

Inhalt

Vorwort

Karin Dietrich | 7

Einleitung

Julian Kämper | 9

I. SPIELKONZEPTE UND SPIELTHEORIEN

Das Spiel zwischen Offenheit und Regel

Kulturwissenschaftliche Spielkonzepte mit Blick
auf künstlerische Formen und Prozesse

Regine Strätling | 23

Spielfeld versus Konzertbühne

Zur Interpretation gamebasierter Musik an Beispielen von Hans W. Koch

Julian Kämper | 55

„aufs Spiel setzen“

Spieltheoretisch motivierte Wettkampfsituationen in der Arbeit
von Iannis Xenakis

Robin Hoffmann | 73

„Es gibt da einen Vertreter, der mir nicht gehorcht.“

Eine kleine Studie zur Rolle des Spielverderbers in der neueren Musik

Michel Roth | 111

II. KLANKUNST UND PERFORMANCE

Gehen, Laufen, Rennen

Spielformen des Parcours in musiktheatralen Performances
der Gegenwart

Sarah Mauksch | 153

Zeit und Aufmerksamkeit

Spielkonzepte und ihr Verhältnis zu Performance, Rezeption
und Partizipation – ein Werkstattbericht

Kirsten Reese | 173

Spielend hören, hörend spielen

Das *Playsonic*-Projekt von Alter Oper Frankfurt, Ensemble Modern,
HfMDK Frankfurt und Invisible Playground

Karin Dietrich, Sebastian Quack, Orm Finnendahl | 183

III. COMPUTERSPIEL

Komponieren/Spielen/Machen

Musik und Computerspiel

Julia H. Schröder | 195

Ein Polardiagramm für die Analyse gamifizierter audiovisueller Werke

Marko Ciciliani | 217

(Press) Play

Björks App-Album *Biophilia*

Ulrich Wilker | 245

THIS FEELS GREAT

Gamedesign und Komposition

Annesley Black, Jonas Hansen, Marion Saxer | 263

ANHANG

Autor*innen | 281

Personenregister | 289

Auswahlbibliographie | 293