© Andreas Pirchner

DAS INNERMUSIKALISCHE SPIEL

POTENZIALE DES GAMING IN ELEKTROAKUSTISCHER KOMPOSITION

von Marko Ciciliani

Visuelle Netzwerke von interagierenden Objekten, die eine reiche Musik produzieren. Mauszeiger, die emsig musikalische Ereignisse auslösen. Chaos und Regelhaftigkeit in einem. Die Welt der Computerspiele in Musik ist es, die Marko Ciciliani fasziniert. Seit 2012 widmet er sich der musikalischen Auseinandersetzung mit Elementen des Gaming in Musik und leitete dazu u. a. das künstlerische Forschungsprojekt «*GAPPP*»[1] an der Kunstuniversität Graz. Mehr als 15 Kompositionen mit Spiel-Elementen und unterschiedlichen medialen Konfigurationen legte Ciciliani bisher vor. Hier beschreibt er, was das kompositorische Spiel mit dem Spiel für ihn ausmacht.

An einem Sommerabend 2012 fand in Ljubljana ein Konzert statt, in dem zwei künstlerische Projekte präsentiert wurden, die mit Spielelementen arbeiteten. Bei dem einen, *Cube with Magic Ribbons* des britischen Komponisten Simon Katan, saß er selbst während der Aufführung mit seinem Laptop auf der Bühne. Hinter ihm auf der Leinwand sah man eine weiße Fläche mit einer Linie. Das Publikum folgte Katan dabei, wie er mit seiner Maus allmählich weitere Objekte und Linien auf diese Fläche setzte, die – wie sich herausstellte – musikalische Funktionen und Charakteristiken hatten. Schrittweise ließ Katan ein komplexes visuelles Netzwerk von agierenden, miteinander in Verbindung stehenden Objekten entstehen, die eine überaus reiche Musik produzierten.

Das zweite Projekt des Abends stammte von dem vierköpfigen Kollektiv GlitchLitch. Hinter den Musikern konnte eine Projektion mit komplexem grafischen Interface verfolgt werden. Vier Mauszeiger flitzen darüber, lösten emsig musikalische Ereignisse aus und passten Parameter an, wobei der Eindruck entstand, dass die Musiker mit Hilfe eines Regelwerks spontan auf Änderungen des Spielzustands reagierten.

In *Kilgore* von Marko Ciciliani changieren die Musiker:innen zwischen dem Spielen ihres Instruments und der Navigation eines Avatars in einer virtuellen 3D-Umgebung.

Beide Projekte führten mir vor, wie die Verwendung von Spielelementen in musikalischen Aufführungen konkrete musikalische Qualitäten mitbringen kann, dabei hätten sie kaum unterschiedlicher sein können. Katans Projekt und GlitchLitch präsentierten sozusagen ein apollinisches und ein dionysisches Modell angewandter Spielelemente in musikalischen Kontexten: Transparenz und Kontrolle im ersten Beispiel, Verschlungenheit und Affekt im zweiten.

Das Konzert markiert für mich den Anfang meiner musikalischen Auseinandersetzung mit Elementen aus Computerspielen. Die Aufführungen hatten für mich eine Frische und Lebendigkeit, die ich mit den Regeln verband, die dahinter lagen.

Wie jedes kompositorische Prinzip, ist die Anwendung von Spielelementen in musikalischen Kontexten kein Erfolgsrezept an sich und führt nicht automatisch zu musikalisch beeindruckenden Resultaten. Manchmal wird behauptet, dass Spielelemente krude Sonifikationen eines intransparenten Regelablaufs bewirken oder zu einem Korsett werden, das Musiker:innen Handlungen vorschreibt, die musikalisch beliebig und unmotiviert bleiben. Im Folgenden möchte ich anhand von Beispielen aus meiner eigenen Arbeit aufzeigen, in welcher Weise Spielelemente ästhetisch nicht nur relevant sein können, sondern auch Qualitäten entfalten, die auf anderen Wegen nicht oder nur schwer zu erreichen sind.

DAS SPIEL ALS FORM DER KAMMERMUSIK

2017 komponierte ich *Tympanic Touch*[2] für Spielsystem und zwei Aufführende, die in weitem Abstand, ohne Blickkontakt und voneinander abgewendet, an jeweils ihrem eigenen Tisch sitzen. Die Musiker:innen bekommen Spielanweisungen über Tablets, die auf ihren Tischen liegen. Zur Klangerzeugung verwenden sie neun unterschiedliche Arten von Papier, Schmirgelpapier und rauen Stoffsorten. Einander abwechselnd reiben sie das Material rhythmisiert und nah an Mikrofonen, die den Klang in den Raum verteilen. Elektronische Klänge und kleine, im Saal verteilte klopfende Solenoide (Zylinderspulen) reagieren darauf und ergänzen die delikate, aber auch spröde Klanglandschaft, die sich langsam und teils in unvermittelten Kontrasten entfaltet. Nichts lässt vermuten, dass dem Stück ein strenges Spielsystem zugrunde liegt. Tatsächlich folgen die Musiker:innen aber genauen Aufgaben: Meist müssen sie hörend identifizieren, welche Art von Material der oder die andere Aufführende verwendet, um darauf nach genau vorgegebenen Regeln zu reagieren. Der Computer folgt den Entscheidungen, belohnt richtiges Handeln mit Punkten, straft Fehler mit Abzügen, und beeinflusst auf Grundlage der Entscheidungen der Musiker:innen die elektronischen Texturen, die generiert werden. Da das Regelwerk die Musiker:innen veranlasst, genau auf ihre Partner:innen zu hören und zu reagieren, schafft das Spiel

ein sehr spezifisches Verhältnis zwischen den Ausführenden – quasi eine besondere Form der Kammermusik. Genau wie in klassischer kammermusikalischer Praxis bewirkt das Regelwerk von *Tympanic Touch*, dass die Musiker:innen das eigene Spiel und die präzise zeitliche Koordination miteinander genau abstimmen. Dabei ging es mir nicht um die offensichtliche Zurschaustellung eines Spiels, sondern um die spezifische musikalische Qualität, die das Spiel mit sich bringt. Bleibt das Spielsystem für das Publikum auch verborgen, trägt es doch maßgeblich zur musikalischen Qualität der Aufführung bei.

VIRTUELLE LANDSCHAFTEN ALS AUFFÜHRUNGSRAUM, INSTRUMENT UND PARTITUR

Das ein Jahr später entstandene Werk *Kilgore*[3], bei dem ich mich in der Gesamtgestaltung an Computerspielästhetik und -konventionen orientiere, unterscheidet sich in vielem von *Tympanic Touch*. In *Kilgore* – für zwei Musiker:innen und ein Spielsystem – sind zwei getrennte Projektionen jeweils einem oder einer Musiker:in zugeordnet. Die Projektionen zeigen virtuelle 3D-Landschaften in typischer Game-Ästhetik, durch die die Musiker:innen mittels Game-Pads navigieren, wobei sich alle Bewegungen und Handlungen im virtuellen Raum unmittelbar in unterschiedlichen Varianten musikalisch auswirken. Die virtuelle Landschaft *Kilgores* dient gleichzeitig als Erweiterung des Aufführungsraums, als Instrument und als Partitur[4]: Die Musiker:innen stehen der Leinwand zugewandt auf der Bühne und kontrollieren von dort aus ihre Aktionen im virtuellen Raum, der damit in Erweiterung der Bühne der hautsächliche Handlungsraum ist. Gleichzeitig ist die virtuelle Landschaft die alleinige Quelle der Klänge. Das heißt, sie auch als Instrument zu betrachten, das von den Musiker:innen bespielt wird. Die Navigation durch die Landschaft informiert die Musiker:innen darüber hinaus durchgehend über die verfügbaren musikalischen Möglichkeiten, sowohl in unmittelbarer Nähe (und damit sofort zugänglich) als auch in größerer räumlicher und somit zeitlicher Distanz. Wie eine Partitur dient die Landschaft so zur zeitlichen Ordnung musikalischer Ereignisse. Die drei Funktionen des virtuellen Raums werden explorativ von den Musiker:innen erfahren. Sie befinden und empfinden[5] sich im virtuellen Raum und folgen einerseits vorgegebenen Aufgaben, orientieren sich dabei aber an sogenannten virtuellen Attraktoren bzw. «perceptual opportunities»[6], die sie antreffen.

Während ich *Kilgore* komponierte, habe ich wiederholt die Landschaft ausgetestet und spürte, wie kleinste Details in der Ausformung der Landschaft unerwartete musikalische Konsequenzen mit sich brachten. Wie ich die Landschaft gestaltete und die klanggenerierenden Objekte darin verteilte, waren daher maßgebliche kompositorische Entscheidungen.

ERGODISCHES STORYTELLING

In meinem Projekt *Anna & Marie*[7], uraufgeführt bei den Donaueschinger Musiktagen 2019, wende ich vielschichtig Konzepte der Serious Games in einem musikalischen Kontext an. Serious Games[8] ist ein Oberbegriff für Spiele, die neben ihrem unterhaltenden Charakter Bildung, Information und/oder kritische Perspektiven auf Sachverhalte vermitteln. *Anna & Marie* befasst sich mit Marie Bihéron (1719–95) und Anna Morandi (1714–74), zwei sehr erfolgreichen Anatominnen und Künstlerinnen im Bereich der Ceroplastik (der Kunst der Anfertigung von Wachsmodellen), die teilweise die gleichen Auftraggeber:innen hatten, sich aber offenbar nie begegnet waren. Kern meiner Idee war, eine fiktive Begegnung zwischen den beiden stattfinden zu lassen und zu spekulieren, wie diese in unterschiedlichen Varianten hätte aussehen können. Diese Varianten wurden in Form von Dialogen im Voraus aufgenommenen und nach dem Prinzip des sogenannten ergodischen Storytelling – auch bekannt als build-your-own-adventure-story – gestaltet.

Ergodisches Storytelling in der Literatur bedeutet, dass eine Geschichte linear erzählt wird, Leser:innen aber an bestimmten Schlüsselstellen selbst entscheiden, wie die Geschichte weitergehen soll, indem sie im Buch zu alternativen Fortsetzungen der Geschichte springen. Dieses Prinzip ist prädestiniert für Computerspiele und wird von mir in *Anna & Marie* benutzt. Ähnlich wie bei *Kilgore* navigieren hier zwei Violinistinnen über ihr Geigen durch je eine ihnen zugeordnete virtuelle 3D-Landschaftsprojektion. Sie können an Schlüsselpositionen unmittelbar über die Navigation entscheiden, wie sich die Geschichte entwickelt, ob zum Beispiel eine friedliche oder eine konfliktgeladene Begegnung zwischen Anna und Marie beginnt. An diese Entscheidungen sind weitere Aspekte der Aufführung, wie die Erzeugung generativer elektronischer Klänge oder die Gestaltung des Lichtdesigns, gekoppelt. Keine zwei Aufführungen sind gleich. Das Publikum, das auf Kissen sitzend im Raum verteilt ist, kann den Dialogen über bereitliegende drahtlose Kopfhörerelemente zuhören oder auch die narrative Ebene ignorieren und das Ereignis als rein audiovisuelles Konzert erleben.

Die Aufführungen von *Anna & Marie* gehen nahtlos in eine installative Situation über, während derer die Violinistinnen den Raum verlassen. In der Installation kann sich das Publikum frei bewegen und über Kopfhörer die zuletzt generierte Version der Begegnung von Anna und Marie nachhören. Darüber hinaus stehen Tablets zur Verfügung, die man auf neun im Raum verteilten Panele, die Fotos von Arbeiten von Anna Morandi zeigen, richten kann, um mittels Augmented Reality Objekte und Texte sowie elektronische Klänge aufzurufen, die interaktiv variiert werden können. Die Texte enthüllen historische Details über die Zeit und die Umstände, in denen Morandi und Bihéron gearbeitet haben. Durch die Kombination von Konzert, Installation und interaktiven, spielerischen Handlungsangeboten werden dem Publikum Varianten davon angeboten, wie sie das Projekt erleben können, wobei sie ganz im Sinne der Serious Games sowohl den fiktiven wie den authentischen Seiten der Geschichte der Anatominnen nachspüren können.

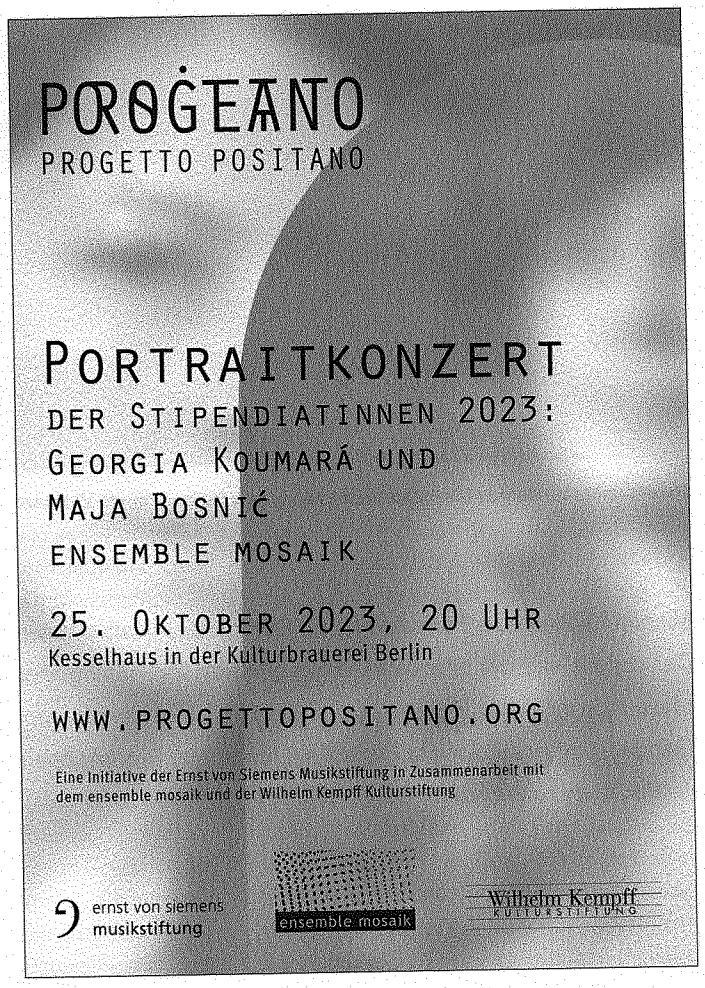
SPIEL ALS INNERMUSIKALISCHES PRINZIP

Normalerweise ist «Spiel» kein der Musik inhärentes Element, als «musikextrinsisch» bezeichnet es Julian Kämper in der Publikation *Spiel Musik als Spiel – Spiel als Musik*.[9] In den vielfältigen Anwendungen von Spiel in Musik, die ich selbst und andere umgesetzt haben, wird aber deutlich,

Spielelemente in der Musik bergen nicht nur aus Perspektive der Komposition besondere Möglichkeiten in sich, sondern stärken auch die Rolle der Interpret:innen bzw. deuten sie um.

dass Spielelemente durchaus als innermusikalisches Prinzip wirksam sein können. Denn Spiele sind Anleitungen zu menschlichem Handeln, sie entstehen erst in der tatsächlichen Umsetzung der Regeln und Ziele, die menschliche Aktionen regulieren und strukturieren.[10] So gesehen treten wir in die Schnittmenge zwischen Musik und Spiel ein, denn auch jede Live-Darbietung von Musik beruht auf geordneten Handlungen und Abläufen, die Musik entstehen lassen.

In den obigen Beispielen formen Spielelemente die Aktionen der Musiker:innen, sei es in Gestaltung einer quasi-kammermusikalischen Beziehung wie bei *Tympanic Touch* oder als formgenerierender Prozess wie bei *Kilgore* oder *Anna & Marie*, oder indem über Spielelemente das Publikum einbezogen wird, wie in *Anna & Marie*. Wie ich die ästhetische Erfahrung meines Publikums gestalte, ist seit *Anna & Marie* ein zentraler Aspekt meiner Arbeit geworden. Eine Fortsetzung findet dies in meinem jüngsten Projekt *SkylAR*[11], das im Wesentlichen im öffentlichen Raum stattfindet und das Publikum über Comic-Plakate und Augmented Reality Musik und Kunst unabhängig vom klassischen Konzertsetting aktiv erfahren lässt.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Computerspiele einerseits als etabliertes Medium zu verstehen sind, denen sich audiovisuelle Kompositionen vielfältig annähern können, zum Beispiel indem sie gametypische virtuelle Räume verwenden. Andererseits können Spielelemente auch über regelgeleitete Interaktionen zu einem medienunabhängigen Gestaltungsmittel werden. In praktisch allen Anwendungen verweigern sich spielbasierte Kompositionen jedoch konventioneller Notation, teilen den Aufführenden besondere Verantwortung zu und stellen sie vor spezifische Herausforderungen: Für die adäquate Aufführung reicht es nicht, sich korrekt an die spielbasierten Regeln zu halten. Vielmehr gilt es, das in ihnen verborgene musikalische Potenzial zu erfassen und für das Publikum erfahrbar zu machen, was eine kreativ-gestaltende und performative Interpretationsleistung beinhaltet.[12] Spielelemente in der Musik bergen also nicht nur aus Perspektive der Komposition besondere Möglichkeiten in sich, sondern stärken damit auch die Rolle der Interpret:innen bzw. deuten sie um. ■

1 siehe: www.gappp.net (zuletzt abgerufen am 4. Mai 2023).
2 siehe: https://www.ciciliani.com/tympanic-touch.html (zuletzt abgerufen am 26. April 2023).
3 siehe: https://www.ciciliani.com/kilgore.html (zuletzt abgerufen am 26. April 2023).
4 vgl. Marko Ciciliani: «Virtual 3D environments as composition and performance spaces», in: *Journal of New Music Research*, No. 49:1 (2020), S.104–113.
5 vgl. Brandon Keogh: *A Play of Bodies – How we perceive Videogames*. Cambridge 2018, S. 4.
6 Michael Nitsche: *Video Game Spaces – Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. Cambridge 2008, S. 151 f.
7 siehe: https://www.ciciliani.com/anna--marie.html (zuletzt abgerufen am 26. April 2023).
8 Mary Flanagan: *Critical Play – Radical Game Design*, Cambridge 2009, S. 243 ff.
9 Julian Kämper: «Einleitung», in: Marion Saxer u. a. (Hg.): *Musik als Spiel – Spiel als Musik*. Bielefeld 2021, S. 10.
10 vgl. Katie Salen / Eric Zimmerman: *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. Cambridge 2004, S. 302.
11 siehe: https://www.ciciliani.com/skylar.html (zuletzt abgerufen am 26. April 2023).
12 vgl. Barbara Lüneburg: «Between Art and Game: Performance Practice in the Gamified Audiovisual Artworks of GAPPP», in: *The Computer Games Journal*, 4/2018.