

Mittwochs um halb acht 2016/2017

3. Konzert

Mittwoch, 1. Februar 2017

19.30 – ca. 21.00 Uhr

Prinzregententheater

VIDEO GAME MUSIC IN CONCERT

Symphonic Selections

Nino Kerl MODERATION

Münchner Rundfunkorchester

Eckehard Stier LEITUNG

Im Anschluss an das Konzert: Nachklang im Gartensaal

Direktübertragung im Hörfunk auf BR-KLASSIK sowie Video-Livestream bei BR-KLASSIK und arte
Das Konzert kann anschließend abgerufen werden unter
www.br-klassik.de/programm/konzerte sowie unter www.rundfunkorchester.de in der Rubrik
»Medien/Konzerte digital«.

Programm

JONNE VALTONEN (* 1976)

»**Fanfare for the Common 8-Bit Hero**«

CHRIS HUELSBECK (* 1968)

»**Turrican II**«

Concerto for Laser and Enemies

Arr.: Jonne Valtonen

NOBUO UEMATSU (* 1959)

»**Blue Dragon**«

Waterside

Arr.: Jonne Valtonen

ARI PULKKINEN (* 1982)

»**Angry Birds**«

Medley

Arr.: Jonne Valtonen

NOBUO UEMATSU

»**Final Fantasy VI**«

Born With the Gift of Magic

Arr.: Roger Wanamo

JONNE VALTONEN

»**Albion Online**«

Medley

ARI PULKKINEN

»**Super Stardust**«

Medley

Arr.: Roger Wanamo

MARTIN SCHJØLER

»**Clash of Clans**«

Arr.: Jonne Valtonen

CHRIS HUELSBECK

»**The Great Giana Sisters**«

Suite

Arr.: Jonne Valtonen

Von »Pong« bis »Final Symphony«

Eine kleine Geschichte der Video Game Music

Mit nur drei kurzen Tönen fängt alles an. Wir schreiben das Jahr 1972. Atari bringt – vor allem als Produkt für Spielhallen – das Videogame *Pong* auf den Markt. Elektronisches Tischtennis auf schwarzem Bildschirmhintergrund. Links und rechts sind nach unten und oben verschiebbare weiße Balken platziert, stellvertretend für zwei Spieler, die versuchen, einen weißen Punkt, den Ball, nicht durchzulassen. Die Optik ist minimalistisch, das Sounddesign auch – und nur zu hören, wenn der Ball einen Balken-Schläger trifft oder die Bildschirmränder berührt. Und genau genommen sind die Töne, die blechern aus den Lautsprechern der großen Münzspielautomaten hallen, eine Notlösung. Eigentlich hatte sich Atari-Gründer Nolan Bushnell von seinem Ingenieur Allan Alcorn gewünscht, dass man das frenetische Jubeln oder Buhrufe eines imaginären Publikums hören würde – je nach Punktgewinn oder -verlust. Aber dazu fehlt es an nötigen Schaltkreisen. Alcorn findet eine Lösung in der Maschine selbst: Er erhöht die Frequenz eines Chip-Knackens in drei unterschiedlichen Tonhöhen.

Heute genießen die fast schon hypnotischen Pieptöne von *Pong* Kultstatus. Und sie markieren offiziell den Beginn der Geschichte der Computerspielmusik, mit deren Ästhetik und Sounds mehrere Generationen groß geworden sind. Die Zeiten, in denen Programmierer nebenbei ein paar Geräusche entwickelten, sind lange vorbei. Etliche Melodien und ganze Soundtracks haben nicht nur das kollektive Klanggedächtnis der Gamer geprägt. Die Kompositionen haben die Grenzen der virtuellen Spielwelten hinter sich gelassen: Ihren Bekanntheitsgrad nutzt die Werbung, sie beleben Fernsehserien und Kinofilme, inspirieren Künstler, verkaufen sich als CD – und werden von großen Orchestern gespielt.

Dass bereits einfache Geräusche, Klingeln, Tröten und Hupen die Lust beim Spielen verstärken, hatten im 20. Jahrhundert Flipper-automaten und andere elektromechanische Geräte in den Spielhallen vorgemacht. Der Sound steigert die Spannung, lenkt den Spielenden, signalisiert ihm nicht zuletzt Erfolg und Misserfolg. Für die Entwickler der frühen Computergames bleibt es freilich lange keine ästhetische Entscheidung, wie sie den jeweiligen Spielverlauf akustisch unterlegen. Computerspielmusik zu komponieren erfordert zunächst ein enormes technisches Wissen. Und es ist das Resultat technischer Beschränkung. Alles dreht sich um den begrenzten Speicherplatz, den sich der Sound mit dem Bild teilen muss. Wobei das Bild Vorrang genießt.

Für Spieleautomaten, später auch Konsolen und Heimcomputer, gibt es ab der zweiten Hälfte der 1970er Jahre Soundchips, integrierte Schaltkreise zur Erzeugung von Klang und Musik. Der Soundtrack zu *Space Invaders* (1978), einem der erfolgreichsten Spiele der frühen 1980er Jahre, besteht noch aus ganzen vier Tönen, die im Verlauf des Spiels immerhin ihr Tempo ändern. Nämlich dann, wenn die Angreifer im Spiel näher kommen. Es ist der typische Sound der frühen 8-Bit-Ära, die ihren Höhepunkt mit der Einführung des Commodore 64 erreicht. Der wegen seines braunen Äußeren auch »Brotkasten« genannte Heimcomputer revolutioniert nicht nur das Leben in vielen Kinderzimmern. In ihm steckt auch der SID (Sound Interface Device), ein Soundchip, der die Klangfülle eines einfachen Synthesizers erreicht. Für das elektronische Puzzle-Spiel *Tetris* lässt sich der britische Komponist Wally Beben von russischen Volksweisen inspirieren. Mit fast 26 Minuten besitzt *Tetris* die längste SID-Komposition überhaupt.

Einen extra angestellten Komponisten leistet sich Mitte der 1980er Jahre der japanische Spielehersteller Nintendo: Koji Kondos musikalische Themen für *The Legend of Zelda* (1986) und *Super Mario Bros.* (1985) sind vor allem in Asien die ersten großen Hits des Genres. Kondos Konzept, jede Ebene des Spiels, durch die sich die Pixel-Protagonisten bewegen, mit einer eigenen Backgroundmusik zu gestalten, prägt die Kompositionen bis heute. Die Idee, die Spielmusik mit dem Klangbild klassischer Musik zu bereichern, hat Kondos japanischer Kollege,

der traditionell ausgebildete Komponist Koichi Sugiyama. Er schreibt den Soundtrack für *Dragon Quest* (1986), arrangiert später die erfolgreichen Melodien und nimmt sie mit einem »lebenden Klangkörper« auf: dem Tokyo Strings Ensemble. Die *Dragon Quest I Symphonic Suite* auf CD findet reißenden Absatz. Am 20. August 1987 steht das Tokyo Strings Ensemble auf der Bühne der Suntory Hall in Tokio – und spielt das erste Computerspielkonzert in der Geschichte der Game Music.

Die Computerspielmusik ist nun auf dem Weg, eine eigene Identität zu entwickeln. Den nächsten Schritt geht Ende der 1980er Jahre Nobuo Uematsu. Er komponiert die Klänge für das Rollenspiel *Final Fantasy* – rund um die Heldin Terra Branford, die die Gabe der Magie besitzt. Die Musik von Uematsu setzt Maßstäbe und sorgt international für Begeisterung. Seine Erfolgsformel: eingängige Melodien und Harmonien mit östlicher und westlicher Instrumentalmusik zu mischen. Mit der Einführung der CD-ROM in den 1990er Jahren können sich die Komponisten schließlich weiter von der technischen Beschränkung lösen. Seit das Zeitalter von Online-Spielen begonnen hat, herrscht völlige kompositorische Freiheit. Die komplexen Soundtracks, die heute im Hintergrund der Spiele laufen, sind oft über einstündige Werke. Dass sie von großen Orchestern eingespielt werden, gehört mittlerweile zum Standard.

Wie Kinofilme besitzen große Computerspiele heute einen O.S.T., einen Original Soundtrack mit einem Main Theme: einer Titelmelodie. Dabei hat das Geschäft mit den Spielen für Computer und Konsolen den Erfolg von Kinofilmen längst überflügelt. Dementsprechend boomt die Popularität der Game Music, die in den höchsten Kreisen angekommen ist. 2011 gewinnt der Komponist Christopher Tin gleich zwei Grammys: zum einen für *Baba Yetu*, Titelsong des Strategiespiels *Civilization IV* – im Studio aufgenommen mit Orchester und dem Soweto Gospel Choir. Tin hat aber nicht nur die Titelmelodie geschrieben, sondern gleich die gesamte Musik für das Spiel arrangiert. Auch dafür erhält er einen Grammy.

Konzerte mit Filmmusik sind seit Jahrzehnten in der westlichen Klassikbranche etabliert. Das erste Live-Konzert mit Computerspielmusik – außerhalb Japans – bringt 2003 das Gewandhausorchester in Leipzig zur Eröffnung der Games Convention auf die Bühne. Produzent und Organisator Thomas Böcker bekommt dafür einen Eintrag ins Guinness-Buch der Rekorde.

»Final Symphony« hat Thomas Böcker die Konzertreihe mit symphonischer Musik aus den Videospiele *Final Fantasy VI*, *VII* und *X* getauft. Für die exklusiven Arrangements hat er die Komponisten Masashi Hamauzu, Jonne Valtonen und Roger Wanamo ins Team geholt. Unter der Leitung von Eckehard Stier wurde *Final Symphony 2013* in der Historischen Stadthalle Wuppertal aufgeführt. Es folgten die britische Premiere mit dem London Symphony Orchestra und Aufführungen in Japan, Dänemark, Schweden, Finnland, den Niederlanden, den USA und Neuseeland. Mit einem Programm rund um die Musik von *Final Fantasy VI* feiert nun das Münchner Rundfunkorchester sein erstes Konzert mit Computerspielmusik – unter dem Titel »Video Game Music in Concert – Symphonic Selections«.

Der Erfolg der Spielemusik

Interview mit Eckehard Stier

Eckehard Stier, Sie dirigieren regelmäßig Konzerte mit Computerspielmusik und haben offensichtlich viel Spaß daran. Darf man daraus folgern, dass Sie selbst gerne Computerspiele spielen?

Überhaupt nicht. Ich bin kein Gamer, auch wenn ich in den letzten zwanzig Jahren das ein oder andere Videospiel mal laufen hatte. Ich erinnere mich etwa an das *Star Trek*-Spiel Mitte der 1990er Jahre. Aber zum Spielen fehlt mir an sich die Zeit. Und ich habe Sport dem Am-Schreibtisch-Sitzen für Computerspiele immer vorgezogen.

Wie wichtig ist es aber, als Dirigent die Spiele und deren Originalmusik zu kennen?

Im Fall von *Final Symphony* läuft das folgendermaßen: Konzertproduzent Thomas Böcker und die finnischen Arrangeure, Roger Wanamo und Jonne Valtonen, setzen sich am Anfang eines neuen Projekts zusammen und nehmen kleine Schnipsel, kleine Schlaglichter, etwa 50 oder 60 Melodien der Ursprungsmusiken. Diese Melodien sind alle in den Köpfen der Fans mit bestimmten Elementen im Spiel verknüpft, weil sie es stundenlang, tagelang oder wochenlang gespielt haben. Aus diesen Schnipseln wird wie in einem symphonischen Gemälde ein neues Stück Musik gegossen. Und mit Zuhilfenahme eines großen Orchesters entsteht etwas ganz Eigenständiges – wie eine vierte oder fünfte Dimension. Als Dirigent muss ich natürlich genau über die Storys Bescheid wissen. Und ich muss auch im Kopf haben, wie die Originalmusik klingt, um Tempi nicht so zu verändern, dass die Fans am Ende sagen: Das war ja gar nicht das Stück, das wir kennen.

Gibt es spezielle Herausforderungen für den Dirigenten?

Spielemusik kann einen sehr hohen Unterhaltungsfaktor haben, kann wie Filmmusik klingen. Da greife ich vielleicht als Handwerker ein, damit die Tempogestaltung, die Instrumentierung gelingt, verändere die schon existierende Komposition in der Dynamik, damit die Musik qualitativ im bestmöglichen Gewand daherkommt. Aber, und eingefleischte Klassikfreunde werden jetzt vielleicht die Nase rümpfen, doch ich benutze den Vergleich mit Absicht: Es gibt durchaus Stellen im Programm – etwa in der *Final Symphony* –, wo ich das Auf und Ab der Musik gestalte, ähnlich wie bei einer Mahler-Symphonie, damit es einen psychologischen Kontext ergibt.

Überrascht Sie der Erfolg der Spielemusik-Konzerte?

Wir haben das *Final Symphony*-Programm weltweit mit Spitzenorchestern gespielt. Letztes Jahr waren wir beim San Francisco Symphony Orchestra, haben wieder mit dem London Symphony Orchestra gearbeitet und waren in Tokio. Immer sind die Konzerthallen rappellvoll mit Besuchern im Alter von 15 bis 35 Jahren. Das ist ein Novum. Was mich außerdem immer wieder beeindruckt, ist die Achtung, die die jungen Leute diesen Konzertmomenten entgegenbringen. Da ist eine Spannung im Publikum, die ist unfasslich. So etwas habe ich beim normalen Klassikpublikum wirklich ganz selten erlebt. Und da passiert etwas ganz Faszinierendes: Ich erreiche mit dem Orchester plötzlich 2000 Leute, die vorher nie in irgendeiner Form Kontakt mit klassischer Musik hatten – oder mit einem Orchester.

Es gibt also viel Emotion auf Seiten des Orchesters und auf Seiten der Zuhörer.

Ja, denn es ist für die Fans natürlich großartig, diese Abende mit dem gesamten Kontext der Handlung im Hinterkopf zu erleben. Auf der anderen Seite haben die Leute, die überhaupt keine Berührung mit Spielen hatten, trotzdem ein erstklassiges musikalisches Erlebnis. Denn die Stimmung ist ansteckend – und die Musik hat die Güte und Qualität, um durchaus in einem ganz normalen klassischen Konzert zu bestehen.

Das Gespräch führte Bettina Jech.

Biografien

NINO KERL

Ein Hobby, ein Job, ein YouTube-Kanal. Tatsächlich verbringt der 32-jährige Nino Kerl viel Zeit mit seiner großen Leidenschaft: japanischer Popkultur. Ob nun Anime (Animationsfilme), Manga (japanische Comics), Figuren, Videogames oder eben die Musik aus selbigen – diese Themen sind das täglich Brot des gebürtigen Rheinland-Pfälzers, der seit etwa fünfzehn Jahren in der Medienbranche tätig ist. Seine Moderatorenlaufbahn startete Nino Kerl im Rundfunkhaus Allgäu. Danach ging es weiter zu einem großen Medienunternehmen in München, das u. a. die Fachzeitschriften *GameStar* und *GamePro* herausbringt. Nach einigen Jahren in der Redaktion durchlief der eingefleischte Fan der *Final Fantasy*-Videospiele zahlreiche weitere Abteilungen der Firma, moderierte diverse Events, Bühnenshows und Formate und bekleidet heute die Position des Creative Director im hauseigenen YouTube-Netzwerk Alliance. Hier zeichnet er für neue Format-, Kanal- oder Vermarktungskonzepte verantwortlich und betreibt in Eigenregie den YouTube-Channel NinotakuTV, der sich mit japanischer Popkultur beschäftigt.

ECKEHARD STIER

In Dresden geboren und aufgewachsen, fühlt sich Eckehard Stier als musikalischer Weltbürger. Nach seiner ersten musikalischen Ausbildung beim Dresdner Kreuzchor führte sein Weg über das Studium an der Hochschule für Musik Carl Maria von Weber in Dresden bis hin zur Position als Generalmusikdirektor am Gerhard-Hauptmann-Theater in Görlitz und zuletzt als Music Director des Auckland Philharmonia Orchestra in Neuseeland. Für zahlreiche Konzerte wurde er u. a. nach Australien, Japan, Finnland, Norwegen, Italien, Frankreich, Österreich sowie in die Schweiz und die USA verpflichtet. Er arbeitet mit internationalen Spitzenorchestern wie dem London Philharmonic Orchestra, dem Tokyo Philharmonic Orchestra, dem Melbourne Symphony Orchestra, der San Francisco Symphony oder der Staatskapelle Dresden zusammen. Besonders mit Werken von Richard Strauss und Richard Wagner hat sich Eckehard Stier innerhalb seines breiten Repertoires von mehr als 80 Opern einen Namen gemacht. Mit der Konzertreihe »Final Symphony«, die symphonische Musik aus den Videospiele *Final Fantasy VI*, *VII* und *X* zu Gehör

bringt, feierte er nach der deutschen Uraufführung 2013 und der britischen Premiere mit dem London Symphony Orchestra im Barbican Centre auf einer weltweiten Tournee große Erfolge. 2015 wurde das *Final Symphony*-Album digital veröffentlicht und schnellte in mehr als zehn Ländern an die Spitze der iTunes Classical Music Charts. Ebenso liegt Eckehard Stier die Ausbildung des dirigentischen Nachwuchses am Herzen, den er z. B. als Mitglied bei Symphony Services International in Australien mit Dirigier-Meisterkursen fördert. Außerdem gestaltet er Einführungen zu Konzertveranstaltungen und hält musikwissenschaftliche Vorträge über Komponisten und deren Werke im Kontext ihrer Zeit (u. a. für die Auckland Goethe Society und die Wagner Society of New Zealand).

Die Musikerinnen und Musiker des Münchener Rundfunkorchesters

Ein Gespräch mit dem Schlagzeuger Andreas Moser

Herr Moser, Ihr Heimatort Steinberg am Rofan in Tirol wirbt damit, das »schönste Ende der Welt« zu sein ...

Ja, damit ist eigentlich schon alles gesagt: ein kleines Bergbauerdorf auf über 1000 Meter Höhe mit momentan 290 Einwohnern. Davon sind ungefähr dreißig bei der Blaskapelle! Ich komme aus einer musikaffinen Familie: Mein Vater war Kapellmeister und Chorleiter, meine Mutter Direktorin der Grundschule und Organistin. Natürlich gab es auch ein Klavier im Elternhaus, auf dem meine Geschwister und ich von meiner Mutter eingeführt wurden. Ich habe mich auf die verschiedensten Instrumente gestürzt, aber das Klavier war zentral. Parallel dazu habe ich in der Blasmusik gespielt, auch schon am Schlagzeug. Die Ausbildung hat sich allerdings auf zwei, drei Stunden beschränkt, und mein Vater hat mir gezeigt, wie man bei einem Marsch oder einer Polka anfängt und aufhört und wie der Nachschlag funktioniert.

Wie kam es zu der Entscheidung, Schlagzeug zu studieren?

Mein ältester Bruder war in Innsbruck bei der Militärkapelle; ich wollte auch dorthin und habe ein Vorspiel auf dem Schlagzeug absolviert. Auf die Frage, was ich denn noch könne, habe ich geantwortet: Akkordeon – und dass ich zusammen mit anderen oder auch allein spielen könne. Ich befürchte, dass meine damalige Verpflichtung als Schlagzeuger auch auf meine Fähigkeiten auf dem Akkordeon zurückzuführen ist. Das war der Lohn dafür, dass ich mich sehr breit orientiert hatte. In dieser Zeit habe ich dann am Konservatorium in Innsbruck die Aufnahmeprüfung im Fach Klavier bestanden. Im zweiten Studienjahr gab es die Möglichkeit, ein Zusatzfach zu belegen. Ich dachte mir: Regelmäßiger Schlagzeugunterricht wäre mal ganz interessant. Mein Lehrer hat dann ziemlich auf die Tube gedrückt. Ich habe in beiden Fächern die Staatliche Lehrbefähigungsprüfung gemacht und anschließend am Richard-Strauss-Konservatorium in München weiter Schlagzeug studiert.

Währenddessen wurden Sie bereits Orchestermittglied am Gärtnerplatztheater. Warum haben Sie 1992 zum Münchner Rundfunkorchester gewechselt?

Mich hat die breite musikalische Palette gereizt: Oper, Filmmusik, Jazzprojekte und vieles andere. Damals und in der Ära Marcello Viotti stand natürlich viel italienische Oper auf dem Programm; dazu kamen immer auch CD-Aufnahmen und Konzerte mit interessanten Sängern. Vesselina Kasarova oder Anna Netrebko haben wir zum Beispiel schon zu Beginn ihrer Karriere begleitet.

Wie setzt sich die Schlagzeuggruppe im Rundfunkorchester zusammen?

Es gibt eine Solopauker-Stelle, einen stellvertretenden Solopauker mit Schlagzeug und einen reinen Schlagzeuger – das bin ich. Die Ausbildung ist für alle dieselbe, man spezialisiert sich dann je nach subjektiver Affinität. Für kurze Zeit war ich auch mal stellvertretender Solopauker, aber letztendlich bin ich doch mit Leib und Seele Schlagzeuger.

Über wie viele Instrumente verfügen Sie?

Das kann ich nicht sagen. Die Frage ist ja: Was gehört alles dazu? Denn das Instrumentarium verändert und erweitert sich ständig, und gelegentlich mache ich sogar einen Besuch im Baumarkt. Zudem kommen immer wieder neue Percussion- oder Effektinstrumente heraus. Grundsätzlich ist das Schlagzeug ein sehr junges Instrumentarium, entscheidend für die Entwicklung waren die letzten 100 bis 120 Jahre. In Beethovens Neunter Symphonie kommen zum Beispiel in Anlehnung an die türkische Janitscharenmusik Große Trommel, Becken und Triangel vor. Das Vibraphon wurde erst um 1920 erfunden und von Alban Berg in seiner [1937 posthum uraufgeführten] Oper *Lulu* eingesetzt. Durch die sogenannte Weltmusik kommen heute jedenfalls Einflüsse von überall her – Afrika, Südamerika, Asien. Immer wieder entdeckt man etwas Neues.

Was war das Ausgefallenste, was Sie je gespielt haben?

Holzbalken! Für die Darstellung einer Kreuzigungsszene musste ich mir einen Balken und die entsprechenden Nägel besorgen, die man dann auch im richtigen Rhythmus trifft. Später hatten wir mal einen Stummfilm von Charlie Chaplin zu begleiten, bei dem es um Hausbau ging. Da konnte ich den Balken gleich nochmal verwenden. Für die Symphonie *Amen* von Galina Ustwolskaja musste ich einen Holzkubus mit 43 cm Kantenlänge bauen. Auch diesen Würfel habe ich unlängst in der Konzertreihe Paradisi gloria wiederverwendet: für John McMillans Stück *The World's Ransoming*, in dem es um den Gründonnerstag und das Leiden Christi geht.

An welches Erlebnis mit dem Münchner Rundfunkorchester denken Sie besonders gern zurück?

Das meiste Serotonin hat mein Gehirn bestimmt bei *Don Quichotte de la Mancha* ausgeschüttet – einem Werk für Schlagzeugduo und Orchester von Franz Kanefzky [Komponist und Hornist im Münchner Rundfunkorchester], das ich gemeinsam mit meinem Freund Jörg Hannabach in der Reihe Klassik zum Staunen uraufgeführt habe. Es war toll, dabei nicht nur als Solist zu spielen, sondern als Don Quichotte und Erzähler auch interaktiv mit den Kindern in Kontakt zu treten. Die Reaktionen, die da zurückkamen – unglaublich!

Sie führen auch durch die Webvideos »Mitten im RO«

(www.rundfunkorchester.de/medien/videos-mitten-im-ro). Worum geht es da?

Die Idee von Stefana Titeica [Geigerin im Münchner Rundfunkorchester und Koautorin der Reihe] war, die Instrumentengruppen des Orchesters vorzustellen und dabei auch die Musiker einzubeziehen. Die knapp zehnmütigen Filme sollen 6- bis 10-Jährige auf den Geschmack bringen, sich mit dem Thema weiter zu beschäftigen. Sehr kompakt werden in den ersten vier Folgen Streicher, Blechbläser, Schlagwerk und Holzbläser präsentiert. Ich habe dabei die Funktion, als Schlagzeuger des Orchesters möglichst authentisch von den Instrumentengruppen zu erzählen. Und zwar im Gespräch mit Mia, einer Schülerin aus unserer Patenschule, der Grundschule Wolfersdorf.

Auch beim KulturTagJahr, einem Projekt zur kulturellen Bildung, sind Sie sehr aktiv. Das Münchner Rundfunkorchester arbeitet dabei bereits zum dritten Mal mit Schülerinnen und Schülern der 7. Jahrgangsstufe des Münchner Luitpold-Gymnasiums. Wie läuft das ab?

Wichtiger Bestandteil ist eine Musikwoche in den Räumen des Bayerischen Rundfunks – für rund 130 Schülerinnen und Schüler! Das ist eine spannende Sache. Als Musiker ist man eigentlich nicht für die pädagogische Arbeit mit Kindern ausgebildet; doch wir versuchen, ausgehend von unserem Instrument etwas zu vermitteln und zum gemeinsamen Musizieren anzuregen, auch wenn die Teilnehmer vielleicht noch nie ein Instrument in der Hand hatten. Wir animieren die Schüler dazu, auf einfachen Instrumenten zu spielen: zum Beispiel Rasseln, Handtrommeln, Bongos oder der Cajón, einer Art Holzkiste, auf der man mit den Händen trommelt. Immer wieder sind Kinder dabei, die schon ein Instrument beherrschen; andere spielen zwar kein Instrument, sind aber sehr kreativ. Trotzdem muss man sie leiten. Auch das Zusammenspiel im Orchester ist ja keine Selbstverwirklichung, sondern ein Prozess, bei dem man wechselweise führt oder sich unterordnen muss. Manchmal können oder wollen die Schüler zuerst nichts damit anfangen. Aber nach der großen Schlusspräsentation am Ende des Schuljahres, die verschiedene künstlerische Sparten vereint, sind die Kinder selbst überrascht, was alles möglich ist.

Neben dem Orchester pflegen Sie auch die Kammermusik. In welchen Formationen spielen Sie hauptsächlich?

Zum Beispiel im Duo MuniCussion – gegründet 2002 zum 50-jährigen Jubiläum des Münchner Rundfunkorchesters zusammen mit meinem damaligen Kollegen Jörg Hannabach, der inzwischen bei den Münchner Philharmonikern ist: eine kreative und freundschaftliche Arbeit, die uns beiden viel Spaß macht. Hier habe ich auch eine Plattform für selbst geschriebene Stücke; die meisten Nummern sind mittlerweile Eigenkreationen. Außerdem habe ich ein Trio für Posaune, Kontrabass und Vibraphon. Auch dafür bringe ich meine kompositorischen Ideen zu Papier: jazzig angehauchte Musik mit zeitgenössischen Einflüssen, manchmal auch sehr groovige Sachen.

Das Gespräch führte Doris Sennefelder.

Impressum

MÜNCHNER RUNDFUNKORCHESTER

Ulf Schirmer KÜNSTLERISCHER LEITER

Veronika Weber MANAGEMENT

Bayerischer Rundfunk, 80300 München

Tel. 089/59-00 30 325

facebook.com/muenchner.rundfunkorchester

Programmheft

Herausgegeben vom Bayerischen Rundfunk

Programmbereich BR-KLASSIK

Redaktion: Dr. Doris Sennefelder

Gesamtkonzept Erscheinungsbild:

fpm factor product münchen

Grafische Umsetzung: Antonia Schwarz, München

Druck: alpha-teamDRUCK GmbH, München

Nachdruck nur mit Genehmigung

Das Heft wurde auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Textnachweis:

Originalbeitrag für dieses Heft und Interview Eckehard Stier: Bettina Jech; Biografien: nach Agenturmaterial; Interview Andreas Moser: Doris Sennefelder.

Copyrights:

Super Stardust™ HD © 2007–2017 Sony Interactive Entertainment Europe. Published by Sony Interactive Entertainment Europe. Developed by Housemarque OY. »Super Stardust« is a trademark of Sony Interactive Entertainment Europe. All rights reserved.