

Playsonic

Ein Festival der Alten Oper Frankfurt, der Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Frankfurt am Main und des Ensemble Modern

25.-27. Mai 2018 | Alte Oper Frankfurt



Listen to play © Alte Oper Frankfurt/Martin-Christopher Welker

Abschlussdokumentation von Martina Seeber
mit Beiträgen von Jim Igor Kallenberg

Inhalt

1. The Making of Playsonic.....	3
Phase 1 – Recherche.....	3
Phase 2 – Klausurtagung mit Experten.....	4
Phase 3 - Workshop.....	4
Phase 4 – Game Jam.....	5
2. Playsonic - Ein Wochenende für Musik und Spiel.....	7
2.1. Das Festival.....	7
2.2. Spiele in Einzeldarstellungen.....	10
2.2.1. Chorus Effect.....	10
2.2.2. Götter der Dämmerung.....	13
2.2.3. Inverted Operas.....	17
2.2.4. Listen to play.....	20
2.2.5. Drift Walk.....	26
2.2.6. Drift Concert.....	28
2.2.7. Hiding in Music.....	31
2.2.8. Mirror Music.....	33
2.2.9. muendig-hoerig3.....	36
2.2.10. Musical Chairs.....	38
2.2.11. Eigenzeit.....	40
2.2.12. Johann Sebastian Joust.....	42
2.2.13. Experiencing music through body and fiction.....	44
2.2.14. Gesellschaftsspiele und Musik: Ein Mini Game Jam.....	47
2.2.15. Playsonic Party.....	50
3. Zusammenfassung und Resumée.....	52
Zukunftsmodelle.....	52
Works in progress.....	53
Realitätscheck.....	54
Teamwork.....	55
Impressum.....	57

1. The Making of Playsonic

Das dreitägige Festival **Playsonic** ist Zielpunkt und Abschluss des Projekts „Ein Labor für die Vermittlung zeitgenössischer Musik“. Auf Initiative der Deutsche Bank Stiftung erforschten drei Institutionen des Frankfurter Musiklebens – das Ensemble Modern, die Alte Oper Frankfurt und die Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Frankfurt am Main (HfMDK) – neue Wege der Vermittlung von Musik der Gegenwart. Der Laborprozess war von Beginn an auf Nachhaltigkeit angelegt und sollte Modellcharakter haben.

Nach einer breit angelegten Studie (vgl. Kap. 1.1) konzentrierten sich die Projektpartner und die von ihnen beauftragten Künstler*innen auf die Entwicklung neuer Spielformate. „Spielend hören – hörend spielen“ lautete das Motto des Festivals **Playsonic**, das im Mai 2018 ausgerichtet wurde. Das Wochenende in der Alten Oper Frankfurt versprach neue „Spielräume“ für das Publikum wie für Musiker*innen und Komponist*innen. Gemeinsam mit Vertreter*innen anderer Künste und Spieleentwickler*innen sind exemplarische Konzert- und Performanceformate entstanden, die sich dem Spiel öffnen. Es wurden Situationen entwickelt, die neue Hörerfahrungen vermitteln oder zeitgenössische Musik in neue Kontexte rücken. Die Auseinandersetzung der Komponierenden mit dem Spielgedanken hat neue Werke und Formate hervorgebracht, in denen lineare zeitliche Verläufe durch offene Strukturen ersetzt werden, die es dem Publikum ermöglichen, zu mitgestaltenden Partnern der Künstler*innen zu werden.

Die neuen Projekte verbinden Spielstrategien, Spieltechniken und die Freude am spielerischen Handeln mit der Aufführung zeitgenössischer Musik. Sie gehören zu den ersten Versuchen auf diesem Gebiet. In dieser abschließenden Dokumentation werden daher nicht nur die bei Playsonic präsentierten Musikproduktionen vorgestellt. Auch der Prozess des Forschens, Suchens und Experimentierens ist als integraler Teil des Projekts Gegenstand dieses Berichts.

Phase 1 – Recherche

Für den Zeitraum zwischen Mai 2014 und September 2015 gaben die Projektpartner eine Studie über aktuelle Konzepte der Musikvermittlung in Auftrag. Im Fokus standen Konzertformate, die neben ihrer ungewöhnlichen Programmierung bereits ein die Musik vermittelndes Moment in sich tragen und folglich ohne pädagogisch-didaktische Vermittlungsprozesse auskommen. Beauftragt wurde die Musikwissenschaftlerin und Journalistin Martina Seeber [die auch die Verfasserin dieses Abschlussberichts ist]. Die Studie verlieh einen Überblick über aktuelle Entwicklungen auf dem Gebiet der Konzertdramaturgie, der Performancekunst und über Kompositionen, in denen neue Präsentationsformen integraler Bestandteil der Werke sind. Betrachtet wurden Projekte aus unterschiedlichen Musikrichtungen und Epochen. Auch andere Kunstbereiche vom postdramatischen Theater bis zur Bildenden Kunst und dem Tanz, sowie neue, nicht genuin künstlerische Formen der Partizipation wurden auf ihr Potential hin untersucht, der Vermittlung zeitgenössischer Musik neue Impulse zu verleihen.

Zu diesen Recherechfeldern gehörte auch ein Überblick über die innovative und produktive "Spielkultur". Zur Spielkultur zählen die unterschiedlichsten Spielmodelle im öffentlichen wie im halböffentlichen oder privaten Raum, Rollen-, Brett-, Computer-, Geschicklichkeits-, Rätselspiele bis hin zu hybriden Formaten, wie dem nur durch wenige Regeln definierten spielerischen Flanieren im öffentlichen Raum.

Nach Abschluss der Studie entschieden sich die Projektpartner für den Vorschlag, Spiel und Musik zu verbinden. Die Expertise der Spieleentwickler sollte Musikschaaffende herausfordern, sich kreativ mit Methodik, Praxis und Inhalten der Spielkultur auseinanderzusetzen. Im Fokus standen die Entwicklung neuer Vermittlungsformate für Konzerte mit einem gesetzten Musikprogramm, die Schaffung von Spielsituationen, in deren Rahmen Musik erlebt werden

oder aktiv mitgestaltet werden kann, sowie die Komposition neuer immersiver Musikwerke, die zum Spielen und Mit-Spielen einladen.

Phase 2 – Klausurtagung mit Experten

Um die Möglichkeiten und Handlungsfelder zu sondieren, luden die Projektpartner am 16. und 17. März 2016 Spezialist*innen aus den Bereichen Spieleentwicklung, Musiktheater, Musikwissenschaften, Interpretation und Komposition zu einer internen Tagung nach Frankfurt an die Hochschule für Musik und Darstellende Kunst. In diesem Kreis wurden grundsätzliche Fragen der Verbindung von Musik und Spiel diskutiert. In den Gesprächen ging es um mögliche Spielkonzepte, um gemeinschaftliches und individuelles Handeln, um soziale Kontexte des Musikhörens, Partizipation, ganzheitliche Erfahrungen sowie um die Ästhetik geschlossener und offener Kunstwerke.

Das Ergebnis der Tagung manifestierte sich in einer Fülle neuer Fragen: Wie lässt sich im Spiel und durch den Akt des Spielens das Hören von Musik ermöglichen? Wie können Spieleentwickler*innen, Musiker*innen und Komponist*innen zusammenarbeiten? Welche Rolle kann Musik in einem Spielkontext einnehmen? Wie lässt sich der Anspruch der Konzertsmusik mit der Ästhetik und den Ideen der Spieleentwicklung verbinden?

Phase 3 – Workshop

Im Anschluss an die Klausurtagung beauftragten die drei Projektpartner zwei Spieleentwickler, einen Workshop auszurichten, der zugleich Thinktank und Labor sein sollte. Sebastian Quack und Josa Gerhard vom Berliner Kollektiv Invisible Playground leiteten die Veranstaltung vom 31. Oktober bis zum 1. November 2016 in der Alten Oper in Frankfurt, an der Musiker*innen des Ensemble Modern, Studierende der Frankfurter HfMDK, eine Stadtplanerin, Komponist*innen, ein weiterer Spieleentwickler und Vertreter*innen der drei Partnerinstitutionen teilnahmen.

Sebastian Quack und Josa Gerhard führten in Geschichte und Praxis der Spieleentwicklung ein. Die Konzepte des „Rapid Prototyping“ (Schneller Modellbau) und des „Iterativen Designs“ (Kreislauf aus Entwicklung eines Prototyps, Testphase, Analyse und Weiterentwicklung) bestimmten die Arbeit an beiden Workshoptagen. In sechs Sessions wurden gesetzte Spielideen zunächst praktisch ausprobiert, anschließend kritisch reflektiert, weiterentwickelt und wiederum getestet. Die Spiele waren bestimmten Kategorien zugeordnet: Körper, Ort, Entdeckung, Mitspielen, Fiktion, Communities. In jedes der Spiele sollte das Hören, Erleben oder Machen von Musik einbezogen werden.

Im Abschlussplenum wurden die Erfahrungen diskutiert und erneut die grundsätzliche Frage gestellt, ob und wie sich Spiel und zeitgenössische Musik begegnen und befruchten können. Von allen Beteiligten aus dem Bereich der Musik wurde die schnelle und produktive Teamarbeit bei der Entwicklung von Spielen und ihrer Überarbeitung als äußerst positive Erfahrung gewertet. Es sei großartig gewesen, zu lernen, wie man strategisch nachdenkt und zu erleben, wie sich etwas fast von alleine generiert. Die Spielsituation sei eine Möglichkeit für tolle Erlebnisse, das Spiel verändere das Hören. Diese Arbeitsweise müsse man nun nutzbar machen für die Entwicklung von Konzertformaten. Ein Teilnehmer kritisierte, die Musik habe zu wenig im Zentrum der Spiele gestanden.

Im Hinblick auf den nächsten Schritt des Austausches zwischen Entwickler*innen und Musikschaffenden schlug Sebastian Quack vor, die Arbeit an einer Grundfrage auszurichten: „Wie hängen Musik und Spiel zusammen?“ Dieser Frage solle im Zusammenspiel möglichst vieler Akteur*innen nachgegangen werden. Nicht nur musikalische, auch soziale, politische oder kulturhistorische Themen müssten dabei eine Rolle spielen. Das Ergebnis könne, so Sebastian Quack, ein internationaler „Summit“, ein Festival oder ein „Camp“ sein. Mehrere Teilnehmer*innen betonten, Ziel des Labors solle nicht sein, eine einzige neue Form, sondern viele

unterschiedliche Möglichkeiten des Präsentierens und Hörens von sowie des Nachdenkens über Musik zu entwickeln.

Phase 4 – Game Jam

Die Projektpartner griffen den Vorschlag von Invisible Playground auf, das „Labor für die Vermittlung zeitgenössischer Musik“ in ein Festival münden zu lassen, bei dem modellhafte Ansätze für Spielmusiken oder Musikspiele präsentiert und die transdisziplinäre Zusammenarbeit zwischen Kunstschaffenden und Game Designer*innen erprobt würde. Die Kurator*innen des Projekts Dr. Stephan Pauly und Gundula Tzschoppe (Alte Oper Frankfurt), Thomas Rietchel, Lucas Fels und Karin Dietrich (HfMDK) sowie Roland Diry (Ensemble Modern) übertrugen die künstlerische Leitung des Festivals Josa Gerhard und Sebastian Quack von Invisible Playground.

Als wichtige Etappe auf dem Weg zum Festival **Playsonic** luden die Alte Oper Frankfurt, das Ensemble Modern und die HfMDK vom 4. bis zum 7. Januar 2018 zu einem Game Jam in die Hochschule für Musik und Darstellende Kunst.

Im Vorfeld des Game Jam wurden vier transdisziplinäre Fokus-Teams bestimmt, die für das Festival neue Arbeiten im Grenzbereich von Musik und Spiel entwickeln sollten. In den Teams begegneten sich Vertreter unterschiedlicher Kunstrichtungen und Game Designer*innen, die jeweils zum ersten Mal zusammenarbeiteten. Jedes Team hatte die Aufgabe, die Verbindung zwischen Musik und Spiel aus einer speziellen formalen Richtung“zu interpretieren.

- Das „Fokus-Team/public“ bildeten Holly Gramazio (Spieleentwicklerin), David Helbich (Komponist) und Rosario Talevi (Architektin). Sie beschäftigten sich mit der Frage nach dem öffentlichen Raum und dem Austausch mit einem „zufälligen“ Publikum: Was passiert, wenn Musik den Konzertsaal und Spiel den Sportplatz, das Brett oder den Computer verlässt? Wie kann man einen öffentlichen Ort mit neuen Ohren hören – oder im Spiel in etwas ganz anderes verwandeln? Wie wird Stadt zum Instrument des Spiels?
- Das „Fokus-Team/chamber“, bestehend aus Philipp Ehmann (Spieleentwickler), Orm Finnendahl (Komponist) und Lea Søvsø (Kostümbildnerin, Performancekünstlerin) widmete sich dem Thema der Interaktion zwischen Musiker*innen und Publikum in einer kammermusikalischen Situation: Was passiert, wenn das Publikum in einer Kammermusik-Situation in Interaktion mit Musiker*innen tritt? Wie können Musiker*innen und Besucher*innen auf ihre eigene Art zu spielenden Akteur*innen einer gemeinsamen Performance werden?
- Im „Fokus-Team/ensemble“ arbeiteten Anna Henckel-Donnersmark (Videokünstlerin), Simon Johnson (Spieleentwickler) und Daniel Moreira (Komponist, Dirigent) an der Einbeziehung des Konzertpublikums und der Bespielung einer gegebenen Architektur: Wie kann ein Konzertpublikum in ein spielerisches Musikerlebnis einbezogen werden? Wie lassen sich längere musikalische Zusammenhänge schaffen? Wie kann die Architektur des Konzertsaals im Modus des Spiels anders erlebt werden?
- Der Ansatz des „Fokus-Team/speaker“ richtete sich auf die Interaktion zwischen Mitspieler*innen und Musik. Das Team bestand aus Joanna Bailie (Komponistin), Begüm Ercias (Choreographin, Dramaturgin) und Robert Ochshorn (Programmierer, Künstler, Journalist): Wie können Spieler*innen in ihrem eigenen Rhythmus in musikalische Interaktion eintreten? Welche Rolle kommt abwesenden Teilnehmer*innen und technischen Medien zu? Wo verlaufen die Übergänge zwischen Sprache und Musik, Mensch und Maschine, Sprecher*in und Lautsprecher?

Im Rahmen des Game Jam kamen die vier Fokus-Teams zu einer gemeinsamen Arbeitsphase zusammen. Hier wurden die Projekte entworfen und Elemente vor Ort mit und an anderen Teilnehmer*innen getestet.

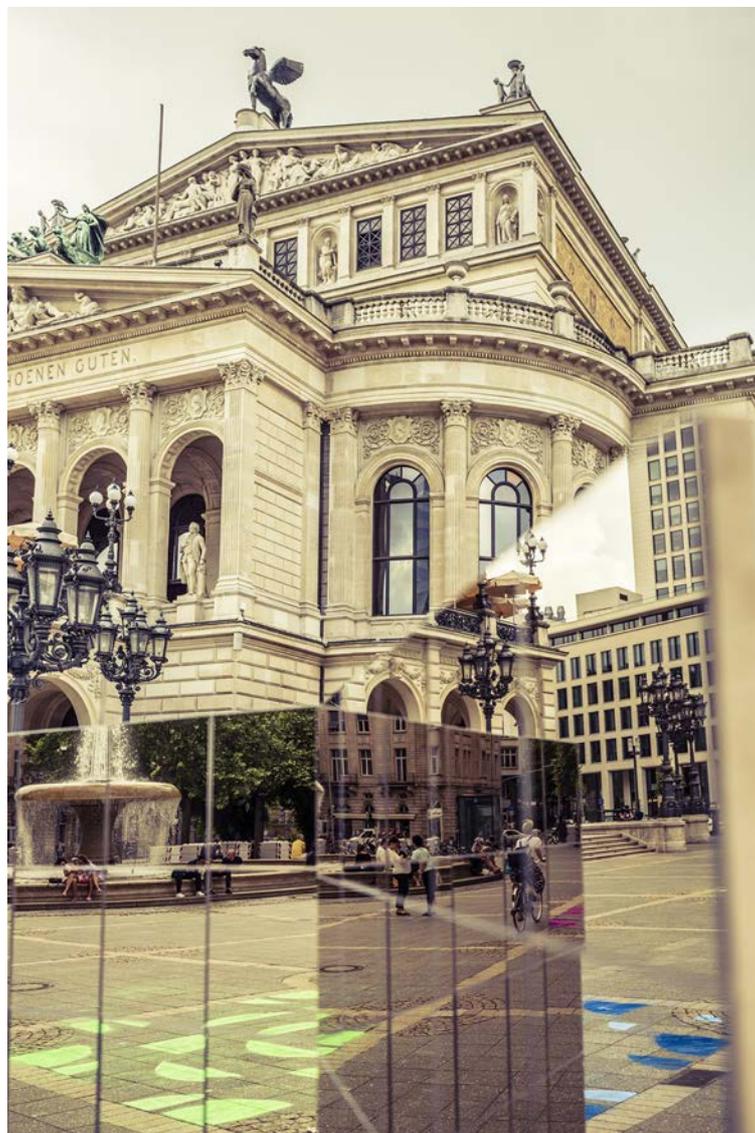
Neben den zwölf Fokus-Künstler*innen nahmen am Game Jam teil: Studierende der HfMDK, die Stipendiat*innen des aktuellen Jahrgangs der Internationalen Ensemble Modern Akademie (IEMA), Musiker*innen des Ensemble Modern, zwei Stipendiatinnen der „Akademie Musiktheater heute“ der Deutsche Bank Stiftung sowie weitere externe Teilnehmer*innen aus den Bereichen Spiele-Design, Interaction-Design und Komposition, die sich über einen open call angemeldet hatten. Während des Game Jam bildeten die Teilnehmer*innen spontane „Jam Teams“. In diesen Gruppen entwickelten sie weitere Spielideen und Prototypen, die sie nach dem Prinzip des Rapid Prototyping und des Iterativen Designs in mehreren Phasen testeten. Der Game Jam wurde filmisch und fotografisch dokumentiert. Einige der beim Game Jam entwickelten Formate wurden ins Festivalprogramm aufgenommen, darunter *Mirror Music*, *Hiding in Music*, *muendig-hoerig3*, *Eigenzeit* und *Musical Chairs*.

2. Playsonic – Ein Wochenende für Musik und Spiel

2.1. Das Festival

Das Festival **Playsonic** fand an drei Tagen vom 25. bis zum 27. Mai 2018 im gesamten Gebäude der Alten Oper Frankfurt und im angrenzenden öffentlichen Raum statt. Das von Sebastian Quack und Josa Gerhard kuratierte Programm umfasste die Produktionen der Fokus-Teams, beim Game Jam entwickelte Spiele sowie ein Angebot bereits existierender Spiele.

Der Festivalstart mit der Produktion *Inverted Operas* auf dem Opernplatz lud Besucher*innen und Passant*innen zum Mitspielen ein. Die im weiten Kreis aufgestellten Musiker*innen verlängerten den Konzertraum in den öffentlichen Bereich.



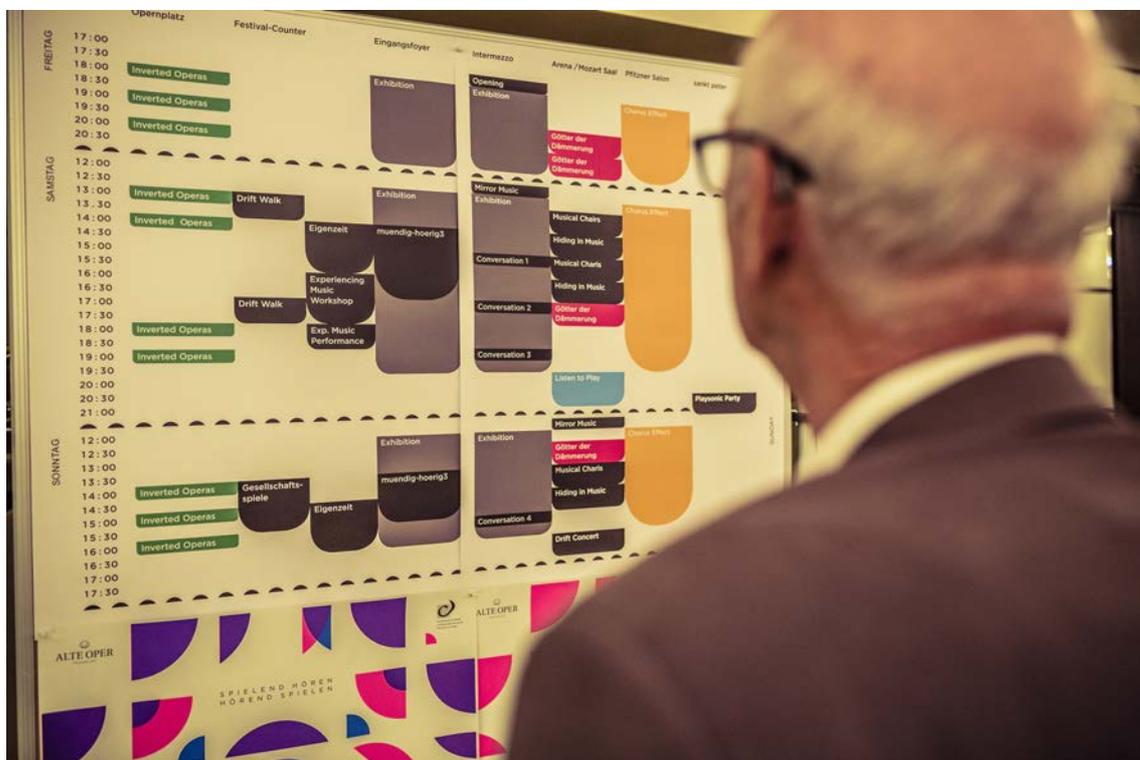
Inverted Operas auf dem Opernplatz © Alte Oper Frankfurt/
Martin-Christopher Welker

Es gab weder Absperrungen, noch wurde für dieses Spiel Eintritt verlangt. Eine mobile Spiegelarchitektur definierte den Vorplatz als Spielfläche, ohne den alltäglichen Durchgangsverkehr zu behindern. Die Zentrale von **Playsonic** bildete der Festival Counter im Foyer. Hier fanden die Besucher*innen Informationen zu den Spielen sowie zum Zeitplan und konnten sich für Spiele mit begrenzter Teilnehmerzahl anmelden. Mit Tageskarten für 10-15 Euro (ermäßigt 8-10 Euro) und einem Festivalpass für 30 Euro (ermäßigt 24 Euro) waren die Eintrittspreise niedrig gehalten.

Da fast alle Spiele und Projekte mehrfach und meist simultan angeboten wurden, konnten sich die Besucher*innen ihren Festivalplan selbst zusammenstellen. Die Festivalstruktur setzte sich zusammen aus jederzeit zugänglichen Spielangeboten und zeitlich festgelegten Events. Die Veranstaltungsfolge war so gestaltet, dass Besucher*innen im Verlauf des Wochenendes an allen Spielen teilnehmen konnten. Die Tages- und Festivaltickets erlaubten es zudem, Spiele so oft zu wiederholen, wie sie angeboten wurden.

Die Projekte in der Alten Oper fanden an unterschiedlichen Orten statt. Der wandelbare Mozart Saal mit ebenem Parkett und umlaufender Galerie eignete sich für die Spielsituationen, da er keine Guckkastenbühne besitzt. Die Fläche im Parkett wurde im Wechsel für kleinere Spiele wie *Hiding in Music* und *Musical Chairs*, aber auch für die größeren Produktionen *Götter der Dämmerung* oder *Listen to Play* genutzt. Die Entwickler*innen des Fokus-Teams/ensemble bespielten mit *Listen to Play* das Haus über mehrere Etagen. Auch im Projekt *Mirror Music* folgte das Publikum den Spielstationen von den Foyers über die Eingangshalle bis auf die große Treppe des Hauses zum Opernplatz.

In den Foyers waren während der gesamten Festivaldauer Spiele ausgestellt, die von den Besucher*innen ohne Anmeldung getestet werden konnten. Am Samstag und Sonntag wurden darüber hinaus Workshops und Diskussionen angeboten.



Der Playsonic-Spielplan © Alte Oper Frankfurt/Martin-Christopher Welker

Der modulartige Zeitplan und die Ausdehnung auf ein ganzes Wochenende sowie die Mischung aus Spielen und Diskussionen ermöglichten es dem Publikum, sich einen Eindruck von den unterschiedlichen Spielkonzepten zu verschaffen und mit den Künstler*innen ins Gespräch zu kommen. Die Struktur des Festivals war darauf ausgelegt, dass sich die Besucher*innen längere Zeit bei Playsonic aufhielten. Im Eintritt inbegriffen war eine Party mit Spielangeboten in der Jugend-Kultur-Kirche St. Peter am Samstagabend.

2.2. Spiele in Einzeldarstellungen

2.2.1. Chorus Effect

Entwicklung

Fokus-Team/speaker

Joanna Bailie – Komponistin

Begüm Erciyas – Choreografin, Dramaturgin

Robert Ochshorn – Programmierer, Künstler, Journalist

Das Fokus-Team/speaker begegnete sich beim Game Jam in Frankfurt vom 4. bis 7. Januar 2018 zum ersten Mal. Das Team wurde von den Veranstaltern zusammengestellt und entwickelte während des Game Jam das Konzept für *Chorus Effect*. Bei einem Treffen in Berlin wurde die Technik getestet. Der erste richtige Aufbau erfolgte in Frankfurt.

Aus dem Programmheft

Besucher*innen der Installation sind zugleich Bauchredner*in und Puppe. Sie lesen laut mit den Stimmen von anderen und leihen zukünftigen Besucher*innen ihre Stimme. Die körperlosen Stimmen sind Teil eines Archivs. Ein Chor aus vorangegangenen Besucher*innen wächst über die Dauer des Festivals. Eine Erfahrung, die vom individuellen Spiel ebenso abhängt wie von der sich akkumulierenden Geschichte.

Dauer und Termine

Die Spieldauer innerhalb der Öffnungszeiten war den Teilnehmenden freigestellt.

Fr. 25.05. 17:00-21:00 / Sa 26.05. 12:00-20:00 / So 27.05. 12:00-17:00

Ort

Pfitzner Salon (Geschlossener Raum im 5. Stock der Alten Oper, schwarze Wände und Boden.)

Setup

Notenständer mit einem Text von Francis Bacon aus *New Atlantis* (in englischer Sprache), Mikrofon auf Stativ, Leselampe, mehrere Lautsprecher, Elektronik.

Spielleitung und Personal

- Einweiser*in am Eingang, die/der die Regeln erklärt und den Einlass kontrolliert
- Team aus Komponistin, Dramaturgin und Programmierer. Das Team erstellt jeden Abend aus den Aufnahmen des Tages eine neue Version für den Folgetag.

Mitspielende

- Jeweils eine Person, die vor das Mikrofon tritt und den Text spricht.
- Optional gleichzeitig im Raum: 1-3 Zuhörer*innen, die schon gesprochen haben oder noch warten.

Voraussetzungen: Die aktiven Spieler*innen müssen einen englischen Text lesen und sprechen können.

Spielregeln

Die Regeln werden von der Person, die den Einlass regelt, mündlich vermittelt: Der oder die Teilnehmende darf den Raum betreten, hat das Mikrofon für sich allein und darf den Text, der auf dem Notenständer liegt, laut lesen. Es gibt keine vorgeschriebene Lesedauer. Teilnehmer*innen, die bereits gesprochen haben oder noch sprechen wollen, können den Lesenden zuhören.



Chorus Effect © Alte Oper Frankfurt/Achim Reissner

Ablauf

Wenn die Teilnehmenden sprechen, hören sie aus den Lautsprechern einen live-elektronisch erzeugten Chor aus zuvor aufgenommenen Sprechstimmen desselben Texts. Das System erkennt nach wenigen Worten, wo sich die Sprechenden im Text befinden, und spielt über die Lautsprecher vorab aufgenommene und bearbeitete Stimmen zu, die dieselben Textstellen lesen. Wiederholen die Lesenden eine Stelle, wiederholt auch der zugespielte Sprechchor die entsprechende Stelle. Innerhalb des Texts sind Sprünge möglich. Jede neue Lesung wird aufgezeichnet. Das Fokus-Team wählt am Ende des Tages die besten Aufnahmen aus dem wachsenden Archiv und generiert daraus das chorische Stimmenensemble für den Folgetag.

Spielerfahrung und Evaluation

Der Chor folgt tatsächlich dem eigenen Sprechtempo. Ich bin Teil des Chors, aber auch allein im Raum, bzw. nur von Zuhörern umgeben.

Der Text selbst handelt von akustischen Situationen und Praktiken der Zukunft in „sound-houses“, lädt daher zur akustischen Interpretation ein.

Die Erfahrung der Akkumulation der Stimmen im „Archiv“ und damit die Veränderung der zugespielten Chöre findet bei einmaligem Besuch nicht statt. Erst am Folgetag kann man Veränderungen feststellen, was sich aber nur wenigen Mitspielenden erschlossen hat.

Die Erfahrung hat gezeigt, dass bei künftigen Versionen dieses Spiels ein Text in der Landessprache verwendet werden sollte, um mehr Menschen Zugang zu diesem Spiel zu ermöglichen.

MS (Martina Seeber)

Der Text ist sehr schön und das Setting von Text, Klang und Intimität (mit einem Chor im Rücken) öffnet ein vielseitiges und brüchiges Feld zum Experimentieren, in dem man sich auf verschiedene Weise ausprobieren und auch einbringen kann.

Durch die aufgenommenen Stimmen, die gut funktionierende Spracherkennung und den schön gemachten Algorithmus ist auch das Ergebnis immer besser als die lesende Person, ihre Unprofessionalität wird also nicht zum Hindernis und sie kann sich dennoch einbringen. Man *wird* gewissermaßen gesprochen, statt selbst zu sprechen. Das ist sehr schön.

JIK (Jim Igor Kallenberg)

2.2.2. Götter der Dämmerung

Entwicklung

Fokus-Team/chamber

Orm Finnendahl – Komponist

Philipp Ehman – Spieleentwickler

Lea Søvsø – Kostümbildnerin, Performancekünstlerin

Das Team begann die Arbeit beim Game Jam im Januar 2018 in Frankfurt. Die Stipendiat*innen der IEMA waren von Anfang an als Interpret*innen dabei. Beim Game Jam entschied sich das Team für die Arbeit mit einer Software von Orm Finnendahl, die das Spiel der Musiker*innen in Echtzeit verändert. Das Spiel sollte die Interaktion mit dem Programm zum Thema haben. Außerdem experimentierte das Team mit Rätselspielen, die Elemente der Konzertdramaturgie werden sollten.

Nach dem Game Jam fanden an zwei Tagen im Mai musikalische Vorproben statt. In der Endprobenphase vom 22.-24. Mai 2018 traf sich das gesamte Team in einem Probenraum in Frankfurt. Dort gab es eine szenische Abschlussprobe mit Publikum. Am Tag der Premiere von *Götter der Dämmerung* stand den Künstler*innen der Saal für die technische Einrichtung und eine Probe 1,5 Stunden lang zur Verfügung.

Aus dem Programmheft

Ein junger Mann, der voll Panik vom Weltuntergang spricht. Eine Maschine, die Klänge in merkwürdigen Sequenzen wiedergibt. Eine Kirche, die verspricht, eins mit dem Hintergrundrauschen des Universums zu werden. Helfen Sie den Priester*innen des Ordens oder sehen Sie dem Treiben der Sekte lieber aus sicherer Distanz zu?

Ort

Mozart Saal (Alte Oper Frankfurt)

Drei begehbare Bühnenbereiche, in der Mitte ein Kreis mit zwei Ensemblestationen und je einem auf dem Boden markierten Pentagramm. Eine weitere Ensemblestation außerhalb des Sichtfeldes für das Publikum, kleine Hinterräume für Aktionen mit Solist*innen und ausgewähltem Publikum.

Dauer und Termine

Ca. 60 Minuten

Aktiv Teilnehmende mussten sich zur Startzeit im Mozart Saal einfinden, das Publikum hatte jederzeit Zutritt.

Fr 25.05. 19:00, 20:00 / Sa 26.05. 17:00 / So 27.05. 13:00

Setup

Live-Elektronik, Leinwand, Beamer, Kostüme für die Musiker*innen, Capes für die Teilnehmer*innen

Spielleitung/Personal

Spielleiter*in (in der Rolle des Sektenführers), Assistentin

Mitspielende

- Mitglieder der IEMA (Flöte, Oboe, Klarinette, Fagott, Trompete, Schlagzeug, Violine Viola, Violoncello)
- 2 Performer*innen

- Publikum: mindestens 30 aktiv Teilnehmende (aktive Teilnahme limitiert, Zugang für Zuhörer*innen und Schauer*innen jederzeit und unbegrenzt)

Voraussetzungen: keine besonderen Voraussetzungen

Spielregeln

Das Publikum entscheidet, ob es von der Galerie aus zuschaut oder aktiv am Spiel teilnimmt. Die Regeln werden zu Beginn und während des Spiels vom Spielleiter erklärt.



Götter der Dämmerung © Alte Oper Frankfurt/Achim Reissner

Ablauf

Das Spiel besteht aus verschiedenen Etappen. Ein Teil des Publikums schaut von der Galerie aus zu und befolgt keine, bzw. nur die üblichen Spielregeln des Konzertbesuchs. Der andere Teil des Publikums ist aktiv beteiligt und nimmt an einem Planspiel teil, bei dem es darum geht, den Weltuntergang zu verhindern.

Am Eingang erhalten die Mitspielenden einen Umhang mit Kapuze, den sie anziehen. Im Saal erklärt der ebenfalls verkleidete Spielleiter, dass die Gemeinde (Musiker*innen und Mitspieler*innen) den „Gott der Entropie“ in einer Zeremonie beschwören werden.

Dazu müssen zunächst in einem Rätselspiel Codes geknackt werden. Spielort sind die Pentagramme, hinter denen eine Musikergruppe steht. Wie bei Mastermind müssen Mitspieler*innen in verschiedenfarbigen Capes so lange neu kombiniert werden, bis der geheime Farbcode geknackt ist. Die richtige Farbkombination löst ein musikalisches Signal aus, das die Musiker*innen live spielen.

Ist der Code drei Mal gelöst worden, folgt die nächste Etappe, in der ein Teil der Gruppe sich in die Hinterräume zurückzieht, wo ein „Opfer“ ausgewählt wird, indem Musiker in einer 1:1-Situation Soli vorspielen, worauf die Gruppe wieder zusammenkommt, um zu entscheiden, welche/r Solist*in geopfert wird, wobei jede*r nur ein Solo gehört hat. Der andere Gruppenteil, der sich nicht mit der Auswahl des Opfers beschäftigt, wählt an der Spielstation „Die Reinigung“ eine Anzahl von Grafiken aus, nach denen die Musiker*innen mit der Live-Elektronik spielen.

Zur Abschlussperformance kommen alle wieder zusammen, das beteiligte Publikum setzt sich in Gruppen vor den Musiker*innen auf den Boden. Es schaut und hört zu, während die Musiker*innen improvisieren und das aus der Opferauswahl hervorgegangene Solo gespielt wird. Die Improvisation basiert einerseits auf den zuvor entwickelten und aufgenommenen Sequenzen sowie auf einem von Orm Finnendahl entwickelten Programm mit Visualisierung zum Zusammenspiel von Elektronik/Live-Sampler und Instrumentalisten.

Spielerfahrung und Evaluation

Aus der Zuschauerperspektive ist der Erfahrungsmöglichkeit begrenzt. Große Teile der Performance finden außerhalb des Sicht- und sogar Hörbereichs statt. Strukturell bleiben die Bereiche Musik und Planspiel getrennt, letztlich wird zunächst eine Story mit äußerlichen musikalischen Einsprengseln bestückt und schließlich findet ein in die Story eingebettetes, aber konventionelles Impro-Konzert statt.

Vielleicht ist es aber bei diesem Projekt wichtig zu erwähnen, dass die Entwicklung eines interaktiven Musiktheaters im gegebenen zeitlichen und finanziellen Rahmen nur eingeschränkt möglich war. Ein musiktheatralisches Projekt fordert viel längere Entwicklungs- und Probenzeiten sowie einen höheren Bühnen- und Kostümaufwand.

Gerade vom Musiktheater aus gedacht könnte der Ansatz, das Publikum in das musikalische Geschehen einzubinden, endlich ein Beitrag aus der Musik sein, der über Nachahmungen von Rimini Protokoll hinausgeht. Gerade für solche Prozesse eignen sich auch Orm Finnendahls Software- und Designentwürfe zur Interaktion von Maschinen und Performer*innen.

JIK

Bei der ersten Vorstellung habe ich das Spiel von der Galerie aus beobachtet. Von dort aus waren nicht alle Spielstationen einsehbar. Aus dieser Position der Zuschauerin hat sich lediglich das abschließende Konzert erschlossen.

Bei der zweiten Vorstellung war ich Teil der Gruppe, die im Saal bleibt und an der „Reinigung“ sowie am „Rätsel“ teilnimmt. Die Erklärungen der Situationen waren kurz und haben nicht ausreichend auf die Spielsituationen vorbereitet. Die Zusammenhänge zwischen den gezeigten Grafiken, den Improvisationen der Musiker*innen und der Live-Elektronik haben sich nicht erschlossen. Auch für das Rätselspiel hätte das Publikum mehr Zeit gebraucht. Beim abschließenden Konzert war nicht klar, was das „Menschenopfer“ bedeutete. Beim ersten Mal fiel der Klarinettist zu Boden und spielte nicht mehr mit, beim zweiten Mal geschah nichts. Am Ende fehlte die Auflösung. Es wurde nicht erklärt, ob es gelungen war, den Gott zu beschwören.

Grundsätzlich bot das Spiel für die Teilnehmenden wenig Aktionsmöglichkeiten, die eine freie und mitbestimmende Spielerfahrung ermöglicht hätten. Auch weiß die eine Gruppe nicht, was die andere während der Trennung gemacht hat, und welche Folgen die Aktionen für den Gesamtverlauf haben. Aus dem Kreis des mitspielenden Publikums waren enttäuschte Kommentare zu hören.

Im Werkstatt-Gespräch betonte das Fokus-Team, dass für Projekte dieser Art eigentlich wie im Theater zwei Monate Probenzeit nötig wären. Daher hätten nur „Anfänge von Möglichkeiten“ aufgezeigt werden können. Das Gesprächspublikum kritisierte die Narration. Sie sei we-

der verständlich, noch interessant oder spannend gewesen.. Die Künstler*innen verwiesen auf die eingeschränkten zeitlichen und finanziellen Ressourcen.

Bei Spielen dieses Formats müssen deshalb künftig unbedingt mehr Produktionsmittel eingesetzt werden. Zur Orientierung sollte der Finanz- und Zeitrahmen von Musiktheaterproduktionen dienen. Ebenso ratsam wäre es, Dramaturg*innen oder Regisseur*innen einzubeziehen, die Erfahrung mit interaktivem Theater haben.

MS



Götter der Dämmerung © Alte Oper Frankfurt/Martin-Christopher Welker

2.2.3. Inverted Operas

Entwicklung

Fokus-Team/public:

Holly Gramazio – Spieleentwicklerin

David Helbich – Komponist

Rosario Talevi – Architektin

Die Idee eines Spiels für den öffentlichen Raum mit Ereigniskarten, die Hörsituationen vorgeben oder auch Spielanweisungen für die Musiker*innen enthalten, entwickelte das Team beim Game Jam. Dort begegneten sich die Künstler*innen zum ersten Mal. Das Team arbeitete vor Ort: in und vor der Alten Oper. Dabei entstand auch der Plan, mobile architektonische Elemente zu verwenden, die die Architektur der Alten Oper nach außen spiegeln.

Aus dem Programmheft

Eine mobile Architektur eröffnet neue Perspektiven auf den Platz vor der Alten Oper. Verteilte Musiker*innen schicken sich Töne hin und her. Das Publikum wird durch Ereigniskarten in das Wechselspiel eingeladen. Inverted Operas kommt ohne Anfang und Ende aus. Besucher*innen und Passant*innen entscheiden selbst, wie lange das Erlebnis dauern soll: ein spontanes Ausprobieren oder ein Aufgehen im Spiel mit der Örtlichkeit von Klang.

Dauer und Termine

Ca. 30 Minuten, Teilnahmedauer individuell

Fr 25.05. 18:00, 19:00, 20:00 / Sa 26.05. 13:00, 14:00, 18:00, 19:00 / So 27.05. 14:00, 15:00, 16:00

Raum

Opernplatz

Setup

Vier bewegliche Spiegelwände (für eine Wiederholung jedoch nicht notwendig), Matten, um sich auf den Boden zu setzen, Karten mit Spielanweisungen

Spielleitung

Anweiser*innen/Kartenverteiler*innen auf dem Platz, die Karten an Passant*innen und Publikum verteilen.

Mitglieder des Ensemble Modern (Flöte, Oboe, Klarinette, Fagott, Horn, Trompeten, Posaunen, Violine, Viola)

Mitspielende

Beliebig viele Teilnehmende

Spielregeln

Während der gesamten Dauer des Spiels geben die Spielleiter*innen Karten an Festivalbesucher*innen und Passant*innen aus. Auf den Karten stehen Anweisungen. Die Karten können den Spielleiter*innen zurückgegeben und ausgetauscht werden. Auch mit anderen Teilnehmer*innen dürfen Karten getauscht werden. Beginn und Ende sind jederzeit möglich.

Ablauf

Die Musiker*innen des Ensemble Modern bilden auf dem Opernvorplatz einen großen Kreis. Sie spielen eine, von David Helbich entwickelte, gelenkte Improvisation, bei der sie Klänge nach bestimmten Vorgaben rotieren lassen. Sie definieren den akustischen Raum des Spiels, das so lange dauert, wie die Musik klingt.

Die Festivalbesucher*innen und Passant*innen werden von den Spielleiter*innen individuell angesprochen. Der Ablauf ist für die Teilnehmenden so verschieden wie die unterschiedlichen Anweisungen auf den Karten. Da kann es sein, dass man aufgefordert wird, auf eine bestimmte Weise den Platz zu durchqueren, sei es mit Blick nach oben, nur nach links zu hören, eine Spirale zu gehen, andere dazu zu gewinnen, in einer Phalanx den Platz zu überqueren oder, dass man Anweisungen für die Musiker*innen erhält, bei denen man sich aussuchen kann, wie oft man sie welchen Musiker*innen zeigen möchte. Andere Ereigniskarten fordern die Teilnehmenden dazu auf, leise mit der Musik zu summen und ggf. mit anderen Teilnehmenden oder Passant*innen einen Summchor zu bilden. Da die Karten auch an Passant*innen verteilt werden, ist der ganze Platz in Bewegung und von Menschen eingenommen, die sich nach den Spielregeln verhalten. Auf einigen Karten stehen auch Anweisungen, die sich auf andere Menschen beziehen, etwa anderen zu folgen und sich vorzustellen, was diese gerade hören.

Spielerfahrung und Evaluation

Die Aktion hat mir eine Veränderung verschiedener gewohnter Wahrnehmungsweisen ermöglicht. Durch die Anweisung, auf eine bestimmte Seite zu hören, verändern sämtliche Geräusche ihren Charakter, indem sie als ästhetisch wahrgenommen und nicht mehr danach gefiltert werden, welche Rolle sie für mich im Alltag haben, wo das Gehör vielleicht nach Nutzen, Gefahr oder Ähnlichem selektiert und nicht nach den räumlichen Kategorien wie rechts und links.

Ein guter Effekt war, dass es gerade durch die Öffentlichkeit gelungen ist, eine Anonymität zu gewährleisten, die eine gewisse Freiheit und Offenheit erlaubt, da sich nicht die ganze Situation auf das Spiel konzentriert, dem man gerade beiwohnt. Die Situation bleibt so dezentral und anonym, wie es eben auf einer Frankfurter Einkaufsstraße zugeht.

JIK

Die Situation auf dem Opernplatz ändert sich, ohne dass der Alltag unterbrochen wird. Auch Passant*innen beteiligen sich am Spiel.

Die Musik ist in dieser Situation Teil des Gesamtkonzepts. Interessant ist die dezentrale Struktur. Das Spiel hat keine zentrale Handlung, es besteht aus vielen, heterogenen Ereignissen. Die rollbaren Spiegelkästen heben den Raum zusätzlich aus dem Alltag heraus, ohne dass sie jedoch auf den ersten Blick mit dem Spiel in Zusammenhang stehen. Dass die Spiegel ein Zitat der Innenarchitektur der Alten Oper sind, bemerken sicher nur Kenner*innen der Alten Oper. Sie werden von Passant*innen vor allem für Selfies genutzt.

Im Werkstattgespräch wurde die Frage diskutiert, wer in dieser Situation „Spieler*in“ ist. Die Spieledesignerin Holly Gramazio definierte die Aktionen der Teilnehmenden nicht als „Spiel“, sondern als Interaktion. Der Komponist David Helbich profitierte nach eigener Aussage von der Erfahrung der Spieleentwicklerin, die sich schon in der Vorbereitung sehr flexibel an neue Situationen anpasste, Ideen verwarf und neue entwickelte. *Inverted Operas* ist ein Format, das sich ohne viel Aufwand und Probenzeit im öffentlichen Raum realisieren lässt.

MS



Inverted Operas © Alte Oper Frankfurt/Martin-Christopher Welker

2.2.4. Listen to play

Entwicklung

Fokus-Team/ensemble:

Simon Johnson – Spieleentwickler
Anna Henckel-Donnersmarck – Videokünstlerin
Daniel Moreira – Komponist

Das Fokus-Team/ensemble wurde von den Kuratoren in der Absicht zusammengestellt, ein Format für ein größeres Konzertpublikum zu entwickeln. Vor dem Game Jam im Januar 2018 hatte das Team bei zwei Treffen in Berlin bereits eine bestehende Komposition von Daniel Moreira als Ausgangspunkt der Arbeit festgelegt, die zu einem gegebenen Zeitpunkt auch als ganzes Werk gespielt und gehört werden sollte.

Während des Game Jam experimentierte das Team mit dem Spielmodell der „Stillen Post“ zur Weitergabe musikalischer Informationen, woraus die Sequenz *Bâton Musical* hervorging. Für das Gebäude der Alten Oper wurde weiterhin ein Parcours getestet, bei dem sich das Publikum mit tragbaren Lautsprechern durch die Ebenen des Hauses zu einem Zielpunkt bewegen sollte. Dieser Teil erhielt später den Titel *Emergency Landing*.

Das Team entschied sich für ein mehrteiliges Konzept mit der Aufführung zweier Kompositionen von Daniel Moreira im Mozart Saal zu Beginn und am Ende. Dazwischen wurden Phasen mit unterschiedlichen Spiel- und Interaktionsansätzen eingeschoben, die an verschiedenen Orten in der Alten Oper stattfinden sollten.

Vor der Präsentation beim Festival fanden zwei dreistündige Proben und eine Generalprobe statt.

Aus dem Programmheft

Ein Abend, der zwischen Konzert und Game, Zuhören und Spielen oszilliert. Den Rahmen bilden die Stücke "Countdowns" und "Emergency Procedures". Die drei interaktiven Sätze "Bâton Musical", "Wish a Tune" und "Emergency Landing" bauen auf den existierenden Kompositionen von Daniel Moreira auf und erweitern sie.

Treten Sie mit der Musik und den Musiker*innen in ein Wechselspiel, probieren Sie verschiedene Hörweisen aus und erkunden das Haus der Alten Oper!

Dauer und Termine

90 Minuten

Sa 26.05. 20:00

Ort

Mozart Saal und ganzes Haus der Alten Oper

Setup

Zusätzlich zum Setup für die Aufführung der Kompositionen werden benötigt:

- Overhead-Projektoren (für *Bâton Musical* und *Wish a Tune*)
- Tragbare Player mit Lautsprechern (für *Emergency Landing*)
- Markierungen für den Parcours durch das Haus (für *Emergency Landing*)

Spielleitung und Personal

Ensemble (Ensemble Modern)

Dirigent (Daniel Moreira)

Klangregie (Norbert Ommer)

Video, Projektion, Spielleitung im Saal: 2 Personen

Mindestens 2 Spielleiter*innen für Instruktionen zum Ortswechsel und für den Start der Lautsprecherrallye *Emergency Landing*

Mitspielende

Großes Konzertpublikum von bis zu mehreren hundert Besuchern

Voraussetzungen: Bei den Konzerten im Saal und bei *Wish a Tune* gibt es keine Einschränkungen für das Publikum. Um den Parcours zu bewältigen, müssen die Teilnehmenden Treppen steigen und laufen.

Spielregeln

Countdown: Keine besonderen Regeln, da es sich um eine konventionelle Konzertsituation handelt. Die Musiker*innen spielen auf der Bühne vor Publikum.

Bâton Musical: Das Publikum schaut zu. Die Regeln gelten für das Ensemble, das in vier Gruppen zu je drei Musiker*innen unterteilt ist. Die ersten drei Musiker*innen müssen auf der Bühne innerhalb von drei Minuten eine kurze Komposition einstudieren, deren Partitur auf die Leinwand projiziert wird. Wenn die zweite Dreiergruppe auf die Bühne kommt, verschwinden die Noten von der Leinwand. Die erste Gruppe muss der zweiten die Musik aus dem Gedächtnis weitergeben. Ebenso verfahren die zweite mit der dritten und die dritte mit der vierten Gruppe. Jede Phase dauert drei Minuten. Die Musiker*innen dürfen auch sprechen. Zudem hat jede Gruppe drei Wünsche frei. Am Ende wurde die vierte Version mit der Originalfassung verglichen.

Wish a Tune: Die Musiker*innen spielen Partiturfragmente, die das Publikum auf Overhead-Projektoren legt. Die Regeln werden nicht erklärt.

Emergency Landing: Das Publikum wird in kleine Gruppen aufgeteilt und in die Regeln eingeführt. Jede Gruppe erhält einen Player mit Lautsprechern. Die Gruppen sollen die Musik von ihrem Player mit dem Live-Spiel von im Haus verteilten Musiker*innen synchronisieren und dabei möglichst schnell einen Parcours durchlaufen.

Emergency Procedures: keine besonderen Regeln, da es sich um eine konventionelle Konzertsituation handelt

Ablauf

Listen to play beginnt ohne Erklärung mit der konzertanten Aufführung der Komposition *Countdown* von Daniel Moreira. Das Publikum erlebt die Aufführung in einer konventionellen Konzertsituation.

In *Bâton Musical*, das auf der Basis des Spielprinzips von „Stille Post“ entwickelt wurde, „spielen“ die Musiker*innen auf der Bühne. Das Publikum bleibt auf den Plätzen und beobachtet den Spielprozess vom Erlernen der Komposition über die Vermittlung bis zum finalen Abgleich der Versionen.

Der 3. Teil *Wish a Tune* findet nach Ansage der Spielleitung im Foyer statt. Neben Overhead-Projektoren sitzen kleine Gruppen von Musiker*innen. Neben den Projektionsflächen liegen kleine Partiturfragmente, die auf transparente Folien gedruckt sind. Die Musiker*innen spie-

len die Fragmente, die das Publikum in beliebiger und änderbarer Reihenfolge auf die Projektoren legt. Die Regeln für diesen Teil werden nicht erklärt.

Für *Emergency Landing* wird das Publikum in das oberste Stockwerk gebeten. Dort teilen Spielleiter*innen die Besucher*innen in Gruppen ein und erklären die Regeln. Jede Gruppe erhält einen tragbaren Lautsprecher, aus dem geloopte Klänge zu hören sind. Die Gruppen bewegen sich auf vorgezeichneten Wegen durch das Haus. Wenn eine Gruppe auf Musiker*innen trifft und die aktuell gehörten Klänge aus den Lautsprechern mit dem Live-Spiel übereinstimmen, darf die Gruppe eine Ebene weiterrücken und die nächsten Live-Musiker*innen suchen. Gelingt es nicht, bleibt die Gruppe auf diesem Level und bewegt sich auf einer Kreisbahn erneut auf die Musiker*innen zu. Da die Zeitpunkte, wann ein Sample aus dem Lautsprecher zu hören ist, anfangs kaum vorhersagbar sind, müssen die Gruppen Strategien entwickeln, um zur rechten Zeit bei den Musikern*innen einzutreffen.

Den Abschluss bildet ein Konzert im Saal, ohne Spielbeteiligung des Publikums. Das Ensemble Modern spielt *Emergency Procedures* von Daniel Moreira.



Listen to play: Konzert vor Publikum © Alte Oper Frankfurt/Martin-Christopher Welker

Spielerfahrung und Evaluation

Listen to play konfrontierte das Publikum mit unterschiedlichen Möglichkeiten der Beteiligung. In unterschiedlichen Spielphasen begaben sich erst die Musiker*innen, dann die Besucher*innen in neue Spielsituationen.

Der erste Teil war im Saal als Konzert gestaltet. *Bâton musical* wurde vom Publikum mit Spannung und teils großer Heiterkeit verfolgt. Die Interaktion der Musiker*innen im Probenprozess, ihre Lösungsansätze, Konflikte, ihre Strategien und auch ihr Scheitern im Rahmen des „Stille-Post-Spiels“ zu erleben, schuf eine große Nähe zu den Interpret*innen.

Das Spielprinzip der folgenden Station im Foyer erfasste das Publikum intuitiv. Einige Zuhörer*innen ließen sich spezielle, kurze Abschnitte vorspielen. Andere spielten mit den Fragmenten auf der Projektionsfläche, überlagerten die Notensysteme, bis nur noch graphische Muster zu erkennen waren oder füllten die gesamte Fläche. Die Musiker*innen suchten für jede Notation nach einer adäquaten musikalischen Wiedergabe. Anfängliche Scheu wich einer wachsenden Spielfreude. Die räumliche Nähe zu den Musiker*innen und die unmittelbare Interaktion mit den Interpret*innen ließ eine Situation entstehen, in der das Publikum mit den Musiker*innen spielte.



Bâton Musical © Alte Oper Frankfurt/Martin-Christopher Welker



Wish a Tune © Alte Oper Frankfurt/Martin-Christopher Welker



Emergency Landing © Alte Oper Frankfurt/Achim Reissner

Zu *Emergency Landing* wurde das Publikum in den obersten Stock gerufen und dort instruiert. Das Spiel war leicht verständlich, allerdings haben die Teams aufgrund der Kürze dieses Spielabschnitts kaum Zeit, sich aufeinander einzustellen oder interessante Verbindungsstrategien zu entwickeln. Die Auf- und Herausforderung, die live gespielten Passagen mit den Loops von den tragbaren Playern abzugleichen, lässt nur eine mäßige Spannung entstehen. Ein Laufspiel dieser Art könnte einen höheren Level an Herausforderung vertragen, zumal es – abgesehen vom Verbleib im jeweiligen Level – keine „Strafen“ gibt, wenn ein Team sich zu langsam oder ungeschickt verhält. Allerdings kamen die Mitspieler*innen, wenn auch nur kurz, so doch schnell miteinander in Kontakt.

Dass bei der abschließenden Konzertdarbietung von *Emergency Procedures* die gehörten Loopelemente und auch die Partiturfragmente des dritten Teils zu hören waren, fiel den wenigsten Besucher*innen auf. Die Elemente der beiden Kompositionen sind dem Publikum durch die Spiele offenbar nicht eindeutig vermittelt worden.

Auf mich machte *Listen to Play* den Eindruck eines Baukastens. Während das „Stille-Post-Spiel“ vom Publikum aufmerksam verfolgt wurde, entspannte und verlief sich die Hörsituation im Foyer rund um die Overhead-Projektoren. Der Parcours durch die Alte Oper erschien mir eher wie ein Versuch und nicht wie eine zwingende Dramaturgie. In solchen Fällen müsste die Lauf- und Hörsituation sorgfältiger inszeniert sein. Auch müsste das Spiel selbst mehr Spannung bereithalten. Einzelne Ideen und Elemente des Projekts bieten sich zur Wiederholung bzw. zur Weiterentwicklung an.

Für Spielsituationen mit einer vergleichbar komplexen Dramaturgie sollte in Zukunft vor allem eine längere Entwicklungszeit eingeplant werden.

MS

2.2.5. Drift Walk

Entwicklung

Sebastian Quack, Invisible Playground

Drift ist eine Form des Flanierens, die bereits in vielen Ländern praktiziert wird. Die Grundregeln haben Thom Kiraly, Mikael Vesavuori und Niklas Persson um 2014 für urbane Spiele-Festivals entwickelt. Die musikalische Variante des Spiels wurde von Invisible Playground für **Playsonic** entwickelt. Bereits beim ersten Frankfurter Workshop im November 2016 experimentierten die Teilnehmenden mit diesem Spielprinzip.

Aus dem Programmheft

Drift ist eine spielerische Art, mit Musik die Stadt zu erkunden. Begleitet von einem synchronisierten Soundtrack auf Kopfhörern, führen sich die Teilnehmer*innen in kleinen Gruppen gegenseitig durch die urbane Landschaft. Wir wissen nicht, wo wir am Ende herauskommen. Das Ziel ist die Erfahrung von kooperativer Erkundung und Entdeckung.

Dauer und Termine

60 Minuten

Sa 26.05. 13:00 / 17:00

Ort

Alle Orte, die vom Startpunkt der Gruppe im Zeitraum von einer Stunde erreichbar sind.

Setup

Material: Die Spieler*innen (das Publikum) bekommen Kopfhörer, auf denen Musik von Stockholm über Jazz bis Techno läuft. Die Playlist haben Festivalbesucher*inn während des Festivals zusammengestellt. In diese Playlist („Playsonic Map“) konnten Anwesende ihre Lieblingsstücke eintragen.

Spielleitung und Personal

Assistent*innen zur Erstellung der Playlist, Ausgabe der Kopfhörer und Einweisung der Mitspielenden.

Mitspielende

Ca. zehn Personen

Spielregeln

Die Gruppe bewegt sich mit Kopfhörern, über die alle das Gleiche hören, gemeinsam durch die Stadt. Der Weg wird so lange von einer Person bestimmt, bis diese durch ein Handzeichen von einer anderen Person abgelöst wird.

Ablauf

Die Gruppe bewegte sich zu Musik von Nena tanzend über den Opernplatz, lag zu Stockholm auf der Wiese im Park, schlenderte zu Nirvana durch eine Tiefgarage und stampfte zum Technobeat vor dem Louis-Vuitton-Schaufenster in der Einkaufsstraße, bewegte sich mal synchron, mal locker, mal rückwärts und in Zeitlupe, mal im Sprint, liegend, stehend und sitzend.

Spielerfahrung und Evaluation

Das Konzept ist einfach aber schlagend. Die musikalische Erfahrung ist konzentriert und intensiv, während das Publikum gleichzeitig aktiviert wird, da es sich ständig durch Bewegung zur Musik verhält. Bewegung, Stadt und Orte werden musikalisiert. Es entsteht so etwas wie eine ganzheitliche musikalische Rezeption der Wirklichkeit. Dabei spielen einerseits die Abschirmung von der Welt durch die Kopfhörer, andererseits die Gruppe eine wichtige Rolle. Der oder die Einzelne ist weniger angreifbar, weil durch die Anonymität innerhalb der Gruppe eine besondere Freiheit entsteht. Auch das Nebeneinander von Pop- und Kunstmusik ist in diesem Setting völlig ungezwungen, weil die Qualitäten der Musik sofort eine bestimmte Rezeptionshaltung provozieren, die sich unmittelbar umsetzen und erfahren lässt.

JIK



Drift Walk © Alte Oper Frankfurt/Martin-Christopher Welker

2.2.6. Drift Concert

Entwicklung

Sebastian Quack (Invisible Playground)

Ensemble Modern

Sebastian Quack und Josa Gerhard von Invisible Playground haben bereits mehrere Drift-Formate entwickelt, die sie auch in die von ihnen veranstalteten Festivals integrierten. *Drift Concert* ist in Zusammenarbeit mit dem Ensemble Modern entstanden. Das Ensemble steuerte Werke aus dem Repertoire bei, die im Konzert gespielt werden können.

Aus dem Programmheft

Ein experimentelles Konzert zum Abschluss des Festivals. Draußen ist eine Gruppe von Drifter*innen unterwegs, eine Übertragung des Konzerts auf den Ohren. Ihre Stadtperspektive wird als Live-Video zurück in den Konzertsaal übertragen und dient den Ensemble-Mitgliedern als Grundlage, um zu entscheiden, welches Stück sie als nächstes spielen wollen.

Dauer und Termine

60 Minuten

So 27.05. 17:00

Ort

Mozart Saal (Alte Oper Frankfurt) und Stadtraum

Setup

Material: Videokamera, Leinwand, Kopfhörer für die Drifter*innen, Live-Übertragung der Kamerabilder auf die Leinwand und der Konzertaufnahme auf die Kopfhörer, Tafeln mit Titeln der Kompositionen

Spielleitung und Personal

- Kameramann/frau
- Techniker*in für die Video-Liveübertragung in den Konzertsaal und die Übertragung des Konzerts auf die Funkkopfhörer
- Assistent*in zur Ausgabe der Kopfhörer und für die Erklärung der Spielregeln

Mitspielende

- Beliebig viele Drifter*innen
- Beliebig viele Musiker*innen, hier waren es neun Instrumentalisten*innen (Fagott, Trompete, Schlagzeug, Klaviere, Violinen, Viola, Violoncello).

Voraussetzungen: gehen, laufen

Spielregeln

Für die Gruppe der Drifter*innen gelten dieselben Regeln wie für den *Drift Walk*. Eine Gruppe bewegt sich in einem vorgegebenen Zeitraum durch die Stadt. Der Anfangspunkt steht fest, der Endpunkt ist nicht vorgegeben. Eine*r der Teilnehmenden führt die Gruppe jeweils an. Die Führung kann durch Handzeichen beendet und von einer/m anderen Teilnehmenden übernommen werden.

Für die Musiker*innen im Saal, die das Konzert und zugleich den Soundtrack für die Drifter*innen live spielen, gilt die Regel: Einzelne Musiker*innen entscheiden in Eigeninitiati-

ve, welches Stück als nächstes gespielt wird. Sie zeigen dem Publikum und den Mitmusikern die entsprechende Tafel mit dem Werktitel.

Ablauf

Die Gruppe der Drifter*innen bekommt Funkkopfhörer und beginnt den Walk, wenn im Saal das Konzert beginnt. Die Musik beeinflusst das Tempo und die Bewegungen der Flaneur*innen.

Spielerfahrung und Evaluation

Die Konzertbesucher*innen sahen ein nur für dieses eine Konzert entstehendes Live-Musikvideo, das zur Stimmung und dem Charakter der gespielten Werke in einem vielschichtigen Verhältnis steht. Die Unvorhersehbarkeit der Ereignisse und das Wissen um den Zusammenhang mit der gespielten Musik erzeugte eine besondere Aufmerksamkeit.

Die Flaneur*innen erkundeten den nahen gelegenen Park, rannten Hügel hinauf, ließen sich hinunterrollen. Sie schauten in Fenster, interagierten mit Menschen, die Fotos machten. Ein Kellner stieg in das Spiel ein. Die Gruppe wanderte über einen Garagenhof.

Da das Konzertprogramm vorab nicht feststeht, entstehen unvorhersehbare Hörsituationen. Es geht in diesem Format nicht um die konkrete Programmierung einiger weniger Werke, sondern um die spontane Kombination der Kompositionen. Da es weder Programmheft noch Werkeinführungen gibt, ereignet sich die Rezeption spontan und ohne Vorwissen. Die zeitgenössischen Werke werden nicht als „schwierig“, „sperrig“ oder „erklärungsbedürftig“ inszeniert, sondern als lustvoll und spontan gewählte Musik, die eine Situation beeinflussen kann oder sie kommentiert.

Im Zusammenspiel zwischen Musik und *Drift* entstehen oft sehr poetische Situationen. Die Gruppe der Flaneur*innen verhielt sich vor der Kamera wahrscheinlich theatralischer, als bei den *Drift Walks*, die nicht gefilmt und live übertragen wurden.

Selbst der kurzzeitige Ausfall der Verbindung hat das Gesamterlebnis nicht beeinträchtigt. Es war vielmehr interessant zu sehen, wohin sich die Gruppe in der Zwischenzeit bewegt hatte.

MS



Drift Concert – außen © Alte Oper Frankfurt/Martin-Christopher Welker



Drift Concert – innen © Alte Oper Frankfurt/Martin-Christopher Welker

2.2.7. Hiding in Music

Entwicklung

Das Spiel wurde beim Game Jam gemeinsam von Paul Schmidt und Musiker*innen der IEMA entwickelt. Die Musik wurde im Anschluss komponiert.

Aus dem Programmheft

Eine performative Jagd auf Beute in einem musikalischen Spannungsfeld. Zwei Spieler*innen treten als Jäger*in und Beute mit verbundenen Augen im Zentrum der Arena gegeneinander an. Sie müssen auf die Musik hören, um sich im Raum und zueinander zu orientieren. Hat der/die Jäger*in zugeschlagen, wird er/sie selbst zur Beute. Ein*e neue*r Jäger*in betritt das Spielfeld.

Dauer und Termine

45 Minuten, kurze Spielrunden

Sa 26.05. 14:00, 16:00 / So 27.05. 15:00

Ort

Mozart Saal (Alte Oper Frankfurt)

Setup

Material: Markierungen für ein rundes Spielfeld von circa zehn Metern Durchmesser, vier Schellen

Spielleitung/Personal

Vier Assistent*innen am Spielfeldrand, vier Musiker*innen

Mitspielende

Jeweils zwei

Voraussetzungen: Bewegung im Raum

Spielregeln

Es gibt zwei Teilnehmende, eine*n Jäger*in und eine*n Gejagte*n. Beide verbinden sich die Augen. Wenn der oder die Gejagte das Startzeichen gibt, beginnt die Suche innerhalb eines markierten Kreises. Der Kreis ist in vier Viertel unterteilt. Am Rand jedes Viertels spielt ein/e Musiker*in. Die Musiker*innen spielen lauter, wenn der/die Gejagte sein Viertel betritt. Übertritt der/die Gejagte die äußere Kreisgrenze, läuten die Assistent*innen am jeweiligen Spielfeldrand eine Glocke. Das Spiel ist zu Ende, wenn der/die Jäger*in das Opfer berührt. Der/die Jäger*in verlässt das Feld, der/die Gejagte wird Jäger*in. Ein*e neue*r Teilnehmer*in wird zum/zur Gejagten.

Ablauf

Der Ablauf entspricht den Spielregeln. Während der Vorbereitungsphase und den Zeiten zwischen den Runden spielen die Musiker*innen eine Zwischenmusik. Während des eigentlichen Spiels interpretieren sie eine kurze Komposition, die sich so lange wiederholt, bis die Spielrunde zu Ende ist. Die Wartenden erleben das Spiel als Publikum.

Spielerfahrung und Evaluation

Das einfache Spiel verlangt kaum Erklärung. Es vermittelt sich den wartenden Teilnehmer*innen bereits beim Zuschauen. Die Musik verschafft dem Spiel eine besondere Atmosphäre.

Die Mitspieler*innen müssen der Musik aufmerksam zuhören. Die Lautstärke gibt die entscheidenden Hinweise über die Position des/der Gejagten.

Da die Mitspieler*innen häufig wechseln und sich sehr unterschiedlich verhalten und bewegen, ist das Spiel auch für das Publikum sehr abwechslungsreich. Das Spiel hat bisweilen choreografischen Charakter.

MS



Hiding in Music © Alte Oper Frankfurt/Martin-Christopher Welker

2.2.8. Mirror Music

Entwicklung

Sebastian Quack – Spieleentwickler

Mitglieder des Ensemble Modern

Die Idee für dieses Spiel entstand während des Game Jam im Januar. Dort wurde mit einer „Spiegelungstechnik“ experimentiert, bei der Musiker*innen am Instrument die Handbewegungen von Nicht-Musiker*innen nachahmen, woraus ungewöhnliche Klänge und Spielweisen entstehen. Aus diesen Erfahrungen entwickelten Sebastian Quack und die Musiker*innen des Ensemble Modern das Spiel *Mirror Music*.

Aus dem Programmheft

Eine kooperative Begegnung zwischen Musiker*innen und Nicht-Musiker*innen. Ein Spiel, bei dem beide Seiten Neues entdecken können – über sich selbst, das Instrument und die Musik.

Dauer

Ca. 30 Minuten

Fr 25.05. 17:00 / Sa 26.05. 12:00 / So 27.05. 12:00

Ort

Intermezzo (Foyer in der Alten Oper Frankfurt – zwei Bereiche), Mozart Saal, Innenraum am Haupteingang und Treppe zum Haupteingang

Setup

Material: Notenständer

Spielleitung/Personal

Assistent*innen zum Aufstellen und Entfernen der Notenständer, Musiker*innen

Mitspielende

- Musiker*innen des Ensemble Modern (Flöte, Oboe, Klarinette, Horn, Trompete, Violinen, Viola, Violoncelli, Kontrabass)
- Mitspielende im Publikum: Gesamtzahl richtet sich nach Raumgröße.
- Bis zu vier Personen (beim Quartett) können gleichzeitig aktiv am Spiel teilnehmen.

Voraussetzungen: keine

Spielregeln

Nach einem kurzen Konzertvortrag der Musiker*innen werden die Notenständer entfernt, an denen Hinweiszettel mit der Aufschrift hängen „The music starts when the music stands are removed“. Der freie Platz gegenüber den Musiker*innen kann von je einer Person aus dem Publikum eingenommen werden. Diese Person "dirigiert" die Musiker*innen im Folgenden durch Bewegungen, die die Musiker möglichst genau am Instrument spiegeln. Immer, wenn ein Platz vor den Musiker*innen frei ist, kann ihn jemand besetzen.

Es ist nicht geregelt, wer wann an der Reihe ist und wie lange die einzelnen Personen mitspielen. Eine mündliche oder schriftliche Einführung ist nicht nötig, sofern eine, mit den Regeln vertraute, Person das Spiel beginnt.

Ablauf

Im Foyer im Zwischengeschoss der Alten Oper, am Haupteingang innen und auf der Treppe zum Opernplatz gibt es Stationen mit jeweils zwei bis vier Musiker*innen. Die Musiker*innen der ersten Station beginnen mit einem kurzen Konzertvortrag von wenigen Minuten. Nachdem ein*e Assistent*in die Notenständer entfernt hat, stellt oder setzt sich jeweils eine Person aus dem Publikum vor eine*n Musiker*in und stellt pantomimisch die Spielgesten dar, die interpretiert werden sollen. Bei einem Duo können zwei Zuhörer*innen gleichzeitig teilnehmen, bei einem Streichquartett bis zu vier. Die Wechsel der Mitspielenden werden nicht vorgegeben. Jede*r Teilnehmende darf sich so lange musikalisch spiegeln lassen, wie sie oder er möchte. Einen Endpunkt gibt nur der Wechsel zur nächsten Musikerstation vor. An der zweiten und den folgenden Stationen beginnen wiederum die Musiker*innen mit einem kurzen Konzert, es folgen die Spiegelaktionen.

Spielerfahrung und Evaluation

Zu Beginn der ersten Runde waren die meisten Personen, die aus dem Publikum die exponierten Plätze gegenüber den Musiker*innen eingenommen haben, selbst Musiker*innen (Komponist*innen, Dirigent*innen). Die Hemmschwelle ist recht hoch. Das Setting brachte aber teils wunderschöne Ergebnisse hervor, die teils in der Virtuosität der einzelnen Stimmen, aber sogar im Ensembleklang (die Musiker*innen bleiben in der Besetzung des zuvor gespielten Stücks) und in der Performance mit den zuvor gespielten Werken mithalten können.

Die Instrumente wurden mit jeder denkbaren Spieltechnik traktiert, die Musiker*innen haben klanglose Gesten vollzogen, Instrumente wurden auseinandergelassen und an allen möglichen Stellen bespielt. Das Verhältnis von Dirigent*in und Musiker*in erlaubt einen großen Interpretations- und Improvisationsspielraum. Die Qualität hängt von den spielenden Musiker*innen ab.

JIK

Bei diesem Spiel entsteht in allen Fällen ein intensiver Austausch zwischen den jeweiligen Spiegelduos aus Publikumsspieler*innen und Musiker*innen, der auch vom Publikum aus interessant zu verfolgen ist. Die meisten Publikumsspieler*innen geben die Musik vor, in dem sie die bekannten Spielgesten nachahmen. Einige Teilnehmer*innen experimentieren auch mit tänzerischen Bewegungen, die den Charakter der Musik vorgeben. Vor der Alten Oper spielten rechts und links ein Hornist und ein Trompeter. Hier glich die theatrale Situation auf den Treppenstufen zum Platz einer Bühne, auf der nicht nur die Musiker, sondern auch die Mitspieler*innen zu Akteur*innen wurden.

Da jeweils mehrere Musiker*innen gleichzeitig „spiegeln“, entstehen parallele, teils auch gemeinsame Performances, je nachdem, ob die Mitspielenden aus dem Publikum aufeinander hören oder nicht.

Vor allem beim Streichquartett wechselt der Fokus ständig von der Einzelstimme zum Zusammenspiel. Hier entsteht eine Performance, an der bis zu acht Urheber zusammenwirken: die vier Musiker*innen und die sich ablösenden Akteur*innen aus dem Publikum.

Mirror Music erwies sich sowohl für die Musiker*innen, als auch für aktiven Mitspieler*innen und die Zuschauenden als intensive Erfahrung. Das Spiel öffnete Perspektiven auf Improvisation, Urheberschaft, Mehrstimmigkeit, Bewegung, Körper und Kommunikation. Viele Teilnehmende und auch die Musiker*innen zeigten sich von den musikalischen Ergebnissen positiv beeindruckt. *Mirror Music* kann mit minimalem Probenaufwand und ohne zusätzlichen Material- oder Personalaufwand an vielen, unterschiedlichen Orten gespielt werden.

MS



Mirror Music © Alte Oper Frankfurt/Martin-Christopher Welker

2.2.9. muendig-hoerig3

Entwicklung

Richard Millig (Entwicklung und Programmierung)

Beim Game Jam stellte Richard Millig (Studierender der HfMDK) das von ihm entwickelte, musikalische Single-Player-Computerspiel vor. Während des Jams entwickelte Richard Millig das Interface weiter und optimierte das System im Dialog mit Laien und Profi-Musiker*innen.

Aus dem Programmheft

Die Reihe *muendig-hoerig* fragt nach Mündigkeit in musikalischer Interpretation. Wie verhalten sich Interpret*innen zu einer Aufgabenstellung, die im Grunde darin besteht, sich selbst nachzuspielen? Wie kann man tricksen? Was passiert, wenn man die Aufgabe völlig ignoriert? In diesem dritten Stück der Reihe muss es nicht nur ums Gewinnen gehen. Es könnte auch einfach ein Duett zwischen Interpret*in und Maschine herauskommen.

Dauer

Die Spieldauer innerhalb der Öffnungszeiten war den Spielenden freigestellt.

Sa 26.05. 14:00-17:00 / Sa 27.05. 14:00-16:00

Ort

Foyer der Alten Oper Frankfurt

Setup

Installation

Raumausstattung: Mikrophon, Computer, Lautsprecher, Bildschirm

Spielleitung und Personal

Assistent*in für den Computer

Mitspielende

Publikum, Musiker*innen (Horn, Violine)

Spielregeln

Der/die jeweils Spielende singt, spricht, spielt einen Ton oder ein Geräusch in das Mikrophon, der Lautsprecher wiederholt den Klang zunächst. Aufgabe der Spielenden ist es, den Klang unmittelbar mit der Maschine "mitzusingen". Wird der Ton getroffen, geht die Scoreleiste herunter. Sinkt sie auf 0, ist das Level geschafft. Je mehr Klänge in Folge getroffen werden, desto stärker modifiziert die Maschine den aufgenommenen Klang, wenn sie ihn zurückgibt.

Ablauf

Zunächst haben vor allem die beiden Musiker des Ensemble Modern gespielt. Am Anfang des Spiels gibt die Maschine die eingesungenen oder gespielten Klänge kaum modifiziert wieder, aber mit steigendem Level nehmen die Verzerrungen in Tonhöhe, das Repertoire der Samples und die Geschwindigkeit und Dichte, in der sie abgespielt werden, zu, sodass binnen kürzester Zeit beachtliche Tonhöhen-, Tonquellen- und Tempounterschiede zu bewältigen sind, die z.B. bei einer Modulation, die quasi im Glissando die Tonhöhe nach oben treibt, schnell die Grenzen des Tonumfangs der Stimme oder des Instruments erreicht.

Spielerfahrung und Evaluation

Das Setting erlaubt eine große Bandbreite an musikalischen Erfahrungen und Ergebnissen und außerdem einen großen Spielspaß. Die Verzerrungen, die die Maschine vornimmt und die Herausforderung an die Spielenden, noch weiter in die Höhe oder Tiefe zu gehen, noch schnellere Rubati zu singen, zu spielen, zu schreien etc. führt zu einem virtuosen klanglichen Ergebnis. Auch Laien werden spielerisch dazu bewegt, aus sich herauszugehen, an die Grenzen der klanglichen Möglichkeiten ihres Körpers oder Instruments zu gehen und auf die Extrempositionen zuzugreifen. Sind die Spielenden ehrgeizig genug, fordert das Spiel zu kreativen Lösungen heraus, was zum Teil virtuose oder auch lustige Stimmperformances provozierte. Endgültig überwältigend wurde *muendig-hoerig3*, wenn es die Musiker Saar Berger und Giorgos Panagiotidis spielten, was zu virtuoson Eskalationen führte, die alle Mittel der Klangproduktion gleichzeitig einschlossen: Performance und Instrumentalspiel an der Grenze des Möglichen. Dies ist ein Spiel, das Spaß macht, bei dem großer Ehrgeiz entsteht und das musikalisch einzigartige und intensive Ergebnisse hervorbringt.

JIK



muendig-hoerig3 © Alte Oper Frankfurt/Achim Reissner

2.2.10. Musical Chairs

Entwicklung

Anastasija Kadisa – Komponistin, Pianistin, Performancekünstlerin

Sanghwa Park – Multimedia-Künstlerin, Bühnenbildnerin

Jonas Stallmeister – Designer

Hermann Kretzschmar – Pianist

Musical Chairs wurde beim Game Jam von den genannten Künstler*innen und Mitgliedern des Ensemble Modern entwickelt.

Aus dem Programmheft

Eine Variation des Kinderspiels „Reise nach Jerusalem“ – aber wer keinen Stuhl findet, ist nicht „draußen“, sondern „drinnen“. Ein Balanceakt zwischen Bewegung und Zuhören sowie zwischen Konkurrenz auf der Außenseite des Kreises und Kooperation im Innern.

Dauer

Ca. 5-10 Minuten pro Durchlauf, anschließend Wiederholung mit neuen Mitspielenden

Sa 26.05 13:00, 15:00 / So 27.05 14:00 (jeweils 45 Minuten)

Ort

Mozart Saal (Alte Oper Frankfurt)

Setup

Material: Flügel, Stühle

Spielleitung/Personal

- Pianist*in
- Assistent*in

Mitspielende

Jeweils ca. 10 Teilnehmende

Voraussetzungen: gehen, laufen

Spielregeln

Um einen Flügel herum ist ein Kreis aus Stühlen aufgebaut, um den sich die Spieler*innen zur Musik bewegen. Wenn der/die Pianist*in innehält, suchen sich die Mitspielenden einen Stuhl. Wer keinen Stuhl gefunden hat, tritt an den Flügel, erhält eine Karte mit einfachen Spielanregungen und schließt sich der Improvisation des/der Pianisten/in an.

Ablauf

Der/die Pianist*in beginnt die Improvisation und erklärt zugleich den Teilnehmer*innen bei jeder neuen Runde die Regeln. Das eigentliche Spiel beginnt auf sein Zeichen. Wer in der Musikpause keinen Stuhl findet, geht zum Flügel, bekommt eine Karte mit Ideen für die Improvisation. Im Flügelinnern liegen Hilfsmittel wie Schlegel oder Plastikflaschen bereit, mit denen die Teilnehmenden im Klavier spielen können. Der/die Pianist*in beendet die Spielrunde, wenn alle Mitspieler*innen am Flügel stehen.

Spielerfahrung und Evaluation

Die Variante des bekannten Spiels ist leicht zu vermitteln. Positiv war, dass die Erklärung der Spielregeln Teil der Performance war. Während des Stuhlspiels richtet sich die Aufmerksamkeit weniger auf die Musik. Beim gemeinsamen Improvisieren hingegen entstehen durch die zufälligen Konstellationen der Mitspielenden intensive Momente. Viele Teilnehmer*innen haben mehrfach mitgespielt. Das Spiel ist auch für die Wartenden und Zuhörenden interessant.

MS



Musical Chairs © Alte Oper Frankfurt/Martin-Christopher Welker

2.2.11. Eigenzeit

Entwicklung

Prof. Lucas Fels und Studierende der HfMDK

Lucas Fels hat mit Studierenden der Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Frankfurt, ausgehend von Mathias Spahlingers offener Komposition *eigenzeit* aus *Vorschläge – Konzepte zur Ver(über)flüssigung der Funktion des Komponisten* (1993), eine Mischung aus Spiel und Workshop entwickelt.

Aus dem Programmheft

Wie klingen Alltagsgegenstände, wenn sie ganz ungewohnt in Bewegung und Schwingung versetzt werden? Wir bringen gemeinsam mit dem Publikum Lineale, Murmeln, Sprungfedern, Bälle und Schalen zum Rollen, Schnattern, Klirren, Schwingen, Dröhnen und Poltern – und hören auf das, was aus dem Zusammenhang entsteht.

Dauer

Ca. 15 Minuten

Sa 26.05. 14:00-16:00 / So 27.05. 15:00-17:00

Ort

Keller der Alten Oper

Setup

Raumausstattung: Tisch mit etlichen Gegenständen wie Murmeln, Bälle, Spiegel, Flummis, Korken, Steine.

Spielleitung/Personal

Anweiser*innen (Studierende der HfMDK, Prof. Lucas Fels)

Mitspielende

Publikum

Voraussetzungen: keine

Spielregeln

Basierend auf Mathias Spahlingers musikalischer Versuchsanordnung *eigenzeit* aus *Vorschläge – Konzepte zur Ver(über)flüssigung der Funktion des Komponisten* erhalten die Spieler*innen Regeln: Alle bekommen eine Karte mit einer Anweisung zur Durchführung einer Handlung mit einem der Gegenstände, die auf dem Tisch bereitliegen. Die Anweisungen umfassen ausschließlich Aktionen, bei denen ein einziger Impuls ein abklingendes Geräusch nach sich zieht, wie etwa das Fallenlassen einer Murmel auf den Boden. Die Aktion darf während der dreiminütigen Stückdauer nur ein Mal durchgeführt werden. Auf einer zweiten Karte steht die Weise, in der die Aktion durchgeführt werden soll: zart, energisch etc.

In einem weiteren Durchgang wird versucht, das Ergebnis des ersten (improvisierten) Durchgangs möglichst getreu zu imitieren.

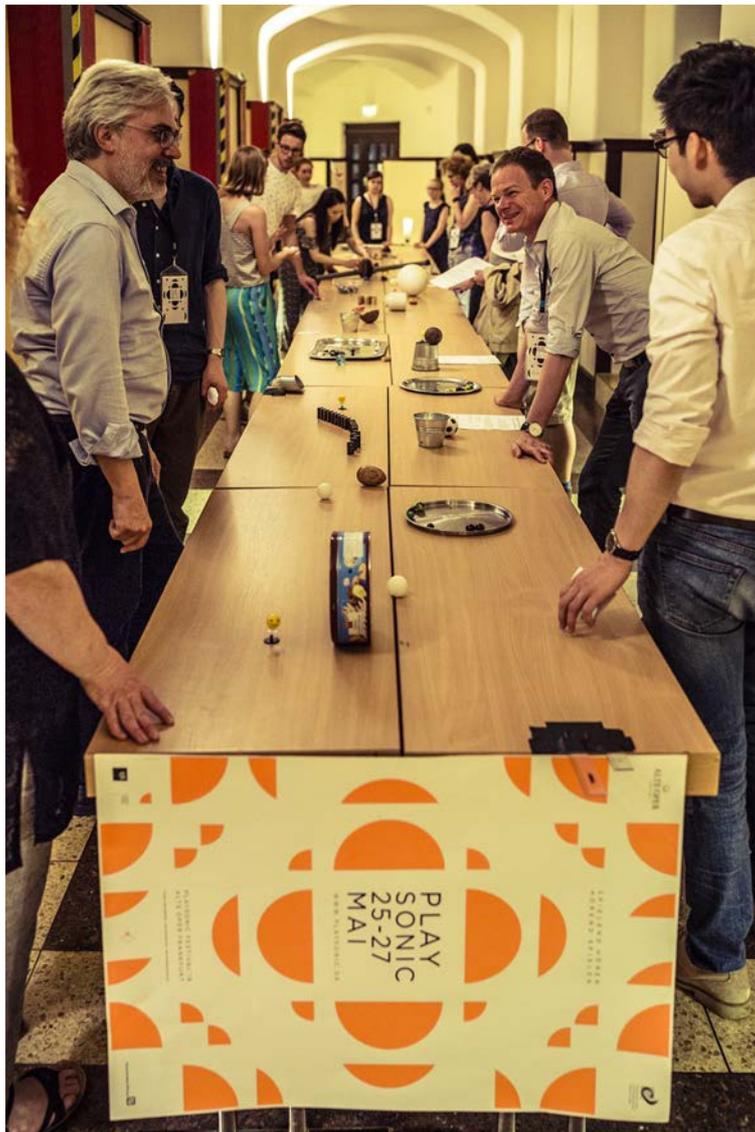
Ablauf

Die Spielleiter*innen teilen die Karten aus, die Spieler*innen suchen ihr ‚Instrument‘ und platzieren sich davor. Die Spielleiter*innen erklären und sagen Anfang und Ende der kollektiven Improvisationen an.

Spielerfahrung und Evaluation

Die Qualität dieses Stücks liegt in der Sparsamkeit des klanglichen Ausdrucks und in der Fokussierung auf den besten Zeitpunkt für einen musikalischen Effekt. Die Aktionen enden deshalb nicht in einer Lärmeskalation, sondern erschließen einen sehr aufmerksamen und hörenden Zugang. Da der Spielcharakter ausgesprochen pädagogisch ist, eignet sich *eigenzeit* besonders für den Bereich der Musikerziehung.

JIK



Eigenzeit © Alte Oper Frankfurt/Martin-Christopher Welker

2.2.12. Johann Sebastian Joust

Entwicklung

Die Gute Fabrik – Spieleentwickler

Das Spiel existierte bereits.

Aus dem Programmheft

Johann Sebastian Joust ist ein digitales Spiel ohne Grafik für bewegungssensitive Controller. Wenn du deinen Controller zu schnell bewegst, bist du draußen! Versuche die Controller deiner Gegner*innen anzuschubsen, während du deinen eigenen verteidigst. Aber Achtung: Wenn die Musik - J.S. Bachs *Brandenburgische Konzerte* - in Zeitlupe erklingt, sind die Bewegungssensoren extrem sensitiv.

Dauer und Termine

Variabel

Fr 25.05. 17:00-21:00 / Sa 26.05. 12:00-20:00 / So 27.05. 12:00-17:00

Ort:

Foyer der Alten Oper

Setup

Material: Controller, Computer, Player, Lautsprecher

Spielleitung und Personal

Assistent*in (startet das Spiel und erklärt die Spielregeln)

Mitspielende

Je nach Anzahl der Controller

Voraussetzungen: Beweglichkeit

Spielregeln

Die Teilnehmer*innen halten jeweils einen leuchtenden Controller in einer Hand. Ziel des Spiels ist, die Gegner*in zu ruckartigen Bewegungen zu veranlassen oder den Controller der Gegner zu berühren. Wackelt ein Controller zu stark, erlischt die Lampe und die jeweilige Spieler*innen scheiden aus.

Ablauf

Ein/e Assistent*in erklärt die Regeln. Das Spiel beginnt, wenn die Musik (Bachs *Brandenburgische Konzerte*) einsetzt. Wird die Musik langsamer wiedergegeben, erhöht sich die Empfindlichkeit der Sensoren. Die Mitspielenden müssen sich entsprechend langsamer und vorsichtiger bewegen.

Spielerfahrung und Evaluation

Das Spiel fand gut sichtbar für alle Besucher*innen der Alten Oper im Foyer statt. Die Besucher*innen haben gerne mitgespielt, oft mehrfach. Um die Musik gut wahrzunehmen und darauf reagieren zu können, empfiehlt sich ein ruhiger Ort. Möglich sind Weiterentwicklungen mit unterschiedlichem musikalischem Material.

MS



Johann Sebastian Joust © Alte Oper Frankfurt/Achim Reissner

2.2.13. Experiencing music through body and fiction

Entwicklung

Nina Essendrop – Performerin, Spieleentwicklerin

Aus dem Programmheft

Live Action Roleplay (LARP) gestaltet Wahrnehmung durch Spielregeln und Fiktion. Im Workshop arbeiten wir mit einem abstrakt-poetischen LARP und probieren aus, wie LARP-Methoden wie Charakter und Narrativ die Erfahrung von Musik verändern. Der Workshop geht in eine Performance über, die offen für Publikum ist.

Dauer und Termine

Sa 26.05. Workshop um 16:00, Konzert um 18:00

Ort

Raum in der Alten Oper/Foyer

Setup

Es wird kein Material benötigt.

Spielleitung und Personal

Workshopleiter*in

Mitspielende

- Musiker*in des Ensemble Modern (Oboe, Fagott, Trompete, Klaviere)
- Workshopbesucher*innen: Anzahl offen, hier ca. 15 Personen

Voraussetzungen: keine

Ablauf

Live-Action-Roleplay kommt meist ohne feste Spielregeln aus – stattdessen werden fiktionalen Szenarien und Charaktere entwickelt und ausagiert.

Während der Workshop-Phase stellte Nina Essendrop den ca. 15 Workshop-Teilnehmenden ihr Szenario vor: Eine Gruppe von „Music Creatures“ befindet sich in einem Café, das für ein Konzert auch von Menschen besucht wird. Music Creatures sind Wesen, die auf emotionale, körperliche, oder soziale Weise auf Musik reagieren und keine menschliche Sprache verwenden.

In einer Reihe von Übungen entwickelte jede*r Teilnehmer*in ein eigenes Music Creature und bereitete sich auf das Konzert vor. Beim Live-Konzert kam neben den Musiker*innen eine Gruppe Festival-Besucher*innen als „Publikum“ hinzu. Sie erhielten einen Hinweis auf einem Kärtchen, dass sich Music Creatures im Raum befinden. Es wurde dazu eingeladen, Interaktion mit den Music Creatures auszuprobieren – oder sich wie „normale“ Konzert-Besucher*innen zu verhalten. Aufgeführt wurde Nikos Skalkottas *Cycle Concert* (1939-43).

Spielregeln

Der Workshop wurde angeleitet. Für das Verhalten der Teilnehmer*innen während des anschließenden Konzerts gab es keine Vorgaben.

Spielerfahrung und Evaluation

Für die meisten Workshop-Teilnehmenden war dies die erste Begegnung mit der skandinavischen Live-Action-Roleplaying-Kultur und damit ein intensives Erlebnis. Während des Konzerts kam es zu einer faszinierenden Überlagerung „klassischer“ Musikkultur mit experimentellem Spiel.

Normalerweise haben LARPs kein Publikum, die teilnehmenden LARPler*innen spielen nur für sich selbst. Die Kombination mit einem Publikum war hier auch für die LARP-Kultur ein Experiment.

Durch die Workshopübungen sensibilisiert und auf performative Aktionen vorbereitet, mischten sich die Teilnehmenden beim Konzert unter das Publikum. Ohne vorherige Absprachen bewegten sich die Teilnehmenden zur Musik, nahmen miteinander Kontakt auf, tanzten, verstellten Stühle, verließen den Raum und betraten ihn wieder. Die Musik und die Musiker*innen wurden dabei respektiert und möglichst nicht gestört.

Erstaunlich war, dass sich die LARPer*innen während des Konzerts im Raum frei bewegten, sich durch Bewegungen und Interaktionen untereinander in Relation zur Musik setzten und keinerlei Performance-Angst zeigten. Im Gegensatz dazu schienen bis auf wenige Ausnahmen die „normalen“ Konzertbesucher*innen noch steifer als üblich.

Es war auf beeindruckende und etwas bizarre Weise erlebbar, das sich hier drei völlig verschiedene Situationen des Musikmachens und Rezipierens überlagerten: das Musikmachen selbst, das intensive und körperlich stillgestellte Zuhören und das verspielte Erkunden einer körperbetonten, sozialen Rezeption und Reaktion.

Positiv bewerteten die Teilnehmer*innen die Erfahrung, sich zu zeitgenössischer Musik zu bewegen, statt das Konzert sitzend zu erleben. Die eigene Wahrnehmung ändert sich durch Tanz, Aktionen und Bewegungen.

Wie ein Teilnehmender berichtete, gab es anfangs Hemmungen, sich in der Konzertsituation anders zu verhalten. Nach Möglichkeit sollte das Publikum, das nicht am Workshop teilgenommen hat, auf die Interventionen vorbereitet werden. Die Unvorhersehbarkeit der Aktionen wurde als spannend erlebt, ebenso die Erweiterung des Handlungsspielraums für das Konzertpublikum.

MS



Experiencing music through body and fiction (Diskussion) © Alte Oper Frankfurt
/Achim Reissner

2.2.14. Gesellschaftsspiele und Musik: Ein Mini Game Jam

Entwicklung

Ulrich Blum – Spieleentwickler

Aus dem Programmheft

Wie passen Gesellschaftsspiele und Live-Musik zusammen? In beiden Fällen beschreibt „spielen“ den zentralen Vorgang. Aber gibt es mehr als nur semantische Schnittstellen? Teilnehmer*innen arbeiten in kleinen Gruppen mit je einem/einer Musiker*in zusammen und entwickeln eigene musikalische Spiele und spielbare Musik. Eingeladen sind alle, keine Vorkenntnisse sind nötig. Hauptsache Sie haben Lust, kreativ zu werden!

Dauer und Termine

2 Stunden

So 27.05. 14:00

Ort

Anmeldung am Festival-Counter. Foyer der Alten Oper Frankfurt.

Setup

Material: Würfel, einfaches Bastelmaterial

Spielleitung und Personal

Spieleentwickler

Mitspielende

- Musiker*innen des Ensemble Modern und der IEMA
- 20 Teilnehmer*innen (begrenzte Anzahl)

Voraussetzungen: keine

Spielregeln

Der Mini Game Jam war ein angeleiteter Workshop.

Ablauf

Zu Beginn gab es eine kurze Einführung in einige zentrale Begriffe des Spieleentwickelns. Anschließend wurden Gruppen gebildet. Jede der Gruppen entschied sich für ein Thema, das sie bearbeiten wollte. Zur Auswahl standen:

- Spiel oder Spielzeug als musikalisches Interface
- Musik als Feedback Mechanismus
- Musik im Regelspiel

Die Musiker*innen hatten kurze Solo-Stücke ausgewählt, die sie in die Entwicklung einbrachten. Die Teilnehmenden arbeiteten nun selbständig an ihren Ideen. Der Workshopleiter gab Feedback und unterstützte die Gruppen, die aus je fünf Teilnehmenden und einem/r Musiker*in bestanden.

In den letzten 30 Minuten wurden alle vier entstandenen Spiele kurz vorgestellt und von Teilnehmergruppen, die nicht an der Entwicklung beteiligt waren, im Spiel getestet.

Beim Mini Game Jam sind vier Spiele entstanden:

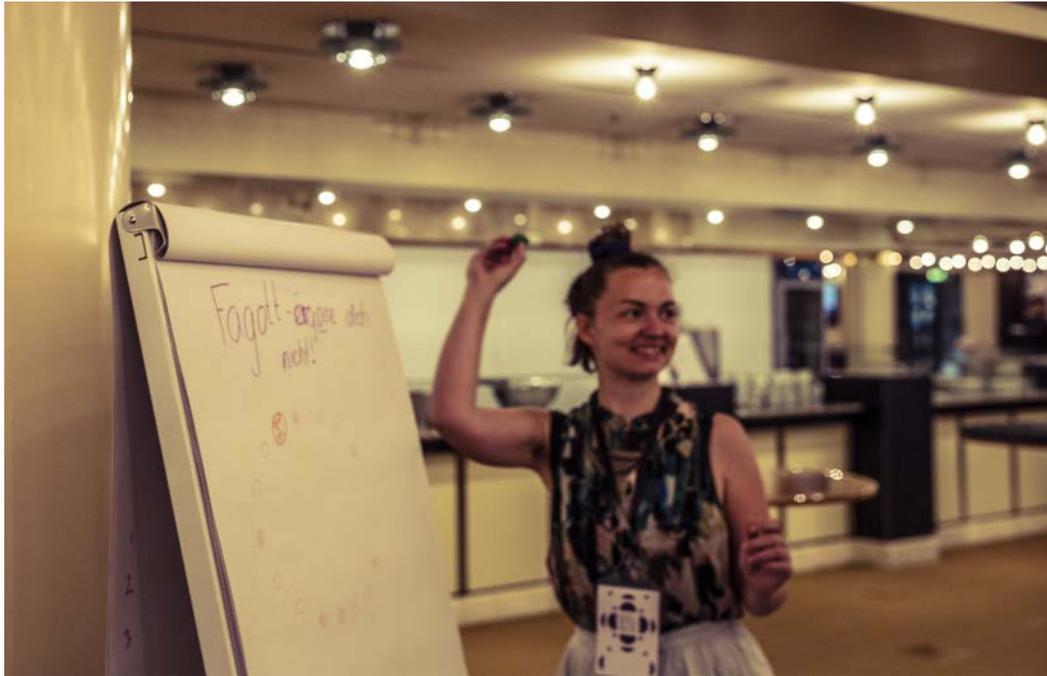
1. Ein Musikalisches Interface, bei dem die Spielenden unterschiedliche Holzscheiben auf einen Tisch platzieren. Je nach platzierter Scheibe spielte der/die Musiker*in dazu eine bestimmte Art von Tönen, Geräuschen oder Melodien. Die Spielenden konnten mit der Zeit erschließen welche Scheiben zu welchen Tönen führen und das „Instrument“ gezielter nutzen.
2. Ein Regelspiel, bei dem Begriffe erraten werden müssen. Ein Musiker bekommt eine Karte mit einem Begriff. Er ist der einzige, der die Karte sehen darf. Ein*e Spielpartner*in muss den Begriff zeichnen, den der Musiker allerdings nur musikalisch vermitteln darf. Die übrigen Spieler*innen müssen den Begriff erraten.
3. Ein Suchspiel mit Musik als Feedback. Im Raum war ein Gegenstand versteckt. Die Spielenden mussten ihn suchen. Der Live-Musiker versuchte die Spielenden mit Hilfe der Musik zu dem Gegenstand zu lotsen.
4. Ein Würfel-Lauf-Spiel, bei dem die Spieler*innen selbst die Spielfiguren sind. Ein Musiker fordert sie zu einer Art Tanz auf. Gesteuert durch einen Würfel bewegen sie sich über einer Laufstrecke. Die Felder bestimmen darüber, welche Musik gespielt wurde. Zu jedem Feld gehört eine Bewegung. Spieler*innen, die diese Bewegungen korrekt nachmachen konnten, durften auf dem Feld bleiben, die anderen mussten zurückgehen.

Spielerfahrung und Evaluation

Der Mini Game Jam verwandelte das Mozart-Foyer in einen anregenden Lern- und Experimentierort. Die Stimmung war gut, es wurde viel gelacht. Die Integration von Kindern mit Eltern war hier besonders gut gelungen. Die Musiker*innen brachten sich sehr aktiv in die Gruppen ein. Es war erstaunlich, wie schnell interessante neue Ideen entstanden. Auf sehr leichte Art wurden hier die zentralen Fragen des Festivals an kleinen Modellen verhandelt.

Da der Workshop Spiel und Entwicklung verband, gab er den Teilnehmenden die Möglichkeit, ihre Kreativität nicht nur als Mitspielende zu entfalten, sondern auch als Mit-Entwickelnde. Die Arbeit mit dem Spieleentwickler weckte das Bewusstsein für den kreativen Prozess der Entwicklung. Die Teilnehmenden spielten nicht nur, sie produzierten etwas, sie entwarfen ein Spiel, dachten gemeinsam über Regelwerke, Dramaturgie, Lustgewinn und ästhetische Erfahrungen nach. Die Frage nach der Rolle und Funktion von Live-Musik im Gesellschaftsspiel öffnete neue Gedankenräume und weckte schöpferische Kraft.

MS



Gesellschaftsspiele und Musik: *Ein Mini Game Jam* © Alte Oper Frankfurt/
Martin-Christopher Welker

2.2.15. Playsonic Party

Entwicklung

Das Konzept der Party mit Spielelementen stammt von Sebastian Quack und Josa Gerhard in Kooperation mit der Gruppe „Polyjam“. Die Spiele *Gabo*, *Canvas* und das *Ritual* wurden von Polyjam aus Berlin entwickelt. *Just Add People* ist ein Spiel von Jennifer Aksu, Kerem Halbrecht, Anna Hentschel, Gilly Karjevsky und Sebastian Quack.

Aus dem Programmheft

Feiert mit *Gabo* und *Canvas*, zwei interaktiven Instrumenten der Berliner Gruppe Polyjam, mit denen ihr aktiv in die Sounds und Beats der Party eingreifen könnt!

Die Jugend-Kultur-Kirche Sankt Peter wird zum Schauplatz eines Party-Rituals für alle Sinne. Im Wechselspiel mit der interaktiven Musik von Polyjam bauen wir das Architektur-Spiel *Just Add People* auf. Aus 1 Meter langen Stäben und neongelben Verbindern könnt ihr selbst eine phantastische, begehbare Landschaft aufbauen – ideal für Tanz, Gespräch und Ausklang.

Dauer und Termine

Sa 26.05. ab 21:00, Start des Rituals um 23:00

Ort

Jugend-Kultur-Kirche Sankt Peter, Frankfurt am Main

Setup

Material für die Spiele: Steckstäbe, Computerstationen, Beschallungsanlage

Spielleitung und Personal

Assistent*in

Mitspielende

Alle Partygäste

Voraussetzungen: keine

Spielregeln

Im Rahmen der Party wurden mehrere Spiele angeboten. *Just Add People* ist ein Steckspiel. Mit kugelförmigen Steckverbindungen können die Teilnehmer*innen aus Holzstäben ohne Anleitung und Erklärung dreidimensional Skulpturen bauen.

Bei *Canvas* kann die Musik von den Mitspielenden mit den Händen auf einem großen Touchscreen gesteuert und beeinflusst werden. Es gibt keine Regeln.

Gabo ist eine interaktive Skulptur, über die sich ebenfalls Musiktracks beeinflussen lassen. Regeln sind nicht vorgegeben.

Beim *Ritual* animiert ein Mitglied von Polyjam die Partygemeinde zum Mitspielen. Auch hier gibt es keine Regeln.

Ablauf

Im Rahmen der Party, zu der die Festivalbesucher*innen kostenlosen Zutritt hatten, wurden Spiele angeboten. Mit Ausnahme von *Ritual* standen die Spiele während der gesamten Dauer der Party bereit. Zum *Ritual* animierte vor Mitternacht ein Mitglied der Entwicklergruppe. Das *Ritual* zielte darauf ab, in einem inszenierten Moment die Aufmerksamkeit des Publi-

kums zu sammeln. Der DJ fuhr die Musik auf einen stark reduzierten Grundbeat herunter und leitete das Publikum zum gemeinsamen Singen auf einem Ton mit rhythmischen Variationen an. Nach und nach wurden die verschiedenen Funktionsweisen und musikalischen Möglichkeiten der Skulptur *Gabo* vorgestellt, wodurch sich die Musik wieder verdichtete. Mehrmals stieg der Posaunist des Ensemble Modern in die Musik ein und improvisierte mit DJ und Publikum.



Playsonic Party © Alte Oper Frankfurt/Martin-Christopher Welker

Spielerfahrung/Evaluation

Bei der Party am Samstagabend des Festivalwochenendes begegneten sich Spieleentwickler*innen, Künstler*innen und Publikum in einer alten Kirche in der Nähe der Alten Oper.

Die popmusikbasierten Spiele *Gabo* und *Canvas* wurden von wechselnden Festivalbesucher*innen erprobt. Die intuitive Bedienbarkeit stieß auf positive Resonanz. Das Steckspiel *Just add People*, das ebenfalls im Tanzraum bereitstand, brachte die Spielenden zusammen, ließ sie miteinander kommunizieren und den Raum im Verlauf des Abends verändern. Der Aufforderung, sich am *Ritual* zu beteiligen, folgten nur einige wenige der Anwesenden. Die Mehrheit nutzte die Zeit am Abend, um sich auszutauschen. Die Spielelemente besaßen alle mehr Potential, als bei dieser Party genutzt wurde. Nach dem dichten und dezentralen Festivalprogramm hatten die Gäste kein großes Bedürfnis nach weiteren aktiven Spielerfahrungen.

Das Angebot eignet sich jedoch gut für größere Partyveranstaltungen. Bewundert und genossen wurden die Improvisationen des Posaunisten zur Tanzmusik. Der Liveact brachte Spontaneität und Vitalität in den Abend, ohne die Party zu unterbrechen.

MS

3. Zusammenfassung und Resümée

Playsonic wurde während der drei Festivaltage von 400 zahlenden Besucher*innen erlebt, von denen die meisten das gesamte Wochenende wahrgenommen haben.

Ich möchte im Folgenden eine Unterscheidung zwischen mehr und weniger gelungenen Projekten treffen, da sich nur durch die Analyse der Erfolge und Fehler eine kurze Evaluation durchführen lässt. Die Bewertung stützt sich auf eigene Beobachtungen und Erlebnisse, auf die Evaluationen von Jim Igor Kallenberg, aber auch auf die Werkstattgespräche, in denen sich das Publikum wertend äußerte, sowie auf Gespräche am Rande der Veranstaltungen. Zu den Kriterien für die Beurteilung zählen sowohl die musikalisch ästhetische Erfahrung als auch die Qualität des Spiels. Zur Spielqualität gehören die Verständlichkeit der Regeln, Spielfreude, Spannung, Handlungsmöglichkeiten und – je nach Spiel – sehr unterschiedliche Gesichtspunkte wie Kommunikation, Raumerfahrung, Bewegung, Tanz, Spannung oder auch im weitesten Sinne Erfahrungen im öffentlichen Raum.

Zukunftsmodelle

Eines der erfolgreichen Projekte war *Mirror Music*. Die Kommunikation zwischen dem aktiv mitspielenden Publikum und den Musiker*innen war intensiv, die musikalischen Resultate überraschend gut. *Mirror Music* war auch für Besucher*innen, die nur beobachtend und hörend dabei waren, ein künstlerisches Erlebnis. Es lässt sich ohne größere Veränderungen mit anderen Musiker*innen und an anderen Orten realisieren.

Auch die Spiele *Hiding in Music* (eine Variante des Kinderspiels „Blinde Kuh“), *Musical Chairs* (basierend auf dem Spiel „Reise nach Jerusalem“) und *muendig-hoerig03* stießen auf positive Resonanz. Diesen Spielen ist gemeinsam, dass sie relativ wenig Aufwand erfordern. Im Vergleich zu den Produktionen der Fokus-Teams wurde verhältnismäßig wenig Material benötigt. Auch die Entwicklungs- und Probenzeiten waren im Vergleich gering.

Zugleich ermöglichten diese Spiele große Erfahrungsräume. *Mirror Music* ist ein Spiel, das Kommunikation fordert. Zugleich thematisiert und inszeniert es musikalische Codes, da die Musiker*innen die Gesten des Publikums vor ihrem ästhetischen Erfahrungshintergrund interpretieren. Das Spiel enthält theatralische und choreographische Elemente. Und es stellt – ohne dass explizit darauf hingewiesen wird - Fragen nach Urheberschaft und Kreativität, nach Improvisation und Komposition. Es konfrontiert mit der Simultaneität mehrerer musikalischer Ereignisse bzw. Stimmen, besonders wenn ein Streichquartett von mehreren Publikumsmitglieder*innen zugleich geleitet wird.

Musical Chairs überzeugte durch die Leichtigkeit, mit der die teilnehmenden Besucher*innen die Schwelle zum Mitmusizieren überschritten. Sowohl Kinder als auch erkennbar musik- und improvisationserfahrene Erwachsene hatten gleichermaßen Freude am Zusammenspiel mit bisher unbekanntem Menschen und Klangerzeugern.

Eine besondere Atmosphäre gewann die Situation in *Hiding in Music* durch die durchkomponierte Musik, die sowohl das Spiel als auch die Pausen gestaltete. Als Mitspieler*in tauchte man mit verbundenen Augen in eine Hörwelt ein, deren Signale es zu deuten galt. Für die Beobachter*innen am Spielfeldrand hingegen hatten die Szenen auch theatrale und choreographische Qualitäten.

Überaus positiv war der Eindruck des *Drift Concert*, wobei die Spielelemente und Möglichkeiten der Mitgestaltung hier nur bei den Drifter*innen und den Musiker*innen auf der Bühne lagen. Das Publikum im Saal hörte und schaute zu. Die Gleichzeitigkeit und die Wechselwirkungen zwischen Drift und Konzert, die Ungewissheit, welche Entwicklung das Konzert und das Flanieren der Drift-Gruppe nehmen würde, haben das Ereignis im Hier und Jetzt verankert. Dem Konzert im Saal verliehen das Live-Video und die überraschende Programmgestaltung eine hohe Spannung und eine einmalige, unverwechselbare Gestalt.



Probe zu *Hiding in Music* © Alte Oper Frankfurt/Martin-Christopher Welker

Works in progress

Die Projekte der Fokus-Teams wurden teilweise kritischer beurteilt, allerdings nicht pauschal, da sich die Spiele stark voneinander unterschieden. *Inverted Operas* des Fokus-Teams/public gewann über die Dauer des Festivals an Struktur. Während anfangs der musikalische Raum auf dem Platz zu weit war und die Instrumentalist*innen keine Verbindung zueinander aufbauten, verlor sich das Spiel im offenen Raum in Beliebigkeit. Über die Wiederholungen strafften sich die Strukturen und das Zusammenspiel. Die Veränderung des akustischen Raums durch den Klang beeinflusste die Situation und das Verhalten der Passant*innen und Teilnehmenden. Bei künftigen Varianten oder Weiterentwicklungen wäre darauf zu achten, dass die Wirkung vor Festivalbeginn erprobt ist.

Bei *Chorus Effect*, dem Projekt des Fokus-Teams/speaker entfalteten viele Mitspielende beim Sprechen eine große Kreativität und entdeckten das Potential der Chorus-Software. Einige Besucher*innen kritisierten hingegen die „geringe Mitgestaltungsmöglichkeit“. Insgesamt empfiehlt es sich, einen Text in der jeweiligen Landessprache zu verwenden, um die Schwelle für die Teilnehmenden möglichst niedrig zu halten.

Listen to play des Fokus-Teams/ensemble setzte sich aus mehreren Spielstationen und Konzertaufführungen zusammen, die sehr unterschiedlich gestaltet waren, sodass sich kein Ge-

samtfluss einstellte. Das Publikum hat die „Stille Post“ als sehr unterhaltsam erlebt, der Parcours durch die Alte Oper *Emergency Landing* hingegen hat die Erwartungen an ein spannungsgeladenes Laufspiel nicht erfüllt. Ein Grund dafür war, dass es weder Belohnungen noch Strafen für gute oder schlechte Ergebnisse gab. Ein gelungenes Laufspiel verlangt eine weitaus längere und intensivere Entwicklungs- und Testphase. Dieses Projekt kann als Modell für Weiterentwicklungen dienen, auch einzelne Elemente bieten sich für neue Verwendungen an.

Götter der Dämmerung des Fokus-Teams/chamber hat viel Kritik ausgelöst. Die unvollständige Narration, die schwer nachvollziehbare Verbindung zwischen Musik und Handlung sowie die Probleme der Dramaturgie haben das Projekt trotz der musikalischen Qualität zu einem der schwächeren Events gemacht. Weiterverfolgen und entwickeln ließen sich hier die Ansätze einer Narration und die Mitbestimmung des Publikums über die Endgestalt der Musik.



Leucht-Controller © Alte Oper Frankfurt/Martin-Christopher Welker

Realitätscheck

Die Gründe für die Erfolge der einen und die Schwächen der anderen Projekte lassen sich – meiner Ansicht nach – vor allem auf das problematische Verhältnis zwischen neuen, oft ambitionierten Ideen und den vorhandenen zeitlichen und finanziellen Ressourcen zurückführen. Die besten Spiele und Formate verlangten ein vergleichsweise einfaches Setup, geringe Mittel und wenig Probenzeiten. So ist *Mirror Music* ein Format, das ohne lange Vorbereitung von ausgebildeten Musikern an den unterschiedlichsten Orten durchgeführt werden kann. Das gleiche gilt für *Musical chairs* und sogar das etwas aufwändigere *Hiding in Music*.

Götter der Dämmerung hingegen ist ein musiktheatralisches Spielformat, das eigentlich die Entwicklungs- und Probenzeit einer Musiktheaterproduktion verlangt. Auch *Listen to Play* wirkte in den improvisierten Übergängen und Einweisungen an den jeweiligen Stationen zeitweise wie ein Prototyp.

Bei komplexeren Projekten hat sich gezeigt, dass unbedingt ausreichende Proben einzuplanen sind; unzureichend vorbereitete Spiele führen zu Unverständnis beim Publikum. Bei der Projektauswahl sollten deshalb die Probenzeit und der finanzielle Rahmen unbedingt im Auge behalten werden.

Vor Projektbeginn sollte zudem ein intensiver Dialog zwischen Spieleentwickler*innen und Künstler*innen über die Ansprüche an die zu entwickelnden Spiele und Konzertformate stattfinden. In der Spielszene existiert ein anderer Werkbegriff als in der klassischen Musik. Demzufolge ist das Verhältnis zur Perfektion ein anderes. Die Musik-Spiel-Projekte bei **Playsonic** waren dem Publikum als „Vorstellungen“ und nicht als „Work-in-progress“ angekündigt. Die Besucher*innen wurde daher mit dem Verweis auf mögliche Weiterentwicklung teilweise enttäuscht. Die Stärken der Spieleentwickler liegen aber gerade in der schnellen Anpassung und ständigen Verbesserung der Spiele. Viele beteiligte Komponist*innen und Musiker*innen haben diese rasche Entwicklungsarbeit im Game Jam als positive Erfahrung hervorhoben. Die öffentlichen Gesprächsrunden, in denen die einzelnen Fokus-Teams über ihre Arbeit sprachen und mit dem Publikum diskutierten, haben gezeigt, dass fast alle am Projekt Beteiligten die Zusammenarbeit als große Bereicherung erfahren haben.



Playsonic-Teilnehmende in der Ausstellung © Alte Oper Frankfurt/Achim Reissner

Teamwork

Bei der Bildung neuer interdisziplinärer Teams wie in diesem Projekt der Fokus-Gruppen sollten ausreichende Entwicklungs- und Probenzeiten eingeplant werden.

Wenn der Rahmen so gesetzt ist, dass er eine intensive Zusammenarbeit ermöglicht, werden sich die beteiligten Künstler*innen und Spieleentwickler*innen stärker austauschen und gegenseitig befruchten. Grundsätzlich verlangt die Kombination von Musik und Spiel die Auswahl von Spieleexpert*innen, die sich mit der Ästhetik der zeitgenössischen Musik, den Hör-

erwartungen und den traditionellen Konzertformaten auseinandersetzen oder damit bereits vertraut sind. Interessant wäre auch die Beteiligung von Dramaturg*innen oder Regisseur*innen aus dem immersiven Theater.

Die praktische Durchführung des Festivals in der Alten Oper wurde von Invisible Playground und dem Organisationsteam, das durch Volunteers verstärkt wurde, engagiert bewältigt. Die Organisator*innen haben das Publikum angesprochen und betreut. Für viele Besucher*innen war **Playsonic** das erste Festival nicht nur mit Spielangeboten, sondern auch die erste Veranstaltung mit einem komplexen Zeitplan. Für Konzertbesucher*innen, die an feste Termine und Orte gewöhnt sind, ist die Kombination von Spielveranstaltungen mit Workshops und einer Ausstellung ungewohnt. Aus diesem Grund sollten die Flyer und Programmhefte einen Leitfaden zum Besuch des Festivals enthalten. Wichtig sind auch Ansprechpartner*innen vor Ort, die auf die Besucher*innen zugehen und die Abläufe erklären: Welche Spiele stehen mir offen? Wo muss ich mich einfinden? Muss ich mich anmelden? Vielleicht könnten auch Gruppen gebildet werden, die von den Veranstaltern durch das Spieleorogramm geführt werden.

Die Kommunikation verlief in Frankfurt sehr unkompliziert und persönlich, was die Besucher*innen positiv aufgenommen haben. Auch der Rat, Spiele mehrfach zu spielen, hat dem – an die Einmaligkeit musikalischer Veranstaltungen gewöhnten – Publikum wichtige Impulse gegeben. Kinder wiederholen gute Spiele so lange wie möglich. Erwachsene sind es gewohnt, ihre Bedürfnisse aufzuschieben. Ein Spielefestival kann und sollte deshalb die Gelegenheit bieten, die alte, ungehemmte Lust am Spiel wiederzubeleben oder ganz neu zu entdecken.

Impressum

Herausgegeben von

Alte Oper Frankfurt, Ensemble Modern und Hochschule für Musik und Darstellende Kunst
Frankfurt am Main

April 2019

Redaktion

Martina Seeber

Gundula Tzschope

Kristina Pott

Kathrin Schulze

Karin Dietrich

Texte

Martina Seeber, Jim Igor Kallenberg

Fotos

Alte Oper Frankfurt/Achim Reissner und Martin-Christopher Welker