



GAMING THE SYSTEM

PRODUKTIVE ERWEITERUNGEN MUSIKALISCHER SPIELKOMPETENZ

von Michel Roth

Im Januar 2023 veranstaltete die Hochschule für Musik Basel das Festival «SPIEL! Games as Critical Practice». Große Teile fanden im öffentlichen Raum, im Foyer Public des Theater Basel statt, wodurch das Festival das Thema zum Modus seiner Vermittlung machte und das Publikum zum Mitspielen, kritischen Beobachten und Mitdiskutieren einlud. Ziel war es, normalerweise unverbundene Spielgemeinschaften und Spielkompetenzen zusammenzubringen und damit die Dimensionen des musikalischen Spiels neu auf die Probe zu stellen. Ein Werkbericht.

■ Ein Musikfestival zum Thema «Spiel» zu organisieren, scheint einfach: Gespielt wird in unserem Metier professionell, auch abseits der Bühne, in der Musikvermittlung, am Radio oder – ganz heimlich – am Komponiertisch. Unzählige Redewendungen und Metaphern beinhalten «Spiel» und verknüpfen so, zumindest sprachlogisch, musikalisches Spielen mit anderen Spielformen: Man spielt Beethoven oder Backgammon, man ist Mittelfeldspieler oder Continuospiele (oder Spielerin), heute Abend wird *Tosca* oder *Tetris* gespielt.

Es handelt sich um eine Spezialität der deutschen Sprache, das Spiel nicht genauer zu benennen. Man unterscheidet hierzulande nicht zwischen dem Spiel und seiner Performanz, man kann ein Spiel nur spielen; andere Verben wie «ausführen», «gestalten» oder «interpretieren» sind unüblich – zumindest bezogen auf *Backgammon*, *Fussball* oder *Tetris*. Ein Musikwerk lässt sich aber sehr wohl ausführen, gestalten oder interpretieren. Es fehlt somit die im Englischen gebräuchliche Unterscheidung von *game* und *play*. Dies ist besonders auffällig in der Wendung «to play a game», was – bei identischem Sprachgebrauch im Tätigkeitswort («to play music») – einen entscheidenden Unterschied beim Sachwort offenlegt: Dass ich beide, Beethoven und ein Game, spielen kann, rückt diese Kulturprodukte nicht näher zusammen.

[Zurück auf Feld eins!] Ein Musikfestival zum Thema «Spiel» zu organisieren, ist einfach, solange man nicht auf die Idee kommt, ein Spielfestival mit Musik zu veranstalten. Nun kehren sich die Verhältnisse um und ein simpler Griff ins Musikalienregal, nach

Jeux d'enfants (Bizet), *Gioco delle coppie* (Bartók), *Játékok* (Kurtág) oder *Ein Kinderspiel* (Lachenmann), genügt nicht. Das «Spiel» ist jetzt weniger ästhetischer Gegenstand oder Metapher, sondern rückt als sozialer Handlungsraum und Technologie ins Zentrum.

GAMING A SYSTEM

Diese Unterscheidung ist trügerisch, denn gerade Werke wie *Játékok* oder *Ein Kinderspiel* sind letztlich nicht in Musik übersetzte Spiele, in ihnen wird nichts bloß vorgespielt, sie lassen vielmehr Musik entstehen aus dem Modus des Spiels. Der kleine, aber entscheidende Schritt von diesen Musikspielen zum Spielspielen (Gameplay) wäre, ihren Werkcharakter konzeptuell zu verallgemeinern, sodass die in diesen Stücken angeregte Praxis zur Methode oder Strategie eigener musikalischer Spielerfahrungen wird. Ein solches Spiel könnte auf alle Positionen des «Musicking»¹ übergreifen und diese nachhaltig enthierarchisieren.

Vinko Globokar hat dieses Ziel konsequent verfolgt und vom Solitärspiel, das die genannten Klavierspiele auszeichnet, ins Gruppenspiel erweitert: Die Konzepte seiner Sammlung *Individuum* <–> *Collectivum* (seit 1979) werden nicht nur unterschiedlichen Spielniveaus und (auch außermusikalischen) Spielpraxen zugänglich gemacht; bei allen Anweisungen wird auch ihre Hinterfragung angeregt, prozessuale Modifizierbarkeit betont und letztlich Überwindung empfohlen. In der Game Community spricht man von «Gaming a system»², ein Spiel mit dem Spielsystem und dessen kritisches Durchdringen durch spielfreudiges Mit- und Gegenspielen. Das setzt hohe Spielkompetenz voraus.

Jetzt ist der Titel des Festivals komplett, «SPIEL! Games as Critical Practice». [Drei

Felder vor! – stopp – einmal aussetzen: Nun ist die Musik ausgeschieden ...]

Hier gabelt sich der Weg und man könnte in diesem essayistischen Leiterspiel rasch aufsteigen zur ästhetisch immersiven «Gamified Audiovisual Performance», wie sie Barbara Lüneburg und Marko Ciciliani künstlerisch praktizieren und erforschen.³ Oder man kann den Rücktransfer vom Spiel zur Musik noch eine Weile hinauszögern und (irgendwo in der Spielbrettmittelpunkt) die soeben gewonnene Distanz zu unserem Startfeld, dem Spielen von Musik, erkunden.

CRACK THE CODE!

Für das Festival «SPIEL! Games as Critical Practice» hat Anouk Neyens das Werk *afdefbcddbefj@df%^(— — “)★★!!@!±» Crack the code!* entwickelt. Es handelt sich um ein Spiel zwischen einer Gruppe von fünf Spielenden auf der Bühne und dem Publikum. Letzteres ruft Zahlen von eins bis fünf und aktiviert so einzelne Instrumente, die jeweils ein gleichbleibendes musikalische Pattern spielen. Zu einem Zusammenspiel des ganzen Ensembles kommt es nur, wenn der Code geknackt wird, also die fünf Zahlen in der richtigen Reihenfolge gerufen werden. Hört man eine falsche Zahl, stoppt die Musik und der Aufbau beginnt von neuem.

Das erlaubt verschiedene Rezeptionshaltungen: Einerseits bewirkt das Herumprobieren faszinierend unterschiedliche Klangkombinationen, andererseits haben einzelne im Publikum zu Papier und Bleistift gegriffen und das Problem fieberhaft und systematisch lösen wollen. Mit der Zeit entstand eine kollektive Expertise und man reagierte ungehalten, wenn jemand eine bereits erfolgreiche Zahlenkombination aufrief. Ebenso wurde jede neu herausgefundene Zahl stärker bejubelt. Es oblag Anouk Neyens' vorausschauender Gestal-

Das Stück **SPIEL HÖLLE** von Michel Roth fand nicht im Konzertsaal, sondern als musikalische Intervention im Flipperclub «Regio Basel» bei laufendem Betrieb statt.



Kontrabassist, Komponist und Flippertalent: Aleksander Gabrys performte mit Michel Roth die *Pinball Etude* beim Festival SPIEL! in Basel.

tung der einzelnen Patterns, dass die nach sechs Minuten gelöste Aufgabe nicht nur ein Siegesgefühl, sondern ebenso eine ästhetisch befriedigende Erfahrung auslöste: Eine schon längst imaginierte und umzirkelte Musik erklang nun tatsächlich.

Die junge Komponistin hat diesen Prozess und den für alle Beteiligten veränderten Modus des «Musicking» reflektiert: «Was mir daran gefällt, ist, dass man sich von der Musik distanziert. Es geht nicht mehr nur um schöne Klänge, den Fluss oder den Rhythmus der Musik. Es ist ein Konzept, das ganz vom Publikum abhängt. [...] Gerade durch diese Distanz sind die Menschen noch aktiver daran beteiligt, weil es einen Zweck gibt, nämlich uns alle zusammen spielen zu lassen: [...] Dadurch entsteht eine Dualität, die Musik erhält sozusagen einen doppelten Wert. [...] Die Reaktionen waren sehr positiv: ich habe gehört, dass es eine perfekte Balance zwischen frustrierend und lustig sei.»⁴

Diese Distanz lässt sich auch als Enthierarchisierung oder geteilte Agency deuten: In diesem Spiel sind nicht nur alle Akteure und Akteurinnen, sondern ebenso Zuhörende. Allgemeiner gesagt: Man ist spielend und beobachtend zugleich – was im obigen Zitat die scheinbare Paradoxie aus Distanzierung bei gleichzeitiger Aktivierung oder sogar verantwortungsvoller Involvierung bewirkt. Das wäre ein Typ 2 von Immersion, der nicht Überwältigungsstrategien aus dem Game Design in den Konzertsaal transferiert, sondern Formen musikalischer Kommunikation und Kollaboration breiter verortet.

ATTRACTION MODE

[*Ortswechsel. Neues Spiel*] Wir sind im Flipperclub «Regio Basel» in einem unscheinbaren Gewerbegebäude etwas außerhalb der Stadt. Hier haben einige Flipperfreunde ihre Arsenalen alter Flipperkästen (Pinball) zusammengelegt und einen öffentlichen Club gegründet. Der Anblick ist überwältigend: Auf dichtestem Raum stehen mehrere Dutzend Automaten, jeder selbst ein komplexer Mikroraum von beweglichen Bauteilen, blinkenden Lichtern und akustischen Signalen – eine geradezu paradiesische Spielhöhle!

Dieser Club weckte mein kompositorisches Interesse. Ausgangspunkt war die Idee, Flipperautomaten wie Musikinstrumente zu verwenden, also einerseits ihre Klangeffekte durch Üben (und teils regel-fremdes Spielen) gezielt auszulösen, andererseits typische Spielverläufe mittels Mikrofonen oder Transkriptionen als klangliche Ressource zu nutzen. Bald entdeckte ich, dass die Clubmitglieder über eine differenzierte akustische Expertise verfügen und zwischen Spiellust, Sammlerwut und Cultural Studies eine international vernetzte «Pinballology» entstanden ist, die auch Klang- und Performanzaspekte der Automaten dokumentiert und reflektiert.⁵

Dieser Befund führte mich zur Überzeugung, dass die Umsetzung meines Vorhabens nicht im Konzertsaal, sondern genau hier in diesem Club stattfinden muss, als musikalische Intervention bei laufendem Betrieb.⁶ In meinem Stück *SPIEL HÖLLE* (2021) agieren fünf Performer:innen gemäß einer Partitur teils auf Flip-

perkäten, teils auf Instrumenten, die mit Flipperbauteilen präpariert sind bzw. solche Klangverläufe simulieren. Das Verbleiben am originalen Ort ist wichtig, denn nirgendwo kann man ein besseres Publikum erwarten, eines, das meine Anspielungen und Manipulationen zu deuten weiß, aber auch eines, das vielleicht angelockt von der Konzertankündigung zum ersten Mal in diesen Club findet und dessen Reizüberflutung ich modulieren kann.

Für diesen Fall hat die Flipperindustrie eigene Strategien entwickelt: Die Maschinen verfügen über einen «Attraction Mode», der mit Zwischenrufen und Jingles versucht, Aufmerksamkeit zu generieren. Generell sind sprachliche Kommentare, akustische Signale und Stimmungsmusik bedeutsame Mittel der Kommunikation zwischen dem Flipper und den Spielenden. So vergrößert sich das Spiel vom handlichen Glaskasten in den sozialen Raum und dirigiert das Handeln der Menschen. Das zwingt den Flipperclub, die Lautstärke der Maschinen einzupegeln und nicht immer alle freizugeben, um ohrenbetäubendem Lärm vorzubeugen. Die Clubregeln sowie die jeweilige Spielmechanik agieren folglich als konstitutive (systemische) Vorordnungen, verbinden Game Design mit Social Design, um das menschliche Interagieren mit dieser Umwelt zu strukturieren.

Angesichts dessen wäre es trivial, Flipper nur als Sampler zu benutzen: Ergiebiger sind kompositorische Transfers und performative Herausforderungen der gängigen Praxen und spezifischen Wissens- und Organisationssysteme dieser Community und ihrer Technologie. Durch meine Intervention wurde der Flipperclub selbst zu einer Meta-Flippermaschine und das Konzerterlebnis zur Kugel, die durch diesen Raum teils gezielt, teils wahllos geschossen wurde. Einzelne Besuchende gerieten völlig in den Bann des Spiels, sodass sie mein komponiertes «Spiel» bestenfalls als Hintergrundgeräusch wahrnahmen. Andere wechselten den Rezeptionsmodus, gingen auf Distanz und wurden zu Zuhörer:innen oder Beobachter:innen, was wiederum zum Eintritt in ein neues Spiel animierte: Nun auf Seiten meiner Intervention – oder auch gegen sie. Im Sinne der Flipperästhetik pendelte die Performance zwischen affirmativer Überhöhung und kritischem Kommentar.

AGENCY AND EMPOWERMENT

Mit der Rezeption und Anwendung der Game Theory in der musikalischen Avant-

garde (ab etwa 1960) war immer das Reflektieren und Kommentieren des musikalischen Spiels in Echtzeit verbunden.⁷ Ein Spiel als Spiel.⁸ Die Selbstorganisation und Gamifizierung von offenen Prozessen geschah anti-immersiv und verlangte kritisches Zuhören: Musikalische Spielkompetenz als Agency für politischen Wandel – «Changing the System»!⁹

Ich glaube, dass wir auch heute ein solches durch Distanz vergrößertes Verständnis des musikalischen Spielens brauchen, einerseits als Einbringen und Anwenden von künstlerischem Wissen und kreativen Strategien in gesellschaftlichen Diskursen, andererseits als Erweiterung und Transformation unseres «Musicking» durch neue soziale und kommunikative Realitäten.¹⁰ Dadurch würde das ästhetische Spiel spielerisch auflösend und ermächtigend zugleich: ein Handlungs- und Möglichkeitsraum, in dem kritisches Mit- und Gegen-einanderspielen gemeinsam erprobt und produktiv werden kann.¹¹

Folglich ist die unübersichtliche Allgegenwärtigkeit und Mehrdeutigkeit des Spielbegriffs eine epistemische Ressource – analog zur Philosophie des späten Ludwig Wittgenstein.¹² Meine musikalischen Interventionen im Flipperclub haben gewonnen, weil unterschiedliche Spielpraktiken, Spielkompetenzen und Spielgemeinschaften systemübergreifend zusammenspielen mussten.

PINBALL ETUDE

Nach einer der Interventionen sprach mich ein Clubmitglied an und wollte wissen,

wer dieser Mann in der Ecke sei, der fantastisch spiele und am Flipper Rekord um Rekord breche: Es war der Kontrabassist und Komponist Aleksander Gabryś, der sich (an meiner Intervention musikalisch nicht beteiligt) überraschend als versierter Flipperspieler herausstellte. Er zeigte mir sogar Narben an seinen Händen, die während seiner Studienzeit vom intensiven Flippeln als Ausgleich zum Üben entstanden sind.

Diese erweiterte Spielkompetenz eines renommierten Protagonisten der Neuen Musik musste genutzt werden: Für das SPIEL!-Festival entwickelte ich mit Gabryś zusammen die Lecture-Performance *Pinball Etude* (2023), wo er nicht nur als Spieler eines Flippers und am Kontrabass auftrat, sondern wo wir, erstmalig in unserer langjährigen Zusammenarbeit, auch im Duo spielen konnten: ich am Flipper, er an einem als Flipper präparierten Kontrabass. Unvergesslich der mir leicht peinliche Moment, als ich in der Hitze des Spiels nicht mehr wusste, wo die Kugel war; Gabryś beobachtete dies spielend und griff vom Kontrabass her hinüber, um auf den richtigen Knopf zu drücken und so unser Zusammenspiel zu retten. Ein Glück, dass wir in der Musik so kompetente Spielerinnen und Spieler haben! ■

¹ Zum Begriff des «Musicking» als integrales Verständnis des musikalischen Handlungs- und Erfahrungsraums vgl. Christopher Small: *Musicking. The Meanings of Performing and Listening*, Middletown 1998.

² vgl. dazu Melanie Fritsch: *Performing Bytes. Musikperformances der Computerspielkultur*, Würzburg 2018, S. 70–75.

³ Weitere Informationen unter: <http://gapp.net/> (zuletzt abgerufen am 19. März 2023). Ebenso: Marko Ciciliani / Barbara Lüneburg / Andreas Pirchner (Hg.): *Ludified. Artistic*

Research in Audiovisual Composition, Performance & Perception, Berlin 2021.

⁴ Das Interview wurde teilweise als Video veröffentlicht, vgl. <https://emagazin.fhnw.ch/zum-kritischen-spiel-verfuehren/> (zuletzt abgerufen am 19. März 2023).

⁵ vgl. Marco Rossignoli: *The Complete Pinball Book. Collecting the Game and its History*, Atglen 2011. Siehe auch: Internet Pinball Database, <https://www.ipdb.org> (zuletzt abgerufen am 19. März 2023).

⁶ Dies geschah im Rahmen des Festivals ZeitRäume Basel am Samstag, 18., und Sonntag, 19. September 2021; vgl. der Blog-Beitrag von Jaronas Scheurer unter <https://neoblog.mx3.ch/index.php/2021/09/02/deutsch-unendliche-spielwelten/?lang=de> (zuletzt abgerufen am 19. März 2023).

⁷ vgl. Michel Roth: «Aufs Spiel gesetzt». Ein spieltheoretischer Blick auf die Neue Musik, SWR2 JETZTMUSIK, Ursendung am Montag, 21. September 2021, 23.03 Uhr. Ebenso Michel Roth: «Es gibt da einen Vertreter, der mir nicht gehorcht». Eine kleine Studie zur Rolle des Spielverderbers in der neueren Musik, in: Marion Saxer / Karin Dietrich / Julian Kämper (Hg.): *Musik als Spiel. Spiel als Musik. Die Integration von Spielkonzepten in zeitgenössischer Musik, Musiktheater und Klangkunst*, Bielefeld 2021, S. 111–150.

⁸ vgl. Michel Roth: «Play it anew, man! Ein spieltheoretisches Quartett über relationales Komponieren», in: *Musik-Texte*, Nr. 164 (2020), S. 47–54; ebenso online abrufbar unter: <https://texte.musiktexte.de/mt-164/268/ein-spieltheoretisches-quartett-uber-relationales-komponieren> (zuletzt abgerufen am 19. März 2023).

⁹ So der Titel eines Schlüsselwerks von Christian Wolff von 1972–1973.

¹⁰ James Saunders hat einen solchen Transfer sowohl kompositorisch wie musiktheoretisch fruchtbar gemacht, indem er Werke mit spezifisch offenen Formeigenschaften mit modularem Industriedesign verglich, vgl. James Saunders: «Modular Music», in: *Perspectives of new music*, Seattle, Bd. 46, Nr. 1 (2008), S. 152–193. Anlässlich des Festivals «SPIEL! Games as Critical Practice» hat Saunders sein neues Stück *performing tasks they secretly believe do not really need to be performed* (2022) auf David Graebers ethnologische Studie *Bullshit Jobs. A Theory* (2018) abgestützt.

¹¹ vgl. dazu aktuelle Diskurse im Game Design, Mary Flanagan: *Critical Play. Radical Game Design*, Cambridge 2009.

¹² vgl. Ludwig Wittgenstein: *Philosophische Untersuchungen*, hg. von Joachim Schulte, Frankfurt a. M. 2019, S. 56 f. Zur Idee eines Wittgenstein-Flipperkastens vgl. <https://toyphilosophy.com/2018/04/02/on-toy-aesthetics-wittgensteins-pinball-machine-part-1/> (zuletzt abgerufen am 19. März 2023).

RETTE DAS KONZERT

DAS DIGITALE ELBPILHARMONIE® ESCAPE GAME

MIT KNIFFLIGEN RÄTSELN & SPANNENDEN BACKSTAGE-EINBLICKEN

ESCAPEGAME.ELBPILHARMONIE.DE