


<p style="text-align: center;">Inhalt</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Was ist das Oldenburger TechnoMuseum 2. Was ist ein künstlerisch-wissenschaftliches Forschungsvorhaben? 3. Das TechnoMuseum auf dem Weg zu einem künstlerisch-wissenschaftlichen Forschungsvorhaben 4. Folgerungen für die Methodendiskussion in der Populärmusikforschung Anhang 1-3 (als „handout“) 	<p style="text-align: center;">IASPM Methoden- tagung 2000 Bremen</p>	
---	---	---

www.uni-oldenburg.de/musik-for/kwf.htm

Wolfgang Martin Stroh (Oldenburg)

Das Oldenburger TechnoMuseum und die Methode des „künstlerisch-wissenschaftlichen Forschungsvorhabens“

1. Was ist das Oldenburger TechnoMuseum?

Seit 1978 veranstalte ich regelmäßig Übungen, in denen in die Handhabung analoger Synthesizer eingeführt wird. Aus Gründen der Motivation und Aktualisierung des zunehmend antiquierten Stoffes habe ich Ende der 80er Jahre begonnen, analoge Synthesizer über Midi-to-CV-Converter auch von Computern aus anzusteuern und so die analogen Instrumente in einen „Groove“ einzubinden. Nachdem im Lauf der 90er Jahre die experimentelle Techno-Szene dies Verfahren einzusetzen begann, lag die Idee nahe, ein Synthesizerorchester zu gründen, das ausschließlich analoge Instrumente verwendet, diese aber alle punktgenau durch einen Computer synchronisiert sind. Die hierbei entstehende Musik war so vital, daß sich aus den Uni-Kursen schnell kleine und größere Rave-Parties ergaben. So entstand das Oldenburger TechnoMuseum.

Inhalt des **Videos**:

1. eine Aufnahme von einer solchen Uni-Konzertparty,
2. Aufnahmen aus einem der erwähnten Kurse, bei dem Studentinnen und Studenten Klangdesign betreiben und vom Basic Groove musikalisch gestützt werden;
3. Hinweise auf die Technik des TechnoMuseums (siehe Anhang 1);
4. ein Werbe-Videoclip zum TechnoMuseum von Eva Garthe;
5. eine Aufnahme vom Nachklang einer Konzertparty (ca. 2 Uhr nachts), bei dem Gäste aus der Oldenburger Szene spontan mitzuspielen versuchen. Hier sieht man auch die Wirkung der computergesteuerten Stroboskope.

TECHNIK (siehe Anhang 1): Die GrooveBox RaveOLution von Quasimidi erzeugt das Schlagzeug und den Baß. Ferner sendet sie Midi-Sync-Signale an den Computer.

Der Computer verwendet Cubase, das der GrooveBox synchron folgt. Cubase enthält bis zu 24 Spuren, die ausschließlich Midi-Signale zwecks Umwandlung in Triggerimpulse für die analogen Synthesizer enthalten. Cubase erzeugt selbst keinerlei Klänge.

Die Umwandlung selbst geschieht in einem Midi-to-CV-Converter. Dieses Gerät sendet, angeregt durch die Midi-Daten von Cubase, bis zu 24 Triggerspannungen (von +/- 5 oder 10 Volt - je nach Synthesizersystem) an die Synthesizer. Jeder Synthesizer hat seinen eigenen Lautsprecher, wird also von den Spielerinnen und Spielern nach Gehör gesteuert. Die midi-fizierte Stroboskopanlage wird von einer weiteren Cubase-Spur gesteuert und kann komponierte Lichtmuster erzeugen.

MUSIK: Alle Synthesizer-SpielerInnen können ganz frei spielen oder sich an den „Groove“ anklängen, wobei jeder Synthesizer ein eigenes (zuvor komponiertes) Pattern bekommen kann. Die Klangkontrolle läuft wie bei jedem akustischen Zusammenspiel über das Ohr, es gibt kein zentrales Mischpult und keinen Mixer-King (à la Stockhausen). Der Wechsel zwischen avantgardistisch-freier Klangimprovisation und striktem Techno ist flexibel handhabbar und vom jeweiligen Spielkonzept abhängig. Jeweils eine Person zeichnet für ein solches Konzept verantwortlich und leitet es auch mittels vorheriger Absprachen, aktuellen Gesten, Lichtzeichen oder durch Mausklick.

2. Was ist ein künstlerisch-wissenschaftliches Forschungsvorhaben?¹

Stichworte zur *Terminologie*: 1974 Gründung von „Musikhochschulen an Unis“ und Bestrebungen von MHS'n wissenschaftlicher zu werden (Promotionsrecht, Professuren mit Forschungsauftrag). Die Entstehung des Phänomens „künstlerisch-wissenschaftliche Hochschulen und Studiengänge“. Der Terminus „künstlerisch-wissenschaftliches Forschungsvorhaben“ entstand aus taktischer Analogiebildung.

Gegenstand eines künstlerisch-wissenschaftlichen Forschungsvorhabens ist die musikalische Tätigkeit von Menschen oder Gruppen. Ein solches Vorhaben steht zwischen traditioneller Feldforschung und experimenteller Laborforschung. Es wird ein künstlerisches Experiment in einem Feld (d.h. in der „Wirklichkeit“ des Musikbetriebs) durchgeführt. Im Gegensatz zum Laborexperiment hat dies Experiment Ernstfallcharakter. Und im Gegensatz zur Feldforschung wird das zu beforschende Feld (die musikalische Tätigkeit) durch das künstlerische Experiment verändert. Es wird untersucht, wie das Feld auf ungewöhnliche Bedingungen reagiert. Es wird nicht versucht, den „Alltag“ zu erforschen.

Die jedem Experiment eigene *Unschärferelation*, derzufolge der Forscher den Forschungsgegenstand umso mehr verändert je „exakter“ seine Forschung ist, wird zum Forschungsprogramm gemacht. Der Forschungsgegenstand (die musikalische Tätigkeit) wird im Hinblick auf seine Veränderbarkeit und nicht statisch untersucht.

Ein künstlerisch-wissenschaftliches Forschungsvorhaben beginnt mit einer künstlerischen, pädagogischen oder politischen *Idee* und einem daraus entwickelten künstlerischen

¹ Zusammenfassend in: Gibt es eine andere Musikwissenschaft? (= Oldenburger Universitätsreden, Nr. 41), BIS-Verlag, Oldenburg 1991. ISBN 3-8142-1041-7.

rischen *Anfangsprojekt*. Die Forschungsfrage entwickelt sich erst während dieses Projekts. Im weiteren Verlauf wird das künstlerische Projekt zu einem Forschungsvorhaben.

Finanzierungsbeispiele:

„Kindercombo“: bis zu 4 Lehrkräfte (studentische Hilfskräfte) wurden von den Eltern der Kinder bezahlt.

„Brain & Body“: 36 Konzerte zu je durchschnittlich 1000 DM Honorar. Geld wurde für die Unkosten und die Investitionen in die interaktive Computertechnologie und die midifizierte Lichtanlage verwendet.

„MIDI-Planetarium“: 77 Geburtshoroskopvertonungen zu je 100 bis 800 DM. Wurde für den Ausbau des *twistenstudios oldenburg* verwendet.

Das Vorhaben existiert nicht, weil irgend jemand die Forschungsfrage gut und unterstützenswert findet, sondern weil sich das künstlerische Projekt auf dem Musikmarkt und in der jeweiligen Szene durchsetzt. Daher gilt ein künstlerisch-wissenschaftliches Forschungsvorhaben bei traditionellen Geldgebern (DFG, Volkswagenstiftung etc.) und bei Traditionsverbänden (DGMPsy, Gesellschaft für Musikforschung) als unseriös. Dies umso mehr, als die über die üblichen universitären Ressourcen hinausgehenden „Forschungsmittel“ in aller Regel aus den Einnahmen des künstlerischen Projekts bestehen.

Entstanden ist die Methode des künstlerisch-wissenschaftlichen Forschungsvorhabens in Anlehnung an Hartmut von Hentigs Forschungsansatz, wie er sich in den Schulprojekten der Universität Bielefeld verwirklichte². 1973-1978 war ich dort Lehrer und Wissenschaftlicher Mitarbeiter, Curriculumentwickler, Erprober und Evaluator.

Bilang habe ich 7 künstlerisch-wissenschaftliche Forschungsvorhaben durchgeführt, 3 sind abgeschlossen, über weitere zwei ist weitgehend „abschließend“ berichtet worden, drei Vorhaben sind noch am Laufen. Die Tabelle in Anhang 2 gibt einen Eindruck von Idee/Projektanfang/Forschungsfrage und -ergebnis dieser Vorhaben.

Ohne explizite Absichten sind *alle* Projekte irgendwo zwischen Popmusik und Avantgarde angesiedelt. Die meisten thematisieren ein Popmusik-Phänomen und betreiben das „Experiment“ dann nach den Gepflogenheiten der Avantgarde. Es ist ein Grundzug aller Vorhaben, daß der Forschungscharakter des künstlerischen Settings einhergeht mit dem experimentellen und somit dem eher avantgardistischen Charakter des musikalischen Teils. Alle Vorhaben zeigen, daß und wie ein Phänomen der Popmusik künstlerisch radikalisiert und dadurch an die Grenzen von „Popularität“ getrieben werden kann. Das Publikum aller künstlerischen Events (es sind 233 seit Dezember 1978), die im Zusammenhang der Projekte stattfanden, kann aus dem populären und dem kunstmusikalischen Bereich stammen, oft gehört es einer charakteristischen Teilkultur an, die keinem der Bereiche zuzuordnen ist („minimal music“, Eso, Gruppenimprovisation/Free Jazz, Performancekunst etc.)

² Hartmut von Hentig: Schule als Erfahrungsraum? Eine Übung im Konkretisieren einer pädagogischen Idee. Klett, Stuttgart 1973. - Wolfgang Martin Stroth: Zur Begründung eines wissenschaftlichen Grundstudiums Musik am Oberstufen-Kolleg. In: Heft 13 der Schriftenreihe der Schulprojekte der Universität Bielefeld. Klett, Stuttgart 1975, S. 7-91.

3. Das Oldenburger TechnoMuseum auf dem Weg zu einem künstlerisch-wissenschaftlichen Forschungsvorhaben

Das Projekt TechnoMuseum befindet sich derzeit auf dem Wege zu einem künstlerisch-wissenschaftlichen Forschungsvorhaben. Es läuft als hochschuldidaktisches Konzept und als öffentliches Event. Außer einer Dokumentation und einigen künstlerischen Auseinandersetzungen mit dem Projekt in Form von Videoclips und Filmen sowie dem Ansatz einer CD-Produktion gibt es noch keine Evaluations-Aktivitäten. Ich skizziere kurz, wie ich im jetzigen Stadium die Ansatzpunkte für Forschungsfragen sehe. Die Techno-Szene hat drei musikhistorisch relevante Merkmale:

(1) *Die musikalische Aufwertung des Computers als Musikinstrument:* Die Verwendung des Computers als Musikinstrument in Techno ist grundlegend verschieden von der alltäglichen Verwendung im Produktionsstudio oder „zu Hause“. Folgerung: die Entdeckung der musikalischen Eigenheit historischer („analoger“) Instrumente. Dies beinhaltet eine produktive Kritik am Fortschritts-Fetischismus der Musikelektronikindustrie, demzufolge jedes neue Modell alle alten (vorigen) „überholt“.

(2) *Das Scratch- und Sampling-Musizieren:* Die Sampling- und Scratch-Musizierweise erwähne ich hier nur der Vollständigkeit halber, sie spielt im Techno-Museum keine Rolle und gehört zur DJ- und Rave-Szene im weiteren Sinne, weniger zur harten Technoszene im Sinne „elektronischer Musik“.

(3) *Eine charakteristische Interaktion zwischen Publikum und MusikerIn:* Grundcharakteristikum sowohl der rein-elektronischen als auch der Scratch-Variante von Techno ist der technisch omnipotente Alleinunterhalter. Herkömmliches und für die Rockmusik charakteristisches Zusammenspiel in einer Gruppe ist ersetzt durch das ritualisierte „Zusammenspiel“ von DJ und Publikum. Die hierfür notwendige „Kunsthierarchie“ und Sensibilität des DJ's ist groß und wird von Verteidigern der Technoszene gerne hervorgehoben. Musterexemplare solcher DJ's habe ich 1999 gleich auf drei Fachtagungen oder Fortbildungsveranstaltungen erlebt.

Die Polarisierung von Techno in Rave- und Elektronik-Szene wird einerseits durch populistische Live-Auftritte von Größen wie Westbam, van Dyk, Takky Ishino oder Spoon auf der Love-Parade aufgehoben, gleichzeitig aber durch eine Neo-Avantgarde vertieft. Letztere artikuliert sich im SPIEGEL dieser Woche:

„Gipfeltreffen der Szene im Berliner Club SO₃₆. 'Elektroniksalon' nennt sich die Party, das Motto lautet 'The social dimension of isolation'. Autistische laptop-Klänge sind nach 10 Jahren des Live-Musizierens eine logische Entwicklung... Getanzt werden soll nicht im Elektroniksalon, interessiert Zuhören genügt. Eingeflogene (gesampelte) Herzschläge des Musikers und Atemgeräusche sind angenehmer als 'schweißtriefende Menschen auf der Tanzfläche'" (SPIEGEL 18/2000, S. 125).

Das Oldenburger TechnoMuseum propagiert in diesem Kontext die Aufhebung von Polarisierungstendenzen. Dies kann in folgenden *Thesen* zusammengefaßt werden:

Im TechnoMuseum

- kann eine Gruppe „musizierend“ eine Musik machen, die nicht hinter die historischen Errungenschaften von Techno zurückfällt;
- kann kommunikative Kreativität unter Beibehaltung des elektronischen und computerisierten Grooves verwirklicht werden;
- kann die Technoszene „subkulturelle“ Funktionen reaktivieren;
- können Rave-Parties einerseits zu interessanten „Konzerten“, andererseits zu kommunikativen musikalischen Gemeinschaftserlebnissen werden.

Angesichts solcher Thesen wäre die wissenschaftliche Aufgabe nicht nur die Verifizierung dieser Thesen, sondern auch die Beantwortung folgender *Fragen*:

- Wer reagiert wie auf das Konzept?
- Wer hat überhaupt Interesse an „kommunikativer Kreativität“³?
- Wie geht das TechnoMuseum mit den Problemzonen der Technoszene wie Drogen, Freizeitbelastung, Lärmschwerhörigkeit, Regression, Entpolitisierung etc. um und welche psychischen Folgen hat dies gegebenenfalls?
- Kann das Konzept relevanten Freizeitwert haben, gegebenenfalls für die Sozialarbeit?
- Stellt das TechnoMuseum ein pädagogisch tragfähiges Konzept dar, etwa im Sinne meines Vorschlags für ein „improvisierendes Synthesizer-Schulorchester“⁴?

4. Folgerungen für die Methodendiskussion in der Populärmusikforschung

Das Konzept hat im Rahmen der Populärmusikforschung folgende besonderen Merkmale und Vorzüge:

- Es nimmt die „Unschärferelation“ - der Forscher zerstört das zu Erforschende, je genauer er „hinsieht“ - Ernst.
- Es hebt den Alters- und Rollenkonflikt der Populärmusikforschung weitgehend auf, indem es ihn nicht verschleiert oder verdrängt („Baacke-Syndrom“).
- Es betreibt dennoch keine abgehobene und sinnlos-irrelevante Laborforschung.
- Es enthält wesentliche Züge experimenteller Forschung, setzt diese allerdings in „wirkliches Leben“ um und wird dadurch „unsauber“ (Trennung Forschungsobjekt und -subjekt ist nicht möglich; Evaluation erschwert etc.).
- Es ist innovativ, indem es *nicht* einen statischen Zustand eines Forschungsfelds (genauer: der musikalischen Tätigkeit von Menschen), sondern dessen Veränderbarkeit überprüft und erforscht.

³ Ein Artikel in der Zeitschrift KEYS, der diese Frage anschnitt, führte sogleich zu Leserbriefen. (Die Grenzen der Echtzeit. Soll, muß und kann auf Computern improvisiert werden?. In: KEYS. Magazin für Musik und Computer 1/1991, S. 116-121.)

⁴ Virtuell-analoge Synthesizer. Ein workshop zu ihrem Einsatz in der Schule. In: Praxis des Musikunterrichts, Heft 61, 2/2000, S. 40-48. Audiobeispiele und Midifiles auf Hybrid-CD..

- Es führt meist selbst (experimentelle) Veränderungen durch, ist also praxisrelevant - und zwar nicht nur über die Anwendung von Forschungsergebnissen, sondern auch über das Forschungsprojekt selbst.

Wichtige Zusatzaspekte:

- Solch eine Forschung macht dem Forscher Spaß. Wer keinen Spaß hat, fängt gleich gar nicht an, weil ihm die „Anfangsidee“ fehlt.
- Das Projekt beginnt meist aufgrund eines persönlichen Impulses, einer kulturpolitischen oder pädagogischen Idee, einem Anliegen etc. Der Forscher ist also stark motiviert, und zwar zunächst als Künstler, später dann als Wissenschaftler.
- Die forschungsrelevante Fragestellung ergibt sich meist erst im Verlauf des Projekts, sie kann zunehmend präziser werden, aber auch verloren gehen.
- Das Vorhaben dauert meist sehr lange und ist nicht sehr effektiv im Sinne der heute beliebten internationalen Standards von Forschung. Der Ausgang des Vorhabens ist lange Zeit auch ungewiss.
- Von Vorteil ist allerdings, daß sich die Projekte finanziell selbst tragen: die künstlerischen Aktivitäten werfen Geld ab, was zur Fortführung verwendet werden kann. Daher ist die „Langfristigkeit“ kein existentielles Problem.

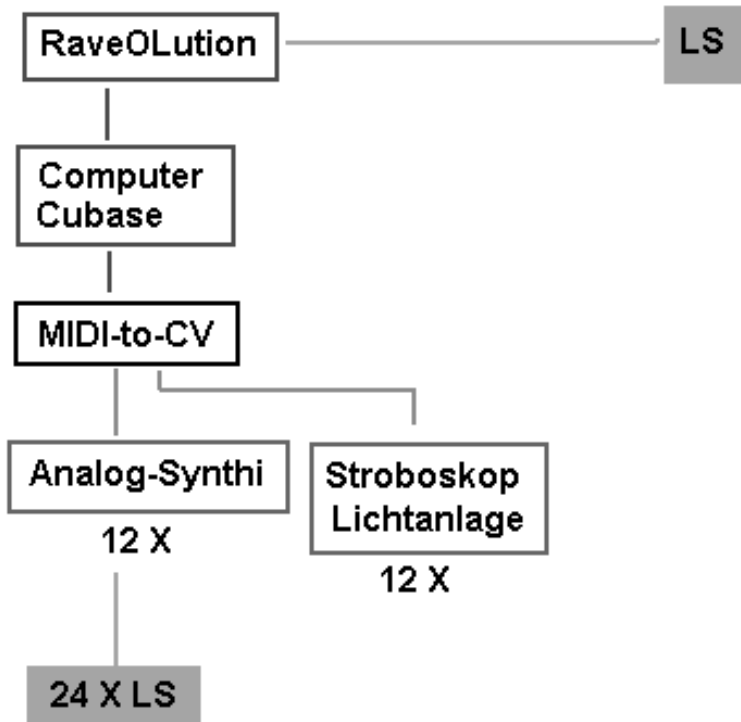
Bezug zu Populärmusikforschung:

Daß der Focus auf die musikalische Tätigkeit und nicht auf die „Musik als Objekt“ gerichtet ist, entspricht einem Konsens der Populärmusikforschung. Die Untersuchung ist insofern „kritisch“, als sie das Populärmusik-Feld verändert, indem sie zeigt, daß „es“ auch anders geht. Die Kritik ist dabei „konstruktiv“ im Gegensatz zur „destruktiv kritischen Sichtweise“, die letztendlich das Phänomen hilflos rechthaberisch verdammt - so geschehen im Falle von „Weltmusik“, „New Age Musik“, „Schulpop“ und eben auch „Techno“.



Künstlerisch-wissenschaftliche Forschungsvorhaben greifen viele Erkenntnisse und Paradigmen der Populärmusikforschung auf, sind allerdings mit einer festen Grenzziehung zwischen Popular- und Nichtpopulärmusik nicht verträglich. Ihr wesentliches „experimentelles“ Elixier sind Erkenntnisse, die in der Aufhebbarkeit dieser Grenzen beschlossen sind. Insofern ist die Methode des künstlerisch-wissenschaftlichen Forschungsvorhabens keine genuine Methode von Populärmusikforschung - und ist das Oldenburger TechnoMuseum auch keine Institution der Populärmusik.

Das Techno Museum ist...

- ⌘ eine Ansammlung historischer elektronischer Musikinstrumenten aus den experimentellen Gründerjahren,
 - ⌘ 3 Synthesizer der ersten Generation (Synthi A von EMS),
 - ⌘ 7 Analogsynthesizer der 70er Jahre: die MS-Serie von Korg, der Arp Odyssey,
 - ⌘ Analogsynthesizer an der Schwelle zur Digitalisierung Anfang der 80er: Roland Juno 60 und 106, Korgs MonoPoly,
 - ⌘ Analogsequencer von EMS und Korg, Vocoder,
 - ⌘ Computer und zugehörige Musiksoftware: der C 64 und Atari ST, erste A/DS-Wandler zwecks Sampling,
 - ⌘ Sampler der ersten Generation: Doepfer-Sampler für C 64, Sampler für Atari ST, der erste Akai Sampler.
-
- ⌘ alle Exponate sind spielbereit,
 - ⌘ nicht nur anzuschauen, sondern auch anzufassen,
 - ⌘ kurze Anleitungen führen spielerisch und musikalisch zum Wesentlichen eines jeden Instruments.
-
- ⌘ das Oldenburger Techno Museum ist auch ein musikalisches Techno-Rave-Konzept - es ist das weltweit erste improvisierende Synthesizerorchester für ca. 12 Spielerinnen und Spieler,
 - ⌘ die Musik ist „Techno“, sie ist punktgenaue Klangmusik, zum Tanzen, zum Experimentieren, zum Zuhören.
-
- ⌘ alle analogen Instrumente sind „digital vernetzt“, sie sind zwar von Hand analog spielbar, sie können aber ihren Groove von einem Computer empfangen, der analoge Steuerspannung abgibt,
 - ⌘ eine Lichtanlage gehört mit dazu, sie ist ebenfalls computergesteuert und kommt braintechnologisch zuverlässig genau mit dem richtigen Sound und kann komponiert werden,
 - ⌘ die Musik geht immer ab - und dennoch können auch Laien sofort einsteigen und an den Instrumenten spielend mitmachen.



Tabelle

<i>Bezeichnung</i>	<i>Zeitraumen</i>	<i>Anfangsimpuls</i>	<i>wiss. Fragestellung</i>	<i>wiss. Output</i>
Erstes improvisierendes Streichorchester EIS	seit 1984 ca. 150 Konzerte u.ä.	Professionalisierung der workshopszene, Streicher-Bigband	Großgruppenimprovisation, Biografiestudien, Soundscape 	Examens-Arbeiten, Dokumentationen, Artikel in Publikumszss., 4 Filme, Rundfunksendungen und 3 Fernsehauftritte, CD, CD-ROM
Kindercombo	1987 bis 1995	alternatives Konzept von Instrumentalunterricht		Konzerte, qualitative Auswertung (Pubs)
Brain & Body 	1988-1994 36 Performances	Computer und Improvisation; experimentelle Musik auf Groove-Basis; Verbindung Avantgarde mit Spaßfaktor (ohne Kagel-Sarkasmus)	Männerphantasien, Mensch-Maschine-Interaktion	Publikationen in Fach- und Publikumszss. (KEYs, NZfM)
MIDI-Planetarium	seit 1991 25 Konzerte, 77 Studioproduktionen	mein Einstieg in die Eso-Szene im Kontext der New Age Musik-Forschung ⁵	„Holistische Einbettung“- These, Musik als Projektions- fläche, Bild-Erleben	Wiss. (empirische) Teilprojekte, Tagungen, Vorträge, 6 Rundfunksendungen, mehrere wiss. Publikationen, Buch (i.V.)
Oldenburger BrainLab	seit 1995 2 Chillouts, 6 Ausstellungen	Behebung von Hemisync-Problemen	Chillout-Einsatz, künstlerischer Einsatz, s.a. TechnoMuseum	Projektbeschreibung im New Age Handbuch (Fußnote 5)
Mira (Minimal Gamelan Music Project)	1996-1999 Kompositionsauftrag mit 4 Konzerten	Weltmusik ohne den Imperialismus der 12. Wurzel aus Zwei	minimal music, Hörbarkeit von alternativen Stimmungen	außer Konzerten eine interaktive Internetpräsentation und programmatische Pubs (ein Lehrbuch ⁶)
Techno Museum	seit 1997	pädagogische Idee an der Uni, Service für Schulklassen in Oldenburg	noch offen	bisher nur Aufführungen, Presseinteresse (Lokalpresse, Conr@d, keyboards)

Dokumentation der künstlerisch-wissenschaftlichen Vorhaben „Oldenburger BrainLab“, „Mira“, „MIDI-Planetarium“ und „TechnoMuseum“ sind von meiner Homepage www.uni-oldenburg.de/~stroh/ aus zu erreichen. In der von dort aus ebenfalls erreichbaren Publikationsliste sind die Projekte „EIS“ unter Nr. 58, 66, 68 und 72, „Kindercombo“ unter Nr. 58, 62, 72 und 80, „Brain & Body“ unter Nr. 73, 77, 80 und 83 beschrieben. Die interaktive Internetdarstellung von „Mira“ aus dem Jahr 1996 ist selbst Ergebnis eines Forschungsteilprojekts in Zusammenarbeit mit dem Überseemuseum Bremen.

⁵ Handbuch New Age Musik. Auf der Suche nach neuen musikalischen Erfahrungen. ConBrio, Regensburg 1994.

⁶ Tonsysteme und Stimmungen hören. Microtuning auf Midi-Instrumenten. Ein Handbuch zum praktischen Experimentieren mit Stimmungen aus aller Welt (= midi-pädagogische Schriftenreihe, Heft 10). Mit Diskette. Verlag: musiklabor Berlin, Berlin 1994.

Anhang 3

**Schematische Darstellung
der Methode des künstlerisch-wissenschaftlichen Forschungsvorhabens**

