

## a b s o l u t e l y m u s i c ! :

In einer Reihe von Stücken folge ich Ideen des Spiels. Und jedesmal habe ich Spielideen anders verwendet.

Was macht den Reiz des »Spiels« aus?

Warum soll es überhaupt um »Spiel« gehen, schließlich ist *das Spielerische* im Musikschaffen aller Art unbestritten. Und angesichts so tiefgehender und komplexer Werke wie Bach-Passionen oder Mahler-Sinfonien erscheint ein Konzept recht trivial, daß sich an „Mensch ärgere dich nicht“ orientieren könnte.

Zeit für eine Betrachtung, in der ich die wichtigsten Bereiche umreißen möchte, die eine solche Anziehungskraft auf mich ausüben.

## S P I E L - fünf runden rundum musik

### 1

Da ist zuerst der  
**Zufall.**

Ob ich etwa einen Zug noch kriege oder nicht und was ich dann jeweils mache: Es entstehen ständig verschiedene Optionen und Geschichten.

Wir sind immer auch von Zufällen bestimmt<sup>i</sup>, von Geschehnissen und Bedingungen, die wir nicht beeinflussen können. Trotzdem haben wir die Möglichkeit, etwas aus den Zufälligkeiten zu machen. So wie in vielen Kartenspielen - oder „Mensch ärgere dich nicht“.

Warum soll das in Musik nicht vorkommen?

Dafür habe ich nach Strukturelementen des Zufalls gesucht.

In »früher oder später« (2019, in »c'est la vie« für klavier) waren es z.B. ein Kreisel als Zufallsgeber der Zeit oder Spielkarten als ‚Gegebenheiten‘.

In »es wird sich zeigen« entscheidet ein Würfelpaar als Metapher zufälliger Lebensumstände, welche Teile eines eigentlich fertigen Stückes *sichtbar* werden. Entscheidend ist dabei nicht nur das Würfelpaar, sondern auch die Wahl des Spielers, welche Augenzahl gelten soll, die von dem einen Würfel, dem andern oder beide zusammen. Und die Wahl hängt auch vom Verlauf des Stückes ab. So zeigt sich das Verborgene in immer anderer Entwicklung und kann wie mit dem Stethoskop *abgehört* werden. Ob es jemals vollkommen hörbar wird oder vielleicht sofort, bleibt zuerst unklar.

Es entsteht ein Gemenge von Einflußfaktoren, ein „Determinatengedrängel“, wie Odo Marquard<sup>ii</sup> es nennt, dem ein Spiel die nötige kompositorische Struktur und Form geben kann.

Spiel ermöglicht mir eine Verbindung des Zufälligen mit einer regelhaften Strukturierung, es verspricht eine Kompositionsmöglichkeit.

## 2

Auf der Suche nach Strukturierung des Zufalls ohne externe Accessoires wie Würfel oder Karten bin ich zu einem ähnlichen Bereich gelangt. In »luftgewebtes« (2020) sind es eher Beziehungs- und Reaktionsmuster (oder ihr Fehlen), die das Spiel bestimmen.

Aus den Mustern sind entsprechende Regeln geworden, die Zeit- und Energieverläufe bestimmen und die Wahlmöglichkeiten eingrenzen. Dass eine Wahl trotzdem existiert, sorgt auch für die weitere Entwicklung des Stückes. In konträrer Struktur gibt es dann auch die Regel von völliger Abwesenheit von Reaktion, die eine andere Art von Zufall bewirkt.

In Beziehungsfragen vermuten wir eigentlich mehr Selbstbestimmung und weniger Spiel. Umso interessanter fand ich die Betrachtung des Spiels im Sinne von

### **play**

als Theaterstück<sup>iii</sup>.

Es gibt Konventionen, Rollenbilder und Gegebenheiten wie in einem Drehbuch, das wir ständig mit-, nach- und umschreiben, während wir es spielen. Ob wir ausbrechen oder uns fügen, wir beziehen uns darauf. Gerhard Schulze entfaltet hier einen eher systemisch zu nennenden Blick auf die Dynamik des Spiels zwischen „Determiniertsein“ und Entscheidungsspielräumen.

# 3

Einen dritten Bereich sehe ich in der sehr komplexen Spielkonstruktion von »spiel auf zeit« (2021). Dort suche ich Möglichkeiten der Einbindung des Publikums ins Spielgeschehen.

Denn auf die Dauer lebt ein Spiel nicht vom Zugucken, sondern vom Mitspielen. Das ist eine sehr knifflige Frage, denn Zuhörer kommen ja nicht zum Mitmachen. Wie könnte das trotzdem gehen?

Wenn man auf den offenen Verlauf des Spiels schaut, hat ein Spiel einen

## **performativen Charakter.**

Zu einem solchen Ansatz gehört auch die darin enthaltene „Ko-Präsenz“ von Performenden und Publikum im entstehenden „Ereignis“<sup>iv</sup>.

Auch wenn die Hygienekonzepte der erfolgten Aufführungen ein performatives Setting nicht wirklich zuließen: Im »spiel auf zeit« soll sich das Publikum den drei Instrumenten in der Mitte zuordnen oder auch ‚normal‘ in einem Außenkreis bleiben, der dann jedoch von einem vierten Instrument umrundet wird. Es gibt verschiedene Ebenen von gegenseitigen Abhängigkeiten. Auf diese Weise wird eine Einflußnahme des Publikums als determinierender „Zufallsgeber“ eingebaut. Dabei muß das Publikum nichts anderes tun als sich einen passenden Sitzplatz suchen, dadurch entsteht eine für die Musiker spiel-bestimmende Situation. Der Ausgang bleibt im Vorhinein ungewiß.

Da stecken zwei interessante Aspekte drin:

a) Ein solcher Ansatz kehrt die Blickrichtung um: weg vom fertigen Werk in der strikten Trennung von darbietenden Künstlern und rezipierendem Publikum hin zu einer strukturellen Einbindung der involvierten Menschen dieses Ereignisses. Nach einer Prägung in erschlagender Übermächtigkeit eines „Werkanspruches“ und angesichts problematischer Rezeptionskultur empfinde ich hier eine sympathische und befreiende Aufmerksamkeit dem menschlichen Dasein gegenüber. Freilich gibt es dabei eine Menge offener zu lösender Fragen.

b) Der zweite Aspekt liegt im ungewissen Ausgang eines solchen Spiels. Auch das macht Spiel für mich reizvoll. Das führt mich zum nächsten Bereich.

# 4

Eine der mir wichtigsten Eigenschaften des Spiels ist die, daß sie eine

## **Struktur der Ungewißheit**

ist, auch wenn das Ergebnis dies nicht verrät.

In Bezug auf Goethes *West-östlichen Divan*, Aufhänger des Stücks »...drehend wie das sterngewölbe - ein spiel zur erkundung der mitte« (2021), ist das Spiel die Form dafür, daß so festgefügte, schöne Aussagen über z.B. eine Mitte wie bei Goethe fragwürdig sind. Daher der Verlauf des Stückes: Die Erscheinung einer scheinbar festgefü gten Ordnung am Anfang wird durch ein begrenztes Spielelement aufgelöst. Das spätere Spiel mit dem gemeinsamen Glissando der jeweiligen Paare fungiert als Suche nach der Mitte.

Aus dem „Determinantengedrängel“ heraus entsteht etwas vorher nicht Prognostizierbares, schon gar nicht eine identifizierbare Mitte.

Spiel respektiert die Realität des „Determinantengedrängels“.

Es sucht trotz präziser Angaben nicht nach der Vorgabe eines perfekt ausgearbeiteten Werks in der Tradition unserer hierarchisch geordneten Welt.

Das Spiel sucht den Vollzug der Prozesse, die aus den bestimmenden Faktoren entstehen können.

Ein Aspekt dieses Ansatzes betrifft die Interpreten. In solch prozessorientiertem, performativem Spiel agieren die

## **Interpreten als die Protagonisten**

solcher Einflussfaktoren. Dafür braucht es auch ein anderes Selbstverständnis des Interpreten als in traditionellen Konstellationen von „Ausführenden“. Und es ist wunderbar und ermutigend zu erleben, daß schon längst ein Wandel dieses Selbstverständnisses stattfindet.

# 5

Dieser Bereich schließt die anderen mit ein und verstärkt sie wie auch mein Nachdenken über Spiel und Musik.

In HOMO LUDENS. VOM URSPRUNG DER KULTUR IM SPIEL untersucht Johan Huizinga<sup>v</sup> die Überschreitung der Grenze

## **zwischen Wahrheit und Als-Ob,**

Ernst und Unernst oder Kult und Komik und beschreibt darin grundlegende kulturelle Funktionen des Spiels.

Gemäß dieser Sicht geht es in unserem Zusammenhang nicht nur um Musik in der Struktur eines Spiels, sondern um den Vorgang des Entwerfens und Spielens von Musik überhaupt als zum Bereich des Spiels gehörig.

Dafür braucht es „formale Kennzeichen“ (Huizinger): Die „Absonderung“ vom notwendig nutzorientierten und geordneten Leben ins „Als-ob“ und die zeitliche und räumliche Begrenzung sind notwendige Bedingungen für die Freiheit des Handelns im Spiel. Dadurch können wir - in diesen Grenzen - alles Mögliche erleben, erfühlen, ver- oder bearbeiten vor der Notwendigkeit verantwortlicher Entscheidungen in der „normalen Welt“.

So kann ich als Komponist all die ernsten oder heiteren, absurden oder verzweifelnden, suchenden oder rebellierenden Fragen im komponierenden Planen stellen und sie zu einem sich vollziehenden Ereignis machen. Und ich muß nach Strukturen suchen, die ich als passend zu meinen Fragen empfinde. Erst recht nach Strukturen wie dem Spiel, das diese Weltsicht in formalen und inhaltlichen Aspekten abbildet.

Da ich finde, dass es in unseren Tagen einige schwerwiegende Ungewißheiten gibt, erscheint mir eine Struktur der Ungewißheit nur angemessen.

**Auf zum nächsten Spiel!**

XX  
English version

## a b s o l u t e l y   m u s i c ! :

In a series of pieces I follow ideas of play.  
And each time I have used play ideas differently.  
What is the appeal of "play"?

Why "play" at all? After all, playfulness is undisputed in music-making of all kinds. And in view of such profound and complex works as Bach Passions or Mahler Symphonies, a concept that could be based on "Ludo" seems rather trivial.

Time for a reflection, in which I would like to outline the most important areas that have such an attraction for me.

## P L A Y five rounds around music

### 1

First, there is  
**coincidence.**

Whether or not I catch a train, for example, and what I then do in each case: different options and stories are constantly emerging.

We are always determined by random events and conditions that we can't influence<sup>vi</sup>. Nevertheless, we have the possibility to make something out of the chances. Like in many card games - or "Ludo".

Why shouldn't that happen in music?

For that, I looked for structural elements of chance.

In "sooner or later" (2019, in "c'est la vie" for piano), for example, it was a spinning top as a randomizer of time or playing cards as 'circumstances'.

In "it will become apparent" (2019, in "c'est la vie"), a pair of dice as a metaphor of random life circumstances decides which parts of a piece that is actually finished become visible. It is not only the pair of dice that is decisive, but also the player's choice of which number of dice is to count, that of one die, the other or both together. And the choice also depends on the course of the play. In this way, what is hidden reveals itself in ever different development and can be listened to as if with a stethoscope. But whether it will ever become completely audible or perhaps immediately remains unclear at first.

A mixture of influencing factors emerges, a "determinant jostling", as Odo Marquard<sup>vii</sup> calls it, to which a play can give the necessary compositional structure and form.

Play enables me to connect coincidence with a regular structuring, it promises a compositional possibility.

## 2

In my search for structuring chance without external accessories like dice or cards, I arrived at a similar area. In "airwoven" (2020), there are rather patterns of relationships and reactions (or lack thereof) that drive the play.

The patterns have become appropriate rules that determine courses of time and energy and limit the possibilities of choice. The fact that a choice nevertheless exists also ensures the further development of the play. In a contrary structure, there is then also the rule of complete absence of reaction, which brings about a different kind of coincidence.

In relationship issues, we actually assume more self-determination and less play. All the more interesting I found the approach to

### **play**

as a stage play<sup>viii</sup>.

There are conventions, role models and realities, like in a script, that we constantly co-author, re-author and revise as we play it. Whether we break out or comply, we refer to it.

Here, Gerhard Schulze unfolds a view of the dynamics of play between "determinacy" and decision-making scope that can be called systemic.

## 3

I see a third area in the very complex game construction of "to stall for time" (2021). There I look for possibilities of the audience's involvement in the play. Over the long term, a game doesn't live from watching, but from participating.

That's a very tricky question, because the audience doesn't come to play along. How could that work anyway?

If you look at the open course of the play, a play has a **performative character**.

Such an approach also includes the "co-presence" of performers and audience in the emerging "event"<sup>ix</sup>.

Even if the hygienic concepts of the past performances did not really allow a performative setting: In "to stall for time", the audience is supposed to allocate themselves to the three instruments in the middle or to remain 'normally' in an outer circle, which is then, however, surrounded by a fourth instrument. There are different levels of interdependence. In this way, an influence of the audience is built in as a determinant 'chance-giver'. The audience does not have to do anything other than look for a suitable seat, which creates a situation that determines the musicians' performance. The outcome remains uncertain in advance.

There are two interesting aspects within this:

a) Such an approach reverses the direction of view: away from the finished work in the strict separation of performing artists and receiving audience towards a structural integration of the involved people of this event. After being shaped by the overwhelming superiority of a "work claim" and in view of a problematic culture of reception, I feel a sympathetic and liberating attention to human existence. Admittedly, there are a lot of open questions to be solved.

b) The second aspect is the uncertain outcome of such a game. This, too, makes play appealing to me. This leads me to the next area.

## 4

One of the most important characteristics of the game to me is that it has a

**structure of uncertainty**

even if the result does not reveal this.



In relation to Goethe's West-östlicher Divan, the play's hook "... rotating like the vault of stars - a game to explore the middle" (2021), the play is the form for the fact that such firmly established, beautiful statements about, for example, a middle as Goethe's are questionable. Hence the course of the play: the appearance of a seemingly fixed order at the beginning is dissolved by a limited play element. The later play with the common glissando of the respective pairs functions as a search for the middle.

Out of the "jostling of determinants" something emerges that cannot be predicted beforehand, certainly not an identifiable middle.

Play respects the reality of the "determinant scramble".

Despite precise indications, it does not seek the prescription of a perfectly elaborated work in the tradition of our hierarchically ordered world.

The play seeks the performance of the processes that can emerge from the determinants.

One aspect of this approach concerns the performers. In such process-oriented, performative play, the

## **performers act as the protagonists**

such influencing factors. This also requires a different self-understanding of the performer than in traditional constellations of „executants“. And it is wonderful and encouraging to experience that a change in this self-understanding has been taking place already for quite some time.

# 5

This area includes and reinforces the others as well as my thinking about play and music. In HOMO LUDENS. VOM URSPRUNG DER KULTUR IM SPIEL Johan Huizinger explores the transgression of the boundary

## **between truth and as-if,**

seriousness and non-seriousness or cult and comedy, and describes the fundamental cultural functions of play\*.

According to this view, in our context it is not only about music in the structure of a game, but about the process of designing and playing music in general as belonging to the realm of the game.

This requires "formal characteristics" (Huizinger): the "separation" from the necessarily use-oriented and ordered life into the "as-if" and the temporal and spatial

Friedemann Stolte  
a b s o l u t e l y   m u s i c !  
textbausteine zum komponieren : SPIEL !

limitation are necessary conditions for the freedom of action in play. This allows us - within these limits - to experience, feel, process or work on all sorts of things before the necessity of responsible decisions in the "normal world".

Thus, as a composer, I can ask all the serious or cheerful, absurd or despairing, searching or rebellious questions in composing planning and make them a happening. And I have to look for structures that I feel appropriate to my questions. Even more so for structures like the play, which depicts this world view in formal and content-related aspects.

As I find that there are some serious uncertainties in our days, a structure of uncertainty seems only appropriate.

**On to the next play!**

- i Odo Marquard „Apologie des Zufälligen“ Stuttgart 1986
- ii Odo Marquard „Apologie des Zufälligen“ Stuttgart 1986
- iii Vgl. Gerhard Schulze: Das Leben, ein Spiel. Hatje Crantz 2005
- iv E. Fischer-Lichte: Ästhetik des Performativen. Frankfurt a. M. 2004
- v Johan Huizinger: HOMO LUDENS. VOM URSPRUNG DER KULTUR IM SPIEL. Hamburg 1956 und 1987
- vi Odo Marquard „Apologie des Zufälligen“ Stuttgart 1986
- vii Odo Marquard „Apologie des Zufälligen“ Stuttgart 1986
- viii Vgl. Gerhard Schulze: Das Leben, ein Spiel. Hatje Crantz 2005
- ix E. Fischer-Lichte: Ästhetik des Performativen. Frankfurt a. M. 2004
- x Johan Huizinger: HOMO LUDENS. VOM URSPRUNG DER KULTUR IM SPIEL. Hamburg 1956 und 1987