

[Home](#) > [Netzwelt](#) > [Netzkultur](#) > [Gamers' Corner](#)

[Alle Artikel](#)

18. Oktober 2004

[Druckversion](#) | [Versenden](#) | [Leserbrief](#)

CHIPMUSIK

Tanz den Tüdeldüdeldü

Von Benjamin Maack

Eine Szene von Musikern hat sich dem 8-Bit-Sound verschrieben. Mit Gameboys, Old-School-Computern, einer Menge Fantasie und Erfindungsgeist pushen sie die veralteten Soundchips an ihre Grenzen und machen so Musik, die sich manch ein DJ auf seinen Plattenteller wünschen würde - wenn er nur von ihr wüsste.



Lo-Tech: C64 als
Soundschmiede, Gameboys als
Instrumente

Es war Ende vergangenen Jahres, als in der "Wired" ein Artikel von Sex-Pistols-Erfinder, Modedesigner und Trendsetzprofi Malcolm McLaren erschien. "8bit Punk" war seine Überschrift, und es ging darin um eine neue Musikrichtung: LoFi-Musik, hergestellt mit Gameboys. Eine Absage an Chartmusik und Popausverkauf - und natürlich: der neue große Trend.

Doch dieses Mal irrte der sonst so stilsichere McLaren. Zwar erfuhr sein Artikel große Aufmerksamkeit, doch es folgten keine Bleep-und-Beep-Hits in

den Charts, keine neue Jugendbewegung mit Helden, die große Clubs und kleine Sporthallen füllten. Und selbst 8-Bit-DJ-Abende blieben rar gesät. Der Indie-Mainstream hatte trotz schriftlicher Empfehlung von ganz oben keine Verwendung für dieses Phänomen. Aber immerhin hatte die Musik jetzt ein Label: Chipmusik.

Aber wo ist sie überhaupt zu finden, diese in dem Artikel so wortreich heraufbeschworene Szene? Wo ist die schlagkräftige Bewegung? Wo der große Hype und seine großen Namen? Im Untergrund, könnte man sagen. Was in diesem Fall bedeutet: weltweit verstreut in den Computerzimmern ihrer Apartments, wo sie mit veraltetem Spielzeug Musik produzieren. Und in Internetforen und -communitys, wo sie die Musik kostenlos zum Download bereitstellen und die Strecke zwischen den leidenschaftlichen 8-Bit-Musikern und -Hörern aller Herren Länder auf die Länge eines Mausklicks verkürzen.

Fun, anyone?

Einer der Protagonisten dieser Szene ist Thomas Margolf. Firestarter, so sein Pseudonym als Musiker, steht in einem kleinen, mit Seventies-Tapete verkleideten Raum in seiner Vierzimmerwohnung in Wuppertal. "Original Siebziger", sagt er, "ich hab sie aus einem kleinen Laden in Gent für drei Euro die Rolle. Hier in Deutschland zahlt man für diese nachgemachten Retrotapeten ja mindestens zehnmal so viel."



Retro-Töne, Retro-Design: die hässliche, aber kostbare Tapete gehört dazu

Auf beiden Seiten des länglichen Zimmers stehen Schreibtische. Auf dem einen surrt ein grauer PC, auf dem anderen steht ein kleiner Fernseher, an den ein C64 angeschlossen ist. Außerdem ein 6-Kanal-Mischpult, verkabelt mit vier Gameboys.

Wären da nicht das Mischpult und die ganzen Kabel, erinnerte diese Schreibtischausstattung eher an ein Kinderzimmer Ende der Achtziger als an den Arbeitsplatz eines Musikers. Der Klang von acht Bits ist eben ein ziemlich alter Hut. Er bliepte aus unseren Gameboys und begleitete uns in einminütigen Endlosschleifen, während wir stunden- und tagelang Spiele wie "Skate Or Die" oder "Giana Sisters" auf dem C64 spielten. Und wir wissen: Verglichen mit Surround-Sound und 24-Bit-Musik von Compact Discs stinkt 8-Bit-Sound ganz schön ab. Samples rauschen, Beats knistern, als würde man über einen Teppich aus Erdnussschalen gehen, und Melodien schneiden sich immer eine Spur zu kantig in die Gehörgänge.



"Dass Leute 8-Bit-Sound für Schrott halten, liegt vor allem daran, dass die meisten ihre C64er nur über die miesen Fernsehlautsprecher und den Gameboy nur über die interne Monobox gehört haben", behauptet Thomas und tritt den Beweis an, indem er einen Gameboy an seine Stereoanlage anschließt. Über eine Cartridge lädt er einen seiner Songs hoch. Es ist ein Stück, mit dem der 27-Jährige vor kurzem einen weltweiten "Super Mario"-

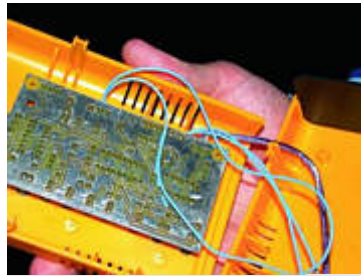
GEE 
Gameboy spielen - wenn der Firestarter seine Handheldsammlung an sein Mischpult anschließt, werden die Spielzeuge zu Musikinstrumenten

Soundtrack-Remix-Wettbewerb gewonnen hat.

Die 100-Watt-Boxen machen "Bling!", das typische Geräusch, wenn ein Gameboy eingeschaltet wird. Nur lauter, viel präsenter und

satter. "Die erste Gameboy-Generation hat den besten Sound", erklärt Thomas. Dann: ein straighter Breakbeat, raggainspirierte Bassläufe bringen die Membranen der Lautsprecher zum Vibrieren, als Letztes legt sich eine treibende Melodie über die Beats und Bässe. Die "Mario"-Melodie ist jetzt ein clubtauglicher Track, wie ihn sich jeder DJ in sein Set wünschen würde.

Zwei Wochen zuvor. Nachts gegen zwei Uhr im Golden Pudel Klub in Hamburg. Es ist heiß. Vielleicht dreißig Grad. Vor der gästeklogroßen Bühne rackern sich drei Typen in silbernen Strahlenanzügen ab. Sie tanzen Formation wie Kraftwerk, sie knuffen und prügeln sich wie die Marx Brothers, und sie rappen, dass die Beastie Boys ihre helle Freude daran hätten. Und das alles zu Musik vom C64 und einigen Gameboys.



GEE 
Heimarbeit: In die Platine seines selbst gelöteten Gameboy-Interfaces hat Firestarter einen Pac-Man stanzen lassen

Der Golden Pudel wird eine Dreiviertelstunde lang zum Spielzimmer von drei mannshohen Kindern, die ihre hübschesten Beats und Bässe wie Plastiksoldaten vor dem Publikum aufmarschieren lassen. Die drei freundlich Verrückten sind die Rapper von 8bit aus USA. Das Publikum besteht aus neun Zuschauern, der Eintritt ist frei, die Reime der Rapperin Lefrost laufen vom Band ab - weil sie kein Geld für den Flug nach Europa hatte. Unter den Chip-Musikern gibt es keine Stars, es gibt Missionare und Pioniere.

It's good to play together

Zu den Pionieren zählen sicherlich die Erfinder der Website Micromusic.net. Diese Web-Community ist mit 8000 angemeldeten Usern auf der ganzen Welt das größte Netzwerk für Chipmusiker. Hier treffen sich Hörer auf der Suche nach neuen Tracks und Musiker auf der Suche nach einer virtuellen Bühne. Und manchmal sehen sich sogar Labels auf der Suche nach neuen Künstlern auf Micromusic.net um.

So kamen zum Beispiel die deutschen 8-Bit-Weirdos Bodenständig 2000 zu einem Plattenvertrag beim englischen Aphex-Twin-Label Rephlex oder der französische 8-Bit-HipHop-Act TTC zu seinem Deal mit Ninja Tune.

GEFUNDEN IN...



GEE
Games Entertainment Education

► [Inhaltsverzeichnis](#)

► [Aktuelles Heft bestellen](#)

► www.geemag.de

Ins Leben gerufen wurde Micromusic 1998. "Ein paar Freunde von mir begannen über ein eigenes Musiklabel zu reden und ich hatte gerade ein Online-Kunstprojekt abgeschlossen und Lust, mich wieder vermehrt auf Musik zu konzentrieren. Da haben wir uns entschlossen, eine Online-Musik-Community aufzubauen", erklärt Gino Esposto. Der Schweizer Medienkünstler ist Mitbegründer von Micromusic, auf der Website firmiert er unter dem Pseudonym Carl. "Wir sind aber nicht nur eine Community, sondern auch ein Online-Label."

Wie bei einem richtigen Label Demotapes im Briefkasten landen, laden die etwa vierhundert aktiven Micromusiker jeden Monat um die dreihundert Songs hoch. Aus diesen werden alle ein bis zwei Monate die besten ausgewählt und veröffentlicht. Nur eben nicht auf CD oder Vinyl, sondern auf der Site zum kostenlosen Runterladen. Es gibt sogar eine Hitparade, in der die Songs der Künstler je nach Downloadzahlen auf- und absteigen.

Doch Micromusic ist auch jenseits des Internet als Community präsent. Es gibt erste Veröffentlichungen auf Vinyl und regelmäßig Micromusic-Konzerte und -Touren der musizierenden Mitglieder. Organisiert werden sie von so genannten HQs (Headquarters). Sie sind ein wichtiger Bestandteil der Micromusic-Gemeinde. Es gibt sie in verschiedenen Städten Europas, der USA, in Japan und Australien. "Momentan scheint sich auch etwas in St. Petersburg aufzutun, und einige Mitglieder in Südafrika wollen aktiv werden", berichtet Carl.

ZUM THEMA IM INTERNET

- ▶ [Firestarter Music](#)
- ▶ [Nanoloop](#)
- ▶ [Little-Sound-DJ](#)
- ▶ [Micromusic.net](#)

SPIEGEL ONLINE ist nicht verantwortlich für die Inhalte externer Internetseiten.

Micromusic HQs organisieren Konzerte und kümmern sich um die Unterbringung und Verpflegung der Musiker vor Ort. "Dabei darf es natürlich bei allen Aktivitäten nicht darum gehen, die Marke Micromusic kommerziell auszuschlachten", wirft Carl ein. Schließlich ist Micromusic ein bekennendes No-Budget-Projekt und erwartet diese Einstellung auch von den Hauptquartieren.

Und diese Philosophie geht auf: Während die meisten Webseiten, die Stücke kostenlos anboten, nach dem großen Internet-Crash eingingen oder Geld kosteten, finanziert sich Micromusic von Beginn an über Fördergelder, Spenden und den Microshop, in dem man Shirts und Platten kaufen kann.

Challenge everything

Ein weiterer Pionier ist der Stockholmer Johan Kotlinski, der mit seiner Musik unter dem Namen Rolemodel firmiert. 2001 erschien sein "Little Sound DJ", das mittlerweile populärste Musikprogramm für den Gameboy. Kotlinski entwickelte dieses Programm nicht im Auftrag einer Software-Firma, sondern im Alleingang, und vertreibt es seitdem privat über seine Website.



Per "Tracker" wird der Sound montiert

Der "LSDJ" ist ein "Tracker". In ein Raster aus Nullen gibt man per Knopfdruck Werte ein, die dann abgespielt Melodien und Beats ergeben. So werden Schritt für Schritt erst Takte und aus ihnen dann verschiedene Parts zusammengepuzzelt, bis am Ende ein ganzer Song dabei herauskommt. Die Herausforderung beim Programmieren eines Songs mit dem Gameboy liegt dabei darin, dass dieser nur vier Spuren hat, also nur vier Töne gleichzeitig

abspielen kann. Heute produzierte Popsongs haben bis zu 128 Spuren, vier sind also verdammt wenig.

Auch Firestarter nutzt die Software, um einen Großteil seiner Tracks zu arrangieren. "Die Songs über die fünf Tasten des Gameboys zu programmieren hat ziemlich viel von Videospielen", erklärt er. "Ich fahre jeden Tag zwei Stunden im Zug zur Arbeit hin und zurück. Und das Beste daran ist, dass ich unterwegs Tracks programmiere und die anderen Fahrgäste rübergucken und sich fragen, wie ein erwachsener Mensch die ganze Zeit videospielen kann."

Der "LSDJ" ist dabei nur ein Beispiel dafür, wie hart die Szene daran arbeitet, den gestrigen Soundchips immer neue Klänge zu entlocken. Anstatt einfach aktuelle Musikprogramme wie "Cubase" oder "Logic" zu benutzen, werden immer wieder Tracker oder virtuelle Synthesizer für den Atari ST, den C64 und andere ausrangierte Rechner geschrieben und als Freeware angeboten.

Im Netz gibt es Dutzende Seiten, auf denen Schaltpläne für Schnittstellen, also Verbindungen zwischen einzelnen Instrumenten, oder den Einbau von Drehreglern an alten Computern zum Nachbau gezeigt werden. "Es geht darum, den Soundchip bis an seine Grenzen auszureizen", erklärt Thomas. Der Firestarter ist gelernter Informationstechniker, spricht zwei Programmiersprachen und hat selbst gerade eine bahnbrechende Erfindung mit Namen "LSDJ MC2" entwickelt.



...durch das Modifizieren der Wellengrafiken wird er verändert



"Prophet 64": Synthesizer für den C64

Mit ihr kann man bis zu zwei Gameboys parallel zu anderen midifähigen Instrumenten wie Samplern, Musikprogrammen auf dem PC oder Grooveboxen laufen lassen. Also High-End-Gerätschaften zur Musikproduktion mit dem alten 8-Bit-Equipment zusammenschließen. So kann man dann zum Beispiel die Sounds vom Gameboy über eine Keyboard-Tastatur abspielen.

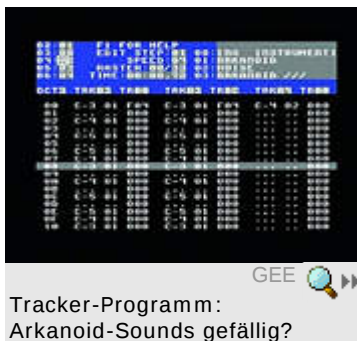
Wahlweise kann man sich das Interface nach Plänen auf

Thomas' Website selbst zusammenlöten oder es bei ihm bestellen. Die Nachfrage ist groß. Thomas ist einer von zwei Leuten weltweit, die ein solches Gerät entwickelt haben, und der einzige, der es privat vertreibt. Schon Wochen bevor der Prototyp vom LSDJ MC2 fertig war, hatte sich seine Entwicklung in der Szene rumgesprochen.

Mittlerweile hat er fünfzig Vorbestellungen aus der ganzen Welt. Klingt nach einer tollen Geldquelle, um den nächsten Urlaub zu finanzieren. Aber Thomas hält die Gewinnspanne für das Gerät bewusst klein. Erst kommt die Szene - möglichst viele sollen möglichst gute 8-Bit-Musik produzieren können -, dann kommen finanzielle Erwägungen. Pioniere und Missionare eben.

Dieses Prinzip gilt auch für Auftritte in anderen Städten. Wie die meisten Chipmusiker fährt der Firestarter zu dem Großteil seiner gut zwanzig Auftritte im Jahr auf eigene Rechnung. Zum Teil sogar nach London oder in die USA. "Mit meinem Job als Systemadministrator finanziere ich mein Hobby", sagt er, "dafür zahle ich nichts für Verpflegung und Unterkunft, kann mir die Stadt, in der ich bin, von Freunden zeigen lassen, und brauche nicht die Standard-Touristentour über mich ergehen zu lassen."

Mittlerweile kennt Thomas einen Haufen Städte. Er stand schon in Stockholm, Las Vegas, Hollywood, Basel und Rotterdam auf der Bühne. Über seine Musik hat er Menschen auf der ganzen Welt kennen gelernt. Er gibt E-Mail-Support für Fragen zum "LSDJ", chattet auf Micromusic.net mit anderen Musikern und tauscht sich über 8-Bit-Technologie aus. Und irgendwann trifft er sich dann wirklich mit manchen Leuten, und stellt oft fest, dass über die ganze Micromusic-Kommunikation eine Freundschaft entstanden ist.



Gaming 24/7

Und der Freundeskreis bekommt stetigen Zuwachs. Hatte Micromusic 2002 noch 3000 Mitglieder, ist die Anzahl in den letzten zwei Jahren auf 8000 angewachsen.

Doch der große Durchbruch der 8-Bit-Musik ist noch nicht gekommen. Vielleicht liegt das daran, dass es die Musikinstrumente, vom Gameboy einmal abgesehen, in keinem Laden gibt. Dass man an den "LSDJ", die richtigen Programme für die veralteten Heimcomputer, die Interfaces und das nötige Know-how nicht so leicht rankommt. Dass es Zeit braucht. Zeit auf Special-Interest-Webseiten und in Communitys, auf Flohmärkten und in Trödeläden.

Und es verlangt vom User eine ganz spezielle Beziehung zu den Geräten, zu den spleenigen Programmen, zum Sound der Soundchips - und manchmal die Verwendung eines Lötkolbens. Vielleicht liegt es aber auch daran, dass die Chipmusik nicht so einfach zu hören ist wie High-End-Produzierte 24-Bit-Elektro-Mucke. Dass es ein wenig verschrobene Liebe für das LoFi-Spielzeug braucht oder eine Leidenschaft für kantige Sounds.

Momentan kursieren Gerüchte, Nintendo höchstselbst wolle ein Musikprogramm für den Gameboy entwickeln. Doch dass Chipmusik damit aus den Händen von Bastlern und

Enthusiasten in den Mainstream abwandert, ist unwahrscheinlich. Denn was für ein Programm sollte Nintendo entwickeln? Einen High-End-Musikmacher, der am Ende von ein paar hundert professionellen Gameboy-Musikern gekauft wird? Wohl eher ein kindgerechtes Piepsprogramm, mit dem Fünfjährige ihren Kindergärtnern die Ohren voll dudeln können.

Denn nützliches 8-Bit-Equipment wie der "Little Sound DJ" oder das LSDJ-MC2-Interface entstehen nicht auf den Reißbrettern großer Unternehmen. Sondern nur in Szenen, in denen der Gewinn sich nicht auf dem Konto, sondern im Respekt der anderen Musiker widerspiegelt.

Und so machen Firestarter Thomas, Carl und die anderen Micromusic-Founder, die 8-Bit-Instrumentalisten und -Liebhaber immer weiter mit dem Hören und Machen von Chipmusik. Ganz egal, ob er kommt oder nicht, der große Hype. Aber wer weiß, immerhin kam Malcolm McLaren über einen Link auf der Björk-Website an seine "LSDJ"-Cartridge. Und Beck soll neulich bei einem Konzert live mit dem Gameboy gejammt haben. Und ein Micromusic-Member behauptet steif und fest, dass er auf der Site mit Aphex Twin über Tagespolitik gechattet hat.