

Jeder ist Musiker

Der Gameboy als Einstiegsdroge

Die Spielgemeinschaft *Gameboy Vienna* hat sich ganz dezidiert Nachwuchsförderung auf ihr Banner geschrieben. Hier soll nicht eine weitere »Selbstbespiegelung der Szene« zelebriert werden. Die Spielgemeinschaft *Gameboy Vienna* wendet sich in erster Linie an Amateure, vor allem an Kinder und Jugendliche. »Wenn wir uns nicht um den Nachwuchs kümmern«, so die Sorge des Mitbegründers der Spielgemeinschaft *Gameboy Vienna*, Wolfgang Kopper, »dann wird nach uns einfach ein riesiges Loch sein, und da drängt sich dann der Kitsch und der Kommerz hinein und behauptet er ist Kunst«. Nachwuchsförderung meint hier nicht nur, einer Proberauband zu zeigen, wie man eine Gitarre richtig hält, viel wichtiger sei es, ein primäres Interesse für Musik zu wecken. »Wer mal auf einem Gameboy musiziert hat, der kann sich einfach keinen ›Alle meine Entchen-Techno‹ mehr anhören. Dem ist die Unschuld dann schon geraubt, denke ich.« Der Spielgemeinschaft *Gameboy Vienna* geht es also nicht nur um Nachwuchsförderung, sondern auch darum, Zweifel zu säen. Das geschieht durchaus aus einem eigennützigem Interesse heraus, wie Wolfgang Kopper ergänzt, denn schließlich wolle ja auch er noch während seiner Pension mit guter neuer Musik versorgt werden. Der Gameboy fungiere gewissermaßen als Einstiegsdroge.

Erste internationale Aufmerksamkeit erlangte der Gameboy als Musikinstrument mit der 2002 auf dem Label *disco bruit* erschienenen Compilation CD *nanoloop 1.0*, benannt nach dem gleichnamigen Computerprogramm von Oliver Wittchow und neben *little sound DJ*, der derzeit am meisten genutzten Musikerzeugungsoftware für den Gameboy. Mit dem basisdemokratischen Ansatz der Spielgemeinschaft *Gameboy Vienna*, die sich etwa zur selben Zeit gründete, hatte dieses CD-Projekt jedoch nichts zu tun. Hier waren es, ganz dem klassischen Vermarktungsschema folgend, vor allem Stars wie etwa Merzbow, Pita Rehberg oder Dat Politics, die Aufmerksamkeit generieren und damit den von Oliver Wittchow über Internet betriebenen Verkauf seiner Software anregen sollten. Geliefert wird *nanoloop* auf Cartridge, auf dem selben Trägermedium also, auf dem auch die *Nintendo*-Spiele für den Gameboy erhältlich sind.

Ein technisches Gerät wider seines Verwendungszwecks zu gebrauchen, dies wird wohl auch für Oliver Wittchow der primäre Anstoß gewesen sein, den Gameboy zum Musikinstrument umzufunktionieren. Die technische Basis lieferte *Nintendo* jedoch selbst, erklärte Kopper. Der Gameboy sei nämlich mit einem

völlig überdimensionierten Soundchip ausgestattet und dieser lieferte den Gameboy-Musikerzeugungsoftware-Entwicklern schließlich den nötigen Spielraum, den sie für ihre Experimente brauchten. Das Geniale am Gameboy sei nicht nur, daß er so klein ist und man ihn überall hin mitnehmen könne – etwa zum Musizieren ins Freibad, zur Zugfahrt oder wo auch sonst das Herz begehrt. Der Gameboy sei neben Musikinstrument auch gleichzeitig Ministudio, da er nicht zuletzt über die Möglichkeit verfüge, die kreierte Musikstücke abzuspeichern, um sie zu einem späteren Zeitpunkt weiter zu bearbeiten. »Der tollste Schmah aber ist das Gambling-Kabel!« Eigentlich geschaffen, um damit gemeinsam Spiele zu spielen, kann es auch zum gemeinsamen Musikmachen verwendet werden. Die via Gambling-Kabel zur Gruppe zusammengeschlossenen Musiker spielen alle im gleichen Takt. Vorgegeben wird dieser von einem vorab festgesetzten Beat-Master, der für Rhythmus und Geschwindigkeit in der Gruppe verantwortlich ist. Wenn Wolfgang Kopper von den Vorzügen des Gambling-Kabels schwärmt, dann tut er dies natürlich nicht ohne sozialpolitischen Hintergedanken. »Gegeneinander sein, das geht heutzutage nicht mehr! Die Leute müssen endlich verstehen, daß alles miteinander in Verbindung steht. In zahlreichen Regierungen kann man derzeit einen rechtskonservativen Ruck beobachten und die meisten Leute kriegen scheinbar gar nicht mehr mit, daß sie jene Politiker, die schließlich ungeliebte Reformen einleiten, ja selber gewählt haben. Uns geht es schon auch darum, ein bißchen am Ego der Leute zu kratzen, soziales Bewußtsein entstehen zu lassen. Das ist leider notwendig, glaube ich.«

Daß das gemeinsame Musizieren mit dem Gameboy tatsächlich sehr viel Spaß machen kann beweist die Spielgemeinschaft *Gameboy Vienna* mit ihrer Veranstaltungsreihe *Hot Gameboy Music Club*. Man trifft sich in regelmäßigen Abständen, etwa im Rahmen von Festivals, im Kinderfreibad, im Neuen Saal des Wiener Konzerthauses, am liebsten aber im Wiener Elektroniklokal *rhiz*. Nach einer »rituellen Einführung in die Programme *nanoloop* und *little sound DJ* – schließlich strebt die Spielgemeinschaft *Gameboy Vienna* nach stetiger

Gemeinsames Improvisieren im *Hot Gameboy Music Club* Wien (Foto: Wolfgang Kopper)



Erweiterung – gibt es eine Reihe von etwa vierstündigen Soloauftritten und gemeinsamen Improvisationen, jeweils an- und abmoderiert von Wolfgang Kopper. Beat-Salven ergießen sich da nicht selten explosionsartig über das Publikum, durchbrochen von nervös die Tonleiter auf- und abhüpfenden Klangfolgen. Gameboy-Musik läßt einen an mit bunter Zuckerglasur überzogene Schokokugeln denken oder an frisch gefüllte Kaugummi-Automaten. Sie ist grell-bunt, billig und schnell. Denn das Klangspektrum ist beschränkt. Im wesentlichen stehen dem Musiker bzw. der Musikerin jene Töne zur Verfügung, aus denen auch die Melodien für die diversen Gameboy-Spiele gemacht sind. An Hand einiger Parameter jedoch können diese Töne ein wenig verfremdet, etwa in die Länge gezogen oder auch in der Höhe beziehungsweise Tiefe verzerrt werden und dies wiederum verleiht der in ihrer offensichtlichen Beschränktheit sonst eher steril klingenden Computerspiel-Begleitmelodie eine gewisse charmante Reudigkeit und etwa Ungestümes.

Im Prinzip sei jeder, der einen Gameboy mitbringt, eingeladen mitzumachen. Was Kopper in diesem Zusammenhang übrigens ganz besonders freue sei, daß dieses Angebot nicht zuletzt auch von auffallend vielen Frauen wahrgenommen wurde. Im Laufe des Abends reihen sich dann immer mehr Musiker und Musikerinnen, die nicht ausschließlich beziehungsweise auch gar nicht auf dem Gameboy musizieren, in den Präsentationsreigen des *Hot Gameboy Music Club* ein. »Wir wollen nämlich auch jenen ein Forum bieten, die einfach Lust haben kurz mal irgendeine musikalische Idee auszulüften, ohne dabei gleich ein ganzes Kon-

36 zert spielen zu müssen«, so Kopper.

Mitunter bemüht sich die Spielgemeinschaft *Gameboy Vienna* auch um Integration über die Landesgrenzen Österreichs hinaus und fordert andere Gameboy-Spielgemeinschaften zu einem freundschaftlichen Städtematch heraus. Zugelassen sind die Programme *nanoloop*, *little sound DJ* und *pocket noise*, eine weitere Musikerzeugungssoftware für den Gameboy, entwickelt von dem in Wien lebenden Musiker und Programmierer Chris Kummerer. Neben dem Gameboy dürfen auch noch Effektgeräte bis zu einer Größe von zwanzig mal zwanzig Zentimetern benutzt werden. »Natürlich spielen wir hier mit sportlichen Klischees, aber im Endeffekt sollte der Gewinner immer das Publikum sein. Es geht nicht darum, wer letztendlich besser musiziert. Wir verleihen auch keine Pokale.« Das letzte freundschaftliche Städtematch spielte die Spielgemeinschaft *Gameboy Vienna* gegen beziehungsweise mit den *8 bit Masters New York* im Rahmen des Festivals *Moving Patterns*, einer gemeinsamen Initiative des österreichischen Musikinformationszentrums und des österreichischen Kulturforums in New York; Austragungsort war das Internet.

Während *pocket noise* von Chris Kummerer ganz bewußt als Freeware konzipiert ist, sich also offen gegen die Vermarktungslogik der Musikindustrie wendet, wäre es Koppers größter Wunsch, daß Nintendo *nanoloop* endlich aufkauft, denn damit würde der Gameboy als Musikinstrument noch mehr Verbreitung finden. Die Chancen stünden gut, denn mittlerweile kann man bereits mit jedem Handy ausgetüfteltere Spiele spielen als mit dem Gameboy. Nintendo wird sich also bald eine neues Marktsegment suchen müssen. »Der Titel *Hot Gameboy Music* unserer unlängst auf Trost Records veröffentlichten CD-Compilation mit Musikstücken von Mitgliedern der Spielgemeinschaft *Gameboy Vienna* ist«, so Kopper, »ganz bewußt provokant gewählt. Wir wollen auf uns aufmerksam machen, nicht zuletzt auch in der Nintendo-Entwicklungs-etage.« ■

Spielgemeinschaft *Gameboy Vienna*:
www.endlos.at/gameboymusic/