

# 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