

Lehr- und Lern-Dialoge zwischen Musikwissenschaft und Musikpraxis

Unter dem Titel „Interpretation/Performance im Dialog von Wissenschaft und Musikpraxis“ bauen die Lehr- und Lern-Dialoge zwischen dem Institut für Musikwissenschaft der Goethe-Universität und der Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Frankfurt am Main eine nachhaltig kooperative Lehrpraxis auf, in der innovative Lehrkonzepte für das Fach Musikwissenschaft in enger Zusammenarbeit mit den Studierenden entwickelt und erprobt werden, um sie in die Curricula beider Institutionen zu integrieren.

Mit Interpret*innen Gespräche über ihre musikalischen Darbietungen und Performances führen, an öffentlichen Proben teilnehmen, mit international renommierten Künstler*innen in direkten Kontakt treten, professionell geführte Interviews einüben, in Laborsituationen über eigene musikalische Analysen aus musikpraktischer und wissenschaftlicher Perspektive mit ausführenden Musiker*innen diskutieren, gemeinsame Ringvorlesungen und Symposien planen und besuchen, Programmhefttexte für Hochschulkonzerte schreiben – das sind nur ein paar Beispiele für viele kooperative Lernformen, deren Ziel es ist, die Studierenden des Instituts für Musikwissenschaft und der HfMDK voneinander profitieren zu lassen, um sie auf die Berufspraxis vorzubereiten. Theoretisch erworbenes Wissen wird im lebendigen Austausch vertieft und praktisches Musizieren durch die Fragestellungen und Forschungsansätze der Wissenschaft bereichert. Groß angelegte Kooperationsseminare oder Seminare mit kooperativen Elementen bieten eine Plattform für die Verbindung unterschiedlicher Forschungsinteressen mit individuellen Lehr- und Lernmethoden. Themenvorschläge und Anregungen von Seiten der Lehrenden und Studierenden sind jederzeit willkommen. Bitte wenden Sie sich an die Ansprechpartnerinnen des Projekts. Weitere Informationen über aktuelle Lehrveranstaltungen oder bereits erprobte Formate finden Sie unter www.uni-frankfurt.de/50227630/kodphochschule

Dr. des. Sarah Mauksch | Projektleitung & -koordination | Institut für Musikwissenschaft der Goethe-Universität Frankfurt
Telefon +49 (0)69 798 22202 | mauksch@em.uni-frankfurt.de
Projektassistenz HfMDK
Koop_GU_HfMDK@hfmdk-frankfurt.de

SPIEL².

Die Integration von Spielkonzepten in zeitgenössische Musik, Musiktheater und Klangkunst
Ringvorlesung an der Goethe-Universität

WS 2018/19

18. Oktober 2018 bis 14. Februar 2019

Donnerstag 14 bis 16 Uhr c.t.

Campus Bockenheim, Mertonstr. 17–21

Hörsaal H3, Hörsaalgebäude beim Jügelhaus

In Kooperation zwischen dem Institut für zeitgenössische Musik der Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Frankfurt und dem Institut für Musikwissenschaft der Goethe-Universität Frankfurt a. M.

Konzeption: Prof. Dr. Marion Saxer, Dr. Karin Dietrich, Julian Kämper

www.hfmdk-frankfurt.de

www.muwi.uni-frankfurt.de

Anfahrt mit öffentlichen Verkehrsmitteln:

Vom Hauptbahnhof mit der U-Bahn U4 Richtung „Bockenheimer Warte“ bis Endhaltestelle

Von der Hauptwache mit der U6 (Richtung „Heerstraße“) oder der U7 (Richtung „Hausen“) bis Haltestelle „Bockenheimer Warte“

Vom Westbahnhof mit der Buslinie 36 bis Haltestelle „Bockenheimer Warte“

Zusätzlich verbindet die Buslinie 75 den Campus Westend („Uni Campus Westend“, „Bremer Straße“) mit dem Campus Bockenheim („Bockenheimer Warte“)

SPIEL².

Die Integration von Spielkonzepten in zeitgenössische Musik, Musiktheater und Klangkunst
Ringvorlesung



Unter dem Schlagwort „Gamification“ werden heute Spielelemente in alle Bereiche des Lebens übertragen. Viele – noch so banale – alltägliche Handlungen unterliegen diversen spielerischen Regularien, innerhalb derer Punkte gesammelt, Entscheidungsverhalten bewertet und Ranglisten zur Motivationssteigerung geführt werden. Zugleich hat die Bedeutung des Spielbegriffs als ästhetische Kategorie in den Künsten im Lauf des 20. Jahrhunderts an Relevanz gewonnen, wenn es darum geht, Erkenntnis- und Erfahrungsprozesse zeitgenössischer Kunst in ihrer Offenheit und Polyvalenz neu zu bestimmen. Spiel gilt deshalb als „Kulturparadigma der Avantgarde“ (Tanja Wetzel). Gemeinsamkeiten zwischen den Phänomenen des Spiels und der Kunst werden im Heraustreten aus zweckrationalen Zwängen, der Selbstorientierung und der selbstgesetzten Regelmäßigkeit gesehen.

In der Musik wird die Beziehung von Spiel und Kunst seit der Mitte des 20. Jahrhunderts und insbesondere seit dem Beginn des 21. Jahrhunderts häufig eigens thematisiert: Zahlreiche Komponist*innen orientieren sich an geläufigen Spielkonzepten. Sie integrieren Wettkampf-, Strategie-, Computer-, Gedulds-, Geschicklichkeits- und Glücksspiel experimentierfreudig – analog und digital – in Instrumentalkompositionen und intermediale musikalische Arbeiten und reflektieren den Spielgedanken.

EINFÜHRUNG

18. Oktober 2018 **DR. REGINE STRÄTLING**
DAS SPIEL ZWISCHEN OFFENHEIT UND REGEL

Kulturwissenschaftliche Spielkonzepte mit Blick auf künstlerische Formen und Prozesse

25. Oktober 2018 **PROF. DR. MARIA SPYCHIGER**
SPIEL UND KREIS

Soziale Formen und Formationen für musikalische Lernprozesse und Aufführungspraxen

1. November 2018 **JULIAN KÄMPER**
SPIELFELD VS. KONZERTBÜHNE

Zur Interpretation gamebasierter Musik an Beispielen von Mauricio Kagel, Hans W. Koch und anderen

8. November 2018 **KÜNSTLERGESPRÄCH:**
PROF. ORM FINNENDAHL, DR. KARIN DIETRICH,
SEBASTIAN QUACK
SPIELEND HÖREN, HÖREND SPIELEN

Ein Gespräch rund um das Playsonic-Projekt von Alter Oper Frankfurt, Ensemble Modern, HfMDK und Invisible Playground

Dabei stellen kompositorische Konzepte, denen nicht-musikalische Spielideen zugrunde liegen, generell eine doppelte Relation zum Spielgedanken her: Neben dem außermusikalischen Spielbezug kommt die Tatsache zum Tragen, dass Musik bereits aufgrund ihrer Angewiesenheit auf die musikalische Interpretation im Kern spielerisch verfasst ist, wie die Rede vom „Instrumentalspiel“ belegt.

KLANGKUNST/PERFORMANCE

15. November 2018 **PROF. KIRSTEN REESE**
ZEIT UND AUFMERKSAMKEIT

Spielkonzepte und ihr Verhältnis zu Performance, Rezeption und Partizipation. Ein Werkstattbericht

22. November 2018 **DR. DES. SARAH MAUKSCH**
GEHEN, LAUFEN, RENNEN

Spielformen des Parcours in musiktheatralen Performances der Gegenwart

COMPUTERSPIEL I

29. November 2018 **PROF. DR. MARKO CICILIANI**
GAMIFIZIERTE AUDIOVISUELLE WERKE
Spielumgebungen als Instrument und Partitur

MATHEMATISCHE SPIELTHEORIE

6. Dezember 2018 **ROBIN HOFFMANN**
„AUFS SPIEL SETZEN“

Zur Bedeutung von Spieltheorien in der Arbeit von Iannis Xenakis

13. Dezember 2018 **PROF. MICHEL ROTH**
„AUSEINANDERMUSIZIEREN“

Ein spieltheoretischer (Aus-)Blick auf nicht-kooperative Musikformen seit den 1960er-Jahren

COMPUTERSPIEL II

20. Dezember 2018 **DR. JULIA SCHRÖDER**
KOMPONIEREN/SPIELEN/MACHEN

Musik und Computerspiel

Die Ringvorlesung gibt einen Überblick über die Vielfalt kompositorischer Ansätze, die spielerische Konzepte einbeziehen, untersucht Besonderheiten solchen Spiels im Spiel und fragt nach deren Stellenwert innerhalb der Kultur der Gegenwart. Neben Komponist*innen, die eigene Arbeiten präsentieren und zur Diskussion stellen, beleuchten Kultur- und Musikwissenschaftler*innen sowie Gamedesigner*innen Phänomene des Spiel² in Gesprächen und Vorträgen. Dabei kommen Fragen der Interpretation, alternative Darbietungsformate, kompositorische Problemstellungen im engeren Sinn, spezifische Wahrnehmungs- bzw. Partizipationsformen des Publikums und allgemeine gesellschaftliche Entwicklungen zur Sprache. Die Referent*innen suchen nach Schnittstellen zwischen Spiel und Musik im Hinblick auf Aspekte wie Performance, Präsenz und Subjektivität, die aus kultur- und spezifisch musikwissenschaftlicher Perspektive gleichermaßen relevant sind.

MUSIKTHEATER/PERFORMANCE

17. Januar 2019 **KÜNSTLERGESPRÄCH:**
JAGODA SZMYTKA, PROF. DR. MATTHIAS REBSTOCK
ENTER PLAY PLUS

Erweiterte Spielfelder (in) der Musik

24. Januar 2019 **PROF. DR. THOMAS BETZWIESER**
„SPIELREGELUNGEN“ IM
ZEITGENÖSSISCHEN MUSIKTHEATER

COMPUTERSPIEL III

7. Februar 2019 **DR. ULRICH WILKER**
(PRESS) PLAY

Björks App-Album Biophilia

14. Februar 2019 **KÜNSTLERGESPRÄCH:**
ANNESLEY BLACK, JONAS HANSEN,
PROF. DR. MARION SAXER
THIS FEELS GREAT

Gamedesign und Komposition

Donnerstag 14 bis 16 Uhr c.t.
Campus Bockenheim, Mertonstr. 17–21
Hörsaal H3, Hörsaalgebäude beim Jügelhaus