

Michel Roth: Spiel Hölle für Saxophon, E-Gitarre, Keyboard, Schlagzeug, Elektronik und Flipperclub (2021) UA

ZeitRäume Basel 2021 Konzertaufnahme vom 18.09.2021 im Flipperclub Regio Basel

<https://www.youtube.com/watch?v=6hPSunE1U38>

[english below]

Spiel Hölle – Hommage und Dekonstruktion zugleich – spielt in einem real existierenden Flipperclub. Wie an einem normalen Spielabend darf das Publikum selbst Flipper spielen, doch mischen sich Musiker:innen darunter und bedienen ausgewählte Flipperkästen nach einer Partitur wie Instrumente: Lösen bestimmte Klänge aus, nutzen mechanische Bauteile rhythmisch-perkussiv oder lassen ihr Spiel mit dem TILT-Mechanismus klangvoll abstürzen. Selbst wenn dann das Ensemble die im Clubraum verteilten Spielpositionen einnimmt, werden gewissermassen Flipper musikalisch wirksam: Alle Musikinstrumente sind aufwändig präpariert mit typischen Bauteilen, also Bällen und Gummibändern (Saxophon), Federn und elektrischen Klingeln (Perkussion), Metallschienen und Magneten (E-Gitarre) und verschalteten Samples und Synthesizerklängen (Keyboard). Eine besondere Rolle spielt die Live-Elektronik, die einerseits realtime Flipperklänge mischt und verfremdet, andererseits das Treiben mit typischen Flipperquotes und Stimmeeffekten spontan kommentiert. So interagieren die Musiker:innen nicht nur unter sich wie ein komplexer Spielmechanismus, sondern intervenieren ebenso akustisch ins bunte Treiben des Clubs, überhöhen einerseits diese technoide Glückswelt, versehen sie andererseits mit einem spielerisch-grotesken Kommentar – bis es schliesslich für alle Anwesenden heisst: «Game over!»

"Spiel Hölle" - homage and deconstruction at once - is set in a real-life pinball club. As on a normal game night, the audience is allowed to play pinball themselves, but musicians mingle with them and operate selected pinball machines according to a score like music instruments: triggering certain sounds, using mechanical components rhythmically and percussive or crashing their game with the TILT mechanism. Even when the ensemble takes up the playing positions distributed in the club room, pinballs, so to speak, become musically effective: all musical instruments are elaborately prepared with typical components, i.e. balls and rubber bands (saxophone), springs and electric bells (percussion), metal bars and magnets (electric guitar) and interconnected samples and synthesiser sounds (keyboard). Live electronics play a special role, on the one hand mixing and distorting realtime pinball sounds, and on the other commenting spontaneously on the goings-on with typical pinball quotes and voice effects. In this way, the musicians not only interact among themselves like a complex game mechanism, but also intervene acoustically in the hustle and bustle of the club, on the one hand exaggerating this technoid gambling world, on the other hand infusing it with a playful, grotesque commentary – until finally it's game over for everybody present!

MICHEL ROTH Komposition
SOYUZ21 – CONTEMPORARY MUSIC ENSEMBLE:
SASCHA ARMBRUSTER Saxophon
MATS SCHEIDEGGER E-Gitarre
PHILIPP MEIER Keyboard/Synthesizer
JEANNE LARROUTUROU Schlagzeug

ISAÏ ANGST Elektronik/Klangregie

Produktion ZeitRäume Basel mit freundlicher Unterstützung der Gemeinde Münchenstein, Karrer-Stiftung, Hertner-Strasser Stiftung | Der Kompositionsauftrag wurde realisiert mit Unterstützung der Schweizer Kulturstiftung Pro Helvetia und der UBS Kulturstiftung.

Video © Prismago GmbH