusko, I want you to melt my face off tonight“<sup>90</sup>

\*\*Original: „You know, bro – as in, thick. Or stupid.“<sup>93</sup>

†Original: „[It’s a] derogatory name for a type of dubstep-influenced music [...] that is listened to predominantly by lairy, musclebound university-age pissheads.“<sup>94</sup>

<sup>88</sup>Clark 2007.

<sup>89</sup>Martin 2015.

<sup>90</sup>Timbah.On.Toast 2021

<sup>91</sup>Ebd.

<sup>92</sup>Flatley 2012.

<sup>93</sup>Ebd.

<sup>94</sup>Martin 2015

Im Vergleich zur ursprünglichen Fangemeinde waren die *Bros* allerdings bald völlig in der Überzahl und Brostep stellte in den Köpfen der meisten die Definition dessen dar, was man unter Dubstep versteht.<sup>95</sup> Und das, obwohl diese Musik gegen die meisten Kernprinzipien des ursprünglichen Dubsteps verstieß. Joe Nice fasst diese für sich unter „Bass, pace, and space“ zusammen. In Brostep mussten Bass und Raum (Space) den neuen harschen, abrasiven und überwältigenden Klängen weichen und die Beats (Pace) sturen Drum-Patterns.<sup>96</sup>

Dass Dubstep/Brostep sich so viral verbreitet hat, wird oft damit erklärt, dass es einer der einzigen wirklich neuen Klänge in der modernen Musiklandschaft ist. „Oder vielleicht hängt es auch mit dem jüngsten Anstieg der MDMA-Verkäufe zusammen, [man] weiß es nicht.“<sup>\*,98</sup>

Laura Bradley nutzt rhetorische Analysewerkzeuge, um den Wandel vom UK Dubstep zu Brostep nachzuvollziehen. Während Dubstep zunächst vor allem ein älteres britisches Publikum erreicht, das mit der Entwicklung der Szene vertraut ist, richten sich Brostep und andere moderne Trends vor allem an ein weltweites, jüngerer und ekstatisches Publikum. Der ursprünglich meditative Charakter der Dubstep-Szene kehrt sich um zu einer Musik, die als Ventil dient. Das Genre dreht sich weiterhin um Unsicherheit und Isolation in der modernen Welt. Die Lösungsansätze stehen allerdings im Kontrast: emotionale Kontemplation einerseits, Gewalt und Hingabe zur Euphorie andererseits. Diese Veränderungen beim Publikum und in der Rezeption sind eng mit den Veränderungen auf klanglicher Ebene verknüpft.<sup>99</sup>

### 2.3.3 Musikalische Unterschiede zwischen Tearout und Brostep

Tearout Dubstep Music wurde in der ursprünglichen Dubstep Szene zwar nicht per se abgelehnt, Brostep war allerdings völlig verachtet. Das lag nicht nur an der neuen Fangemeinde und den zunehmend kommerziellen Absichten. Das auffälligste Merkmal – die aggressiven Synth-Sounds – teilen sich aber beide Genres. Das Sounddesign der disruptiven Basslines ist in beiden Stilen vergleichbar und keine neue Erfindung des Brostep. Mit der Zeit kristallisieren sich aber auf das neue Publikum angepasste musikalische Unterschiede heraus.

---

\*Original: „Or maybe it’s linked to the recent rise in MDMA sales, I don’t know.“<sup>97</sup>

<sup>95</sup>Flatley 2012.

<sup>96</sup>Ebd.

<sup>97</sup>Moor o. D.

<sup>98</sup>Ebd.

<sup>99</sup>Bradley 2013, S.51–52.

Half-Time Beats sind im Dubstep schon lange etabliert und haben sich, genau so wie das Sounddesign der Basslines, über Jahre hinweg weiter entwickelt (siehe Abschnitt 2.2.1). In Tearout-Tracks überwiegt diese Art von Beat, das lässt sich am *FabricLive.37* Mix gut nachvollziehen. Obwohl sich die Snare auf den dritten Schlag im Takt konzentriert, ist die Kick aber noch ziemlich frei. Zusätzliche Percussion und ein Groove verlieren schon im Tearout an Bedeutung, doch Brostep-Tracks reduzieren diese Formel noch weiter. Teilweise bleiben nur noch eine Kick auf dem ersten Schlag und die Snare auf dem dritten übrig, dazu schnelle, variierte Hi-Hats, die aber im Hintergrund bleiben. Das wird in *Skrillex – Scary Monsters And Nice Sprites* oder auch *Flux Pavilion – Bass Cannon* deutlich. Und obwohl auch schon Tearout Produzenten mit Tempo experimentiert haben, ist es vor allem im Brostep nicht untypisch, auch Tracks außerhalb der für Dubstep typischen Tempi zu finden (siehe *Knife Party – Bonfire* oder *Skrillex – My Name Is Skrillex*). An diesen Beispielen lässt sich auch gut nachvollziehen, dass die Drum-Samples immer kraftvoller werden, ähnlich wie in anderen elektronischen Musikstilen zu dieser Zeit.\*

Besonders bei Tracks von Skrillex ist der Einfluss aus dem Heavy Metal, insbesondere auf die Drum Sounds, deutlich hörbar. Die wuchtigen und starren Drums sind oft das Einzige, das einen Track zusammenhält, da sich in den Synth-Sounds und Bässen kein Groove einstellen darf und zu viele Wiederholungen vermieden werden. Dadurch kann zu dieser Musik auch kaum noch getanzt werden, stattdessen bieten sich Headbanging und Moshpits an. Diese Verrohung ist der wichtigste Unterschied zu den Tearout-Tracks, die noch mit dem ursprünglichen Dubstep verwandt sind. Dort können Basslines zwar genauso verrückt sein, sie werden dann aber über lange Strecken wiederholt, um dem Publikum eine Chance zur Annäherung zu geben. Man soll sich trotzdem in der Musik fallen lassen können, weshalb die *Bass-Drops* oft vorweggenommen werden, zum Beispiel indem einzelne Elemente schon früher auftauchen und erst später zusammengebaut werden.<sup>100</sup> Dass Ruskos *Cockney Thug* für die *Bro-ifikation* von Dubstep mitverantwortlich gemacht wird, hängt weniger von den Klängen selbst ab, als davon, dass der Track so abrupt und quasi ohne Einleitung beginnt. Brostep scheint sich die verrücktesten Elemente des Tearout Dubstep angeeignet zu haben – nämlich die krassen Basslines – um dann den Rest so stumpf wie möglich zu gestalten.<sup>101</sup>

---

\*Ein Beispiel für ähnlich heftige Drums außerhalb von Dubstep ist *Boys Noize – Gax*.

<sup>100</sup>Timbah.On.Toast 2021, Min. 34:30.

<sup>101</sup>Flatley 2012.

„Sein [Skrillex'] Stil tendiert dazu, jegliche Subtilität zugunsten massiver Bass-Drops aus dem Fenster zu werfen, gelegentlich ergänzt durch ein Sample, das Eltern in Schrecken versetzt, um ziemlich großartige Partymusik zu machen.“<sup>\*</sup>

Das Genre konzentriert sich immer mehr auf maximale Wucht beim Einsetzen des Drops, der sich zu einem Analog eines Refrains entwickelt. Die Tracks freunden sich so auch immer mehr mit klassischen Songstrukturen an (siehe Abschnitt 3.6). Die schiere Extrovertiertheit des neuen Genres wird auf dem Weg zum Drop auch durch übertriebene Samples, Ausrufe, nahezu lächerliche Pre-Drop-Vocals klar: *Scary Monsters And Nice Sprites* ist auch hier wieder ein gutes Beispiel, genauso *Excision & Downlink – Existence VIP*.<sup>103,104</sup>

Während sich die harmonische Welt des Tearout noch mit frühem Dubstep in Verbindung setzen lässt, tendiert Brostep oft zu einer konventionelleren Harmonik. Die Diversifizierung in den Stilen einzelner Produzenten ist hier allerdings besonders spürbar. Einerseits bleibt die harmonische Gestaltung eines Songs (oder zumindest eines Drops) relativ unwichtig, denn im Fokus steht das Sounddesign, also die Klangfarbe und wie sie sich verändert. Andererseits schwappen auch immer mehr melodische Elemente in die Produktionen, was Parallelen zur Purple Music erkennen lässt.<sup>\*\*</sup> Der Tonvorrat der Basslines selbst bleibt oft stark begrenzt, unabhängig von anderen, viel virtuoserer Teilen des Songs. Weiterhin scheinen Grundton, Quinte und chromatische Umspielungen derer die Norm zu sein. Auffällig ist aber das zunehmende Auftreten von Glissandi. Diese ergeben sich sicherlich auch aus neuen Möglichkeiten in der digitalen Klangerzeugung<sup>†</sup> und stellen ein simples Mittel dar, mit welchem Basslines variiert werden können, ohne den Tonvorrat maßgeblich zu beeinflussen. Das zeigt sich exemplarisch an den in Abschnitt 3.6 analysierten Tracks.

---

<sup>\*</sup>Original: „His style tends to throw subtlety out of the window in favour of massive bass drops, with the occasional parent-scaring sample thrown in to make some pretty great party music.“<sup>102</sup>

<sup>\*\*</sup>Das macht viele Brostep Songs auch auf dem Klavier spiel- und dann erkennbar. Eine Youtuberin erreichte auf dem Kanal *TheUnsungHeroine* mehrere Millionen Views, unter anderem mit Covern von Skrillex Songs. Bei früheren Tearout oder Dubstep-Tracks wären Klavier-Cover wohl ziemlich träge.

<sup>†</sup>Besonders berüchtigt sind die 2006 erschienenen digitalen Wavetable- und FM-Synthesizer Massive und FM8 von Native Instruments.<sup>105</sup> Diese und ähnliche Software Instrumente ermöglichen neue, komplexe, mehrstimmige und automatisierte Klangsynthese und bieten entsprechende Presets zum Einstieg an. Ähnlich wie es vorher bei Hardware-Synths der Fall war, haben diese Programme und Preset die klangliche Landschaft ihrer Zeit stark geprägt.<sup>106</sup>

<sup>102</sup>Moor o. D.

<sup>103</sup>Flatley 2012.

<sup>104</sup>Timbah.On.Toast 2021.

<sup>105</sup>Native Instruments releases Massive, Absynth 4, Battery 3, FM8 and Komplete 4 2006

<sup>106</sup>Flatley 2012

### 2.3.4 Skrillex und die Verwertung in der Popkultur

Der wahrscheinlich wichtigste Pionier von Brostep ist Sonny Moore, besser bekannt als Skrillex. Als Jugendlicher sang er als Frontmann einer Screamo-Band, begann aber auch selbstständig Musik zu produzieren. Zunächst schreibt er Hardcore/Punk Songs, doch bald versucht er sich auch an Dubstep und anderer elektronischer Tanzmusik – Musik die naheliegt, wenn man in dieser Zeit nur mit einem Laptop Musik machen wollte. Außerdem ist er sehr an der Dubstep-Szene interessiert, seit es das Genre nach Amerika geschafft hat. Das erste Mal vor großem Publikum steht er, als ihn der DJ 12th Planet zu seinen Live-Shows einlädt, um dort über den gemeinsam produzierten Track *Father Said* zu singen. Ab 2010 wird Skrillex mit seiner Musik zum Phänomen. Sein 2010 erschienenes Album *Scary Monsters And Nice Sprites* gewinnt 2012 drei Grammys: für Best Remixed Recording, Best Dance Recording und Best Dance/Electronica Album.<sup>107</sup> Bei der Preisverleihung sagt er zum Publikum: „Es gibt wohl keine Formeln oder Formate mehr. Wir können machen, was immer wir wollen.“<sup>\*</sup>

Skrillex wird zur Galionsfigur von kommerziellem Dubstep, und Dubstep wird in Amerika zum coolsten Genre der Zeit.<sup>109</sup> „Skrillex einfach nur als DJ und Produzenten zu bezeichnen, verfehlt den Kern. Er ist ein Spiegelbild der Jugend und der Remix-Kultur, in der wir leben.“<sup>\*\*</sup> Aus Sicht der UK Dubstep Szene manifestiert er genau das, was einige schon lange befürchtet hatten: „[Dubstep] war zu einem Monument des Exhibitionismus geworden. Es hielt der Welt, in der wir lebten, keinen Spiegel mehr vor. Stattdessen wandte es sich trotzig ab und bevorzugte bedeutungslose Absurdität.“<sup>†</sup> In der Geschichte des Dubstep markiert Skrillex mit seiner Musik einen entscheidenden Wendepunkt.<sup>112</sup>

In den Jahren nach 2010 war Dubstep (oder das, was die Welt darunter verstand) überall vertreten. Jeder konnte mit dem Begriff etwas anfangen und Dubstep-Wobble-Sounds wurden in jeder Menge neuer Popproduktionen verwendet, scheinbar mit dem Ziel, möglichst

---

<sup>\*</sup>Original: „I guess there’s no formula or format any more. We can do whatever we want.“<sup>108</sup>

<sup>\*\*</sup>Original: „To call Skrillex just a DJ and producer is to miss the point. He’s a reflection of youth and the remix culture we live in.“<sup>110</sup>

<sup>†</sup>Original: „[Dubstep] had become a monument in exhibitionism. it no longer held up a mirror to the world we lived in. it defiantly turned away in favour of meaningless absurdity“<sup>111</sup>

<sup>107</sup>Flatley 2012.

<sup>108</sup>Ebd.

<sup>109</sup>Moor o. D.

<sup>110</sup>Flatley 2012

<sup>111</sup>Timbah.On.Toast 2021

<sup>112</sup>Ebd.

modern und relevant zu wirken.\* Das funktioniert mal besser, mal schlechter.<sup>113</sup> Dubsteps Ankunft in der Popmusik wird in Songs wie Britney Spears' *Hold it against me*<sup>\*\*</sup> oder Enter Shikaris *Tribalism* deutlich. Das Album *The Path of Totality* der Metal-Band Korn wurde von einigen großen Namen der Szene mitproduziert, unter anderem Skrillex, Noisia, Excision, Datsik und 12th Planet. Dort ersetzen kreischende Synth-Sounds die Gitarren.<sup>†,114</sup>

Ein Youtube-Kanal und Label ist für die Verbreitung von Dubstep während der Hochzeit bis heute essenziell: UKF Dubstep. UKF wurde 2009 als Piratensender auf Youtube gegründet, um Musik unter Freunden auszutauschen. Bald darauf legitimierte der Kanal seine Arbeit und erreichte innerhalb von drei Jahren 2 Millionen Follower auf den separaten Kanälen UKF Dubstep, Drum & Bass, Music and Mixes. Der Kanal musste dafür nie Werbung schalten, das junge und internationale Publikum wuchs von selbst. UKF veröffentlichte ständig neue Tracks, die von bekannten oder neuen Produzenten zugesandt und dann ausgewählt worden waren. So wurden immer neue Hörer erreicht und Produzenten innerhalb der Szene gefördert.<sup>115</sup> UKF Dubstep war auch für mich ein wichtiger Berührungspunkt mit Dubstep und für viele Gleichgesinnte ein Weg, um zuverlässig neue Musik zu finden.

Abschließend und in Bezug auf die erste Forschungsfrage lässt sich zusammenfassen, dass Dubstep Anfang der 2000er Jahre als Antithese zu oberflächlicher Partymusik entsteht, Kerngedanken aus dem Dub übernimmt und durch spärliche Beats und Sub-Bass gekennzeichnet ist. Mit zunehmender Popularität und Veränderungen in Rezeption und Publikum entwickeln sich zunächst verspieltere, dann verstärkt härtere Tendenzen, welche den ursprünglichen Dubstep überschatten und das Genre weltberühmt machen. Strukturelle Unterschiede zwischen Dub- und Brostep, sowie die Frage nach *Flow* in Basslines werden im nächsten Kapitel anhand ausgewählter Tracks näher betrachtet.

---

\*Ein weiteres, interessantes Symptom für die Beliebtheit von Dubstep unter Jugendlichen war die zunehmende Menge an Youtube-Intros in den frühen 2010ern, für welche bunte Grafiken zu kurzen Ausschnitten aus Dubstep Tracks hüpfen. Das berühmteste Beispiel im deutschsprachigen Raum ist wohl das *Dubstep Intro* des Youtubers GermanLetsPlay, das diesen Trend (ironisch) aufgreift. Eine gute Marketingstrategie bestand zu dieser Zeit daraus, einige Tracks kostenlos zur freien Nutzung zur Verfügung zu stellen. Eine Liste solcher Tracks war mein erster Kontaktpunkt zum Produzenten *Virtual Riot*, dessen Musik mich und meinen Musikgeschmack später sehr geprägt hat.

\*\*Wobei zahmere Wobble-Bässe auch schon in früheren Songs, beispielsweise *Freakshow* von 2007 zu finden sind.

†Während das Resultat scharfe Kritik erntet, kann ich dieser absurden und irgendwie einzigartigen Musik einen gewissen Reiz nicht absprechen.

<sup>113</sup>Moor o. D.

<sup>114</sup>Ebd.

<sup>115</sup>Drumgoole 2012.

# 3 Ansätze zur Beschreibung und Analyse ausgewählter Basslines im Brostep

Nachdem im vorangegangenen Teil dieser Arbeit die Entstehung und Transformation von Dubstep bis hin zur Ausprägung von Brostep nachgezeichnet wurden, widmet sich der Rest dieser Arbeit der Analyse. Der Fokus liegt hierbei auf der detaillierten Untersuchung ausgewählter Basslines ab dem Jahr 2010. Da sich die Komposition dieser Basslines zum Teil klassischer bzw. etablierter popmusikalischer Musiktheorie entzieht, wird zunächst eine Basis für die Analyse geschaffen. Dafür wird der Klang, anstelle von Melodie oder Harmonie, als das zentrale Element von Brostep verstanden, was die Beschreibung von Timbre und der Beziehungen zwischen verschiedenen Klängen in den Vordergrund der Analyse stellt. In diesem Sinne werden Prinzipien der Hörpsychologie und der Spektromorphologie beschrieben, um das Verhältnis der Klänge zueinander – insbesondere das Entstehen oder Brechen eines musikalischen Flusses – zu bestimmen. Mit den daraus resultierenden Erkenntnissen werden anschließend verschiedene Facetten von sieben Tracks analysiert. Diese Analysen bestätigen die bereits zusammengetragenen Beobachtungen zur zweiten Forschungsfrage bezüglich der strukturellen Unterschiede zwischen den Genres. Die Analysen in den Abschnitten 3.7 und 3.8 konzentrieren sich auf die Beantwortung der dritten Forschungsfrage, hinsichtlich klanglicher und struktureller Eigenschaften, und wie diese musikalischen *Flow* beeinflussen.

## 3.1 Emanzipation des Lärms

Die Rolle von Brostep in der Musiklandschaft bildet den wesentlichen Kontext für die Analyse einzelner Tracks. Dabei stehen Gesellschaft und Ästhetik in einer ständigen Wechselbeziehung. In Abschnitt 2.3.2 wurde Brostep als extrovertierte, von bedeutungsloser Absurdität geprägte Partymusik etabliert. Dies mag der wichtigste Aspekt sein, allerdings nicht der einzige. Laut Matthew Osborn liege die Stärke von Brostep\* in der Verbindung von Popkul-

---

\*Dabei bezieht er die folgenden Argumente auf mehr als nur Dub- oder Brostep im engeren Sinne. Brostep dient hier als Sammelbegriff für verschiedene moderne Electronic Dance Music (EDM) Genres.

tur und experimenteller Musik. Dabei bezieht er sich auf die absolute Verständlichkeit im Metrum einerseits, und die Sinnlichkeit/das Experimentelle im Klang andererseits. Die Experimentierfreudigkeit und Offenheit von Publikum und Produzenten, die sich zunehmend zeigt, sei, anders als bei sonstiger experimenteller Musik, deshalb gegeben, da sie sich lediglich auf die multisensorischen Parameter konzentriere. Dabei werden die Ohren als erweiterter Fühl-Apparat betrachtet, welcher Klangfarbe direkt und taktil, körperlich wahrnehmen kann. Andere musikalische Parameter, beispielsweise Metrum oder Melodie, bedürfen einer (wenn auch unbewussten) Kognition. Komplexere Kompositionen in der Verstand-bezogenen Ebene seien, so seine These, weniger akzeptabel für ein breites Publikum. Diese Parameter bleiben daher im Brostep, bezogen auf eine westliche Musiktradition, sehr einfach verständlich. Das äußert sich im allgegenwärtigen 4/4 Takt,<sup>\*</sup> den stumpfen Rhythmen und einfachen Melodien. Textur und Klangfarbe werden dafür zum Experimentierfeld.<sup>1</sup>

Grundsätzlich stehe beim Hören von Brostep das Fühlen und die sinnliche Erfahrung im Vordergrund, im Gegensatz zum Verstehen einer melodischen, harmonischen oder strukturellen Entwicklung. Daher müssten auch die Klänge selbst keinen symbolischen Gehalt haben. Oft sei es nicht dienlich, von melodischen Beziehungen zu sprechen. Klänge und ihre Gegenüberstellung werden zum Selbstzweck und der Hörer könne sich diesen ausliefern und fallen lassen. Dabei spiele auch die Erwartungshaltung eine entscheidende Rolle. Da Brostep keiner klaren Formel folge, könnten Erwartungen weder erfüllt noch gebrochen werden. Vielmehr müsse man sich in eine offene Erwartungshaltung begeben, und das Unerwartete willkommen heißen.<sup>2</sup> Osborn schreibt:

„Dubstep-Produzenten geht es weniger darum, ‚ein Bedürfnis zu wecken ... und dieses Bedürfnis angemessen zu befriedigen‘, als darum, Bedürfnisse zu entdecken, derer sie sich nicht bewusst waren – oder wussten, dass diese existierten.“<sup>\*\*</sup>

---

<sup>\*</sup>Wobei man ebenfalls in Betracht ziehen sollte, dass der 4/4 Takt auch aufgrund seiner kraftvollen und gleichmäßigen Art eine gute Wahl für eine Genre ist, das sich zu großen Teilen über Wucht definiert.

<sup>\*\*</sup>Original: „[...] dubstep producers are less concerned with ‚the creation of an appetite...and the adequate satisfying of that appetite‘ than with the discovery of appetites they were not aware they held – or knew existed.“<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Osborn 2018.

<sup>2</sup>Ebd.

<sup>3</sup>Ebd.

Die Betrachtung dieser Musik im Kontext klassischer musikalischer Erwartungen ende somit schnell in der Empfindung unmusikalischen Lärms – ähnlich wie es oft bei ‚herkömmlicher‘ experimenteller Musik geschehe. Osborns Ansatz scheitert jedoch an der Annahme, dass Klänge im Brostep lediglich als selbstständige Texturen aufträten und keinerlei melodische Operatoren seien, da keine Beziehungen wie die zwischen Tonhöhen hergestellt werden könnten.

Tatsächlich verlieren Tonhöhen und insbesondere Harmonie in Dub- und Brostep grundsätzlich an Bedeutung (siehe Abschnitt 2.2.3). Dabei spielt neben zunehmend komplexeren Klangfarben sicherlich auch die bereits angesprochene Demokratisierung der Musikproduktionsmittel eine Rolle, die dazu führt, dass zum selbstständigen Produzieren von Dubstep zunächst keine musiktheoretischen Vorkenntnisse benötigt wurden (siehe Abschnitte 2.2.4 und 2.2.2). Für Produzenten und Publikum sind Experimentierfreudigkeit und Intuition entsprechend ausschlaggebend. Dennoch können selbstverständlich Beziehungen zwischen Klängen und Geräuschen hergestellt werden. Ein analytischer Ansatz hierzu ist Denis Smalleys Spektromorphologie, welche er vor allem für elektroakustische Musik entwickelte. Sie lässt sich auch auf Klänge im Brostep anwenden und wie sich später noch zeigen wird, fungieren Klänge im Brostep durchaus als (melodische) Akteure, bzw. als Gesten, und nicht als bloße Textur.\*

Osborns Idee von Brostep als klanglich experimentelle und sinnliche Musik ist ein spannender Ansatz. Klar ist auch, dass eine reine Transkription in Melodie und Rhythmus dem Genre nicht gerecht wird. Osborn übersieht allerdings die strukturellen Beziehungen der Klänge zueinander. Gleichzeitig ist Brostep aber auch keine reine spektromorphologische Musik im Sinne von Smalley. Diese hätte keine konsistente kleinste Einheit,<sup>5</sup> während Dubstep durchaus auf Noten in Metren basiert. Die Kombination aus Überraschung, Überwältigung und Experimentieren auf klanglicher und Konvention in melodischer, rhythmischer und struktureller Ebene macht Brostep besonders und erfordert zur Analyse die Kombination verschiedener Konzepte. Letztendlich stellt Brostep die Emanzipation des Geräusches in der Popkultur und innerhalb starrer metrischer Raster dar.\*\*

---

\*Smalley versteht Gesten und Textur als zwei Enden eines Spektrums, wobei erstere die Konzentration auf höhere, letztere auf tiefere strukturelle Ebenen fördert.<sup>4</sup>

\*\*Diese Idee von Brostep als elektronische Avantgarde sollte aber keinesfalls zu sehr romantisiert werden. Die stetige Suche nach Ekstase und der experimentelle Ansatz sind im Brostep mit oberflächlichen Radi-

<sup>4</sup>Smalley 1986, S.82

<sup>5</sup>Ebd. S.80.

## 3.2 Auditives Streaming

Mit der Emanzipation des Geräusches zum musikalischen Grundbaustein wird deutlich, dass der Fokus in der Analyse von Basslines im Brostep nicht auf harmonischen oder melodischen Zusammenhängen liegen sollte. Aspekte zur Beschreibung von Klängen und deren Relation folgen in weiteren Abschnitten dieser Arbeit. Zunächst soll in Bezug zur dritten Forschungsfrage betrachtet werden, welche Faktoren den wahrgenommenen Fluss musikalischer Elemente konstituieren und begünstigen. Dieser Fluss oder *Flow* bezieht sich hier auf organische Übergänge zwischen Klängen, so dass eine kohärente, dynamische Gesamtstruktur entsteht.

Aufschluss darüber können Prinzipien der Gestalt- und Hörpsychologie liefern, welche untersuchen und beschreiben, wie akustische Ereignisse vom menschlichen Gehirn verarbeitet, gefiltert und schließlich zu Mustern gruppiert werden. In diesem Kontext erweist sich insbesondere das Konzept des auditiven Streamings (*Auditory Streaming*) als interessant. Auditives Streaming beschreibt den kognitiven Prozess, bei dem das menschliche Gehirn gleichzeitig oder aufeinanderfolgend auftretende Klänge einer oder mehreren spezifischen Schallquellen zuweist.\* Ein solcher *Stream* (Strom, Fluss) fungiert dabei als ein mentales Konstrukt, welches eine in sich kohärente Reihe von Klangereignissen repräsentiert. Dieses Phänomen bildet eine der grundlegenden Leistungen der auditiven Szenenanalyse. Diese ermöglicht es beispielsweise, ein einzelnes Gespräch aus einer geräuschvollen Umgebung zu isolieren und zu fokussieren.

Die Zuweisung verschiedener Klänge zu einer vermeintlichen gemeinsamen Schallquelle macht dieses Phänomen auch aus kompositorischer und musikanalytischer Sicht interessant. Genau so, wie verschiedene Worte zu einer Stimme und einem Satz geordnet werden können, können verschiedene Noten eine Melodie bilden. Werden verschiedene Klangfarben, beispielsweise einer Bassline, einer einzigen Quelle zugeordnet, verschmelzen diese zu einer Entität. Auditives Streaming bestimmt damit maßgeblich die wahrgenommene Kontinuität von Musik. Auch, weil rhythmische und klangliche Beziehungen erst innerhalb eines Streams und dann zwischen den Streams hergestellt werden. Die Erkenntnisse aus diesem Themenkomplex zeigen, dass die Wahrnehmung eines akustischen Ereignisses vom (musikalischen) Kontext – also

---

kalisierungswettläufen und Hypermaskulinität verbunden. Diese Betrachtungen und die Einordnung des Genres im Kontext der Entstehung sozialer Medien, der modernen Informationsgesellschaft und digitalem Maximalismus würde den Rahmen dieser Arbeit allerdings weit übersteigen. Weiterführende Texte sind beispielsweise *Music to Vomit to*, *The distributed Gesamtkunstwerk: Sound, worlding, and new media culture* oder *How Internet music is frying your brain*.

\*Und ist damit von der *streamed motion* im Kontext der Spektromorphologie zu unterscheiden.

den vorausgehenden, gleichzeitigen und sogar folgenden Klängen – beeinflusst wird.<sup>6,7</sup> Die folgenden Eigenschaften fördern oder verhindern jeweils das Verschmelzen von Streams und können dementsprechend Einfluss auf den musikalischen Fluss nehmen.

**Tempo und Rhythmus:** Für die meisten der folgenden Parameter gilt, dass mit zunehmendem Tempo kleinere klangliche Unterschiede reichen, um zur auditiven Segregation zu führen.<sup>8</sup>

**Frequenz:** Größere Unterschiede in Tonhöhe und Frequenzanteilen begünstigen die akustische Segregation. Dabei ist die spektrale Information möglicherweise wichtiger als der Grundton eines Klangs. Große Sprünge und Richtungswechsel können aber durch eine kleinere (schrittweise) Bewegung in die Sprungrichtung vorbereitet werden, um die Kohärenz zu erhöhen.\* Auch Glissandi in die gleiche Richtung sowie andere ähnliche Bewegungen wie ein gemeinsames Vibrato, begünstigen die auditive Fusion.<sup>9,10</sup> Ebenso begünstigen gleiche spektrale Verläufe die Zuordnung zu einer Quelle, beispielsweise durch Filterung.<sup>11</sup> Mehr zur Kategorisierung klangfarblicher Unterschiede folgt in Abschnitt 3.3.

**Hüllkurve:** Besonders bei sehr kurzen Klängen bedingt die Hüllkurve auch das Spektrum. Für Hüllkurven gilt ebenfalls, dass größere Unterschiede, besonders bei der Einschwingzeit, die auditive Segregation begünstigen.<sup>12</sup> Elemente die gleichzeitig und ähnlich schnell beginnen, verschmelzen in den meisten Fällen miteinander.<sup>13</sup>

**Intensität:** Verschiedene Lautstärken begünstigen die getrennte Wahrnehmung, dabei liegt die Grenze bei Tempi über 2.5 Noten/Sekunde bei einem Lautstärkeunterschied von etwa 3 dB.<sup>14</sup>

---

\*Hier finden sich Parallelen zu klassischen Stimmführungsregeln.

<sup>6</sup>Willis 1938, S.3–4.

<sup>7</sup>Mcadams und Bregman 1979, S.26–28.

<sup>8</sup>Ebd. S.29.

<sup>9</sup>Ebd. S.30, S.35.

<sup>10</sup>Deutsch 2013, S.193.

<sup>11</sup>Mcadams und Bregman 1979, S.34.

<sup>12</sup>Ebd. S.34, S.39.

<sup>13</sup>Deutsch 2013, S.185.

<sup>14</sup>Mcadams und Bregman 1979, S.31–32.

**Panorama:** Tatsächlich beeinflusst die Ortung eines Klanges das auditive Streaming nur in Extremfällen.<sup>15</sup>

**Muster:** Für das Gehirn vorhersehbare Muster, egal ob in Frequenz oder Rhythmus, sind leichter verfolgbar.<sup>16</sup> Daher kann angenommen werden, dass eine Abweichung eines Klangs von einer erwarteten Zeit in einem Rhythmus wie eine Abweichung in Tonhöhe, Lautstärke oder Klangfarbe zu werten ist.<sup>17</sup> Gleichmäßige Rhythmen, zum Beispiel ein *four-to-the-floor* Kick-Drum-Pattern, werden also sehr leicht als ein Stream gehört.

Zusammenfassend neigen einzelne Klangquellen dazu, ihre klanglichen Eigenschaften nicht plötzlich von einem Ereignis zum nächsten zu verändern. Ähnlichkeiten und allmähliche Veränderungen, insbesondere im Spektrum, fördern daher den wahrgenommenen Zusammenhang aufeinanderfolgender Ereignisse.<sup>18</sup> Unterschiede in den verschiedenen Domänen addieren sich quasi.

### 3.3 Klangfarben beschreiben und manipulieren

Klangfarbe ist sowohl im Brostep als auch für die auditive Stream-Integration zentral. Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, wie Klangfarben effektiv beschrieben und Unterschiede erkannt und hervorgehoben werden können.

Denis Smalley schlägt verschiedene Grundlagen zur Kategorisierung von Klangfarben vor. Grundlegend bezieht er sich auf Spektren (Frequenzgehalt), Morphologie (die Gestalt eines Klangs in der Zeit) und deren Synthese zur Spektromorphologie. Spektral beschreibt er ein Geräusch-Ton-Kontinuum, das von der Note (einem Klang mit klar bestimmbarer Tonhöhe), über Node (ein komplexeres Gemisch von Noten oder ein Frequenzband) bis hin zum Noise (einem tonhöhenlosen, breitbandigen Geräusch oder Rauschen) reicht.<sup>19</sup> Bei Noten unterscheidet er zusätzlich harmonische und inharmonische Spektren. Die Aufteilung kann für die Analyse im Notenbild über den Notenkopf angedeutet werden: Note (•), Node (\*), Noise (×). Inharmonische Spektren können über die Notation der verschiedenen spektralen Bestandteile angedeutet werden. Die Beschreibung der Gestalt eines Klanges teilt er in drei Phasen:

---

<sup>15</sup>Deutsch 2013, S.194.

<sup>16</sup>Mcadams und Bregman 1979, S.31.

<sup>17</sup>Baird 1998, S.5.

<sup>18</sup>Mcadams 2013, S.50.

<sup>19</sup>Smalley 1986, S.65.

Einsatz, Kontinuation und Ende.<sup>20</sup> Hier lässt sich eine Parallele zu der in der Klangsynthese verwendeten Beschreibung von Hüllkurven über Attack, Decay, Sustain, Release (ADSR) ziehen, wobei die Hüllkurve in digitalen Synthesizern oft nicht automatisch ans Spektrum geknüpft ist. Die Notation der Hüllkurve einzelner Noten ist weniger trivial, zum Teil können Artikulation, Dynamik, spezielle Notenköpfe oder Sonderzeichen verwendet werden.

Ein anderer Ansatz zur Kategorisierung von Unterschieden von Klangfarbe ist der *Timbre Space*. McAdams et al. schlagen ein vereinfachtes, dreidimensionales Modell vor, das auf den Parametern *Spectral Centroid* (spektraler Schwerpunkt), *Attack-Time* (Einschwingzeit) und *Spectral Flux* (spektrale Veränderung) basiert. In dieser Aufteilung lassen sich Ähnlichkeiten zur Spektromorphologie erkennen, allerdings liegt der Fokus hier auf der Bildung von auditiven Streams. Innerhalb des Timbre Spaces korreliert der geometrische Abstand zwischen verschiedenen Klängen indirekt mit deren wahrgenommener Ähnlichkeit. Geringe Distanzen begünstigen somit die auditive Gruppenbildung, sodass nah beieinanderliegende Klänge eher als zusammenhängende Sequenz wahrgenommen werden. Darüber hinaus bietet der Timbre Space einen mathematischen Rahmen für funktionale Prinzipien wie timbrale Intervalle oder Transpositionen.<sup>21</sup> Rauheit (*Auditory Roughness*) stellt einen möglichen weiteren Parameter dar, welcher schnelle Schwankungen in der Hüllkurve eines Klanges beschreibt, welche beispielsweise entstehen, wenn sich nah beieinanderliegende Frequenzen überlagern und miteinander Schwebungen bilden. Rauheit wird normalerweise mit (musikalischer) Spannung assoziiert. Der für Dubstep typische Wobble könnte sowohl unter Flux als auch Rauheit verortet werden.<sup>22</sup>

Für den Vergleich von Klängen einer Bassline innerhalb dieser Arbeit sind Einschwingzeit und Tonhöhe (bzw. Bewegungsrichtung) gut geeignet. Zusätzlich werden spektrale Unterschiede anhand des Geräuschgehalts sowie Besonderheiten wie Modulation, Rauheit oder andere Merkmale unterschieden.

### 3.3.1 Neue Klangfarben

Werden Klänge gleichzeitig kombiniert, können sie auf drei Arten miteinander interagieren. Zunächst können sie als heterogene, voneinander getrennte Ereignisse wahrgenommen werden; beispielsweise zwei verschiedene Stimmen oder eine Hi-Hat über einem Bass. Ähneln sich

---

<sup>20</sup>Smalley 1986, S.69.

<sup>21</sup>McAdams 2013, S.52–54.

<sup>22</sup>Ebd. S.55.

die Klänge hingegen in ihrem spektralen Schwerpunkt und ihren Einschwingzeiten, können sie zu einem Gesamtklang verschmelzen. Dieser wird nicht mehr als Summe seiner Einzelteile, sondern als eigenständige, neue Klangfarbe gehört. Begünstigt wird diese Verschmelzung durch langsamere Einschwingzeiten und tiefe spektrale Schwerpunkte. Ein Beispiel dafür ist die Zusammensetzung des Bass-Klangs in *Monxx – Falling (VIP)*, siehe Abschnitt 3.5. Zuletzt kann ein Klang den anderen verzieren: Hierbei dominiert ein Klang den Höreindruck, etwa durch eine kürzere Einschwingzeit oder eine höhere Lautstärke, während der trägere Klang ihn lediglich ornamentiert.<sup>23</sup> Beispiele dafür zeigen sich in Abschnitt 3.8.

Werden Klänge sequenziell kombiniert, beeinflussen neben den bereits besprochenen Eigenschaften des auditiven Streamings weitere Phänomene die Wahrnehmung. Ein spannendes Prinzip ist die auditive Induktion durch Verdeckung (*Masking*): Wird ein Klang von einem Geräusch unterbrochen, das ähnliche Frequenzen abdeckt, nimmt das Gehör den unterbrochenen Klang dennoch als kontinuierlich wahr. Das auditive System führt dabei eine Art Autovervollständigung durch, die selbst bei komplexen Klängen greift, wobei beide Hälften des Klanges einander ähnlich sein müssen.<sup>24</sup> Im Brostep lässt sich dieser Effekt nutzen, um Übergänge zwischen Bässen durch gezielte Verdeckung nahtlos zu kaschieren. Dadurch bleibt der Mix trotz komplexer Klänge aufgeräumt.

Des Weiteren verliert das Gehör bei sehr kurzen Klängen die Fähigkeit, diese als getrennte Ereignisse wahrzunehmen: Ab etwa 12 Tönen pro Sekunde, also bei einer Dauer von unter 80 Millisekunden, verschmelzen sie zu einer klanglichen Textur.<sup>25</sup> Curtis Roads spricht von einer Veränderung der Klangwahrnehmung schon bei Stimuli unter 200 ms.<sup>26</sup> Smalley spricht hier vom *attack-effluvium continuum*.<sup>27</sup> Für extrem kurze Elemente innerhalb einer Bassline\*, insbesondere Elemente im Hintergrund, auch *Ear-Candy* genannt, bedeutet dies, dass sie vom Gehör nicht mehr als eigenständige Noten interpretiert, sondern primär als rhythmische Texturbausteine oder perkussive Nuancen des Gesamtklangs wahrgenommen werden.

---

\*Eine Sechzehntelnote dauert bei Tempo 140 ca. 107 ms.

<sup>23</sup>Mcadams 2013, S.49–50.

<sup>24</sup>Mcadams und Bregman 1979, S.33–34.

<sup>25</sup>Ebd. S.42.

<sup>26</sup>Roads 2003, S.274.

<sup>27</sup>Smalley 1986, S.72.

### 3.3.2 Community-Jargon

Nach meiner eigenen Erfahrung erfolgt die Differenzierung von Klängen in der Praxis der Dubstep-Produktion und -Rezeption selten über das exakte Beschreiben einzelner akustischer Eigenschaften. Stattdessen haben sich pragmatische, vorrangig englische Klangbezeichnungen etabliert. Diese stellen kein einheitliches Begriffslexikon dar und sind je nach Begriff und Kontext mal enger, mal weiter gefasst. Die Bezeichnungen für typische Bass-Sounds beschreiben meist den Klang selbst. So gibt es onomatopoetische Bezeichnungen (Wub, Yoi, Yoink, Donk), deskriptive Bezeichnungen (Wobble, Laser, Machine Gun, Squelch, Filthy, Pluck) und Bezeichnungen, die aus dem Metal übernommen wurden (Growl, Screech, Scream). Teilweise beziehen sich die Bezeichnungen auch auf die Syntheseform (FM, Physical Modelling oder bestimmte Wellenformen) oder auf ein Eponym, also einen bekannten Track, in dem der Klang prominent ist (Reese Bass, Purple Lamborghini Yoink).

## 3.4 Struktur beschreiben

Sowohl für die Frage nach der Struktur einer Bassline als auch für den musikalischen Fluss ist nicht nur der einzelne Klang, sondern insbesondere die Beziehung von Klängen zueinander relevant. Über die bereits besprochenen Ansätze der Spektromorphologie und des auditiven Streamings können diese ergründet werden.

Smalley beschreibt, wie die Spektromorphologie eines Klanges echte und imaginäre Bewegung erzeugt. Dabei lassen sich alle Ebenen musikalischer Struktur auf die gestaltenden Qualitäten von Gesten und Texturen – und somit auf die Spektromorphologie der Klänge selbst – zurückführen. Diese formgebenden Bewegungen wecken Erwartungen an ihren weiteren Verlauf, die anschließend erfüllt oder gebrochen werden können. Erfolgreiche Musik basiere laut ihm darauf, dass die Funktion eines Elements instinktiv erkannt werden könne, seine Anordnung jedoch weder zu repetitiv noch zu undurchsichtig sei.<sup>28,29</sup>

Für diesen Rahmen ist besonders seine Unterscheidung zwischen Geste und Textur von Interesse. Während die Textur auf eine detaillierte, vielschichtige Klangstruktur fokussiert, ist die Geste unmittelbar an das Einwirken und Entfalten von Energie gekoppelt. Nach Smalley zeichnet sie sich durch kausale Intervention, Dynamik sowie Zielgerichtetheit aus

---

<sup>28</sup>Smalley 1986, S.73–75.

<sup>29</sup>Ebd. S.87.

und spricht damit eine übergeordnete, verlaufsorientierte Wahrnehmungsebene an.<sup>30</sup> Diese Differenzierung kann auf Brostep übertragen werden und spiegelt sich auch im soziokulturellen Wandel des Genres wider: Während der ursprüngliche UK Dubstep eher introvertiert und texturbasiert angelegt war, ist Brostep durch Extrovertiertheit charakterisiert. Vor diesem Hintergrund und durch die Betrachtung einiger Tracks im Verlauf dieser Arbeit lässt sich argumentieren, dass Brostep in der Tendenz Gesten-basiert ist. Neben der spezifischen Funktion einzelner Elemente ist dementsprechend auch der durch Momentum und Auflösung entstehende Spannungsbogen von Bedeutung. Die besprochenen Prinzipien des auditiven Streamings bieten für die Analyse über die Spektromorphologie hinaus konkrete Anhaltspunkte, um zu bestimmen, welche Elemente verbunden oder getrennt werden und warum.

Die Struktur und Phrasierung der Gesten im Brostep ist dabei freier als in anderen EDM-Genres wie in House oder Techno. Statt sich auf die dort typische, symmetrisch-rekursive Gliederung in 16-, 8- oder 4-Takt-Loops zu stützen, wie sie beispielsweise im Buch *Unlocking the Groove* beschrieben wird,<sup>31</sup> können Bausteine und Phrasen verschiedene Längen haben. Die größte Besonderheit sind ihre wenigen Wiederholungen und starke Variation. Zur Benennung der Beziehungen gleicher und kontrastierender Elemente wird im Folgenden die Kennzeichnung über Buchstaben (A-B-A) und das Konzept von Ruf und Antwort (*Call and Response*) genutzt. Dieses wird hier unabhängig von spezifischen Musiktraditionen angewendet und folgt keinen starren Regeln. Es dient vielmehr als analytisches Werkzeug, um die Wechselbeziehungen und den Dialog rein instrumentaler, musikalischer Elemente auf verschiedenen strukturellen Ebenen hervorzuheben.

### 3.5 Kontinuierliche Basslines

Für die Beantwortung der dritten Forschungsfrage halte ich Basslines, welche vorwiegend aus einem modulierten Preset bestehen, für weniger relevant. Wie der Fluss eines Drops entsteht, ist auf klanglicher Ebene trivial, denn es ist eine Kontinuation des gleichen Klangs. Darunter fallen viele Basslines aus dem UK Dubstep, welche meistens aus einfachen und simpel modulierten Wellenformen bestehen. Auch viele der sich daraus entwickelnden Tearout-Tracks folgen diesem Prinzip. Beispiele für Tearout mit kontinuierlicher Bassline sind *Cookie Monster – Blurgh!*, *Coki – Spongebob* oder *Caspa – Louder VIP*.

---

<sup>30</sup>Smalley 1986, S.82–84.

<sup>31</sup>Butler 2006.

Aus diesem Musikstil entwickelt sich neben Brostep ein weiteres Subgenre; *Riddim*. Der Name leitet sich von einem gleichnamigen jamaikanischen Dub-Genre und der Aussprache des Wortes *Rhythm* ab.<sup>32</sup> In vielen Tracks zeigt sich, ähnlich wie im Brostep, dass eine Bassline keineswegs mehr etwas mit Bass zu tun haben muss. Eine weitere Parallele sind die immer deutlicher abgegrenzten Formteile und plötzlichen Bass Drops (siehe Abschnitt 3.6). Teilweise werden solche harscheren Tracks dann wiederum in die *bro-ifizierte* Variante *Briddim* eingeteilt.<sup>33</sup> Beispiele für Riddim-Tracks sind *SVDDEN DEATH - Confusion Spell*, *Infekt - Monkey Dance* oder *Phiso - Jotaro*.

### 3.5.1 Monxx – Falling (VIP)

Ein Riddim Track, bei welchem die Prinzipien des auditiven Streamings bei verschiedenen ähnlichen Sounds nachvollzogen werden können, ist *Monxx – Falling (VIP)*. Hier wechseln sich verschiedene Presets innerhalb einer zusammenhängenden Bassline ab. Dass diese Bassline trotzdem als *eine* Entität gehört wird, liegt an verschiedenen Faktoren. Zum einen liegt unter allen Klängen der exakt gleiche Sub-Bass. Dessen gleichbleibende Teiltöne sind im Spektrogramm in Abbildung 3.1 deutlich zu erkennen. Dieser verschmilzt mit den darüber liegenden Klängen im Mittenbereich zu einem Klang – begünstigt durch Synchronizität und die langsamen Einschwingzeiten. Die Veränderungen in den Mitten und Höhen erfolgen dabei nicht abrupt; im Spektrogramm lassen sich wellenartige Bewegungen mit ähnlichen Spektralanteilen erkennen. Die hohen Bässe\* wirken wie sich bewegende Formanten des Gesamtklanges. Damit verbunden ist auch der kleine Ambitus der Melodie. Während der Sub-Bass konstant E $\flat$  spielt, spielen die inharmonischen Klänge darüber zum Ende einer Phrase E und D, also eine chromatische Umspielung der Hauptnote. Die Reibung, die dadurch entstehen sollte, wird durch die inharmonischen, metallischen Spektren und die leichte spektrale Fluktuation der Bässe insgesamt kaschiert. Der sehr starre Rhythmus (ausschließlich Viertelnoten) sorgt für absolute Vorhersehbarkeit. Damit begünstigen alle Faktoren, dass die Bassline als zusammenhängend gehört wird. Sie funktioniert effektiv als eine Klangfarbenmelodie.

---

\*Hierbei und im Rest dieser Arbeit beschreibt „Bass“ vielmehr die ursprüngliche Funktion des Klanges als die tatsächliche Rolle im Frequenzbereich.

<sup>32</sup>Ullah-Blocks o. D.

<sup>33</sup>*Briddim* o. D.

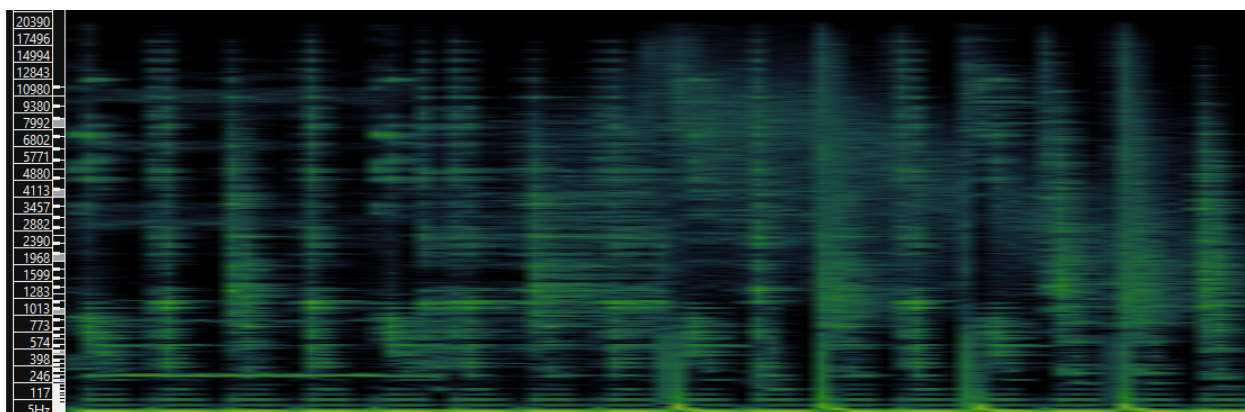


Abbildung 3.1: Spektrogramm der ersten vier Takte des zweiten Drops von *Monxx – Falling (VIP)*, etwa Minute 2:07.

## 3.6 Diskontinuierliche Basslines im Brostep

Brostep ähnelt Riddim zwar im Sounddesign, unterscheidet sich aber in den kompositorischen Aspekten. Insbesondere der typische Aufbau einer Bassline soll in diesem Abschnitt betrachtet werden. Dafür folgt die Analyse von drei klassischen Brostep-Tracks. An diesen können zum einen die in Abschnitt 2.3.3 beschriebenen Tendenzen zu immer krasserem und wuchtigeren Klängen nachvollzogen werden, welche sich auch in der Songstruktur spiegeln. Das Hauptaugenmerk liegt aber auf den strukturellen Entwicklungen innerhalb des Bass Drops.

### 3.6.1 Skrillex – Scary Monsters And Nice Sprites

*Scary Monsters And Nice Sprites* ist 2010 erschienen und bis heute einer der bekanntesten Brostep Tracks überhaupt. Er weist ein Tempo von 140 Beats per Minute (BPM) auf. Der Anfang des Tracks funktioniert wie ein Vers in einem Song, allerdings ohne Gesang. Er besteht aus einer vier Takte langen FM-Synth Melodie, wobei die ersten acht Takte mit einem automatisierten Low-Pass Filter als Intro fungieren, und einige Elemente erst eingeblendet werden. Die nächsten acht Takte bestehen aus der energischen Melodie, kräftigen Drums im Half-Time Pattern und breiten Akkorden. Darauf folgt acht Takte lang eine Art Break ohne Drums und mit zerschnittenen Vocal-Samples. Der letzte Takt davon bereitet relativ unvermittelt auf den Bass-Drop vor.

Der Drop ist durch den stark artikulierten Bass-Sound gekennzeichnet, der sich mit melodischen Synth-Elementen abwechselt. Eine Transkription der Bassline ist in Abbildung 3.2 dargestellt. Dabei fällt auf, dass sich der Bass vor allem auf den Grundton G bezieht, von welchem er immer wieder über Glissandi weg und wieder hin geführt wird. Diese Glissandi reichen entweder über eine Oktave oder über Sekunden. Die kurzen Einwürfe eines Lead-Synths in Takt 1, 3 und 5 bestehen wiederum auch nur aus einem Glissando von G zu Ab. Takt 7 und 8 des Drops sind identisch mit Takt 1 und 2 des Verses. Dadurch stehen sie durch ihre harmonische und melodische Agilität (mit unmodulierter Klangfarbe) im starken Kontrast mit den harmonisch starren (aber sehr stark modulierten) Bässen. Die letzte Achtel dieser Melodie, ein Eb, würde im Vers zur Melodienote D in einem G-Moll Akkord leiten. Stattdessen leitet sie im Drop direkt auf das G des Bass-Hits. Diese Kombination aus sechs Takten Bass und zwei Takten Melodie wiederholt sich vier mal, wobei die Bass-Sounds immer wilder werden und die letzten zwei Takte der vierten Wiederholung gleichzeitig die

ersten zwei Takte des folgenden Verses darstellen. Auf die acht Vers Takte folgt dann eine identische Struktur aus Break, Drop, Vers, Break und schließlich einer Art Interlude mit Outro.

Sowohl die Gesamtstruktur des Tracks als auch der Aufbau des Drops selbst spiegeln die bereits beschriebenen Tendenzen wider. Einerseits lassen sich deutliche Parallelen zu klassischen Songstrukturen wie Vers, Chorus und Bridge erkennen. Zwar fehlt hierbei die lyrische Ebene, die strukturellen Funktionen der Formteile hinsichtlich des Energieverlaufs sowie der musikalischen Entwicklung und Wiederholung bleiben jedoch bestehen. Der Drop (als Analog der elektronischen Musik zum Chorus) wird nicht mehr aus den vorherigen Elementen zusammengebaut, sondern kommt plötzlich und intensiv. Andererseits lässt sich im Aufbau des Drops ein wesentlicher Unterschied zu klassischen Tearout-Tracks von Produzenten wie Caspa, Coki oder Rusko feststellen: Der Drop basiert nicht mehr auf einer kohärenten Bassline, sondern setzt sich aus zwei kontrastierenden Elementen zusammen, die in einem Ruf-Antwort-Verhältnis stehen. Dabei fungiert in *Scary Monsters And Nice Sprites* der Bass als Ruf und der Synth als Antwort. Diese Beziehung ist in Abbildung 3.2 skizziert, wobei Bass-Klänge blau und Synth-Klänge grün markiert sind. Die Synth-Antwort auf den Bass-Ruf lässt sich wie ein Adlib oder Yea-Saying hören, wie man es aus dem Gospel kennt. Die Trennung der Elemente wird nicht nur durch die Klangfarbe, sondern auch die Melodie (analog zu den Prinzipien in Abschnitt 3.2) deutlich. Während der Bass nach unten glissandierte, gleitet der Synth in einem anderen Register nach oben. Auf einer größeren strukturellen Ebene kann auch der Wechsel zwischen den sechs basslastigen Takten, gefolgt von zwei melodischen Takten als Ruf und Antwort aufgefasst werden. Diese beiden wesentlichen Entwicklungen – klar getrennte Formteile und diskontinuierliche Basslines mit kontrastierenden Elementen – zeigen sich auch in den folgenden beiden Beispielen.

### 3.6.2 Knife Party – Centipede

*Centipede* ist 2012 erschienen, ebenfalls im Tempo von 140 BPM gehalten und wird durch ein 22 Takte langes Intro eingeleitet. Dieses besteht aus einem spärlichen Arrangement aus Drum- und Cymbal-Schlägen, Naturgeräuschen und einem Voiceover, welches in dokumentarischer Form die Lebensweise von Tausendfüßlern als Raubtiere thematisiert. Darauf folgen ziemlich abrupt acht Takte, die als Build-Up funktionieren: Eine immer schneller werdende Snare, unterlegt mit Risern und einer Art Orchestra-Hit, die erst im Viertel-, dann im Achtel-Rhythmus zwischen E♭ und E wechselt. Auf der letzten Viertel sagt das Voice-Over

*Centipede*, dann setzt der Bass-Drop ein. Auch in diesem Track hat dieser klanglich nichts mit den bisher gehörten Elementen gemein. Auf die 16 Takte des ersten Drops folgen 16 Takte eines Breakdowns, dann ein weiterer Drop. Daraufhin wiederholt sich die komplette Struktur fast identisch. Es lassen sich also wieder klar voneinander getrennte Formteile erkennen, zwischen denen die musikalische Spannung und Komplexität stark schwankt. Dabei besteht mehr als die Hälfte des Tracks aus Drop und Breakdown. Der musikalische Fokus liegt klar auf diesen Teilen, während die anderen losgelöst und wie eine Art Platzhalter dazwischen gebaut sind, weil ein Track eben nicht nur aus Bass-Drop bestehen kann.

Abbildung 3.3 besteht aus zwei Teilen: (a) und (b).

Teil (a) zeigt die musikalische Transkription der Bassline für die ersten acht Takte. Es gibt zwei Stimmführungen: Synth/Lead und Bass/Synth. Die Zeitangabe ist  $\text{♩} = 140$ . In Takt 3 ist ein Trillernotensymbol (*tr*) über dem Synth/Lead-Stab zu sehen. In Takt 8 ist das Wort *Cen-ti-pede* über dem Bass/Synth-Stab zu sehen. Die Bassline ist in 4/4-Takt geschrieben und beginnt mit einem Grundton E $\flat$ .

Teil (b) zeigt die Analyse der Beziehungen zwischen den Hauptelementen der Bassline über die ersten acht Takte. Die Takte sind in Blöcke unterteilt, die mit Buchstaben und Ziffern beschriftet sind: A, B, A', AA', A, B', BB', A'', B'', A'', B'', A. Die Blöcke sind in verschiedene Farben eingeteilt: A (dunkelblau), B (hellblau), A' (hellblau), AA' (hellblau), A (dunkelblau), B' (hellblau), BB' (hellgrün), A'' (dunkelblau), B'' (hellgrün), A'' (dunkelblau), B'' (hellgrün), A (dunkelblau). Die Takte sind von 1 bis 8 nummeriert, wobei Takt 8 als 7 markiert ist.

Abbildung 3.3: Transkription der Bassline (3.3a) und Analyse der Beziehungen zwischen den Hauptelementen (3.3b) der ersten acht Takte des Drops von *Knife Party – Centipede*, ca. bei Minute 0:53.

In Abbildung 3.3 ist die Bassline der ersten acht Takte des Drops transkribiert und zueinander in Beziehung gestellt. Im Zentrum der Bassline steht erneut der Grundton, hier E $\flat$ . Dieser wird zum Teil durch ein Glissandi über einen Halbton umspielt. In Takt 4, 7 und 8 erscheint eine chromatische Linie von der Mollterz G $\flat$  zurück zum Grundton. Bei der Betrachtung dieser recht einfachen melodischen Linien wird klar, dass das Sounddesign (also die Klangfarbe) einerseits, und die (rhythmische) Kombination der Klänge andererseits im

Vordergrund stehen. Dabei ist der Rhythmus sehr einfach gehalten, wenn der Klang komplex moduliert ist. Für kurze, einfache Klänge wie in Takt 5 und 6 wird die rhythmische Konformität dafür etwas aufgebrochen.

Der Drop ist ebenfalls durch das Zusammenspiel verschiedener Instrumente gekennzeichnet, allerdings lassen sich diese weniger klar in zwei Rollen einteilen, als bei *Scary Monsters And Nice Sprites*. In Abbildung 3.3 bezieht sich die Unterscheidung in Bass oder Synth teilweise auf klangliche, teilweise auf semantische Eigenschaften. Dabei können in Takten 1, 2, 3, 5 und 6 jeweils die Elemente der ersten Hälfte als Ruf und die der zweiten Hälfte als Antwort gehört werden. Auf der nächst höheren Ebene stehen Takt 1 und 2 bzw. 5 und 6 in Beziehung zueinander, da der zweite und sechste Takt jeweils eine variierte Wiederholung des vorhergehenden ist. Wiederum eine Ebene höher, werden jeweils die ersten zwei Takte von den folgenden beiden beantwortet. Die kompositorische Struktur ist also rekursiv verschachtelt, allerdings nicht komplett gleichmäßig, so weicht der Wechsel der Elemente im dritten und sechsten Takt vom starren Halbe-Rhythmus ab. Ähnlich wie bei *Scary Monsters And Nice Sprites* ist das letzte Element einer Phrase vergleichsweise melodisch, um dem Bass auf der neuen Eins mehr Gewicht zu geben. Die Kontraste sind aber weniger deutlich und der Drop wirkt durch die wenig harmonischen Klänge härter.

### 3.6.3 DJ Fresh – Louder (Doctor P & Flux Pavilion Remix)

Dieser Remix von *Louder* ist ein weiterer berühmter Vertreter der Blütezeit des Brostep. Er ist 2011 erschienen, ebenfalls in einem Tempo von 140 BPM. Auch hier lassen sich klare Formteile erkennen und im Gegensatz zu den anderen beiden Tracks kann er als Song bezeichnet werden, da in den Versen und Build-Ups die Vocal-Stems eines Pop-Songs verwendet werden. Der erste Teil des Songs ist 16 Takte lang und kann als Vers oder Intro betrachtet werden, da er die Vocals aus dem Vers des Originals benutzt aber nur hier vorkommt. Neben Gesang spielen nur Drums und spärliche Synth-Plucks. Es folgen acht Takte Build-up, welcher die Vocals aus dem Chorus benutzt. Hier setzen die Drums aus, stattdessen setzen Akkorde und ständige Riser ein. Darauf folgen acht Takte Build-up mit schneller werdenden Drums.

Im dann einsetzenden Bass-Drop verhalten sich die Elemente erneut ähnlich wie in *Scary Monsters And Nice Sprites*, siehe Abbildung 3.4. Allerdings nehmen die melodischen Synth-Klänge eine präsentere Rolle ein. Auf den glissandierenden Bass-Hit, welcher zwei Viertel

lang dauert, folgt sechs Viertel lang eine Melodie aus Achtel-Triolen, die homophon mit breiten Akkorden unterlegt ist. Dabei kann wieder der Bass als Ruf und die Akkorde als Antwort verstanden werden. Die zweite Hälfte der sich immer ähnlich wiederholenden vier Takte besteht vorrangig aus Bass-Sounds. Auch diese Phrasen werden durch Oktavsprünge und Glissandi nicht als eine zusammenhängende Melodie gehört, und bilden sowohl intrinsisch als auch extrinsisch mit dem Lead-Sound Ruf-Antwort-Paare. Ebenso können sowohl die ersten zwei als auch vier Takte als Ruf und die folgenden zwei bzw. vier als Antwort betrachtet werden. Der Rest des Songs setzt sich zu großen Teilen aus Ableitungen des ersten Drops, einem weiteren Build-up und Wiederholungen zusammen. Die schweren Bass-Sounds nehmen zwei Drittel der Länge des Tracks ein.

(a) Musical transcription of the first eight measures. The tempo is 140 BPM. The top staff is Synth (treble clef) and the bottom staff is Bass (bass clef). The key signature has one sharp (F#). The time signature is 4/4. The transcription shows various musical elements: Synth playing chords and triads, Bass playing eighth-note triplets and single notes, and Sn./Voc. playing chords and a vocal line. Dynamics are marked as *f* (forte) and *mp* (mezzo-piano). The vocal line includes the lyrics "It's go-nna get lou-der".

(b) Analysis of the relationships between the main elements (A and B) of the first eight measures. The diagram shows a sequence of elements labeled A and B, with some elements further subdivided into AA and BB. The sequence is: A (measure 1), B (measure 2), A (measure 3), B (measure 4), A (measure 5), B (measure 6), A (measure 7), B (measure 8). The elements are color-coded: A is blue, B is green, AA is light blue, and BB is light green.

Abbildung 3.4: Transkription der Tonhöhen der Bass- und Synth-Sounds (3.4a) und Analyse der Beziehungen zwischen den Hauptelementen (3.4b) der ersten acht Takte des Drops von *DJ Fresh - Louder (Doctor P & Flux Pavilion Remix)*, ca. bei Minute 0:54.

Die eben betrachteten Tracks zeigen klare Entwicklungen, die Brostep von vorherigen Genres unterscheiden. Die Basslines im Drop sollen nicht mehr als eine Melodie fließen, sondern werden für maximale Kraft immer wieder unterbrochen, um ständig neu einsetzen zu können. Die Eigenschaften musikalischer Gesten nach Smalley lassen sich gut nachvollziehen; jeder Klang, insbesondere die Bässe, führt zu einem neuen Ziel hin oder wieder weg und gestaltet so die musikalische Spannung. Die meisten Bestandteile der Basslines können dabei als Note, wenn auch mit verschiedenen Spektren, bezeichnet werden. Die dennoch großen Kontraste und fortlaufende Variation innerhalb einer Phrase sorgen gleichzeitig dafür, dass sich kein Groove einstellt und einzelne Formteile untereinander größere Unterschiede aufweisen. Die Formteile selbst fließen weniger ineinander über und tendieren zu einer klassischen Vers – Bridge – Chorus – Vers Struktur, mit starkem Fokus auf dem Chorus, bzw. Drop.

In Bezug auf die zweite Forschungsfrage lassen sich also klare klangliche und insbesondere strukturelle Unterschiede zwischen Brostep und UK Dubstep festmachen. Das wird insbesondere durch die Tendenz zur Bass-Geste statt einer Textur deutlich. Basslines früherer Tracks oder anderer Genres zur gleichen Zeit, beispielsweise Riddim, können auf diesem Spektrum durch weniger Kontraste und mehr Wiederholung eher der Textur zugeordnet werden.

Die dritte Forschungsfrage nach *Flow* innerhalb einer Bassline ist anhand dieser Beispiele weniger klar zu beantworten. Die besprochenen Tracks weisen eine Kombination kontrastierender Elemente auf. Diese können vom Hörer als klar getrennt gehört werden und verhalten sich nicht wie ein sich ständig wandelnder Klang, es wird also kein Fluss zwischen den Elementen erzielt. Besonders in *Scary Monsters And Nice Sprites* und *Louder* können die Elemente direkt und eindeutig zwei verschiedenen Streams zugeteilt werden, wodurch keine Unsicherheit oder potentielle Mehrdeutigkeit entsteht. In *Centipede* sind die Klänge zwar weniger klar einteilbar, dafür ist der Rhythmus der einzelnen Noten und der Phrasen zueinander so gleichmäßig, so dass auch hier kaum Unsicherheiten bezüglich der Funktion einzelner Elemente in einer Phrase möglich sind. Insofern lässt sich vermuten, dass *Flow* in diskontinuierlichen Basslines von der Intuitivität der Zuordenbarkeit zu Phrasen oder Streams beeinflusst wird.

## 3.7 Savant – Black Magic

*Black Magic* von Savant ist ein interessantes Beispiel, an welchem nachvollzogen werden kann, wie Sounddesign und Komposition von Klängen den musikalischen Fluss beeinflussen. Der Track ist 2012 als Teil des Albums *Alchemist* veröffentlicht worden und fällt damit in die Blütezeit des Brostep. Während das Album selbst eine große Bandbreite elektronischer Tanzmusik abbildet, können die Einflüsse von Dub- bzw. Brostep deutlich in *Black Magic* gehört werden. Zwar ist der Track mit 165 BPM ziemlich schnell, weist aber das typische Half-Time Drum Pattern und einen von einer Bassline und Ruf-Antwort geprägten Drop auf.

2022, also 10 Jahre später, veröffentlicht Savant ein Remake des originalen Albums. *Black Magic (2)* und insbesondere der erste Drop, basiert maßgeblich auf der originalen Komposition, allerdings wurde das Sounddesign komplett überarbeitet. Das Remake erinnert zwar stark an das Original, hat den ursprünglichen Fluss der Bassline allerdings zurückgelassen. Daher ist das Herausarbeiten der Unterschiede, die zu diesem Eindruck führen, zur Beantwortung der dritten Forschungsfrage höchst interessant. Im Folgenden werden dafür jeweils die ersten acht Takte des Bass Drops der beiden Songs analysiert und verglichen.

### 3.7.1 Analyse Black Magic

In Abbildung 3.5 ist der Chorus/Drop von Savants *Black Magic* transkribiert. Die folgenden Analysen erfordern das Notieren und Einteilen zunehmend vieler verschiedener Elemente, weshalb einige Noten farblich markiert sind. Ähnlichkeiten und Unterschiede in der Farbgebung beziehen sich dabei auf (subjektive) Ähnlichkeiten und Unterschiede in der Klangfarbe. Abbildung 3.6 zeigt das Spektrum desselben Abschnitts. Darunter ist eine Einteilung der zentralen Elemente in Ruf-Antwort-Beziehungen dargestellt, die auf Abbildung 3.5 basiert.

Wie diese Darstellungen verdeutlichen, lassen sich die Elemente des Drops in verschiedene Akteure einteilen – ähnlich wie bei den bereits besprochenen Tracks in Abschnitt 3.6. Einerseits sind dabei die Schichtungen auf klanglicher Ebene komplexer als zuvor. So besteht der Synth-Part beispielsweise aus Akkorden sowie einem Lead-Synth, während verschiedene leisere Elemente den Hintergrund füllen. Andererseits ist auch der Aufbau der Ruf-Antwort-Beziehungen komplexer gestaltet:

# KAPITEL 3. ANSÄTZE ZUR BESCHREIBUNG UND ANALYSE AUSGEWÄHLTER BASSLINES IM BROSTEP

The musical score is transcribed for the first eight bars of the drop from Savant - Black Magic, ca. 0:31. The tempo is 165 BPM. The score is in 4/4 time. The staves are labeled as follows:

- Misc.:** Features a 'Vocal/Shout' and a 'Crash Cymbal'. The dynamics are marked as *mp* and *pp*.
- Bass:** Features 'FM-Bass' (ungenaue Tonhöhe).
- Synth:** Features 'Lead-Synth' and 'Super-Saw Chords'. The dynamics are marked as *pp* and *p*.
- Sub:** Features a 'Sägezahn' (sawtooth) pattern.
- Drums:** Features a 'Pad' pattern.

Abbildung 3.5: Transkription der ersten acht Takte des Drops von *Savant – Black Magic*, ca. bei Minute 0:31.

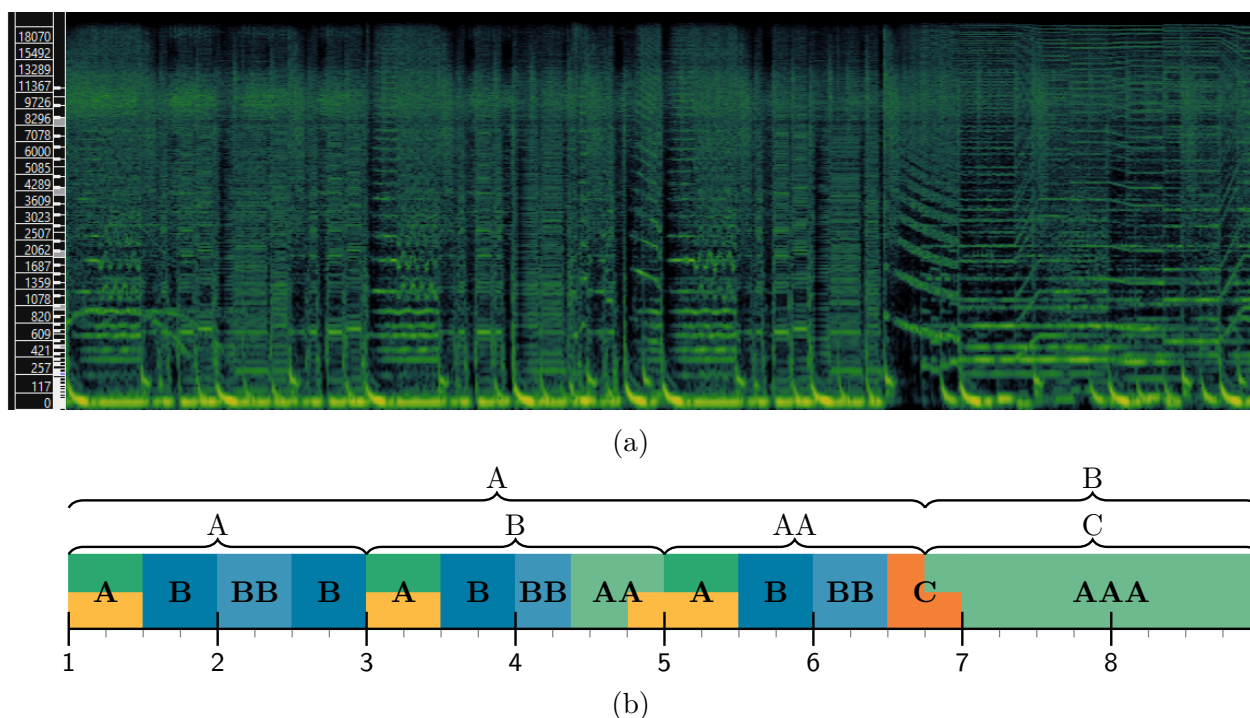


Abbildung 3.6: Spektrogramm (3.6a) und Analyse der Beziehungen zwischen den Hauptelementen (3.6b) der ersten acht Takte des Drops von *Savant – Black Magic*, ca. bei Minute 0:31.

Die größte Ruf-Antwort-Klammer innerhalb der acht Takte bilden etwa die ersten sechs Takte der Bassline, die von zwei Takten aus Akkorden und Melodie beantwortet werden. Diese Form ähnelt der Aufteilung des Drops aus *Scary Monsters And Nice Sprites* stark; allerdings beginnt der *Fill* hier bereits kurz vor Takt 7. Während die ersten sechs Takte melodisch nicht greifbar sind, in ihrer Tendenz jedoch wiederholt chromatisch vom Grundton E nach oben streben, findet in den letzten beiden Takten eine kurze harmonische Entwicklung statt. Diese verläuft von E-Moll zur Subdominante A-Moll, anschließend zum Dominantseptakkord der Dur-Parallele (D-Dur) und zurück zur Tonika E-Moll. Dabei befinden sich der Dominantseptakkord und der Leitton C anakrustisch vor der nächsten Phrase, welche mit der Auflösung zu H / E-Moll beginnt. Analog zu *Scary Monsters And Nice Sprites* leitet dieser Part somit harmonisch wie melodisch zur neuen Eins über und betont diese. Anders als bislang überlappen sich zudem einige Elemente: Neben der Melodie, die über der Bassline ausklingen darf, spielen auch Hintergrundelemente wie ein Crash-Cymbal oder ein Vocal-Hit durchgehend.

Die ersten sechs Takte des Drops lassen sich derweil in zweitaktige Phrasen unterteilen, die wiederum in Ruf-Antwort-Beziehungen zueinander stehen. Jede dieser kurzen Phrasen startet mit dem Lead-Synth als Ruf, der vom Bass beantwortet wird. In der ersten Variation lässt sich die Bass-Antwort anhand großer melodischer Sprünge rekursiv aufteilen. Die ersten zwei Takte bestehen demnach aus den gleich langen Elementen Ruf (Synth), Antwort (Bass), Einwurf/Ruf (Bass) und erneute Antwort (Bass) (siehe Abbildung 3.6). In der zweiten Phrase (Takt drei bis vier) wiederholt sich dieser Aufbau, wobei die erwartete zweite Bass-Antwort durch einen weiteren Synth-Einschub ersetzt wird. Dieser fungiert ähnlich wie der Synth-Fill am Ende der acht Takte und leitet zur nächsten Eins über. Auch dies geschieht im Auftakt über einen Akkord (G-Dur, also die Dur-Parallele). Der Sog entsteht hierbei vor allem durch die Melodie, welche E zunächst chromatisch umspielt, jedoch noch nicht auf E landet, sondern zu einem Glissando von A bis G springt, das sich auf der folgenden Eins schließlich im bekannten E über E-Moll auflöst. Savant etabliert somit eine Ruf-Antwort-Struktur und variiert diese in der zweiten Wiederholung, um die Musik dynamisch zu halten und zwischen den Phrasen zu vermitteln.

Die dritte Wiederholung der Phrase wird erneut variiert: Diesmal wird die zweite Antwort durch ein neues Element ersetzt, welches den Fluss unterbricht und die letzten beiden Takte vorbereitet. Savant komponiert innerhalb der betrachteten acht Takte A-B-Paarungen auf vier verschiedenen strukturellen Ebenen. Diese sind größtenteils aus gleichlangen Blöcken aufgebaut, mit Ausnahme kleiner Variationen. Anders als bei den Tracks in Abschnitt 3.6 bestehen diese Blöcke jedoch nicht nur aus einem einzigen Element. Daher können sich einzelne Elemente überlappen, ohne der strikten Form zu widersprechen. Auf der Ebene der Komposition bzw. des Arrangements entsteht dadurch ein stärkerer Zusammenhalt zwischen den vielen Akteuren.

Auch die klangliche Ebene trägt zur Magie des Tracks bei. Da die Bassline durch eine relativ agile Melodie definiert ist, wird der Klang selbst kaum moduliert. Eine zentrale Rolle spielen rhythmische Intensitätsunterschiede, wobei sich nicht exakt heraushören lässt, ob diese durch unterschiedliche Velocities oder das Mischen sehr ähnlicher Presets entstehen. Der Bass weist eine harsche Klangfarbe mit einem inharmonischen Spektrum auf, weshalb die präzise Bestimmung der Tonhöhen stellenweise erschwert wird. Zusammen mit den Variationen im Klang bereichert diese Unsicherheit die sonst recht einfache Melodie ungemein. Die Akkorde bilden einen starken Kontrast zur Bassline, wobei der Lead-Synth relativ scharf klingt und als Vermittler funktioniert. Obwohl die zentralen Elemente gut differenzierbar

sind, mischen sie sich gut. Das liegt einerseits an den Überlappungen im Arrangement, andererseits an einem vergleichsweise verwaschenen Mix. Im Spektrum (Abbildung 3.6) lässt sich eine Ähnlichkeit aller Abschnitte im Bereich oberhalb von 1000 Hz und im Sub-Bass erkennen.

### 3.7.2 Analyse Black Magic (2)

Die 2022er-Version des Tracks, *Black Magic (2)*, klingt ganz anders als das Original, obwohl die rhythmischen und melodischen Elemente zumindest im ersten Teil des Drops zu großen Teilen übereinstimmen. Die Unterschiede im Arrangement dieser Elemente lassen sich schon in der Transkription (Abbildung 3.7) deutlich erkennen. Savant nutzt hier wesentlich mehr unterschiedliche Klänge. Diese werden zwar überlappend kombiniert, jedoch nicht über die Grenzen eines zwei Vierteln langen Blocks hinweg. Durchgehende Elemente wie das Cymbal werden verkürzt oder fallen gänzlich weg. Durch das Sounddesign werden die Blöcke noch klarer voneinander abgegrenzt. Die Bassline wurde in distinkte Elemente aufgeteilt: ein staccatiertes und in der Intensität variiertes Pluck einerseits sowie ein scharfer, glissandierender FM-Bass andererseits. Zudem ist der Mix insgesamt recht klar und aufgeräumt, wodurch die Elemente weniger miteinander verschmelzen. Die Lücken zwischen den Elementen lassen sich auch im Spektrogramm (siehe Abbildung 3.8) erkennen. Die weichen Akkorde, die im Original unter dem Lead lagen und als verbindendes Element fungierten, fallen weg. Stattdessen spielen kurze, klavierähnliche Akkorde auf den Offbeats mit gegenteiliger Wirkung.

Auch fehlen in *Black Magic (2)* auf struktureller Ebene die Variationen und Unsicherheiten. Die klanglich klar getrennten Blöcke werden auch rhythmisch sehr strikt aneinandergereiht und führen keine irritierenden oder verunsichernden Elemente (wie Synkopen oder Überlappungen) ein. Daher wirkt die Analyse der Elementbeziehungen in Abbildung 3.8 wie aus Bausteinen zusammengesetzt. Zwar findet in deren Anordnung noch genügend Variation statt, um musikalisch interessant zu bleiben, es entsteht jedoch weniger ein Fluss zwischen den Elementen. Vielmehr scheint der Fokus auf dem Timbre und der Collage von Klängen zu liegen. Außerdem sind die melodischen Phrasen leicht verändert. Im Original sind die zweiten Hälften des ersten und zweiten Taktes identisch, wodurch die Spannung in der Melodie aufrecht gehalten wird. Im Remake ist die Melodie im zweiten Takt um eine Quarte nach unten transponiert, was den ersten Takt melodisch beantwortet und die Phrase somit abschließt. Auch durch dieses Detail fällt ein verbindendes Element weg.

$\text{♩} = 165$

Misc.

Bass

Synth

Sub

Drums

Lead

Pluck

FM Bass

$pp$

$f$

$p$

$mf$

$p$

5

Abbildung 3.7: Transkription der ersten acht Takte des Drops von *Savant – Black Magic* (2), ca. bei Minute 0:40.

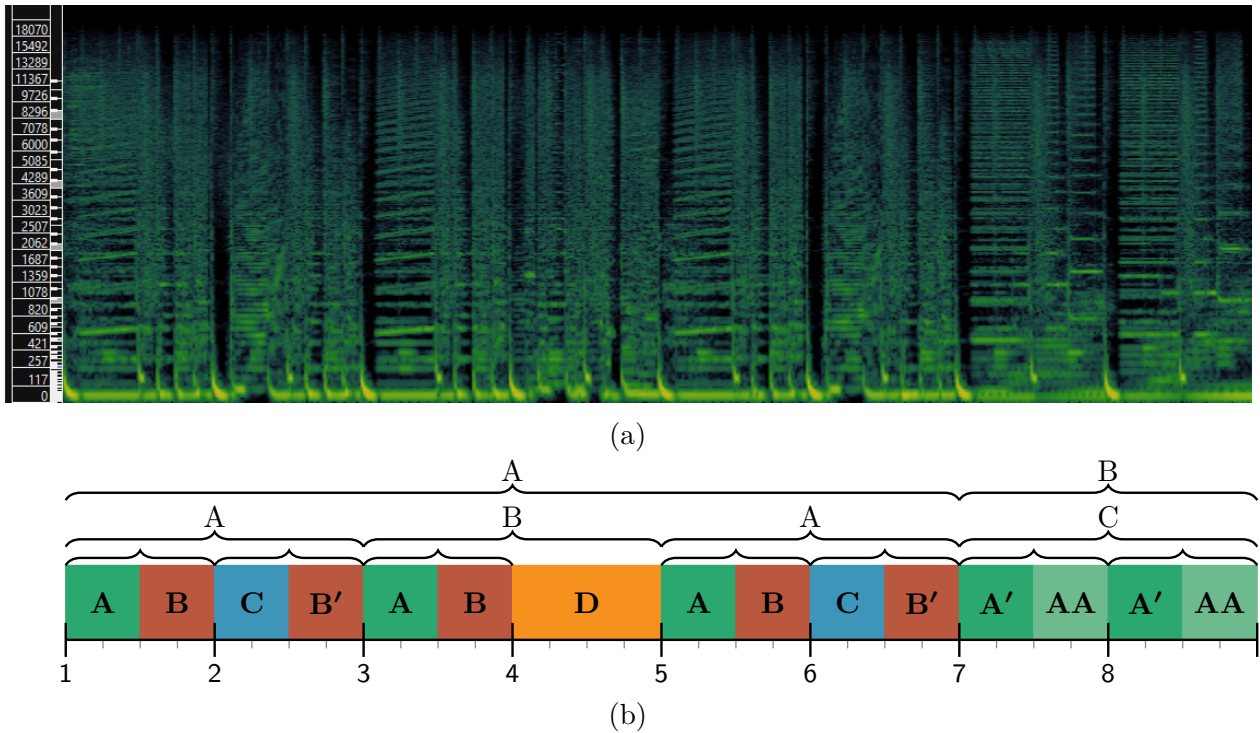


Abbildung 3.8: Spektrogramm (3.8a) und Analyse der Beziehungen zwischen den Hauptelementen (3.8b) der ersten acht Takte des Drops von *Savant – Black Magic* (2), ca. bei Minute 0:40.

Anhand dieses Vergleichs lassen sich verschiedene Aspekte feststellen, die zum musikalischen Fluss innerhalb einer diskontinuierlichen Bassline beitragen. Obwohl in *Black Magic* verschiedene Akteure oder Streams etabliert werden, spielt die Bassline mit der Unsicherheit bei der Zuordnung einzelner Elemente. Dies geschieht durch abgestufte Unterschiede zwischen den Blöcken: Zunächst werden Lead und Bass gegenübergestellt und klar getrennt. Darauf folgt ein Sprung auf melodischer, nicht aber auf klanglicher Ebene, was die Zuordnung zu einem Stream verunsichert. Auch auf struktureller Ebene wird ein Muster etabliert – der Wechsel alle zwei Viertel – und durch das verfrühte Einsetzen in Takt 4 und 6 irritiert. Dieses Spiel zwischen verschiedenen Streams wird durch ähnliche spektrale Schwerpunkte, gleiche Intensitäten und den Mix begünstigt. In *Black Magic* (2) sind Trennung und Aufteilung der Elemente dagegen deutlich klarer und werden nicht verunsichert. Klangfarbe, Mix und Arrangement wirken der Wahrnehmung eines Zusammenklangs entgegen.

## 3.8 Grey & Virtual Riot - RAVEN

*Raven* wurde 2023 als Kollaboration zwischen *Grey* und *Virtual Riot* veröffentlicht und weist die komplexeste sowie modernste Bassline auf, die in dieser Arbeit analysiert wird. Der Track besitzt eine ausgearbeitete Songstruktur mit gesungenen Versen sowie einem Pre-Chorus und ist durchgehend ausproduziert – stellt also kein bloßes Gerüst aus voneinander entkoppelten Intros, Builds und Drops dar. Mit 180 BPM ist der Song für Brostep ungewöhnlich schnell und entstand mehr als zehn Jahre nach der Hochphase des Brostep. Dennoch lassen sich die bisher besprochenen Entwicklungen und Strukturen im Chorus bzw. Drop nachvollziehen. Gleichzeitig lassen sich aktuelle Fortschritte und Trends im Sounddesign erkennen.

Mit der zunehmenden Komplexität von Basslines, Arrangements und Produktionen, insbesondere durch vielschichtiges Layering, wird es nahezu unmöglich, einzelne Elemente eindeutig zu bestimmen und präzise zu transkribieren. Da kein offizielles Projektfile des Tracks vorliegt, erfolgt auch die Transkription von *Raven* nach Gehör, wobei anzunehmen ist, dass die Produktion aus deutlich mehr Einzelementen besteht, als transkribiert werden können.

### 3.8.1 Analyse

Der Bass-Drop von *Raven* ist hochkomplex und kombiniert eine Vielzahl verschiedener Klänge zu einer fließenden Bassline. Dabei werden dieselben Klänge innerhalb einer Phrase kaum wiederverwendet. Die Grenzen zwischen Synth und Bass, Melodie und Perkussion sowie harmonischen und geräuschhaften Spektren sind fließend. Selbst die an einigen Stellen im Vordergrund stehende Melodie ist bei näherer Betrachtung nicht homogen, sondern aus verschiedenen Klängen zusammengesetzt oder lediglich angedeutet. Wie sich diese verschiedenen Elemente zu einer (Klangfarben-)Melodie zusammenfügen, steht im Mittelpunkt der folgenden Abschnitte.

In Abbildung 3.9 sind alle differenzierbaren Elemente des Drops transkribiert. Inharmonische und geräuschhafte Spektren sind dort entsprechend über mehrere oder besondere Notenköpfe angedeutet. Während die gelb und braun markierten Noten jeweils dasselbe Instrument transkribieren, repräsentieren Noten derselben anderen Farben ähnliche Klänge, da zu viele unterschiedliche Klänge verwendet werden, um jeden einzeln zu kennzeichnen. Hierbei beschreibt Blau allgemein Bässe, Hellblau Klänge mit inharmonischem, metallischem Spektrum und Violett Bässe mit wenig Obertönen. Die melodischen Elemente werden gelb, braun und orange dargestellt. Ein dreieckiger Notenkopf verweist auf eine relativ lange Einschwingzeit.

$\text{♩} = 180$

Misc.  $mp$   $f$   $f$

Synth  $mp$   $mf$   $mp$   $f$

Bass  $mf$   $f$   $mp$   $mf$   $f$

Sub

Drums

Misc.  $mf$   $mp$   $(2kHz +)$

Synth  $mp$

Bass  $gedämpft$   $mf$   $f$

Sub

Drums

I'd ne-ver met a sing-le man that lives up to my name

Abbildung 3.9: Transkription der ersten acht Takte des Drops von *Grey & Virtual Riot - RAVEN*, ca. bei Minute 1:05.

Im Notenbild lässt sich die stetige Variation der Klangkombinationen erkennen. Eine genauere Betrachtung dieser Klänge folgt in den kommenden Abschnitten. Das Fundament des Tracks bilden Sub-Bass und Drums. In Anbetracht der vielfältigen Bass-Klänge in *Raven* ist ein separat gemischter Sub-Bass für einen aufgeräumten Mix umso wichtiger. Dieser sorgt mittels einfacher Klangfarbe und schlichter Rhythmen für Stabilität im Tieftonbereich und stützt die komplexen Bewegungen in den höheren Frequenzbereichen. Er wechselt sich, wie in EDM üblich, mit der Kick-Drum ab.

Der Rhythmus zwischen Kick und Snare ist für Brostep vergleichsweise stark synkopiert, wiederholt sich jedoch alle zwei Takte exakt. Auf Achtelebene spielen die Drums annähernd eine Rumba-Clave, bei der die Snare so begradigt ist, dass sie stets auf der dritten Viertelnote des Takts liegt (siehe Abbildung 3.10). Damit erfüllen die Drums weiterhin ihre Funktion als Taktgeber, bleiben aber auch musikalisch interessant. Da die Snare ausschließlich auf der dritten Viertelnote des Taktes spielt, weist *Raven* einen Half-Time-Rhythmus auf.



(a) Rumba Clave.

(b) Kick und Snare Drum in *Raven*.

Abbildung 3.10

Neben Kick und Snare spielen auf jeder Viertelnote auch verschiedene Hi-Hats und Cymbals. Diese werden allerdings fast immer von anderen Klängen überdeckt und sind nur an einigen Stellen akzentuiert. Teilweise lassen sich Hi-Hats und andere Perkussionsinstrumente nicht von den Elementen im Vordergrund unterscheiden, wie etwa auf der vierten Viertelnote des zweiten Taktes.

### 3.8.2 Verschmelzen und Verdecken von Klangfarben

Im Drop von *Raven* kommen sowohl harmonische, inharmonische, teilweise und vollständig geräuschhafte Spektren vor. Zusätzlich können die in Abschnitt 3.3.1 beschriebenen Phänomene der Kombination von Klängen und Klangfarben beobachtet werden.

Das Verschmelzen von Klangfarben zu einem Gesamtklang kann erneut an der Kombination aus Bass und Sub-Bass nachvollzogen werden. Auch in den melodischen Elementen des Drops verschmelzen verschiedene Instrumente zu einem einzigen Klang. Am Anfang von Takt 4 spielen diese sogar verschiedene Tonhöhen, weisen jedoch so ähnliche Spektren auf, dass sie dennoch verschmelzen. Auch die Bass-Klänge selbst sind oft zusammengesetzt, beispielsweise lassen sich ähnliche und unterschiedliche Bestandteile im Vergleich von Takt 1 und Takt 5 erkennen. Der Klang auf der zweiten Viertel des ersten Takts verhält sich eher wie die oben beschriebene Verzierung einer Klangfarbe, da vor allem der (in der Notation in Abbildung 3.9) dunkelblaue Bass wahrgenommen wird, während der hellblaue Klang relativ kurz und weniger intensiv ist, wodurch er überdeckt wird.

Die Melodie wird an einigen Stellen durch auditive Induktion *fetter* vervollständigt, als sie eigentlich ist. Der braun notierte Klang, der der Melodie ihren Körper verleiht, spielt lediglich auf den Vierteln.\* Dennoch klingt die Melodie an dieser Stelle kohärent. Zum einen wirken die Achtelnoten in der Melodie dadurch etwas weniger betont, zum anderen überdeckt die Kick das Fehlen des lauterem Instruments im Auftakt zu Takt 2 und Takt 4.

Zusätzlich befinden sich viele der schnellen Wechsel zwischen Klängen an der zuvor beschriebenen Wahrnehmungsgrenze für einzelne Ereignisse. Eine Achtelnote hat im Tempo 180 BPM eine Dauer von 160 ms. Einzelne Einsätze verschmelzen zwar noch nicht zu einer Textur, dennoch fällt es dem Gehirn bei diesem Tempo schwerer, die unterschiedlichen Klänge getrennt wahrzunehmen. Sie können auch nicht eindeutig verschiedenen auditiven Streams zugeordnet werden, da kein neuer Klang einem vorangegangenen ähnelt. Takt 1 ist dadurch kaum greifbar – vielmehr entsteht der Eindruck eines schnellen Wechsels nicht zuordenbarer Geräusche. Sie können als Gesten ohne klares Ziel verstanden werden. Das ändert sich erst in Takt 2, dessen erste Viertelnote die erste mit einem bekannten Klang ist und somit Teil einer Melodie wird, welche die vorhergehenden Klänge auffängt. Über diesen Wechsel aus haltlosen Bässen und stabilisierender Melodie lassen sich die Phrasen voneinander abgrenzen.

---

\*Eine ähnliche Verzierung der Melodie kann auch in Savants *Black Magic (2)* beobachtet werden.

### 3.8.3 Struktur

Auf der größten strukturellen Ebene der acht Takte, lässt sich eine A-B-A-C- bzw. 6+2-Form erkennen – ähnlich wie in den bisher besprochenen Tracks. Die Aufteilung auf den tiefer liegenden Ebenen ist dagegen nicht eindeutig. Die in Abbildung 3.11 dargestellten Bezeichnungen der einzelnen Elemente sind daher eher als Vorschlag zu betrachten. Wichtiger als die Elemente im Einzelnen ist ihr Zusammenspiel.

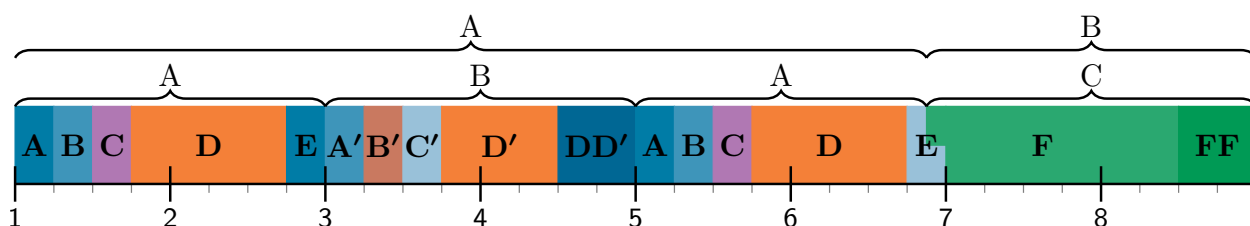


Abbildung 3.11: Analyse der Beziehungen zwischen den Hauptelementen der ersten acht Takte des Drops von *Grey & Virtual Riot - RAVEN*, ca. bei Minute 1:05.

Da die Elemente im ersten Takt, wie eben beschrieben, alle unterschiedlich sind und keinen klaren Schichten zugeordnet werden können, besteht kein Kontrast zwischen einer melodischen und einer basslastigen Schicht wie in den bisher betrachteten Tracks. Vielmehr entsteht ein Kontrast zwischen Instabilität (inkohärente Bassklänge) und Stabilität (melodische Abschnitte).<sup>\*</sup> Sowohl das Ende des ersten melodischen Abschnitts als auch die Taktgrenze (welche von der Kick verstärkt wird) könnten als Ende der ersten Phrase betrachtet werden. Die Phrase in Takt 1 und 2 ähnelt jener in Takt 5 und 6 durch dieselbe Melodie und ähnliche Bestandteile in den Bässen. In Takt 3 und 4 findet eine Variation dieser Phrase statt. Sie beginnt ebenfalls mit inkohärenten Klängen, die von den melodischen Synths aufgefangen werden, wird jedoch auf den letzten beiden Vierteln von einem Growl-Bass beendet. Damit findet auf verschiedenen Ebenen ein Spiel mit den Erwartungen statt:

Zunächst wird keiner der Bass-Klänge aus der ersten Phrase wiederverwendet, was erneut für Unsicherheit sorgt, die von der Melodie aufgelöst wird. Auf der melodischen Ebene ist die zweite melodische Phrase eine Antwort auf die erste. Die ersten drei Tonhöhen dieser Phrase sind zunächst gleich, die Viertelnote auf der Eins wird aber durch zwei Achtel ersetzt und mit neuem Material ergänzt.

<sup>\*</sup>Insofern ist der Drop strukturell vergleichbar mit Tracks wie *Skrillex' – Rock 'n' Roll*.

Das Ende der Phrase in Takt vier und wie diese Überleitungen zwischen Melodie, Bass und der nächsten Phrase schafft ist besonders interessant. Der Vergleich mit der ersten melodischen Phrase schafft die Erwartungshaltung, dass die zweite genauso lang sein wird. Damit würde sie auf einer relativ schweren Zählzeit, der dritten Viertel im Takt enden. Tatsächlich wird die melodische Phrase aber nicht durch die Melodie-Synths beendet und auf der dritten Zählzeit setzt stattdessen ein Grownl-Bass mit einem Glissando ein. Einerseits überdeckt die Snare seinen Einsatz, unterstützt wird der Übergang zusätzlich durch einen hohen, metallischen Hit auf *a''*, der jede Snare begleitet und an dieser Stelle ebenfalls eine sinnvolle Erweiterung der Melodie darstellt. Der Grownl-Bass vervollständigt also die Melodie auf *d* und erfüllt damit eine melodische Funktion einerseits und eine klangliche andererseits. Dabei bezieht sich erstere auf die vorhergehende Phrase und letztere auf die folgende, denn der Bass-Klang leitet durch Klangfarbe und das Glissando zur neuen Eins über. Ähnlich wie in Savants *Black Magic* wird die durch Metrum und Kick getrennte neue Phrase ab Takt fünf so klanglich und auftaktisch vorbereitet. Über dem Grownl spielt derweil ein anderes Instrument kurze Sechzehntel, welche den Auftakt weiter hervorheben und der folgenden Kick auf der Eins noch mehr Gewicht geben.

Es wird deutlich, dass sich Takt vier, aber auch der Rest des Drops, aus verschiedenen einzelnen Elementen mit teils ambivalenter/überlappender Funktion zusammensetzt, welche auf melodischer, rhythmischer, klanglicher und struktureller Ebene komplexe Beziehungen formen. Das wird dadurch möglich, dass weder die auftretenden Rhythmen noch die Melodien sonderlich komplex sind. Dafür sind die Art und Varianz der Klänge, sowie ihre Kombination bemerkenswert. Insofern lässt sich auch hier die in Abschnitt 3.1 besprochene These der experimentellen (oder zumindest vielschichtigen) Musik auf klanglicher Ebene, innerhalb starrer metrischer Raster nachvollziehen.

An einem weiteren Beispiel zeigt sich erneut, wie minutiös Grey und Virtual Riot die rhythmische Ebene manipulieren, um den ständigen Wechsel aus Spannung und Entladung mit der resultierenden Sogwirkung zu erschaffen. Die Collage der Klänge nach der ersten melodischen Phrase streben nach Stabilität, welche sie einerseits in der nächsten melodischen Phrase und durch die rhythmisch klaren Drums finden. Das Streben nach dem nächsten Snare-Hit auf der dritten Zählzeit wird in Takt drei durch ein Reverse-Cymbal oder kurzen Riser verstärkt, also ein schnell lauter werdendes Geräusch, welches von der Snare und den folgenden perkussiven Klängen abgefangen wird.

### 3.9 Zusammenfassende Bemerkungen zur Struktur von Basslines

Die zweite Forschungsfrage kann mittels dieser Arbeit recht eindeutig beantwortet werden. Nicht nur die immer deutlichere Abgrenzung des Bass Drops vom Rest des Songs unterscheidet Brostep von seinen Vorgängern und anderen Strömungen. Bei der Formanalyse der Drops in dieser Arbeit ist auffällig, dass alle mit Brostep assoziierten Basslines eine ähnliche, diskontinuierliche Struktur aufweisen. Zentral ist hier die Prävalenz mehrerer sich abwechselnder Ströme oder Stimmen, welche sich kontrastieren und im Dialog stehen. Dabei können verzerrte Bass-Klänge zunächst als musikalische Noten verstanden werden, welche diesen Dialog über melodische Bewegungen ermöglichen. Im nächsten Schritt kann dieses Prinzip auf geräuschhafte Klänge übertragen werden. Durch die Ein- und Aufteilung in solche Phrasen lassen sich bei vielen Brostep Tracks rekursive, aber individuelle, A-B- bzw. Ruf-Antwort-Paare auf verschiedenen strukturellen Ebenen feststellen. Mehrtaktige Phrasen enden dabei häufig mit einem Fill oder weisen typische Variationsmuster auf, zum Beispiel nach dem Schema A-B-A-C.\*

Über die Kombination, Wiederholung und Variation von Klängen als Gesten folgt die Anordnung dieser also durchaus konventionellen westlichen oder popmusikalischen Modellen von Erwartung und Spannung. Überraschenderweise lassen sich auf dieser Ebene Parallelen zu Formmodellen aus der klassischen Musik ziehen. So setzen sich einzelne Motive typischerweise zu einer (meist 2-taktigen) Phrase zusammen. Diese Phrasen bilden einen (meist 8-taktigen) Satz oder eine Periode, welcher sich in Vorder- und Nachsatz gliedert. Die Phrasen stehen dabei in einem wechselseitigen Entsprechungs- bzw. Antwortverhältnis zueinander.<sup>34</sup>

---

\*Diese Beobachtungen basieren zwar zu großen Teilen auf den in dieser Arbeit betrachteten Tracks und haben keinen Anspruch auf Allgemeingültigkeit, können aber auf viele andere Tracks übertragen werden. Beispielsweise weist *Virtual Riot – Evil Gameboy* recht melodische Elemente auf, zwischen welchen rekursive Ruf-Antwort-Beziehungen hergestellt werden können. *Downlink – Factory* besitzt dagegen keine melodischen Elemente im klassischen Sinne, dennoch bildet die Abfolge ähnlicher Klänge in den ersten acht Takten des Drops eine A-B-A-C-Struktur. In *Show Up* von *Virtual Riot und Virus Syndicate* ist ein Call and Response zwischen Bässen erkennbar, deren Hüllkurven über zum Teil rhythmisch freie LFOs moduliert sind. Die dadurch entstehende Spannung wird über kräftige Drums und eine weniger vielschichtige Struktur entladen. *Eliminate – THOUGHT EXPERIMENT* ist ein weiteres Beispiel, welches schnelle, komplexe Klänge mit einer einfacheren Struktur balanciert, wobei im zweiten Drop ebenfalls eine A-B-A-C-Struktur erkennbar ist.

<sup>34</sup>Michels 2015, S.106–107.

Anders als in der Klassik ist der Satz im Brostep aber nicht in sich geschlossen (z.B. harmonisch über eine Kadenz), sondern existiert in der Loop-Logik und leitet zur nächsten Eins und zum nächsten Loop über. Auch in anderen Details, beispielsweise der Zusammensetzung auf Takt-Ebene, lassen sich wesentliche Unterschiede finden.

Diese Organisation in vertikale Schichten und Gesten, geprägt von motivischer Arbeit unterscheidet Brostep klar vom ursprünglichen Dubstep, welcher, wie bereits benannt, eher über texturale, horizontale Schichtung geprägt ist.\*

### 3.10 Zusammenfassende Bemerkungen zu *Flow* in Basslines

Mittels der in dieser Arbeit gesammelten Analysen und allgemeiner Beobachtungen lässt sich nun zusammenfassen, wie klanglicher und musikalischer *Flow* innerhalb einer Bassline erreicht werden kann, selbst wenn diese aus verschiedenen Elementen zusammengesetzt ist. Zunächst sind verschiedene Techniken beim Mischen relevant, insbesondere das Schaffen klanglicher Ähnlichkeiten. Diese lassen sich aus den Prinzipien der Formung auditiver Streams ableiten: beispielsweise das Benutzen von Klängen mit ähnlichen Spektren und Schwerpunkten, das Variieren eines Presets oder das Anpassen der Lautstärke durch einen Kompressor. In der Praxis wird beides oft durch einen Multibandkompressor erreicht, welcher einzelne Frequenzbänder einander angleicht und somit sowohl Intensität als auch Spektrum anpasst. Auch das gemeinsame Bearbeiten mehrerer Klänge verstärkt ihre Gemeinsamkeiten und unterstützt den Zusammenhalt, zum Beispiel durch gleiche Filterbewegungen, Sidechain-Kompression, Hall, Chorus und andere Effekte. Ein separater Sub-Bass, wie er beispielsweise in *Falling (VIP)* oder *Raven* erkennbar ist, dient ebenso als Fundament und bindendes Element.

---

\* Auch an dieser Stelle möchte ich noch zwei Beispiele nennen: In Tracks wie *Skream – Midnight Request Line* kann kein Drop vom Rest des Tracks abgegrenzt werden, da die Bassline immer wieder und fast gleich auftaucht und wieder verschwindet. Die Abstammung vom Dub ist deutlich. In *Rusko – Cockney Thug* setzt die Bassline plötzlich und distinkt ein und man könnte auch Ruf-Antwort-Beziehungen herstellen. In der Wiederholung der Bassline selbst findet allerdings, anders als in begleitenden Elementen, keine Variation und damit keine Gegenüberstellung von Phrasen statt. Die Bassline ist kontinuierlich und eine instrumentale Schicht, nicht Teil einer zusammengeschnittenen Collage.

Während klangliche Ähnlichkeit ein wichtiger Faktor ist, können Unterschiede im wahrgenommenen Fluss zwischen Tracks wie *Scary Monsters And Nice Sprites* und *Black Magic* oder *Raven* nicht allein über die Spektren der Klänge erklärt werden. Entscheidend ist die Spektrormorphologie der Klänge, also das Zusammenspiel klanglicher und struktureller Aspekte. Dabei ist Ähnlichkeit im Klang nur die erste Ebene. Zusammenhalt wird auch über die Zugehörigkeit zur gleichen (durch die Spektrormorphologie vermittelten) Geste geschaffen, hier spielen Faktoren wie die gleichen melodische, spektrale oder rhythmische Bewegungsrichtungen eine Rolle (auch hier analog zum auditiven Streaming). Auf der nächsten Ebene ist die sinnvolle Abfolge von Gesten relevant, also das Umlenken oder Beantworten der intuitiv wahrgenommenen Bewegung bzw. Energie. Die Verbindung all dieser Ebenen, also Klang, Phrasierung und Struktur, bestimmt die Gesamtwirkung und den musikalischen Fluss.

Die Faszination von Stücken wie *Black Magic* und *Raven* scheint insbesondere von der Unsicherheit bei der Einteilung verschiedener Streams auszugehen. Hierbei bilden ein einziger musikalischer Stream (siehe monolithische Bassline in Abschnitt 3.5) und eine klare Zuordenbarkeit zu getrennten Streams (siehe die Tracks in Abschnitt 3.6) die zwei Enden des Spektrums. *Raven* zeichnet sich demgegenüber durch strukturelle Mehrdeutigkeit aus: Auf klanglicher Ebene zeigt sich dies über viele verschiedene Klänge und fluide Übergänge zwischen Spektren sowie deren Rolle im Mix. Auf Ebene der Phrasierung können einzelnen Elementen verschiedene Funktionen und Zugehörigkeiten zugeordnet werden. Auf Ebene von Komposition und Arrangement wird dies durch stetige Variation sowie synkopierte oder verfrühte Einsätze deutlich.

Es bleibt außen vor, inwieweit die in dieser Arbeit beschriebenen Prinzipien den bewussten Kompositionsprozess beeinflussen. Sicherlich sind die auf den Mix bezogenen Techniken eher als konkrete Regeln oder Werkzeuge zu verstehen, als die kompositorischen. Komposition und Collage von Klängen und Strukturen entstehen in einem kreativen Prozess. Der Produzent Au5 beschreibt beispielsweise eine Methode des schnellen Trial-and-Error, indem er MIDI-Noten in einem komponierten Rhythmus zufällige, vorproduzierte Bass-Klänge\* zuweist und diese solange variiert, bis sie musikalisch miteinander harmonieren.<sup>35</sup> Diese Methode trennt die Praxis – also *wie Flow* komponiert wird – von der Theorie bzw. der Frage, *warum* Klänge zueinander passen.

---

\*Diese sind über Transposition, Kompression etc. so bearbeitet, dass Grundton und Lautstärke zueinander passen.

<sup>35</sup>*Cracked Bass Drops Technik – Instant Flow | Au5 Tutorial 2024.*

## 4 Fazit

Die vorliegende Arbeit befasste sich mit der genre- und musiktheoretischen Analyse von Dubstep und dessen kommerzieller Weiterentwicklung Brostep. Im Zentrum der Untersuchung standen dabei sowohl die historische Entwicklung, der kulturelle Kontext und die grundlegenden musikalischen Merkmale des ursprünglichen Genres als auch dessen Transformation. Der zweite Teil der Arbeit widmete sich detaillierten musikalischen Analysen, um insbesondere das Zusammenspiel und die Funktionsweise von Basslines im Brostep zu entschlüsseln. Anhand der zu Beginn formulierten Forschungsfragen lassen sich die wesentlichen Ergebnisse wie folgt zusammenfassen:

Zur ersten Frage nach der Entstehung von Dubstep und Brostep und ihrem gesellschaftlichen Kontext wurden im ersten Teil der Arbeit die historische Entwicklung des Genres nachgezeichnet und die musikalischen Merkmale beider Strömungen herausgearbeitet und verglichen. Dubstep entwickelte sich aus der britischen Soundsystem-Kultur und Clubszene der frühen 2000er-Jahre. Der ursprüngliche Stil zeichnete sich durch düstere, minimalistische Stimmungen sowie eine starke Verankerung in der Underground-Kultur aus. Im Zuge internationaler Bekanntheit und zunehmender Kommerzialisierung vollzog sich die Entwicklung hin zum Brostep. Dieser Wandel markiert nicht nur eine klangliche Veränderung, sondern auch den Übergang von einem subkulturellen Nischengenre zu einem massentauglichen, festivalorientierten Phänomen. Hierbei sind musikalische Tendenzen fest mit technischen, soziokulturellen und aufführungspraktischen Veränderungen verbunden.

Die zweite Forschungsfrage nach der Entwicklung von Basslines und den strukturellen Unterschieden zwischen Dubstep und Brostep lässt sich anhand der zusammengeführten Informationen und Analysen recht klar beantworten. Neben der zunehmend schärferen Abgrenzung des Bass-Drops vom restlichen Song zeigen sich auch in den Basslines selbst deutliche Unterschiede: Die rhythmischen Grooves der 2000er-Jahre weichen zunehmend präsenteren, stark modulierten Bass-Sounds. Während der ursprüngliche UK Dubstep durch repetitive, meditative Texturschichtungen geprägt ist, konzentriert sich Brostep auf harsche, wuchtige Klänge.

Diese fungieren als Motive und Gesten, welche stark variiert und zerschnitten werden. Statt gleichzeitig verlaufender Klangströme dominieren sich abwechselnde Phrasen bzw. Streams, zwischen welchen sich auf mehreren strukturellen Ebenen Ruf-Antwort-Muster entfalten.

Über die zunehmende Relevanz komplexer Klangfarben im Brostep sowie in anderen Genres moderner elektronischer Tanzmusik lassen sich deutliche Parallelen zur Emanzipation des Geräuschs im 20. Jahrhundert und zu Kerngedanken der elektroakustischen Musik ziehen. Diese gehen jedoch meist mit stark vereinfachtem melodischen und rhythmischen Material einher. Daher bedarf es der Kombination verschiedener Analysewerkzeuge, um eine differenzierte Perspektive auf ein Genre zu eröffnen, das in akademischen Kreisen oft übersehen wird. In dieser Arbeit wurden daher insbesondere Ansätze der Spektromorphologie und der Hörpsychologie einbezogen.

Die dritte Forschungsfrage nach der Bedeutung und Entstehung von *Flow* in einer Bassline wurde mittels dieser Erkenntnisse und der Analyse von *Savant – Black Magic* und *Grey & Virtual Riot – Raven* untersucht. Dabei zeigte sich, dass *Flow* auf mehreren Ebenen entsteht: Zum einen durch klangliche Angleichung, etwa durch ähnliche Klangfarben, gemeinsame Klangbearbeitung oder einen verbindenden Sub-Bass. Zum anderen entsteht er durch das Zusammenspiel klanglicher und struktureller Aspekte, verbunden durch die immanente Bewegung bzw. Geste eines Klangs. Über die reine Klangähnlichkeit hinaus wird Zusammenhalt durch gemeinsame Bewegungsrichtungen (melodisch, spektral, rhythmisch) und eine sinnvolle, aufeinander bezogene Abfolge dieser Bewegungen erzeugt. Das Arrangement dieser Phrasen und ihr Verhältnis zum metrischen Raster bestimmt Erwartungshaltungen und beeinflusst somit musikalische Spannung und Kohärenz. Besonders bei *Raven* zeigte sich, dass gerade die Mehrdeutigkeit der Klänge hinsichtlich ihrer Funktion und Zuordnung zu einem *Stream* sowie eine vielschichtige Kombination verschiedener Elemente zur Faszination des Tracks beitragen.

Künftige Arbeiten könnten die dargelegten Ansätze vertiefen und auf andere musikalische Aspekte oder EDM-Genres ausweiten. Insbesondere die Betrachtung moderner Popmusik aus der Perspektive der elektroakustischen Musik erscheint mir fruchtbar und geboten.

# Literatur

- About Trilogy* (o.D.). Zuletzt besucht am 29.07.2024. Spectrasonics. URL: <https://www.spectrasonics.net/products/legacy/trilogy.php>.
- ANDROIDS (2017). *An Idiot's Guide to EDM Genres*. Zuletzt besucht am 02.07.2026. Complex. URL: <https://www.complex.com/music/a/androids/an-idiotics-guide-to-edm-genres>.
- Baird, Bill (Sep. 1998). „A Cortical Model of Cognitive 40 Hz Attentional Streams, Rhythmic Expectation, and Auditory Stream Segregation“. In: DOI: 10.1007/978-1-4757-9800-5\_39.
- Bradley, Laura (2013). „Decoding Dubstep: A Rhetorical Investigation of Dubstep's Development from the Late 1990s to the Early 2010s“. Zuletzt besucht am 18.07.2026. Florida State University. URL: [http://purl.flvc.org/fsu/fd/FSU\\_migr\\_uhm-0163](http://purl.flvc.org/fsu/fd/FSU_migr_uhm-0163).
- Briddim* (o.D.). Zuletzt besucht am 18.08.2024. Electronic Music Wiki. URL: <https://electronicmusic.fandom.com/wiki/Briddim>.
- Butler, M.J. (2006). *Unlocking the Groove: Rhythm, Meter, and Musical Design in Electronic Dance Music*. Profiles in popular music. Indiana University Press. ISBN: 9780253346629.
- Clark, Martin (2007). *Grime / Dubstep 6637*. Zuletzt besucht am 03.08.2024. Pitchfork. URL: <https://pitchfork.com/features/grime-dubstep/6637-grime-dubstep/>.
- (2008). *Grime / Dubstep 6840*. Zuletzt besucht am 01.08.2024. Pitchfork. URL: <https://pitchfork.com/features/grime-dubstep/6840-grime-dubstep/>.
- (o.D.). *Blackdown - dubstep..grime..uk funky..comment..culture*. Zuletzt besucht am 29.07.2024. URL: <http://blackdownsoundboy.blogspot.com/>.
- Cracked Bass Drops Technik – Instant Flow | Au5 Tutorial* (2024). Zuletzt besucht am 12.08.2026. Au5. URL: [https://www.youtube.com/watch?v=t3\\_\\_vw0vaV8](https://www.youtube.com/watch?v=t3__vw0vaV8).
- Das-Hassan, Suridh (2010). *Bassweight: A Dubstep Documentary*. Zuletzt besucht am 31.07.2024. Youtube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=YVcX00c5j5E>.
- Deutsch, Diana (Jan. 2013). „6 Grouping Mechanisms in Music“. In: DOI: 10.13140/2.1.5047.2324.

- Diederichsen, Diedrich (2014). *Über Pop-Musik*. ger. 1. Aufl. Köln: Kiepenheuer & Witsch. ISBN: 978-3-462-04532-1.
- Drumgoole, Kelland (2012). *Interview with UKF Founder Luke Hood*. Zuletzt besucht am 04.08.2024. soso Active. URL: <https://web.archive.org/web/20151125195601/http://www.sosoactive.com/interview-luke-hood-ukf-dubstep/>.
- Earp, Matt (2006). *Low End Theory: Dubstep Merchants*. Zuletzt besucht am 03.07.2024. XLR8R. URL: <https://web.archive.org/web/20110522042351/http://www.xlr8r.com/features/2006/09/low-end-theory>.
- Flatley, Joseph L. (2012). *Beyond lies the wub: a history of dubstep*. Zuletzt besucht am 02.07.2026. The Verge. URL: <https://www.theverge.com/2012/8/28/3262089/history-of-dubstep-beyond-lies-the-wub>.
- Hammond, Bob (2008). *How Low Can It Go?* Zuletzt besucht am 26.07.2024. nymag. URL: <https://web.archive.org/web/20111006174358/http://nymag.com/arts/popmusic/features/48667/>.
- Harper, Adam (2009). *Loving Wonky*. Zuletzt besucht am 03.07.2026. Rouge's Foam. URL: <http://rougesfoam.blogspot.com/2009/06/loving-wonky.html>.
- (Dez. 2016). „How Internet music is frying your brain“. In: *Popular Music* 36, S. 86–97. DOI: 10.1017/S0261143016000696.
- Jama, Zainab (2009). *Interview: Joker*. Zuletzt besucht am 01.08.2024. The Stool Pigeon. URL: <https://web.archive.org/web/20120301110247/http://www.thestoolpigeon.co.uk/features/interview-joker-is-quite-a-card.html>.
- Jones, Charlie (2012). *The Dummy guide to purple*. Zuletzt besucht am 01.08.2024. DMY. URL: <https://dmy.co/features/the-dummy-guide-to-purple>.
- Manzo, V. J. und Will Kuhn (2015). *Interactive Composition: Strategies Using Ableton Live and Max for Live*. eng. New York City: Oxford University Press.
- Martin, Lauren (2015). *The VICE Oral History of Dubstep*. Zuletzt besucht am 31.07.2024. Vice. URL: <https://www.vice.com/en/article/9bgm5e/an-oral-history-of-dubstep-vice-lauren-martin-610>.
- McAdams, Stephen (Dez. 2013). „Musical Timbre Perception“. In: *The Psychology of Music*, S. 35–67. ISBN: 9780123814609. DOI: 10.1016/B978-0-12-381460-9.00002-X.
- McAdams, Stephen und Albert Bregman (Jan. 1979). „Hearing musical streams“. In: *Computer Music Journal* 3.
- McKinnon, Matthew (2007). *South London calling - This is the year of dubstep. Which means what, exactly?* Zuletzt besucht am 23.07.2024. CBC. URL: [https://web.archive.org/web/20111208085641/http://www.cbc.ca/arts/music/dub\\_style.html](https://web.archive.org/web/20111208085641/http://www.cbc.ca/arts/music/dub_style.html).

- Michels Ulrich und Vogel, Gunther (2015). *dtv-Atlas Musik*. ger. 4. Aufl. Deutschland: Deutscher Taschenbuchverlag & Bärenreiter-Verlag. ISBN: 9783761821206.
- Moor, Joe (o. D.). *Dubstep: How Has It Become So Popular?* Zuletzt besucht am 29.07.2024. the EDGE. URL: <https://theedgesusu.co.uk/features/2012/01/03/dubstep-how-has-it-become-so-popular/>.
- Native Instruments releases Massive, Absynth 4, Battery 3, FM8 and Komplete 4* (2006). Zuletzt besucht am 07.07.2026. KVR Audio News. URL: [https://www.kvraudio.com/news/native\\_instruments\\_releases\\_massive\\_absynth\\_4\\_battery\\_3\\_fm8\\_and\\_komplete\\_4\\_6052](https://www.kvraudio.com/news/native_instruments_releases_massive_absynth_4_battery_3_fm8_and_komplete_4_6052).
- Osborn, Matthew J. (Mai 2018). „Aesthetics of Rhetorics during Timbre“. In: Zuletzt besucht am 18.07.2026. URL: <https://enculturation.net/aesthetics-of-rhetorics>.
- Pfleiderer, Martin (2001). „»Riddim & Sound. Dub Reggae und Entwicklungen der neueren Populärmusik.“ In: *Populäre Musik im kulturwissenschaftlichen Diskurs II. Beiträge zur Populärmusikforschung* 27/28. Hrsg. von Thomas Phleps. Zuletzt besucht am 02.07.2026, S. 99–113. URL: <https://d-nb.info/1068469145/34>.
- Powell, Mike (2009). *Air & Lack Thereof - James Blake - 2009*. Zuletzt besucht am 03.07.2026. Pitchfork. URL: <https://pitchfork.com/reviews/tracks/11608-air-lack-thereof/>.
- Reid, Graham (2019). *INNER CITY PRESSURE; THE STORY OF GRIME by DAN HANCOX*. Zuletzt besucht am 26.07.2024. Elsewhere. URL: <https://www.elsewhere.co.nz/writingelsewhere/8915/inner-city-pressure-the-story-of-grime-by-dan-hancox/>.
- Reynolds, Simon (2012). *Energy flash : a journey through rave music and dance culture*. eng. Soft Skull Press. ISBN: 978-1-59376-407-4.
- (o. D.). *Simon Reynolds*. Zuletzt besucht am 06.07.2026. rock’s back pages. URL: <https://www.rocksbackpages.com/Library/Writer/simon-reynolds>.
- Roads, Curtis (Dez. 2003). „The Perception of Microsound and its Musical Implications“. In: *Annals of the New York Academy of Sciences* 999, S. 272–81. DOI: 10.1196/annals.1284.038.
- Salvo, Michael und Thomas Rickert (2006). „The distributed Gesamtkunstwerk: Sound, worlding, and new media culture“. In: *Computers and Composition* 23.3, S. 296–312. DOI: 10.1016/j.compcom.2006.05.001. URL: <https://doi.org/10.1016/j.compcom.2006.05.001>.
- shields, colin (2009). *Breaking through: Untold*. Zuletzt besucht am 02.08.2024. resident advisor. URL: <https://de.ra.co/features/1105>.

- Smalley, Denis (1986). „Spectro-morphology and Structuring Processes“. In: Emmerson, Simon. *The Language of Electroacoustic Music*, S. 62–93.
- Spencer, Edward K. (Aug. 2022). „Music to Vomit to. The Dubstep Drop, the Bass Face, and the Sound of the Social Web“. In: *Cultural Approaches to Disgust and the Visceral*, S. 160–174. ISBN: 9781003205364. DOI: 10.4324/9781003205364-17.
- Test: *LinPlug Albino 2* (2004). Zuletzt besucht am 29.07.2024. amazona. URL: <https://www.amazona.de/test-linplug-albino-2/>.
- Timbah.On.Toast (2021). *All My Homies Hate Skrillex / A story about what happened with dubstep*. Zuletzt besucht am 29.07.2024. Youtube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=-hLlVVKRwk0>.
- Titmus, Stephen (2018). *How did UK garage become dubstep?* Zuletzt besucht am 03.07.2024. Resident Advisor. URL: [https://www.youtube.com/watch?v=CRPuD\\_F-0Jk](https://www.youtube.com/watch?v=CRPuD_F-0Jk).
- Ullah-Blocks, Jayce (o. D.). *What We Like // Riddim*. Zuletzt besucht am 12.07.2026. EDM Identity. URL: <https://edmidentity.com/2018/03/25/what-we-like-riddim/>.
- Williams, Alex (2009). *Invention or Discovery- or, when is a genre not a genre?* Zuletzt besucht am 01.08.2024. Splintering Bone Ashes blog. URL: <http://splinteringboneashes.blogspot.com/search/label/Wonky>.
- Willis, Ellis D. (1938). *A Source Book Of Gestalt Psychology*. English. Routledge und Kegan Paul Ltd.
- Wilson, Michael (2006). „Bubble and squeak: Michael Wilson on dubstep.“ In: *Artforum International Magazine, Inc.* Zuletzt besucht am 02.07.2026. URL: <https://www.thefreelibrary.com/Bubble+and+squeak%3a+Michael+Wilson+on+dubstep.-a0165312289>.
- Yin-Wong, Flora (2009). *Untold Story*. Zuletzt besucht am 02.08.2024. Dazed. URL: <https://www.dazeddigital.com/music/article/5964/1/untold-story>.

# Diskografie

- 2000F und J Kamata (2009). *You Don't Know What Love Is*. In: Digidesign / You Don't Know What Love Is, Track AA. Vinyl, Single. Hyperdub.
- Armand Van Helden (1996). *Spin Spin Sugar (Armand's Dark Dub)*. In: Spin Spin Sugar, Track 2. CD, Maxi-Single. Clean Up Records.
- Benga (2003). *Star Wars (The Hatcha VIP)*. In: Dubstep Allstars Vol.1, Track 5. CD / Mixed Compilation, Album. Tempa.
- Benga und Skream (2003). *The Judgement*. In: Dubstep Allstars Vol.1, Track 4. CD / Mixed Compilation, Album. Tempa.
- Blake, James (2008a). *Limelight*. Unveröffentlicht, Single.
- (2008b). *Tax the Happy*. Unveröffentlicht, Single.
- (2009). *Air and Lack Thereof*. In: Steppas' Delight 2 Volume 2, Track E1. Vinyl, Album. Soul Jazz Records.
- Boys Noize (2009). *Gax*. In: Power, Track A1. Vinyl, Album. Boysnoize.
- Caspa (2009). *Louder (VIP)*. In: Louder (VIP) / Power Shower, Track 1. Vinyl, Single. Sub Soldiers.
- Caspa und Rusko (2007a). *Custard Chucker*. In: Ave It: Volume 1, Track C. Vinyl, Album. Sub Soldiers.
- (2007b). *FabricLive.37*. CD, Album. Fabric.
- Coki (2007). *Spongebob*. In: Spongebob / The End, Track 1. Vinyl, Single. DMZ.
- Cookie Monsta (2010). *Blurgh!* In: Ginger Pubes / Blurgh!, Track 2. Single. Circus Records.
- Desmond Dekker und The Aces (1985). *007 (Shanty Town)*. In: The Original Reggae Hit-sound Of Desmond Dekker And The Aces - 19 Fabulous Tracks, Track 1. Kassette, Album. Trojan Records.
- Digital Mystikz (2006). *Haunted*. In: Haunted / Anti War Dub, Track 1. Vinyl, Single. DMZ.
- DJ Fresh ft. Sian Evans (2011). *Louder (Flux Pavillion and Doctor P Remix)*. In: Louder, Track 5. MP3, Album. Ministry Of Sound.
- DJ Hatcha (2003a). *Conga Therapy*. In: Dubstep Allstars Vol.1, Track 19. CD / Mixed Compilation, Album. Tempa.

- DJ Hatcha (2003b). *Dub Express*. In: Dubstep Allstars Vol.1, Track 17. CD / Mixed Compilation, Album. Tempa.
- (2003c). *Dubstep Allstars Vol.1*. CD / Mixed Compilation, Album. Tempa.
- Double 99 (1997). *Ripgroove*. Vinyl, Single. Satellite.
- Downlink (2011). *Factory*. In: Factory / Yeah, Track A. Vinyl, Single. Rottun Recordings.
- Eliminate (2025). *Thought Experiment (thinkaboutit)*. In: Get Off The Internet: Anniversary Game Disc, Track 15. CD, Album. Not on Label.
- Enter Shikari (2010). *Tribalism*. In: Tribalism, Track 1. CD, Album. Ambush Reality.
- Excision und Downlink (2011). *Existence VIP*. In: Existence EP, Track 1. MP3, EP. Rottun Recordings.
- Flux Pavilion (2011). *Bass Cannon*. MP3, Single. Circus Records.
- Flying Lotus (2007). *Tea Leaf Dancers*. In: Reset, Track A1. Vinyl, EP. Warp Records.
- Gemmy (2009). *Johnny 5*. In: Johnny 5, Track A. Vinyl, EP. Planet Mu.
- Grey und Virtual Riot (2023). *RAVEN*. Single. Lowly. Digital Single.
- Guido (2010). *Mad Sax*. In: Anidea, Track DD. Vinyl, EP. Punch Drunk.
- High Plains Drifter ft. Goldspot Productions (2003). *Sholay*. In: Dubstep Allstars Vol.1, Track 2. CD / Mixed Compilation, Album. Tempa.
- Infekt (2021). *Monkey Dance*. In: Disciple Alliance Vol. 7, Track 10. MP3, Album. Disciple.
- Jakes (2007). *3Kout*. In: 3Kout / 2 Steps Back, Track A. Vinyl, Single. H.E.N.C.H Recording.
- Joker (2008). *Gully Brook Lane*. In: Top Of The Game EP, Track 1. Vinyl, Single. Terro-rhythm Recordings.
- Knife Party (2012a). *Bonfire*. In: Rage Valley, Track 3. MP3, EP. Earstorm.
- (2012b). *Centipede*. CDr, Single.
- Korn (2011). *The Path Of Totality*. CD, Album. Roadrunner Records.
- Loefah (2006). *Rufage*. In: Mud / Rufage, Track 2. Vinyl, Single. DMZ.
- LV und Untold (2010). *Beacon (Mount Kimbie Remix)*. In: Beacon, Track AA. Vinyl, Single. Hemlock Recordings.
- Monxx (2019). *Falling (VIP)*. In: World Of Wonk, Track 12. Album. Subcon.
- Phaeleh (2010). *Fallen Light*. In: Fallen Light, Track 13. CD, Album. Afterglo.
- Phiso (2016). *Jotaro*. In: Battle Royale Vol. 2, Track 6. WAV, Album. Smog Records.
- Roxy und EL-B (2001). *Cuba*. In: Breakbeat Science / Cuba, Track AA. Vinyl, Single. Bison Recordings.
- Rusko (2007). *Cockney Thug*. In: FabricLive. 37, Track 22. CD, Album. Fabric.
- Rustie (2007). *Jagz The Smack*. In: Jagz The Smack, Track A2. Vinyl, Album. Stuffrecords.
- Savant (2012). *Black Magic*. In: Alchemist, Track 17. WAV, Album. SectionZ Records.

- Savant (2022). *Black Magic (2)*. In: Alchemist 2, Track 19. MP3, Album. Vybz.
- Second Protocol (2000). *Basslick*. Vinyl, Single. EastWest.
- Skream (2005). *Midnight Request Line*. Vinyl, Single. Tempa.
- (2006). *Stagger*. In: Skream!, Track A. Vinyl, Album. Tempa.
- Skrillex (2010a). *My Name Is Skrillex*. In: My Name Is Skrillex EP, Track 1. AAC, EP. Not On Label (Skrillex Self-released).
- (2010b). *Rock N' Roll (Will Take You To The Mountain)*. In: Scary Monsters and Nice Sprites, Track 2. CD, EP. Big Beat, Atlantic.
- (2010c). *Scary Monsters and Nice Sprites*. CD, EP. Big Beat, Atlantic.
- (2010d). *Scary Monsters and Nice Sprites*. In: Scary Monsters and Nice Sprites, Track 2. CD, EP. Big Beat, Atlantic.
- Spears, Britney (2007). *Freakshow*. In: Blackout, Track 7. CD, Album. Jive, Zomba Label Group.
- (2011). *Hold It Against Me*. In: Hold It Against Me, Track 1. CD, Single. Jive, Sony Music.
- Starkey ft. Durrty Goodz (2009). *Gutter Music*. In: Gutter Music, Track A2. Vinyl, Single. Keysound Recordings.
- Svdden Death (2020). *Confusion Spell*. Single. VOYD MUSIC.
- The Specials (1981). *Ghost Town*. In: Ghost Town, Track 1. Vinyl, Single. Two-Tone Records.
- Untold (2008). *Yukon*. In: Yukon, Track A. Vinyl, Single. Hemlock Recordings.
- (2009). *I Can't Stop This Feeling*. In: I Can't Stop This Feeling, Track A. Vinyl, Single. Hessle Audio.
- Virtual Riot (2013). *Evil Gameboy*. In: There Goes Your Money, Track 2. MP3, Album. SectionZ Records.
- Virtual Riot ft. Virus Syndicate (2018). *Show up*. In: German Engineering EP, Track 2. MP3, EP. Disciple.
- Von D Ft. Phephe (2009). *Show Me*. In: Steppas' Delight 2 Volume 2, Track B1. Vinyl, Album. Soul Jazz Records.
- Zomby (2008). *Zomby EP*. Vinyl, Album. Hyperdub.