

Dokumentation über die Aufführung eines Techno-Stückes im Rahmen der
Projektarbeitswoche

DAS TECHNO-MUSEUM (Herbst 1998)

Dozent: Prof. Dr. Wolfgang Martin Stroh

Vorgelegt von: Arne Wellinghorst
Wilhelmshavener Heerstraße 59
26125 Oldenburg
Tel.: 0441/302411

Das Spielkonzept für mein Techno-Stück, das am 14.10.1998 im Rahmen der Party des Techno-Museums aufgeführt wurde, habe ich dieser Dokumentation vorangestellt. Alle Musiker haben nach den Vorgaben dieses Konzepts ihre Synthesizer bedient. Ich selbst stand vorne und habe „dirigiert“.

Grundidee meines Spielkonzepts war, allen Musiker/-innen so viel Freiraum wie möglich zur Improvisation zu gewähren. Aus diesem Grund beschränkte ich die Vorgaben auf ein notwendiges Mindestmaß.

Die beteiligten Synthesizer und ihre Verkabelung

In meinem Spielkonzept kamen alle uns zur Verfügung stehenden Geräte zum Einsatz. Welche dies waren und über welchen Midikanal sie angesteuert wurden zeigt die folgende Tabelle:

Alle Geräte wurden in Reihe hintereinandergeschaltet. Steuerzentrale des Ganzen war ein Atari ST mit dem CUBASE-Programm, über den alle Geräte (auch die Groovebox) angesteuert wurden. Von hier aus wurden über Midi die Triggerimpulse an die einzelnen Synthesizer gesendet. Über einen Midikanal wurde zudem die Lichtanlage (synchron zur Musik) angesteuert.

Musikalisch-ästhetische Konzeption

Mein Spielkonzept sollte den Musiker/-innen (wie schon erwähnt) möglichst viel Raum zum Improvisieren lassen. So ließ ich zunächst (als Intro) nur den Synthesizer A (EMS) Vogelgezwitscher und Meeresrauschen produzieren, wobei die Lautstärke sich (aus dem Nichts kommend) zusehends verstärkte. Da der Synthesizer A nicht „angetrigger“ werden konnte, war dies eine interessante Möglichkeit, seine klanglichen Möglichkeiten dennoch voll zur Geltung zu bringen – und nebenbei einen Übergang zum nächsten Stück zu schaffen.

Nachdem der Synthesizer A seine volle Lautstärke erreicht hatte, startete ich am Computer das Rhythmusprogramm, das vorwiegend aus kurzen, prägnanten Triggerimpulsen bestand. Die Bassdrum spielte einen „Four-to-the-floor“-Rhythmus, als Verzierungen waren Snare-Drum und Hi-hat zu hören.

Nachdem das Programm gestartet war, fuhr ich über den Lautstärkeregler der Groovebox die Bassdrum langsam hoch, so daß zunächst nur Vogelgezwitscher/Meeresrauschen und die Bassdrum zu hören waren. Jetzt setzte der Vocoder ein. Eine Person, die ihn bediente, hatte die Aufgabe, kurze, prägnante Begriffe („Techno“ o.ä.) „auf den Beat“ zu sprechen.

Der Synthesizer A blendete sich nach und nach aus. Nun wurden alle übrigen Synthesizer „angetrigger“ und außerdem auch Snare-Drum sowie Hi-hat an der Groovebox „hochgefahren“. Es folgte eine 5-7-minütige „Experimentierphase“, in der alle Musiker/-innen die klanglichen Möglichkeiten ihrer Geräte voll ausreizen konnten (und sollten). Die einzige von mir vorgegebene Regel in diesem Teil des Stückes war: „Aufeinander hören!“ Zum Schluß kam dann der für mich spannendste Teil meiner „Komposition“. Es galt, den „Klangwust“ ganz allmählich wieder abzubauen und totale Ruhe einkehren zu lassen, so daß nur noch das Vogelgezwitscher/Meeresrauschen von Synthesizer A zu hören sein konnte, das den Abschluß des Stückes bildete. Dies erreichte ich folgendermaßen:

Ich hielt eine Stablampe hoch. Dies war das vereinbarte Signal und bedeutete soviel wie: „Wir kommen zum Schluß!“. In dem Maße, in dem ich nun die Lautstärke von Bassdrum, Snare-

Drum und Hi-hat an der Groovebox „herunterfuhr“, ließ ich auch meinen Arm mit der Lampe nach unten gleiten, was die Musiker/-innen mit einer gleichmäßigen Reduzierung der Lautstärke ihrer geräte „beantworteten“. So klang das Stück ganz allmählich aus. Synthi A blendete sich wieder ein und markierte den Abschluß meines Stückes sowie den Übergang zum folgenden. Am Vocoder wurden noch ein paar Sätze vorgelesen, und das Stück klang aus.