

Folkmar Hein

Klang – Spiel?

Ich erinnere mich an einen merkwürdigen Vorfall, der sich etwa 1985 zugetragen hat: nichtsahnend sagte ich zwei jungen Klangkünstlern, dass ich ihre Installation für ein Spiel halte. – Reaktion: Empörung! Ich verstand sofort, dass hier die Bezeichnung „Spiel“ negativ aufgefasst wurde – was ich nicht gemeint hatte. – Dieser Vorfall hinterließ ein Problem mit dem Wort „Spiel“ in einem ambivalenten Verhältnis zur Klangkunst!

Kürzlich habe ich einige Klangkunstfreunde einfach mal gefragt, ob sie die Bezeichnung „Spiel“ für ihre Werke als beleidigend auffassen; eine verehrte Künstlerin und Mutter antwortete: „ich finde, dass Spiele viel zu selten gespielt werden. Ich finde das auch nicht beleidigend“, und gab mir gleich einen link hinzu, der mich zu einem Interview mit der Kuratorin Nike Bätznner anlässlich der Ausstellung „Faites vos jeux! Kunst und Spiel seit Dada“¹ in der Akademie der Künste 2005 führte:

„In der Kunst kommt es darauf an, verschiedene Wege auszuloten [...]. So wird zum Beispiel versucht, durch das Wechselspiel von Regel und Zufall bestehende Strukturen aufzubrechen. Es geht [...] vor allem um das Überschreiten [...] von Regelsystemen“.

– Das hörte sich gut an! es hat eine tolle Stringenz zu meinem Thema „Klangspiele“, denn ich will versuchen, die Begriffe Klangkunst, Klanginstallation, Klangskulptur, soundart etc. mit diesem Wort „Klangspiel“ zu vereinigen, wobei das Hauptinteresse im Begriffsteil „Spiel“ liegt.

Wortsuche – Meyers Enzyklopädisches Lexikon, Grimmsches Wörterbuch

Ich schlage gleich mal den Meyer² auf und finde: „Spiel ist eine Tätigkeit, die ohne bewussten Zweck, aus Vergnügen an der Tätigkeit als solcher bzw. an ih-

rem Gelingen vollzogen wird“. Helga de la Motte schrieb mir: „Das Spiel erfordert jene zweckfreie Hingabe, die Kant als das wichtigste für die Kunsterfahrung angesehen hat“. – Auch stieß ich auf einen Satz von Goethe: „nur aus innig verbundenem Ernst und Spiel kann wahre Kunst entspringen“.³ Da kam der Moment, den Spielzusammenhang mit meinen persönlichen Erfahrungen über Klangkunst in Einklang zu bringen. Als „Nicht-Musikwissenschaftler“ möchte ich nämlich darüber reden, dass die Klangkunst eine Art Anker unverdorbenen Spielhaftigkeit in der Musik ist.

Ich schlage im Grimmschen Wörterbuch⁴ nach und entdecke auch abwertende Wortsinne wie etwa „da Spiel eine zwecklose und unterhaltsame Tätigkeit ausdrückt, stellt sich leicht der Begriff des Leichten, Mühe-losen oder Wertlosen und der Gegensatz zur Arbeit und zum Ernst ein“ (I. 3.) – dieses Negativum muss wohl der Anlass zur Beleidigung gewesen sein, über den ich anfangs berichtete. Wir lesen⁵ weiter im Grimm: „[E]s bleibt im allgemeinen die Vorstellung einer zwecklosen, zumeist regellosen Bewegung“. Wir werden auf das Spiel von Gegenständen hingewiesen, die der Mensch in Bewegung setzt, die aber auch Maschinen in Bewegung setzen können. – Hier kommen wir vielleicht dem Sinn nahe, auf den ich zunächst hinaus will: nämlich das zwecklose Spiel, wo eigentlich nur noch die Schönheit regelloser Bewegung fasziniert. Wenn ich das umstrittene Wort „schön“ nutze, zielen hier auf die Wirkung des „akustischen Horizontes“, der durch ständige und selbstähnliche Bewegung für uns Menschen den Affekt „schön“ zu erzeugen scheint; vielleicht ist die Empfindung von „Schönem“ auch der Grund dafür, dass Kinder sich solchem Spiel mit Bewegung so lange und so extrem und so wiederholt hingeben, sich ihm vollständig hingeben (was man auch mit dem modischen Wort „Immersion“ bezeichnen mag); auch wir Erwachsenen können versunken im Spiel des rauschenden Waldes, des Feuers und des Wassers lang und regungslos verharren; die-

ses Spiel mit fraktalen Strukturen ist ein sehr beliebtes Verfahren in der EM (Elektroakustischen Musik) und speziell in Klanginstallationen, es ist seit etwa 20 Jahren leicht zu generieren und hat mit dem Begriff Granularsynthese zu tun.

Als Beispiel möchte ich an die Arbeit „sound bits“ von Robin Minard im Stadtbad Oderberger Straße bei *Inventionen 2002* erinnern,⁶ wo die Besucher ruhig und irgendwie ergriffen dem leisen Raumklangspiel lauschten, abgestrahlt von 576 kleinen Piezos. Minard schrieb dazu:

„Dieser Typ von Installation, in dem einfache Audiosignale von unzähligen Einzelquellen oder über große Oberflächen hinweg abgestrahlt werden, vermittelt uns ein Hörerlebnis, das dem in der Natur nahe kommt. Auch die visuellen Arrangements der Lautsprecher in den Installationen nehmen organische Formen an und versetzen so den Beobachter in ein Wechselspiel der Wahrnehmungen von Gewohntem und Ungewohntem: dem, was wir als natürlich und lebendig begreifen, und dem, was uns technisch und künstlich erscheint.“

Huizinga *homo ludens*

Kommen wir nun zu Johan Huizinga, der zu diesem Thema 1938 ein Buch mit dem Titel „*homo ludens*“ veröffentlicht hat.⁷ Ohne auf *alle* faszinierenden Gedankengänge Huizingas einzugehen, möchte ich doch einige vorstellen, die mit dem Thema Klangkunst korrespondieren.⁸ Wenden wir uns kurz den wichtigsten Kennzeichen des Spiels zu:⁹

1. *Spiel ist frei bzw. resultiert aus freiem Handeln, es ist Freiheit; jeder Spieler weiß im Spiel, daß er spielt, und weiß, wann das Spiel beendet ist. – ...*
2. *Spiel ist nicht das gewöhnliche Leben und findet außerhalb des wirklichen Alltags statt (es ist aber auch nicht „bloßes“ Spiel, sondern wird immer ernst aufgefaßt).*
3. *Ziele des Spiels liegen außerhalb materieller Interessen bzw. der Lebensnotwendigkeit, man erwirbt keinen Nutzen.*

4. *Spiele tragen Kennzeichen von Abgeschlossenheit und Begrenztheit; Begrenztheit betrifft sowohl Zeit (es beginnt irgendwann und es hört irgendwann wieder auf) als auch Raum (das ist der „Spielplatz“). – Begrenztheit schließt auch „Geheimnisse“ ein, im Sinne von: wer die Geheimnisse nicht kennt, ist ausgegrenzt; [...] Hierzu passt auch eine Eigenart der Dichtkunst, das Wort zu verdunkeln, den Sinn absichtlich zu verbergen, alles irgendwie zu verrätseln. Und gleichzeitig begleitet dies eine Tendenz, Dinge maßlos zu überreiben, etwas Exorbitantes darzubieten [...].*

Hier finden wir auch eine Verbindung zur „akusmatischen Musik“ als eine „versteckte“, mystisch-geheimnisvolle Musik, in der unsichtbare Wesen Hörbares erzeugen.

5. *Spiel schafft Ordnung, es ist Ordnung und fordert diese: nämlich die Spielregeln. Jede Missachtung der Regeln führt zum Einsturz der Spielwelt (dann ist das Spiel aus); [...] schlimmer als alles sind die Spielverderber, weil sie die Zauberwelt zerstören (Spielverderber werden unerbittlich ausgestoßen!). Das genaue Wissen um die Regeln (sie sind wie gesagt oft geheimnisvoll und rätselhaft!) erzeugt Macht; es entsteht auch die Macht der Weisheit, die Rätselhaftes löst...*
6. *Spiel enthält Spannungselemente und Ungewissheit, vor allem in der Konstellation von Parteien; in der Spannung werden die Spieler auf die Probe gestellt: sie können gewinnen oder verlieren. Daraus entsteht Wetteifer, Wettkampf. Der Ausgang des Wettkampfes wird nur für diejenigen wichtig, die sich als Mitspieler oder Zuschauer in die Sphäre des Spiels begeben und die Regeln angenommen haben. Das Gelingen des Spiels (das Spiel ist geglückt) ist auch das Paradigma für das, worum es überhaupt geht!*

Ich glaube, dass man in dieser Aufzählung alle formalen Merkmale des Spiels in der Musik wiederfindet; übrigens ist merkwürdig, dass „Spielen“ nicht auf Sänger bezogen wird; folgt daraus, dass die „Bewegung von Gegenständen“ = Musikinstrumenten hier als Voraussetzung des Spiels angenommen werden sollte? ... –

Zur Bewegung: im Normalfall hören wir den Schall, ohne die schnelle Bewegungen der Lautsprecher-membran selbst verfolgen zu können; das ist so, als ob sich der ganze Lautsprecher nicht bewegt. Diese Tatsache läuft auf einen Verstoß gegen die Spielregeln hinaus; ... das Urteil demnach in den 50er und 60er Jahren, vor die Schwierigkeit dieser Bewegungslosigkeit = Leblosigkeit gestellt, lautete: Lautsprecher-Musik ist unmenschlich! Und ein weiterer Regelverstoß kommt noch hinzu: EM hat mit Wissenschaft und Technik zu tun (sie ist ja kein Geigenunterricht!), sie nutzt Formeln zur automatischen Generierung von Partituren und Musikinstrumentenklängen und maßt sich angeblich an, den kunstausübenden Menschen zu ersetzen – aber algorithmische Komposition bzw. Elektroakustische Klangsynthese war und ist *nicht gegen* Menschen gerichtet. Im Spiel dieser Widersprüche erkennen wir zwar spielhafte Kunstformen, aber sie passen irgendwie nicht zu den traditionellen Spielplätzen und werden womöglich deswegen schon abgelehnt (um nicht zu sagen: vom Spiel ausgestoßen, weil vermeintlich als Spielverderber entlarvt).

Der Fortschritt wendet sich gegen das Spiel

Interessant ist ein Aspekt, auf den Huizinga immer wieder zurückkommt und der mich immer wieder nachdenklich macht: er behauptet, dass beim Fortschreiten einer Kultur sich das Verhältnis von Spiel und Nichtspiel verändert; *das Spielelement trete allmählich in den Hintergrund*. – Aber, um auf Klangkunst zurückzukommen: dieses Genre ist gerade mal 30 Jahre¹⁰ alt; bei 30 Jahren kann man nicht von einer Tradition sprechen, es bestehen noch undeutliche Strukturen in der Ausbildung und es fehlt noch ein erfahrenes Lehrpersonal.

Die EM (Elektroakustische Musik) in ihrem Cuvee aus Wissenschaft, Technik und Kunst ist dem allmählichen Entzug des Spielhaften doppelt, aber unterschiedlich ausgesetzt: die künstlerische Spiel-Komponente ist wohl beständiger als die technisch-wissenschaftliche; gerade sie, Technik und Wissenschaft, entziehen der EM ihre Spielkomponenten schneller. – Huizinga: In dem Maße, wie sich die Kultur sich geistig

entfaltet, breiten sich die Gebiete, auf denen der spielhafte Zug nicht oder kaum wahrnehmbar ist, auf Kosten der Gebiete aus, in denen das Spiel freie Bahn hat. Die Kultur als Ganzes wird ernster; dann bleibt nur noch Weniges gegen den Verlust des Spielhaften übrig: die Dichtkunst, und ich meine: auch die Klangkunst!

Kunst – Bewertung

Beispiele dieser Entwicklung im Verhältnis von Spiel und Nichtspiel finden wir in der industriellen Umwälzung und der Technik: zum Ideal menschlichen Strebens wurde Arbeit und Produktion;¹¹ und die Menschheit will mit wissenschaftlichen Methoden nur noch am irdischen Wohlergehen arbeiten – in Folge löst sich das spielhafte Prinzip immer mehr auf! –

In der Wirkung wissenschaftlichen Handelns im Zusammenhang mit Kunst und Spiel sollte man erkennen, dass *Wissenschaft eben kein Spiel ist! diese sucht vor allem nach Gültigkeiten für die allgemeine Wirklichkeit* – im Spiel aber entfernt man sich von dieser, wie wir bereits gehört haben; dieses Gültigkeits-Prinzip auf Kunst und damit auf Spiel zu übertragen (also Gültigkeiten zu definieren, nach denen sich die Kunst einheitlich auszurichten hat), ist für mich eine Horrorvorstellung, es bedeutet so etwas wie Diktatur und Hörigkeit und droht uns bereits in Form der Evaluierungswellen mit ihren wissenschaftlichen Kriterienkatalogen.

Allein schon das Vertrauen in die Aufstellung solcher Kriterienkataloge für die Evaluierung von Kunst (und aktuell in der Debatte um die Kernkraftsicherheit) scheint mir anmaßend, gefährlich, geschmacklos, religiös:

- anmaßend, weil es keine Eindeutigkeit in der Kunst gibt; fehlende Eindeutigkeit ist sogar das Wesen der Kunst!
- gefährlich: wenn eine Zeit kommt, wo man Eindeutigkeit gefunden zu haben glaubt, verliert man die Freiheit!! Die Geschichte hat gezeigt, welche verheerende Wirkungen der Glaube an Eindeutigkeit in der Kunstbeurteilung angerichtet hat: es ist die Bücherverbrennung und es ist das Kriterium „entartete

Kunst“ dabei rausgekommen.

- geschmacklos: jemand, der glaubt, ein einzig gültiges Rezept für ein bestimmtes Gericht ausgemacht zu haben, hat einen eher eingeschränkten Geschmack! So auch die, die „einzig gültige“ Rezepte für die Kunst verteidigen!
- religiös: in den Formulierungen kam immer wieder das Wort „glaubt“ vor: man glaubt, das richtige Rezept gefunden zu haben, man glaubt an Reputation, an den Wettbewerbsgedanken, glaubt an die einzige Wahrheit, an das Große, an den Einzigen etc.; aber wehe, man steht auf der falschen Seite!!

In diesem Moment lohnt sich ein Schwenk auf die Entwicklung des Sports, wo man seit Ende des 19. Jahrhundert besonders deutlich den Wandel zum Ernsterwerden nachvollziehen kann: *die Regeln werden immer komplexer und strenger, die Leistungen immer höher*; schon kann der Laie nicht mehr mithalten und Profis bestimmen das Geschehen, womit das eigentliche Spiel aus ist. Wir sollten uns an den Satz von Hui-zinga erinnern: „um wirklich zu spielen, muss der Mensch, solange er spielt, wieder Kind sein“. – Erinert dieser kleine Exkurs in die Welt der Bundesliga, olympischen Spiele, Weltmeisterschaften vor dem Hintergrund von Doping, Wettbüros und Millionenschacherei um Spieleridole ein bisschen an die Wettkämpfe in der Musikbranche?

Jedoch: Dank der fehlenden Tradition stellt sich diese Frage in der Klangkunst vorläufig noch nicht. Aber die Klangkunst breitet sich aus – worüber ich mich freue; doch es dürfte nur noch eine Frage der Zeit sein, dass auch dort Kommerz, Elitedenken, Wissenschaft für den richtigen und gültigen Ernst sorgen.¹²

Spielplätze

Aus verschiedensten Gründen besteht der Wunsch, den klassischen Ort Konzertsaal als Spielplatz für Klangkunst zu verlassen. Die Vorzüge „optimierter“ Akustik (aber was ist es denn: „optimal“?) in wahnsinnig tollen Konzertsälen treten zurück; und man fragt sich, ob für Klangkunst *solche* Räume nötig sind, wo

man in festen Sitzreihen verharrt, den Blick starr nach vorn auf eine ferne Bühne gerichtet, wo Musiker in schwarzen Roben situiert hantieren? ... Wir wissen, dass sich Klangkunst immer mehr von den herkömmlichen Sälen distanziert. Man kann sagen, dass sich die Ansprüche der Klangkunst an Akustik, Raum und Architektur gewandelt haben; auch die üblichen Erwartungen an die Qualität und Quantität der Inszenierung¹³ können schockierend wenig mit „high-fidelity“ zu tun haben, nicht selten erscheinen Billigprodukte anstelle von hightech, und man kann verstehen, dass die Technikansprüche spielhaft geworden sind: sie können, wie beschrieben, primitiv und billig sein, aber sie können auch sehr teuer und exorbitant sein:¹⁴ es scheinen also ganz andere künstlerische Aspekte vorzuliegen – man gewinnt den Eindruck, dass hier ein Paradigmenwechsel stattgefunden hat, sehr friedlich und anständig, ohne die Gewalt von Revolution, fast im Spiel!

Im Rückblick meine ich ab etwa 1988 einen weiteren Trend erkannt zu haben: nämlich eine merkwürdige Drift der Klangkunst weg von herkömmlicher Kompositionsausbildung. Lag (und leider muss man fragen: liegt) dies an der Sache selbst (dass Komposition mit Klangkunst nichts zu tun hat?) oder an den Lehrern (wenn sie kein Interesse an der Klangkunst haben)? Könnte es sein, dass die Frage nach dem Grund für das angedeutete Auseinanderdriften im Spielhaften seine Antwort findet? Dass eine jüngere Generation sich genau nach dem Spielhaften sehnt? Unter solchen Prämissen entsteht eine neue Prioritätenliste, in der Spielplatz, Spielhaftigkeit, Akustik, Konzerthaus-tradition usw. abgewogen und neu sortiert wird; Ergebnis ist etwa, dass die schlechte Akustik, die unbequemen Stühle, die mangelnde Klimatechnik, der blätternde Putz an Wand und Decke, die primitive Ausstattung der Sophiensäle zehnmal sympathischer erscheint als all das „Tolle“, denn es tritt ein Wohlgefühl von Freiheit und Offenheit an, das alles Andere überflügelt! Dieses Wohlgefühl ist ein Symptom für unbändige Spielhaftigkeit und es *wirkt* auch praktisch so. Zuletzt noch eine Bemerkung zu den Arbeiten von Agostino di Scipio. Ich hatte unlängst das Vergnügen, einige Auftritte seiner Werke in Berlin zu begleiten. Seine Spielplätze waren die Sophiensäle, Villa Elisabeth, ein verlassenes Zimmer der alten TU-Bibliothek,

die daad-galerie. Ich hatte den Eindruck, dass er sich mit *jedem* Ort hätte anfreunden können, denn seine Arbeiten *wollen* sich an Orte anpassen und suchen geradezu spielhafte Raum-Eigenschaften; die jeweilige Raumarchitektur und Raumakustik beflügelt ein Spiel mit vielfältigen Ideen von Feedback, das uns ganz aus der Normalwelt entrückt. Dies und vieles mehr sagt mir: seine Werke sind schöne Klang-Spiele, von hohem intellektuellen Niveau und von spielerischer Leichtigkeit. Danke!

[Text als Audiofile: [hein.wav](#), 20 min.]

Endnoten

1. Nike Bätzner, *Faites vos jeux! Kunst und Spiel seit Dada*, Ostfildern: Hatje Cantz, 2005.
2. Meyers enzyklopädisches Lexikon, Band 22; Mannheim 1978.
3. Johann Wolfgang von Goethe: Berliner Ausgabe, Berlin: Aufbau, 1973, S. 268.
4. Jacob und Wilhelm Grimm, *Deutsches Wörterbuch*; Band 16; Leipzig: Hirzel, 1905; Nachdruck dtv, 1999.
5. Ebd. Kapitel I. 2.
6. Programmbuch *Inventionen 2002*, Saarbrücken: Pfau-Verlag, 2002.
7. Johan Huizinga, *Homo ludens*, Reinbek bei Hamburg: rororo, 1956.
8. Huizinga führt aus: „Spiel ist an keine Weltanschauung, Kulturstufe gebunden, es kann nicht verneint bzw. geleugnet werden, es lügt nicht, ist nicht töricht, ist überflüssig (man kann es nämlich zu jeder Zeit abbrechen), erfüllt keinen Zweck im wirklichen Leben, ist für uns Menschen, die eben nicht nur bloß vernünftig sind, unvernünftig. ... Mit der Sprache und ihrer Abstraktion und der Bildung von Metaphern entsteht eine zweite erdichtete Welt neben der Welt der Natur und Wirklichkeit. In dieser zweiten Welt erscheinen Begriffe, die die großen Triebkräfte des Kulturlebens darstellen. Der vermeintliche Gegensatz Spiel <-> Ernst ist kein eindeutiger Gegensatz: einerseits ist Spiel immer Nicht-Ernst, andererseits spielt man meistens ernsthaft; doch: Ernst ist nie Spiel!“ Ebd.
9. Ebd., vgl. S. 14.
10. Ich lege den Beginn willkürlich auf 1980 wegen der richtungweisenden Ausstellung „Für Augen und Ohren“, für mich der Zündfunke für die Ausbreitung der Klangkunst.
11. Huizinga führt weiter aus: „Bildungsstreben und wissenschaftliche Beurteilung wurden Dominanten des Kulturprozesses. In der technischen Entwicklung (als Fortschritt aufgefaßt) entsteht die Illusion, daß der Fortschritt der Kultur eben in dieser Entwicklung liegt, sodaß wirtschaftliche Kraft und Orientierung den Gang der Welt bestimmen und dadurch eine totale Überschätzung wirtschaftlicher Faktoren entsteht: alles läuft dem Spielhaften entgegen in einer Denkart grundemster Aktivitäten! Typisch wird ein allgemeines Ernsterwerden, und die Gesellschaft wird sich dem überwußt ...“ A.a.O.
12. Daneben kommen andere archaische Wurzeln des Wettkampfes zum Zuge, nämlich mit allem und wegen alles Wettkämpfe auszufechten: in ihrer agonistischen Eigenschaft (S. 68) spielten die alten Griechen in Zweikämpfen, Wagenkämpfen, aber auch musischen Kämpfen; es geht dann um Ehre und Tugenden, um Gepriesenwerden, um die Sucht, etwas besser zu machen als andere und damit überhaupt besser zu sein, jemanden zu übertrumpfen, Preise zu sammeln. Aber in dem Maße, wie das Kulturleben komplizierter, bunter und umständlicher wird, wächst über den Boden der Kultur allmählich eine Schicht von Ideen, Begriffen, Lehren, Normen, Sitten, die ihre Berührung mit dem Spiel ganz verloren zu haben scheint. Die Kultur wird nach und nach ernsthaft und räumt dem Spiel nur noch Nebenrollen ein (S. 78). Der Wettbewerbsgedanke, ursprünglich ein Spiel-Elixier, wird tragendes Element auch in der Wettbewerbsgesellschaft; Wörter wie „Rekord“ meinen nicht mehr sportliche Rekorde, sondern wirtschaftliche („Deutschland ist Exportweltmeister“).
13. Lautsprecher, Player, Raumklangverteiler etc.
14. Wie *Sound Bits* (2002) von Robin Minard.

Zusammenfassung

Johan Huizinga sagt, Spiel sei eine primäre Lebenskategorie, „da menschliche Kultur im Spiel und als Spiel aufkommt und sich entfaltet“. Ich möchte zeigen, dass Klangkunst eine Art (letzter?) Anker unverdorbenen Spielhaftigkeit in der Musik ist.

Kennzeichen des Spiels: Spiel ist Freiheit; Spiel findet außerhalb des wirklichen Alltags statt; Ziele des Spiels liegen außerhalb materieller Interessen bzw. der Lebensnotwendigkeit; Spiele sind in Zeit und Raum („Spielplatz“) begrenzt; Spiel fordert Ordnung = *Spielregeln*. Jede Missachtung der Regeln führt zum Abbruch, Spielverderber werden unerbittlich ausgestoßen; Spiel enthält Ungewissheit (man kann gewinnen oder verlieren). Daraus ergibt sich der Wettkampf; Spiel ist Bewegung. Beim Fortschreiten einer Kultur tritt das Spielelement allmählich in den Hintergrund. Die Klangkunst in ihrem Cuvee aus Wissenschaft, Technik und Kunst ist dem allmählichen Entzug des Spielhaften ebenfalls ausgesetzt; gerade Technik und Wissenschaft entziehen ihr Spielkomponenten. Die Entwicklung der industriellen Umwälzung und Technik (mithilfe der Wissenschaft) macht Arbeit und Produktion zum Ideal menschlichen Strebens; im wissenschaftlichen Handeln werden *Gültigkeiten* gesucht - dieses Gültigkeits-Prinzip auf Kunst zu übertragen (also Gültigkeiten zu definieren, nach denen sich die Kunst auszurichten hat) wird strikt abgelehnt. Das Vertrauen in die Aufstellung eines Kriterienkatalogs für die Evaluierung von Kunst ist anmaßend, gefährlich, geschmacklos, religiös – abgelehnt! Wie in der Entwicklung des Sports wird auch Kunst immer ernster, die Regeln immer strenger, die Leistungen immer höher, Profis bestimmen das Geschehen. Huizinga sagt: „um wirklich zu spielen, muss der Mensch, solange er spielt, wieder Kind sein“. Archaische Wurzeln des Wettkampfes aber kommen zum Zuge, nämlich mit allem und wegen alles Wettkämpfe auszufechten, der Wettbewerbsgedanke wird tragendes Element in der Wettbewerbsgesellschaft, wo „Rekord“ nicht mehr sportlicher Rekord ist, sondern wirtschaftlicher („Deutschland ist Exportweltmeister“). Diese Gefahren betreffen die Klangkunst noch nicht.

Abstract

According to Johan Huizinga, playing is one of the foremost categories in human life, because culture emerges and evolves in and as games. In this paper I will argue that sound art is a (last?) linking element of unpretentious playfulness in music.

Indications of games: game is freedom; game occurs apart from everyday life (= working life); goals of playing are not materialistic and not vital; games are limited in regard to time and space ("playground"); games demand order ("the rules of the game"). Each and every negligence of the rules will stop the game, spoilsports will be punished; part of the game is the uncertainty whether you will win or lose. This leads to competitive games; playing means moving. In older cultures the game element becomes gradually less important and obvious. Sound art, drawing from science, fine arts and engineering, starts to lose its playfulness. the straightforwardness of engineering and science strip sound art from its former playfulness. The development of industrial changes and technology (with support of the sciences) raises work and productivity to the aim of human striving. Scientific acts aim for truth and validity. To adapt this principle of validity for the arts, i.e., to define a validity for the arts to act upon, is categorically denied. To write a catalogue of criteria for evaluating art is presumptuous, tasteless, religious—not wanted! As in sports also in the arts we can observe a gradually more serious stance, stricter rules, higher performances, professionalization. Huizinga writes, to be able to play man must become a child again. But the archaic origins of competitive games will come forward, too. Namely, to compete with each and everyone about everything. Competition therewith becomes the central idea of a competitive society in which a record doesn't mean a sports result but a commercial achievement ("Germany is world champion in exports"). These dangers do not yet threaten sound art now.

Autor

Folkmar Hein, geb. 1944, studierte Elektrotechnik an der Technische Universität Berlin (TU) und danach Tonmeister an der Hochschule der Künste Berlin (HdK). Von 1974–2009 leitete er das Elektronische Studio im Fachgebiet Kommunikationswissenschaft (Audiokommunikation) der TU Berlin. U. a. gründete er 1982 das Festival „Inventionen“ (www.inventionen.de) zusammen mit dem Berliner Künstlerprogramm des DAAD und richtete 2000 die „DAAD-Edgard-Varèse-Gastprofessur“ ein. Nach seiner Tätigkeit als Vorsitzender der Deutschen Gesellschaft für Elektroakustische Musik (DEGEM) 1992–97 und als Herausgeber der DEGEM-Mitteilungen, wurde er 2009 zum Ehrenmitglied der DEGEM ernannt, 2010 erhielt er den Ehrenpreis des Deutschen Klangkunstpreises Marl.

Titel

Folkmar Hein, *Klang – Spiel?*, in: kunsttexte.de/ Auditive Perspektiven, Nr. 3, 2011 (6 Seiten), www.kunsttexte.de.