

## TOY-MUSIC • SPIELZEUGMUSIK

- **Konzept / Musik & Texte:**

*Christian Curd Tschinkel (1996–1998)*

- **Mitwirkende:**

*CCT: Synth-Programming, All Trumpets,*

*Muted Solo-Trumpet, Percussion, Vocal*

*Performances, All Toy Instruments*

*Mama: Voice - track 1, 4, 10*

*Christian Krucsay: Circus Klown - track 8, 10*

*Martin "Elvis" Irouschek: Tenor-Sax track 8, 10*

*Gerald Pink: E-Piano - track - 9, 10*

- **Projektförderung:**

*Kulturabteilung des Landes Steiermark,  
Stadt Leoben*

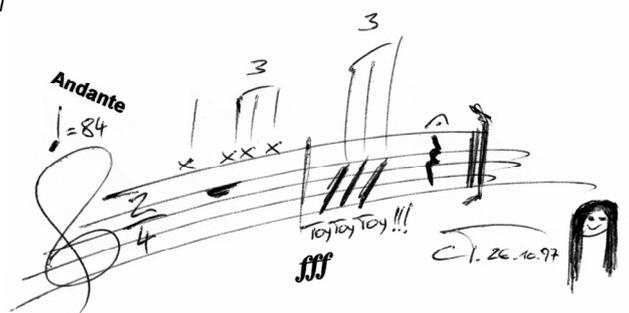
To keep up the concept of an **anti-artwork**, this music is based on dadaistic ideologies. Real toy instruments are used in an authentic way and as icons. 12 character pieces regarding the topic of 'playing' from different points of view (e.g. from historical '(p)laymusic' via improvisation to current technoid computergame esthetics) were composed into a programmatic suite (comparable to a concept album in rock music or to a soundtrack within film music). Elements such as 'sound as language' (coded messages), 'random sounds' or systematic-musicological ways of judging esthetics are experimented with.

Um das Konzept eines **Anti-Kunstwerks** aufrecht zu erhalten, lehnt sich diese Musik an dadaistische Ideologien an. Dabei werden auch echte Spielwareninstrumente in authentischer Form und ikonisch zum Einsatz gebracht. 12 Charakterstücke, welche die Thematik des „Spielens“ aus verschiedenen Blickwinkeln (beispielsweise von historischer Spielmusik über Improvisation bis zu heutiger technoider Computerspielästhetik) betrachten, wurden so zu einer programmatischen Suite (rockmusikalisch mit einem Konzeptalbum; filmmusikalisch als Soundtrack vergleichbar) ausgebaut. experimentiert wird u.a. mit „Klang als Sprache“ (kodierte Botschaften), mit „Zufall überlassenem Klang“ oder mit systematisch-musikwissenschaftlichen Betrachtungsweisen der Ästhetik.

### TRACK LIST

- 01) *First Take • Erstes Stück [Prélude / Vorspiel]*
- 02) *The Funfare • Die Komische Fanfare*
- 03) *Toy-Music • Spielzeugmusik [Exposition / Themenaufstellung]*
- 04) *Brain-Jogging • Hirnsausen*
- 05) *It's Forgotten • Vergessen*
- 06) *The Flight Of The Pollen • Der Pollenflug*
- 07) *kisumguezleipS • cisuM-yoT*
- 08) *Go-Went-Gone • Gehen-Ging-Gegangen*
- 09) *When & Where (Lights Turn Blue) • Wann & Wo (Lichter Blau erscheinen)*
- 10) *All Together Now! • Und jetzt alle!*
- 11) *Toy-Music • Spielzeugmusik [Reprise / Themenwiederkehr]*
- 12) *Toy-Toy-Toy!!! [Epilog / Nachwort]*

**Total Playing Time • Gesamtspieldauer:** [2444 sec]



### **Track 01) FIRST TAKE • ERSTES STÜCK – [Prélude | Vorspiel]:**

Vom ersten Schrei über „smiling-response“ bis zum lärmenden Kleinkind begrüßt ein **spielender** Tschinkel seine Hörer, stellt dabei all seine **Spiele**sachen vor und ahmt **spielerisch** die Stimme der Mutter mit seinem Kinderzimmer-Instrumentarium nach. Beim übermütigen **Spielen** entsteht eine lautstarke Konfliktsituation ...

### **Track 02) THE FUNFARE • DIE KOMISCHE FANFARE:**

... aus dem Chaos des Kinderzimmerbodens (Track 1) entwickelt sich allmählich ein konkretes 3-teiliges Musikstück. **Spielen** im zweiten Teil diese Toy-Instruments noch eine zentrale Rolle, so sind die beiden anderen voll und ganz der bombastischen Fanfaren- und Eröffnungsmusik zuzuordnen. Die **Spiele** mögen beginnen!

### **Track 03) TOY-MUSIC • SPIELZEUGMUSIK – [Exposition | Themenaufstellung]:**

Der Titeltrack des Albums vereint eine Flötenmelodie in alter **Spielmanns**manier (Stadtppfeifer) des 14.Jhdt., das Konzept einer **spiel**technischen Anspruchslosigkeit der **Spiel**musik des 19.Jh. (Jugendmusikbewegung zur Förderung des Laienmusizierens) mit der geforderten Eingängigkeit der in den 1980ern aufgekommenen Form der Rockkultur: Toy- also **Spielzeug**musik. Angelehnt an JOHN CAGE und seine *Suite for Toy Piano*, sowie an PHILIP CORNER und TOM JOHNSON wird hier auch mit dem Zufallsprinzip im Vergleich zu sprachähnlichem Klang (ähnlich dem Morsen) experimentiert.

### **Track 04) BRAINJOGGING • HIRNSAUSEN:**

Der programmatische Titel *BrainJogging • Hirnsausen* erzählt die Geschichte eines Kindes, welches zu streng militärischen Marschritten einschläft. Tschinkel lässt hier paradoxerweise zwei der drei Ebenen des semantischen Raumes aufeinanderprallen, nämlich, niedrige ACTIVITY [Wiegenlied] mit hoher POTENCY [Marschmusik]. In seinem Altraum tut sich eine extrem subkulturelle Klangwelt in einer Art Computers**piel**ästhetik auf, welche verschiedene Gehirnregionen, be**spiels**weise den Cortex Präfrontalis etc., durchläuft. Besonders starke Gefühle mischen sich im so genannten limbischen System hinzu ...

### **Track 05) IT'S FORGOTTEN • VERGESSEN:**

*Vergessen* heißt dieses Stück über Improvisation: Wir hören eine kleine Trompetenmelodie - begleitet von einer lieblichen **Spieluhr**. Plötzlich gibt es einen lauten Knall und im nächsten Moment einen Krankenwagen samt Dopplereffekt, eine Szene weiter bereits bruchstückhafte Erinnerungsversuche zur vorigen Melodie - doch diesmal von Herz- und Lungenmaschine rhythmisch begleitet. Alle neuen Versuche missglücken ==> Gedächtnisverlust. So fordert das Stück uns auf, unsere eigene Phantasie zu gebrauchen und eine eigene Melodie zu finden. Der folgende, etwas melancholisch anmutende Part existiert nur mehr als reine Begleitmusik, welche den **Spielraum** für eigene Gedanken und/oder eigenes Improvisieren lässt.

### **Track 06) THE FLIGHT OF THE POLLEN • DER POLLENFLUG:**

Persiflage auf den traditionellen *Hummelflug* von NIKOLAI RIMSKY-KORSAKOV; basierend auf der wissenschaftlichen Erkenntnis, dass Allergiker einen Linksohrvorteil aufweisen. Das Stück wurde fast ausschließlich in Mono produziert, dem linken Kanal ein dementsprechend höherer Pegel zugewiesen. Aggressive Pollen bilden kurz die Ausnahme; sie wandern in einem **spielerischen** Angriff lautstark von rechts nach links und bringen so am Ende ihr Opfer zum Niesen.

### **Track 07) KISUMGUEZLEIPS • CISUM-YOT:**

Hier wird einfach nur das Titelstück (Track 3) des Albums verkehrt ab**spielt**.

### **Track 08) GO-WENT-GONE • GEHEN-GING-GEGANGEN:**

Warteschleifenmusik, Rap-Song mit verbalem Schlagabtausch (Ping Pong-Technik), **Spiel** mit Tischtennisball (Ping-Pong-Technik), diversen **Spielzeug**instrumenten, Zirkusclown, Lachsolo :-), Systemabsturz und S-O-S-Morsen (**Spiel** Oder **Stirb!**).

### **Track 09) WHEN & WHERE (Lights Turn Blue) • WANN & WO (Lichter Blau erscheinen):**

Diese Ballade liegt hier in einer abgespeckten „unplugged“-Version vor. Sie soll ruhige, rauchige und somit klassische Bar-Atmosphäre vermitteln. – Akustische Licht**spiele** von CT (gedämpfte Trompete) und Gerald Pink (E-Piano).

### Track 10) ALL TOGETHER NOW! • UND JETZT ALLE!:

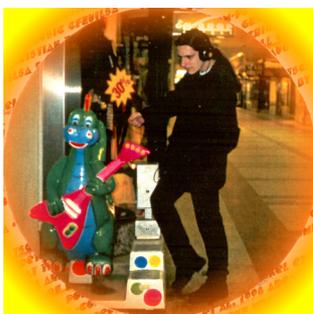
Diese Titelanlehnung an den gleichnamigen Song der BEATLES, sowie an die allgemeine Aufforderung diverser Rockmusiker, gemeinsam mit dem Publikum den Chorus zu singen, wird in diesem Fall wortwörtlich genommen und vereint hier auf scheinbar paradoxe Weise alle bisherigen Stücke des Albums. D.h.: Alle vorigen Stücke werden, so wie sie sind, gleichzeitig abgespielt. Folgen wir dieser Anlehnung so liegt uns hier eine Satire auf Rockmusik vor, blicken wir aber weiter, so kann auch der daraus resultierende kakophonische Lärm selbst schon wieder eine rockmusikalische Provokation darstellen. CT geht noch weiter und möchte dieses Stück mit systematisch-musikpsychologischen Betrachtungsweisen der Ästhetik verstanden wissen: OBJEKTIV- und physikalischen Gesichtspunkten folgend, handelt es sich bei diesem Stück Klang um ein absolut klingendes Ereignis (Addition von Schallwellen) wie jedes andere auch. SUBJEKT-bezogen kann man es als unerfreulichen, provokanten Lärm (angelehnt an LOU REEDs *Meta/ Machine Music*) ansehen, der auf psychologischer Ebene heftige Kopfschmerzen auszulösen vermag und den provozierten Hörer an alles andere als an Musik denken lässt. Stellt man sich mittels GESELLSCHAFTLICHER Betrachtungsweisen über die beiden ersten, so handelt es sich eventuell wieder um eine satirische und deshalb auch um eine komische Idee. Der Klang (das objektive Stück "Musik"), welcher(s) hier wieder zum *Musikstück* wird, kann nun wieder hedonistisch erlebt werden. Am ehesten zu vergleichen mit dem eines Vergnügungsparks, indem ein **spielerisches**, vielschichtiges und tolerantes Zusammenleben gleichzeitig möglich ist.

### Track 11) TOY-MUSIC • SPIELZEUGMUSIK – [Reprise | Themenwiederkehr]:

Falls jemand mit dieser Playback-Version (ohne *Melodie*) des Titeltracks diese mit**spielen** möchte, der kann das mit Hilfe des dazu erhältlichen Notenheftes tun. Das gesamte Konzept des Albums wird somit so auch der unproblematischen, musikantischen Einfachheit der oben erwähnten **Spiel**musik des 19. Jahrhundert (Track 3) gerecht.

### Track 12) TOY-TOY-TOY – [Epilog | Nachwort]:

Als Wort**spiel** arrangiertes Nach**spiel**, welches allen MusikantInnen für die „Durchführung“ von Track 11 ein gutes Gelingen wünscht. Dabei erklingen ausschließlich noch einmal sämtliche **Spiel**zeuginstrumente.



[Toy-Musicus 1, 2 & 3; The Funfare]