

Jerrentrup, Ansgar

DJs als Musiker. Überlegungen zu einem neuen Umgang mit Musik

Knolle, Niels [Hrsg.]: *Kultureller Wandel und Musikpädagogik*. Essen : Die Blaue Eule 2000, S. 51-87. - (Musikpädagogische Forschung; 21)



Quellenangabe/ Reference:

Jerrentrup, Ansgar: DJs als Musiker. Überlegungen zu einem neuen Umgang mit Musik - In: Knolle, Niels [Hrsg.]: *Kultureller Wandel und Musikpädagogik*. Essen : Die Blaue Eule 2000, S. 51-87 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-250880 - DOI: 10.25656/01:25088

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-250880>

<https://doi.org/10.25656/01:25088>

in Kooperation mit / in cooperation with:



<http://www.ampf.info>

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen. Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

**Musikpädagogische
Forschung**

**Niels Knolle
(Hrsg.)**

**Kultureller Wandel
und
Musikpädagogik**



Themenstellung: Kultureller Wandel und Musikpädagogik stehen in einem dialektischen Verhältnis zu einander, weil zu den Schwerpunktfeldern musikpädagogischer Theoriebildung und schulischer wie außerschulischer Praxis das sich wandelnde kulturelle Handeln von (jungen) Menschen gehört, zugleich aber die Musikpädagogik in ihrem Selbstverständnis selbst einem Wandel unterliegt. Unter dem Thema der 99er Tagung des AMPF >Kultureller Wandel und Musikpädagogik< sind daher zahlreiche Beiträge zusammengekommen, die in ihrer thematischen Breite zentrale Aspekte dieses kulturpolitischen wie auch musikpädagogischen Wandels aufnehmen und so einen Beitrag zur theoretischen Reflexion bzw. Begründung des Kulturbegriffs und seine Bedeutung für das Handlungsfeld der schulischen und außerschulischen Sozialisation leisten.

Der Herausgeber: Niels Knolle, geb. 1944. Studium an Musikhochschule und Universität Hamburg (Lehramt Musik an Gymnasien). Promotion 1979, Habilitation 1994. 1971-1973 Wiss. Planer in der Forschungssgruppe 'Gesamtschule' an der PH Dortmund; 1973-1979 Wiss. Assistent im Fachgebiet Musik/AK der Universität Oldenburg, u.a. Planung des Einphasigen Studiengangs 'Musik' sowie Konzeption und Aufbau des 'Apparativen Studienbereichs'; 1979-1996 Akademischer Rat an der Universität Oldenburg; 1991 bis 1997 im Vorstand der >Bundesfachgruppe Musikpädagogik<; seit 1995 im Vorstand des >Arbeitskreises Musikpädagogische Forschung<; seit 1996 Professor für Musikpädagogik an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg. Seit 1999 Mitherausgeber der Zeitschrift >Musik in der Schule<; seit 1999 Vorsitzender der >Bundesfachgruppe Musikpädagogik<.

Inhalt

<i>Niels Knolle:</i> Vorwort	7
<i>Urs Fuhrer:</i> Individuierung durch Kulturbildung – das Beispiel Graffiti	9
<i>Dorothee Barth:</i> Zum Kulturbegriff in der Interkulturellen Musikpädagogik	27
<i>Ansgar Jerrentrup:</i> DJs als Musiker - Überlegungen zu einem neuen Umgang mit Musik	51
<i>Anja Rosenbrock</i> Musizier- und Lernverhalten in Populärmusikbands – Eine empirische Untersuchung	88
<i>Gabriele Hofmann:</i> Musikbezogenes und persönliches Selbstkonzept - Einzelergebnisse einer Studie über Musiker mit medizinischen Problemen	108
<i>Wilfried Hansmann:</i> Musikalische Sinnwelten und professionelle Medienarrangements. Eine biographie-analytische Untersuchung mit MusiklehrerInnen	124
<i>Wolfgang Martin Stroh:</i> „eine welt musik lehre“ - Begründung und Problematisierung eines notwendigen Projekts	138
<i>Stefanie Stadler Elmer:</i> Tradierung von Kultur am Beispiel des Singens	152
<i>Sieglinde Siedentop:</i> Musikunterricht in der DDR - Zusammenhänge zwischen politischen Strukturen und Entwicklungen im musikpädagogischen Bereich	183
<i>Bernd Fröde:</i> Aufarbeitung der Schulmusikerziehung der DDR - eine Bilanz nach zehn Jahren. Wege und Perspektiven	213

Thomas Phleps:

Was bedeutet: Aufarbeitung der ‚Musikerziehung‘ in NS-Deutschland 235

Thomas Frey:

Das Problem der Anwendung musikpädagogischer Theorien im Kontext des Musikalischen Schulfunks in Deutschland (1924 - 1941) 277

DJs als Musiker

Überlegungen zu einem neuen Umgang mit Musik

Es hat sich in der Geschichte der Musik immer wieder erwiesen, daß entscheidende Impulse für die Entwicklung der Musik nicht nur von herausragenden Künstlern ausgehen, sondern (nicht zuletzt) auch von technologischen Fortschritten/Erfindungen. Die derzeitigen diesbezüglichen Umbrüche eröffnen dem Musiksektor eine Fülle neuer, kreativer Möglichkeiten. Auf die Produktion moderner Popmusik hat sich besonders stark die Computertechnologie ausgewirkt, und es gibt inzwischen eine Fülle von Stilrichtungen, die in ihren Bezeichnungen direkt Bezug auf Technologie oder Technisches nehmen: Synthie-Musik, Computer-Pop, Elektro, Techno, Industrial.

Schon jetzt ist absehbar, daß die Vernetzung der Menschen via Internet die Musikkultur ebenfalls beeinflussen wird. Hier wird sich eine unverzichtbare Informations- und Anbieterbörse für musikalische Belange entwickeln. Dadurch werden einerseits bestehende Strukturen verdrängt (vor allem beim Handel mit Software, Notenmaterialien und Tonträgern, vgl. den Boom mit MP3-Musik im Internet) andere hingegen bereichert bzw. ergänzt (vor allem: Präsentation von Musikern mit ihren Aktivitäten, Informationen über künstlerische Projekte und der damit verbundene Kulturtourismus). Kaum ein Medium dürfte aktueller sein, vorausgesetzt, die Web-Seiten werden entsprechend gepflegt. Auch zu neuen Produktionsformen dürfte es mit dieser Technologie kommen: es kann zu gleicher Zeit von verschiedenen Orten aus an einem Musikstück komponiert werden oder es lassen sich musikalische Bausteine weltweit zu Musikproduktionen transferieren. Derzeit wird Musiksoftware zunehmend mit direktem Internet-Zugang ausgestattet. Mit anderen Worten: Die Formen der musikalischen Kooperationen und Kommunikation erhalten bisher ungeahnte Perspektiven.

Unerwarteterweise hat sich daneben eine Musizierform etabliert, die auf veraltete Technik zurückgreift, nämlich auf analoge Schallplatten, Plattenspieler und deren Zusatzgeräte, vor allem auf Mischer (s. unten „Instrumentarium“). Das entscheidend Neue ist der aktive Umgang mit Schallplatten – bis-

her nur zum Abspielen produziert –, die nun als Ausgangsmaterial zu eigenem Musizieren und zu neuer kreativer musikalischer Arbeit herangezogen werden. Musiker, die diese Technik pflegen, werden meist pauschal als „DJ“ bezeichnet und ihre Tätigkeit als „DJing“¹, auch wenn wir – wie unten ersichtlich – genauer zwischen dem DJ der Techno-Szene und dem Turntablisten zu unterscheiden haben.²

Entstehungsort dieser modernen Form des Musikmachens waren die Diskotheken New Yorks, vor allem die kleineren des Stadtteils Bronx, wo viele Schwarzamerikaner wohnten und wo es galt, schnell und mit möglichst einfachen Mitteln neue Musik vorzuführen und die Jugendlichen zum Tanzen zu animieren. Das moderne DJing, also „das Mischen zweier Platten, um daraus die Kreation von etwas Drittem zu bewirken“³, entstand schon in der Mitte der 70er Jahre. Zu seinen Protagonisten werden die farbigen DJs Grandwizard Theodore (alias Theodore Livingston jr.), Cool Herc⁴ (alias Clive Campbell) und Grandmaster Flash (alias Joseph Saddler) gezählt. In der Folgezeit entwickeln sie und weitere amerikanische DJs vor allem die Techniken des Scratching weiter⁵. Ihre beeindruckenden Künste werden von Augenzeugen in überschwenglichen Tönen gepriesen (vgl. unten unter „Aufgaben des DJ im HipHop“). In den 90er Jahren kommen weitere Gestaltungstechniken haupt-

-
- 1 Es gibt verschiedene Schreibweisen: auch DeeJaying wird verwandt (so u.a. bei Poschardt 1995). In amerikanischer Literatur und im Internet liest man inzwischen meist DJ'ing, mitunter auch DJing.
 - 2 Ein solcher Unterschied hat sich natürlich erst im Laufe der Entwicklung herausgebildet; der Turntablist ist aus der DJ-Arbeit hervorgegangen. Leider aber wird in der jüngsten Literatur zur DJ-Kultur (s. Anhang) immer noch zwischen diesen beiden eben nicht mehr gleich arbeitenden DJ-Typen kaum unterschieden, so daß man manchmal nicht weiß, ob eine Aussage sich auf das (technoide) Mischen oder auf die handwerklich diffizile Scratch-Kunst bezieht.
 - 3 Poschardt 1995, S. 32
 - 4 Auch die Schreibweisen von Namen und Bezeichnungen können variieren: Neben Cool Herc liest man auch Cool de Herc und Cool DJ Herc. Mitunter wird in schwarzamerikanischen HipHop-Kreisen bewußt mit wechselnden Schreibweisen gespielt. Statt Scratching kann man bisweilen auch Skratching lesen (Niemczyk & Schmidt verwenden in ihrem Buch sogar beide Schreibweisen wechselweise).
 - 5 Das Wort Scratching war damals noch nicht in Gebrauch wie auch der Ausdruck ‚HipHop‘ für gerappte Musik nicht geläufig. Statt dessen sprach man ohne Differenzierung von ‚Break Music‘, weil sich die DJs besonders gern der Breaks aus vorliegenden Einspielungen annahmen, dann von ‚Wild Style‘ oder ‚Be Bop Music‘. Der New Yorker DJ und Gründer der HipHop-Community, Afrika Bambaataa, kennt noch weitere aus den Anfangstagen: „Break Music is also sometimes called Be Bop Music or Rap Music, but then mostly HipHop and Beat music“ (aus JUICE 3/99, S. 52)

sächlich durch den Einsatz von elektronischen Effektgeräten hinzu, die speziell für Techno-DJs entwickelt wurden.

Der entscheidende Punkt, der unsere Musikkultur so ungemein trifft, ist das kreative Umgehen ausschließlich mit vorliegender, auf Tonträgern eingespielter Musik, die meist von anderen geschaffen wurde, und der der jetzige ‚Musiker‘ weder gespielte noch gesungene Parts hinzukomponiert hat (im traditionellen Sinne). Ohne die Existenz fremder Vorlagen, die sein Handwerk entscheidend bestimmen, wäre es nicht zum Beruf des DJs oder des Turntablists gekommen. Aus der Sicht der Kunstmusik ist ein solcher Musikumgang fast ein Sakrileg, zumal es hier genaugenommen nicht um Bearbeitungen geht, sondern um das Schaffen originärer Musik mittels anderer! Unzweifelhaft werden unsere Vorstellungen von eigener, selbständig erarbeiteter Musik und von dem, was wir bisher unter ‚musizieren‘ verstehen, erschüttert. In gleicher Weise wird auch die GEMA herausgefordert, ihre Vorstellung von Urheberschaft, von Original und Bearbeitung zu überdenken ...

Ein solches ‚Musizieren‘ hat auch auf die Produktion von Musik selbst zurückgewirkt. Seit den 80er Jahren werden nämlich LPs produziert, deren Urheber gar nicht mehr Originale schaffen wollen, sondern nur klingende Grundmaterialien für das Musizieren in der Diskothek. Man kann diese Urheber als ‚Musiklieferanten‘ für den modernen DJ bezeichnen, der seinerseits solche ‚Rohlinge‘ mit technischen Klangveränderungen ‚garniert‘, sie zusammenmixt und so erst das entscheidende Hörereignis schafft. Wenn kein DJ damit etwas anzufangen weiß, erreichen diese ‚Rohlinge‘ nie das Ohr einer Öffentlichkeit und landen im Papierkorb. Fast ist man geneigt zu sagen, daß solche ‚Kompositionen‘ eigentlich nie existiert haben. Es wird also mehr Grundmaterial produziert als von den DJs verwertet wird, und erst recht viel mehr, als man auf dem öffentlichen Tonträgermarkt finden kann. Weil das Mixen und Gestalten prinzipiell eine Aktion des Live-Musizierens in der Diskothek ist, liegen davon kaum Tonträger vor. Grundsätzlich sind die auf Schallplatten konservierte Musik der DJs und Turntablists Studioproduktionen, in der Diskothek klingen die Stücke meist ziemlich anders, mitunter sind sie so verändert, daß man sie kaum wiedererkennen kann. Sind es dann überhaupt dieselben oder die gleichen Stücke?

DJs und Turntablists sind aber keineswegs die einzigen Musikmacher, die mit ‚vorgefertigter‘ Musik umgehen, um daraus eine ‚eigene‘ zu machen. Wir kennen noch weitere Typen von Musikern:

1. Der älteste gehört nicht dem Pop-Genre an: der *Komponist elektroakustischer Musik*, der mit technischer Speicher- und Bearbeitungsgerätschaft z.B. *Musik-Collagen* schafft und dabei seine Vorlagen nicht selten bis zur Unkenntlichkeit verändert. In der *Musique Concrète* vor 1950 schaffte er solches mittels Schallplatten, in der etwas späteren Elektroakustischen Musik mittels Tonbändern. Bekanntlich haben Komponisten dieser Richtungen nicht ausschließlich mit fremder Musik gearbeitet, so daß zwar ihre Vorgehensweise, nicht aber ihre Produkte denen der DJs und Turntablists entsprechen.

Die Fortsetzung dieser Arbeitsweise gelingt heute viel leichter mit den Audio-Recording-Programmen. Eklatante Beispiele für das komplette Verarbeiten von gespeicherter Musik kommen sowohl von der Kunstmusik (z.B. die „Frankenstein Symphony“ [1997] des kanadischen Komponisten und Leiters des Elektronischen Studios in Toronto, Francis Dhomont, der dieses Werk ausschließlich aus 32 Kompositionen seiner Schüler und Musikkollegen zusammengestellt hat) als auch von der Popmusik (z.B. die CD „Hard Normal Daddy“ [1997] des kalifornischen Drum 'n' Bass-Musikers Squarepusher, der bekannt hat, daß er auf dem Album keinen einzigen Sound selbst geschaffen, sondern alle von anderen ‚heruntergesampelt‘, sie umfassend bearbeitet und völlig neu, eben zu seiner Musik zusammengestellt hat. Vgl. ferner die CD „If Sixtees Were Nineties“ [1993] des britischen Pop-Projekts Beautiful People, auf der laufend und deutlich hörbar Versatzstücke aus Originalmusik von Jimi Hendrix in ein neues modernes Arrangement gestellt sind, als würde der bekannte Gitarrist bei der Produktion leibhaftig mitgespielt haben). Heute könnte man diese Musiker als *Sampling-Musiker* oder *-komponisten* bezeichnen.

2. Der bekannteste Musiker, der sich vorgefertigter musikalischer Baumaterialien bedient, ist eigentlich der *Spieler der elektronischen Pop-Orgel* oder der *Keyboarder*, obschon er als solcher kaum ins Bewußtsein seiner Liebhaber rückt. Er spielt fast permanent mit den Musikautomatiken der elektronischen Tasteninstrumente, bezieht also die dort eingegebenen Patterns der Rhythmus-, Bass- und Akkord-Begleitung mit den vorgefertigten Varianten, mit den Fill-In-, Intro- und Outro-Teilen und die Figuren der Arpeggiatoren in sein Spiel ein. Das Wissen um den Umgang mit diesen Bausteinen, die vom Hersteller funktional so eingerichtet sind, macht uns keineswegs betroffen, weil sie Pop-Standards mit geringster Originalität darstellen und dadurch ästhetisch als Gebrauchsmuster ausgewiesen sind.

3. Seitdem es sogenannte Tracker- oder Composing-Software gibt, ist ein weiterer Musikmacher hinzugekommen: der *Musiker, der am Bildschirm durch Drag & Drop* mit der Maus, also durch Anklicken und Herüberziehen einzelner vorgefertigter Musikbausteine aus einem Pool, Musik zusammenstellt. Die Bausteine, natürlich ausschließlich zur Produktion von Popmusik gedacht, werden von der Bezugsfirma meist gleich mitgeliefert. Auf dem Arrangementfeld des Monitors werden diese im wesentlichen nur an- und übereinandergereiht, allenfalls leicht bearbeitet. Es handelt sich hier meist um ‚Loops‘, ‚Patterns‘, ‚Sounds‘ und andere Spielfiguren, deren Tempi sich automatisch dem gewählten Grundtempo anpassen und die auch unterschiedliche Tonhöhen oder Akkorde berücksichtigen können. Eigentlich ist diese Arbeitsweise die bildhafteste Übertragung des lateinischen Worts ‚componere‘ für ‚komponieren‘.
4. In jüngster Zeit kommt der *Musiker an den Hardware-Sample-Playern* (vgl. u.) hinzu, der die im elektronischen Instrument gespeicherten Bausteine (wiederum meist nur Werks-Rhythmen, Bassfiguren oder rhythmisches Akkordspiel) durch vorheriges eigenes Editieren und Aneinanderreihen zu längeren Stücken auszukomponieren weiß. Mit einem Schlag auf die Pad-Flächen ruft er die dort gespeicherten Figuren verzögerungsfrei ab und erzeugt so spontan und live moderne Tanzmusik. Somit spielt er eine Art Tasteninstrument.
5. Im weiteren Umfeld ist noch der *Remixer* anzusiedeln, der sich weniger einzelner ‚Bausteine‘ bedient, um damit etwas Neues zu schaffen, sondern eher kompletter Musikstücke. Im Studio setzt er gewöhnlich die Spuren (tracks) mit der Musik, die andere komplett eingespielt haben, in mehr oder weniger veränderter Form zusammen und mischt sie neu ab.
6. Diese Aufgabe hat Ähnlichkeit mit der eines *Arrangeurs* im Aufnahmestudio oder mit der eines *Aufnahmeleiters/Produzenten*. Beide wählen aus vielen Einspielungen der Musiker die besten Tracks und Takes aus und mischen sie zu dem eigentlichen Stück zusammen. Schon lange vor der Zeit des Digitalrecordings wurden durch Schneiden und Zusammenkleben der unterschiedlichen Aufnahme-Takes die Tonbänder bearbeitet.
7. Neben dem *DJ und Turntablist des Popsektors*, die unten weitere Erwähnung finden, ist noch der *avantgardistische Turntablist* zu nennen, der mit Schallplatten und Elektronik experimentiert und gelegentlich traditionelle

Musiker mitwirken läßt.⁶ Er will damit nicht Tanzmusik schaffen, sondern neue, zeitgenössische Musik zum Zuhören und zum auditiven Entdecken. Noch gibt es nicht viele dieser Art, dem Verfasser sind aus Europa nur bekannt: Klaus Schulte und sein Projekt Switchbox (seit 1990), das Projekt Crawling With Tarts (vgl. die LP „Operas“ von 1993), das Duo Paul Hubweber & Claus van Bebber und z.T. das Duo Markus Schmickler und Georg Odijk aus Köln, das seit 1996 neben Bandgeräten auch Turntables bei ihren Auftritten bedient. Eine Brücke zwischen beiden bilden eigenwillige Techno-DJs wie Mika Vainio (aus Finnland), Markus Popp (aus Berlin mit seinen Projekten Oval und Microstoria), Stefan Betke (ebenfalls aus Berlin mit seinem Projekt Pole) oder das Projekt Porter Ricks der beiden Berliner Andy Mellwig und Thomas Köner, die CDs mit merkwürdigen Klang- und Impulslandschaften bzw. völlig ‚tanzfreien‘ Sound-Experimenten herausgebracht haben.⁷

Mit den DJs und Turntablists der Disko- und HipHop-Szene haben wir also (mindestens) acht Typen von Musikern, die beim Musizieren ausschließlich auf fremdes Musikgut zurückgreifen. Sie gehören fast alle dem Bereich der Popmusik an. Obschon sie am Prozeß des Musizierens beteiligt sind, entsprechen sie kaum dem traditionellen Bild eines Musikers, weder dem des Komponisten noch dem des Interpreten und hier auch nicht dem des überkommenen Instrumentalisten:

- a) Statt mit mechanischen Instrumenten gehen sie mit elektronischen ‚Musikmaschinen‘, mit Musikspeicher- und -abspielgeräten sowie mit (analogen) Datenträgern um. Während dann der Remixer und der ‚Composer‘ vor dem Bildschirm vorwiegend mit der Maus, der DJ vorwiegend mit Drehreglern und Knöpfen am Mixer (und evtl. an Zusatzgeräten) ‚musiziert‘, konzentriert sich der Turntablist auf den rauh wirkenden Umgang mit der Tonkonserve, der allen Empfehlungen seiner bisherigen Liebhaber zuwiderläuft, und auf den Crossfader seines Mixers.

6 Der Korrektheit wegen sollte noch auf die Stücke hingewiesen werden, die John Cage schon seit den 40er Jahren für Plattenspieler komponiert hat. Diese können wegen der ziemlich anderen Ästhetik und Funktion nicht als Vorläufer der heutigen Turntable-Szene angesehen werden. Es handelt sich um ‚Einzelwerke‘, die in der avantgardistischen Musik in dieser Form keine Nachahmer gefunden haben.

7 Gerade in den Tagen der Abfassung dieses Beitrags erschienen zwei CDs mit avantgardistisch-experimenteller Musik von zwei (ehemaligen?) Techno-DJs, einmal von dem Liverpools DJ Philip Jack: „Vinyl Coda No. 2“, dann von dem französischen DJ Eric M: „Frame“. Ihre Musik hat absolut nichts mehr mit Bewegungsmusik zu tun, wohl aber mit abstrakt elektroakustischer.

- b) Speziell den DJs und Bildschirmmusikern fehlen die überdurchschnittlich feinmotorischen Fertigkeiten, wie sie die klassischen Musiker für ihr Spiel auf mechanischen Instrumenten permanent präsent haben müssen. Hingegen haben die neuen Macher die Betriebsanleitung der elektronischen Geräte oder der Programme zu studieren oder sie müssen sich das technische System mittels Trial & Error selbst erschließen. Bisweilen schauen sie die notwendigen Kenntnisse auch bei einem Kollegen ab.
- c) Zumindest in der Anfangszeit brauchen diese Musikmacher keinerlei Ahnung von Komposition, Ästhetik und musikalischen Elementaria zu haben (quasi Null-Ahnung ‚von Tuten und Blasen‘), trotzdem können sie mit dem Spiel auf ihren Instrumenten Eindruck machen; sie bedienen sich ja schließlich der hohen Leistung anderer: der Hochtechnologie der Mikroelektronik, dem Spezialwissen der Programmierer und der Güte der Bausteine, die meist von Profis eingespielt wurden.
- d) Ihre ästhetischen Vorstellungen koppeln sich grundsätzlich an standardisierte Formen von Bewegungsmusik (nach Tanztypen oder Stilarten), denen vage wie allgemeine Erfahrungen zugrunde liegen. Daher kommt es bei einem solchen Musikmachen (zunächst) meist zu einem recht unoriginellen und ästhetisch kaum fundierbaren Aneinanderreihen und Übereinanderschichten der Bausteine.

Aufgrund der unterschiedlichen Tätigkeiten von DJ oder Turntablist, lassen sich vier Typen unterscheiden:

1. der ‚Nur-Aufleger‘, der über keinerlei Mix-Technik verfügt und ausschließlich Platten nacheinander abspielen läßt, insbesondere in unspezifischen Diskotheken, in denen Popmusik und Dancefloor-Stücke bevorzugt werden. Er ist aber auch oft in Diskotheken zu finden, in denen z.B. Oldie-, Gothic-, Punk- oder Heavy-Metal-Musik erklingt bzw. auf allen Veranstaltungen, die nicht der HipHop- und House-/ Techno-Sparte zuzurechnen sind (wobei auch dort gelegentlich faule DJs auftreten!);
2. der HipHop-DJ, der einem Rapper die stimulierende Musikgrundlage zu liefern hat und zusammen mit ihm musiziert;
3. der moderne DJ, der ein Techno-Event mit seinen Platten spannend zu gestalten weiß und mit seiner ihm eigenen Technik die jungen Leute zu möglichst ausgedehntem Tanzen zu animieren versteht (vgl. unten „Gestaltungstechniken“);

4. der ‚turntablist‘, eine Art Performance-Gestalter, der eine moderne Tanzmusik gemäß den speziellen Anforderungen für HipHop mit vielen Handlungstechniken nach eigener Art aktiv mitgestaltet. Seine bekannteste und wichtigste Gestaltungsform ist das ‚Scratchen‘ (vgl. unten). Er möchte nicht mit dem technoiden DJ verwechselt werden, da seine Tätigkeit wesentlich mehr handwerkliches Können erfordert.

In den folgenden Ausführungen wird es um die beiden letzten DJ-Typen gehen, weil ihre musikalische Arbeit schon recht umfassend ausfallen kann, und weil sie mit den neuesten Techniken im Umgang mit Musik aufwarten. Ihre Arbeit ist ohne die Entwicklung spezifischer elektronischer Geräte oder Instrumente nicht vorstellbar. Daher ist ein Einblick in das technische Equipment notwendig.

Zum Instrumentarium (vgl. Anlage 3: „DJ-Equipment“)

Während die Plattenspieler seit nunmehr 30 Jahren im wesentlichen unverändert hergestellt werden, müssen die *MIXER* für moderne DJs und Turntablists, die viel kleiner und handlicher sind als PA-Mischer (für Konzertabmischungen) oder Produktionsmischpulte eine besondere Ausstattung vorweisen. Ihr Hauptkennzeichen ist der *Crossfader*, der zwei gegensätzlich arbeitende Fader (Lautstärke-Schiebereglern) beherbergt und waagrecht angebracht ist, womit sich die DJ-Mixer äußerlich am deutlichsten von allen anderen Mixertypen unterscheiden. Mit diesem Fader läßt sich das Mixing zwischen den beiden Tonquellen (‚links‘ und ‚rechts‘) mit nur *einem* Handgriff bewältigen: in dem Maße in dem die eine ausgeblendet wird, öffnet sich der Kanal der anderen. Seine technische Charakteristik vermeidet darüber hinaus zum einen, daß das Überblenden mit zwei Fadern und zwei Händen unausgewogen ausfällt, und gewährleistet zum anderen, daß in der Mittelstellung die Musik aus beiden Kanälen wegen unpräziser Handbedienung nicht zu laut oder zu leise erklingt. (Bessere Crossfader besitzen eine leichte Absenkung im mittleren Einstellbereich, um die erhöhte Lautstärke in der Mittenstellung, der Summe beider Musiken, wieder etwas zu reduzieren). Diese Einhandbedienung erlaubt es sowohl dem DJ als auch dem Turntablisten, während der Faderbewegungen mit der anderen Hand aktiv mit der Platte oder dem Tonabnehmer umzugehen. Weil die Crossfader im HipHop-Bereich sehr häufig sehr schnellen Bewegungen ausgesetzt sind und dadurch einem höheren Verschleiß unterliegen, sollten sie leicht auswechselbar sein (äußerlich erkennbar am separat aufgeschraubten Crossfader-Modul).

Die Crossfader selbst können technisch unterschiedlich arbeiten, je nachdem ob sie eine lineare oder potentielle Übergangs-Charakteristik besitzen. Mit der linearen lassen sich leichter weiche Überblendungen bewerkstelligen, wie sie mehr der technoide DJ benötigt, mit der potentiellen, bei der schon mit wenigen Millimetern an den Fader-Enden viel Musik eingemischt werden kann, während in der Mittelstellung wenig Veränderungen passieren, kommen besonders gut die Turntablists zurecht, denn sie möchten mit minimalen Fingerbewegungen schon kräftige Wirkungen erzielen.

Zu den Crossfadern dieser kleinen Mischpulte kommen noch die senkrecht angebrachten Kanalfader pro Kanal („Up-Fader“), darüber evtl. noch ein Potentiometer zum Angleichen unterschiedlicher Eingangspegel und je ein Umschalter für den Eingang hinzu, da grundsätzlich alle Eingänge doppelt ausgelegt sind (z.B. beim Einsatz von Line-Geräten neben den obligatorischen Plattenspielern mit empfindlicheren Eingängen). Ferner gehört zu den DJ-Mischertypen ein lautstarker Kopfhörerausgang mit separatem Regler und ein Schaltersystem, mit dem die Eingänge auf den Kopfhörer abgezweigt werden, damit der DJ die nächste Musik vorhören und entsprechend zur laufenden einstellen kann („cueing“).

Speziell für die Techno- und HipHop-Szene unterscheidet man z.Zt. (noch) drei Typen:

- *Battle-Mixer*: ein einfaches und recht kleines Gerät, meist zweikanalig (also neben dem waagerechten Crossfader nur mit zwei horizontalen Fadern) ausgelegt. Es benötigt keine Klangregelung und Effektmodule und wird fast nur im HipHop und dann auch oft beim Scratching eingesetzt;
- *DJ-Mixer*: meist mit 3-4 Fader-Kanälen zu je 2 Eingängen ausgestattet (davon mind. 2 für Phono, die anderen für Line und einer evtl. für Mikro) und mit Klangregelung pro Kanal. Von diesen max. vier Eingängen können zwei auf den Crossfader gelegt werden, um diese Eingangsquellen komplementär zueinander zu mischen. Man findet diesen Mixertyp inzwischen sowohl bei den Scratchern als auch bei Techno-DJs. Zunehmend wird er – bei steigendem Preisniveau – mit den für Techno-Musik notwendigen Effektmodulen wie Kill-Filter für verschiedene Frequenzbereiche, Off-Schaltern und Transformer-Tasten ausgestattet;
- *Clubmixer*: ihr Aufbau ähnelt den üblichen Mehrkanalmixern mit ihren vielen Eingangskanälen und ebenso vielen Faderzügen (hier 4 bis 10). Mit ihm können also gleichzeitig mehr als 2 Eingangskanäle zusammenge-

mischt werden. Von diesen Mixern erwartet man eine besonders gute Audio-Qualität, die u.a. durch Verwendung von XLR-Anschlußbuchsen gekennzeichnet ist. Mindestens ein Mikro-Eingang ist obligatorisch. Pro Kanalzug gibt es Gain- und Panoramaregler sowie Aux-Wege und Klangregelung. Manchmal ist auch ein wertvolleres Hallsystem integriert oder ein Echogerät. Per Schalter wählt man die Eingangskanäle aus, die zum Mixen auf den Crossfader gelegt werden sollen. Über drei stereophone Ausgangsbuchsen, darunter ein XLR-Master, können verschiedene Verstärker oder auch ein Aufnahmegerät angeschlossen werden.

Es dürfte ersichtlich geworden sein, daß hinter der funktionalen Vielfalt allein dieses Hilfsmittels ein ziemlich differenzierter Musizierumgang steckt, der sich eindeutig aus dem musizierpraktischen Umgang mit den Tonträgern in der Diskothek ergeben hat (vgl. weiter unten „Aufgaben“) und von dem sich ein Laie auf den bloßen Musikeindruck hin keine hinreichende Vorstellung machen kann.

Auch beim *Plattenspieler* kommt es auf besondere Eigenschaften an. Weil man, vor allem beim Scratchen, häufig und mitunter heftig, in den Lauf der Platte eingreift und sie blitzschnell auch rückwärts schiebt, benötigt man dazu sowohl eine stabile und schwere Ausführung als auch ein Antriebssystem, das diesen ungewöhnlichen Umgang nicht verübelt: der Direktantrieb, bei dem die Achse des Plattentellers zugleich Achse des Elektromotors ist. Als richtungsweisend haben sich die Abspielgeräte der Firma TECHNICS erwiesen, bei denen der Typ „1210“ geradezu Standard in der Szene geworden ist. Eine spezielle Unterlage (in der Anfangszeit u.a. eine Aluminiumfolie, heute eine industriell gefertigte Filzmatte namens „slipmap“) ermöglicht das unkomplizierte Anhalten und Zurückschieben der Platte per Hand, während der Plattenteller darunter weiterläuft. Eine Tempojustierung mit einer breiten Einstellskala gehört unbedingt zur Ausstattung und außerdem sollte der Plattenspieler möglichst verzögerungsfrei vom Stillstand auf korrekte Abspielgeschwindigkeit hochzufahren sein.

Die Tonabnehmer der DJ-Turntables haben ein bis zu 10fach höheres Auflagegewicht als die der Plattenspieler, die der Musikgenießer zu Hause benötigt. Sie liegen so sicherer in der Rille, ihre Nadeln und die Platte sind dafür aber auch einem stärkeren mechanischen Abrieb unterworfen.

Zum Instrumentarium beider DJs muß auch die *Vinyl-Platte* gezählt werden, denn sie stellt gewissermaßen die entscheidende Tonquelle dar, die es zu

gestalten gilt. Nur bei ihr kann man handwerklich in den Abspielvorgang eingreifen. Grundsätzlich kommt nur das Maxi-Format zum Einsatz, denn bei diesem, das in den 70er Jahren speziell für die Disko entwickelt wurde, ist die Musik tiefer eingraviert, sie erklingt also lauter und ist weniger anfällig gegenüber den Tonschwingungen der Luft einer Diskothek (Vibrationen). Aufgrund ihrer höheren Abspielgeschwindigkeit (45 UpM) kann sie den oberen Hörbereich stärker wiedergeben. Außerdem springt der Tonabnehmer bei dem rabiatischen Umgang der Turntablists nicht so leicht aus der Rille wie bei dem sonst üblichen LP-Format.

Unter der ungemein starken mechanischen Beanspruchung leiden vor allem die Platten der Turntablists. Das nehmen diese DJs aber bewußt in Kauf. Nach einer gewissen Zeit des Scratchings sind die Rillen an bestimmten Stellen glattgeschliffen, die Musik wird immer dumpfer und leiser, und irgendwann ist eine Platte nicht mehr brauchbar. Will man die Musik weiterhin verwenden, muß sie neu beschafft werden. Das Rauschen und Knistern, das durch die immense Abnutzung entsteht, wird inzwischen als auditives Kennzeichen von den Musikmachern nicht verdrängt, sondern als spezielle Sound-Essence bisweilen regelrecht gepflegt und sogar als Grundlage von eigenen Scratching-Sounds eingesetzt. Diese Ästhetisierung solcher ‚Abfallklänge‘ hat u.a. dazu geführt, daß man heute mit höchstentwickelten digitalen Audiosystemen das analoge LP-Rauschen und -Knistern bei der Produktion von HipHop-Musik künstlich einmischen kann (u.a. durch spezielle ‚Low Fidelity‘-Klangzusätze). Einige DJs nehmen sich gerade solcher ‚Unklänge‘ an, wozu auch Schaltknackse und Motorensummen (wegen mangelnder Erdung) gehören können, und kreieren damit merkwürdige, alternative Soundproduktionen⁸. Auch hier wird quasi Abfall kreativ recycelt.

Mit der ‚DJ-Konsole‘, deren Grundausstattung aus zwei Abspielgeräten (beim Turntablist kann es u.U. auch nur eins sein), einem Mixer und Kopfhörer besteht, kreieren unsere DJs bzw. Turntablists Neues aus ‚alter‘ Musik, indem sie vorliegende Musik mit speziellen Techniken vermischen. Während sich der Techno-DJ dabei meist etlicher elektronischer Zusatzgeräte bedient, vermag der Turntablist mittels ‚Scratching‘, einem extrem handwerklichen Umgang mit der Schallplatte, sogar neue Sounds und Abläufe hervorzuzaubern. Er sieht sich also kaum als Bediener elektronischer Knöpfe und muß die

8 Z.B. die CD „Ø: Olento“ von Mika Vainio (1995), die CD „Kulma“ von Panasonic (1996), bei der auch Mika Vainio mitgewirkt hat, die CD „Biokinetics“ von Porter Ricks (1996) und die drei CDs von Pole „1“, „2“, „3“ (1998-2000).

für seine Kreation erforderliche Feinmotorik und auditive Sensibilität lange üben. In diesem Punkt ist er dem bisherigen Musikertyp recht nah. Die Übersicht „Aufgaben und Techniken der modernen DJs“ (Anlage 2) zeigt mit einem Blick, daß beide bedeutend mehr leisten müssen, als der frühere DJ, der in den Diskotheken Platten ‚nur‘ auflegte und allenfalls noch deren Titel angekündigte.

Tätigkeiten von DJs bzw. Turntablists

1. DJ bzw. Turntablist im HipHop:

- *Beschaffen geeigneter Musik*, was u.a. für den Turntablisten bedeutet, daß sie ihn unbedingt zum Scratching animieren sollte. Anschließend ist es wichtig, sich die prägnantesten Ausschnitte genauestens zu merken. Evtl. werden auf den Platten die Startstellen für die Ausschnitte markiert (meist durch kleine Aufkleber). Arbeitet man mit einem Rapper zusammen, werden die Platten gemeinsam ausgewählt und der Bühnenauftritt einstudiert. Bei der Suche nach passenden Stücken kam es unter den DJs in der Frühzeit zu regelrechter Geheimniskrämerei, weil jeder seinen Fund von ‚geilen‘ und ‚unerhörten‘ Rhythmen vor der Konkurrenz schützen wollte.⁹
- *Auflegen der Platten und Gestalten der Musik* mit Hilfe der folgenden Techniken:
 - a) *Angleichen* der unterschiedlichen Tempi und eventuell der Sounds (beides ist im HipHop von geringerer Bedeutung als im Techno).
 - b) *Verlängern* eines Stücks bzw. eines bestimmten Ausschnitts: die gleiche Platte liegt auf beiden Plattenspielern. Wechselweise erklingt nun daraus der gleiche Musikausschnitt. Damit keine Pausen entstehen, wird in das Ende des ersten der Anfang des zweiten rhythmisch korrekt eingeblendet. Danach wird der Tonarm des ersten Plattenspielers geliftet und wieder an den

9 „Grandmaster Flash und all die anderen DJs haben damals [um 1980] die Labels auf den Platten überklebt“ [damit kein anderer sehen konnte, welcher Musik die Breaks entnommen waren]. „Alles, was man dann noch erkennen konnte, war vielleicht die Farbe des Labelpapiers. Die Leute taten ihr Bestes, um Informanten in die ‚feindlichen‘ Lager zu schicken und die Labels herauszufinden. Zu dieser Zeit haben sich die DJs untereinander nichts verraten. Denn deine Platten waren deine Power und damit hast du dein Geld verdient.“ (Africa Bambaataa in JUICE 3/99, S. 52)

Anfang der ersten Musik gesetzt. Wenn die Musik auf dem zweiten Plattenspieler dem Ende zugeht, wird in ihr Ausblenden erneut dieselbe Musik vom ersten Plattenspieler eingeblendet. Bei kürzeren Ausschnitten dreht der DJ wechselweise die Platten auf den beiden Abspielgeräten mit der Hand zurück, während der betreffende Fader geschlossen wird. Bei dieser Methode bleibt der Tonarm also in den Rillen. (Diese Art des Verlängerns entspricht einem komplementär aneinandergereihten Kopieren und soll ebenfalls auf Kool Herc zurückgehen).

- c) *Bereichern* einer Musik durch Einmischen von Bestandteilen einer zweiten. Letztere kann auch die gleiche Musik sein, die, etwa zeitlich um eine rhythmische Einheit versetzt, der ersten beigemischt wird (Haupteffekt *hierbei: rhythmische Verdichtung*).
- d) *Eingreifen in die Klanggestalt*. So kann man einen Phasing-Effekt durch fast synchrones Abspielen des gleichen Musikstücks von zwei Plattentellern erzielen, wenn man sie zeitlich minimal (<10 msec) versetzt ablaufen läßt.¹⁰ Die dabei übliche kleine Modulation der Zeitverschiebung erreicht man mit dem Temporegler am Plattenspieler. (Zu weiteren Effektklängen mittels Plattenhandlings s. Übersicht „Aufgaben und Techniken der DJs“ und Liste „Techniken des Scratchens“).
- e) *Einschieben* von anderen Rhythmen einer zweiten Musik in die erste mittels schnell vollzogenem Crossfading, um überraschende Wechsel zu erzeugen (dafür kommen verschiedene Crossfading-Techniken zum Einsatz).
- f) *Zusammenstellen* einer eigenen Musik aus wechselnden Bestandteilen der Musikstücke auf den beiden Tonträgern. Mittels gezieltem und ruckartigem Crossfading im exakten Rhythmus der Musik von der einen Seite des Crossfaders auf die andere kommt ein komplementäres ‚composing‘ zustande. Hier wird nicht gemischt, es werden permanent Ausschnitte aneinandergereiht.
- g) *Scratching*; Spiel mit kleinem und kleinstem rhythmisch präzisen Hin- und Herschieben einer Platte mit der Hand und die

10 Bekannt ist, daß Steve Reich den gleichen Effekt mit parallel laufenden Tonbändern schon 1966/67 erzielte (vgl. seine Komposition „Phase-Patterns“)

daran angepaßten Fader-Schübe. Häufig werden die mit den Plattenbewegungen erzeugten tempomäßig veränderten Rhythmus-Sounds und Reverse-Klänge als Bereicherung oder auch Kontrastierung einer Musik eingesetzt, die auf dem zweiten Plattenspieler durchläuft. Hier kommt es sehr darauf an, den Scratch-Ausschnitt einer Platte genauestens zu kennen und entsprechend dem ausgewählten Rhythmuspattern die Scratch-Technik zu wählen. (vgl. Anlage 1: „Techniken des Scratchens“)

Der Umgang verlangt ein ausgesprochen sensibles Handling von Platte, Tonabnehmer und Crossfader. Denn hier müssen sowohl die Art des Vor- und Zurückschiebens einer Schallplatte als auch die enorme Schnelligkeit der Bewegungen und das gezielte Aufsetzen des Tonarms äußerst präzise mit den ebenso flinken Bewegungen des Crossfaders koordiniert werden. Die Turntablists erreichen dabei manchmal Tempi, daß man die einzelnen Hand- und Fingeraktionen visuell kaum nachvollziehen kann. Und bei dem ziemlich rüden Umgang mit den Platten darf der Tonabnehmer natürlich nie aus der Rille springen. Ferner sollte der Turntablist wissen, mit welcher Scratch-Technik bei welchem Rhythmus oder Impuls einer LP auf welcher Strecke welcher Scratch-Klang erzeugt wird, denn nicht jeder Sound ist für ein beliebiges Scratchen geeignet. Diese Fertigkeiten und die Vielfalt an Scratch-Figuren, wie sie aus der Übersicht zu entnehmen ist, zeigen, daß man Turntablist keinesfalls über Nacht werden kann, sondern erst nach langer Übung und daß sein Spiel als eine eigene Art ‚kreativ-gestalterische Kunst‘ anzusehen ist. Für den hohen Leistungsstand sorgen die internationalen DJ-Wettbewerbe, denen selbstverständlich regionale und nationale Ausscheidungskämpfe vorausgehen.¹¹ In der Szene werden diese Ereignisse mit großem Interesse verfolgt. Hunderte bis Tausende von Liebhabern dieser Musik verfolgen solche ‚Battles‘, was besonders spannend ist, wenn sich die Formationen bruchlos (also ohne daß die Musik unterbrochen wird) so lange abwechseln, bis die Sieger feststehen.¹²

11 Hier seien nur die letzten genannt: Herbst 1998 „A Tribe Calles Quest Mixtape Contest“ in München und der „DJ Contest 1998“ in Stuttgart; Ende desselben Jahres Europa-Meisterschaften im DJing in Hamburg; Mitte 1999 die World Championship in London, der „RBMA-Contest“ in Bern, im Frühjahr 2000 nationaler DJ-Wettbewerb in München und im Juni ITF-Battlemeisterschaften in Hamburg.

12 Nicht selten bekommen die Kandidaten zunächst jeweils nur 5 Minuten Zeit, um ihre Kunst zu präsentieren. Danach muß sich der nächste Anwärter in die vom Vorgänger dargebotene Musik einbringen. Solche Wechsel kommen mehrfach vor, was die Lebendigkeit fördert.

Diese Eigenart, mit Konserven wahrhaft musikalisch umzugehen und daraus etwas Neues zu kreieren, soll um 1975 von dem damals 14jährigen Schwarzamerikaner Grandwizard Theodore erfunden sein, als er ein bestimmtes Rhythmusmuster auf einer seiner Platten wiederfinden wollte. Die Rhythmen, die bei den Suchbewegungen des Vor- und Zurückschiebens entstanden, fand er so interessant, daß er diesen Umgang zu seinem persönlichen Markenzeichen vervollkommnete. Weltweit wurde diese Technik bekannt durch Malcolm McLarens LP-Produktion „Duck Rock“ (1982), auf dem das Supreme Team scratchte, und durch Herbie Hancocks Hit „Rockit“ von 1983, dessen Scratches von Zulu DJ Grandmixer D.S.T. stammen, und der auch auf Hancocks Folge-LPs mitwirkte. Im weiteren Verlauf entwickelten verschiedene Scratcher eigene Formen dieses aktiven Umgangs mit Tonträgern, unter ihnen Cash Money, Jazzy Jeff, Terminator X, Force MD, Clint Ruin, Turntable Joe von The Message und der Scratcher von Baobab. Chuck D von der Rap-Gruppe Public Enemy erzählt begeistert: „Wenn ein normaler Musiker jemanden wie Jazzy Jeff an den turntables sehen würde, ... Mann, wenn es je einen Musiker gegeben hat, dann war er einer! Und wenn Terminator-X einen Beat scratcht, kriegt die Musik ein echtes feeling, fast so, als würde man auf einem echten Schlagzeug spielen. Wenn solche DJs die Platte vor- und zurückrucken, ist das fast so wie der Kick von einem Live-Drummer ... DJs wie Jeff oder Terminator-X können mit den Plattentellern spielen, so wie andere vielleicht auf ihren Gitarren“¹³.

Einige verbanden ihre Scratch-Künste mit Showgehebe und sogar Akrobatik. Von Force MD heißt es beispielsweise, er könne „die Musik herauscutten mit seinem Ellbogen, seinem Kinn, seinen Füßen, selbst mit Handfesseln und verbundenen Augen. Er ist ein Meister am Plattenspieler. Er kann sich auf den Boden legen und scratcht mit den Füßen...“. Ein Diskothekenbesitzer lobt: „Wir haben einen Back-up DJ, sein Name ist Dr. Shock. Dieser Junge wird geradezu verrückt, wenn es ans Scratchen geht. Er nimmt z.B. eine Platte und setzt sie auf eine Teetasse, spielt die Platte [per Hand] rückwärts mit einem Tonabnehmer drauf. Er scratcht bisweilen so lange, bis die Platte ein Loch hat“¹⁴. Über Grandmaster Flash wird berichtet, „er machte es mit den Ellbogen, den Füßen, man, shit, und mit dem Kopf, und die Leute standen da und

Wenn dann noch von der Jury Platten vorgeschrieben werden, an denen die Kandidaten ihre Kunst zu erweisen haben, entsprechen solche Ausscheidungskämpfe geradezu den Wettbewerben in der klassischen Musik, bei denen die Jury ebenfalls die zu interpretierenden Werke vorgibt.

13 Aus KEYBOARDS 8/92, S. 36

14 Beide Zitate aus David Toop 1991, S. 27

gafften. Und dann gingen sie raus, shit, und sagten, Yo man, er hat's sogar mit den Füßen gemacht. Und das glaubte natürlich keiner. Und die nächste Flash-Party, da war's aber gerammelt voll, er hat mit den Füßen gecuttet, man, tell you, fuckin' unbelievable. Er hat seine Schuhe und Socken ausgezogen und ging mit den nackten Zehen auf die Platte.“¹⁵

2. *DJ der Techno-Musik:*

- Ständiges Beschaffen diskogeeigneter Platten, von denen ein Teil möglichst unbekannt sein sollte. Aneignen der Musik zu Hause. Auswahl der für den Gig geeigneten Stücke (Es gibt unterschiedliche Diskotheken. Selbst unter den Techno-Diskotheken wird nicht selten nach Stilrichtung unterschieden oder eine Disco-Nacht steht unter einem bestimmten Motto. Beides beeinflusst die Plattenauswahl. Zu den Auftritten nehmen die DJs gewöhnlich 20-50 Vinyl-Platten mit. Dafür gibt es inzwischen spezielle DJ-Koffer).
- Vor Ort: möglichst bruchloses Aneinanderreihen tanzstimulierender Musikstücke. Schließlich geht es in der Techno-Disko um ein möglichst gleichmäßiges Kontinuum von Tanzmusik. Dazu werden die einzelnen Stücke meist völlig bruchlos und möglichst unbemerkt von den Tänzern aneinandergereiht. Sanfte Veränderungen, bisweilen auch leichte Einschnitte, die aber das gemeinsame Wallen der Tänzer nicht gefährden und die Trance-Atmosphäre nicht negativ beeinträchtigen dürfen, sondern im Gegenteil als weitere oder neue Tanzstimulation fungieren sollen, gestaltet der Techno-DJ sensibel meist mittels Einstellungsveränderungen an seinen Geräten.

Um dieses Kontinuum zu erreichen sind folgende ‚Vorarbeiten‘ auszuführen: Durch Vorhören per Kopfhörer (‚cueing‘) sucht der DJ geeignete Stellen, an denen sich ein Stück entweder möglichst sanft überblenden oder – an markanten rhythmischen Stellen – schnittartig an das momentan zu hörende reihen läßt, ohne daß der Fluß der Musik sich erkennbar verändert. Dazu setzt er den Tonabnehmer an einigen Stellen auf und schiebt/scrollt‘ die Platte per Hand vor- und zurück. Er vergleicht bei diesem Vorhören das ‚neue‘ Stück ständig mit dem gerade laufenden. Deshalb hat sein Kopfhörer nur eine Hörmuschel, mit der er in das kommende Stück hineinhört. Das freie Ohr ermöglicht den Vergleich mit der im Raum klingenden Musik.

15 Aus U. Poschardt 1995, S. 172. Nicht unzutreffend bezeichnet er die heutigen DJs als „technologische Hexenmeister der Popmusik“ (S. 350).

Die wichtigsten Bereiche, in denen die Folgemusik an eine vorliegende vor dem eigentlichen Mischvorgang angeglichen wird, sind:

- a) das Tempo (gemessen in BPM) mittels Temporegler¹⁶,
- b) die Lautstärke mit dem Eingangsregler („Gain“) oder dem jeweiligen Kanalfader,
- c) das Metrum durch leichtes Korrigieren d.h. Beschleunigen oder Abbremsen der Platte mit der Hand, bis der Rhythmus der Folgemusik exakt zu dem der laufenden in der Halle paßt,
- d) der Sound mittels Eingangsfilter oder Equalizer
- e) Finden von Rhythmus-Patterns mit möglichst ähnlicher Struktur (für besondere Einschnitte bzw. um an geeigneten Stellen ‚neue Energien‘ einzubringen); als Überraschungseffekt kann mitunter auch einmal die Unähnlichkeit sinnvoll sein
- f) Evtl. die Tonhöhe, die eigentlich nur bei digitalen DJ-Konsolen (s.u.) und am Sampler (per Pitchshifting) und nur in begrenztem Umfang verändert werden kann. Nur der versierte Turntablist vermag diese Korrektur (und deren Umkehrung, das Time-stretching) durch spezielles Handling zu erzielen (vgl. den diesbezüglichen Hinweis in der Übersicht „Aufgaben des modernen DJ“).

Besonders Tempi und Lautstärken müssen sehr genau aufeinander abgestimmt sein, weil die Hörer bzw. die Tänzer in ihrem Trance-Zustand auf Sprünge oder Unebenheiten in diesen Gestaltungsbereichen recht empfindlich reagieren, bilden doch – neben der Monotonie der Pattern-Folge – das Gleichmaß der Geschwindigkeit und die hohe Lautstärke die entscheidenden Grundlagen für das Aufkommen der gewünschten hypnotischen Wirkung technoider Musik. Deswegen sind für diesen DJ neben dem Faible für gute und moderne Tanzmusik ein sehr genaues Hören und ein sensibles Reagieren geradezu eine Berufsvoraussetzung.

Nach erledigter Angleichung kann die ‚neue‘ Musik in drei Grundarten mittels Crossfading übergeblendet werden:

16 Nicht selten sind BPM-Angaben auf den Platten der DJs aufgedruckt, um ihm die Suche nach geeigneten Platten für die Stückefolge zu erleichtern.

1. blitzartig auf einen Beat hin, was natürlich absolut präzise erfolgen muß;
2. weich, wobei das Rhythmusspiel der ersten Musik ganz sanft und kontinuierlich in das Rhythmus-Spiel des zweiten Stücks übergeht. Ein solcher weicher Übergang kann sich über eine halbe Minute hinziehen,
3. eine Kombination von ruckartig und weich: Vor dem abschließenden Wechsel auf die ‚neue‘ Musik wird quasi zur auditiven Vorbereitung oder auch zur Probe zunächst nur ein Pattern oder sogar nur ein Beat-Schlag aus der neuen Quelle nur schwach in die laufende Musik eingeblendet, der Crossfader also nur etwas ‚gelüftet‘. Nach evtl. nochmaliger Feinkorrektur erfolgen weitere kurze Einblendungen, bei denen der Crossfader schon mal die Mittelstellung erreicht, die bisherige Musik aber nicht übertönt werden darf. Solche weiteren kurzen und vorsichtigen Einmischungen kann man, wenn man spürt, daß sie gelingen, auf größere Strecken (von bis zu 8 Takten) ausdehnen. Mitunter bringt man an einigen Stellen den Crossfader kurz auf die gegenüberliegende Randstellung und ersetzt so die ‚alte‘ Musik nur für Sekunden, bevor man mit einem letzten Schieberuck dann ganz auf die ‚neue‘ Musik überschwenkt. Ein so differenziert gestalteter Übergang kann sich über eine Minute erstrecken.

Besonders leicht gelingen sanfte Wechsel bei Intros und Outros, wenn diese nur aus metrisch unabhängigen, ‚freien‘ Klängen bestehen. Diese Technik kommt in der Diskothek fast nie zur Anwendung, bei der Präsentation von Techno-Musik im Rundfunk jedoch ist sie häufiger zu hören.

Auch hier dürfte erkennbar geworden sein, daß große Unterschiede zwischen den Aufgaben der beiden DJs liegen, der Grund dafür, daß sie hier durchweg separat behandelt werden. Beide bestehen inzwischen darauf, nicht mehr in dieselbe Schublade gesteckt zu werden.¹⁷

Weitere Technologien und Musiker-Typen

Angesichts des weltweiten Vordringens der CD (der MP3-Musik und demnächst der Musik auf DVD-Träger) fragt man sich, wann diese bzw. neuere Technologien die auf Vinyl-Platten angelegten ‚DJ-Kulturen‘ und deren Künste verdrängen werden. Natürlich stehen fast alle heutigen DJs und erst recht

17 Der Turntablist ‚DJ Acetronaut‘ brachte es bei seiner Demonstration in Magdeburg auf die kurze Formel: „Wir führen mehr die Musik der Platten zusammen, die Techno-DJs mixen eher deren Sounds“.

die Turntablists noch zum Vinyl, denn der gestalterische Umgang mit Tonträgern hat sich ganz mit diesem Medium entwickelt und ist bis heute danach ausgerichtet. Um es zu erhalten, haben einige DJs eigene Produktionsstätten für LPs/Maxis eingerichtet, unterhalten entsprechende Läden und sind bemüht, weitere Techniken mit Vinyl und Plattenspieler zu entwickeln.¹⁸ Allerdings haben inzwischen die Preise der LPs die der früher teureren CDs eingeholt...

Seit Mitte der 90er Jahre drängen langsam und unaufhaltsam Club-Konsolen auf CD-Basis auf den Markt und die ersten DJs treten damit auf (bisher nur im House-/Techno-Bereich).¹⁹ Die Features dieser kompakteren Konsolen orientieren sich zunächst eindeutig am Handling mit Vinylplatten. Sie sind daher z.B. mit Pitchshifting/Timestretching zur Geschwindigkeitsanpassung und manchmal auch mit eigener Scratch-Platte ausgerüstet, verfügen über schnellste Zugriffe auf Titel und markierte Stellen und über ein true continuous play, mit dem ein pausenfreier Titelwechsel garantiert wird. Aber auch neue, eigene Features werden zunehmend integriert wie ein kleiner Sampling-Speicher für einzelne Rhythmen oder gar für A-B-Loops (also wechselnde Rhythmen), ein Stutter oder Shredder, mit dem sich Patterns und Sounds elektronisch zerhacken lassen, oder ein Vocalfilter. Zukünftig dürften weitere Effekte hinzukommen, was einen Wechsel zur neuen Technologie wahrscheinlicher werden läßt. Aber trotz der vielen Features, mit denen diese CD-Konsolen aufwarten, ist das Handling dieser Scheiben keineswegs mit dem der Vinyl-Platten vergleichbar, denn das Vinyl wird ja in die Hände genommen und man wirkt ‚handgreiflich‘ in einer Form, die durchaus Ähnlichkeit mit der Arbeit am Musikinstrument hat.

Eine weitere Konkurrenz und wieder ein neuer Typ Musikmacher könnte sich mit den Sample-Playern bzw. „Groove-“, „Phrase-“ oder „DJ-Samplern“ anbahnen, die zunehmend Einsteiger ansprechen und definitiv party-fähig sind. Mit diesen elektronischen Geräten lassen sich viele einzelne Rhythmen oder andere Klangbausteine sampeln, klanglich editieren, in Sequenzen abspielen oder auf spontanen Knopfdruck abrufen und verändern, so daß live immer wieder eine neue Musik aus dem gleichen Pattern- oder Klangvorrat

18 So hat kürzlich ein Kölner DJ seinem Plattenspieler gleich zwei Tonarme verabreicht, um besondere Echo- und Rhythmus-Effekte zu erzeugen. Leider ist dabei die Distanz zum ersten Tonabnehmer noch nicht verstellbar...

19 Ende 1998 waren erst 7 Doppel-CD-Konsolen von 4 verschiedenen Firmen auf dem Markt. Ein Jahr später wurden bereits 15 Geräte von 8 verschiedenen Firmen angeboten. Dazu kamen noch spezielle Einzel-CD-Player mit DJ-spezifischen Features. Das Angebot wächst weiterhin.

entsteht. Man kann mit den beigegebenen Styles (Rhythmen) und Sounds sofort loslegen, ohne sich Musik erst beschaffen und ein Mixing oder einen sonstigen Musikumgang sich aneignen zu müssen.²⁰ Aus Beobachtungen ist zu entnehmen, daß zunehmend jüngere Musiker Gefallen an den modernen und ausschließlich elektronischen Geräten/Instrumenten finden.

Man kann also vermuten, daß sich neben der bisherigen DJ-Kultur eine weitere entwickelt, die sich an CD-Konsolen und vielleicht auch an Sample-Playern orientiert, mit diesen Technologien weitere und wiederum eigene Formen des Musikmachens und -gestaltens findet und zugleich neue DJ-Typen entstehen läßt. Die Power, sich mit solcher Abspielgerätschaft musikalisch zu betätigen, hat offensichtlich ihren Höhepunkt keineswegs erreicht.

Daß die modernen DJs und Turntablists sicherlich noch längere Zeit eine Rolle in der Musikkultur spielen werden, kann man einmal an ihrer Einbindung in den fast alles mitbestimmenden Kommerz ablesen zum anderen an den vielen Aktivitäten, die diese Szene inzwischen aus mehr oder weniger eigenem Antrieb weltweit entfaltet hat:

- Immer mehr und neue technische Gerätschaft werden für das DJing entwickelt²¹;
- Es gibt zwei DJ-Verbände, den DMC (Disco Mix Club), der mehr in Europa aktiv ist, und den ITF (International Turntablist Federation), der in Californien/USA beheimatet ist. Hauptsächlich sind sie es, die immer wieder HipHop Battles und Turntable Festivals veranstalten, also Wettbewerbe und Ausscheidungskämpfe, auf denen DJs ihr Mix- und Turntablists ihr Scratch-Können demonstrieren.
- Beide Musikmacher sind fest in jugendlichen und musikorientierten Teilkulturen verankert, die ungebrochene Attraktivität genießen und zu der – speziell im HipHop – ein eigener Lifestyle mit kulturträchtigen Aktionsformen hinzukommt (vgl. Kleidung, Umgangsformen, Graffiti und bestimmte Tanzstile wie Breakdance, Electric Boogie, Streetdance. Auch auf diesen Gebieten garantieren Wettbewerbe ein hohes Niveau);

20 Z.Zt. werden auf dem Markt mindestens 17 dieser Instrumente oder Geräte von 6 Herstellerfirmen zu Preisen zwischen 500,00 und 2.200,00 DM angeboten.

21 Jüngstes Beispiel und als ‚Weltneuheit‘ angepriesen: der ‚Infader‘ von RED. Er besitzt nicht nur einen Crossfader (neben den senkrechten Eingangs-Fadern), sondern gleich drei. Damit lassen sich die Frequenzbereiche Höhe – Mitten – Tiefe separat cross-mixen, m.a.W. die Übergänge lassen sich noch raffinierter gestalten und das Handling wird noch schwieriger.

- In allen Industrieländern ist es zu Gründungen von DJ-Schulen gekommen (in der BRD z.B. in Berlin, Hamburg und Köln);
- Im Handel kann man Videos erwerben, die von Turntablist-Wettbewerben berichten oder die Technik des Scratchens vermitteln ²²;
- Im Internet gibt es Seiten zum ‚Turntablism‘²³ und etliche DJs und Turntablists präsentieren sich dort unter ihren Namen;
- Seit einiger Zeit treten DJs und Turntablists auch außerhalb von HipHop, House und Techno auf. Bei Jazzproduktionen haben sie mitwirken können²⁴ und sie werden inzwischen sogar im Theater und beim Ballett eingesetzt ²⁵.

In der Szene steckt also eine kulturelle Energie, die noch weit in die Zukunft weisen dürfte.

Reflexionen

Es erweist sich immer mehr, daß entsprechend des veränderten technischen Schwerpunktes Neuerungen in der Musikkultur überwiegend aufgrund elektronischer Gerätschaft, Mikroelektronik und Computertechnik erfolgen. Gemessen an dem Zuwachs in diesem Rahmen scheinen die innovativen Kräfte des alten mechanischen Instrumentariums geradezu erloschen. Heute sprechen wir von Keyboardern, Sound-Designern, Digital-Recording- oder Computermusikern, Sampler-Spielern und eben von DJs und Turntablists.

Für deren Art, mit Musik umzugehen und sie vorzuführen, greifen unsere Begriffe ‚musizieren‘, ‚interpretieren‘, ‚darbieten‘, ‚aufspielen‘ mit ihren bisherigen Inhalten nicht mehr richtig. Entweder sind neue zu finden oder die bisherigen verlangen nach einer Ausdehnung. Der Verfasser schlägt für alle

22 R. Niemczyk et al., Köln 2000, führen auf S. 185 namentlich acht Scratch-Lehr-Videos auf.

23 z.B. www.phaderheadz.de, www.skratchpiklz.com, www.turntablist.com, www.turntablism.com, www.hip-hop.com, www.marwax.com und www.scratchdj.com.

24 So schon 1992 bei Miles Davis posthumer CD „Doo-Bop“ (mit DJ Eazy Mo Bee), dann bei Courtney Pine (mit DJ Pogo), bei Bill Evans (Name unbekannt), bei Uri Caine (mit DJ Olive), bei Bugge Wesseltoft (mit den beiden DJs Ole Abstract und Pal Strangefruit), bei Steve Williams (mit Turntablist Linton Douglas) und jüngst bei den Produktionen von Niels Petter Molvaer (ebenfalls mit DJ Strangefruit). Ferner spielen DJs bei Crossover-Gruppen des Hip-Hop-Jazz oder jazzigen Techno wie US3, Jazzkantine, Jazz Con Bass und Trancegroove mit.

25 Beim Theaterfestival 1999 in Berlin wirkten sie bei dem Auftritt des Ensembles der Hamburger Kampnagelfabrik mit. Laut Programm der diesjährigen Wiener Festwochen für Tanz kommen sie hier als musikalische Begleiter zum Einsatz.

die Musiker, die aus einem vorgefertigten Fundus eine eigene Musik zusammenstellen, den Begriff ‚Composer‘ vor, der sich an der Bezeichnung solcher Herstellungsprogramme orientiert (‚Composer-Software‘) bzw. an der entsprechenden Tätigkeit (‚Composing‘) und der sich in der Szene zunehmend verbreitet. Zugleich setzt sich diese Bezeichnung deutlich von dem Komponisten der abendländisch-klassischen Musik ab, der vorwiegend am Schreibtisch seine Musik konzipiert und erarbeitet, und mit dem Anglizismus wird zudem dem Zeitgeist entsprochen.

Ohne die Begriffe Kunst und Künstler zu reflektieren (in der Popmusik bedient man sich ja dieser Begriffe und anderer zentraler grundsätzlich unreflektiert, worauf man meist auch stolz ist) und ohne auf die Sonderleistung des Turntablists speziell einzugehen, hält Poschardt den modernen DJ für einen „Künstler zweiten Grades“. Da dieser Ausdruck nicht viel besagt – ein Interpret klassischer Musik kann ebenso bezeichnet werden –, wird hier der Versuch gewagt, ihn vielleicht als ‚Folge-Komponist‘ eines ‚Erstkomponisten‘ zu charakterisieren bzw. als ‚Folge-Composer‘. Diese Bezeichnung hat jedenfalls nicht den Beigeschmack eines niedrigeren Levels oder zweiten Grades. Wo nämlich die entscheidenden künstlerischen Leistungen liegen und wer sie erbringt, der erste Composer oder der zweite, läßt sich in dieser Musikkultur kaum noch sagen. Dementsprechend ist ein dichotomisches Denken in z.B. Werk und Interpretation oder in Original und Bearbeitung kaum noch sinnvoll. Bisherige Urheberrechtsvorstellungen greifen nicht mehr wie auch die Vorstellung von der Einmaligkeit eines ästhetischen ‚Werks‘.²⁶ Poschardt zieht in diesem Zusammenhang zwei nicht uninteressante Vergleiche zu Vorgehensweisen, wie sie bei der Tradierung von Wissen und Kultur gang und gäbe sind: a) die Verwendung oder Verwertung vorliegender Musik zu neuerer Musik entspräche der Zusammenstellung von *Zitaten* zu einer *Zitatarbeit*, bei der die Aussagen anderer in eine eigene Gedankenkonstellation gebracht werden und b) das Remixing habe einiges mit der Übernahme fremder *Gedanken* in eigene Schriften gemein²⁷.

26 In ähnlicher Weise hatte uns schon die aleatorische Musik herausgefordert, besonders in ‚extremen‘ Formen, wenn kaum noch Substanzielles vom Komponisten vorgelegt und das meiste bzw. das Eigentliche des Werks in den Händen der Ausführenden lag. Wie sind dann die Leistungen bei Live-Elektronik verteilt, wenn die besonders geschulten und engagierten Interpreten vom Bediener des Mischpultes nur ein- und ausgeblendet oder deren Klänge bisweilen bis zur Unkenntlichkeit verändert werden?

27 Poschardt 1995, S. 33f

Die Entwicklung zeigt, daß wir unausweichlich einer Musikkultur entgegen gehen, in der das Schaffen originärer Musik nicht mehr den Stellenwert hat wie bisher bzw. daß wir uns auf eine Musik zubewegen, die nicht mehr oder zumindest immer eingeschränkter auf den bisherigen kompositorischen Grundlagen und ethischen Vorstellungen beruht. Im Zusammenhang mit dem Composing auf der Grundlage vorgefertigter Materialien trifft man gelegentlich auf bunte Begriffe wie ‚musikalische Lego-Kultur‘ oder ‚Patchwork-Musik‘ oder ‚musikalisches Recycling‘. Der letzte verweist auf einen interessanten Aspekt im Umgang mit Musik, den im übrigen die Popmusiker (und zuvor schon die Volksmusiker) mit ihrem üppigen Gebrauch von Spielmustern längst vorbereitet hatten und der uns bei der Betrachtung dieser Musik keineswegs immer gegenwärtig ist. Auch bei anderer Musik greifen wir oft auf Bestehendes zurück, ohne uns darüber klar zu sein, denn komplett Neues schafft im Prinzip niemand. Bei den heutigen DJs geschehen solche Rückgriffe aber für alle sichtbar und ausschließlich und wie beim Recycling von Stoffen entsteht auch hier durch Umformungsprozesse ein neues Produkt. Poschardt preist diese neue Umgangsform überschwenglich: „Alte Musikstücke lassen sich unendlich oft neu erfinden. Die Musikgeschichte scheint ihre Linearität zu verlieren: Der potentiell unbegrenzte Zugriff auf altes Material läßt alles auf das Jetzt, den Moment der Synthese, zulaufen“²⁸.

Ferner läßt die zunehmende Verlagerung des Musizierens auf ein spontanes und theorieunbelastetes Machen von allem, was einem gewissermaßen ‚in die Finger‘ kommt, die bisherige Bedeutung von ‚größeren‘ Musikwerken als geistige Leistung weiter in den Hintergrund treten, die in einem u.U. längeren Prozeß mit reflektorischer Haltung erarbeitet werden. Es hat den Anschein, daß unbedarft Musikantisches trotz Adorno, trotz weitentwickelter kompositorischer Gebäude und trotz vieler Linksintellektualismen in der Musikkritik (bzw. vielleicht auch gerade deswegen) in unserer Kultur unaufhaltsam auf dem Vormarsch ist.

Auch wenn auf der einen Seite Techniken ausgebildet und gepflegt werden, die sich als kulturträchtig und tradierbar erwiesen haben (vgl. die Einrichtung von DJ-Schulen; auch Schüler-Lehrer-Beziehungen sind vorhanden), so sollte man sich auf der anderen Seite bewußt sein, daß diese Kultur eindeutig (noch) im Flüchtigen von Pop und Party-Kultur angesiedelt ist. Stecken hinter den manuell-technischen Ausdifferenzierungen (unbewußt?) ernstgemeinte Versuche zur Erweiterung der musikalischen ‚Sprache‘ und ihres Ge-

28 Poschardt 1995, S. 16

staltungssystems oder geht es (primär) um (äußere) effektartige Gestaltungen, die z.B. auf Kurzzeitwirkung, auf bloßes Showgehabe (einigen DJs scheint es darauf anzukommen, ein solches massenwirksames Gebaren an den Tag zu legen) oder auf Demonstration persönlicher Gags angelegt sind, mit denen man sich trefflich gegenüber Konkurrenten profilieren kann. Unzweifelhaft steht ja bei kommerzieller Popmusik die äußere Wirkung im Vordergrund. Ausgelassenheit, Spontaneität und Momenthaftes sind bei ihr grundlegender als Vergeistigtes, Reflektiertes und Durchdachtes mit möglichst langwährender Relevanz, der Spaß ist wichtiger als der Ernst, der Konsum rangiert höher als der Verzicht, langes Üben und Selbstdisziplin (vgl. das Vordringen von Schlagworten wie ‚Konsum-‘, ‚Erlebnis-‘ und ‚Spaßgesellschaft‘ zur Charakterisierung der neuen Lebenseinstellungen in unserer modernen Industriegesellschaft). Der Verfasser ist der Ansicht, daß bei den DJs und Turntablists und deren kulturellem Umfeld die Chance besteht, aus der Flüchtigkeit des permanenten Kommens und Gehens, wie es für Popmusik typisch ist, auszuweichen und zu einer längerwährenden wie eigenständigen Musikkultur zu werden, auf die man später mit Stolz zurückblicken könnte.

Blicken wir in die Entwicklungsgeschichte unserer eigenen Musikkultur zurück, so stellen wir fest, daß auch sie zum großen Teil aus Techniken der Bearbeitung ‚fremder‘ Vorlagen hervorgegangen ist. Da wären zunächst die Tropierungen und die daraus resultierenden Abweichungen vom ursprünglichen Notentext zu nennen, dann die unübersehbar vielen c.f.-Bearbeitungen, die die mittelalterliche Kunstmusik geprägt haben. Das Komponieren von Parodie-Messen, wie es vor allem in der Zeit der Renaissance geschah, hat durchaus Ähnlichkeit mit der Arbeit der heutigen Remixer (eine Empfehlung an Musiklehrer der Sek II!), wie auch – unter etwas anderen Gesichtspunkten – die Zusammenstellung von Pasticcios in der Barockzeit. Ferner bot auch die Figurenlehre einen Fundus von ‚vorgefertigten‘ Mustern, die man an bestimmten Stellen nur einzusetzen hatte. Sollte sich mit den Techniken der DJs, Turntablists und der anderen Composer eine ähnliche Entwicklung anbahnen, nun mit der technologischen Hardware des 20. und 21. Jahrhunderts statt mit der menschlichen Stimme und mit alten Instrumenten und jetzt in Tanzclubs oder Studios an Stelle der früheren Kirchen und Klöster?

Die Überlegungen, welche musikalischen Termini heute noch stimmen, welche erweitert oder neu erfunden werden müssen, interessiert die junge Generation kaum. Sie fühlt sich von den modernen Technologien, Apparaten und Instrumenten zunehmend angezogen und ergreift unbefangen und vital die darin liegenden Chancen, fast nach der Devise „Don’t look back – Schau bloß

nicht in die Vergangenheit, es dürfte nur hinderlich sein“. Wie sah DJ Real seinen Wechsel zum Turntablist? „Früher habe ich Schlagzeug und etwas Cel-lo gespielt, heute spiele ich Plattenspieler“.

Anlage 1

Techniken des Scratchens (Stand Mai 2000)

gemäß

- a) den Vorführungen der beiden Oldenburger Turntablists DJ Acetronaut und DJ Real in Magdeburg während der AMPF-Tagung im Oktober 1999²⁹,
- b) den Angaben der Internet-Seite unter „www.turntablism.com“ (August '99),
- c) R. Niemczyk/ T. Schmidt: „From Skratch. Das DJ-Handbuch“ (s. Literaturangaben)

Obschon die Beschreibungen und auch die Bezeichnungen in den Quellen nicht immer übereinstimmen, wird hier der Versuch einer möglichst umfassenden Übersicht unternommen.

1. Techniken, für die man mit nur einem Plattenspieler auskommt:

- *Baby* oder *Baby Scratch*: Für kurze Zeit öffnet man den Fader und bewegt dabei die Platte schnell vor und zurück. Dies sollte präzise rhythmisch gestaltet werden. Es kommt also zu keiner spezifischen Fader-Bewegung, weder am Crossfader noch am Up-Fader.
- *Forward*: Die Musik wird nur für eine kurze Zeit (z.B. für die Länge eines ganzen oder halben Taktes oder gar nur eines Effektklangs) in normaler Abspielrichtung (forward) zu Gehör gebracht. Dann wird der Kanalfader blitzartig geschlossen und die Platte schnell per Hand zurückgedreht, um wieder mit derselben Stelle starten zu können.
- *Stab*, *Chop* oder *Revers*, eine Umkehrung des Forward: Nur beim schnellen Zurückschieben der Platte wird der Fader geöffnet. Dies kann sowohl am Crossfader als auch am Up-Fader vorgenommen werden. Mag technisch an

29 Ihnen sei an dieser Stelle noch einmal ausdrücklich für ihre anschauliche Demonstration mit guten Erläuterungen während der Tagung gedankt. Ohne sie wäre diese Auflistung nicht so klar und deutlich ausgefallen.

diesem Vorgehen nichts Neues sein, klanglich hingegen besteht ein deutlicher Unterschied, ob ein Sound nur vorwärts, nur rückwärts oder in beiden Richtungen gescratcht wird.

- *Beatcut*: Nur ausgesuchte einzelne Impulse (meist nur Bassdrum- oder Snare-Impulse) werden einem Scratching ausgesetzt und mit schnellen Faderbewegungen (in diesem Fall meist des Up-Faders) eigene Rhythmuspatterns erzeugt. Man spielt also mit einem einzelnen Impuls, dessen sonst beim Scratching hörbare Schleifsounds durch Gegenbewegungen am Fader unterdrückt oder zumindest abgeschwächt werden. Mit den koordinierten Bewegungen an der Platte und an den Fadern erzielt man ein eigenes Drum- oder Snarespiel, je nach Auswahl des gescratchten Impulses. „Ein Mixmaster Mike ist dabei so präzise, daß er auch bei Stadion-Auftritten der Beastie Boys über Minuten das Schlagzeug ersetzen kann.“³⁰ In ähnlicher Weise ist auch ein einzelner wichtiger Impuls herausgreifbar, der dann dicht hintereinander nur in einer Richtung wiederholt wird. Dadurch lassen sich Auftakte oder Vorschläge erzeugen oder auch einzelne Echos.
- *Rub*: Beim Vor- und Zurückschieben der Platte wird einer der beiden Handgriffe langsamer vollzogen, die Klänge sind also langsamer und tiefer. Dabei darf das Spiel jedoch nicht aus dem Rhythmus geraten;
- *Chirp*: Diese Technik wird unterschiedlich dargestellt. Während im Internet zu lesen ist, es handle sich um ein schnelles Öffnen der Fader nur beim Zurückschieben der Platte, sprechen die beiden Oldenburger DJs davon, daß es darum gehe, beim schnellen Hin- und Herschieben der Platte nur kurz den Wendepunkt der Bewegung auszublenden. Niemczyk et al. erklären sie wiederum anders: sie bestehe aus einem ganz schnellen Vor- und Zurückschieben möglichst nur eines Impulses, „bis die schnellen Bewegungen das Vogelgezwitscher ergeben, das diesem Scratch zu seinem Namen verhalf“ (S. 229). Haben wir es mit ‚regionalen‘ Varianten zu tun wie bei Liedern, die in unterschiedlichen Regionen anders gesungen werden?
- *Scribble*: Man erzeugt ein musikalisches Vibrieren oder extrem kurzes Stottern, indem der Lauf der Platte mit zitternder Hand extrem kurz abgestoppt wird oder indem sie – bei abgestelltem Plattenspielermotor – zitternd hin- und herbewegt wird. Dabei bleibt der Crossfader offen.

30 Niemczyk et al., Köln 2000, S. 233.

- *Tear*: Wie beim Baby Scratch wird die Platte vor- und zurückgeschoben, jedoch beim Zurückschieben mehrmals ganz kurz in eigenem Rhythmus gestoppt. Hingegen meinen Niemczyk et al., Tear sei „ein sehr breit einsetzbarer Scratch“, bei dem es darauf ankäme, möglichst unterschiedliche rhythmische Bewegungen mit der Platte in einem längeren Atemzug zu erzielen (S. 228).
- *Transformer*: Während eine Platte (meist in einem etwas langsameren Tempo) hin- und herbewegt wird, unterbricht man ihre Wiedergabe mit sehr kurzen („in stottering motion“) und kräftigen rhythmischen Fader-Bewegungen. Die Musik wird also permanent unterbrochen. Wenn man nun mit der Hand das Tempo der Schübe unterschiedlich gestaltet, erhalten die Scratch-Ausschnitte verschiedene Tonlagen. Dadurch entsteht ein rhythmisches Spiel mit unterschiedlich hohen Tönen oder Geräuschen (rhythmisches ‚Melodiespiel‘). Beim Transformer startet das Scratching bei geschlossenem Fader.
- *Flare*, eine Art Umkehrung des Transformer-Effektes: Jetzt bei offenem Fader „the off/on motion is started with the sound“ (Internet). Schließt man den Fader gleich nach dem ersten Impuls, nennt man dies ‚One Click‘. Öffnet man ihn hingegen ganz kurz danach ein zweites Mal, spricht man vom ‚Two Click‘.
- *Hydroplane*: Während der DJ die Platte mit der einen Hand in eine Richtung schiebt, reibt er mit einem schwach angefeuchteten Finger der anderen Hand leicht auf der Plattenoberfläche in die entgegengesetzte Richtung. Damit erzeugt er ein extrem kurzes Stottern oder Vibrieren³¹.
- *Twiddle*: Um ein akustisches ‚Flackern‘ (‚flaring‘) zu erzielen, rüttelt der DJ den Up- oder Crossfader schnell zwischen Mittel- und Zeigefinger hin und her.
- *Crab*: ein noch schnelleres rhythmisches ‚Flackern‘ bzw. ein Tremolo, das dadurch erzielt wird, daß der DJ den kleinen, den Ring-, den Mittel- und auch noch den Zeigefinger ganz schnell am Crossfade-Griff vorbeihuschen läßt, während der Daumen wie eine Rückholfeder den Fader jeweils in seine ursprüngliche Lage wieder zurückdrängt. Die vier vorbeigleitenden Finger lüften also ganz kurz den Fader.

31 Schlagzeugern ist ein solches Spiel, bei dem sie über das Fell einer Trommel streichen, schon lange bekannt. Niemczyk et al. sind der Meinung, die Turntablists hätten diese Technik „von Conga-Spielern abgeschaut“, was zumindest bildlich paßt.

2. *Techniken, bei denen man zwei Plattenspieler benötigt:*

- *Mixing* (nur DJ Acetronaut und DJ Real): Während zwei Platten völlig synchron laufen, wechselt man unmerklich mit dem Crossfader von einer auf die andere (wie bei technoider Musik typisch). Besonders interessant sind Mischungen zwischen einem Instrumentalstück und einem reinen Vokalstück bzw. einem Vokal-Track („a-capella-Stück“). Auch Mischungen zwischen ganz unterschiedlichen Stücken können zu neuen Hörerlebnissen führen, was nach DJ Acetronaut im HipHop eindeutig häufiger vorkäme als im Techno.
- *Loop*: auf beiden Playern liegt die gleiche Platte. Wechselweise wird eine Platte mit dem Crossfader eingeblendet, während die jeweils andere an den Anfang des Patterns zurückgeschoben wird, das ständig neu gestartet und auf diese Weise eine Reihung erfährt. Hier kann – meist bei längeren Ausschnitten – außerdem mit dem Zurücksetzen des Tonarms gearbeitet werden³². Auch unterschiedliche Patterns zweier verschiedener Platten können in dieser komplementären Form aneinandergereiht werden.
- *Beatjuggling* (so Niemczyk et al.) bzw. *Backspin*: Auch bei dieser Technik liegt auf beiden Playern die gleiche Musik, die unbedingt im gleichen Tempo abzuspielen ist. Am besten sucht man Stellen mit wenigen Rhythmus-Impulsen. Mit ruckartigen Crossfader-Bewegungen (teils auf extreme Positionen = entweder ‚linke‘ oder ‚rechte‘ Musik, teils in Mittelstellung = Kombination beider Musikstücke bzw. Rhythmus-Patterns) setzt man neue Rhythmen zusammen. Ferner können durch geschicktes Abstoppen bzw. leicht zeitversetztes Abspielen der beiden Platten „völlig neu arrangierte Rhythmus-Muster“ entstehen (S. 232f).
- Besonders interessante Reihungen von Rhythmen oder Patterns entstehen, wenn man mit verschiedenen Platten arbeitet und deren Patterns auf die gleiche Art wie beim Looping miteinander kombiniert. Bei Zusammenstellungen von Ausschnitten verschiedener Platten, auf denen nur Vokal-Tracks zu hören sind, können mit dieser Technik neue Worte und Sätze entstehen.
- *Juggle* (nach DJ Acetronaut und DJ Real): quasi ein handgemachtes Timestretching, das auf der Backspin-Technik basiert (s. Übersicht „Aufgaben und Techniken moderner DJs“). Besonders interessant für den

32 Es gibt Turntablists, die es schaffen, während des Abspielens einer Platte den Tonarm exakt wieder an den Anfangspunkt eines Patterns aufzusetzen und dadurch Loops zu erzeugen. Haben die üben müssen...!

Turntablist wird es, wenn er eine stabil laufende erste Musik mit einer zweiten kombiniert, die der ersten aufgrund dieser Verzögerungs- oder Beschleunigungstechnik zuwiderläuft und so die Tänzer verwirrt bzw. herausfordert.

- *Echo*: die gleiche Musik wird in einem kurzen zeitlichen Abstand, mit rhythmisch passendem klarem Zeitwert zur ersten, ein zweites Mal (vom zweiten Player) eingemischt.
- *Echo Fading*: Echohaftes Aneinanderreihen des gleichen Sounds oder Impulses durch komplementäres Wiederholen desselben Musikausschnitts bei gleichzeitiger Reduktion der Fader-Öffnung (vgl. Beschreibung in Übersicht „Aufgaben und Techniken der modernen DJs“).
- *Breakdown*: die Musik wird, ohne das Tempo zu stören, gedehnt, indem sie ganz kurz nach jedem Beat – möglichst in der Pause zwischen zwei Schlagzeugimpulsen – angehalten wird. [Es bleibt unklar: warum dazu 2 Turntables notwendig sein sollen]
- *Fills*: Zu einer laufenden Musik wird an einer kurzen Stelle der markante Klang einer anderen Musik (z.B. nur Drums oder nur ein Effekt-Sound) schlagartig eingemischt. Mit dieser Einblende könnte man die erste Musik auch ‚dublizieren‘, wenn man sie mit der gleichen Musik in rhythmisch interessantem Abstand zusammenmischen würde.
- *Strobe*: Dies erfordert zwei Platten, die simultan ‚in a breakdown‘ spielen. Auf einem Player aber ist die Musik leicht versetzt (meist um den Wert einer 16tel Note). Der DJ wechselt mittels Crossfader ruckartig zwischen den beiden Musikquellen. [Effekt: kurzzeitiges Verschieben des Metrums?]
- *Double-click*: Um einen ‚double time‘-Effekt [Empfindung für doppeltes Tempo] zu erzeugen, liegen auf beiden Playern die gleichen (?) Platten, eine von ihnen ist aber „by offsetting the synchronization“ zeitlich um einen 1/16-Wert verschoben. Der DJ wechselt mittels Crossfader schnell zwischen den beiden Musikquellen.
- *Laser Scratches* (nur bei Niemczyk et al.): „Bei offenem Fader springen die Finger auf der Plattenoberfläche hin und her und sorgen so über verstärkten Stop-and-Go für futuristische, ungleichmäßige und daher lebendige Sounds“ (S. 231).
- *Melodiespiel* (nur DJ Acetronaut und DJ Real): Dies erreicht man am besten mit den ‚stehenden‘ Klängen, die häufig in der Endlosrille von DJ-Platten eingepreßt sind. Mit den Einstellungen am Temporegler (+/- 8 %)

lassen sich Höhenunterschiede bis fast zu einer kleinen Terz erreichen. Dieses Tonhöhenenspiel wird oft noch mit Faderbewegungen rhythmisiert. Soll ein größerer Tonumfang erzielt werden, greift der Turntablist auch mit der Hand in das Abspieltempo ein und gestaltet so ein kräftigeres Tonhöhen-spiel. Dazu bieten sich vor allem isolierte Drumsounds oder einzelne Impulsgeräusche an.

Anlage 2

Aufgaben und Techniken der modernen DJs (Stand: Anfang 2000)

	im Techno	im HipHop
Auswahl geeigneter Musik und Musikausschnitte	+	+
Abstimmen/ Angleichen von Tempo, Sound und Lautstärke der aufeinanderfolgenden Stücke	+	(+)*
Bruchloses Aneinanderreihen von Musikstücken	eigentlich immer	relativ selten
Crossfading	+	+
Crossfading-Techniken:		
• Weiches kontinuierliches Fading von einem Stück zum nächsten	manchmal	sehr selten
• Blitzartiges Wechseln von einem Stück zum nächsten	manchmal	sehr häufig
• Mehrmaliges und musikal. Spiel mit harten Fadings zwischen zwei Stücken	sehr häufig in einigen Grundformen	recht häufig und in den verschiedensten Formen

Bereicherung einer Musik durch Beimischen von Bestandteilen einer anderen	gelegentlich	+
Klangveränderungen/-korrektur mittels versch. Filter	+	+
Spiel mit Off-, Cut- oder Kill-Filtern	häufiger	selten
Spiel mit variablen Filtern („WahWah“)	selten	sehr selten
Verlängern von Musikstücken durch komplementäres Abspielen der gleichen Platte auf den beiden Plattenspielern	gelegentlich	häufig
Spiel mit Stoppern/ Shreddern (= Zerhackern)	selten	- **)
Spiel mit Scratching (s. Übersicht „Techniken des Scratchens“)	-	+
Spiel mit Delay-Geräten (für ein rhythm. Spiel, wie auch für ein gegenrhythmisches)	gelegentlich	- **)
Einsatz von Samplern (für zusätzliche Loops)	gelegentlich	- **)

*) Weil es weniger die Funktion des Turntablists (und auch des DJs im HipHop) ist, ein möglichst gleichmäßiges Tanzkontinuum zu schaffen, braucht das Angleichen der Stücke nicht so feinfühlig zu geschehen wie bei Techno-Stücken. Zudem ist er gewohnt, das Tempo viel schneller und leichter per Hand zu korrigieren.

**) Ein Turntablist schafft diese oder ähnliche Effekte, die der Techno-DJ mittels elektronischer Hilfen erzielt, durch ‚Handarbeit‘:

- ein Zerhacken z.B. durch äußerst schnelles und kurzes Abstoppen des Plattenlaufs oder durch ein tremoloartiges Öffnen und Schließen eines Faders (vgl. ‚Hydroplane‘ und ‚Crab‘ in der Liste „Techniken des Scratchens“).
- ein rhythmisches Spiel durch Einblenden von (Zusatz-)Rhythmen des zweiten Plattenspielers. Eigene rhythmische Figuren entstehen auch dadurch, daß der Turntablist einer Musik dieselben Rhythmen beimischt, die-

se aber z.B. um genau einen oder zwei Beats versetzt (womit quasi ein Echo-Effekt bzw. ein rhythmischer Kanon entsteht) oder dadurch, daß er die zweite Platte exakt im halben Tempo abspielen läßt. Da dieses aber mittels Tempoumschalter und Geschwindigkeitsregler am Plattenspieler nicht geht, muß er die Schallplatte zu jedem Beat oder Takt um Sekundenbruchteile anhalten (vgl. unten „Timestretching“), so daß sie die doppelte Zeit zum Abspielen benötigt. Es ist klar, daß dies erst nach reiflicher Übung gelingen kann!

- das Erzeugen von identischen Loops durch komplementäres Einmischen desselben Patterns, das auf beiden Plattenspielern aufliegt (die gleiche Platte rotiert also auf beiden Geräten). Während das Pattern von dem einen Player abgespielt wird, dreht der Turntablist die Platte auf dem zweiten so schnell bis zum Einsatz des Patterns zurück, daß er sie starten und wieder einblenden kann, wenn das Pattern auf dem ersten Player gerade zu Ende ist. Dort verfährt er nun in gleicher Weise. Mit jedem wechselseitigen Start dieser Wiederholungen wird der Crossfader jeweils auf die Seite gewechselt, von der das Pattern gerade erklingen soll – eine vortreffliche Koordination von schnellsten Aktionen an den beiden Plattenspielern und am Crossfader!
- ein verklingendes Echo, indem ein Beat oder ein anderer Ausschnitt eines Patterns mit dem Kanalfader ganz kurz ausgeblendet wird und in dieser Zeit gleichzeitig die Platte mit der anderen Hand zurückgedreht wird, auf daß dieser Ausschnitt erneut zum Abspielen vorliegt und der Fader hochgezogen werden kann. Mit jedem Hochziehen des Faders muß aber gleichzeitig die Höhe reduziert werden.
- eine Art Timestretching, indem eine Platte ganz kurz angehalten oder vorgeschoben wird (am besten in den kurzen Pausen zwischen Impulsen), während die gleiche auf dem zweiten Plattenspieler (zur Überbrückung der Pausen bzw. des Hochdrehens am ersten) läuft. Danach muß das gleiche auf dem anderen Plattenspieler vorgenommen werden usw., damit das neue Tempo jeweils übernommen wird und so für längere Zeit erhalten bleibt.

Anlage 3

DJ-Equipment (Stand Anfang 2000)

Der DJ benötigt für seine besondere Arbeitsweise spezielle Turntable-Konsolen: 2 Plattenspieler + Mixereinheit (+ evtl. Effektmodule. Ferner bisweilen elektronische Instrumente wie Keyboards zum aktiven Mitspielen oder DAT-/ MD-Player mit Zusatzparts)

a) Plattenspieler

	im Techno	im HipHop
Schweres Chassis, zugkräftiger Motor, Direktantrieb	grundsätzlich	grundsätzlich
feine und breite Temporegelung	grundsätzlich	grundsätzlich
schnelles Hochfahren	grundsätzlich	grundsätzlich
Schliff der Abtastnadel	elliptisch	sphärisch
Vor- und Rücklauf	kaum	u.U.
Ausfahrbare Plattenbeleuchtung	grundsätzlich	grundsätzlich

b) Mixer

Z.Zt. ist folgende Ausstattung für einen Clubauftritt angesagt:

	im Techno	im HipHop
Crossfader, leichtgängig und unbedingt problemlos auswechselbar	grundsätzlich	grundsätzlich
Crossfade-Reverser ³³	-	fast grundsätzlich

³³ Ein solchen benötigen Linkshänder. Ansonsten ist er auch für den rechtshändigen Turntablisten nützlich, wenn dieser mit dem Scratching auf den rechten Plattenspieler wechselt.

Justieren des Crossfaders (für unterschiedliche Charakteristiken)	-	empfohlen
Beat Counter	nur für Anfänger	-
Cueing-Einrichtung (zum Mithören)	grundsätzlich	grundsätzlich
Cueing mit eigenen Crossfadern (zum Testen)	-	s. empfohlen
Starker Kopfhörerausgang	grundsätzlich	grundsätzlich
Mikro-Eingang	-	selten/ mitunter
Hoch- und Tiefpassfilter	grundsätzlich	grundsätzlich
Mittenfilter	gewinnt an Bedeutung	selten
Externe oder interne Kill-Filter (-60 dB)m für plötzliche Pausen oder schlagartiges Wegnehmen von Frequenzbereichen	mitunter	kaum
Off-Schalter (auch „Punch In“-Buttons)	selten	fast nie
Umschalter für Off-Schalter („Transformer“) ³⁴	ganz selten	-
Separater (3.) Ausgang („Booth“)	mitunter	-
Aux-Weg für externe Effektgeräte (auch als „Loop“-Regler ausgegeben)	mitunter	fast nie
Weitere Effektmodule wie		
• Sample-Speicher (für Loops)	-/ leicht zunehmend?	bisher: -

34 Es kommt mitunter zu unterschiedlichsten Bezeichnungen für gleiche oder sehr ähnliche Effekte. mit diesen Off- und Umschaltern, die mitunter auch „Hamster-Switch“ genannt werden, fügt man entweder eine neue Musik schlagartig in die ‚laufende‘ ein oder bringt die laufende Musik schlagartig zu absoluter Ruhe (extrem „harte Schnitte“). Beides ist natürlich nur für sehr kurze Zeit sinnvoll und verlangt zudem eine sparsame Anwendung.

• Shredder/ Gater	-/ leicht zu- nehmend?	-
• Delay	mitunter	fast nie
• Bandpass-Filter („Wahwah“)	selten/ zu- nehmend	selten
• Flanger	beginnend	-
• Vocoder	-	selten
• Verzerrer	selten	-
• Hall	-	-

c) *Einsatz weiterer Instrumente in der Disko, meist beim „live act“:*

	im Techno	im HipHop
Keyboards	gelegentlich	-
Drummachines	grundsätzlich möglich	früher: gele- gentl, heute:-
Sample-Player	zunehmend?	-
Digitale Scratchkonsolen (auf Sampling-Basis)	-	(noch) ganz selten
Externe Effektmodule ³⁵	zunehmend	kaum
Instrumentalgruppe	-	anfangs:-, heute: manchmal

35 Es ist mit schnellen Weiterentwicklungen zu rechnen. In den letzten 12 Monaten kamen sechs neue Effektgeräte auf den Markt, die sich speziell an DJs wenden. Sie zeichnen sich durch besonders gute Wirkung und durch einfachen Zugriff mittels breiten und z.T. beleuchteten Drehreglern und Tasten aus. „Die Effektgeräte sind tatsächlich wie Instrumente, die umso besser klingen, je besser man sie zu spielen gelernt hat“ beurteilte das Fachmagazin KEYS in der Ausgabe 10/99 den Einsatz solcher Zusatzgeräte.

Ferner werden mitunter MD- oder DAT-Player mit selbsterstellter Musik (zur Sicherheit und/ oder um zusätzliche Musikparts einzubringen) eingesetzt.

Literatur

Adler, B./ Beckmann, Janette (1991): Rap. Portraits and lyrics of a generation of black rockers. London: Omnibus Press

Dufresne, David (1992): Yo! Rap Revolution. Geschichte, Gruppen, Bewegung. Neustadt 1: Michael Schwinn

Ertl, Franz (1992): Rap – Funk – Soul. Ein Nachschlagewerk. Köln: W. Herbst Verlag

Jacob, Günther (1993): Agit Pop. Schwarze Musik und weiße Hörer. Berlin, Amsterdam: Edition ID-Archiv

Krekow, Sebastian/ Steiner, Jens/ Taupitz, Mathias (1999): HipHop-Lexikon Berlin: Imprint Verlag

Niemczyk, Ralf/ Schmidt, Torsten (2000): From Skratch. Das DJ-Handbuch. Köln: Kiepenheuer & Witsch

Poschardt, Ulf (1995): DJ Culture. Frankfurt: 2001

Toop, David (1991): Rap Attack. London: Serpent's Tail

Ferner erscheinen in der BRD eigene Szene-Magazine: für Techno-Musik z.B. RAVELINE und BEAM ME UP sowie für HipHop z.B. JUICE, BACKSPIN und – weniger fachlich – IQ und JUICE. Leider wird in ihnen nur ganz selten über das DJing oder über die Kunst der Turntablists berichtet, da bei ihnen meist die Musikerpersönlichkeiten im Vordergrund stehen, und dabei wird kräftig gelobhudelt (Davor sind auch die Bücher von Ulf Poschardt und David Dufresnes nicht grundsätzlich gefeiert). Falls DJ-Techniken aber aufgegriffen werden, geschieht dies recht wenig präzise und zu oft informationsarm. Selbst die Fachpublikation von Niemczyk & Schmidt bringt nicht viel Licht in die Techniken des DJings bzw. des Turntable-Spiels.

Ferner gibt es in der BRD noch Fanzines wie HIPHOP NATION, die aber schwierig zu bekommen sind und deren Informationsgehalt typusbedingt stark schwankt. Zuletzt sei auf einschlägige Internet-Seiten verwiesen (s. Fußnote 23), bei denen man leider immer wieder erfahren muß, daß auch sie, im Gegensatz zur Intention der Netzgründer und -apologeten, wenig gepflegt werden

und sich daher keineswegs als die aktuellsten Informationsquellen herausstellen, wie man es vom Netz eigentlich erwartet.

Dr. Ansgar Jerrentrup Goldenfelsstr. 8
50935 Köln