

# POP MUSIQUE CONCRÈTE

DAS MODIFIED TOY ORCHESTRA MACHT MUSIK MIT ELEKTRONISCHEN SCHAFFERNSPIELEN AUS DER WEGWERFTONNE UND SETZT SICH NEBENBEI MIT KARLHEINZ STOCKHAUSEN AUSEINANDER

Ein Interview von Christoph Wagner

**Leseprobe aus: Neue Zeitschrift für Musik 2/2014,  
© Schott Music, Mainz 2014**

Das Modified Toy Orchestra aus dem englischen Birmingham ist ein Ensemble mit variabler Besetzung. Sein Instrumentarium besteht ausschließlich aus ausgedientem elektronischen Kinderspielzeug. Die Gruppe ist der «circuit bending»-Bewegung der Elektronikszene zuzurechnen, die das kreative Kurzschießen von elektronischen Geräten auf ihre Fahnen geschrieben hat. Bandleader Brian Duffy, der das Ensemble vor zehn Jahren ins Leben rief, begreift diese Praxis als radikal demokratische Kunstform, weil keinerlei Vorwissen erforderlich ist und jeder am gleichen Ausgangspunkt beginnt: nämlich bei null! Und die Instrumente findet man im Sperrmüll oder auf dem Flohmarkt. Eines der letzten Konzertprojekte der Band hieß «Modified Stockhausen», das im Rahmen des Festivals «Stockhausen – Festival of Light» 2012 in Birmingham realisiert wurde. Bei dieser Aufführung wurde die frühe elektronische Musik von Karlheinz Stockhausen der speziellen Behandlung mit manipuliertem Elektronik-Spielzeug unterzogen.

■ *Wie entstand die Idee, ausschließlich mit elektronischem Spielzeug Musik zu machen?*

In den späten 1990er Jahren verlor ich das Interesse an Gitarren, Keyboards und Blasinstrumenten. Es frustrierte mich, im Möglichkeitsraum dieser Instrumente gefangen zu sein. Immer die gleichen Akkordfolgen, die selben Intervalle – ich sah keinen Sinn mehr darin. Ich begann mit Synthesizern und Samplern zu experimentieren, was mich aber auch nicht befriedigte. Das brachte mich dazu, die ganze westliche Musikauffassung in Frage zu stellen, von der wohltemperierten Stimmung bis zum generellen Kunstverständnis. Wenn man Musiker fragt, was sie mit ihrer Musik erreichen wollen, bekommt man normalerweise die Antwort: «Ich will mich ausdrücken!» Das kam mir als äußerst einfältige und beschränkte Auffassung von etwas vor, was ein riesiger Kommunikationsmechanismus sein könnte. In der Belletristik oder der bildenden Kunst gibt es diese Verengung nicht in dem Maße wie in der Musik, wo jeder sein Befinden einbringen und sich

selbst ausdrücken will. Ich dagegen wollte niemandem von mir erzählen, aber ich wollte trotzdem Musik machen.

Auf all diese Fragen hatte ich keine Antworten und war nahe daran, ganz mit dem Musikhören aufzuhören. Da entdeckte ich eine «Speak and Spell»-Maschine auf dem Flohmarkt und erwarb sie sehr billig: für ein Pfund! Das Spielzeug besaß eine synthetische Stimme zum Lernen des Alphabets. Daneben gab es einige Wort- und Rechtschreibspiele. Wenn man das Ding einschaltete, erklang eine kleine Erkennungsmelodie, die von der Gruppe Kraftwerk und ihrem Album *Computer World* stammte, und dazu kam die künstliche Stimme. Das alles war also nicht vollkommen neu für mich. Was mich allerdings am meisten interessierte, war die Technologie, welche die Kunststimme erzeugte.

Wie sich später herausstellte, enthielt dieses Spielzeug von 1978 einen der ersten Sprach-Chips. Ich versuchte zu erkunden, wie diese künstliche Stimme erzeugt wird. Ich öffnete das Spielzeug, weil ich hoffte,

irgendwelche Hinweise zu finden. Während ich die Schaltkreise erkundete, schloss ich sie kurz, und das Gerät fing an, andere Geräusche zu machen, die Stimme verzerrte und ein elektronisches Piepsen war zu hören. Das war eine Entdeckung! Also machte ich mich systematischer daran, Schaltkreise umzupolen, um neue Sounds zu generieren. Ich brachte Schalter an, um diese Effekte auf Knopfdruck erzeugen zu können. Es dämmerte mir, dass ich das Kinderspielzeug langsam in ein Musikinstrument verwandelte, das ich allerdings noch nicht beherrschte. Es war eine große Befreiung, mit solchen Musikinstrumenten zu experimentieren, für die es keine Regeln und Gesetze gab. Ich zog andere elektronische Spielsachen heran und entlockte ihnen neue Klänge. Dabei wurde mir langsam klar, dass man damit eine «musique concrète» in Echtzeit machen konnte, ohne ein Studio zu verwenden. Die Spielsachen waren Geräuschtöner des Alltags, mit denen man auf die Bühne gehen und ein Konzert geben konnte.

■ *Gab es bestimmte Vorstellungen, von denen Sie sich leiten ließen?*

Die Ideen von Buckminster Fuller beeinflussten mich, die darauf abzielten, das Maximale aus dem Minimalsten herauszuholen, also nichts zu vergeuden. Solche Ideen, dazu Gedanken von John Cage und den Musikern der Musique concrète, konnte ich mit den elektronischen Spielsachen Wirklichkeit werden lassen. Ich versuchte, alle bisher gelernte Musik zu vergessen und mit diesen Geräten noch einmal ganz von vorne zu beginnen. Mir schwebte eine Musik vor, die unbelastet von einem Erzählstrang, meinem Ego und allem Autobiografischen sein sollte. Sie sollte allein von meiner Faszination

Am Anfang bestanden meine Konzerte aus Solostücken, die sehr abstrakt waren. Es ging darum, sich durch diese versteckten Sounds und Liedchen irgendwie hindurchzunavigieren. Ich fing also ein Konzert mit vier Casio-Kinderkeyboards an, dann ging ich zu vier «Speak and Spell»-Maschinen über, um danach zu vier anderen Geräten zu wechseln. Ich begab mich also auf eine Reise durch die versteckte Welt der Geräusche, Klänge und Töne dieser elektronischen Spielsachen. Das Publikum hatte damit seine Schwierigkeiten. Manchmal bestand die Musik nur aus Geräuschen. Das kam nicht gut an. Ich wurde beschimpft. Aber davon ließ ich mich nicht beirren, wollte ich

Bühne zu bringen, brauchte ich Mitstreiter. Allein mit zwei Händen war das nicht zu schaffen.

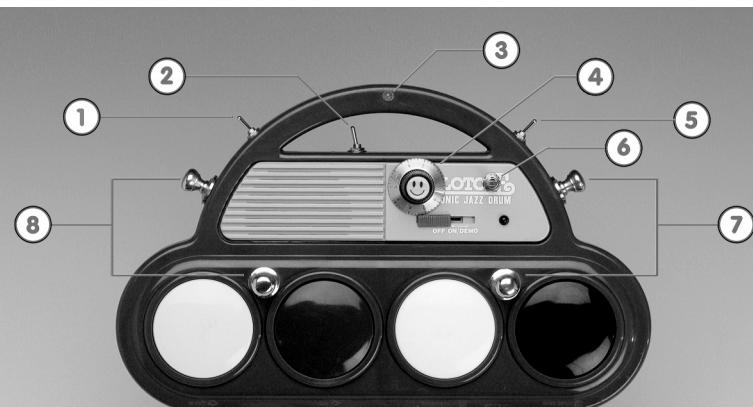
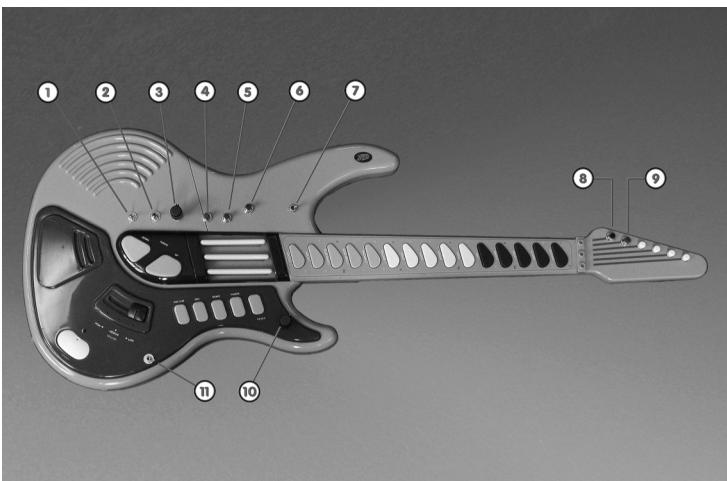
■ *Was war Ihre musikalische Vision?*

Ich wollte auf eine elektronische Popmusik hinaus. Mir schwebten strukturierte Instrumentalnummern mit Rhythmus vor, die eine philosophischen Tiefe besaßen und sich von außermusikalischen Prinzipien und Regeln leiten ließen.

■ *Welche Prinzipien waren das?*

Regel eins: Wir benutzen nur Spielsachen, die keinen Wert mehr besitzen, also Abfall sind. Daraus wollen wir etwas Interessantes kreieren. Eine Recycling-Idee!

© Modified Toy Orchestra



Demonstration der Modifikationsmöglichkeiten an den Spielzeuginstrumenten «Bootsy» und «Jazz Drum»

bestimmt sein, eine neue versteckte Welt von Klängen und Geräuschen zu entdecken.

■ *Wie sah der Forschungsprozess konkret aus?*

Manchmal machten die Spielgeräte Sounds, die der Erfinder nicht vorgesehen hatte. Ich fragte mich dann: «Wo kommt der Klang her? Wo wurde er aufbewahrt? Kam das Geräusch durch Zufall aus dem Nichts? Oder war es irgendwo in einem nicht lokalisierbaren Feld von Möglichkeiten enthalten?» Diese Fragen trieben mich um. Es war viel aufregender für mich, mit diesem zufällig entdeckten Klangmaterial zu arbeiten, als mich ans Klavier zu setzen und ein paar Akkorde zu spielen. Das war der Ausgangspunkt meiner Expedition in die Welt der elektronischen Schaltkreise.

■ *Sie stießen zufällig auf akustische Phänomene, die Sie dann musikalisierten?*

doch eine Aussage über die Befreiung des Egos machen, was mir mit der Zeit aber immer suspekter vorkam, weil ich damit das Publikum abstieß und mich isolierte.

Nach fünf Jahren mit Solokonzerten ging ich abermals ins Studio, um mit verschiedenen Spielgeräten zu arbeiten. Dabei benutzte ich Klänge, die einem speziellen Gerät vielleicht nur einmal zu entlocken waren. Ich zeichnete alles auf, um bestimmte Sounds später weiterverarbeiten zu können. Es entstand eine strukturierte Studiokomposition, die als Solokünstler auf der Bühne nicht zu reproduzieren war. Ich dachte deshalb über die Gründung eines elektronischen Spielzeugorchesters nach, das ohne Laptops und ohne Sequenzer auskommen und ausschließlich mit Originalobjekten arbeiten sollte. Songstrukturen wollte ich wiederbeleben. Damit schloss sich der Kreis zu meiner früheren musikalischen Praxis. Aber um dieses Konzept auf die

Es geht darum, aus Schrott Gold zu machen. Dahinter steckt die Vorstellung von dem verborgenen Potenzial, das vielen Alltagsgegenständen eigen ist. Regel zwei: Wir verwenden nur gebrauchte Geräte, die nicht mehr als ein Pfund kosten. Man findet solche Spielsachen in der Mülltonne, im Recycling-Zentrum, auf Flohmärkten. Freunde und Bekannte schenkten mir gebrauchte Spielsachen, die Geräusche machten. Wir sind nicht daran interessiert, einen neuen Gegenstand zu verändern – etwa ein teures Mobiltelefon –, weil wir ihm keinen extra Wert hinzufügen können, da es bereits einen Wert besitzt. Davon lassen wir die Finger, das interessiert uns nicht.

**... mehr erfahren Sie  
in Heft 2/2014!**