

Das Phänomen des Spiels ist vielschichtig und mehrdeutig. Man unterscheidet Sportspiele, Liebesspiele, Computerspiele, Gesellschaftsspiele, spricht vom Spiel der Wellen und der Farben. Unterschiedliche Disziplinen benutzen den Begriff, um die Handlungen der Menschen zu ergründen. Allein innerhalb der Psychologie existieren mehrere Ansätze nebeneinander: Spiel als ein nach Regeln organisiertes Handlungssystem; Spiel als Modus der Identitätsfindung, als Motor kognitiver, kreativer Entwicklung; Spiel als konfliktverarbeitende Instanz. Als Methode zur Untersuchung von Entscheidungsprozessen in Konfliktsituationen finden Rollenspielmodelle, aber auch mathematische Spieltheorien Anwendung im soziologischen, ökonomischen und militärischen Bereich. Spiel – darüber ist man sich einig – ist eine freie Handlung, die aus der Alltagsrealität heraustritt, die die Spieler vollkommen in Beschlag nehmen kann, an die kein utilitaristisches Interesse geknüpft ist und die sich innerhalb einer bestimmten Zeit und eines bestimmten – oftmals privaten – Raumes ereignet. Das Phänomen Spiel scheint von der Opposition zum Ernst, zur Wirklichkeit und zur Öffentlichkeit zu leben.

Diese Entgegensetzung des Spiels zur Arbeit verdankt sich historisch der im Zuge der Industrialisierung erfolgten Trennung zwischen Arbeitswelt und frei verfügbarer Zeit (Muße). Einer Trennung, die durch die protestantische Ethik zusätzlich noch einen moralisch abwertenden Zug bekommt und sich in dem Sprichwort »Erst die Arbeit und dann das Vergnügen« oder in der Rede »Vom Ernst des Lebens« niederschlägt. Der Reformpädagogik der zwanziger Jahre haben wir zwar eine bis heute in der Pädagogik nachwirkende Aufwertung des »freien« Spiels zu verdanken, die fordert, daß die Kinder ihre unbegrenzten schöpferischen Entfaltungsmöglichkeiten frei von gesellschaftlichen Einflüssen erfahren können. Die Abtrennung des Spiels vom »wirklichen« Leben schrieb sie jedoch fort. Tatsächlich ist das Verhältnis von Spiel, Ernst und Wirklichkeit kein sich ausschließendes oder antagonistisches, sondern ein einschließendes paradoxes Verhältnis. Denn Spiele sind immer erst dann wirklich Spiele, wenn es Ernst ist. Spiele sind Ernst, wenn wirklich gespielt wird. Man vergegenwärtige sich nur, was bei einer Regelverletzung passiert. Weiter setzt Spielen voraus, daß zwischen Spiel und Nicht-Spiel unterschieden werden kann. Andererseits ist Spiel wirklich erst Spiel, wenn der Spieler völlig ergriffen wird, wenn er ernsthaft spielt. Das geschieht nur, wenn er für den Moment des Spielens die Unterscheidung

Barbara Barthelmes

## Vom Ernst des Spiels

Elemente des Spiels in der Musik des 20. Jahrhunderts

zwischen Spiel und Ernst aufhebt. Spielen können setzt voraus, zwischen Landkarte und Territorium, zwischen Speisekarte und Essen unterscheiden zu können, das heißt, die Relation »etwas steht für etwas« zu erkennen.

Für die Kunst wird der Begriff des Spiels bzw. des Spielens in seiner kulturellen und anthropologischen Deutung relevant. Das Spielen als spezifische Handlung, als universelle Geste wird dort im Zusammenhang mit der Orientierung der Menschen in der Gesellschaftlichkeit ihres Lebens betrachtet, als eine Form der ästhetischen Tätigkeit, die sowohl dem Erwerb der allgemeinen Bedeutungen der menschlichen Beziehungen als auch der kreativen Imagination des zukünftig Möglichen dient. Huizinga<sup>1</sup>, auf den eine der grundlegenden Arbeiten zum menschlichen Spiel zurückgeht, stellt dem homo sapiens und dem homo faber ausdrücklich den homo ludens zur Seite. Ihm geht es nicht darum, das Spiel als ein Produkt und Bestandteil der Kultur zu betrachten, sondern das Spielerische als konstituierendes Element alles Kulturellen zu enthüllen. In diese Richtung arbeitet auch Hans-Georg Gadamer,<sup>2</sup> der versucht, im Spiel, im Symbol und Fest die anthropologische Basis unserer Erfahrung von Kunst dingfest zu machen. Die elementaren Gegebenheiten des menschlichen Spiels definiert er als Interaktion, als ein Hin und Her, als eine Bewegung und zwar zwischen Spielern und zwischen Spielern und Spielset (seien es Karten, Gegenstände, Instrumente, Technik). In dieser Bewegung, in diesem Hin und Her wird ein Spielraum, eine spezifische Wirklichkeit erzeugt, die in andere Sphären der Realität eingebettet erscheint und keine Illusion oder Nichtwirklichkeit ist. Das Spielen ist zwar zweckfrei im Sinne von Produktivität. Sein Zweck erfüllt sich in der Selbstorganisation von Regeln, von kommunikativem Handeln, das auf den Mitspieler oder das Spielobjekt ausgerichtet ist und so die menschliche Form der Aneignung der Welt, das »In-der-Welt-Sein« symbolisiert.<sup>3</sup> So betrachtet ist das Spiel und das Spielen jeder Musik, dem Komponieren, dem Spielen, selbst dem Hören von Musik immanent. Daß das Spiel und das Spielen in der Musik des 20. Jahrhunderts besonders an Bedeutung gewinnt, kann mit dem radikalen Bruch mit den

1 Johan Huizinga, *Homo ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur*, Amsterdam 1939.

2 Hans-Georg Gadamer, *Die Aktualität des Schönen. Kunst als Spiel, Symbol und Fest*, Stuttgart 1977.

3 Auf diese anthropologisch angelegte Definition des Spielens als menschliche Handlung rekurriert auch Richard Schechner in seinem Buch *Performance Theory*, New York 1988.

von den Akademien institutionalisierten Regelwerken und Konventionen der Musik und der Kunst begründet werden, die die Avantgarde-Bewegungen des frühen 20. Jahrhunderts vollzogen haben. Sie bewirkten, daß der Komponist nicht nur frei gegenüber der Wahl seines Materials geworden ist. Auch was dessen Formung oder Organisation betraf, wird die Erfindung neuer Regeln mehr und mehr selbst zum Gegenstand der Komposition. Dies und die technischen Revolutionen betrafen auch den Interpreten und bestimmten seine Rolle neu. Und die Kritik am traditionellen Ort der Vermittlung von Musik und ihren obsolet gewordenen Ritualen emanzipierte auch den Hörer.

## II

Die Kategorie des Spiels schreibt sich in zwei verschiedenen Weisen in die Musik ein. Das Spielen erfaßt zunächst die intime Geste des Komponisten im Umgang mit seinem Material, mit dem Klang und dem Klangobjekt, sowie den klangproduzierenden Instrumenten und Apparaten. In der *Musique concrète* und den von ihr beeinflussten Musiken ist der Ausgangspunkt der konkrete Klang, das akustische Fundstück. Beim Experimentieren mit den technischen Möglichkeiten, diesen akustisch wie phänomenal und nicht ideell definierten Klang in ein Klangobjekt zu verwandeln, findet eine Zwiesprache oder Befragung des Klanges hinsichtlich seiner Eigenschaften und Möglichkeiten statt. In den Prozeß der Transformation gehen spielerische Momente ein, die objektiv durch die Technik zwar reglementiert sind, hinsichtlich der Vielfalt der Verwandlungsmöglichkeiten aber offen erscheinen. Auch die Geste der musikbezogenen Bastellei, wie sie in der Musikperformance oder in der Klangskulptur zutage tritt, beherbergt spielerische Momente. Spielen ist, Objekte nicht im Sinne ihrer Funktion zu gebrauchen, sondern sie zu magischen Objekten zu verwandeln, indem man auf ihre phänomenale Seite rekurriert, auf ihre Materialität, ihre Stofflichkeit, Form und Haptik. So, wie im kindlichen Spiel ein Tisch zum Expeditionsschiff und ein roter Vorhang zum Lavastrom werden, so werden billige blinkende Weihnachtssterne zu klanggenerierenden Objekten, Schallplatten zu plastischem Material.

Die andere Ebene, für die die Kategorie des Spiels relevant geworden ist, betrifft die an dem »Spiel« der Musik beteiligten Konstituenten, die Vermittlungskette von Komponisten, Partitur, Interpret und Hörer. Hier hat das Eindringen des Spiels in seiner eher naturwissenschaftlichen Konzeption<sup>4</sup> die jeweiligen Rollen

entscheidend verändert. In dieser Konzeption von Spiel kommen im allgemeinen zwei Komponenten zum Tragen: Die Zufallskomponente und die deterministische, die genau berechenbare Komponente, die in den Regeln des Spieles enthalten ist. So stellt der Vorgang des Würfels die Zufallskomponente dar. Stehen die Augenzahlen der Spielpartner fest, tritt die deterministische Komponente ins Spiel ein. Spielregeln entscheiden dann, wie es weiter geht. Der ungewisse Ausgang eines Spielvorgangs macht das Spiel spannend, entzieht dem Subjekt den Einfluß. Das erfundene, frei gesetzte Regelwerk führt die Handlungsmöglichkeiten der Spieler wieder ein.

Marcel Duchamp galt als derjenige, der als erster den Zufall in die Musik eingeführt hat, in den Konzepten von *Erratum musical* und von *La mariée mise à nu par ses célibataires meme*. *Erratum musical* von 1913. Die dort vorgenommenen Operationen nehmen die auktoriale Rolle des Künstlers am Entstehen des Werks zurück. Festgelegt wird die Anzahl der Töne und die Zeitklammern, in denen sich Klang ereignen soll, und das Verfahren der Komposition. Dazu benötigt Duchamp einen trichterähnlichen Apparat, fünf aneinanderhängende, offene Wägelchen und Bälle, deren Anzahl sich nach dem Tonumfang der (des) jeweiligen Instrumentes richten. Die Bälle haben Nummern, die den einzelnen Noten entsprechen. Der Kompositionsprozeß besteht darin, die Bälle in den Trichter zu werfen. Sie fallen in die unter dem Trichter entlang bewegten Wagen. Jeder Wagen repräsentiert die gleiche Zeitlänge. Die Spieldauer der einzelnen Noten im Verhältnis zueinander wird durch die Anzahl der Bälle in den einzelnen Wagen bestimmt. Sie werden in beliebiger Reihenfolge einem Wagen entnommen und auch in dieser Reihenfolge notiert.

John Cage greift auf Duchamp zurück, nicht nur in seinem Verfahren, Entscheidungen im Kompositionsprozeß dem Münzorakel I Ging zu überlassen, sondern auch in seiner Arbeit mit Zeitklammern. Mit dem Eintritt des Zufalls in das Feld der Komposition wird der Bereich der symbolischen Repräsentation des Werkes in der Partitur und ihre klangliche Aktivierung durch den Interpreten berührt, sind die Konventionen und Regeln betroffen, die bislang das vermittelnde Spiel der Interpreten bestimmten. Neben Cage haben Ende der fünfziger, Anfang der sechziger Jahre noch andere Komponisten versucht den Zufall in die Komposition miteinzubeziehen und zwar mit unterschiedlicher Ausrichtung: mit dem Blick auf das Spiel selbst, auf die Form und ihren Verlauf und mit dem Blick auf das Spielen, auf das Interagieren der Spieler unterein-

4 Peter Schuster, *Spiel und Spieltheorie in den Naturwissenschaften*. In: Ursula Baatz, Wolfgang Müller-Funk (Hrsg.), *Vom Ernst des Spiels. Über Spiel und Spieltheorie*, Berlin 1993, 21 ff.

ander auf der Basis eines vorgegebenen Spielkonzepts. Die Lösung aus der Fixierung im Notentext betraf zum einen vor allem den zeitlichen Ablauf der Musik. Das konnte die Aufgabe der Synchronität im Zusammenspiel der einzelnen Spieler sein, wie das zum Beispiel Witold Lutosławskis in seinem Streichquartett mit getan hat. Karlheinz Stockhausen hat in der *Klaviersonate XI* die Vertauschbarkeit einzelner auskomponierter Abschnitte eingeführt und den Formverlauf partiell dem Interpreten überlassen. Die Konzeption der 3. *Klaviersonate* von Pierre Boulez wiederum ist die eines mobilen Gefüges, das in quasi-räumlicher Anordnung Formanten wie bewegliche Plattformen dem Interpreten zur Verfügung stellt, die dieser auf verschiedene Möglichkeiten hin abschreiten kann. Dennoch behält in diesen nur kurz skizzierten, auf eine offene und variable Formgewinnung hin ausgerichteten Beispielen der Komponist fast alle Fäden in der Hand. Lediglich die Varianten der Abfolgen, die nicht selten auch geplant sind, liegen in der Entscheidung des Interpreten. Die andere Strategie machte sich zur Aufgabe den linearen festgelegten Verlauf der Kommunikation vom Komponisten zum Interpreten zu durchbrechen. Nicht mehr die Varianten einer kunstvoll durchdachten Spielform war das Ziel, sondern das Spielen, das Hin und Her, wie Gadamer sagt oder die Interaktion mehrerer Spieler. Auch hier entwickelten sich verschiedene Ansätze, die sich unter anderem in graphischen Partituren ausdrückten. In diesen legten die Komponisten die Rahmenbedingungen des Spiels fest und ergänzten sie mit mehr oder weniger detaillierten Spielanweisungen. Ein frühes, schon klassisch gewordenes Beispiel stellen Earl Browns Blätter *November 1952* und *Dezember 1952* dar. Während letzteres Tonhöhen, Dauern und Intensitätsgrade nur assoziieren läßt, sind im ersten noch Notenzeichen erkennbar. Instrumentenwahl, Schlüssel, Tempo, Dynamik, Artikulation und Abfolge ist dort den Spielern überlassen. Es handelt sich in beiden Fällen mehr oder weniger um eine Vorlage zur Improvisation, die auf die Kommunikationsfähigkeit der Interpreten bauen muß. Explizit auf die Reaktionen der Spieler aufeinander, auf eine Technik der kontrollierten Improvisation zielen manche Arbeiten Christian Wolffs, so zum Beispiel in *Between Pieces* (1963), *For 1,2 or 3 People* (1964). Spielen wird dort als soziales Handeln interpretiert, das die Struktur eines Stückes mitbestimmt. In diese Richtung arbeitete auch Robert Ashley in seiner sogenannten *in memoriam* ... -Serie, die ebenfalls 1963 konzipiert wurde. Ashley faßt dort das musikalische Ereignis als ein soziales Ereignis auf.

In den bislang geschilderten Konzeptionen steht der Hörer allerdings noch außen vor. Er ist Mitspieler höchstens im Nachvollzug des sich vor seinen Augen und Ohren abspielenden Prozesses. Erst in den raumbezogenen Musiken und in den Klanginstallationen wird er tatsächlich zum Mitspieler. In der Klanginstallation gibt der Klangkünstler seiner Interpretation einer spezifisch räumlichen Situation eine klangliche und visuelle Gestalt, die auf den Hörer, der in diese Situation eintritt, hin angelegt ist. Dieser, zur Aktivität gefordert, muß sich im Abhören, im visuellen Abtasten, im Begehen den dort geschaffenen Klangraum erst erschließen. Besonders sinnfällig wird das spielerische Moment in solchen Installationen, die bewußt mit Setup-Elementen von Video- und Computerspielen arbeiten, wie zum Beispiel die Spiele *Slap the Spider* oder *Sonic Pong*.

In *Slap the Spider*<sup>5</sup> wird in einem Raum eine Kletterwand installiert. Diese Kletterwand stellt eine übergroße Leinwand dar, auf die ein Beamer »Spinnen« projiziert. Der Spieler muß an der Wand im Bild klettern, trägt dabei Infrarot- Handschuhe, die das Licht einer IR-Lampe neben einer installierten Kamera reflektieren. Die Kamera kann so die Position der Hände des Spielers auf der Kletterwand bzw. der Computerspiel-Oberfläche aufnehmen. Die Spieler müssen in die Kletterwand klettern und dabei die sich bewegenden Objekte abschlagen und möglichst viele Punkte sammeln. Bei *Sonic Pong*<sup>6</sup> eine Installation von Time's Up aus Linz – handelt es sich um eine Art Tennispiel – a game of pong for two digits and a lot of legwork. An die Stelle des Balles tritt ein weißer Lichtfleck, den die Spieler, auf Konsolen stehend, bewegen müssen. Mit jedem Schlag und mit jeder Platzierung des Lichtflecks im Spielfeld rufen sie zugleich Klangsamples ab, die aus alten Computerspielen stammen und über eine Schalttafel gesteuert und manipuliert werden können. Der Hörer, der jetzt ein User bzw. Mitspieler geworden ist, sitzt nun nicht mehr dem Bildschirm gegenüber, er ist in das Spiel selbst hineinprojiziert und sein Körper und dessen Bewegungen übernehmen die Funktionen der Maus. ■

5 <http://www.bauhausdessau.de/slapthespider>

6 <http://www.timesup.org/spong>