

SPIEL! Games as Critical Practice

Festival 26.–29. Januar 2023

Informationen zum Programm

Konzerte, Performances

Partizipationen, Interventionen

Lectures, Diskussionen

Donnerstag, 26.01.22

MUSIK-AKADEMIE-BASEL

19:00, Grosser Saal

Opening Event

Maja Bosnić, *com.app.data* (2018-)

Begrüssung durch Crispino Bergamaschi (Direktionspräsident der Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW), Stephan Schmidt (Direktor der Musik-Akademie Basel/Hochschule für Musik FHNW) und Michel Roth (Festivalkurator)

Keynote: Mary Flanagan, *Games and Play as a Critical Practice*

Harrison Birtwistle, *For O, for O, the Hobby-Horse is Forgot* (1976)
Bernhard Lang, *Series Six: GAME ONE. Self Organizing Systems (S.O.S)* (2016)

Studierende der HSM/Sonic Space Basel

Maja Bosnić:
Siddhii Lagrutta
Alexandre Silva
Reto Weiche
Manca Dornik
Anouk Neyens
Miriam Paschetta
Einstudierung: Sarah Maria Sun

Harrison Birtwistle:
Antonio Gaggiano
Santiago Villar Martín
Pablo Mena Escudero
Emilia Feil
Yi Chen Tsai

Rubén Bañuelos Preciado
Einstudierung: Christian Dierstein

Bernhard Lang:
Clara Giner, Flöte
Martijn Susla, Klarinette
Huba Cser, Posaune
Mikołaj Rytowski, Schlagzeug
Dmitry Batalov, Samples, Synthesizer
Maria Jiménez Guillén, Violine
Àngels Espiell, Violine
Anastasiia Agapova, Viola
James Morley, Violoncello
Pietro Elia Barcellona, Kontrabass
Einstudierung: Sarah Maria Sun

Keynote: Games and Play as a Critical Practice

Mary Flanagan

In this keynote, noted game designer and scholar Mary Flanagan offers provocations to initiate the topic of the conference. What exactly can be critical about playing, especially when games are thought of, oftentimes, as escapist pursuits? In her work, Flanagan has repeatedly brought engagement, rather than escapism, into her work, making play take on inter- and intra-textual meanings, putting players in situations that can complicate and contradict their own subject positions. Arguing that designers must take ownership for the values that enter their games, key challenges emerge: What is at stake when players are put into play situations in ways that counter their expectations, or even undermine their experiences? How does one play through a critical lens and stay engaged? By their very nature, games are performative, ephemeral, and dynamic. How might we describe these aspects aesthetically, and how does doing so contribute to the radical promise of critical play?

Mary Flanagan is a research-based artist whose practice(s) extend into games, design, psychology, and futures studies. Her work has been exhibited internationally at venues such as The Guggenheim and Tate Britain, and is featured in public and private collections, including The Whitney Museum, The Museum of Fine Art Houston, and ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Germany. In 2018, Flanagan won the Award of Distinction at Prix Ars Electronica in Interactive art+. She is the recipient of the American Council of Learned Societies Digital Innovation Fellowship, the Thoma Foundation 2018 Arts Writing Award in Digital Art, and commissions with the British Arts Council and the National Academy of Sciences. She has been awarded residencies with the Brown Foundation, MacDowell, Bogliasco, and the Robert Rauschenberg Foundation. As a scholar, Flanagan has lectured widely including at Oxford, Cornell, Columbia, Harvard, and the Sorbonne and has been a John Paul Getty Museum Scholar, a Senior Scholar in Residence at the Cornell Society for the Humanities, and Distinguished Visiting Scholar, Jackman Humanities Institute, University of Toronto. In 2016 she was honored as a 'Vanguard' from Games for Change and received an Honoris Causa in Design, Illinois Institute of Technology, and in 2019 named a Distinguished Scholar by the Digital Games Research Association. Her work has been supported by the National Science Foundation, National Institute of Justice, National Endowment for the Humanities, and

the Institute of Museum and Library Services. With five scholarly books, over fifty essays and chapters, arts books and a collection of poetry to her credit, Flanagan was invited as a cultural leader to the 2018 World Economic Forum at Davos. She is the Sherman Fairchild Distinguished Professor of Digital Humanities at Dartmouth College and leads the design research laboratory Tiltfactor.org. www.maryflanagan.com

22:00, Musik-Akademie Basel, Klaus Linder-Saal

Late Night Konzert

Ministry of Bad Decisions: *I think I will* (2016-22)

Anouk Neyens, Saxophon
Miriam Paschetta, Harfe
James Morley, Violoncello
Pietro Elia Barcellona, Kontrabass
Mikołaj Rytowski, Schlagzeug
Yaron Deutsch, E-Gitarre
Stefan Prins, Elektronik
Einstudierung: Yaron Deutsch

Freitag 27.01.2023 (Host: Michael Kunkel)

THEATER BASEL

10:30, Eingang Foyer Public (Parterre)

Vernissage H.E.I. Game

H.E.I. Game – ein exploratives (Zu-)Hör-Spiel auf dem Theaterplatz

Komposition, Sound and Game Design: Louis Keller, Tim Shatnyy, Minh Phi Guillod, Anton Kiefer, Anton Schleidt, Olga Regina, Janik Pokorny, Cyrill Jauslin, Eguzki Irusta Salles

Künstlerische Leitung: Sibylle Hauert, Volker Böhm
Software Development: Thomas Resch

Ausgestattet mit Kopfhörern und einem Smartphone wirst du bei diesem interaktiven Audio-Walk auf die Reise geschickt, um spielerisch die akustische Umgebung des Theaterplatzes zu erkunden. Klangkünstler:innen des Elektronischen Studios haben mit RWA ein immersives Klangerlebnis kreiert: Strassenbahnquietschen mischt sich da mit launischen Pads und Drones und das Plätschern des Fasnachtsbrunnens mit seinem virtuellen Echo. Es knarzt der Boden unter den Füßen oder der Mülleimer meldet sich per Klopfzeichen. Und manche Klänge verfolgen dich, kumulieren sich – je nachdem wie du gehst ... H.E.I. Game spielt mit unserer Orientierung und fordert unsere Wahrnehmung!

Booking: unter <https://heiguide.youcanbook.me/>
oder direkt an der Ausgabestelle im Theaterfoyer

Sibylle Hauert, geboren 1966, lebt in Basel, ist Künstlerin, Performerin und Musikerin. Ausbildung in Theater (Scuola Dimitri), seither freischaffende Schauspielerin, Performerin, Mitwirklerin, Musikerin in diversen Bühnen- und Performanceprojekten. 1994-1999 Mitglied der Musik- und Performancegruppe Les Reines Prochaines. Gaststudium am Elektronischen Studio Basel (1999–2002) in „Interaktive Systeme und Physical Computing“. Seit 1999 arbeitet sie zusammen mit Daniel Reichmuth und in Kooperation mit Volker Böhm an medialen Inszenierungen, interaktiven Installationen und elektronischen Objekten, die die Menschen mit ihrer Sinneswahrnehmung, ihren motorischen und sprachlichen sowie sozialen Kompetenzen zu einer komplexen, überraschenden und trügerischen Mensch-Maschinen-Kommunikation verführen. Master in Arts in Fine Arts, Hochschule der Künste, Zürich, mit der Masterthesis: „Die Maschine, das Wort und die Täuschung“.
Aktuell: Interaktiver 3D–Soundwalk *H.E.I. Guide* am Klybeckquai in Basel.
www.hauert-reichmuth.ch
www.heiguide.ch

Volker Böhm, geboren 1971, ist elektronischer Musiker, Sound-Designer, Komponist und Programmierer. Er studierte Schulmusik, Musiktheorie und Audiodesign in Freiburg und Basel. Seit 2003 ist er Leiter des Studienbereichs Audiodesign und seit 2019 Co-Leiter des Elektronischen Studios.

11:00–18:00 , Eingang Foyer Public (Parterre)

H.E.I. Game – ein exploratives (Zu-)Hör-Spiel auf dem Theaterplatz

11:00-18:00, Theater Basel, Alte Billettkasse

Spielhölle

Games for fun, education and communication

Christoph Moor

Nach seiner Ausbildung zum Photolithographen/Grafiker erwarb **Christoph Moor** am Konservatorium Basel sein Dirigier- sowie Lehr- und Orchesterdiplom auf der Tuba. 2001 erlangte Moor seinen MA in Musikwissenschaft von der Australian National University (Canberra). Gleichzeitig arbeitete er als Assistent im Australian Opera and Ballet Orchestra der Oper Sydney. 2010 folgte das Studium der Philosophie an der Universität Basel und 2019 promovierte Moor an der Universität Bern in Musikwissenschaft. Moor arbeitet seit 2012 als wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Hochschule für Musik FHNW in der Abteilung Forschung und Entwicklung, wo er eigene Projekte realisiert und für das Forschungs- und Projektmanagement zuständig ist.

11:00, Theater Basel, Galerie 7

Begrüssung und Tagesübersicht

11:10, Theater Basel, Galerie 7

Lecture

„One day, baby, we`ll be old...“

Über Computerspiele in Pflegeheimen und die verschiedenen Effekte von Games auf die soziale Interaktion beim Spielen mit betagten Menschen

Carmen Zahn & Anna-Lena Roos

Wie ist es, alt zu sein und in einem Altersheim zu leben? Eines ist sicher: Positive soziale Beziehungen zu anderen zu pflegen, ist ein menschliches Grundbedürfnis und soziale Interaktionen mit anderen sind besonders im Alter unerlässlich. Multiplayer-Videospiele können positive soziale Interaktionen unterstützen – auch zwischen Spielern verschiedener Generationen. Diese Unterstützung sozialer Interaktion hängt jedoch auch von bestimmten Merkmalen des Spieldesigns ab. Um dieses Thema zu vertiefen, haben wir einen Feldversuch in einem Schweizer Altersheim mit 10 freiwilligen Teilnehmern (Bewohner/-innen des Seniorenheims) durchgeführt. Das Durchschnittsalter: 85 Jahre. Sie spielten jeweils zu zweit zusammen mit einer Betreuerin. Unsere Studie verglich die Auswirkungen von drei verschiedenen Versionen des Spiels *Myosotis* (Spielmodi: kompetitiv, kooperativ und kreativ) auf die sozialen Interaktionen zwischen den Senior/-inn/-en und ihren jüngeren Mitspieler/-inn/-en. Um die Qualität der sozialen Interaktion zu beurteilen, wurden 30 videoaufgezeichnete Spielsequenzen analysiert. Die Ergebnisse zeigen, dass der Spielmodus tatsächlich ein wichtiger Einflussfaktor für sozialen Interaktionen ist. Im Vergleich zu anderen Modi verbesserten kreative Spielmodi die *verbale Kommunikation*. Im Gegensatz dazu stimulierten Wettbewerbsmodi mehr *gemeinsames Lachen*. Dies hat wichtige Implikationen für das Spieldesign und den Einsatz von Computerspielen in der Praxis.

Carmen Zahn studierte Psychologie und Medienwissenschaft in Deutschland und den USA (Universität Tübingen, University of Missouri). Sie promovierte 2004 und habilitierte sich 2010 an der Fakultät für Informations- und Kognitionswissenschaften der Universität Tübingen zum Thema *Knowledge Communication in the 21st Century* und wurde in dieser Zeit durch diverse Stipendien der DFG und NSF/USA gefördert. Von 2002 bis 2010 forschte sie am Leibniz-Institut für Wissensmedien (IWM) in Tübingen, 2011 arbeitete sie als Gast an der Stanford University (Human Sciences and Technologies Advanced Research Institute) bei Prof. Roy Pea. Seit 2011 forscht und lehrt Carmen Zahn an der Hochschule für Angewandte Psychologie über die Einflüsse digitaler Medien – inklusive visueller Medien (Videos, Games) – und physisch-räumlicher Umgebungen (Learning Spaces) auf soziale Prozesse. Anwendungsbereiche ihrer Forschung sind die Entwicklung digitaler Kompetenz in Organisationen und der Hochschullehre.

Anna-Lena Roos studierte Psychologie an der Universität Konstanz in Deutschland. Von 2014 bis 2019 forschte und unterrichtete sie an der Universität Konstanz und der Pädagogischen Hochschule Thurgau und promovierte dort zum Thema Emotionen im Lern- und Leistungskontext. Seit 2019 arbeitet Anna-Lena Roos als Postdoktorandin an der Hochschule für Angewandte Psychologie der FHNW und beschäftigt sich insbesondere mit den Themen Digitalisierung in Bildung und Arbeit, Lern- und Leistungsemotionen und der Gestaltung von physisch-räumlichen und digital-virtuellen Lernumgebungen.

11:45, Theater Basel, Galerie 7

Lecture

Mit Informatik-Student:innen im Altersheim. Sieben Jahre konkreative Game-Entwicklung mit betagten Menschen. Ein Generationenprojekt auf Augenhöhe

Marco Soldati & Christoph Vögele

12:30, Theater Basel, Foyer Public, Einführungsecke

Diskussion

Lounge Game, Round 1: La théorie des jeux et l'intelligence automatique

Anna Longo & Christoph Haffter

Die mathematische Spieltheorie ist der Versuch, das optimale Verhalten von Spielern in Situationen des Wettstreits zu kalkulieren. Diese Theorie entstand in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts und wurde schnell als Modell rationalen Verhaltens überhaupt auf alle möglichen Lebensbereiche übertragen: Das Handeln von Käufern und Verkäufern auf dem Markt, das Agieren von Kriegsparteien oder das Verhalten von Angeklagten im Verhör wurden so als Spielverhalten kalkulierbar. Die Philosophin Anna Longo hat die Geschichte der Spieltheorie untersucht und konnte zeigen, dass diese Theorie eine bestimmte Auffassung von Rationalität, von Vernunft und Denken voraussetzt, welche seither zur alles bestimmenden Grundlage der Debatten über automatisierbare Informationsverarbeitung und künstliche Intelligenz geworden ist. Im ersten Gespräch mit Christoph Haffter und dem Publikum wird Anna Longo diese Auffassung von Rationalität darlegen und zeigen, wo ihre Schwächen liegen. Im zweiten Gespräch werden die Alternativen zu dieser Auffassung in den Blick genommen.

Anna Longo obtained her PhD in Aesthetics Philosophy at University Paris 1. She is a member of the Collège International de Philosophie (Paris). She has taught at the University Panthéon-Sorbonne and CalArts (Los Angeles), and is an instructor at the New Centre for Research & Practice. Her research crosses several fields such as metaphysics, epistemology, and aesthetics. She has been the author and editor of several books such as *Le paradoxe de la finitude* (2019); *La genèse du transcendantal* (2017); *Breaking the Spell: Speculative Realism under Discussion* (2015); *Time without Becoming* (2014), and *Divenire della conoscenza: estetica e contingenza del reale* (2013).

Christoph Haffter ist wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Forschungsstelle Musikphilosophie des Philosophischen Seminars der Universität Basel und der Hochschule für Musik Basel. Er studierte Philosophie und Musikwissenschaft an der Universität Basel, der Université Paris 8 (Vincennes-St.-Denis) und der Humboldt-Universität zu Berlin. In Basel erfolgte 2022 seine Promotion in Philosophie. Die Doktorarbeit trägt den Titel „Musikalischer Materialismus. Eine Philosophie der zeitgenössischen Musik“ und erscheint 2023 im Velbrück Verlag. Daneben ist er als Musikkritiker tätig und ist Redakteur der Online-Zeitschrift für zeitgenössische Musik www.partisan-notes.com.

13:30, Alte Billettkasse

**Vernissage, Lecture Performance
Pinball Etudes (WP)**

Michel Roth & Aleksander Gabryś

Pinball machines are like instruments, you must learn to play them and when you can, it is both a physically formative and sensory experience. Such machines are traditionally lined up in gambling dens, so in addition to the small indoor world of the individual machines, there is also a social element of playing and being together in a bar or club. The machines even have an attraction mode and call out for people to play them. I have explored this acoustic, narrative and social multidimensional world of play in various musical projects, from artistic interventions in a pinball club to applying the mechanics of pinball games to instrumental playing. Together with the great musician and pinball player Aleksander Gabryś, my performative talk sheds light on this work and reflects on the productive potential of mutual transfers between different competences and communities of play.

Michel Roth lives in Lucerne/Switzerland. He is professor of composition and music theory at the Basel University of Music and a member of the research department there. Many radio and CD productions document his work, for which he has received numerous prizes and grants. His first opera *Im Bau* (2012) was performed at Theater Basel and toured internationally. Later, it was further developed as a radiophonic research project into a multimedia web documentation (<https://imbauprojekt.ch>). His second opera, the „depressive operetta“ *Die Künstliche Mutter* was premiered in 2016 at Lucerne Festival. In research, he is engaged in applications of game theory in music and discourse analysis, collaborative art (e.g. Dieter Roth; <https://www.dieterrothmusic.ch/>), acoustic ecology (sound studies on ropeways in the Swiss Alps; <https://www.fhnw.ch/plattformen/seilbahn/blog/>) and organology (systematisation and knowledge transfer of contemporary playing techniques). In 2022, after 10 years of research (with the support of the Swiss National Science Foundation), he completed his dissertation on the topic of „Aufs Spiel gesetzt. Eine spieltheoretische Untersuchung indeterminierter Musik“ at the University of Basel (Musicology). www.michelroth.ch.

Aleksander Gabryś, Kontrabassist, Performer, Komponist, Preisträger mehrerer Kompositions- und Interpretationswettbewerbe, tritt auf als Solist mit verschiedenen Orchestern und als Kammermusiker, spielt seit 2001 mit dem Ensemble Phoenix Basel zusammen. Präsident des „freagroup studio“ (für polimediale, para-theatralische Akte), er gab Konzerte u.a. in New York, Stanford, Buenos Aires, Saõ Paulo, Venedig, Paris, Wien, Mexico, Bologna, Moskau, Montevideo, Novi Sad, Sarajevo, Tbilisi, Johannesburg and St.Petersburg. Verschiedene Komponisten haben für ihn Kontrabass- und alternative Instrumental-Werke geschrieben. Sein künstlerisches Werk beinhaltet vor allem Kammermusik und Kontrabassstücke, sowie Computermusik der Neo-Expressionistischen Avantgarde mit der Tendenz für paratheatralische Formen, wie bereits in seinen ersten Partituren *Święty Boże* (1991) (1er Preis / Komponistenwettbewerb Patri Partiae, von Witold Lutosławski ausgezeichnet) oder *Voak gefeustich* (1992) und setzt sich konsequent in der Benutzung von Regieanweisungen fort, so u.a. bei dem Solo-Werk *Pax, Freunde, Pax für Trompete* (2008), *eUle* (2010) für Horn, Violine und Stimmen, *Bestiarium Fortune Square TrioTrip SinfAct* für Kontrabass, Violine, Horn, Sinfonieorchester und live-electronics (2013) oder *Walser Code* (2014) für kreative Violinistin, 6 Geigen und live-electronics. *Computer-Soundscapes: Eco-Ethno-Polish-Mountains-Spheroid*, Animationsfilm „Nowa

Chowańszczyzna" – oder L`ultima volta con de-cadenza wurden aufgeführt und prämiert durch das Institut international de musique électroacoustique de Bourges. Die Zukunft sieht er als polymediale synesthetische Verbindung aller Medien mit einer neuen Lebensform: Homo electronicus. 2022 hat er sein Musiktheater „Die Beelzebub Sonate“ präsentiert und ein Sextett für Sound Plasma Festival in Berlin komponiert.

14:00, Foyer Public

Intervention
Roll & Move 1

Studierende HSM Musik & Bewegung, Konzept und Einstudierung: Amelia Burri

14:10, Foyer Public

Participative Performance
Mapscotch Kick-off 1

Mary Flanagan

14:30, Galerie 7

Lecture
Antistruktur im Spiel?! Spiel zwischen Affirmation, Transformation und Interpassivität in Pädagogik und Gesellschaft

Mark Weisshaupt

Eine bestimmte Seite des Spiels, nämlich die laute, fanatische, grobe oder überschwängliche Seite, kann man seit Victor Turners Beschreibung des rituellen Prozesses viel adäquater wahrnehmen als zuvor. Diese Seite des Spiels eröffnet einen Zugang zur „Antistruktur“ von Kultur und Gesellschaft. Sie ist aber zugleich eng mit der „gepflegten“ Seite des Spiels verbunden, nämlich dessen bildungswirksame, motivierende, kreative, identitätsbildende und gemeinschaftliche Seite. Jedoch wird die wilde und archaische Seite des Spiels in der (post-)modernen Gesellschaft, und speziell in der Pädagogik, gerne verdrängt.

Die Berührung mit den gefährlich oder schmutzig anmutenden Elementen des Spiels ist grundlegend ambivalent und teilweise anstrengend – deshalb wird sie gerne an andere delegiert. Mit Robert Pfaller gesprochen lernen viele in unserer Postmoderne also vor allem, wie man interpassiv statt interaktiv teilnimmt an Spielen von Kindern und Erwachsenen, bzw. wie man Spiel diszipliniert, vermeidet oder „sauber“ macht.

Im Beitrag werden kindliche und erwachsene Zugänge zur Antistruktur im Spiel (bzw. deren Abwehr) thematisiert, v.a. im Bereich der Pädagogik junger Kinder. Dies sind Zugänge, die zugleich Modi zur Affirmation oder Transformation der Kultur darstellen.

Mark Weisshaupt arbeitet im Bereich Kultursoziologie, Sozialisation und zu Mikroprozessen. In den 2000ern arbeitete er an der Universität Konstanz zur Rollentheorie und zu den Brüchen und Übertragungen zwischen den Generationen. Seit 2011 ist er wissenschaftlicher Mitarbeiter der Fachhochschule Nordwestschweiz, Institut Kindergarten- und Unterstufe. Seine Arbeits- und Forschungsschwerpunkte sind: Spiel in Bildung, Gesellschaft und Kultur, Erfahrung, Interaktion und Interpassivität in Lernprozessen, sowie Biographie- und Identitätsnarrative. 2022 hat er seine Dissertation

zum Spiel im Kontext des ersten Bildungszyklus der deutschsprachigen Schweiz abgeschlossen.

15:00, Theater Basel, Foyer Public

Intervention
Roll & Move 2

Studierende HSM Musik & Bewegung, Konzept und Einstudierung: Amelia Burri

15:10, Theater Basel, Foyer Public

ToyLab Project

Die Runde machen

Studierende der HSM/Sonic Space Basel und ensemble recherche Freiburg

rauf und runter/ Kugelbahn

Pablo Mena Escudero, Antonio Gaggiano, Eduardo Olloqui

just listen

für 4 Kopfhörer und Geräuschemacher

Pietro Elia Barcellona

singing octopus

für Windmaschiene und Objekte

Marc Baltrons Fàbregas

Tomohiro Iino

Emilia Feil

Christian Dierstein

(un)sichtbar

Oleksandra Katsalap

María Alejandra Jiménez Guillén, Violine

Klaus Steffes Holländer

16:00, Theater Basel, Foyer Public

Intervention
Roll & Move 3

Studierende HSM Musik & Bewegung, Konzept und Einstudierung: Amelia Burri

16:10, Theater Basel, Galerie 7

Lecture Performance
On Ludified Notation and ScoreCraft

Goni Peles

This lecture performance will investigate how games can serve as musical notation, developing the term ludified notation. Given the practice-based nature of the subject, the lecture will include a live, participatory demonstration of ScoreCraft, a multiplayer music game exploring online music making mediated through gameplay. In ScoreCraft, each player controls the game by producing

sounds, therefore, by playing the game the players are making music. As part of the participatory demonstration, the public will be able to collectively play the game as a single player, allowing for a first-hand experience of ludified notation. Other examples will feature the game played live by ScoreCraft players from around the world.

Goni Peles is a PhD student under the supervision of James Saunders and part of the Open Scores Lab research group at Bath Spa University. In his PhD, he investigates the transferability of game design to music composition and develops the multiplayer music game ScoreCraft. He holds two Master's degrees in Composition and Music Theory from the Hochschule für Musik Basel, where he studied with Caspar Johannes Walter and Jakob Ullmann, and a B.Mus. in Composition from the Buchmann-Mehta School of Music, Tel Aviv University, where he studied with Dan Yuhas.

16:35, Theater Basel, Galerie 7

TunyStones Piano – behind the scenes

Jan Gaździcki

„To play or to learn?” is a question which probably too often represents a conflict to our children. Thus, developing methods and tools, where playing becomes in fact learning (and vice versa), is an important goal for our team. A successful attempt was done during our recent research project at the Hochschule für Musik Basel – its result: the innovative TunyStones Piano App. Thanks to this playful, nonverbal and motivating method, the challenging and rather unpopular subject of music reading is transformed into a fun game. TunyStones contains a sophisticated algorithm that recognises real acoustic piano sounds, which move Tuny, the game character, automatically corresponding to the played tones. Here the piano becomes a game-controller and the notation system is transformed into a river situated within a fictitious landscape which appeals to young people. One of the aims of the presentation is to dive into the philosophy behind the method, to seek for a fruitful confrontation with traditional music teaching approaches and to discuss topics, like „Playful exploration” vs. traditional „explaining” of the notation system or Reading and composing music in traditional teaching vs. the TunyStones approach, that is, how the TunyStones’ „microcosmos” intends to reconstruct the mindset and the revival of the composer-performer.

All your questions and contributions to the discussion are very welcome during or after the presentation.

Jan Gazdzicki is the founder of the Swiss MusicLab GmbH and the inventor of the TunyStones Apps and methods, which were developed during his activity as a researcher at the Hochschule für Musik FHNW. Since 2021, he teaches piano didactics at the Hochschule für Musik FHNW in Basel and since 2016, he is a piano teacher at the Musikschule Basel. In 2018 he received his Ph.D. in Arts from the Music Academy in Katowice, Poland. Jan Gazdzicki is also a classical pianist, who completed his studies in Frankfurt/Main, Basel and Katowice. After his graduation in Frankfurt in 2008, he extended his education in the master class of Andrzej Jasinski at the Music Academy in Katowice. He continued his studies under the guidance of Zbigniew Raubo in Poland and Adrian Oetiker in Basel, where he received his Master of Arts in Specialized Performance and Master of Arts in Music Pedagogy.

17:00, Theater Basel, Foyer Public

Intervention **Roll & Move 4**

Studierende HSM Musik & Bewegung, Konzept und Einstudierung: Amelia Burri

17:10, Theater Basel, Foyer Public; Einführungsecke

Diskussion **Lounge Game, Round 2: „Just (don't) do it!“ Ein Musikpädagoge auf der Couch**

Johannes Knoll

Johannes stellt sein Projekt „Instrumental Companion“ vor, das sich derzeit in Vorbereitung befindet. Das Spiel soll Lernprozesse im Instrumentalunterricht verstetigen, indem es das Üben zu Hause strukturiert und die Motivation durch spielimmanente Anreize befeuert. Die Eltern werden damit von ihrer Rolle als „Assistenzlehrkräfte“ weitgehend entbunden.

Kurz vor Projektbeginn kommen dem Musikpädagogen jedoch Zweifel an der Sinnhaftigkeit des Unterfangens. Verhindert die „gamifizierte“ Lernumgebung vielleicht die wahre, rein intrinsische Motivation, ein Instrument zu lernen? Und ist es nicht vielleicht auch Ziel des Instrumentalunterrichts auf motivationale Widerstände zu stossen und diese (selbst) zu überwinden? In dieser fiktiven Therapiesituation schlüpft Johannes in die Rolle des Advocatus Diaboli. Es ist die Aufgabe des Publikums in die Rolle der Motivationstrainer:in, Coaches und Therapeut:in zu schlüpfen. Wird es ihm/ihr gelingen, Johannes seine Zweifel zu nehmen?

Johannes Knoll, geb. 1987 in Linz/Donau, studierte Oboe und historische Oboeninstrumente in den Klassen von Josef Blank, Katharina Arfken und Alfredo Bernardini in Linz, Basel und Amsterdam. Berufsbegleitend studierte er im Anschluss Musikpädagogik in Karlsruhe. Als Musiker ist Johannes seit 2010 in ganz Europa engagiert. Highlights waren dabei Auftritte mit dem Budapest Festival Orchestra, dem Orchestre des Champs-Élysées und dem Barockorchester der Europäischen Union unter Lars-Ulrik Mortensen. Seit 2019 konzentriert sich Johannes aus ökologischen Gründen auf Konzerte im zentraleuropäischen Raum. Ein besonderes Anliegen sind Johannes Konzertformate mit vermittelndem Charakter. Mit seinen Ensembles „Le souper du Roi“ und „Le parfum du Roi“ entwickelt er Programme, die einen unverstellten Zugang zur Musik vergangener Zeiten ermöglichen. Besonders hervorzuheben sind dabei das Kinderprogramm „Perücke, Puder und Schönheitsfleck“ sowie eine Kollaboration mit dem Autor Christopher Zimmer im Programm „Süss wie die Liebe, schwarz wie die Nacht“. Als Pädagoge betreut er 15 Schüler:innen sowie den Bläsersatz des Orchestervereins Aarau. 2021 wurde er durch den Deutschen Musikrat für die Entwicklung eines musikpädagogischen Spiels für Kinder gefördert. 2022 trat er die Stelle als Dozent für Fachdidaktik Oboe an der Hochschule für Musik Basel (FHNW) an.

17:30, Theater Basel, Foyer Public, Theatercafé

Kabarett **„no music“, -ztgnssches Kabarett-**

Isabel Klaus & Lucas Rössner

Bernhard Eymann, Moderation

Lucas Rössner geboren 1971 in Naumburg an der Saale. Lebt! Seit 1999 als freischaffender Musiker, Lehrer und Schauspieler in Basel tätig.

Derzeitige Engagements als Fagottist bei der basel sinfonietta und dem Ensemble Phoenix Basel und Aushilfe in diversen Orchestern und Produktionen. Fagottunterricht erteilt er an der Musikschule in Dornach, der RM Liestal und privat. Seit 2008 ist er Lehrer für die Feldenkrais-Methode. Ausserdem organisiert er im Auftrag der Christoph Merian Stiftung seit 2010 die Sonntagsmatineen in den Merian Gärten in Basel. Als Schauspieler untersucht er die Verbindung zwischen Theater, Musik und Kunst. In 2021 war er Musiker und Schauspieler im Neue Musik-Kabarett „no pills“ von Isabel Klaus, Musiker und Darsteller in 2019 in der Produktion „KOLIK“ der Gare du Nord im Radialsystem in Berlin. Er singt immer wieder gerne in mittelhochtiefer Baritonlage und tanzt gerne GAGA.

Isabel Klaus. Studium in den Fächern Oboe, Musiktheorie und Komposition (bei Roland Moser) in Basel. 2006 Stipendium in London (Zuger Kulturstiftung Landys & Gyr). Seit 2012 Lehrerin für Gehörbildung an der Musikschule Basel, seit 2015 Dozentin für Theorie / Gehörbildung im Studiengang Musik und Bewegung an der Musikhochschule Basel. Clown-Ausbildung an der Clownschole Basel bei Yve Stöcklin.

Kompositionsaufträge u.a. von IGNM Bern, Ensemble Phoenix, Kammerorchester Basel, Sinfonietta Basel, Ensemble Proton, camerata variabile, Ensemble Tzara. Seit 2011 beschäftigt sich Isabel Klaus intensiv mit der Verbindung von zeitgenössischer Musik, Kabarett und Kunstfiguren. 2011 wird ihr für das Neue Musik-Kabarett „no passion?“ (UA 2015) das Werkjahr der Stiftung Christoph Delz zugesprochen. Weitere zeitgenössische Musikkabarets entstehen 2012 (Musiktheater „grandeur nature“), 2018 („no pain“) und 2021 („no pills“). Bisheriger Karrierhöhepunkt war ein Auftritt als Huhn bei der Band PAKS.

www.frau-b.ch

Bernhard Eymann wurde 1987 in Liestal BL geboren und wuchs in den Kantonen Baselland und Thurgau als Kind von bildnerisch begabten Eltern auf. Er studierte in Basel Rechtswissenschaft und Kunstgeschichte. Zurzeit lebt er in Birsfelden und arbeitet bei der basel-städtischen Verwaltung. Seit dem Schulalter Mitwirkung als Schauspieler in Schul- und Laientheaterprojekten, unter anderem beim Jungen Theater Basel. Als Teenager entdeckte er die E-Gitarre und spielte als Sänger und Gitarrist in mehreren unbekannt gebliebenen Punk- und Rockbands. Seine Schwerpunkte im Studium der Kunstgeschichte waren Architektur und konzeptuelle Kunst. Seit 2014 trat Bernhard Eymann mehrfach als Einmann-Rockband mit E-Gitarre und Drum-Playback unter dem Pseudonym „Bernie the Attorney“ auf, wobei er mit Show-verweigernden Elementen (z.B. Pannen) spielte.

JAZZCAMPUS

19:00–22:00, Jazzcampus, Room H2

Interactive Sound Installation

LISTEN

Luciana Morelli, Laura Sánchez

Mit freundlicher Unterstützung von *House of Sound*

19:00–20:00, Jazzcampus, Club

Performance Sonic Space Basel/Open Creation

Ed Williams: *Real-Time String Figure Decomposition* (WP)

Yanik Soland: *Rubber Situation 1* (WP)

Anouk Neyens: *afdefbcddbef@df%^(--`)**!!@!±” Crack the code!* (WP)

Rahel Boell, Augustin Lipp, Fernando Manassero, Anouk Neyens, Mehmet Ali Simayli, Samuel Tschudin, Ed Williams
Klasse Open Creation Andrea Neumann

Real-Time String Figure Decomposition Respecting the ethics of João Fiadeiro's Real-Time Composition and string figure games, four performers use a piano as a board game in which two players share melodic material on the keyboard while two more players decompose the material from the inside.

Rubber Situation 1: Ein musikalisches Setting für vier Performer*innen mit einer offenen Partitur als spielerische Grundlage. Rund um einen Tisch wird gemeinsam mit selbstgebaute Instrumenten und diversen Objekten nach spielerischen Möglichkeiten gesucht.

*afdefbcddbef@df%^(--`)**!!@!±” Crack the code!*

20:15–20.45, Jazzcampus, Room H9

Performance Sonic Space Basel

Stefan Prins: *Inhibition Space #2* (2021) for bass clarinet & live electronics with an introduction by the composer

Martijn Susla, Bassklarinette
Stefan Prins, Live-Elektronik

20.50–22.00, Jazzcampus, Club

Performance Institut Jazz/Komposition und Sonic Space Basel/Komposition

Inbar Sharet: *Kama Kama? (What's the score?)* for two performers and video (WP)

María Chamizo Martín, Saxophon
Álvaro Rodríguez Cabezas, Saxophon

Games by Jazzcampus Musicians

Alexandre Cahen: *Sound Game Based on the Art of Flying*, video by Jan Van Ijken (WP)

Fernando Brox: *Battle of the Styles* (WP)

Ana Cop, Sebastian Greschuk, Sunil Lopez, Luciana Morelli, Ramiro Zayas: *Card Games* (WP)

Collective Composition: *Color Meditation Game* (WP)

Alexandre Cahen, piano
Luciana Morelli, voice
Ana Cop, voice
Sebastian Greschuk, trumpet
Fernando Brox, flute
Ramiro Sayas, piano/keyboard
Projektleitung: Guillermo Klein

22:00–23.30, Jazzcampus, Room H9

Performative Installation

Rave Séance

Marko Ciciliani

RAVE SÉANCE by Marko Ciciliani is a performance-installation which creates an audiovisual environment that fuses aspects of Rave culture and esoteric séances. By combining aspects of techno music – characterized by electronic sound production and mechanical repetition – with pseudo spiritistic practices, it thematizes the coupling of scientific discovery and magic, which has flourished since discoveries in the field of electricity have entered popular culture in the 18th Century. As expressed by the C. Clarke's bonmot „Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic” RAVE SÉANCE thereby traces the widely unreflected preoccupation of media-art with the magical. RAVE SÉANCE offers a circular setup of 5 tables where up to 12 people can sit together with the performer and actively participate.

Marko Ciciliani, born 1970, is a composer, intermedia artist and performer. The focus of his artistic work lies in the composition of performative electronic music, mostly in audiovisual contexts. Interactive video, light design and laser graphics often play an integral part in his compositions, just as well as elements of ergodic or transmedia storytelling, or speculative fabulation. Ciciliani's music has been performed in more than

forty-five countries across Eurasia, Oceania and the Americas. His work has been released on five full-length CDs and three multimedia books featuring transdisciplinary and audiovisual works. Ciciliani is Professor for Computer Music Composition and Sound Design at the Institute for Electronic Music and Acoustics (IEM) of the University of Music and Performing Arts Graz. From 2016-21 he conceived and led the artistic research project GAPPP in which with a team of artists/researchers he investigated the artistic potential of elements from computer games in the context of experimental audiovisual composition.

22:30–23:00, Jazzcampus, Club

Performance Sonic Space Basel/Komposition

Ábel Fazekas: *I am the father and the tomb of the sky; a microtonal doom metal game piece* (WP)

Ábel Fazekas, Voice
Francesco Palmieri, Guitar
Cyrill Jauslin, Drums
Pietro Barcellona, E-Bass

23:30, Jazzcampus, Innenhof/Courtyard

Jeu Sonore (Participative Performance) loups / villageois

Sébastien Roux & Clément Canonne

Loups-garous / Villageois est un jeu compétitif. Chaque nuit, les joueurs font entendre leur son (villageois : note chantée, loups-garous : son bruité). Chaque jour, forts des enseignements de la nuit, ils se déplacent sur un damier pour pouvoir, lors de la prochaine nuit, transformer les villageois en loups-garous (= un loup au contact d'un villageois), attraper les loups-garous (= 2 villageois au contact d'un loup) ou s'éloigner de la meute de loups.

Clément Canonne, born 1980, is a CNRS researcher and the head of the Analysis of Musical Practices team at Ircam. His research has been mainly focused on collective improvisation, bringing perspectives from ethnography and experimental psychology to understand the musicians' cognitive and interactional processes, and, more generally, shed new light on joint action and social cognition. Current and future research topics include desynchronization, musical humor, material culture, and empirical aesthetics.

Sébastien Roux, born 1977, imagines new listening situations. He uses algorithms, games, movement, spatialisation, and diagrams to articulate two complementary notions: the perception of form and the forms of perception. His work takes various aspects: guided listening sessions using speaker systems, concerts with projection of graphical scores, sound installations, and site specific performances. He has a multidisciplinary master's degree in sciences and technologies for music from ATIAM. www.sebastienroux.net.

Samstag, 28.1.2023 (Host: Anne-May Krüger)

THEATER BASEL

11:00–18:00, Theaterplatz

H.E.I. Game – ein exploratives (Zu-)Hör-Spiel auf dem Theaterplatz

Studierende des Elektronischen Studios der HSM/Sonic Space Basel

11:00–18:00, Alte Billettkasse

Spielhölle

Games for fun, education and communication

11:00, Galerie 7

Begrüßung und Tagesübersicht & Mapscotch Kick-off 2

11:10, Galerie 7

Performance and Lecture

Games, Bodies and Storytelling

Barbara Lüneburg & Marko Ciciliani

This presentation will start with a performance of Marko Ciciliani's game based composition „Formula minus One” for sensor-equipped electric violin, live-electronics and live-video by B. Lüneburg. This piece was a preparatory work that led to a larger research project titled „GAPPP – Gamified Audiovisual Performance and Performance Practice”. Together with violinist/researcher Barbara Lüneburg and musicologist Andreas Pirchner, Ciciliani conducted this project from 2016-2021 at the Institute of Electronic Music and Acoustics of the University of Music and Performing Arts Graz. The team investigated the artistic potential of elements from computer games in the context of experimental audiovisual composition.

In this presentation Barbara Lüneburg and Marko Ciciliani will outline the path of this project and the directions that this research has led them to since its conclusion: investigations in „embodiment”, „charisma” and „gender” in the case of Barbara Lüneburg, and the employment of forms of storytelling and narrative in the context of intermedia composition in the case of Marko Ciciliani.

The Performer, Teacher and Researcher **Barbara Lüneburg** was awarded major grants for her researching practice: Her artistic research project *TransCoding* (funded by the Austrian Science Fund) explored social media and their potential to interest and engage a young audience for the new arts. The Innovationsfonds Kunst Baden Württemberg, Germany funded the project *Zukunftswerkstatt Trossingen* which she conceptualized while being a Professor for Digital Performance at the music University Trossingen. She was a main researcher in the artistic research project *GAPPP-Gamified Audiovisual Performance and Performance Practice* (funded by the Austrian Science Fund) in which she explored agencies of instrumental performers in audiovisual artworks with game structure. Her doctoral research on the topic of "A holistic view of the creative potential of performance practice in contemporary music" included theoretical and practical work on

creativity and collaboration, programming, and concert aura. For this research alone she commissioned almost 30 new solo and chamber music works for violin, viola and electric violin in the years 2008 to 2010. Barbara Lüneburg holds a professorship for Artistic Research at Anton Bruckner Private University, Austria where she is also head of the doctoral programmes. She has given workshops, talks and seminars at major European, Asian and American universities and has been invited for master courses at the European Orchestra Academy, the Chiffren ensemble Schleswig Holstein (Germany) and the International Summer Academy of the Music University Vienna, Austria.

Marko Ciciliani, born 1970, is a composer, intermedia artist and performer. The focus of his artistic work lies in the composition of performative electronic music, mostly in audiovisual contexts. Interactive video, light design and laser graphics often play an integral part in his compositions, just as well as elements of ergodic or transmedia storytelling, or speculative fabulation. Ciciliani's music has been performed in more than forty-five countries across Eurasia, Oceania and the Americas. His work has been released on five full-length CDs and three multimedia books featuring transdisciplinary and audiovisual works. Ciciliani is Professor for Computer Music Composition and Sound Design at the Institute for Electronic Music and Acoustics (IEM) of the University of Music and Performing Arts Graz. From 2016-21 he conceived and led the artistic research project GAPPP in which with a team of artists/researchers he investigated the artistic potential of elements from computer games in the context of experimental audiovisual composition.

12:15, Galerie 7

Lecture

Games as Speculative Tools: Imagining how the world could be different, dreaming of the future and alternative realities

Lena Frei

As society faces various socio-ecologic problems, speculation can be used as a critical practice to build on existing biases and confront dissonances. How can games encourage the players to be creative and critically reflect on the human condition, society, and their relationship to nature and technology?

Following writers like Schiller and Huizinga, there is something about the human play drive that is deeply connected to our ways of experiencing and shaping the world. Through play, we can cultivate a new way of looking at, depicting, and engaging with the world and generate non-paranoid imaginations where ambiguity and diversity are at home.

Lena Frei works as a research assistant at the Institute Digital Communication Environments IDCE. Her research interests are centered around the interplay between humans and technology, with a special focus on game design. Her fascination with computer games – both as a gamer and as a researcher and designer – has been the starting point for various projects, be it in academia, design, or interactive narration. Lena Frei graduated from the University of Basel in 2016 with a Bachelor of Arts in Philosophy and Media Studies. Before completing her MA in Visual Communication and Iconic Research at the HGK FHNW, she worked as a concept developer and multimedia designer. For her master's thesis, she designed a computer game that encouraged a critical look at the division between nature and culture.

13:00, Galerie 7

Lecture

Musical games as a hybrid artform: the Sonic Games project

Sébastien Roux & Clément Canonne

Musical games can be encountered in many different contexts, from traditional non-Western cultures, to pedagogical settings, to the avant-garde, experimental game-like compositions of musicians such as Iannis Xenakis, John Zorn, or James Saunders. Such works and sonic practices are likely to be best approached as belonging to an hybrid artform: they can be both envisioned as musical performances – a specific kind of performances, in which musicians obey game-like behaviors –, with the aesthetic pleasure of the players/performers (and of their eventual audience) mainly stemming from the various sonic arrangements generated during the performance; and as games – a specific kind of games, which use musical sounds as their main medium –, with the aesthetic pleasure of the players/performers mainly stemming from the various agential experiences provided by the game.

An interesting feature of musical games is thus the tensions that might exist between their two parent artforms – between music as a mostly (at least nowadays) *presentational* affair and games as a mostly *participatory* affair. In this paper, we will present the „Sonic Games” project – which involve a multidisciplinary team of artists and researchers – to flesh out in more detail some of these tensions and reflect on the strategies that were used during the design process to mitigate, at least to some extent, these tensions. We will also present the results of a survey study conducted with both the players of these Sonic Games and the attending audience to shed more light on the relation between the ludic experience provided by such musical games and the kind of aesthetic appreciation they might afford.

Clément Canonne, born 1980, is a CNRS researcher and the head of the Analysis of Musical Practices team at Ircam. His research has been mainly focused on collective improvisation, bringing perspectives from ethnography and experimental psychology to understand the musicians' cognitive and interactional processes, and, more generally, shed new light on joint action and social cognition. Current and future research topics include desynchronization, musical humor, material culture, and empirical aesthetics.

Sébastien Roux, born 1977, imagines new listening situations. He uses algorithms, games, movement, spatialisation, and diagrams to articulate two complementary notions: the perception of form and the forms of perception. His work takes various aspects: guided listening sessions using speaker systems, concerts with projection of graphical scores, sound installations, and site specific performances. He has a multidisciplinary master's degree in sciences and technologies for music from ATIAM. www.sebastienroux.net

13:30, Foyer Public

**Participative Performance
sonar**

Sébastien Roux & Clément Canonne

Sonar est un jeu compétitif. Les deux équipes sont dos à dos sur l'espace du jeu. Une équipe gagne quand elle arrive à reproduire la proposition sonore et spatiale donnée par l'autre équipe, en se basant uniquement sur l'écoute.

13:30, Alte Billettkasse

An Introduction to the Game Designer Bruno Munari

Ivan Liuzzo

14:00, Foyer Public

**Diskussion
Lounge Game, Round 3: Un jeu au-delà des jeux : la connaissance esthétique du singulier**

Anna Longo & Christoph Haffter

Die mathematische Spieltheorie ist im 20. Jahrhundert zum Modell rationalen Verhaltens überhaupt geworden und liegt den Debatten über automatisierbare Informationsverarbeitung und künstliche Intelligenz zugrunde. Anna Longo kritisiert diese Auffassung von Rationalität, von Vernunft und Erkenntnis als eine Verkürzung, eine schlechte Reduktion. Was diese Auffassung aussen vor lässt, ist eine Form des Denkens, die Longo als ästhetische Erkenntnis bezeichnet. Es ist ein Denken, das sich nicht auf das Allgemeine richtet, sondern das Singuläre zu erfassen sucht. Auch die ästhetische Erkenntnis hat mit dem Spiel zu tun, aber nicht mit dem Spiel als Wettkampf, sondern mit dem Spiel als einer ungezwungenen, freien Betätigung der Vermögen. Im Gespräch mit Christoph Haffter und dem Publikum wird Anna Longo ausführen, was es mit diesem Spiel jenseits der Spiele, mit der ästhetischen Erkenntnis des Singulären auf sich hat, und warum dieses Spiel die Kunst im Kern betrifft.

Das Gespräch findet auf Französisch statt, bei Bedarf auf Englisch.

14:30, Foyer Public, Einführungsecke

**Diskussion
Lounge Game, Round 4:
Gamification im Instrumentalunterricht - Potential und Grenzen**

Johannes Knoll, Jan Gaździcki, Gabriel Imthurn, Silke Schmid

Ausgehend von den am Vortag im Lounge Game (Round 2) erarbeiteten Punkten wird das Potenzial von Gamification im Instrumentalunterricht diskutiert. Beleuchtet werden dabei nicht nur die positiven Seiten wie z.B. die Motivationssteigerung bei vielen Schüler:innen, sondern auch Grenzen und Gefahren.

Silke Schmid. Seit 2019 Institutsleitung des Instituts für Musik der Pädagogischen Hochschule Freiburg. Seit 2017 Professur für Musik und ihre Didaktik am Institut für Musik der Pädagogischen Hochschule Freiburg. 2015/2016 Vertretungsprofessur Musikpädagogik am Institut für Musikwissenschaft und Musikpädagogik der Universität Koblenz-Landau. 2011-2017 Wissenschaftliche Mitarbeiterin, Verantwortung Forschungsschwerpunkt Musikpädagogik in der Abteilung für Forschung und Entwicklung an der Hochschule für Musik Basel (FHNW). 2013 Promotion an der Goethe-Universität Frankfurt a.M., Dissertationsschrift Dimensionen des Musikerlebens von Kindern: Theoretische und empirische Studie im Rahmen eines Opernvermittlungsprojektes. 2007-2009 Mitbegründung Bildungsinitiative Schule mit Zukunft, Bildungspolitisches Engagement. Seit 2005 Musik- und Musiktheaterprojekte mit Kindern als Kooperationsprojekte an Schulen. 1991-1998 Studium Lehramt Musik sowie Instrumentalpädagogik (Violine) und künstlerisches Aufbaustudium Violine an der Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Stuttgart und der Universität Stuttgart.

Gabriel Imthurn leitet die Professur für Musikpädagogik im Jugendalter an der Pädagogischen Hochschule der FHNW. Er promovierte an der Hochschule für Musik, Theater und Medien zum Thema Assessment des Singens, wobei Diagnose, Förderung und Beurteilung im Zentrum seines Interesses steht. Parallel dazu betreut er die Aufgabensammlung www.lernumgebungen.ch, welche als Open Educational Ressource konzipiert ist und vielfältige musikalische Aufgaben mit Fokus auf selbstgesteuertes Lernen anbietet. Ursprünglich hat Gabriel Imthurn ein Lehrdiplom für Klavier und eine Ausbildung als Schulmusiker an der Hochschule für Musik in Zürich gemacht und lange Jahre als Musiklehrer an Aargauer Schulen der Sekundarstufe 1 unterrichtet.

15:30, Galerie 7

Lecture

The politics of (musical) play. A ludomusicological perspective

Melanie Fritsch

Ludomusicology is a subfield of Game Studies and has started to gain traction since the late 2000s. Areas of investigation include the study of music as a design element in (digital) games, music games as a specific form, as well as the cultural and fancultural practices that evolved in that context such as (orchestral) live concerts of game music, the creation of cover versions, the use and reuse of game music in other music and media forms or the emergence of distinct genres such as chipmusic. At the same time, scholars such as Anahid Kassabian and Freya Jarman (2016) or Roger Moseley (2013) have discussed how games and music can both be addressed as playful practices. By adding an additional perspective on games and music as performative practices, which brings the social and political dimensions (drawing on the reasoning of scholars such as Erika Fischer-Lichte, Christopher Small and others) of both forms into the debate, this presentation will give an overview on the ludomusicological discourses around the politics of (musical) play. For that purpose, examples from all three subject areas will be briefly introduced.

Dr. phil. **Melanie Fritsch** is Junior professor for Media and Cultural Studies with a focus on Game Studies and related fields at Heinrich Heine University Düsseldorf since October 2020. She is a member of the *Ludomusicology Research Group* as well as the speaker team of the *AG Games* of the Gesellschaft für Medienwissenschaft. She is a co-founder of the *Society for the Study of Sound and Music in Games* and the „Journal of Sound and Music in Games” as well as the *AG Spiele* (Verband DHd – „Digital

Humanities im deutschsprachigen Raum“). Her dissertation „Performing Bytes. Musikperformances der Computerspielkultur“ was published in 2018. In 2021, she co-edited the „Cambridge Companion to Video Game Music“ with Dr. Tim Summers (Royal Holloway), and a Special Issue of JSMG on the topic „Synergies between Game Music and Electronic Dance Music in Cultural Context“, co-edited with Prof. Hillegonda C. Rietveld is under way.

16:15-16:30, Galerie 7

Lecture Performance Playhead

Andreas Eduardo Frank

Andreas Eduardo Frank, geboren 1987, ist Komponist und Performer. Sein Oeuvre ist vielseitig und geprägt von engen Kollaborationen mit herausragenden Künstler:innen verschiedenster Sparten auf internationaler Ebene. Er spielt mit Absurdität, Humor und Präzision und möchte in seinen Werken auf virtuose Weise mit dem glitzern, was nicht glänzt. Seine Stücke sind meist interdisziplinär und unterscheiden sich auf den ersten Blick stark stilistisch voneinander. Andreas arbeitet an verschiedensten ästhetischen Schnittstellen, zwischen real und virtuell, zwischen Musik, Performance, Choreografie, Video und Theater und verknüpft diese mit den Themen, die ihn beschäftigen und im Leben begleiten. Er baut Gedankenschlösser, ohne Furcht, diese wieder niederzureissen, um aus deren Schutt einen genuinen Musikbegriff abzuleiten, der mutig mit anderen Disziplinen flirtet.

Seine Aktivitäten führten zu zahlreichen Aufführungen und Auftragswerken in Europa, Asien und Amerika, die er, neben der Komposition, teils als Klangregisseur oder Performer aktiv mitgestaltet. Seine Werke werden regelmässig von renommierten Klangkörpern und Künstler:innen auf das internationale Parkett der Neuen Musik getragen. Seit 2019 ist er künstlerischer Leiter des Ensemble Lemniscate Basel, er ist Preisträger des 64. Kompositionswettbewerbs der Landeshauptstadt Stuttgart und seit 2021 Mitglied der Programmgruppe des Festivals Rümlingen.

16:30, Foyer Public

Performance Bubblegum Experience

Andreas Eduardo Frank

Yi-Chen Tsai, Marc Baltrons

Zäh fährt er durch den Mund, zig mal zerquetscht, aufgeblasen und zerplatzt. Bei jedem Mal verliert er an Geschmack und Farbe. Doch es ploppt und zischt so schön, wenn man auf ihm herumkaut. Die Vergänglichkeit zelebrierend kauen wir weiter, blasen ihn auf, schmatzen bis zum Platzen.

Schliesslich ist das Aroma komplett verblasst. Wir haben den Spass aufgekauft, und uns diese eine feine und vergängliche Ressource mal wieder nicht eingeteilt. Die letzte Phase ist eingeläutet. Das Ende der Bubblegums ist so oder so vorgezeichnet.

Fahl und blass darben sie als ausgetrocknete, unabkratzbare Klumpen an einer Schulbank und unter den Stühlen unserer Jugend. Oder, noch schlimmer – lieblos mit dem Daumen in ein Stück Papier gedrückt – in der Mülltonne der Wohlerzogenen.

Diese Performance ist eine Ode an die vielen Kaugummis, unter den Stühlen, Tischen und in Mülltonnen dieser Welt. Denn sie kriegen eine zweite Chance. Sie kommen zurück und drehen den Spiess um, wie Zombies in Hollywoodfilmen. Und diesmal haben sie Geschmäcker dabei, von denen noch nie jemand was gehört hat. Bereits zerkaut und menschengross verwandeln die Kaugummis das Foyer des Theater Basels in eine Spielwiese. Sie brauchen ein engagiertes Publikum, das ihre Spielchen mitspielt, um fröhlich weiterschmatzen zu können. Mit der Hoffnung uns zu inspirieren und uns auf neue Geschmäcker zu bringen, laden sie uns ein loszulassen und naiv die Welt aus ihrer Perspektive zu betrachten, ihre Sounds mitzuschmatzen und eine entspannte Lebensweise anzunehmen ...

Naiv, trotzig, witzig, traurig, schräg und manchmal einfach herzhaft doof. Und wem's nicht passt... viel Spass beim Abkratzen.

MUSIK-AKADEMIE BASEL

17:00, Vera Oeri Bibliothek

musikbox – Spielplatz innerhalb einer Spezialbibliothek

Madeleine Lüthi, Markus Erni

Mit der musikbox bietet die Bibliothek der Musik-Akademie Basel eine einzigartige Mediathek für Kinder und Jugendliche zum Thema Musik. Sie ist ein „Spielort“ oder „-platz“, eingebettet in ein Gesamtkonzept der Bibliothek als „Lernraum“, wo auch Aspekte des „Dritten Raums“ und des „Coworking Space“ aufgenommen werden, und sich Durchlässigkeit ergeben soll.

17:30, Grosser Saal

„Selbstorganisation des Systems“. Komponistengespräch über Bernhard Langs GAME-Serie

Bernhard Lang & Julian Kämper

Unvorhersehbarkeit und Intuition: Spielprinzipien und offene Formen kennzeichnen die 2019 begonnene Serie von Bernhard Lang. Alle starten simultan, spielen aber bitte asynchron! So lauten Spielregeln, die der österreichische Komponist seinen gamebasierten Stücken zugrunde legt. Die Musikerinnen und Musiker tragen verschiedene „Runden“ aus, in denen sie die jeweils festgeschriebenen musikalischen Aktionen, sogenannte „Modelle“, in frei wählbarer Abfolge ausführen. So ergeben sich formale und zeitliche Gestalt der Stücke bei jeder Aufführung neu. Formale Rahmensetzung und gestalterische Freiheit sind zwei Aspekte, die wohl für nahezu jede Art der Musikaufführung zutreffen. In den Stücken der GAME-Serie werden sie mit Rekurs auf Mechanismen und Strategien aus der Spieltheorie wieder neu zueinander in Bezug gesetzt. Wenn Bernhard Lang die „Selbstorganisation des Systems“ zum Ziel hat und die finale Form der Musik von den intuitiven Entscheidungen der Aufführenden abhängt: wo macht sich denn die Handschrift des Komponisten noch bemerkbar?

Born on 24th of February 1957 in Linz, Austria, **Bernhard Lang** finished highschool and piano studies at the Bruckner Konservatorium and moved to Graz to study jazz piano, arranging and classical piano. There he also studied philosophy and German philology. Between 1977 and 1981 he worked with various Jazzbands, the most important of which was the Erich Zann Septett. After having finished his piano studies he began studying composition with Polish composer Andrej Dobrowolsky, who introduced him to the techniques of new music. He also studied with Hermann Markus Pressl who taught him counterpoint and introduced him to the work of Josef Matthias Hauer. Since 1988 he has been teaching music theory, harmony and counterpoint at the University of Music and dramatic Arts in Graz, and since 2003, has hold a professorship in composition there. In Graz, he also met Gösta Neuwirth who was to become one of his main influences, and who instructed him in composition for many years outside of the university setting. Georg Friedrich Haas introduced him to microtonal music and in 1988, commissioned a quartertone piece for the Musikprotokoll festival. Since then his pieces have been performed at the Steirische Herbst Festival, at the Moscow Alternativa Festival and the Moscow Modern Festival, Biennale Hannover, Tage Absoluter Musik Allentsteig I and II, Klangarten I and IV, Resistance Fluctuation Los Angeles, Darmstädter Ferienkurse, Salzburger Festspiele, Wien Modern, Donaueschingen, Witten and many others. In 1998 he was a guest lecturer in Peter Weibels Media class in Vienna. In 2006 he was featured artist of the Wien Modern Festival in Vienna. At the Institute for Electronic Music Graz he developed the Loop-Generator and the Visual Loop Generator with Winfried Ritsch and Thomas Musil. He has various sound installations in his list of works, among them 'Schwarze Bänder' Musica Viva 2005. Since 2003 there have been a number of collaborations with various choreographers: Xavier Le Roy, Christine Gaigg and Willi Dorner. His main interest since 1999 is music theater, derived from his interpretation of the ideas of difference/repetition: *Theater of Repetitions* 2003, *I hate Mozart* 2006, *The Old Man from the Mountain* 2007. He also performs live as an improviser both solo and in duos. He currently lives in Vienna.

Julian Kämper, 1989 in München geboren, ist Musikwissenschaftler, Dramaturg und Autor. Er hat Kunst, Musik und Medien an der Philipps-Universität Marburg studiert. An der Goethe-Universität Frankfurt a. M. promoviert er über Prinzipien von Sport und Spiel in der zeitgenössischen Musik. Er lehrt und publiziert im akademischen Kontext und ist als freier Autor für Deutschlandfunk Kultur, SWR, BR und weitere Rundfunkanstalten tätig. 2014-2016 war er als Dramaturgieassistent an der Jungen Oper der Staatsoper Stuttgart tätig. Als freier Dramaturg sowie als Mitglied des Münchner trugschluss-Kollektivs arbeitet er eng mit Komponist:innen und interdisziplinär arbeitenden Künstler:innen zusammen, um themen- und raumspezifische Konzertformate und Präsentationsformen zu entwerfen. Gemeinsam mit Felix Kruis startete er 2019 das Feldrechercheprojekt „Sounddramaturgien“, um eine Theorie des 3D-Audio zu entwerfen und eigene kopfhörerbezogene Erzählformate zu entwickeln.

18:00, Grosser Saal

Evening Concert 1

Mauricio Kagel: *Sonant* (1960/2023)

Clemens Schumacher, Gitarre

Pietro Barcellona, Kontrabass

Miriam Paschetta, Harfe

Alexandre Silva und Mikołaj Rytowski, Schlagzeug

Einstudierung: Michel Roth und Marcus Weiss

Bernhard Lang: *GAME 3-4-3* (2019)

Martijn Susla, Klarinette
James Morley, Violoncello
Miriam Paschetta, Harfe
Einstudierung: Marcus Weiss

Agata Zubeł: *3x3* (2019)

Reto Weiche, E-Gitarre
Anouk Neyens, Saxophon
Maria Chamizo, Saxophon
Martijn Susla, Klarinette
Eryk Skrzypczak, Trompete
María Jiménez Guillén, Violine
Anastasiia Agapova, Viola
James Morley, Violoncello
Pietro Elia Barcellona, Kontrabass
Einstudierung: Sarah Maria Sun

19:30, Kleiner Saal

Evening Concert 2

Sarah Nemtsov: *Poker, Roulette* (2012)

Antonio Gaggiano
Tomohiro Iino
Maria Luisa Pizzighella
Noah Rosen
Dániel Láposi
Einstudierung: Christian Dierstein

20:00, Klaus Linder-Saal

Evening Concert 3

Mike Svoboda: *Homo Iudens* (2018)

Martijn Susla, Klarinette
Mike Svoboda, Posaune
María Jiménez Guillén, Violine
Anastasija Agapova, Viola
James Morley, Violoncello
Alexandre Silva, Perkussion
Einstudierung: Mike Svoboda

21:00, Neuer Saal

Late Night Concert

Bernhard Lang: *Travel Agency is on Fire* (2020, WP)

Sarah Maria Sun, *Soyuz-21*

Sascha Armbruster, Saxophon
Mats Scheidegger, E-Gitarre
Philipp Meier, Synthesizer
João Carlos Pacheco, Schlagzeug
Stéphanie Meyer, Violoncello
Isaï Angst, Klangregie/Zuspielung
Markus Brunn, Licht

Sonntag, 29.1.2023 (Host: Christoph Haffter)

THEATER BASEL

11:00–18:00 , Eingang Foyer Public (Parterre)

H.E.I. Game – ein exploratives (Zu-)Hör-Spiel auf dem Theaterplatz

Studierende des Elektronischen Studios der HSM/Sonic Space Basel

10:00–18:00, Alte Billettkasse

Spielhölle

Games for fun, education and communication

Games, Pinball Machines, Installations and more

10:00, Galerie 7

Begrüssung und Tagesübersicht & Mapscotch Kick-off 3

10:10, Galerie 7

Diskussion & Performance

Lounge Game, Round 5: The Triumphant Return of The Ensemble ... (WP)

The Ensemble Whose Name is Uhhhhmm...

Dicky Bahto, Pluto Bell, Morgan Gerstmar, Stephanie Cheng Smith, Theresa Beyer (Moderation)

Dicky Bahto lives in San Francisco. He has exhibited work utilizing still and motion picture photography, sound, and performance at a variety of museums, galleries, microcinemas, film festivals, conferences, alternative spaces, and scenic locations spanning the Northern Hemisphere, from the Museum of Modern Art in New York to a series of nooks, crannies, and underbrush along and under Sunset Boulevard. Recent projects include a 72-minute long film, *For Liz Harris*, which accompanied several live performances by Grouper on her winter 2022 tour in Europe and the United States; the film *A play in black & white* which combines home movie footage of his father with visual variations based on the game backgammon, commissioned by the television station Canal180 in Portugal with a composition scored for it by Matmos; and a realization on video of Mieko Shiomi's *Mirror Piece* for an exhibition of Fluxus performance works at The Getty Museum in 2021.

pluto bell (they/them) is a Los Angeles-based composer. Their work explores visceral textures through both traditional and experimental sound-making practices. Recently, they have expanded their approach, embracing songlike structures and creative processes that might be more familiar to a rock band than a traditional composer. The

latter style can be heard on their debut full-length *Precept* (2020) while the former is heard on long-form ensemble works such as *Moving Like Icebergs Against Each Other* and *Sucking Stones*. Their work retains a signature sound as a through line, generally revolving around dissonant harmonies, cyclical loops, drone, and a sculptural approach to sound.

Stephanie Cheng Smith is composer, performer, programmer and sound artist who creates interactive pieces, installations, and instruments. She often works with electronics and motor arrays and is inspired by sounds of the environment and crafting textural shifts in sound. Smith is currently based in Los Angeles, CA.

morgan gerstmar (she/her/hers) is a los angeles based educator, performer and composer. she likes to blur the lines between who is performing, composing and listening/watching her work. the experience can be more visual than auditory—leading to a multi-dimensional art form. scores may use traditional notation to text to imagery depending on the piece. soundscapes vary from pure drones to consonant music to noise on traditional instruments and found objects. some of the work plays off game design—using detailed instructions and conditions—while others are open-ended meditations. if there was one word to sum up morgan’s work it would be whimsical.

Theresa Beyer ist Journalistin und Kuratorin in Basel. Als Teil der Musikredaktion bei Schweizer Radio SRF 2 Kultur produziert sie Hintergrundformate zu zeitgenössischer Musik weltweit, (Pop-)Kultur und Gesellschaft, Digitalisierung sowie Gender und Diversity. Im Kernteam der Musikplattform *Norient – The Now in Sound* kuratiert sie gemeinsam mit internationalen Denker*innen Ausstellungen, Publikationen und Produktionen, u. a. „Seismographic Sounds“ (2015/16) und „DisOrient“ (2020). Theresa Beyer experimentiert mit neuen Formaten, die es möglich machen divers, lustvoll und nah an der Community über Musik zu sprechen. Sie moderiert regelmässig Podiumsdiskussionen und hält Lehrveranstaltungen, u.a. an der Hochschule der Künste Bern und an der Popakademie Mannheim. 2016 gewann sie den Reinhard-Schulz-Preis für zeitgenössische Musikpublizistik.

11:00, Foyer Public, „Spielecke“

Performance

„... eigentlich hätten wir gerne einen Kanon gespielt ...“

Schülerinnen und Schüler der Musikschule Basel/PreCollege & Isabel Klaus

Mitwirkende:

Ganéah Le Bouquin

Lonato Le Bouquin

Dyami Le Bouquin

Louis Hawes

Rosalie Voirol

Yutong Liu

Zakhar Balashov

11:30, Galerie 7

Lecture Performance

Spielerische Zugänge im Musiktheorieunterricht

Studierende Musiktheorie des Instituts Klassik und der Schola Cantorum Basiliensis Marius Barendt, Ugo Bindini, Adèle Chavanne, Samuel Cook, Iris Domine, Elías Hostalrich Llopis, Valentin Richter, Sebina Weich
Projektleitung: Johannes Menke

Im Kurs Fachdidaktik Musiktheorie haben sich die Studierenden mit Hauptfach Musiktheorie aus den Instituten Schola Cantorum Basiliensis und Klassik (HSM) während des Herbstsemesters 2022/23 mit spielerischen Zugängen im Unterricht beschäftigt. Dabei wurden historische, gegenwärtige und vor allem selbst entwickelte Spiele vorgestellt, entwickelt, erprobt und diskutiert. Die Lecture Performance gibt Einblicke in unsere Arbeit: Wir werden selbst entwickelte Spiele präsentieren, realisieren, und sowohl untereinander als auch mit dem Publikum diskutieren.

12:30, Foyer Public

Jeu Sonore (Participative Performance) labyrinthe

Sébastien Roux & Clément Canonne

Labyrinthe est un jeu collaboratif, où les joueurs doivent trouver la sortie. Le labyrinthe présenté ici est à deux niveaux. Outre les murs contre lesquels les sons vont se cogner et ramener les joueurs à la case départ, les sons peuvent tomber au niveau inférieur dit des oubliettes.

13:00, Galerie 7

Lecture Game References in Contemporary Music Wenn Sportkörper spielen: Sportstücke der Gegenwartsmusik

Julian Kämper

Die kompositorische Bezugnahme auf den Sport mit all seinen formalen und physischen Implikationen ist in der Musikwissenschaft bislang eher anekdotisch behandelt worden – obwohl Sport mit Beginn des 20. Jahrhunderts zu einem musikgeschichtlich relevanten Sujet wird, weil es zu einer Dynamisierung und Veränderung kompositorischer sowie aufführungsspezifischer Praxis beiträgt. Die Bezugnahme äussert sich in den „Sportstücken“ des 20. und 21. Jahrhunderts auf vielfältige Weise: aus formalen Prinzipien oder signifikanten Bewegungsmustern bestimmter Sportarten lassen sich zeitliche Strukturen für eine Komposition ableiten; jede Sportausübung besitzt eine akustische Dimension, die klangkünstlerisch aufgegriffen werden kann; und ein großer Teil sportbezogener Stücke setzt auf das Spiel von Sportkörpern. Für letztere Kategorie sind zwei zentrale kompositorische Strategien für die Produktion bzw. Steigerung physischer Präsenz, also für die Sichtbarmachung des Künstler:innenkörpers auszumachen: das Konzept der Überanstrengung, bei dem spieltechnische und physische Grenzen der Akteure gezielt ignoriert werden, sowie die Gamifizierung von Aufführungen, bei denen die Akteure innerhalb definierter Spielziele und Regelwerke ihre (musikalischen) Entscheidungen in Echtzeit treffen müssen. In beiden Fällen ist Scheitern als Möglichkeit bewusst einkalkuliert, wodurch etwas in die künstlerische Aufführung einfällt, was eigentlich für den Sport konstitutiv ist.

Julian Kämper, 1989 in München geboren, ist Musikwissenschaftler, Dramaturg und Autor. Er hat Kunst, Musik und Medien an der Philipps-Universität Marburg studiert. An der Goethe-Universität Frankfurt a. M. promovierte er über Prinzipien von Sport und Spiel

in der zeitgenössischen Musik. Er lehrt und publiziert im akademischen Kontext und ist als freier Autor für Deutschlandfunk Kultur, SWR, BR und weitere Rundfunkanstalten tätig. 2014-2016 war er als Dramaturgieassistent an der Jungen Oper der Staatsoper Stuttgart tätig. Als freier Dramaturg sowie als Mitglied des Münchner trugschluss-Kollektivs arbeitet er eng mit Komponist:innen und interdisziplinär arbeitenden Künstler:innen zusammen, um themen- und raumspezifische Konzertformate und Präsentationsformen zu entwerfen. Gemeinsam mit Felix Krus startete er 2019 das Feldrechercheprojekt „Sounddramaturgien“, um eine Theorie des 3D-Audio zu entwerfen und eigene kopfhörerbezogene Erzählformate zu entwickeln.

13:30, Galerie 7

Lecture

The Cybernetic and the Labyrinthine. Game Theory, Informatics, and the Sociological Function of Ergodic Scores

N. Andrew Walsh

The phenomenon of „graphic“ scores has been a subject of fascination, controversy, and a flourishing of artistic talent since its inception in the aftermath of the Second World War. The scores of that age, despite their compelling visual presence, nevertheless remain elusive: the means of performance are obscure, and they resist conventional analysis.

This lecture reconsiders graphic scores from the perspective of Information Theory, derived from studies of „ergodic“ texts: the ergodic score requires non-trivial effort from the participants in its realization, becoming a cybernetic object that challenges our beliefs about what music is, how it works, and where to find its meaning. The sounds of a musical performance are the field in which a larger metamorphosis takes place: like the labyrinth, the journey to the heart of ergodic scores entails both risk and transcendence.

This presentation examines ergodic scores from Anestis Logothetis and Roman Haubenstock-Ramati, in order to illuminate the particular relevance these scores have as instruments of sociological change, and the challenges they pose to our conventional understanding of the foundations of musical aesthetics and analysis. Concrete examples of analysis will be followed by recommendations for future research.

N. Andrew Walsh, born 1978, studied music composition at Indiana University Bloomington (BM 2000), UC San Diego (MA 2002), and SUNY at Buffalo (PhD 2009); and musicology at the Staatliche Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Stuttgart (MA 2012; D.Phil. 2020). His work focuses on ergodic scores and other attainments of the postwar *avant-garde*. He plays contrabassoon, has translated several collections of writings from the German-speaking new-music world, and has worked as librettist and dramaturge for a number of critically acclaimed new-music projects. He resides in Berlin.

14:00, Galerie 7

Lecture

Spielregel #1 — Sich einstimmen. Komponieren zwischen Musik und Geschlechterforschung

Marion Schulze

Nehmen Sie einen Faden, ungefähr zwei Meter lang, dessen Enden Sie zusammenknoten, und formen Sie eine Fadenfigur nach Vorlage oder aus dem

Gedächtnis. Geben Sie diese dann weiter an eine Person neben Ihnen, die Ihre Figur dann zurück- oder weitergibt. Dieses Fadenspiel, im Englischen als Cat's Cradle bekannt, ist seit zwei Dekaden in der Geschlechterforschung und darüber hinaus zu einem theoretischen Spiel geworden, in dem gemeinsam spielerisch geforscht und gedacht wird. Genau dies möchte ich in meinem Vortrag versuchen. Ich werde drei theoretische Fadenfiguren kneten und diese an das Publikum weitergeben — für die weitere Festivalzeit oder den Nachhauseweg. Die Fadenfiguren „sich einstimmen“, „komponieren“ und „konzertieren“ sind entlehnt aus den Texten von drei feministischen Theoretikerinnen Vinciane Despret, Donna Haraway und Dorothy Smith, die alle mit Metaphern der Musik arbeiten.

Marion Schulze hat eine Assistenzprofessur für Geschlechterforschung am Zentrum Gender Studies der Universität Basel inne. Autorin des Buches *Hardcore & Gender*, eine geschlechtersoziologische Analyse des Hardcore(-punk), arbeitet sie momentan zu Metaphern in der Geschlechterforschung.

14:30, Galerie 7

Lecture

Das Spiel mit Körperlichkeit, Stimme, Gender und Cuteness in der Populärkultur am Beispiel von Hatsune Miku, Melanie Martinez und @lilmiquela

Clemens K. Thomas

Ausgehend von der Auseinandersetzung mit Puppen und Puppenspiel bin ich auf den vokalen Synthesizer-Avatar Hatsune Miku, die sich als Puppe inszenierende Pop-Sängerin Melanie Martinez und die virtuelle Influencerin Miquela gestoßen. Auf jeweils charakteristische Weise spielen diese Figuren mit ihren Rollen und den damit verbundenen Zuschreibungen. Im Vortrag soll besonders auf die Inszenierung von Körperlichkeit und Niedlichkeit, die Performanz des Weiblichen und die Verwendung von Stimme (und Text) eingegangen werden.

Clemens K. Thomas, geboren 1992, studierte an der Musikhochschule Freiburg Komposition bei Prof. Johannes Schöllhorn, sowie Cembalo bei Prof. Dr. Robert Hill. Seine zentralen Interessen gelten zum einen der kreativen Auseinandersetzung mit musikalischer Tradition, der vokalen Musik (insbesondere Musiktheater), sowie der Begegnung zwischen Alltagsobjekten und Musikinstrumenten. Immer wieder geht es in seinen Kompositionen um das Spiel und damit verbunden: das Spielerische, die Welt der Spielenden, das Spielzeug, das Instrumentalspiel. Clemens' Portfolio umfasst neben vokalen und musiktheatralen Stücken auch installative Arbeiten. In seinen jüngeren Arbeiten spielen Motoren und Musikautomaten eine zunehmende Rolle. Clemens' Werke wurden von Ensembles wie dem Ensemble Recherche oder den Neuen Vocalsolisten Stuttgart aufgeführt, u. a. bei Archipel Genève, beim ECLAT Festival und im Badischen Staatstheater Karlsruhe. 2019 bis 2022 war er Artistic Manager des Ensemble Recherche. Für die Spielzeit 2024/25 komponiert er eine Kammeroper für die Staatsoper Hamburg und schreibt darüber eine künstlerisch-wissenschaftliche Dissertation.

15:15, Galerie 7

Lecture Performance

Over-complex scores as 'game scores': A case study on Klaus K. Hüblers *Opus breve*

Ellen Fallowfield & Jaronas Scheurer

The score of the short cello solo *Opus breve* by Klaus K. Hübler appears at first glance to be very precisely written, without much scope for interpretation. However, the sonic result depends on how the performer implements the score into actions at the instrument (and thereby varies not only from performer to performer, but also from performance to performance). Hübler's method of 'parametric polyphony', in which he separately notates instrumental playing parameters, transforms the conventional sound-based notational system into an 'action' score. By 'over-notating' these actions in multiple parameters over three staves, Hübler challenges the cellist's established technical coordination, and the superimposed polyphonic lines act as filters for one another, sometimes reinforcing and at other times muting certain musical gestures. In this lecture, cellist Ellen Fallowfield and musicologist Jaronas Scheurer will propose and define the concept of a 'game score'. They will use the various definitions of a game and its components (e.g., rules of play, strategy, competitiveness, fun, etc.) to construct both a performance practice approach and an analytical approach to *Opus breve*. Documentation of the learning process and a performance of the work will demonstrate their working process. They will discuss how compatible their method is with concepts such as „Werktreue“ and performer agency.

Jaronas Scheurer, born 1988, studied philosophy and musicology at the University of Basel. In summer 2017, he completed his studies with a thesis on the contemporary English composer and sound designer Trevor Wishart. Subsequently, he worked at the University of Lucerne for half a year and, since Summer 2018, he has held the position of assistant for music history at the University of Basel. His musicological focus is on new and contemporary music and on the aesthetics and philosophy of music. He is writing a PhD on unperformable music. As a music journalist he writes for SRF's neo.mx3-blog, Positionen, the NZfM, and Dissonance, and he is active as a curator and concert organizer, for example as part of the program committee of the IGNM Basel or as part of the klappfon-concert series in Basel.

Cellist **Ellen Fallowfield** is an active interpreter and researcher in the field of contemporary music. She studied cello and contemporary music at the Hochschule für Musik Basel, Zürcher Hochschule der Künste, and Kunst Universität Graz. Research grants from the Swiss National Science Foundation and the Maja Sacher Stiftung supported her in the creation of the Cello Map App, the webpage www.cellomap.com, and research into etudes for contemporary music. As an interpreter of new music, she has performed in leading international festivals and is a member of several ensembles, including Ensemble Aventure Freiburg, Ensemble Lemniscate Basel, and Eunoia Quintet Basel. Close collaboration with established and promising young composers is an essential aspect of her work. Since 2020 she has held the position Head of Studies in the Specialized Masters programme for the specializations Research, New Music, and Music in Context at the Hochschule der Künste Bern.

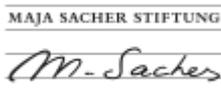
16:00, Foyer Public

Participative Performance
performing tasks they secretly believe do not really need to be performed (WP)

James Saunders

James Saunders is a composer with an interest in group behaviours and decision making. He performs in the duo Parkinson Saunders. He runs the Open Scores Lab at Bath Spa University. See www.james-saunders.com for more information.

Wir bedanken uns bei unseren Sponsoren!



Fonds zur Förderung der Forschung an der Hochschule für Musik FHNW / Musik-Akademie Basel der Vera Oeri-Stiftung

Festival-Team

Organisationskomitee:

Michel Roth

Felicitas Erb

Michael Kunkel

Christoph Moor

Meike Olbrich

Dokumentation: Esther Müller

Technische Leitung: Jonas Prina

Hosts: Christoph Haffter, Anne-May Krüger

Technik Musik-Akademie Basel, Jazzcampus: Jonas Prina, Darren Hayne, Mikael Szafirowski, Daniel Somaroo

Technik Theater Basel: Cornelius Bohn, Beat Weissenberg

Team Foyer Public, Theater Basel: Patrick Oes, Benedikt Wyss, Alba Rownes Selma

