

# Regelbrüche provozieren

## Kompositionen zwischen Musik und Videospiel

von Julian Kämper

Computer- und Videospiele: Sie sind längst kulturelles Phänomen, haben bisweilen Kunststatus erlangt. Die Videospiele-Branche wächst weiterhin und soll hierzulande künftig von staatlichen Fördermitteln profitieren, um innovative Spiele von deutschen Entwicklern zu weltweiten Exportschlagern zu machen. Computerspiele siedeln sich – ob als Unterhaltungsmedium oder Lernhilfe – in Kinderzimmern und Bildungseinrichtungen gleichermaßen an, und im Kulturbereich haben sie den Weg auf die Theaterbühnen und in bedeutende Kunststätten wie das New Yorker Museum of Modern Art gefunden. Unter dem Motto „Gamification“ soll unser Alltag in all seinen Facetten, insbesondere den anstrengenden und negativen, spielerische Leichtigkeit erlangen.

Im Musikbereich gehören Computerspiel-Soundtracks inzwischen zum Repertoire renommierter Sinfonieorchester, etwa die Episoden des legendären Rollenspiels „Final Fantasy“. Diese aufwendig und teuer produzierten sinfonischen Soundtracks finden auch losgelöst vom privaten Game-Erlebnis einen Absatz in Form von philharmonischen Konzerten oder vielfach verkauften CD-Produktionen. Umgekehrt greifen zahlreiche Spiele auf bekannte Melodien des klassisch-romantischen Opern- und Konzertkanons zurück, um mit monumentaler Klanggewalt Emotionen und Affekte zu erzeugen – so erhalten Wagner & Co. plötzlich wieder eine junge Hörerschaft. Und wenn es den Spielern bei Open-World-Spielen ermöglicht wird, ihre Avatare ein Konzert von einem bekannten Popmusiker – etwa Phil Collins in „Grand Theft Auto“ – besuchen zu lassen, dann geben sich Musikmarkt und Gaming-Branche ästhetisch wie ökonomisch endgültig die Hand.

Komponisten und Künstler hegen Begeisterung für die Gaming-Welt: mitunter wegen ihrer Technologien und ihrer spezifischen Sounds. Sie gründen Gameboy-Orchester oder entwickeln neue Kompositionsmethoden mit Steuerungsmodulen, die Körperbewegungen tracken und in Echtzeit in Sound umwandeln können. Gamecontroller sind nahezu die Musikinstrumente von heute – zumindest in multimedialen Kompositionen, in denen Sound und Video in Abhängigkeit von den Aktionen der Interpreten manipuliert werden. Während so mancher heute über den spröden Klang alter 8-Bit-Musik schmunzelt, wird diese minimalistische Soundästhetik unter dem Genre „Chiptune“ glorifiziert – im akademischen und im Laienbereich gleichermaßen. Schließlich ist das Zocken kein ganz privater Zeitvertreib mehr: Wenn Let's Player – die auf YouTube weltweit mit die meisten Klicks verzeichnen – gelehrig und unterhaltsam ihre eigenen Spiel-

erfahrungen kommentieren und dokumentieren und tausende Fans im Netz oder auf Game Conventions dabei zusehen, dann hat das doch die Aura eines Konzerts.

### Games in der neuen Musik

Für Komponisten, Performer und Musiker Anlass genug, einzusteigen und mitzuspielen, weil sie selbst Fans und Zocker sind, weil sie virtuelle Welten und Avatare als surreale Projektionsflächen lieben oder weil sie Controller und Joysticks zum Musizieren benutzen. Multimediale Kompositionen dieser Art folgen grundlegenden Spielprinzipien, binden manchmal auch das Publikum ins Spielgeschehen ein. Andere Künstler zitieren und collagieren charakteristische Game-Sounds. Speziell in der neuen Musik sind Computer- und Videospiele also schon zu einem Sujet geworden aufgrund ihrer Ästhetik, Wirkung, Interaktion und technologischen Innovation.

Analoge Brettspiele und Spielgeräte fanden schon früher Einzug in musikalische Experimente. Man denke beispielsweise an John Cages und Marcel Duchamps klingende Schachpartie oder Dieter Schnebels Automaten-Komposition „Flipper“, bei der ein Ensemble mit mehreren Spielautomaten agiert. John Zorn entwickelte eine Reihe von Game Pieces, das heißt gesteuerten Improvisationen, von denen sich einige auf Prinzipien diverser Sportarten beziehen. An Spielkonzepten mit ungewissem Ausgang ist auch Hans-W. Koch interessiert, oftmals Klassiker der Spielzeugindustrie verwendend, wie die Carrera Bahn in „formulaz“ oder das klassische Quartett-Kartenspiel in „privat klavier quartett“. Es ist großes Interesse unter Komponisten zu verzeichnen, auf der Bühne Spiele und Wettkämpfe austragen zu wollen, die im Zuge der Digitalisierung nochmal ganz andere Formen der Live-Interaktion annehmen können.

Vielseitige Ansatzmöglichkeiten, die teilweise noch nicht definierten Leerstellen zwischen Komposition und Videospiel zu füllen, zeigen in jüngster Zeit auch Jagoda Szmytka und Marko Ciciliani: Beide erklären die Gaming-Welt zur Inspirationsquelle ihrer kreativen Arbeit. In einem künstlerischen Forschungsprojekt widmet sich der Komponist Marko Ciciliani an der Kunstuniversität Graz game-basierter Musik. Künstlerische Experimente und analytische Forschung gehen hier Hand in Hand. In diesem Rahmen entstehen audiovisuelle Kompositionen, die ganz unterschiedliche Game-Elemente adaptieren.

MC: *Games sind Kunst. Für mich steht jedoch das ästhetische oder künstlerische Erlebnis dem spielerischen gegenüber im Vordergrund. In anderen Worten: Wenn man sich diese Stücke anschaut und anhört, sollte man meiner Meinung*

nach weniger nach dem spielerischen Element suchen als es insgesamt als audiovisuelle Komposition wahrnehmen.<sup>1</sup>

Marko Ciciliani begibt sich auf die Suche nach Schnittmengen zwischen Musik, Performance und Games. Eine Synthese, von der auch die Komponistin und Performance-Künstlerin Jagoda Smytka fasziniert ist. Sie überträgt die signifikante Bilder- und Soundwelt digitaler Games auf viele ihrer Arbeiten. Doch ihr Interesse geht weit über diese klanglichen und visuellen Oberflächen hinaus: Spielen ist für sie der Inbegriff von Musik- und Kunstproduktion im Allgemeinen. Sie kreiert Spielplätze, auf denen aus einfachen Spielprinzipien kreative Prozesse erwachsen – ob digital oder analog, ob musikalisch oder transmedial, ob in Interaktion mit anderen Künstlern oder mit dem Publikum, ob auf der Bühne oder im realen Leben.

JS: *Komposition beziehungsweise Kunstproduktion bedeutet für mich: einen Spielplatz und Spielregeln definieren und dann die Mitspieler suchen.*

Wo genau befinden sich also Analogien zwischen Spielkonzepten und Musikaufführung? Wie lassen sich Spielprinzipien in Klang, Bild und Szene übersetzen? Und welches Potential für neue Formen von kultureller Interaktivität birgt das Gaming-Prinzip?

Liveness und Sog: Musikbeispiele von Marko Ciciliani

Für Marko Ciciliani ist die Übersetzung von Game-Elementen in Musik und Performance zu einer wesentlichen Methode und inzwischen auch zum Gegenstand künstlerischer Forschung geworden. Der Komponist leitet das künstlerische Forschungsprojekt „Gamified Audiovisual Performance and Performance Practice“<sup>2</sup> in Graz, das sich seit 2016 mit der Schnittstelle von Komposition und Videospiel befasst. In diesem Kontext steuern auch die Komponisten Simon Katan, Kosmas Giannoutakis und Christof Ressi neue und wegweisende Arbeiten bei.

MC: *Es geht darum, dass wir audiovisuelle Werke komponieren, in die Game-Elemente integriert werden. Den Begriff „Gamification“ fasse ich in dem Kontext als die Verwendung von Game-Elementen in einem Nicht-Game-Kontext auf.*

In seinen jüngsten Arbeiten gehen Klang, Bild, Regelwerk, Bewegung und Interaktion auf vielfältige Weise in eins. Als Komponist, audiovisueller Künstler und Performer interessiert sich der 1970 in Zagreb geborene Marko Ciciliani grundsätzlich für interdisziplinäre Aspekte von Musik. Mit dem Zusammenwirken von Klang und Licht sowie den entsprechenden Wahrnehmungsveränderungen hat er sich in einer früheren Studie befasst. Nun untersucht er ein Terrain, das so gründlich noch niemand vor ihm betrat:

*Als ich anfing, mich mit Computerspielen zu beschäftigen, habe ich gemerkt, was für ein facettenreicher und vielfältiger Bereich das ist. Was mein Interesse daran ursprünglich ausgelöst hat, war ein Konzert, das ich 2012 besucht habe. Dort habe ich zwei Stücke mit Game-Aspekten gesehen beziehungsweise gehört. Sehr beeindruckend war für mich, dass dieses Beobachten von Game-Elementen, die da stattgefunden haben, mich unglaublich gepackt und hereingezogen hat, und ich dadurch ein sehr unmittelbares Erlebnis hatte, was im Performance-Kontext oft als „Liveness“ bezeichnet wird. Also gerade das, was angeblich so oft bei der elektronischen Musik fehlt, war da für mich stark spürbar. Für mich hatte das einen wahnsinnigen Sog, weil man einen Verlauf sehen konnte, der durch eine Art Spiellogik gestaltet wurde. In einem dieser Stücke gab es auch eine Art wettbewerbsartiger Situation. Interessanterweise habe ich gerade bei diesem Stück zwar die Regeln nicht verstanden, aber ich habe sehr deutlich dieses Wett-eifern gespürt. So kam ich überhaupt erst auf die Idee, dass die Verwendung von Game-Elementen in einem künstlerischen audiovisuellen Kontext sehr spezifische Wirkungen entfalten kann, die auf normalen Performance- oder Musikebenen nicht so leicht zu erreichen sind.*

Mit dem Forschungsprojekt leisten der Komponist und seine Kolleginnen und Kollegen Pionierarbeit. Sie beleuchten die Trias Komposition-Interpret-Publikum, so dass in ihren Untersuchungen ganz unterschiedliche Aspekte in den Blick genommen werden.

*Zum einen ist es zum Beispiel interessant zu beobachten, was für Interaktionen sich bedingt durch einen Spielkontext im Moment der Aufführung ergeben. Zum anderen haben Spielregeln aber oft auch eine form- oder strukturbildende Wirkung. Meistens sind diese Dinge nicht voneinander zu trennen. Aus der Perspektive der Performance ist es zudem interessant zu sehen, in welcher Art und Weise die Performer in das Geschehen hineingezogen werden. Sie sind nicht nur Aufführende des Stücks, sondern auch Spielerinnen eines Spiels: Man spielt dann also nicht nur das Stück, sondern eben auch das Spiel. Außerdem haben wir die Beteiligung des Publikums erprobt, das sich ganz unterschiedlich in das Geschehen einschalten kann.*

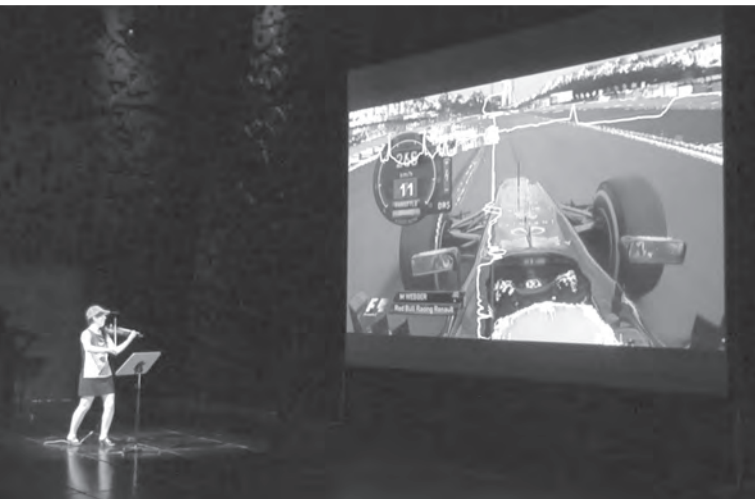
Barbara Lüneburg, ebenfalls künstlerische Forscherin, bereichert das Projekt durch ihre Interpreten-Perspektive. Als Geigerin und Performerin hat sie bereits zahlreiche Game-Stücke zur Uraufführung gebracht, darunter auch das 2014 entstandene „Formula minus One“.<sup>3</sup> Hier steht sie, mit einer Rennfahrer-Kappe auf dem Kopf, mit ihrer E-Geige vor einer Leinwand, die eine Collage aus Szenen von Autorennen zeigt.

BL: *Beim Stück „Formula minus One“ von Marko Ciciliani agiere ich mit dem Video. Das Video wird live von mir manipuliert, das heißt, ich kann Formel-1-Wagen vorwärts oder*

1 Alle Zitate stammen aus Gesprächen des Autors mit Barbara Lüneburg [BL] und Marko Ciciliani [MC] am 29. März 2017 sowie Jagoda Smytka [JS] am 18. April 2017.

2 GAPPP wird mit einer Förderung des Österreichischen Wissenschaftsfonds ermöglicht. Für Informationen zum Forschungsprojekt siehe: [www.gappp.net](http://www.gappp.net)

3 Videos von diesem sowie weiteren Stücken von Marko Ciciliani sind hier zu finden: [www.vimeo.com/channels/cicichannel](http://www.vimeo.com/channels/cicichannel)



Barbara Lüneburg fährt Autorennen: „Formula minus One“, Videostill, Bild: Marko Ciciliani

rückwärts laufen lassen, Crashes besonders auskosten, andere Wagen überholen, in die Kurven gehen und dabei versuchen, dass der Klang, den ich erzeuge, dem Klang des In-die-Kurve-Gehens oder der Beschleunigung entspricht. Ich schaue dabei bewusst und für das Publikum deutlich erkennbar auf die Leinwand, um zu beobachten und mitzuverfolgen, wie ich mit meinem Spiel das Geschehen beeinflusse. Ich denke, das Publikum spürt deutlich, dass eine Interaktivität stattfindet.

Mit ihrem Geigenspiel kann sie ihren Avatar auf der Leinwand steuern: Tonhöhe und Dynamik wirken sich auf links und rechts, oben und unten aus. Einen solchen Katalog an Funktionalitäten des Interface und an Spielregeln definiert der Komponist für Stücke dieser Art, erlaubt den Musikerinnen und Musikern aber, eine eigene Spielstrategie zu entwickeln und mit dem Regelkanon intuitiv umzugehen:

MC: In bestimmten Teilen hat die Interpretin klar definierte Regeln oder Kriterien, nach denen sie einfach handeln muss.

Alles, was dann auf der Leinwand stattfindet in Abhängigkeit davon, was sie gerade spielt, zieht einfach Konsequenzen nach sich. Beispielsweise sieht sie Formel-1-Wagen vor sich und sie hat ein Fadenkreuz, mit dem sie die Wagen ins Visier nehmen muss. Sobald sie einen im Visier hat, wird ein Ton generiert. Somit entsteht allmählich ein Akkord, den sie selbst gestaltet durch ihre Entscheidungen, in bestimmten Momenten Wagen ins Visier zu nehmen. Je nachdem, wo die Autos gerade sind, ob oben oder weiter unten oder links, ergibt sich eine entsprechende Tonhöhe. Die Tonhöhen sind also tatsächlich Resultat dessen, wie sie gerade in der Situation handelt. Dabei versucht sie aber bewusst, das Resultat auch

musikalisch zu gestalten. Sie befolgt nicht einfach nur die Spielregeln, sondern denkt sozusagen auf zwei Ebenen: einerseits den Regeln folgen, andererseits interessante Musik entstehen lassen.

Die Interpreten begeben sich also in ein Setting, das durch bestimmte Steuermechanismen, ein mehr oder weniger komplexes Regelwerk und Spielziele definiert ist. Es gibt fixierte und einstudierte Elemente, gleichzeitig spielen sie zu einem gewissen Grad aber auch ein Spiel mit offenem Ausgang. In diesem Spannungsverhältnis – das je nach Komposition anders gewichtet ist – gestalten die Interpreten über die „Spiel“-Situation hinaus das musikalische und das Bühnengeschehen kreativ mit, auf Grundlage ihres musikalischen Wissens und Gespürs sowie ihrer Erfahrung als Performer auf der Bühne. Denn letztlich geht es um künstlerische Aspekte, wie Marko Ciciliani meint, nicht bloß um ein spielerisches Erlebnis. In die zunächst einfach erscheinende Partitur von „Formula minus One“ kann Barbara Lüneburg immer tiefer eindringen und neue Interpretationsmöglichkeiten entdecken, mit denen sie das Changieren zwischen Musikkomposition und Videospiel auskostet, das dem Stück eingeschrieben ist. Sie beschreibt das anhand der Sarabande-Passage:

BL: Dort muss ich auch wieder durch eine Art Melodie hindurch glissandieren, während auf dem Bildschirm Crashes mit Formel-1-Wagen gezeigt werden. Vor allem die Geschwindigkeit kann ich an dieser Stelle auskosten: Ich kann so einen Crash extrem langsam abspielen lassen, kann also genau auf den Moment fokussieren, wo ich die Wagen sich überschlagen lasse. Ich kann da kurz auch wieder zurückgehen, wenn ich möchte, und so ein Hin und Her schaffen, das etwas Tänzerisches ausdrücken soll. Natürlich steht das vollkommen im Gegensatz zu einem Crash in der Formel 1, also es wird da etwas ästhetisiert, was eigentlich furchtbar dramatisch ist.

**Formula minus One**  
for electric violin, sensors, live-electronics and live-video

marko ciciliani 2014

**1. Pit Stop**  
40' 20' 30'

**2. On-Board Chase**  
total duration of "On-board" ≈ 180"  
When more than 12 Synths are active move to next measure and stay there until >= 15 Synths are playing.  
When more than 12 Synths are active move to next measure and stay there until >= 15 Synths are playing.

**3. Sarabande**  
very slow ♩ = 34 "elastic" tempo

**4.** 30'  
after the pause lasts >5" the transition to "Sarabande" will start.  
transition to Sarabande

**5.** slightly faster (♩ = 40)



Die Herausforderung für Spieleentwickler allgemein: Je öfter man ein Spiel spielt, desto tiefer muss man gehen und komplexe Spielstrategien entwickeln können – langweilig oder vorhersehbar darf es aber niemals werden. Der lebendige Liveness-Charakter bei Game-Kompositionen ist mitunter auch abhängig vom Einstudierungsprozess: Gingen die Interpreten vollkommen unvorbereitet und ohne Spielstrategie in die Performance, käme möglicherweise kein spannender Spielfluss zustande. Würden hingegen bestimmte Spielzüge im Probenprozess einstudiert und bei der Aufführung starr ausgeführt, könnte das im Werk angelegte freie Spiel und das spürbare Ringen der Interpreten in ein So-tun-als-ob kippen. Barbara Lüneburg provoziert auf der Bühne manchmal Regelbrüche, um spannende musikalische Situationen entstehen zu lassen.

BL: *Für mich ist dieses Stück wirklich mehr ein musikalisches Erlebnis als ein Game-Erlebnis. Und unter dieser Prämisse versuche ich das Stück auch zu strukturieren, weil ich – Game hin oder her – denke, die Zuhörer befinden sich in einem Konzert, und ich auf der Bühne habe auch eine Verantwortung gegenüber der Musik.*

Marko Ciciliani erprobt das auch selbst als Performer seiner eigenen Stücke: „Atomic Etudes“ (2016) gehört zu seinen jüngsten Stücken, die im Rahmen des Forschungsprojekts entstanden sind. Instrumentarium ist ein Momone, ein Tablet mit 16x16 LEDs, die nach algorithmischen Mustern aufleuchten. Dass der Komponist die Spielidee für dieses Stück aus den Prinzipien des Kernwaffentests und der Kernspaltung ableitet, wirkt in diesem Kontext zunächst merkwürdig – ein Eindruck von Schwere, der sofort verfliegt, wenn man Ciciliani dieses Stück performen sieht: Das gleichzeitige Drücken der zwei Knöpfe in den gegenüberliegenden Ecken eröffnet immer wieder neue Level. Die Knöpfe blinken gelb, es entstehen geometrische Formen und Farbcluster. Der Spieler muss reagieren, bestimmte Kombinationen von Knöpfen drücken, um die Lichtpunkte zu fangen und deren Streuung zu verhindern. Dem Stück liegt eine zweiseitige schriftliche Erläuterung des Regelwerks über Form und Ablauf zugrunde. Als Zuhörer (respektive Zuschauer) möchte man das Spiel verstehen, das da auf der Bühne ausgetragen wird, die Aktionen der Performer mit dem Regelwerk abgleichen. Denn ein Spiel definiert sich mitunter über seine Regeln. Warum also nicht mit solcher Erläuterung im Vorfeld der Performance die Spiel-

regeln und alle Wenn-Dann-Beziehungen dem Publikum offenlegen? Andererseits kann es während der Performance gelingen, anhand der visuellen und akustischen Eindrücke zu erkennen, wie die Aktionen des Spielers und die Klangresultate miteinander zusammenhängen. Ob die Regeln für das Publikum offen gelegt werden, ist meist eine ästhetische Entscheidung, die von den Komponisten selbst getroffen wird: Lässt man das Publikum bewusst im Dunkeln, vermittelt man Spielregeln und Spielziel über Sprache oder gestaltet man die audiovisuellen Kompositionen so transparent, dass das Regelwerk ohne theoretischen Überbau offenkundig wird? Marko Ciciliani variiert in dieser Hinsicht gerne.

MC: *In meinem Stück „Audiodromo“ habe ich zum Beispiel probiert, bestimmte Zusammenhänge richtig isoliert vorzustellen. Die vier Schlagzeuger streichen über weite Strecken einfach nur Gläser, sodass Töne produziert werden. Es handelt sich also um eine kreisende Bewegung, die sie ausführen, und diese kreisende Bewegung wird über Infrarot-Kameras getrackt, wodurch wiederum ein Cursor auf der Leinwand angesteuert wird. Das ist eigentlich ein wichtiges Vehikel in diesem Stück, weil man dann über den Cursor erneut Klänge auf der Leinwand produzieren kann, der Cursor also eine Erweiterung des Instruments wird. Der Anfang läuft wie folgt ab: Ein Schlagzeuger führt erst einmal alleine die Kreisbewegung aus, dann sieht man, wie sich der Cursor auf der Leinwand bewegt, dann kommt der zweite Schlagzeuger dazu und man sieht, wie sich dadurch das Bewegungsmuster des Cursors ändert. Dann kommt der dritte Schlagzeuger hinzu und schließlich der vierte. Ich habe also versucht, transparent vorzuführen, wie diese einfachen Bewegungen sich auf den Cursor auswirken, und langsam geht man dann in das Spiel hinein, wo sich die Dinge komplexer und komplexer auswirken. Ich nehme in diesem Stück das Publikum nonverbal an die Hand und führe es in die Spielprinzipien ein.*

Tatsächlich werden die Spiel- und Musizierregeln in „Audiodromo“ für vier Schlagzeuger, Live-Elektronik, Live-Video und Licht (uraufgeführt vom Ensemble This Ensemble That) durch aufmerksames Beobachten deutlich erkennbar, die Abhängigkeiten von Aktion und Klang durchschaubar.

**Spielen macht Spaß: Jagoda Szmytkas Game-Stücke**

Auch die polnische Komponistin und Performance-Künstlerin Jagoda Szmytka entwickelt Stücke, die nicht für, sondern über oder als Computerspiele konzipiert sind. Bezeichnenderweise trägt ihr Stück für Soloperformer mit Sampler, Stimme und Video aus dem Jahr 2014 den Titel „Gameboy“, komponiert für und uraufgeführt von Sebastian Berweck. Gestaltungsfreiraum wird dem Interpreten gewährt bei der Realisierung der Verbalpartitur, die Struktur und Ablauf vorgibt, die programmierten Samples aufschlüsselt, in vielen Nuancen aber unkonkret bleibt.



Collage aus „Atomic Etudes“, Videostills, Bild: Marko Ciciliani



Sebastian Berweck mit „Gameboy“, Bild: Chris Römer

JS: Die „Gameboy“-Partitur ist wirklich nur eine Regelsammlung. Sie enthält keine Tonhöhen und Rhythmen, sondern lediglich die schriftlichen Anmerkungen, nach welchem Ablauf man das Stück aufführt. Die Samples, die ich hier verwende, sind klangliche Referenzen zu Chiptunes und Computerspiel-Sounds, setzen das Stück also in einen Gaming-Kontext. Es gibt außerdem drei Figuren, die sehr wichtig für das Stück sind: Joseph Beuys, Liberace (berühmter Pianist aus Las Vegas) und natürlich der Pianist selbst, in diesem Fall Sebastian Berweck. Sehr zentral im Stück ist zum Beispiel das Kreuzsymbol, das alle Gamer kennen. Gleichzeitig kann es auch als Apotheker- oder Joseph-Beuys-Kreuz assoziiert werden. Und schließlich bedeutet Spielen auch Freiheit: Libero-Liberty-Liberace.

In dieser Anhäufung und Überlagerung von akustischen und visuellen Referenzen aus Hoch- und Popkultur legt die Komponistin Querverbindungen offen, zum Beispiel über das Kreuzsymbol, das dem Nintendo Gameboy sowie anderen Controllern den spezifischen Wiedererkennungswert verleiht und Universalzeichen in Joseph Beuys' Arbeiten ist. Identität und Selbstinszenierung, Virtualität und Realität sind keine gegensätzlichen Pole mehr, sie verschmelzen. Ganz selbstverständlich reiht sich hier das Computerspiel als kulturgeschichtliches Phänomen zwischen Avantgarde und Popkultur ein. Jagoda Szmytka bringt ihr Verständnis von Spiel auf eine ganz grundlegende Formel.

Was ist eigentlich ein „Spiel“? In jedem Spiel gibt es Regeln, Spieler, einen Spielplatz – es gibt kein Spiel ohne Spielplätze! – und es gibt immer verschiedene Level. Ziel ist es also, immer von einem Level zum nächsten zu kommen. Außerdem bekommt man Punkte. Das alles ist „Spiel“.

Die Pendants in der Musik liegen nah: Regeln können durch Notation definiert sein, gebunden an bestimmte Besetzungen und Spieltechniken. Spieler gibt es vom Solointerpret bis hin zu Ensembles und Orchestern. Auch wenn der Konzertsaal nicht unbedingt den unbedarften Esprit eines Spielplatzes versprüht: hier finden die musikalischen Spiele statt. Und die angestrebten Level, von

denen die Komponistin spricht, könnten in der Musikwelt der Gunst des Publikums oder der Wettbewerbs- und Auftragsmanier entsprechen.

Jagoda Szmytka studierte Kunstgeschichte, Philosophie und Komposition unter anderem bei Wolfgang Rihm. Sie fasst den Musikbegriff weit und sie interessiert sich für gesellschaftliche Prozesse wie Kommunikation und Identität und hält das Spielen für den Inbegriff von Musik- und Kunstproduktion.

*Ich habe in jungen Jahren das Buch „Homo ludens“ von Johan Huizinga gelesen. In diesem Buch geht es um Spiel in der Gesellschaft: Was bedeutet es, wenn Menschen miteinander spielen? Es ist doch so: Wir alle brauchen Spiele, wir alle brauchen Konkurrenz, und manchmal führt das auch zu gegenseitiger Eliminierung. Ein Spiel ist immer eine gesellschaftliche Situation, in der Menschen sich treffen und etwas miteinander unternehmen.*

In ihren Arbeiten äußern sich diese Spielprinzipien auf ganz unterschiedliche Weise, mitunter in ihrem transmedialen Musiktheaterprojekt „LOST“, in ihrer Dauerperformance „Everybody can be present“ oder in den Solostücken mit den selbstredenden Titeln „Gameboy“, „Scoring“ und „Leveling“. In letzterem Stück für E-Gitarre und Stimme machen Jingle-Motive und gaming-typische Begriffe an der Soundoberfläche den thematischen Bezug deutlich. Strukturell äußert sich der Spielgedanke auf wieder andere Weise: das Durchlaufen mehrerer Levels gestaltet die Komponistin als einen Streifzug durch das E-Gitarren-Repertoire der letzten Jahrzehnte bis in die Gegenwart. Gitarrist Steffen Ahrens, für den dieses Stück 2015 in Zusammenarbeit entstanden ist, wird technisch gefordert, wenn die einzelnen Phrasen in Schlaufe allmählich übereinandergeschichtet, sinnbildlich also alle Levels gleichzeitig durchlaufen werden.

Mal collagiert sie Game-Sounds, mal lädt sie das Publikum zu einer Partie Paintball ein, mal gewährt sie ihren Interpreten große spielerische Freiräume. All das ist für sie Spiel, und eigentlich differenziert sie in dieser Hinsicht schon gar nicht mehr. In jedem der Fälle ist Spiel das zentrale Verbindungsmotiv.

Die Freiheit des Interpreten, wie sie etwa in „Gameboy“ gewährleistet ist, ist für Jagoda Szmytkas Spieltheorie nicht bindend. In einigen ihrer game-basierten Solo-

Avatar in Jagoda Szmytkas „LOST“, Bild: Damjan Jovanovic



und Ensemblestücke ist die Musik bis ins Detail auskomponiert. Entscheidungen treffen die Interpreten allenfalls im gemeinsamen Kompositionsprozess, nicht aber mehr auf der Bühne. Der Akt des instinktiven Spielens, wie er bei Computerspielen konstitutiv ist, wird hier nur suggeriert oder imitiert. Das Ensemble-Stück „empty music“ funktioniert – anders als beispielsweise die Stücke von Marko Ciciliani – selbst nicht als ein Spiel. Der außermusikalische Gaming-Bezug wird stattdessen über Zitate hergestellt.

*„empty music“ ist ein Stück für Ensemble, Video und Elektronik, das im Auftrag des ECLAT-Festivals im Jahr 2014 entstanden ist. Auch in diesem Stück gibt es viele Referenzen zum Gaming, zum Beispiel durch die instrumentierten typischen Gaming-Klänge. Zusätzlich erklingt eine Stimme, die spricht: „Play from beginning ... play game ... play, play ...“ Dazu gibt es ein Video mit einer Collage von Game-Klassikern aus den Siebziger-, Achtziger-, Neunzigerjahren, beginnend mit dem legendären Spiel „Pong“.*

Jagoda Szmytka verwendet die Game-Sequenzen in „Gameboy“ oder „empty music“ nicht aus einer akademischen Distanz zum Mainstream heraus. Es ist keine dieser Strategien, in denen sich Vertreter der Hochkultur mit ihren exquisiten Mitteln über die Unterhaltungsbranche erheben. Es ist schlichtweg eine selbstverständliche Komponente ihres Alltags, die sie zum Ausgangspunkt ihrer künstlerischen Tätigkeit macht. Denn schließlich spielt sie wie viele andere auch ständig Spiele, häufig auf dem Smartphone, etwa auf ihren zahlreichen Reisen. Die gesellschaftliche Funktion betont die Komponistin gerne. Sie hält Spiele für eine sehr basale Art der Kommunikation. Aus einer schlichten Spielanordnung können sich im Austausch zwischen den Protagonisten kreative Prozesse entwickeln. Dafür verlässt Jagoda Szmytka die Bühne und wirkt in das Leben ihrer Mitmenschen hinein, wie etwa in ihrer über mehrere Tage andauernden Performance „Everybody can be present“, die bereits mehrmals realisiert wurde.

*Eine spielerische Leichtigkeit kann während des kreativen Prozesses im Zusammenspiel von Protagonisten entstehen. In „Everybody can be present“ gibt es zum Beispiel einen Tag, an dem ich nur analoge Spiele wie „Mensch ärgere dich nicht“ mit den Besuchern spiele. Dieses Spiel kann symbolisch für die grundlegende persönliche Frage stehen, ob jemand sein Zuhause, seine Heimat verlassen möchte oder nicht. Auf diese Weise ist es möglich, über gemeinsames Spielen in tiefere Gespräche zu kommen.*

### Spielerische Zugänge

Die persönliche Lust am Spielen veranlasst Komponisten und Künstler zu Experimenten, zu spielerischen und meist audiovisuellen Versuchsanordnungen – ist doch die Bildebene für die meisten Computerspiele essentiell. Gerade dann, wenn Interpreten in einem multimedialen Setup und nach einem Regelwerk interagieren, können

lebendige Momente und ein ganz besonderer Liveness-Charakter entstehen. Dadurch entstehen experimentelle Gegenentwürfe zu den für gewöhnlich fixierten und einstudierten Kompositionen – und möglicherweise auch neue Formen einer interaktiv vernetzten Community in der Musikwelt. Das Publikum kann die Akteure auf der Bühne beobachten, mitfiebern, die Eindrücke mit eigenen Spiel-Erfahrungen abgleichen – mehr kann sich Neue Musik nicht öffnen, möchte man schlussfolgernd meinen. Ein wesentlicher Untersuchungsgegenstand für Marko Ciciliani und sein Team ist die Wirkung und Rezeption gamebasierter Kompositionen. Erprobt wurde bereits die unmittelbare Mitwirkung des Publikums über digitale Geräte und Handys, über die sich Sounds ansteuern und manipulieren lassen. Erste Erkenntnisse, was die Game-Stücke beim Publikum bewirken, formuliert Ciciliani bislang nur vorsichtig:

*MC: Ich glaube es gibt Leute, die vor diesen Stücken letzten Endes immer noch befremdet dastehen und nicht so richtig wissen, was sie damit jetzt anfangen sollen. Der Gaming-Charakter hat ihnen diese Art von Kunst dann auch nicht wirklich nähergebracht. Aber es gibt sicherlich auch andere Fälle. Wenn ich das Publikum beobachte, habe ich – ohne es bislang statistisch belegen zu können – schon den Eindruck, dass die Gaming-Stücke gerade bei jungen Leuten auf Resonanz stoßen und sie der Meinung sind, dass die Neue-Musik-Ästhetik in einen neuen Kontext gestellt wird, neue Wege und Hörfahrungen eröffnet werden.*

Zusammen mit befreundeten Künstlern unterschiedlicher Sparten gründete Jagoda Szmytka ihren ganz eigenen Spielplatz, die Frankfurter Plattform „PLAY: Gesellschaftsspiele mit Kultur“. Hier darf passieren, was in der Regel nur abseits der Konzertbühnen möglich ist: ungezwungenes Zusammentreffen, Freiluftkonzerte, kulturelle und künstlerische Initiativen jeder Art. Alles im öffentlichen Raum, möglichst ohne Hemmschwellen und Barrieren, ohne akademischen Zwang. Denn, so sagt Jagoda Szmytka erfrischend bodenständig:

*Kunst macht Spaß! Und dabei ist das spielerische Element sehr wichtig. Ich stelle oft fest, dass Hochkultur diese Funktion verloren hat, wenn wir Konzerte in seriösen Konzertsälen besuchen oder in Galerien gehen, wo wir angestrengt herumstehen, schauen und hören. Aber wo bleiben in diesen Situationen die spielerischen Elemente? Wo bleibt der Spaß?*

Eine berechtigte Frage. Jagoda Szmytka und Marko Ciciliani haben sich dem Gaming-Sujet in ganz besonderer Weise verschrieben, stehen hier aber stellvertretend für zahlreiche Komponistinnen und Komponisten, die analogen oder digitalen Spielprinzipien für ihre Musik etwas Neues abgewinnen können: „Kunst macht Spaß“.