

GAME 13 "For Linz"

Werktitel: GAME 13 "For Linz"

Untertitel: Für Ensemble und Live-Elektronik

KomponistIn: [Lang Bernhard](#)

Entstehungsjahr: 2022

Dauer: 12m

Genre(s): Neue Musik

Gattung(en): Ensemblemusik Elektronische Musik

Besetzung: Ensemble Elektronik Elektronik live

Besetzungsdetails:

Orchestercode: 1/1/1/1 - 1/1/1/0 - Prc, Pno - 1/1/1/1/1

Flöte (1), Oboe (1), Klarinette (1), Fagott (1), Horn (1), Trompete (1), Posaune (1), Perkussion (1), Klavier (1), Violine (2), Viola (1), Violoncello (1), Kontrabass (1)

Art der Publikation: Verlag

Titel der Veröffentlichung: GAME 13 for Linz

Verlag/Verleger: [G. Ricordi & Co. Bühnen- und Musikverlag](#)

Bezugsquelle: [G. Ricordi & Co. Bühnen- und Musikverlag](#)

Beschreibung

"Die GAME-Serie ging aus den SCAN-Experimenten des Klangforum Wien hervor, welche Erfahrungen der freien Improvisationsmusik mit offenen Strukturen der Neuen Musik kombinieren und erforschen wollten. Sie greift dabei einerseits auf Roman Habenstock-Ramatis Konzeption des Mobiles, andererseits auf Christian Wolffes Idee der semiimprovisorischen, offenen Komposition zurück.

Diese existiert hier nicht mehr als Partitur-Totale, sondern nur in Einzelstimmen

Das dreizehnte Stück der neuen GAME-Serie erforscht jetzt die Möglichkeit des Spiels und Spielens mit musikalischen Strukturen und Interaktionen: durch die Einführung von Unbestimmtheit, Unsicherheit und spontaner Entscheidung wird die Partitur als determinierender Faktor geöffnet.

Das Stück ist in Runden („Rounds“) organisiert, die kanonisch verlaufen: die

Musiker wählen aus gemischten Karten-Sets, und folgen dabei einem Set von Spielregeln: das wiederum erzeugt die Struktur und den Verlauf der jeweiligen Runde.

Die Entscheidungen der Spieler sind wechselseitig abhängig, bedingen einander. Die resultierende Form des Stücks bleibt in vielen Aspekten von Aufführung zu Aufführung variabel. Selbstorganisation des Systems ist das Ziel und das Mittel dieser Strategien.

Das Stück sieht eine Raumverteilung der Instrumente im Konzertsaal vor, dazu kommt noch der Einsatz eines „Dreammachine“-Patches, einer Weiterentwicklung des Loop-Generators zur Generation von spatialisierten Feedback-Loops.

Aber auch lokal ist das Stück verortet, die einzelnen Rounds sind Linzer Straßennamen zugeordnet: Taubenmarkt, Hofgasse, Spittelwiese und die Hebenstreitstraße, wo ich meine Jugend verbracht habe."

Bernhard Lang (Wien, 19. September 2022), Werkbeschreibung, Homepage des Komponisten, abgerufen am 01.09.2025 [

https://bernhardlang.at/werkbeschreib/ueber_game13.php]

Auftrag: [Brucknerhaus Linz](#)

Uraufführung

25. November 2022 - Linz, Brucknerhaus, Mittlerer Saal

Veranstalter: [Brucknerhaus Linz](#)

Mitwirkende: [ensemble XXI. jahrhundert, Peter Burwik](#) (Dirigent)