

Neues Spiel

Spielend hören – hörend spielen. Das **Playsonic-Festival** in Frankfurt/Main bringt moderne Spiele-Kultur und Neue Musik zusammen.

Von Christoph Vratz

Plötzlich kommt alles anders als gedacht. Was soll man tun, wie reagiert man? Nun ist Spontaneität gefragt, Umsicht, strategisches Denken. Ein Spiel ist ein Spiegelbild des Lebens. Aber ist die Musik das nicht auch?

„Wie kann man diese beiden Welten, das Spiel und Neue Musik, zusammenbringen? Das war unsere Ausgangsidee“, erklärt Sebastian Quack, der gemeinsam mit Josa Gerhard das Festival „Playsonic“ kuratiert. Um „neue Arbeiten im Grenzbereich von Musik und Spiel zu entwickeln“, haben sie vier „Fokus Teams“ gebildet, in denen Spiele-Entwickler, Komponisten, Architekten, Videokünstler und andere an neuen, genreübergreifenden Kunst-Erlebnissen arbeiten, die „irgendwo zwischen Kunst, Konzert und Spiel anzusiedeln“ sind. Mit dabei sind u. a. die Komponisten Orm Finnendahl und Daniel Moreira, die Spiele-Designer Philipp Ehmann und Simon Johnson, die Kostümbildnerin Lea Søvsø und als musikalische Säule das Ensemble Modern.

Das Festival richtet sich an ein neugieriges, offenes Publikum. Wer mag, kann selbst aktiv werden und die spielerischen Musikformate mitgestalten. Für die Planer heißt das: „Die Rahmenbedingungen,

etwa Dauer und Besetzung von Stücken, konzipieren wir vorab“, sagt Sebastian Quack. „Was die Menschen aus dem Publikum, die mitspielen möchten, dann daraus machen – das bleibt völlig offen. Das macht ja letztlich den Kick beim Spiel aus. Die Begegnung von Profi-Musikern und Laien beispielsweise birgt unendlich viele kreative Möglichkeiten.“

In Workshops und Exkursionen kann das Publikum eigene spielerische Formen ausprobieren und entwickeln, „angeleitet von einem Brettspiel-Designer, Instrumentalisten oder jemandem aus dem Bereich Live Action Role Playing“. „Playsonic“ stellt an Gestalter und Besucher Fragen, deren Antworten sich vorab nicht einschätzen lassen – Musik-

Das Festival setzt den Rahmen. Alles andere ist dem Publikum überlassen

formate neu gedacht: Kann ich, wenn ich mich intensiv einem Spiel widme, auch konzentriert der Musik folgen; kann ich umgekehrt beim Musikhören gezielte Entscheidungen für ein Spiel treffen? Oder: „Was passiert, wenn Musik den Konzertsaal und Spiel den Sportplatz, das Brett, den Computer verlässt? Wie kann man einen öffentlichen Ort mit neuen Ohren hören – oder im Spiel in etwas ganz anderes verwandeln?“ Der Raum wird Teil der Musikaufführung, etwa wenn Musiker und Besucher durch die Alte Oper geschickt werden „mit einem Speaker in der Hand, der einen kleinen Loop spielt – und wenn man dann einem Musiker begegnet, muss ich prüfen, inwieweit mein Loop zur Musik passt, die der Musiker gerade spielt.“

Wer sich im richtigen Moment begegnet, kann zu einem idealen Duett zusammenfinden. Schnitzeljagd musikalisch.

Neben dem Raum spielt auch die Komponente Zeit eine zentrale Rolle – wie in der Musik, wie im Spiel. „Es gibt Spiele wie das gute alte Puzzle mit einem eher langsamen Grundtempo, und es gibt Spiele, die von ihrer Schnelligkeit leben. Entsprechend soll und kann auch die Musik verschiedene Rollen einnehmen, das ist schließlich der Sinn eines Festivals“, betont Sebastian Quack. Erste Erfahrungen konnten die Verantwortlichen bereits im Januar sammeln bei einem „Game Jam“ mit dem Ensemble Modern, mit dessen Internationaler Akademie und mit Studierenden der

Musikhochschule Frankfurt. „Da haben wir getestet, was überhaupt möglich ist. Viele Puzzleteile, die wir damals erarbeitet haben, fließen jetzt in das Festival ein.“

Das Credo des „Playsonic“-Festivals aber ist schon jetzt klar: Neues entdecken, sich von herkömmlichen Mustern lösen und die Sinne für Überraschungen schärfen. ■

Infos

25.-27.5. Frankfurt/Main
detaillierte Termine und Orte unter:
www.playsonic.de
(ein Projekt der Alten Oper Frankfurt, des Ensemble Modern und der Hochschule für Musik und Darstellende Kunst)



Foto: Martin C. Welker/Alte Oper