

07 **Selbstorganisation des Systems**

Die GAME-Serie des Komponisten Bernhard Lang

Julian Kämper

07 Selbstorganisation des Systems

Die GAME-Serie des Komponisten Bernhard Lang

AUTHORS

Julian Kämper

ABSTRACT

In der Zeitgenössischen Musik ist ein gesteigertes Interesse an (außer)musikalischen Spielformen zu beobachten. Der GAME-Serie des 1957 in Linz geborenen Komponisten Bernhard Lang liegt eine systematische Auseinandersetzung mit dem Wesen des Spiels, d.h. seinen mathematischen wie ästhetischen Konstitutionsprinzipien, zugrunde. Diesen spielbasierten Kompositionen ist strukturell gemeinsam, dass das Zusammenspiel auf verbalisierten Spielregeln basiert und sich die finale Form der Musik erst im unvorhersehbaren Verlauf des Spiels generiert. Dieser Aufsatz diskutiert anhand konkreter Beispiele von Bernhard Lang, wie das Spiel als kritische Strategie die Produktion, Aufführung und Rezeption von Musik verändern kann.

KEYWORDS

Musik, Spieltheorie, Games, Performativität, Zeitgenössische Musik, Musikwissenschaft, Improvisation

SUGGESTED CITATION

Kämper, J. (2024). Selbstorganisation des Systems: Die GAME-Serie des Komponisten Bernhard Lang. DAC – Digital Journal for Arts & Cultural Studies, 1. <https://doi.org/10.48341/hxf2-7x84>



This work is licensed under a

[CC BY-NC 4.0 - Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

- 1 Spiel und Spielen ist für die Musik von Bernhard Lang bedeutsam. Der 1957 in Linz geborene Komponist hat seine musikalischen Wurzeln im Jazz und in der Improvisationsmusik, es folgten Kompositions- und Klavierstudien, später die Auseinandersetzung mit elektronischer Musik und Computertechnologie. Längst gehört er zu den renommierten und viel aufgeführten Vertretern der Neuen Musik, aus zahlreichen Aufträgen resultiert bis heute Neues für Konzert- und Musiktheaterbühnen. Seine 2007 begonnene und inzwischen auf über 40 Einzelstücke angewachsene *Monadologie*-Werkreihe wurde angeregt durch die Anwendung Zellulärer Automaten in John Horton Conways *Game of Life*.¹ Diese Spiele, die biologische Prozesse simulieren, hat Bernhard Lang auf musikalische Prozesse übertragen. Unter dem Titel *SCAN* versammelte der Komponist mehrere Projekte, bei denen er Elemente aus seiner bereits existierenden Musik als Ausgangspunkt für semi-improvisatorische Bearbeitungen verwendete. Der Umgang der Improvisierenden mit den notierten Materialfragmenten ist nicht gänzlich frei und intuitiv, sondern wird durch vordefinierte Spielregeln determiniert – womit auch hier schon angelegt ist, was für das „Spiel“ als wesentliches Konstitutionsprinzip gilt: die Dichotomie aus Offenheit und Regel. In diesen Zusammenhängen fungierte das im weiten Sinne Spielerische und Spieltypische für Bernhard Lang als Katalysator für alternative Ansätze des Komponierens. Dabei rekurrierte er zwar immer auf den weitläufigen Spielbegriff, allerdings ohne ihn für den eigenen künstlerischen Zugriff weiter zu präzisieren oder aus musikalischer Perspektive konzeptionell zu schärfen. Die *GAME*-Serie schließlich war für den Komponisten Anlass und Beginn, sich systematischer mit den Mechanismen, Theorien und Logiken des Spiels auseinanderzusetzen – das Spiel zu studieren.

- 2 Wenn von der Adaption außermusikalischer Spielkonzepte die Rede ist, erweist sich allein die Frage nach der Definition des Spielbegriffs als komplex und bleibt mit Blick auf die interdisziplinäre Literatur zum Gegenstand sogar ohne eindeutige Antwort.² Gewiss sind die verschiedenen Bedeutungsebenen des Spiels gemeinhin bekannt, zu alltäglich begleitet das Spiel in all seinen Formen den Menschen. Doch genauer hingesehen: Was ist das Wesen eines jeden Spiels, was sind seine Kennzeichen? Wie las-

1 1970 hat Conway das *Game of Life* entwickelt: ein mathematisches Spiel ohne Spieler, dessen Verlauf sich aus seinem Anfangszustand heraus generiert. Im *Game of Life* kann jede Gitterzelle einen von zwei Zuständen einnehmen: tot oder lebendig. Es wird durch vier einfache Regeln kontrolliert, die auf jede Gitterzelle im Simulationsbereich angewendet werden. Eine Regel lautet: Eine lebendige Zelle stirbt, wenn sie weniger als zwei lebendige Nachbarzellen hat. So ergeben sich komplexe und scheinbar unvorhersehbare Figuren.

2 Vgl. beispielsweise Huizinga, Johan (1981): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg: Rowohlt (erstmalig 1938); Caillois, Roger (1982): *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, Frankfurt am Main: Ullstein (erstmalig 1958); Eigen, Manfred (1978): *Das Spiel. Naturgesetze steuern den Zufall*. München: Piper; Hägele, Werner (1990): *Konstitutionsprinzipien von Spiel und Sport*, München: homo ludens; Neumann, John von; Morgenstern, Oskar (1961): *Spieltheorie und wirtschaftliches Verhalten*. Würzburg: Physica; Strätling, Regine (2012): *Spielformen des Selbst. Das Spiel zwischen Subjektivität, Kunst und Alltagspraxis*. Bielefeld: transcript.

sen sich so verschiedene und bisweilen sogar gegensätzliche Phänomene mit ein und demselben Wort fassen? Was vereint das Klavierspiel mit dem Computerspiel oder Machtspiel, unabhängig von ihrem gemeinsamen Wortteil? Die englische Sprache kennt immerhin noch die Unterscheidung von „Play“ und „Game“: Ersteres meint das kindliche und freie Spiel, „game“ dessen regelbasierte und wettkampforientierte Ausprägung. Somit grenzt Bernhard Lang durch die Titelgebung seiner Werkserie den Blick auf das Sujet bereits ein. Zugleich verschränken sich zwei verschiedene Spielpraktiken: Das Instrumentalspiel, das im Kontext der Konzertradtition mit historisch gefestigten Kodes und Ritualen besetzt ist, wird durchzogen von einem zunächst außermusikalischen Spielsystem, das der Komponist als obligatorischen Rahmen für das musikalische Spiel setzt.

- 3 Dieser Beitrag diskutiert die GAME-Serie hinsichtlich der Frage, wie das Spiel als kritische Strategie die Produktion, Aufführung und Rezeption von Musik verändern kann. Einige Überlegungen lassen sich verallgemeinern, hat die kompositorische wie musiktheoretische Auseinandersetzung mit dem Wesen des Spiels in den Künsten und im Speziellen in der zeitgenössischen Musik doch aktuell Konjunktur. Genannt seien vorab nur einige musikgeschichtlich relevante Kompositionen mit ausgewiesenem Bezug zum Spiel: Claude Debussy überschrieb eines seiner Orchesterwerke mit *Jeux*, weil der Musik programmatisch ein Tennis- und Liebesspiel zugrunde lag; aus dem spieltypischen Prinzip des Duellierens entwickelte Iannis Xenakis in den 1960er Jahren Kompositionen für zwei Orchestergruppen mit jeweils einem Dirigenten, welche ihre gestalterischen Entscheidungen von der Logik eines Punktesystems abhängig machten, um den Kontrahenten in der Konzertaufführung förmlich zu besiegen; 1968 saßen sich in Toronto Marcel Duchamp und John Cage bei der legendären Schachpartie *Reunion* gegenüber, bei der die Züge ihrer Figuren auf dem elektronisch präparierten Brett klangliche Aktionen in Gang setzten.³ Auch gegenwärtig kann der Spielbezug verschiedene Ästhetiken und künstlerische Praktiken prägen: Die Performancekünstlerin Jagoda Szmytka setzt in ihrer Frankfurter PLAY-Reihe auf die gemeinschaftsbildende Kraft des Spielens, während Annesley Black Phänomene des Sports – also der körperbetonten Ausprägung des Spiels – in musikalisch-performative Ausdrucksformen übersetzt; Marko Ciciliani erprobt an der Kunstuni Graz künstlerisch-forschend Strategien der Gamifizierung audiovisueller Kompositionen⁴, denn in Anbetracht einer florierenden und stets wachsenden Computer- und Videospielebranche ist es

3 Vgl. Bätzner, Nike (2005). *Faites vos jeux! Kunst und Spiel seit Dada*. Berlin: Hatje Cantz. Vgl. auch Drees, Stefan. Ordnung – Zufall – Form. Schach als konzeptueller Bezugspunkt in der Musik nach 1960. In Joachim Brügge, Hans Gruber (Hg.). *Schach als Sujet in den Künsten und der Wissenschaft* (51–73). Baden-Baden: Nomos.

4 Kämper, Julian (2021). “If you always take the shortest route to your destination, it usually gets boring”. Marko Ciciliani’s game-based compositions. In Marko Ciciliani, Barbara Lüneburg, & Andreas Pirchner (Hg.). *Ludified: Game Elements in Marko Ciciliani’s Audiovisual Works*, (7–22). Berlin: The Green Box.

naheliegend, dass die damit verbundenen Produktionsästhetiken und Rezeptionsmethoden auch in der zeitgenössischen Musik reflektiert werden. Mal beziehen sich die Komponist*innen auf bestimmte Spiele, indem sie charakteristische Soundoberflächen – etwa die retro-kultigen „Chiptunes“ – zitieren, mal ist die Komposition selbst strukturell als ein im Moment der Aufführung zu absolvierendes Spiel mit offenem Ausgang angelegt. Die spielbezogenen Musiken unterscheiden sich schließlich auch in der Frage, wer an welcher Schnittstelle überhaupt ein explizites Spiel spielt.

- 4 So kann es sein, dass die Komposition erst im Zuge spielerischer Prozesse der Verfasser*innen ihre Form annimmt und in einen festgeschriebenen Notentext mündet, der dann auf konventionelle Weise dargeboten wird. Oder aber die Aufführenden absolvieren das Spiel und setzen sich, wie bei Bernhard Lang, der Offenheit des Vorgangs aus, womit sie sich insgeheim auch immer dazu bereit erklären, sich selbst aufs Spiel zu setzen. Es existieren aber auch Spielkompositionen, die das Publikum in das Geschehen involvieren, ihnen Handlungs- und Entscheidungsräume eröffnen, um den Aufführungsverlauf aktiv beeinflussen zu können.
- 5 Diese Phänomene veranlassten in jüngster Zeit auch die Musikwissenschaft zum Diskurs mit Forschungsprojekten, thematischen Publikationen oder interdisziplinären Positionsbestimmungen.⁵ Neu an der musiktheoretischen Debatte ist der Wille, die ästhetische und musikgeschichtliche Bedeutung des Spiels für die Gegenwartsmusik besser zu fassen zu bekommen. Für methodisch zielführende Arbeitsthesen werden zuweilen auch die Game Studies, die Performance Studies oder die noch junge Disziplin Ludomusikologie⁶ auf den Plan gerufen. Häufig mit Rekurs auf kulturwissenschaftliche Betrachtungen, allen voran den prominenten Ausführungen des Kulturphilosophen Johan Huizinga, der in den 1930er Jahren in seinem Buch *Homo Ludens* auf den Punkt brachte, dass alle Kultur der menschlichen Lust und Fähigkeit zum Spielen entspringe.⁷ Andere beziehen sich auf mathematische Spieltheorien, etwa von John Forbes Nash oder John von Neumann, die Entscheidungssituationen modellieren, in denen mehrere Beteiligte miteinander interagieren und der Erfolg des Einzelnen nicht nur vom eigenen Handeln abhängt.⁸ Und hier schließen die GAME-Stücke von Bernhard Lang an.

5 Marion Saxer, Karin Dietrich, & Julian Kämper (2021) (Hg.). *Musik als Spiel, Spiel als Musik. Die Integration von Spielkonzepten in zeitgenössischer Musik, Musiktheater und Klangkunst*. Bielefeld: transcript.

6 Zur Einführung in die Musikologie siehe zum Beispiel Fritsch, Melanie (2018). *Performing Bytes. Musikperformances der Computerspielkultur*. Würzburg: Königshausen & Neumann.

7 Huizinga, Johan (1981): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg: Rowohlt (erstmalig 1938).

8 Vgl. Kuhn, Harold William; Nasar, Sylvia (Hg.) (2016): *The Essential John Nash*. Princeton: Princeton University Press; Neumann, John von; Morgenstern, Oskar (1961): *Spieltheorie und wirtschaftliches Verhalten*. Würzburg: Physica.

1. Aufbau des musikalischen Spiels

- 6 Hinter dem Titel *GAME 7-4-3* (2020) für Posaune, Trompete und Horn verbirgt sich folgende Abkürzung: Es ist das siebte der Serie, es ist für (im englischen *for* und deshalb durch die Ziffer 4 substituiert) drei Instrumente. Spielt zusammen, aber bitte asynchron! – so lautet sinngemäß die Idee für die Realisierung der Partitur, deren erste Seite sich in der deutschen Übersetzung wie folgt liest:
- 7 Regelwerk. Runde 1. 1: Die Posaune beginnt, wählt eines der drei Modelle A-B-C, wiederholt dieses in der vorgegebenen Anzahl, wechselt zum nächsten Modell, alle Permutationen möglich: ABC, ACB, BAC, BCA, CAB, CBA; 2: Die Trompete setzt ein, hat dasselbe Metrum wie die Posaune, synchronisiert sich aber nicht taktweise. Wählt eines der drei Modelle A-B-C, wiederholt dieses in der vorgegebenen Anzahl, wechselt zum nächsten Modell; 3. Horn setzt ein, hat dasselbe Metrum wie die Posaune und Trompete, synchronisiert sich aber nicht taktweise. Wählt eines der drei Modelle A-B-C, wiederholt dieses in der vorgegebenen Anzahl, wechselt zum nächsten Modell; Posaune ist SCENEMASTER, markiert den Beginn der Runde 2, nachdem alle drei Modelle beendet worden sind.⁹
- 8 Dieser verbalen, technisch anmutenden Aufgabenstellung, die über formale Abläufe, Zeitgestaltung und die Art des Zusammenspiels informiert, folgen in herkömmlicher Notationsweise auf je einem Blatt die drei Einzelstimmen. Ein sogenanntes „Modell“ stellt für Bernhard Lang die kleinste musikalische Zelle dar, aus deren Schichtung und Wiederholung dann ein kammermusikalisches Gefüge erwächst. Jedes Modell der ersten Runde beispielsweise besteht aus lediglich zwei ausnotierten Takten, die mit je einer Tonfolge von Achtelnoten in ihrer Disposition des Tonvorrats äußerst schlicht wirken. Allerdings wird in allen drei Stimmen in Takt 1 ein Dauerverhältnis von 14:8 verlangt, wodurch hinsichtlich des Zeitmaßes ein schwebender Zustand entstehen kann, was die vom Komponisten angestrebte Asynchronität der Spielenden unterstützt. Neben Angaben zur Dynamik kommen grafisch dargestellte Spielanweisungen hinzu, wie der Dämpfer einzusetzen sei, auch hier öffnet sich ein – wenn auch kleiner – Interpretationsspielraum. Nie zuvor, merkte der Komponist einmal an, seien seine Partituren so dünn gewesen wie bei den Stücken dieser speziellen Reihe.
- 9 Der Blick in die Partituren zeigt, dass die Stücke auf ähnliche Weise konstruiert worden sind. So hat das beschriebene *GAME 7-4-3* mit seinen thematisch verwandten Stücken einige formstiftende Prinzipien gemeinsam. Erstens gibt es eine variierende Anzahl an

9 Lang, Bernhard (2020). *GAME 7-4-3* Partitur. Berlin: Ricordi [Übersetzung des Verfassers].

Runden – in diesem Beispiel sind es sechs. Zweitens stehen in jeder Runde verschiedene Modelle zur Auswahl, über deren Abfolge die Aufführenden dann selbst entscheiden. Mal ist die Anzahl der Wiederholungen eines solchen Modells vorgegeben, mal definiert der Komponist nur eine Maximalanzahl, überlässt die Entscheidung aber den Spielenden. Drittens ist der Beginn einer neuen Runde oftmals hörbar, da das musikalische Material sich verändert. Viertens wird in vielen Runden ein „Scenemaster“ bestimmt, der den zeitlichen Beginn sowie das Ende einer jeden Runde koordiniert.

- 10 Anhand ihrer äußeren Erscheinung verbinden sich die inzwischen rund 20 GAME-Stücke nicht unbedingt zu einer Gruppe. Sie klingen unterschiedlich, weil sie – abgesehen von den Charakteristika der jeweiligen Besetzung – mal spektralen, mal seriellen Kompositionsverfahren entsprungen sind; weil einem leisen, unverstärkten Trio aus Klarinette, Harfe und Cello ein multimediales Setup aus Zuspielungen, Loop-Generatoren und Lichtdramaturgien gegenüber steht; und weil Bernhard Lang auch verschiedene räumliche Dispositive gestaltet, bei denen Musikerinnen und Musiker sich durch den Raum bewegen oder elektroakustische Klänge spatialisiert werden. Wenngleich abweichend von der eigens etablierten Titel-Nomenklatur ist *The Travel Agency is on Fire* (2023) für Stimme, Ensemble und Video ebenfalls Teil der GAME-Serie. Der Titel nimmt Bezug auf den amerikanischen Schriftsteller William S. Burroughs. Dessen gleichnamiger Text, der posthum 2010 erstmals ediert wurde, ist eine Sammlung sogenannter Cut-up-Experimente, bei denen Burroughs Quelltexte von Schriftstellern wie William Shakespeare oder James Joyce zerschnitt und die so entstandenen Fragmente nebeneinanderstellte, um zufällige Wortkombinationen zu erzeugen und neue Texte zu generieren.¹⁰ Auch in diesem GAME-Stück liegen den Aufführenden für jede Sektion bestimmte Modelle vor, aus denen sie in Echtzeit eine Struktur formen – ohne Kenntnis, wie die Mitspielenden diese Struktur in jedem Moment beeinflussen. Die Besonderheit von *The Travel Agency is on Fire* liegt darin, dass der Komponist unter Rückgriff auf Spielprinzipien ermöglicht, ein multimediales Musiktheaterstück mit einer Dauer von rund einer Stunde ohne Dirigat aufzuführen – ja erst im Akt der Aufführung in seiner Form entstehen zu lassen.

2. Emanzipation der Spielenden

- 11 Das GAME ONE (2016) für Ensemble kennzeichnet mit seinem numerischen Titel nicht nur den Beginn der Werkserie, sondern nimmt auch Bezug auf die gleichnami-

¹⁰ William S. Burroughs: *The Travel Agency is on Fire*. Ed. by Alex Wermer-Colan, Ammiel Alcalay. Lost & Found, The CUNY Poetics Initiative. New York 2010.

ge frühere deutsche Fernsehsendung (auf MTV), die über Computer- und Videospiele sowie digitale Spielkultur berichtete. Mit dem Kompositionsauftrag war die Anforderung verknüpft, dass dieses Ensemblestück ohne eine dirigierende Instanz aufführbar sein musste. Das System „großes Ensemble“ sollte sich qua System „Spielkonzept“ selbst organisieren, demokratische Prinzipien sollten innerhalb des Klangkörpers zu wirken beginnen.

- 12 Solch ein Wunsch nach Selbstbestimmung fügt sich gut in den Diskurs, der in jüngerer Zeit innerhalb der Ensemblelandschaft der Neuen Musik geführt wird: Ensembles und Kollektive spezialisieren sich nicht nur auf ungewöhnliche Besetzungen und ein bestimmtes Repertoire, um sich mit einer individuellen künstlerischen Handschrift zu positionieren. Mindestens so wesentlich wie das musikalische Programm ist für das eigene Selbstverständnis vor allem jüngerer Gruppen die Art und Weise, wie im Verbund gearbeitet und Kunst gemacht werden soll. Dazu gehört auch der bewusste und nicht selten laut propagierte Verzicht auf eine anführende Person, allenfalls existieren – wie zunehmend auch in Politik oder modernen Unternehmen – Doppelspitzen oder Leitungsteams. Nicht ohne Grund bezeichnen sich manche Klangkörper als „Solist*innenensemble“. Das mag widersprüchlich klingen, formuliert aber treffend, wie das Verhältnis von Individuum und Gruppe idealerweise gedacht ist. Die Kollektive, die von Musiker*innen gegenwärtig gegründet werden, sind zumindest prinzipiell basisdemokratisch verfasst, wenngleich sich bei Entscheidungsfindungen zuweilen dynamische Hierarchien oder temporäre Verantwortlichkeiten ergeben können, die jedoch nicht gefestigt und institutionalisiert sind. Damit entsteht ein Gegenentwurf zur traditionellen und noch heute im Musikleben so dominanten Orchesterkultur, die von Intendanten und Maestros beherrscht zu sein scheint. Die aktuellen kulturpolitischen und gesellschaftlichen Debatten bekräftigen dieses Bild und setzen zugleich seine Auflösung in Gang: aufgrund öffentlich gewordener Skandale und Übergriffe wird die herausgehobene Stellung der Dirigentenfigur angeklagt, konkrete Einzelfälle ebenso wie das hierarchische System als solches. Unkontrollierte Machtausübung, wie sie durch #metoo-Bewegungen auch im Bereich der Musik zutage kamen, wird gegenwärtig immer seltener zugelassen.
- 13 Bernhard Lang weiß um die Diskrepanz zwischen einerseits dem Wunsch (junger) Musiker*innen nach Selbstbestimmtheit und andererseits dem institutionalisierten und notwendigerweise auch auf traditionelle Gewohnheiten und ökonomische Belange bedachten Konzertbetrieb. Das *GAME 13 for Linz* (2022) ist zum Anlass des 100-jährigen Bestehens der einst in Salzburg gegründeten Internationalen Gesellschaft für Neue Musik uraufgeführt worden. Die Musiker*innen sind auf der Bühne sowie an mehreren Orten im Konzertraum platziert, aber auch lokal ist das Stück verortet: in

Erinnerung an seine Kindheit überschrieb Bernhard Lang die einzelnen Runden mit Linzer Straßennamen, etwa Taubenmarkt, Hofgasse, Spittelwiese und Hebenstreitstraße. Auch diese Komposition für Ensemble hat die Selbstorganisation des Systems zum Ziel, dennoch wird in der Partitur ausdrücklich auf die Möglichkeit verwiesen, das Stück alternativ auch mit einem Dirigenten oder einer Dirigentin zu realisieren. In seinen oder ihren Händen liegt dann aber nicht die künstlerische Gesamtverantwortung. Hin und wieder soll zwar die Lautstärke ausbalanciert werden, die primäre Aufgabe liegt aber darin, den Beginn der jeweils neuen Runde zu signalisieren und die zeitlich gestaffelten Einsätze der Instrumente zu koordinieren. Agieren die Ensemblemitglieder autark, also ohne Dirigentenfigur, wird das Zusammenspiel mittels Stoppuhren organisiert.

- 14 Ganz bedingungslos ist das Streben nach Hierarchielosigkeit gewiss nicht realisierbar. In den GAME-Stücken ist zwar prinzipiell keine Spielleitung festgelegt, doch sogenannte „Scenemaster“ ernennt der Komponist in einzelnen Runden wohl. Dieser ist, wie eingangs am Beispiel des GAME 7-4-3 geschildert, mit der Aufgabe betraut, die Rundenwechsel anzuzeigen. So hat der Einzelne Einfluss auf den musikalischen Verlauf, bleibt aber stets abhängig von den individuellen Entscheidungen der Mitstreiter*innen, seien sie intuitiv oder strategisch. Somit vermag das Heranziehen des Spiels als kritische Strategie diese Enthierarchisierungs- und Demokratisierungsprozesse sicherlich zu bestärken, weil die Aufführenden innerhalb gesetzter Regeln eigenständig handeln dürfen – ja sogar *müssen*! Dieser Imperativ impliziert die Freiheit seitens der Musiker*innen, musikalisch eigenwillig agieren zu dürfen. Dies stellt eine Besonderheit dar, ist im Sinne des Werkbegriffs doch normalerweise geboten, die vorgesezte Partitur präzise und notengetreu in Klang zu setzen, womit die Dimensionen des Fantasierens, Improvisierens und Extemporierens in der Regel ausgeklammert werden. Diese Möglichkeiten des freien Spiels wieder in den Notentext zu implementieren, stellt für Bernhard Lang auch eine Form der Kritik an der klassischen Neuen Musik dar, die in ihrer Fokussierung auf fixierte und in sich geschlossene Partituren dem Musikverständnis und der Aufführungspraxis des 19. Jahrhunderts verpflichtet bleibt.
- 15 Formale Rahmensetzung, die mitunter auch durch ökonomische Faktoren diktiert sein kann, und gestalterische Freiheit: diese zwei Aspekte treffen wohl für nahezu jede Art der Musikaufführung zu. In den Stücken von Bernhard Langs GAME-Serie werden sie mit Rekurs auf Mechanismen und Strategien aus der Spieltheorie wieder neu zueinander in Bezug gesetzt. Laut Friedrich Schiller sei der Mensch, solange er spielt, frei.¹¹

11 Schiller, Friedrich (2013): *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*. Berlin: Holzinger (erstmalig 1795).

Wie wirkt sich die Integration von Spielkonzepten in die Musik auf die Autonomie der Musiker*innen aus, wenn sie nun im größeren Maßstab Entscheidungen über den Formverlauf treffen?

- 16 Für Bernhard Lang zeichnete sich in der langjährigen Zusammenarbeit mit diversen Ensembles und Formierungen ein Bild ab: die Freiheit des Spiels, unter aufmerksamer Beobachtung des Publikums formbildende Entscheidungen treffen zu müssen, wurde immer wieder auch als Bürde empfunden, insbesondere von Musiker*innen, deren interpretatorische Ausbildung und Arbeit sich ausschließlich an der Realisierung vorgegebener Notentexte orientierte. Womit dem Komponisten zufolge der „Schwindel“ Einzug ins Spielgeschehen erhielt, denn der von den Aufführenden empfundenen Überforderung folgte der Reflex, alle Spielentscheidungen – etwa über die Anzahl und Reihenfolge der Modelle – im Vorfeld zu treffen, um diese dann einstudiert und treffsicher auf der Bühne realisieren zu können. Spätestens bei mehrfachen Aufführungen eines GAMES wird dieses Vorgehen bemerkbar – und schlichtweg langweilig. Das bedeutet auch: Mitnichten handelt es sich bei Bernhard Langs gamebasierten Kompositionen um Formen des Spiels, die ohne Voraussetzungen oder rein instinktiv ausgeführt werden können.

3. Die Unsichtbarkeit des Spiels

- 17 Wie die Spielsysteme einstudiert werden und mit welcher Haltung die Aufführenden die musikalischen GAMES auf die Bühne bringen, ist ein weiterer wesentlicher Aspekt. Angenommen, die genaue Abfolge und Wiederholungsanzahl der in der Partitur bereitgestellten Modelle sind nicht im Vorfeld schon festgelegt, sondern werden von den Spielenden ad hoc entschieden: wonach richten sich dann die spontanen und semiimprovisatorischen Entscheidungen der Aufführenden? Denkbar sind folgende zwei Extreme: Begreifen die Spielenden die gamespezifische Anlage als bloße Struktur für ein konzertant aufgeführtes Musikstück, unterliegen die individuellen Entscheidungen eher einem innermusikalischen Gestaltungswillen, demzufolge sich – einem musikalischen Bogen folgend – manche Modell-Kombinationen als zwingender erweisen als andere. Im Gegensatz dazu wäre auch denkbar, den Spielcharakter der Aufführungssituation zu priorisieren, indem musikalische Aktionen in der Absicht stattfinden, einen Widerstand zu erzeugen, der die Mitspielenden zu besonderen Reaktionen veranlassen soll – dadurch wird das den GAME-Stücken eingeschriebene Interagieren ernst genommen. Beispielsweise würde in diesem Fall die Entscheidung eines Musikers, ein bestimmtes Modell zweimal zu wiederholen, eher der allgemeinen Spielfreude als

einer musikimmanenten Logik entspringen.¹² Hinzu kommt, dass die Interpret*innen eine kooperative Strategie ebenso verfolgen könnten wie eine nicht-kooperative, wengleich Bernhard Lang die Rolle eines Spielverderbers nicht explizit vorsieht, sondern auf ein Miteinander setzt.

- 18 Interessant ist in diesem Zusammenhang, was sich dem Publikum auf visueller und performativer Ebene vermittelt. So kommt es zum Beispiel vor, dass mehrere Spielende einen Mitspieler erwartungsvoll anblicken, weil sie mutmaßlich auf ein Einsatzzeichen warten, das möglicherweise einen Abschnittswechsel markiert. Manchmal folgt darauf eine auffällige Geste, ein Handzeichen etwa. Darüber hinaus entsteht der Eindruck, dass die Aufführenden ihre Klänge weniger an die Zuhörerschaft, d. h. über die Bühnenkante hinaus ins Auditorium richten, als vielmehr ins Ensemble hinein, schließlich könnte jede musikalische Aktion ein Trigger für weitere spielimmanente Entscheidungen sein.
- 19 Solch eine Wahrnehmung ist gewiss subjektiv und stellt sich möglicherweise nur dann ein, wenn die Beobachtenden über die Machart der Partitur informiert sind und überhaupt darüber im Bilde sind, dass hier ein Spiel ausgetragen wird.
- 20 Aus Sicht des Komponisten soll sich der Spielcharakter dem Publikum – zumindest auf performativer Ebene – nicht vordergründig vermitteln, während die Titelgebung in Großbuchstaben unmissverständlich eine konkrete Erwartungshaltung lanciert. Damit unterscheiden sich Bernhard Langs Stücke von vielen anderen spiel- und gamebasierten Arbeiten, bei denen das musikalische Resultat wie auch immer gearteten Spielprozessen unterworfen ist. Denn viele Komponist*innen, die auf formaler oder struktureller Ebene Spielprinzipien in ihre Musik integrieren, bringen das häufig auch an die Oberfläche, sei es durch die Verwendung ikonischer Sounds kultiger Videospiele (z. B. Jagoda Szmytkas *Scoring und Leveling*), durch szenische Handlungen wie ein Kartenspiel (z. B. hans w. kochs *privat klavier quartett*), durch körperliche Aktionen wie Seilspringen (z. B. Annesley Blacks *smooche de la rooche II*) oder durch aufwendige multimediale Bühnenaufbauten, in denen virtuelle Welten simuliert werden (z. B. Kirsten Reeses Kugelspiele oder Marko Cicilianis *Kilgore*). Solche gamebasierten Kompositionen, die ihre Spiel- und Regelstruktur offensichtlich und für die Betrachtenden nachvollziehbar machen, versetzen das Publikum plötzlich in eine privilegierte Position: das musikalische Spiel kann verfolgt und das Entscheidungsverhalten der Spielenden beurteilt werden. Der typische *Game Over*-Sound, das Stolpern auf der Bühne oder ein

12 Vgl. hierzu auch Lüneburg, Barbara (2018). Between Ludic Play and Performative Involvement. Performance practice in gamified audiovisual multimedia artworks. *econtact!*, 20(2).

abgelaufener Countdown sind deutliche und vielen vertraute Indikatoren für spezifische Spielsituationen. Hier bedarf es keiner Partiturkenntnis, sondern nur alltäglicher Spielerfahrungen. Wo sonst lässt sich eine so gesteigerte und unmittelbare Kommunikation zwischen Interpretinnen und Publikum noch herstellen?¹³

- 21 Für Bernhard Lang ist solch ein Offenlegen der Produktionsweise nicht interessant, die Methode wird in seiner Musik nicht zum Fetisch. Wichtiger als die Performanz bleibt das musikalische Agieren und das akustische Resultat.

4. Die (Un)vorhersehbarkeit des Spiels

- 22 Wenngleich die Partituren Leerstellen haben, die von den Interpret*innen auszufüllen sind, hat Bernhard Lang klare Vorstellungen, wie das Ganze in Summe klingen soll, ganz gleich, welche schlussendliche formale Gestalt die Musik in der jeweiligen Aufführung annimmt. Die ausnotierten Modelle sind so konzipiert, dass unabhängig von den individuellen Entscheidungen das Stück an der Beschaffenheit des Materials sowie an seiner klanglichen Oberfläche und Textur immer identifizierbar bleibt.
- 23 Das *GAME 2-4-5* (2020) mit dem Beititel *The Mirror Stage* ist für 4 Stimmen, E-Gitarre, raumgreifende Loops, Licht und Text. Die vier Sängerinnen und Sänger starten im Freien und bewegen sich innerhalb der ersten drei Minuten vom Vorplatz des Konzertsaals auf die Bühne. Die Modelle bestehen in dieser Eingangssektion aus sieben verschiedenen Worten oder Wortkombinationen in deutscher, englischer und französischer Sprache, die die Sänger*innen in eine eigens gewählte Reihenfolge bringen und diese Reihenfolge über die Dauer der ersten drei Minuten wiederholen. So stehen dem Bariton folgende Modelle zur Auswahl: „je“, „moi“, „the Eye“, „ICH“, „le miroir“, „EGO“ und „das bin ICH“. An dieser Materialdisposition wird deutlich, dass die Modelle verwandt sind. Das betrifft die musikalische Diktion und ebenso die thematisch-narrative Ebene der Selbstbetrachtung, sodass der Gesamteindruck der Passage unverändert bleibt, welche individuelle Reihenfolge auch immer letztlich gewählt wird.
- 24 Beim Entwurf und bei der Organisation des musikalischen Materials beruft sich der Komponist auch auf Prinzipien der Chaostheorie: aus einfachen Ausgangsbedingungen und Regeln entstehen komplexe Resultate, die sich kaum noch in einer niedergeschriebenen Partitur festhalten ließen. Die Partituren der *GAME*-Stücke wirken

13 Vgl. hierzu Kämper, Julian (2021). Spielfeld versus Konzertbühne. Zur Interpretation gamebasierter Musik an Beispielen von Hans W. Koch. In Marion Saxer, Karin Dietrich, & Julian Kämper (Hg.). *Musik als Spiel, Spiel als Musik. Die Integration von Spielkonzepten in zeitgenössischer Musik, Musiktheater und Klangkunst* (55-72). Bielefeld: transcript.

auf den ersten Blick schlicht, bestehen sie doch aus knappen Erläuterungstexten und aphoristischen Notaten. Doch dem gehen ausgreifende Vorarbeiten voraus. In unzähligen Kalkulationen vergewissert sich Bernhard Lang der jeweiligen Modellkombinationen, prüft systematisch alle potenziellen Zusammenklänge. Die Anzahl der Loops, die Dauer der Loops, die Einsatzpunkte und die Gesamtdauern werden im Kompositionsprozess sorgfältig kalkuliert. Einerseits umgeht er dadurch die eigens formulierte Gefahr, dass das Spielen der Aufführenden zum Selbstzweck wird, weil Gesten oder Zeichen dominieren, während die musikalische Dimension beiläufig bleibt. Die Musik ist hier ausdrücklich nicht einer Beliebigkeit unterworfen. Zum anderen bedarf es, das ist aus dem Game Design oder der Spielphilosophie bekannt, bestimmter Mechanismen, damit das Spiel im flow bleibt, also auch konzertdramaturgischen Anforderungen standhalten kann.

5. Das Spiel als Experiment

- 25 Was macht die gamebasierten Kompositionen von Bernhard Lang aus und wie lassen sie sich ästhetisch einordnen? Grundlegend ist das Prinzip der Modelle, aus denen heraus sich sowohl kurze transparente Kammermusikstücke als auch extrem dichte und lange Multimediakonstellationen entwickeln lassen. Das macht die Aufführung unvorhersehbar, weil sich die endgültige Form erst im Spielvorgang selbst ergibt – was sich nur demjenigen Hörer erschließt, der mindestens zwei Aufführungen desselben GAME-Stücks erlebt. Die Musikerinnen und Musiker erhalten Freiheiten, über den formalen Verlauf mitzubestimmen. Das sind Merkmale, die auch für die aleatorische Musik der 1950er und 60er Jahre eine zentrale Rolle spielen, weshalb sich die Frage einwenden ließe, welche Bewandnis das Spiel eigentlich hat? In welchen Kontext stellt sich das zeitgenössische Umgehen mit dem Spiel in Referenz zu den vorhandenen aleatorischen Techniken aus der Mitte des 20. Jahrhunderts – zumal sich Bernhard Lang selbst auch immer wieder auf die offenen Formen eines Roman Haubenstock-Ramati oder Christian Wolff bezieht?
- 26 Eine mögliche Einordnung lässt sich anhand der Gegenüberstellung zweier Begriffe probieren: Vom „Spiel“ war in den progressiven Versuchsanordnungen der Nachkriegs-avantgarde nur äußerst selten die Rede, damals sprach man vom „Experiment“. Damit wurde impliziert, dass man etwas ausprobieren und erneuern wollte, und das Ausbrechen aus dem Normativen war eng mit der Ablehnung des subjektiven Gestaltungs- und Ausdruckswillens verbunden, der die bürgerliche Musikkultur bis dato dominiert hatte. Schließlich stammt das Experiment aus der Naturwissenschaft. An die Stelle des – gelegentlich überstrapazierten – Experiment-Begriffs ist inzwischen das Spiel getre-

ten. Ist doch das Experiment im Sinne einer Unbestimmtheit der eintretenden Ereignisse durchaus kompatibel mit dem Kriterium der Unvorhersehbarkeit, das dem Spiel als Kennzeichen zugeschrieben wird. Wie das Experiment garantiert auch das Spiel einen geschützten Raum, in dem unkonventionelle Wege begangen werden können. Denn Spiel findet zeitlich und räumlich abgetrennt von Arbeit, Alltag und Ernst statt. Und dies in doppelter Hinsicht: Wenn das Spiel im Konzertsaal ausgetragen wird, ereignet sich die Aufführung selbst ja auch in einem hermetisch vom Alltag und vom Bereich der Nicht-Kunst abgeschirmten Raum. Die Vorstellung, dass der künstlerische Prozess einer in sich schlüssigen und auf sich selbst bezogenen Logik folgt, die aber keine per se musikalische oder kompositorische sein muss, haben Spiel und Experiment gemein. Aber es gibt Akzentverschiebungen: Während das Experiment auf die Naturwissenschaften mit ihren empirisch angelegten und evaluierbaren Versuchsanordnungen zurückgeht, das Ergebnis eines Experiments also das Kriterium der Intersubjektivität erfüllen sollte, ist das Spiel hingegen eng an den Begriff der Subjektivität geknüpft.

- 27 Und vielleicht macht gerade diese Subjektivität heute den Reiz des musikalischen Spiels aus, insbesondere im Kontext eines gegenwärtigen Musikdiskurses, der von den aktuellen gesellschaftlichen Verhandlungen der Fragen zu Diversität, Identität, Gender oder Arbeit geprägt ist. Wie sich in der Musikkritik, im Feuilleton und ebenso in der Programmgestaltung der musikalischen Institutionen gleichermaßen äußert, geraten (kultur)politische Implikationen einer Komposition stärker in den Fokus kritischer Debatten und fließen in die ästhetische Bewertung des Werks ein. Dem zufolge wird nicht primär verhandelt, was zu hören ist, sondern unter welchen Voraussetzungen – körperlicher, sozialer oder struktureller Art – es entstanden ist. Bei Bernhard Lang stehen das Was und das Wie in einem spielerischen Verhältnis.

Literaturverzeichnis

- Bätzner, Nike (2005). *Faites vos jeux! Kunst und Spiel seit Dada*. Berlin: Hatje Cantz.
- Drees, Stefan. *Ordnung – Zufall – Form. Schach als konzeptueller Bezugspunkt in der Musik nach 1960*. In Joachim Brügge, Hans Gruber (Hg.). *Schach als Sujet in den Künsten und der Wissenschaft* (51–73). Baden-Baden: Nomos.
- Fritsch, Melanie (2018). *Performing Bytes. Musikperformances der Computerspielkultur*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Huizinga, Johan (1981): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg: Rowohlt (erstmalig 1938).
- Kämper, Julian (2021). "If you always take the shortest route to your destination, it usually gets boring". Marko Ciciliani's game-based compositions. In Marko Ciciliani, Barbara Lüneburg, & Andreas Pirchner (Hg.). *Ludified: Game Elements in Marko Ciciliani's Audiovisual Works*, (7-22). Berlin: The Green Box.
- Kämper, Julian (2021). *Spielfeld versus Konzertbühne. Zur Interpretation gamebasierter Musik an Beispielen von hans w. koch*. In Marion Saxer, Karin Dietrich, & Julian Kämper (Hg.). *Musik als Spiel, Spiel als Musik. Die Integration von Spielkonzepten in zeitgenössischer Musik, Musiktheater und Klangkunst* (55-72). Bielefeld: transcript.
- Lang, Bernhard (2020). *GAME 7-4-3 Partitur*. Berlin: Ricordi.
- Lüneburg, Barbara (2018). *Between Ludic Play and Performative Involvement. Performance practice in gamified audiovisual multimedia artworks*. *econtact!*, 20(2).

Über den Autor

Julian Kämper ist Musikwissenschaftler, Dramaturg und Hörfunkautor. Er forscht, publiziert und lehrt über experimentelle Musikformen und entwickelt raumspezifische Konzertformate in den Bereichen zeitgenössische Musik, Musiktheater und Performance.