



Gameboymusicclub - Autoanalyse und Selbstkritik

Michael Suszynski
Michael Simku

Urväter

Die Pioniere Wolfgang Kopper und Herbert Weixelbaum lernen einander 1999 beim PhonoTAKTIK Festival in Wien kennen. Ersterer (Wiener New Wave Sänger, Kurator) sieht ein Konzert von Zweiterem (Gitarrenlehrer, Musiker) und ist auf Anhieb begeistert. Begeistert von den Klängen und begeistert vom Klangerzeuger: Ungewöhnliche Melodien, Harmonien und Rhythmen gespielt auf dem beliebtesten elektronischen Spielzeug der Neunziger – dem Nintendo Game Boy.

Wolfgang Kopper hinterfragt in seiner kuratorischen Tätigkeit den Besitz von (elektronischer) Musik und ihren Produktionsmitteln und erkennt im soeben entdeckten Musikinstrument das Potential zum neuen *Volkssynthesizer*[1] und damit auch eine mögliche Antwort auf seine

Frage. Kurz darauf werden regelmäßige Workshops organisiert, um das Volk in der Bedienung seines neuen Synthesizers zu unterrichten.

Schon bald schart sich um die beiden Pioniere eine Gemeinschaft aus ambitionierten Amateuren, Künstlern und Musikern. Man beschließt sich zu institutionalisieren – die Geburtsstunde des *Gameboymusicclub*. Es wird eine Künstlervereinigung gegründet und zunächst „Spielgemeinschaft GB Vienna“ benannt. Die Gründungsrituale finden im Ausstellungshaus der Wiener Secession am Karlsplatz statt, das Gründungsfoto wird nach dem Vorbild der Wiener Secession inszeniert, allerdings mit Game Boys in den Händen. Im Anschluss findet im Museum das erste offizielle Konzert statt.



Gameboymusicclub („Spielgemeinschaft GB Vienna“)

Foto: Marion Holy, 2002



*Wiener Secession bei der Beethoven-Ausstellung
Foto: Moriz Nähr, 1902*

Zwischen Zitat, Persiflage und Kopie

Auch die Zielsetzung der neu gegründeten Vereinigung erinnert an das hundert Jahre alte Vorbild. Ähnlich wie die Wiener Secession einst den vorherrschenden konservativen Kunstbegriff ablehnte, rebelliert die Spielgemeinschaft GB Vienna gegen die dominierende Abgedroschenheit des gegenwärtigen Musikbetriebes und man verspricht, neue Wege jenseits des etablierten Popbusiness zu gehen:

Das Kinderspielzeug aus den späten Achtzigern wird ins Rampenlicht gerückt, als heilsames Kontrastmittel der Simplifizierung und Reduktion gepriesen und der Maßlosigkeit an Produktionsmitteln kontemporärer Musik entgegengesetzt. Dem schillernden Bühnenlicht des Popstartums ins Auge blickend, stellt sich nun ein unbekannter Amateur in den Fokus der Aufmerksamkeit, um sich über gängige Strukturen und Klischees mit

einfachsten tonalen Mittel hinwegzusetzen. Und für das allererste Konzert begibt man sich statt auf eine Bühne gleich selbst ins Museum – letztlich wird man ja auch im Falle einer erfolgreichen Rebellion doch wieder als Teil einer übergeordneten Erzählung rezipiert.

Die ersten musikalischen Gehversuche auf dem propagierten Volkssynthesizer bewegen sich zwischen amateurhaften Klangexperimenten und bruchstückhaften Loops, vereinzelt werden etablierte Sounds zitiert und imitiert. Schnell zeigt sich auch, dass der Game Boy hervorragend geeignet wäre um Bekanntes zu covern und zu persiflieren, doch der Fokus liegt zunächst klar auf kleineren Eigenkompositionen und Improvisationen auf teilweise laienhaftem Niveau, das aber auch ganz bewusst nicht als Hindernis begriffen wird.

Gleichzeitig verabredet man sich mit anderen entstehenden Vereinen und veranstaltet Städtematches – simultane Konzerte, verbunden über einen Live-Stream. Es findet auch eine Bestandsaufnahme im Worst Case Studio unter der Leitung von Soundkünstler Manfred Söllner[2] statt. Das Resultat sind achtzehn Soundexperimente, die als CD auf dem Label *Plag dich nicht* erscheinen – mit dem Titel *Hot Gameboy Music* und einem scharfen Paprika auf dem Cover.

Für den Abend der CD Präsentation wird das Freundschaftsspiel Spielgemeinschaft GB Vienna vs. 8bit Masters New York veranstaltet.

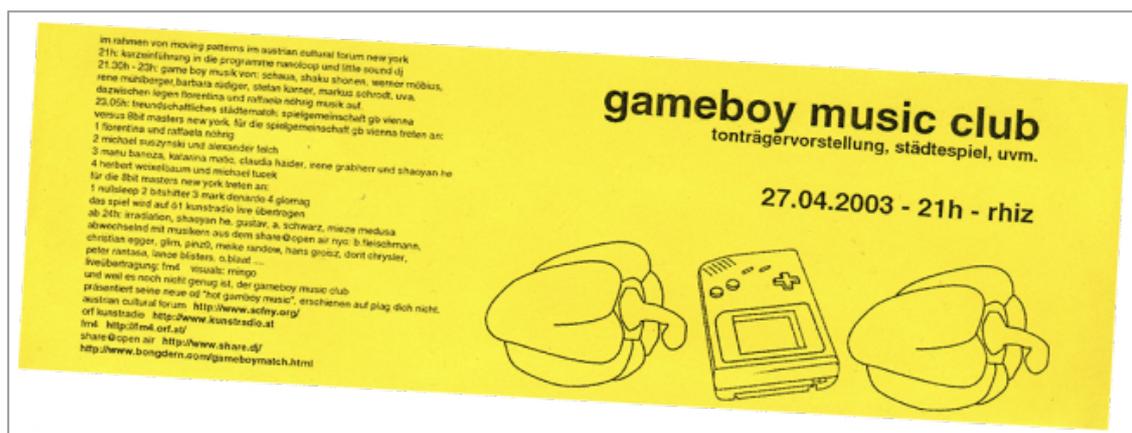


Foto: Gameboymusicclub

Die ersten Reaktionen auf das Album sind verhalten, doch letztlich erscheint im Magazin *Skug* eine Rezension in Form einer vernichtenden Kritik: Die Stücke auf der CD seien unterschiedslos, der Gameboy nervig und die Perspektiven nicht vorhanden. Das einzige Lob bekommt das veröffentlichende Label – und zwar für seinen Mut.

Weg vom Geniekult

Es wird versucht, sich ein Publikum zu erziehen: Vor den mittlerweile monatlichen Konzerten, die zunächst im gerade entstehenden Fluc in Wien stattfinden und später ins rhiz übersiedeln, werden regelmäßig einführende Workshops gehalten. Das Wissen, wie einfach es ist, mit dem Game Boy Musik zu kreieren, soll sich wie ein Virus verbreiten. Der Star, das vermeintliche Genie, eine meist von Vermarktungsstrategien erfundene und kontrollierte Marionette, verkaufsfördernde Lüge und schamlose Farce, soll gestürzt werden – und zwar von den Massen. Das Volk soll sich seine Lieblingssongs selbst produzieren können und endlich auf die Musikindustrie scheißen. Sie wissen lassen: „Copyright ist überflüssig, euren Dreck könnt ihr behalten.“

Workshops werden auch für Kinder angeboten, der Gameboymusicclub begibt sich in Schulen, Freibäder und Jugendzentren und fährt sogar auf Ferienlager mit, um Aufklärungsarbeit zu betreiben. Dabei wiederholt sich immer wieder ein Missverständnis – die Eltern verwechseln die Workshops mit dem Ikea Kinderparadies und geben ihre Kinder oft nur ab, um sich ein paar Stunden Ruhe zu gönnen. Viele der Kinder selbst, vor allem die jüngeren, fragen nach kurzer Zeit ob sie denn noch weiter Game Boy spielen müssen oder was anderes machen dürfen. Der Club ist lernfähig – das Mindestalter für Workshops wird angehoben.

Tendenziell konzentriert man sich aber im Laufe der Zeit mehr auf die eigene künstlerische Produktion – viele Mitglieder kommen und gehen – zum fünfjährigen Jubiläum folgt die nächste Bestandsaufnahme: „gameboymusicclub vol. 2“ – Eigenproduktion, limitiert, und hauptsächlich

für sich selbst. Keine Labels, keine Pressungen, keine Rezensionen. Was übrig bleibt wird direkt ans Publikum abgegeben.

Kollektiv statt Einzelkämpfer

Die Fluktuation unter den Mitgliedern ist weiterhin hoch. Der Verein besteht mittlerweile zum Großteil aus seiner nächsten Generation. Auch musikalisch hat sich der Club gewandelt: Die noch verbleibenden Laien sind eigentlich keine mehr, die Neuzugänge kommen mit dem gehobenen Anspruch schnell zurecht oder heben ihn selbst.

Experimente und Improvisationen treten in den Hintergrund, es wird vermehrt auf bewährte Songstrukturen zurückgegriffen oder gleich auf bewährte Songs. Es wird persifliert, imitiert, zitiert, Neues erschaffen und Bestehendes besetzt. Ausgewählte Klassiker werden kollektiv parodiert und teilweise ohne Rücksicht auf ein verstörtes Publikum zerstört. Als Präsentationsform etabliert sich immer mehr eine gemeinsame. Es betritt nicht mehr der unbekannte Amateur die Bühne, sondern das Kollektiv, symbolisch und vorbildhaft für die geforderte Demokratisierung in der Musikproduktion. (Vgl. dazu auch Gameboymusicclub live auf youtube).



Foto: Thomas Lehner

Die Reaktionen ähneln einander meistens: Vor dem Konzert ungläubige Gesichter. Danach überraschte Begeisterung einerseits, ablehnendes Unverständnis andererseits. Wie ein roter Faden zieht sich die polarisierende Wirkung des Game Boys als Klangerzeuger durch die Vereinsgeschichte.

Diversität und Parität

Ein zentrales Anliegen des Vereins ist es, von Beginn an ästhetisch und geschlechtlich divers zu sein. Das Problem der nicht vorhandenen Geschlechterparität zieht sich durch die Gesellschaft wie die Kunst – auf dem Foto der Wiener Secession von 1902 war das Verhältnis Männer zu Frauen 12:0, auf dem Gründungsfoto des GBMC von 2002 7:5. Wir fragen Matthias Herrmann nach den Gegebenheiten in der Secession, deren Präsident er von 1999 bis 2006 war:

"In meiner Zeit als Secessionspräsident hat es mich immer wieder überrascht, wie sehr wir permanent aufpassen mussten, nicht in ein uns selber unpassend erscheinendes Geschlechterverhältnis in Bezug auf die eingeladenen Künstler und Künstlerinnen zu verfallen. Kaum hatten wir das in unseren Überlegungen nicht präsent, standen fast automatisch mehr Männer als Frauen auf unseren Listen. Wir haben durchaus versucht, das zu ergründen – es hat sicherlich damit zu tun, dass z.B. die meisten Galerieprogramme nach wie vor sehr viel mehr Künstler als Künstlerinnen zeigen, und auch in institutionellen Zusammenhängen immer noch keine Geschlechterparität herrscht. Man muss (bzw. musste, ich spreche ja von einer Zeit von vor 10 Jahren) sich mehr anstrengen, um Frauen zu zeigen – es kommt nicht von selber und ohne ein permanentes Bewusstsein über die nach wie vor herrschende Ungleichbehandlung verfällt man in Muster, die man selber ablehnt."

Im Bereich der elektronischen Musik und vor allem der Micromusic, die weitestgehend männlich besetzt ist und sich äußerst hermetisch präsentiert, muss man dieses permanente Bewusstsein mindestens genauso pflegen wie in der bildenden Kunst, womöglich noch mehr. Die

gängige Chiptune Szene ist stark technokratisch geprägt, die musikalischen Ansprüche meist ein technischer Wettbewerb, der einem Videospiel ähnelt bei dem man um die höchste Punkteanzahl kämpft: Gehuldigt wird, wer den beschränkten 8-Bit Soundchip am besten ausreizt, das meiste rausholt, mit ausgefeilten technischen Tricks die anderen übertrumpft. Oft werden dabei dem Gameboychip prägnante Soli entlockt, inspiriert von den an Masturbation erinnernden Gitarrensoli diverser maskuliner Rockbands der Achtziger und Neunziger Jahre. Von dieser hermetischen Monokultur grenzt sich der gameboymusicclub von Anfang an ab – trotz einiger Parallelen – wie dem als Klangerzeuger eingesetzten Nintendo Game Boy.

Wofür steht der Game Boy in der Musik?

Der Game Boy ist ein Instrument und muss daher als solches gedacht werden. Es stellt sich allerdings die Frage, ob er die Rolle eines Instruments im konventionellen Sinn spielt oder ob es im Spannungsfeld dieser Pop- beziehungsweise Antipoperscheinung nicht viel mehr den aus der Vergangenheit angeschleppten und in die Jetztzeit transformierten Kontext geht, der von größerem Interesse ist.

Ein schöner alter grauer Game Boy Klassik ist schnell am virtuellen oder realen Flohmarkt gekauft, die gängigste Musiksoftware gibt es fast gratis dazu, ist autodidaktisch erlernbar und ermöglicht dem Benutzer problemlos auch komplexere Song- und Soundstrukturen zu erarbeiten, während der Neueinsteiger auf diesem Weg mit musikalischen und kompositorischen Basics vertraut gemacht wird.

Früher war der Zugang zur elektronischen Musikerstellung um vieles sperriger und vor allem äußerst kostspielig. Mittlerweile hat sich das weitestgehend verändert, weil natürlich viele Entwicklungen in Richtung schneller Verfügbarkeit und einfacher Anwendung gehen – der Game Boy als Instrument hat zweifelsohne mitgeholfen diese Evolution voranzutreiben und die elektronische Musik in gewisser Weise zu demokratisieren.

Wegbereiter

Oliver Wittchow präsentierte 1998 das erste von Nintendo unabhängige Musikprogramm für den Game Boy im Rahmen seiner Vordiplomarbeit an der Hochschule für bildende Künste Hamburg. „Nanoloop“ etablierte sich bald als eines der beiden populärsten Game Boy-Musikprogramme und essentielle Etappe der Micromusic. Oliver wollte eigentlich eine intuitive und spielerische Erweiterung des Minimal Techno ermöglichen. Die Ursprungsfassung seines Programmes war ausschließlich zur Improvisation gedacht und verfügte über keine Speicherfunktion – Strom weg, Lied weg. Wittchow dachte den Game Boy auch nicht als Soloinstrument, wie er heute von Gameboymusikern (ob einer oder mehrere gleichzeitig) meist eingesetzt wird. Für ihn war der Handheld eher eine Erweiterung des Techno-Live-Erlebnisses.

Chiptune Szene / Stilikonen

Rund um den Game Boy hat sich eine internationale Chiptune Szene formiert, die außer mit der tragbaren Nintendo Konsole mit diversen anderen, oftmals vergessenen Relikten aus der dunklen 8-Bit-Zeit laut gibt. Am liebsten mit dem populären Commodore-Heimcomputer C64 . Der Hauptakteur dieser Subkultur ist in seinem Selbstverständnis sehr stark auf der Figur des „Nerds“ aufgebaut. Eine Figur, die mittlerweile schon länger im Mainstream angekommen ist und Jahr um Jahr von der Mode- und Popindustrie gemolken und gefeiert wird: Große Brille, ironisches T-Shirt, spießiges Hemd. Ein pickelgesichtiger, etwas verunsicherter Dandy im Retroremake, der noch nicht sehr lange bei seinen Eltern ausgezogen und sich seiner Ironie vollkommen bewusst ist.

Oder anders: Mochtergernrockstars, die es dann nicht fassen können sich mal richtig selbst vor Pubikum abzufeiern, introvertiert extatisch, verängstigt draufgängerisch. Der Nerd als Stilikone ist angekommen. Irgendwie eine sehr weiße, sehr männliche Angelegenheit, wobei es den

Probanden gelingt politisch etwas zu korrekt zu sein. Ideologisch harmlos, aber doch auch irgendwie 99%.

Zurück zum Sound – der ist schrill, konstruiert überdreht und hoffnungslos überladen, schreit laut nach Party und feiert sich dabei auch etwas melancholisch pseudoemotional selbst. Die eigene Kindheit, die hier als Unschuldsvermutung im Loop glorifiziert wird, klingt nach befreiender Unschuld, Schönheit, und natürlich dem harmlosen Spiel.

Es tauchen auch andere Figuren in diesem späte Achtziger und frühe bis mittlere Neunziger Revival auf, wie zum Beispiel die Internetsensation „Angry Video Game Nerd“, der wütend die Frustration seiner Jugend über qualitativ minderwertige Konsolenspiele der damaligen Zeit in kurzen, selbstproduzierten Videoclips kanalisiert, sowie weitere zehntausende Trittbrettfahrer, die wehmütig noch einmal in die Filme und die Lieder ihrer Kindheit zurückkehren, obwohl die auch immer noch im Fernsehen oder im Radio laufen. Man feiert den Verlust seiner virtuellen Vergangenheit, noch einmal mit der letzten großen (immer der letzten großen) Party bevor alles schlussendlich zusammenkracht. Ungefähr so klingt das archetypische Gameboykonzert. Oliver Wittchow nennt das „Barockmusik“.

Doch was bleibt ist eine Subkultur, die sich über Retro Trash und rohen überbordenden Sound bei gleichzeitiger Reduktion definiert. No Future lautet irgendwie die Botschaft, Ironie immer willkommen, aber auch langweilig und es macht Spass. Sex Pistols Schöpfer, Künstler und fast Bürgermeister von London Malcolm McLaren hat in seiner beinahe letzten Amtshandlung den damals noch sehr frischen Sound für sich entdeckt und sofort für sich beansprucht. Er begann auch selbst Stücke zu komponieren und benützte dazu das andere populäre Musikprogramm für den Game Boy – „Little Sound DJ“ (LSDJ):

„LSDJ may be technically illegal, but who cares? It's the only way Role Model [3] and his cronies can afford to make their music. It's Le Resistance. Chip musicians plunder corporate technology and find unlikely uses for it. They

make old sounds new again – without frills, a recording studio, or a major record label. It would be facile to describe the result as amateurish; it's underproduced because it feels better that way. The nature of the sound, and the equipment used to create it, is cheap. This is not music as a commodity but music as an idea. It's the Nintendo generation sampling its youth."

Was Malcom McLaren hier 2003 als eine spannende, sich im Entstehen befindliche Szene beschreibt, ist mittlerweile eine relativ etablierte Community und hat sich genauer gesagt zum langweiligen Spektakel entwickelt, bei dem paradoxerweise ausgerechnet die Musik imitiert und zitiert wird, die zuvor wegen ihrer Belanglosigkeit und Eintönigkeit abgelehnt wurde. Dabei droht die Szene selbst durch immerwährende Repetition abgenutzt und farblos zu werden. Außerdem ist die Zeit des süßen Nerd-Phänomens, des charmanten Nischenproduktes, vorbei. Zu groß ist alles schon geworden mit Festivals in New York, Tokyo und Europa, die jedes Jahr tausende Zuschauer anlocken.

Utopie

Nach dieser kritischen Analyse stellt sich die Frage: Wohin könnte sich Game Boy-Musik auf klanglicher und kontextueller Ebene noch entwickeln?

„Most inventors of electrical musical instruments have attempted to imitate eighteenth and nineteenth-century instruments, just as early automobile designers copied the carriage. The Novachord and the Solovox are examples of this desire to imitate the past rather than construct the future. When Léon Theremin provided an instrument with genuinely new possibilities, Thereminists did their utmost to make the instrument sound like some old instrument giving it a sickeningly sweet vibrato, and performing upon it, with difficulty, masterpieces from the past. Although the instrument is capable of a wide variety of sound qualities, obtained by the turning of a dial, Thereminists act as censors, giving the public those sounds they think the public will like. We are shielded from new sound experiences.“ (John Cage)

Man könnte die These in den Raum stellen, dass es die eigentliche Game Boy-Musik noch gar nicht gibt. Es gibt noch keinen Gesamtkomplex Sound, der dem Game Boy entspricht. Wenn wir sagen „dem Game Boy entspricht“, meinen wir nicht nur den tatsächlich physischen Klang, sondern auch den Kontext in dem das Instrument gebraucht wird. Hier liegt vielleicht eine Chance eben genau über das Feld der Popmusik weit hinaus zu gehen hin zu einem sozialen, integrativen Phänomen.

Zum Beispiel als Ausgangspunkt einer völkerverbindenden Revolution, die eine Befreiung von den Ketten der Unterhaltungsindustrie und ihres Diktats des Vermarktbar bewirkt. Weg vom Idol, vom Geniekult, vom Narzissmus und vom Geltungsdrang, hin zu kulturübergreifender Demokratisierung der (künstlerischen) Produktion und ihrer Mittel.

Man könnte auch die Simplizität des Game Boys[4], seine gleichzeitige Popularität und die Zugänglichkeit der Programme nützen um den naturgemäß hinterherhinkenden und immer unzeitgemäßen Musikunterricht in der Schule zu ersetzen. An Stelle verstaubter Klangbeispiele aus verblichenen Jahrzehnten, Rezitierungen längst überholter musikalischer Stilrichtungen und des Jahrhunderte alten Zwangs der wohltemperierten Stimmung könnte der Game Boy als autarkes Werkzeug für selbstbestimmtes musikalisches Forschen eingesetzt werden. Als unbespieltes Medium sozusagen, das dazu dient, noch nicht manipulierte Kinder und Jugendliche beim selbstständigen Ausloten von Klangwelten und ihrer Grenzen zu begleiten. Und wenn gar nichts mehr geht, kann man den Game Boy ja einfach ausschalten. Und irgendwann vielleicht wieder einschalten.

„Und nach einem kleinen Antrittsapplaus... klingt das dann so.“ (Wolfgang Kopper)

Links

www.gameboymusicclub.org/press

www.gameboymusicclub.org

Anmerkungen

[1] Als „Volkssynthesizer“ wurden am Anfang der Achtziger erstmals die KORG MS-Reihe und das Casio VL-Tone 1 bezeichnet.

[2] Aka falm, studiert gemeinsam mit dem Gameboymusicclub-Gründungsmitglied Hans Groisz an der Akademie der bildenden Künste Wien

[3] Aka Johan Kotlinski, Entwickler von Little Sound DJ.

[4] Das physische Instrument kann hier ersetzt werden durch einen zeitgemäßen Nachfolger. Nanoloop ist z.B. mittlerweile für Mobiltelefone erhältlich.