

instant city, ein elektronischer musik bau spiel automat, 2003

Das Spiel und die Inszenierung

Mit instant city wurde ein «Instrument» geschaffen, das einen Raum und die Geschehnisse darin auf vielfache Weise dynamisieren kann. Dem Auge tritt instant city zunächst als ein Plastik entgegen, die wie ein Pfeiler zwischen Boden und Decke eingespannt ist - ein Pfeiler allerdings, dessen mittlerer Bereich nur aus Licht besteht. Auch die zwei Teile, die da wie quadratische Trichter (oder wie ein umgekehrter Stalaktit und Stalagmit) aus Boden und Decke zu wachsen scheinen, sind voller Licht - und ein paar Zentimeter über unseren Köpfen verführt uns ein Blinken, ähnlich wie bei einer Jahrmarktsbude, näher heran zu treten. Dieser elektronische musik bau spiel automat ist also ein Lichtkörper und eine Verführungsmaschine. Wir sehen uns verlockt, uns mit ihr zu beschäftigen.

Das Spiel selbst hat zwar einen Anfang, im Unterschied zu den meisten anderen Spielen aber kein Ende - wir bestimmen selbst, wann wir uns von instant city abwenden wollen. Auch gibt es weder Gewinner, noch Verlierer. Und jedes Spiel, das hier begonnen wird, nimmt einen einzigartigen, nicht wiederholbaren Verlauf. Denn es gibt so viele Faktoren, die für die musikalische «Reaktion» ausschlaggebend sind, dass das System nie durchschaut werden kann. Einzelne Spielerinnen oder Spieler könnten sich deshalb vorkommen, als stünden sie im Dialog mit einem intelligenten Wesen - vielleicht von fremden, jedoch sehr musikalischen Planeten. Andere dürften sich dadurch herausgefordert fühlen, dass das System so undurchschaubar bleibt. Dritte schlicht genießen, dass die eigenen Aktionen hier musikalisch beantwortet werden.

Wie gespielt wird und was das Spiel auslöst, ist von Individuum zu Individuum völlig verschieden. Einige mögen sich nach kurzer Zeit schon abwenden, überfordert von den grenzenlosen Möglichkeiten. Andere mögen sich in dem Spiel verlieren. Mathematisch denkende Spieler werden vielleicht strategisch vorgehen und versuchen, Reaktions-Muster herauszufiltern. Ästhetiker könnten mit Hilfe der Steine elegante Bauten errichten - und den musikalischen Effekt so in den Hintergrund treten lassen. Musikalische Spieler versuchen vielleicht, möglichst viel Musik aus diesem «Automaten» zu locken. Die spielerischen Vorgehensweisen und die möglichen Gewichtungen sind grenzenlos. Die Situation wird für den Spieler dadurch kompliziert, dass er bei seinem Tun beobachtet werden kann. Da das Spiel kein Ziel hat, dem man folgen kann, wird jede Handlung zu einer Demonstration der spielenden Persönlichkeit. Mit jedem Stein, den der Spieler legt, verrät er so etwas über sich selbst, gibt er etwas preis.

Eine weitere Dimension gewinnt dieser musik bau spiel automat, wenn sich mehrere Spieler um den Tisch versammeln. Zwangsläufig entsteht eine Dialogsituation, verwandelt sich die Aktion auf dem Tisch auch in eine Reaktion auf das, was die anderen tun. Wenngleich es nicht wirklich eine Möglichkeit gibt, gegeneinander zu spielen, können doch ästhetische Differenzen genauso auf dem Tisch sichtbar werden wie unterschiedliche Persönlichkeitsstrukturen.

instant city ist vieles zugleich: eine Musik-Box, ein Gesellschaftsspiel, ein interaktives Computergame, eine psychologische Versuchsanordnung, ein unberechenbares Musikinstrument, ein Leuchtkörper, ein Konversationsraum, ein ästhetisches Testgelände... Doch auch wenn sich die verschiedenen Aspekte von instant city benennen lassen, bringt dieser musik bau spiel automat doch auf eine Art und Weise Dynamik in den Raum, die neu ist und deren Qualität wir erst noch erfahren müssen.

Samuel Herzog, Journalist,

