

# Spielend hören und hörend spielen

Das *Playsonic Festival* in Frankfurt/Main

Vom 25.-27. Mai 2018 findet in Frankfurt am Main das PLAYSONIC FESTIVAL statt. In verschiedenen Formaten werden dort die Welten Spiel und Musik aufeinandertreffen. Josa Gerhard, der in Berlin und Frankfurt Violine und Experimentelles Musiktheater studierte, und Sebastian Quack, studierter Kulturwissenschaftler und Informatiker vom Netzwerk Invisible Playground, kuratieren das Festival in Zusammenarbeit mit der Alten Oper Frankfurt, dem Ensemble Modern und der Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Frankfurt.

**Leonie Pahlke:** *Invisible Playground* versteht sich als ein kooperatives Netzwerk von aktuell sechs Personen aus verschiedenen künstlerischen Bereichen. Ihr initiiert und realisiert Projekte, die sich mit Spiel und urbanem Leben auseinandersetzen. Wie ist die Idee dazu entstanden?

**Josa Gerhard:** Schon im Studium haben Sebastian Quack und ich an Theaterprojekten zusammengearbeitet. Besonders ortsspezifisches Theater hat uns interessiert. Sebastian hat dann ein Praktikum in New York bei einer Spielefirma gemacht und ist mit der Kulturform der *Urban Games* oder *Pervasive Games* in Berührung gekommen, die damals vor allem in den USA und in England entstanden ist. Es geht dabei um Spiele im realen, meist urbanen Raum. Zu der Zeit wurden verschiedene Festivals gegründet, zum Beispiel das *Come Out & Play Festival* in New York, das *igfest* in Bristol oder die Gruppe *Hide&Seek* in London.

Wir haben daraufhin in Berlin angefangen, Sachen in diese Richtung auszuprobieren. Die ersten Projekte, die wir gemacht haben, waren kleine, einfache *street games*. Wir haben uns irgendwo in der Stadt getroffen und mit einer Gruppe von anfangs vielleicht zwanzig Leuten und simplen Tools wie Kreide, MP3-Playern und Handy-Kameras viele lustige Dinge zusammen ausprobiert.

**L.P.:** Spielen ist ja eine vielfältige Kulturform mit einer langen Tradition. In euren Spielen bezieht ihr euch oft auf bekannte Formate wie

24 beispielsweise Computerspiele oder Sport-

wettkämpfe und mischt die daraus entwickelten Ideen immer wieder zu etwas Neuem. Was für Potenziale seht ihr gerade in spielerischen Formaten?

**J.G.:** Die Stärke von guten Spielen ist, dass sie ein hohes Maß an Involviertheit erzeugen. Es findet eine sehr aktive Auseinandersetzung statt und es ist immer wieder überraschend, was für unerwartete Emotionen auch bei erwachsenen Menschen über Spiele hervorgerufen werden können. Im Spiel entstehen Momente des Versinkens, aber man sollte auch immer wieder aus dem Spiel heraustreten und sich selbst und die Umgebung beobachten und reflektieren können. Ich denke, es tut gut, wenn man auch mal aus seiner Bequemlichkeit herausgeholt wird und in eine ungewohnte Situation versetzt wird, zum Beispiel im Konzertsaal.

**L.P.:** Welche Chancen bieten solche partizipativen Formate vor allem auch in Bezug auf neue Musik?

**J.G.:** Generell ist Partizipation ein relevantes Thema, womit sich neue Musik wie jede andere Kunstform auch beschäftigen sollte. Ich kenne die neue Musikwelt auch aus der Perspektive des Interpreten und man hat es ja dort mit einem sehr kleinen Expertenkreis zu tun, der bei Konzerten und Veranstaltungen auftaucht. Ich denke, es ist möglich durch solche spielerischen Formate neue Zugänge zu schaffen und vielleicht ein neues Publikum zu erreichen.

Für das *PLAYSONIC FESTIVAL* haben wir uns natürlich auch die Frage gestellt, ob die Aufmerksamkeit durch das Spielen vom Hören weggeführt wird. Wir sind aber überzeugt, dass es gelingen kann, eine neue Art des Hörens, in manchen Momenten vielleicht sogar ein fokussierteres Hören zu ermöglichen.

**L.P.:** Was wird denn genau beim *PLAYSONIC FESTIVAL* passieren?

**J.G.:** Die Grundidee ist, dass die beiden Welten Spiel und Musik aufeinandertreffen. Das Festival-Motto lautet: *Spielend hören und hörend spielen*. Es geht darum, dass wir Möglichkeiten finden wollen, dass Musik und Spiel nicht konkurrieren, sondern dass sie sich auf Augenhöhe begegnen und dass dadurch etwas Neues entstehen kann.

Konkret stehen im Zentrum des Festivals vier Fokusteams, die sich aus Komponisten, Spiele-Designern und Künstlern verschiedener Sparten zusammensetzen und die zusammen neue Arbeiten entwickeln: Das Team *ensemble*

beschäftigt sich mit einem abendfüllenden Konzertformat, die Gruppe *chamber* entwickelt ein eher kleines kammermusikalisches Format, das im Laufe des Festivals mehrfach wiederholt wird. Das Team *speaker* beschäftigt sich mit einer installativen Arbeit, Team *public* entwickelt ein Werk für den öffentlichen Raum.

Das ist der Kern des Festivals. Es gibt aber auch noch ein Rahmenprogramm: Wir haben einen kleinen Ausstellungsbereich, wo wir zum Beispiel digitale Spiele zeigen, die auf eine interessante Art Musik und Game-Play verbinden. Außerdem wird es Talkformate geben, eine spannende Party, die wir zusammen mit der Gruppe *Polyjam* aus Berlin entwickeln, und weitere Projekte, die beim *Game Jam* entstanden sind.

**L.P.:** Du sprichst den *Game Jam* an. Was ist darunter zu verstehen?

**J.G.:** Bei einem *Game Jam* treffen sich klassischerweise Programmierer und Spiele-Designer ein Wochenende lang und entwickeln – oft zu einem bestimmten Thema – aus dem Stegreif neue Spielideen und versuchen diese umgehend umzusetzen. Im Januar haben wir uns mit etwa fünfzig Teilnehmern in Frankfurt getroffen. Das war zum einen für die Fokusteams eine wertvolle Gelegenheit, drei Tage lang intensiv zusammenzuarbeiten. Die Teams hatten sich vorher bereits ausgetauscht, allerdings oft nur über Skype, und kamen jetzt persönlich zusammen. Darüber hinaus haben wir Studierende und andere Interessierte aus den Bereichen Musik, Spiel und anderen künstlerischen Disziplinen eingeladen teilzunehmen und neue Projektideen zu entwickeln.

**L.P.:** Und wie sah die Arbeit bei eurem *Game Jam* dann konkret aus?

**J.G.:** Die Grundstruktur bestand aus einem Wechsel von freien Arbeitsphasen und gemeinsamen Playtest-Sessions. Das Wichtige bei einem Gamedesignprozess ist es, dass man früh zum Ausprobieren kommt. Das ist ein iterativer Prozess: Man entwickelt schnell einen ersten Prototyp, probiert ihn aus, modifiziert ihn, testet wieder und so weiter. Das ist ein Prozess, der für Komponisten und auch für viele andere Künstler erst einmal ungewohnt ist. Die tüfteln oft gerne so lange an ihrem Werk, bis sie zufrieden sind. So funktioniert das beim Gamedesign aber nicht, weil man nie weiß, wie die Spieler reagieren. Man ist zwingend angewiesen auf das Feedback vom Testpublikum.

Bei den Playtest-Sessions waren auch Musiker vom Ensemble Modern dabei. Man konnte



also ganz schnell erste Spielideen ausprobieren, sich gegenseitig Feedback geben und sich dann wieder mit den Teams für ein paar Stunden zurückziehen und weiter herumbasteln. An dem Wochenende herrschte eine tolle Energie, und es sind neben den Arbeiten der Fokusteams auch in den *Jam Teams*, die spontan am ersten Tag gebildet wurden, viele spannende Ideen entstanden, die bis zum Festival weiterentwickelt und dort präsentiert werden.

**L.P.:** Wie kann man sich Sebastians und deine Aufgabe als Kuratoren des Festivals vorstellen?

**J.G.:** Es ist vielleicht nicht so eine ganz klassische Kuratorenfunktion, da ja alles weitgehend unerforschtes Terrain ist. Wir mussten zuerst eine Rahmenstruktur finden, in der überhaupt neue Werke entstehen können. Da sind besonders unsere Erfahrungen aus zwei anderen Projekten eingeflossen, dem Festival *Playpublik* und *72 Hour Interaction* – einem Wettbewerb für spielbare Architektur mit der Idee der kuratierten Teams.

Mit unseren Partnern in Frankfurt haben wir in langen Gesprächen Ideen für das Festival gesammelt und uns für diese Struktur entschieden, in der interdisziplinäre Teams neue Werke entwickeln. Diese Teams bestehen aus einem Komponisten, einem Spielentwickler und jeweils einem Joker-Künstler aus einer anderen Disziplin, zum Beispiel Architektur oder Videokunst, die noch mal neue Perspektiven und Impulse einbringen. Die nächste Herausforderung war es, Künstler zu finden, die sich auf so einen kollaborativen Prozess einlassen. Durch unsere verschiedenen Partner gab es viele Vorschläge, vor allem für die Komponisten, und ich glaube wir haben schließlich vier Teams gefunden, die sehr gut funktionieren. ■

Beim *Game Jam* werden erste Ideen entwickelt und sofort ausprobiert. (Foto: Hansjörg Rindsberg)