

# Log Book

Ein Musikkartenspiel – im Kollektiv analysiert

In der neuen Rubrik »Analyse« der Positionen versuchen wir das Unmögliche: Musik zu durchdringen, ohne sie zu sezieren. Dieses Mal hat sich die Redaktion um Patrick Becker und Hannes Wagner mit der angehenden Literaturwissenschaftlerin und Autorin Lisa Kriegsheim, der Literaturwissenschaftlerin Alena Pantiukhina, der Schauspielerin Lea Pommer und der Literatur- und Filmwissenschaftlerin Marina Sivak auf der Terrazza Portofino, dem Italiener um die Ecke am Berliner Ostbahnhof getroffen, um das Kartenspiel *Log Book* zu spielen, das von Clemens Hund-Göschel konzipiert wurde. François Serhan hat dafür die Musik gemacht und die Karten in Zusammenarbeit mit der Grafikerin Swami Silva gestaltet, das Zafraan Ensemble hat die Musik eingespielt.

Es war ein lauer Abend, wir aßen Pasta, viel zu heiße Suppe und leider gar nicht vegetarische Antipasti, hörten Musik, hielten Karten hoch und diskutierten über Füchse, Babys, Synthesizer... und Gott. Herausgekommen ist kein klassischer Analyse-Text, sondern ein Protokoll. Vielleicht ein Tischgespräch. Vielleicht ein Kammerspiel. Sicher aber: ein Denkspiel in Echtzeit.



Lektüreempfehlung:  
Angela Keppler,  
*Tischgespräche.*  
*Über Formen kommunikativer Vergemeinschaftung*



Das Kartenspiel beim  
Zafraan Ensemble

PATRICK BECKER Wir wollen heute dieses Kartenspiel spielen und uns am Ende auf der Grundlage des Fortgangs einen Text überlegen für die neue Analyse-Sektion der Positionen, wo wir nur verquere Analysen sammeln wollen – weitab von der handelsüblichen buchhalterischen Notenanalyse, die wir alle nicht mehr sehen können. Das letzte Mal – in den Positionen #142 – ging es um den Magen-Darm-Trakt in einem Text über Manuel Zwergers Komposition *Gedärme für hyper-präpariertes Solo-Horn*, das nächste Mal wird es vielleicht um ein Computerspiel gehen.

HANNES WAGNER Ich finde das geil.

PB Genau. Zusätzlich zu den Karten wird für dieses Spiel ein Smartphone benötigt. Meins hat leider kein Datenvolumen mehr.

LEA POMMER Es ist der dritte des Monats, dein Ernst?!

PB Naja, bei manchen Handys...

HW So, was soll ich jetzt machen? Soll ich Punkte zählen?

PB Du sollst gleich die QR-Codes auf der Kartenrückseite scannen.

LP Ich esse erst einmal, aber ich bin am Start.

HW Ich brauche auch noch einen Löffel. Ach, du hast den! Lea, du bist so ultrafrech. Soll ich mit der Gabel schlürfen? Oder mit dem Messer?

LP Ich habe gar nicht registriert, dass du keinen Löffel hast.

HW Entschuldigung, ihr habt meinen Löffel geklaut! Lea, mit dir in der Runde werden wir immer gleich frech und schnippisch, merke ich sofort.

PB Frech und schnippisch, ein süßer Band-Name.

LP Wir fangen direkt an, uns zu peitschen, obwohl wir uns seit einem Jahr nicht mehr gesehen haben. Ich würde ja eigentlich gern normal mit euch reden, but here we are.

HW Gut, ich habe das Sound-File.

PB Genau, jetzt spielst du es laut ab.

HW (*schlürft Suppe.*) Oh, heiß.

PB Das wäre dir bei Gazpacho nicht passiert.

LP Ich dachte, das sei voll der Trash-Italiener, aber eigentlich ist es ganz geil hier.

PB Das ist einfach eine komische Wüste hier, entweder musst du hoch zur Frankfurter Allee laufen oder runter hier zum Ostbahnhof. Im Café bei uns kann man sonst ja nur jeden Tag Olive Oil Carrot Cake essen.

LP Ja, reicht auch irgendwann.

PB Aber egal, First world problems. Eigentlich bringe ich immer was von zuhause mit. Jetzt hören wir uns das aber mal an.

LP Was ist die Aufgabe?

PB Das ist jetzt Musik von einem Komponisten, der die Karten auch illustriert hat. Worum es gleich geht, ist, dass man gleich selber Karten aus seinem Stapel legen muss, von denen man denkt, dass sie am besten zu den gehörten Klängen passen, die man mit den QR-Codes abspielt.

HW Und Lisa entscheidet dann als Expertin. Man muss sie davon überzeugen, dass die eigene Karte am besten zum Gehörten passt.



Und dann wechseln wir jede Runde durch.

PB Es ist gar nicht klar. Scheiße.

HW Unklare Anweisungen.

PB Muss ich gleich aufschreiben: unklar.

LP Verwirrende Scheiße. Wie ein Trip, wo man vergessen hat, was man eigentlich genommen hat. Irgendwas schiebt, aber man weiß nicht was.

ALENA PANTIUKHINA Darf ich fragen, ob es eine breite Menge an Musikstilen unter den Klangbeispielen gibt? Klassische Musik? Ich sehe auf jeden Fall Bach-Vibes in den Illustrationen.

PB Es sieht ein bisschen wie Renaissance-Kunst aus. Aber es ist auch AI-gemacht.

MARINA SIVAK Auch die Musik?

PB Die Musik nicht. Das ist das Zafraan-Ensemble, was da spielt. Der Rest sind alltägliche Geräusche, der Komponist reflektiert über sein Leben in Spracheinspielungen.



## Musikbeispiel 1

AP Ich denke, dass diese Musik sehr dynamisch ist... Eigentlich habe ich überhaupt keine Ahnung, wie ich über Musik sprechen kann. Ich sehe viele Bewegungen aus unterschiedlichen Richtungen vor mir, vielleicht Dinge aus der Natur, Kreaturen. Und dahinter gibt es ein Mastermind, der das alles steuert. Die Musik erinnert mich stark an eine Szene im Zirkus.

LP Ich denke, dass meine Karte diese Musik am besten beschreibt, weil die beiden Leute darauf sehr lustig aussehen und auch Blasinstrumente spielen. Außerdem gibt es hier ein sehr komisches Ding oben auf der Karte, das aussieht, als ob die Musiker sie während des Spielens hochwachsen ließen. Die Musik fühlt sich... fühlt sich...

HW Facts don't care about your feelings.

LP Entschuldigung! In der Musik geht es um Gefühle!

MS Ich weiß nicht. Nun, ich sehe... Ich sehe eine verzweifelt glückliche Person. Es gibt





eine toxische Positivität. Vielleicht geht es da auch um die Musik, die so toxisch positiv klingt.

**PB** Okay. Ich habe diese Karte hier und selbst ohne sie vorher gesehen zu haben, klingt die Musik für mich wie einer dieser Symphonie der Großstadt-Filme aus den 1920er Jahren, der einen ganzen Tag in einer geschäftigen Stadt oder Metropole zeigt. Ich glaube, darum geht es hier. Die Stadt selbst ist wirklich lebendig. Noch dazu zeigt die Karte über der Stadt einen riesigen schwebenden Lautsprecher, der dem Stadtbild noch mehr Klänge hinzufügt. Was ist das, wenn nicht die Manifestation der Stimme Gottes? Deshalb denke ich, dass ich die beste Karte für diese Musik habe.

**HW** Schön und gut, aber wenn dann ist es meine Karte, die das ganze Spektrum dessen abdeckt, was wir gerade gehört haben. Sie zeigt eine psychiatrische Einrichtung.

**MS** Wirklich?

**PB** Ich glaube, das soll das Grimm-Zentrum an der Friedrichstraße sein.

**HW** Ja, aber ist das nicht dasselbe? Während diese Leute dort sind, kreieren sie dort eine ganze Welt. Die verrücktesten Menschen sind Könige, richtig? Und die verrücktesten Könige sind in diesen Einrichtungen. Was hat denn jeder König? Einen Hofnarren. Klingt diese Musik nicht närrisch und hat Shakespeare nicht etwas darüber gesagt? Ist das nicht eine ganze Welt, die wir mit diesen Karten in unseren Händen halten? Theater?

**PB** Nun muss die Expertin entscheiden, welche Karte die beste für diese Musik ist.

**LISA KRIEGSHEIM** Ich glaube, die erste Karte passt am besten.

**LP** Dann kriegt er ja jetzt zwei Punkte.

**HW** Das ist kein Zufall, ich habe ja eine kluge Auswahl getroffen.

**PB** Und wessen Karte wurde jetzt gespielt? Oh, das wissen wir gar nicht, das haben wir uns nicht gemerkt. Naja... In der nächsten Runde wird Alena Expertin, wir reichen die Rolle mit jeder Runde im Uhrzeigersinn weiter.

**HW** Dann spiele ich jetzt die Musik ab.



## Musikbeispiel 2

**PB** Oh, moderne Musik. Das ist übrigens die Musik, mit der die Positionen sich beschäftigen. Da schreit ein Kind, oder? Das ist ein bisschen wie die Sex-Geräusche in Simon Steen-Andersens *Double Up* – schön bei der eigenen Familie geklaut.



LP Was schreibst du da eigentlich die ganze Zeit auf, Patrick? Was steht da?

PB »Facts don't care about your feelings.« Das hatte Hannes gesagt. Und was hast du daraufhin gesagt?

LP Du hast einfach meine Antwort nicht aufgeschrieben. Was geht ab?

PB »Silencing women's voices, Patrick? Really?!«

HW Männerbünde hier am Tisch.

AP Gib mir mal die Karten. Spielen wir weiter?

MS Einfach austeilen.

LP Ich denke, ich habe die perfekte Karte, sie zeigt lauter Babys und worum ging es denn bei dieser Musik, wenn nicht um Babys, die in großen Schmerzen waren. Das Baby selbst produziert Musik.

MS Das stimmt. Das ist gut.

PB Das steht da aber nicht so...

LP Wir stimmen aber alle überein.

MS Ihr solltet mir beipflichten, dass der Fuchs auf meiner Karte wunderschön ist.

PB Welcher Fuchs?

HW Der Fuchs auf der Karte!

MS Dieser Fuchs, da im Hintergrund.

PB Der ist aber schon tot.

MS Genau, wie die moderne Musik.

PB Okay... Das ist eine Diagnose.

HW Schreib das auf, schreib das auf!

MS Man sieht hier ja auch ein paar elektronische Musikinstrumente, die den Klang repräsentieren, der zu hören war. Sie stehen ein für den Tod der Musik, weil es überhaupt keine organischen Materialien mehr gibt, um Musik zu produzieren.

HW Danke, ich liebe diese Erklärung.

PB Okay, ich habe auf meiner Karte zwei Leute und es ist klar, dass sie die gehörte Musik gemacht haben. Im Grunde kehren alte Leute zurück in den Zustand, aus dem auch die Babys kommen, ja? Sie sind ja barhäutig und am Ende sind sie wie fickende Katzen, die schreien wie ein Baby. Es ist klar, dass das hier passiert. Gleichzeitig ist das alles aber auch elektronisch, es gibt diese Streich- und Schlaginstrumente, die man hier sehen kann. Und ist es nicht so, dass Männer, die Elektronische Musik und all





ihre Maschinen immer viel zu sehr lieben? Ist das nicht so wie Jungs mit Modelleisenbahnen? Das sieht man ganz klar auf dieser Karte.

LP Ich glaube, das ist Kraftwerk.

HW Okay, ich glaube, dass meine Karte zutrifft, weil sie einen Kampf zwischen Gut und Böse repräsentiert. Das Gute wird repräsentiert von dem schreienden Kind und das Böse ist ein allmächtiger Synthesizer, der natürlich nicht-organisch, nicht-menschlich ist. Also haben wir hier diesen inneren Kampf, der von der Karte erklärt wird – und von der Musik natürlich. Das Kind hier wächst ganz organisch mit den Blüten, den Pflanzen und den Pilzen zusammen, hier wiederum kommt von außen eine Teufelsgestalt und tritt in die Menschheit ein. Muss ich noch mehr dazu sagen? Ich glaube nicht.

LK Das ist meine Karte: Ihr könnt das Kind sehen, aber man sieht auch ein Auto mit einer Panne. Eigentlich wollte das Kind mit dem Auto auf diese Insel hier fahren, aber nun schreit es, weil es dort nicht mehr ankommen wird. Genauso hat man auch in der Musik die Geräusche gehört, die ein kaputtes Auto macht.

AP Soll ich jetzt die beste Performance oder die beste Karte bewerten?

PB Eigentlich geht es darum, die beste Karte zu bestimmen. Lasst uns objektiv sein, »Facts don't care about your emotions.«

MS Tun sie doch!

AP Soll ich jetzt mal die Musik abspielen?

LP Diese Karten sind schon trippy, oder?

MS Ja, die sehen aus, als wären sie von Hieronymus Bosch inspiriert, von seinen *Grotesken Studien*.

HW Are you ready? (*Möchte das nächste Soundfile starten.*)

PB »Are you ready?« (*Singt Another One Bites the Dust.*)



## Musikbeispiel 3

LP Hat jemand Lust, danach zu Dussmann zu gehen?

HW Ich war gestern bei Dussmann.

MS Ich muss auch zu Dussmann!

- PB Ich hab immer Bock auf Dussmann.  
 MS Auf jeden Fall!
- PB Wir müssen aber später noch zu einem Konzert: Psychedelic Choir.  
 LP Was? Scheiße!  
 HW Kennst du die?  
 LP Nee, aber das hört sich mega geil an.  
 MS Dann komm mal mit!  
 LP Machen die Visuals auch?  
 HW Das klingt sehr nach Visuals.
- PB Die verteilen Pilze am Eingang. Nein, ich habe keine Ahnung. (*Wendet sich wieder dem Soundfile des Kartenspiels zu.*) Okay, die Musik ist klar, wir können das auch pausieren jetzt. Das ist relativ repetitiv.  
 HW Da passiert jetzt wenig außerhalb davon.
- PB Wie geht das jetzt nochmal mit den Karten? Das ist nicht ganz klar in den Spielregeln.  
 AP Keine Ahnung.
- PB Wer fängt jetzt an? Du?  
 MS Ja.
- PB Oh, mein Gott, das ist Jesus Christus!

MS Diese Karte beschreibt die gehörte Musik hervorragend, weil sie zeigt, was der Komponist an kleinen melodischen Phrasen erträumt haben muss und die wie kleine Tiere oder Objekte auf ihn einprasseln. Sein Geist funktioniert wie eine Maschine, die eine Ordnung in diese ganzen Eindrücke bringt. Die Karte beschreibt eine traumhafte Qualität des Klingenden.

PB Nun, was du als »traumhaft« beschreibst, nenne ich Meditation. Was auf meiner Karte passiert, ist, dass eine katzenartige Kreatur eigentlich über eine Ansammlung musikalischen Materials sinniert – und zwar wieder und wieder. Das ist eigentlich eine Versenkung, ein tranceartiger Bewusstseinszustand. Gleichzeitig durchwandert diese Katze die Nacht, spielt wie in einer Serenade immer wieder dieselben Dinge. Und daraus ist diese Katze entstanden.

HW Ich darf hinzufügen, dass wir alle schon einmal Katzen gehört haben, wie sie nachts miteinander kämpfen und dabei nervenzerreißende Töne von sich geben.

PB Genau, das ist aber auch eine Katze mit Kultur, seht ihr? Sie hat einen Stuhl, sie trägt Kleidung.

HW Absolut, aber die Katze ist tief in ihrem Innern immer noch eine Katze.

PB Ja, die Katze gefällt sich selbst, wie sie diese Art von Musik spielt.

MS Eine narzisstische Katze.



PB Natürlich, jede Katze ist narzisstisch.

MS Und jeder Narzisst ist eine Katze.

HW Das weiß ich nicht.

PB Wir wissen das nicht. Ich bin kein Experte auf diesem Gebiet.

HW Wen muss ich jetzt überzeugen? Lea, muss ich noch mehr zu dieser Karte sagen? Wir haben hier verschiedene biologische Zelltypen, die aussehen, als würden sie wie Affen von der Decke hängen. Und war das keine äffische Musik, die wir gerade gehört haben? Dementsprechend haben wir eine tiefe Verbindung zwischen biologischen und sehr individuellen musikalischen Zellen. Gleichzeitig gibt es aber auch diese Verspieltheit, die die vier Charaktere auf der Karte mit der Musik verbinden. Es gibt hängende, rutschende, sich drehende und tanzende Figuren auf dieser Karte. Dann noch eine riesige Zelle, die sich ganz langsam durch diese sehr verwirrende und völlig vereinzeltete Welt schiebt. Merkwürdig sogar.

LK Ich habe hier eine Uhr und viele verschiedene Dinge, die auf der Karte vor sich gehen. Genauso konnte man in der Musik die Sekunden hören, wie sie übereinander stolpern. Es gab eine Art hochrepetitiven Rhythmus, der jedoch zugleich nicht metrisch regulär blieb. Es passiert durchaus etwas in der Zeit, aber alles kreist ständig um sich selbst. So ist es auch mit der Karte.

HW Das war ein gutes Plädoyer!

AP Seht ihr? erinnert ihr euch noch an die Melodie? Diese Melodie beschreibt eben auch die *Göttliche Komödie*, repräsentiert die verschiedenen Stufen unseres Lebens. Hier hängen auf der Karte allerlei chaotische und disharmonische Dinge, die einzig durch Erzählungen über eine Gottheit miteinander verwoben sind.

MS Gott hat dir also eine Nachricht zukommen lassen. Du musst diese Nachricht Gottes erst entziffern.

LP Okay, wow, das klingt ziemlich hart. Ich hab tatsächlich die richtige Karte gesehen, aber ich tue jetzt mal so, als ob ich von nichts weiß. Ich denke, dass Lisa mich am meisten von ihrer Karte überzeugt hat. Erinnerst mich mal daran, dass ich später eine Frage stellen muss, vielleicht auch gleich in die Runde – es geht um Dostojewski.

MS Nein, nein, lass mich bloß in Ruhe damit.

LP Das ist wirklich wichtig. Sehr wichtig.

HW Swetlana Geier kommt.



LP Ja, wirklich?

HW Nein, die ist tot. Aber sie war eine tolle Übersetzerin..

PB Das ist doch gerade ein Trend auf Instagram und TikTok: Dostojewski lesen.

LP Deswegen kenne ich das nicht. Ich brauche gute Sekundärliteratur zu Dostojewskis *Der Idiot*. Ich habe keine Zeit, das ganze Buch zu lesen.

MS Du kannst den Film gucken. Es gibt viele gute Verfilmungen.

LP Okay, ich spiele das jetzt mal ab. Braucht man dafür eine App?

HW Nein, direkt im Browser.

LP Mein Handy ist ziemlich schlecht.



## Musikbeispiel 4

PB (*die Musik kommentierend.*) Straight outta Berghain.

LP Ich würde das Basilikum essen, bevor der Teller zurückgeht.

PB Ich dachte, das wäre Brennnessel.

HW Hört ihr, was die Stimme in der Aufnahme sagt?

LP Wer isst die letzte Olive? Ich finde, das klingt richtig gut.

AP Was sagt der?

PB Ich weiß es nicht.

HW Ich glaube, wir haben das Spiel noch nicht ganz verstanden.

PB Das ist nach der vierten Runde natürlich schade.

MS Jetzt ergibt das alles mehr Sinn.

PB Ich habe also diese Karte und... Mist, ich kann nicht mal mehr eine Zigarette richtig ausdrücken. Ganz wie die Musik hat diese Karte eine Rabelais'sche Qualität. Nein, ich habe keine Ahnung. Diese Musik hätte man auch hören können, wie sie von Ferne in das Hinterzimmer einer Orgie oder in die Toilette eines Clubs dringt. Diese Musik kommt aus einer überfüllten Halle, wo getrunken wird, wo man das Leben genießt unter all seinen komischen nackten Freunden, die völlig rot angelaufen sind, weil sie zu lange in der Sonne waren und feucht sind, als wären sie Garnelen. Man würde in dieses Hinterzimmer vielleicht nur gehen, um sich dort zu entspannen, bevor man sich erneut in den Trubel wirft. Das war die Musik für so eine



Szene, aus größerer Entfernung gespielt. (*Kurze Pause.*) Okay, um ehrlich zu sein: Die Karte und die Musik haben gar nichts miteinander zu tun.

HW Also ich bin überzeugt. Trotzdem, wenn überhaupt habe ich die richtige Karte für diese Musik, denn was wir gehört haben, war doch zutiefst postapokalyptisch. Ich denke, dass die Karte dieses Gefühl verkörpert und dieses transzendente, transgressive postapokalyptische Gefühl überträgt: eine leere Waschmaschine auf der mit eine seltsame Kreatur sitzt. Ist das nicht auch, was in der Musik erfahrbar wurde?

PB (*Slavoj Žižek imitierend.*) But what, if the opposite is true?!

HW Außerdem gibt es lauter süße kleine Monster, die da auf dem Boden laufen. Hier laufen sie rum, haben Spaß und ich denke, dass das auch in der Musik hörbar ist.

LK Okay, auf meiner Karte sieht man einen Mann, der neben irgendetwas sitzt. Das sieht aus wie ein Berg aus Fleisch in Blätterteig. Seine Einsamkeit, das Gefühl der Einsamkeit dieses Mannes, ist in der Musik dargestellt; genauso auch seine Arbeit mit einem metallischen Werkzeug in diesem leeren Raum. Er kann diesen Raum gar nicht mehr verlassen, weil er mit seiner Arbeit an dieses Fleisch, das nicht mehr lebt, gefesselt ist.

MS All work and no play. Wie war das nochmal?

HW All meat and no play.

AP Ihr habt ja alle gehört, wie Wahnsinn klingt. Nun könnt ihr diesen Wahnsinn auch sehen. Ihr habt gehört, wie eine Person schreit, seine inneren Dämonen anbrüllt und diese inneren Dämonen und das Chaos seiner inneren Welt, seines kranken Gehirns sieht man auf der Karte.

LP Bei mir sieht man einen Mann, der tote Insekten mit einem Stock anstupst. Offensichtlich treibt er sie damit in den Wahnsinn. Er... Ich glaube, dass er eigentlich wahnsinnig ist und die Insekten instrumentalisiert, damit er sich selbst besser fühlen kann. Das haben wir glaube ich in der Musik gehört: Das innere Leben der Insekten, die nach Hilfe rufen und mit ihren Beinchen auf den Boden stampfen, um durch einen Morse-Code auf sich aufmerksam zu machen.

HW Wir haben noch nicht viel über Rhythmus geredet.

PB Stimmt, das ist ein generelles Problem, wenn es um Musikanalyse geht, oder? Es geht immer nur um Tonhöhen und nie um Rhythmus. Oh, das schreibe ich auf.



LP Was willst du aufschreiben?

PB Dass Musikanalyse sich immer auf die Tonhöhe fokussiert.

MS Er zitiert sich schon selbst.

PB Fuck you all, dann schreib ich das nicht auf.

HW Wenn es keinen Rhythmus – oder wahrnehmbaren Rhythmus – gibt, dann sagt man immer sofort, dass zum Beispiel diese Insekten tollpatschig, dass sie verwirrt, sauer oder so etwas sind. Wenn es aber Rhythmus gibt, dann sollen sie immer gleich tanzend aussehen: Mit Rhythmus soll jeder immer gleich tanzend aussehen.

MS Ich muss zugeben, dass ich diese Idee eines Innenlebens der Insekten sehr mochte, das war eine großartige Beschreibung, Lea. Aber es tut mir leid: Das sind Insekten.

PB Das ist wie dieses Werner Herzog-Zitat über die Vögel, wo er sagt, er hasst Vogelgesang, weil das für ihn immer klingt, als würden sie voller Schmerzen schreien.



## Musikbeispiel 5

PB Nächste Runde... Lea hat geguckt!

LP Was, gekokst?

PB Nein! Jetzt wird Señor Wagner uns davon überzeugen, dass seine Karte die beste ist.

HW Ich erinnere euch nochmal daran, wie das gerade klang. Das war sehr schnell. Wir hören vor allem zwei voneinander unterscheidbare Klänge: eine weibliche Stimme und Gespräche in der Entfernung, rasche Klänge wie ein Motor, die aber auch etwas animalistisch klingen. Diese Karte zeigt eine Frau, aber sie zeigt auch einen Fuchs.

PB »What does the fox say?«

HW Exakt. Haben wir nicht gerade eine klangliche Erregung gehabt, ein Kitzeln, dieses beinahe schon aggressive Pfeifen eines Fuchses auf der Straße? Wir sind hier immerhin in Berlin und sie sind unsere nächsten Nachbarn. Deshalb sind diese Geräusche uns so vertraut.

LK Ich habe hier auch eine Frau im Vordergrund meiner Karte. Aber hier sieht





man, dass die Frau selbst die Musik macht und uns von ihren Erfahrungen mit Füchsen berichtet. Sie spricht mit sich selbst in ihrer Musik und man kann hören, wie spielerisch eine Familie von Füchsen miteinander umgeht.

AP Ihr habt sicher schon bemerkt, wie mysteriös der Fortgang dieses Spiels ist. Das sieht man auch in der Truhe auf diese Karte. Das ist ein gutes Argument, denke ich.

MS Das solltest du aufschreiben: mysteriös.

PB Okay, mysteriöser Spielfortgang.

LP Hier sieht man eine Invokation...

PB ... oder eine Evokation.

LP Wie du willst. Diese Männer hier sitzen um einen Tisch, kratzen, machen Geräusche und spielen Instrumente, um Geister anzurufen. Viele von diesen Geistern sind bereits erschienen, aber alle warten auf den Geist des Fuchses.

PB Der Geist des Fuchses, das klingt wie ein chinesischer Martial Arts-Film.

LP Am Anfang haben wir ja gehört, dass der Fuchs tot ist, richtig. Also ist das eigentlich eine Anrufung des Fuchses.

MS Wieso Füchse? Eigentlich ist das doch alles fischig. Es ging die ganze Zeit um kleine Fische!

PB Nein, eigentlich nicht.

MS Es ging die ganze Zeit nur um kleine Fische, wie man auf meiner Karte sehen kann.

PB Naja, also... Die Musik und die Wortbeiträge in diesem Klangbeispiel waren so klar. Es ging um Füchse, Frauen gab es aber nicht. Ich denke auch, dass Füchse in Berlin sehr, sehr dünn sind. Die haben hier einfach nicht genug Essen. Das ist wie dieser Stalin-Witz mit schwarzem Humor.

MS Aber wieso soll der Fuchs tot sein?

PB Weil er zu viel geredet hat. Wie lang ist das nächste Stück?

HW 38 Sekunden. (*Spielt das Soundfile ab.*)





## Musikbeispiel 6

PB Wow, finde ich super.

HW Oh, das ist Musik!

PB Das ist wirklich Musik.

HW Das ist das Beste, was wir bisher gehört haben.

LP Dude, ich verstehe das nicht, diese Karten sind alle so krank.

PB Ja, die sollte man nicht auf bestimmten Drogen sehen. Schlimmster Trip deines Lebens.

LP Welche Drogen?

MS Meine Frage ist, sind denn die Illustrationen auf einer Karte dann jeweils mit der Musik über den QR-Code auf der Rückseite in irgendeiner Art und Weise verbunden?

PB Ich glaube schon, dass es da eine Verbindung gibt. Sonst macht das ganze Spiel ja gar keinen Sinn. Das Spiel basiert auf der Idee, dass eine Karte ein Stück Musik illustriert.

MS Aber das stimmt ja gar nicht immer.

PB Manchmal sind die Assoziationen wirklich sehr wild.

MS Es wäre besser gewesen, wenn eine Person sowohl die Musik als auch die Illustrationen gemacht hätte.

PB Das war hier der Fall: ein Komponist, der auch die Karten gestaltet hat.

LP Hat man KI dafür verwendet? Auch für die Musik?

PB Das ist eine gute Frage. Für die Musik nicht, glaube ich. Aber für die Karten auf jeden Fall. Das muss auf jeden Fall eine sehr weit entwickelte KI gewesen sein, wenn sie nicht auf Grund sprachlicher Eingaben, sondern durch Analyse der Klangbeispiele auf diese Darstellungen gekommen wäre.

MS Mindestens 200 Euro.

PB Ja, in etwa: »Hör dir diese Musik an und mache dazu eine Illustration im Stil eines Gemäldes von Hieronymus Bosch.«

LK Diese Karte hier von mir behandelt die Alpträume eines Kinds. Es geht um all die bösen Geister, die ihm Geschichten erzählen, durch die es sich sehr schlecht fühlt. Das Kind hat viele negative Gedanken. Es steht kurz vor dem Tod.

PB Hmm...





AP Denkt ihr wirklich, dass es immer schön ist, zu schlafen? Dass Schlaf immer gut ist? Nein, natürlich nicht. Wie ihr gehört habt, ist Schlaf immer schwierig und macht nervös. Das kann man auch auf meiner Karte sehen. Sie repräsentiert eine Reise voller Schwierigkeiten und Unterbrechungen. Ihr seht auch lauter Noten, die man kennen muss, bevor man sich auf eine große Reise begibt. Diese Karte zeigt die Herausforderungen des Lebens.

LP Auf diesem Bild seht ihr einen Mann, der seine eigene Psychose auskomponiert. Er benutzt diese Rohre, um sie hörbar zu machen, und aus ihnen kommen Kreaturen, die seine Psychose symbolisieren.

MS Wisst ihr, dass man manchmal sagt, Erwachsene seien einfach nur gealterte Kinder? Man habe immer in Kind in sich? Dieses Kind hier komponiert ein Musikstück mit einigen angsteinflößenden Tieren und ekligen Insekten, die es trifft. Es geht um alltägliche Erfahrungen, die aber völlig bizarr sind, eine Mischung verschiedener Eindrücke, die ein erwachsen gewordenen Kind macht.

PB War das nicht der Soundtrack zum Leben eines Wahnsinnigen und was, wenn nicht das, ist diese Karte? Klar erkennbar ist hier der Danse macabre der seltsamsten Wesen, die man sich vorstellen kann. Die Musik erweckt ihre Schreie und ihr wildes Herumirren zum Leben. Eigentlich ist das Szene aus einer Grundschulklasse in Deutschland. Diese Wesen tragen die Male der Abnormalität auf eine Art und Weise, gegen die ich nicht diskriminieren will. Sie sehen wirklich wild aus, geringe Affektkontrolle. (*Ein Haussperling setzt sich neben unserem Tisch auf die Steinballustrade.*) Und was sagt dieser Vogel? Kuckuck, kuckuck.

HW Kann ich nochmal alle Karten sehen? Ich fand die Musik irgendwie lustig.

PB Wartet mal, scheiße. Die Person, die erfolgreich für ihre Karte argumentiert hat, bekommt zwei Punkte. Die Experten bekommen aber auch zwei Punkte, wenn sie die richtige Karte gefunden haben, die wirklich abgespielt wurde.

MS Jetzt am Ende des Spiels fällt uns das auf... Wir hätten erst einmal lesen sollen, was da in der Beschreibung steht.

PB Okay, das heißt: Hannes gewinnt, Lea, Lisa und Marina teilen sich den zweiten Platz, Alena ist auf dem dritten und ich... ich bin letzter. Prost! Schon wieder hat ein Mann gewonnen. (*Der Kellner bringt die Rechnung und Getränke aufs Haus.*) Ah, Limoncello, jetzt können wir alle wieder Freunde sein.

HW Wunderschönes Spiel, es läuft auch ziemlich schnell.

LP Es fordert richtig die eigene Kreativität heraus, ich finde das großartig.

PB Ich glaube auch, dass wir nach ein, zwei Runden richtig im Flow waren.

HW Es war vielleicht nicht so gut, dass wir das hier draußen gespielt haben mit den ganzen Autos und den Gesprächen der Leute im Hintergrund.

PB Wir müssen jetzt los zum Konzert!



## Fazit

Was bleibt von diesem Abend auf der Terrasse eines Italieners am Ostbahnhof? Zunächst: das Spiel *Logbook* hat uns überrascht. Manche Spiele erklären sich nicht durch ihre Regeln, sondern durch das, was im Spiel mit uns passiert. *Log Book* ist so ein Spiel. Die Regeln blieben vage, die Mechanik fragil, aber was sich zwischen uns entfaltete – beim Pastaessen, beim Kartenaufdecken, beim Musikhören – war ein kollektives Sprechen über Klang, über Bild, über Welt. Wir haben gestritten, gelacht, fabuliert. Manchmal war das absurd, manchmal erhellend, meistens beides. Die Musikstücke – mal artifiziell, mal emotional übersteuert, mal voller Referenzen und Rätsel – entfalteten weniger einen analysierbaren Gehalt als ein Möglichkeitsfeld für Assoziationen, für Bilder, für Geschichten: Die Karten wurden zu Projektionsflächen, die Musik zu einem Echoraum kollektiver Deutung.

Wir hörten Musik, die uns an Kinder, Katzen, psychotische Männer oder Hieronymus Bosch denken ließ, und versuchten, diesen Eindrücken eine Form zu geben – mit Karten, die mehr Traumtagebuch als Notentext waren. Wir haben über Füchse gesprochen, über Gott, über Babys, Synthesizer, Albträume und Dostojewski. Und vielleicht ist genau das die Stärke dieses Spiels: dass es keine Analyse fordert, sondern zur Deutung verführt – in einem performativen, spielerischen, ja fast theatralen Rahmen. Der Austausch wurde zur Szene, das Sprechen zur Geste.

Ob das Analyse ist? Vielleicht nicht im traditionellen Sinne. Aber vielleicht ist gerade das: eine neue Form der Analyse, die nicht objektiviert, sondern subjektiviert; die nicht auswertet, sondern erlebt. Ein Denkspiel mit Antipasti, ein performatives Gespräch über Musik, ein Experiment am Rand der Musiktheorie – irgendwo zwischen Rollenspiel und surrealem Séance-Protokoll. Das Kartenspiel *Log Book* hat uns nicht gelehrt, Musik besser zu verstehen. Aber es hat uns gelehrt, einander zuzuhören – und das ist, in dieser Szene, vielleicht das Wichtigste, – ganz vielleicht – sogar die bessere Partitur. ■