



montierten, technisch teilweise auf- und inhaltlich sehr anregenden Hörstück. Oder in den Worten der Schwester formuliert, umgedeutet als Appell an die Hörer: «Das Wort kommt auf uns zu – und wir geben die Antwort!»

Friedemann Dupelius

Memoreille

Ein auditives Memory für Mac & PC und als App Idee, künstlerische Leitung, Konzept: Gaudenz Badrutt Game-Entwicklung: Roman Schmid
www.memoreille.ch

Wie so oft bei überzeugenden Dingen ist die Idee von *Memoreille* einfach: Ein Klangmemory, das auf iPad, iPhone und Computer virtuell gespielt werden kann. Die Klänge, mit denen die Memory-Karten unterlegt sind, wurden von zehn Schweizer Musikerinnen und Musikern gestaltet: Unterschiedliche Stimmgeräusche, elektronisches Knacken und Surren, verfremdete Klavierklänge, witzige Wort- und Sprachspiele, Multiphonics und vieles mehr. Auf 30 Levels mit fünf unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen kann man 316 Klangereignisse aus der Neuen und experimentellen Musik und aus der Improvisation entdecken.

Schnell gerät dabei selbst die erfahrene Hörerin Neuer Musik in Verlegenheit, wenn sie anfänglich erst mal in den tiefen Levels hängen bleibt. Denn die hinter den Karten versteckte Musik ist clever konzipiert: nur wer geduldig und konzentriert hinhört, lässt sich nicht irreführen von den ausgeklügelten Klängen, die sich oft ähneln, aber eben doch immer ein bisschen anders tönen. Hat man schliesslich alle Karten aufgedeckt, kann man sich den Spielverlauf nochmals anhören. Da fügt sich Karte an Karte zu einem kleinen Musikstück zusammen oder vielleicht eher zu einem schwebenden Klangmobile aus musikalisch sinnvollen Einheiten.

Der Pianist und improvisierende Elektronik-Musiker Gaudenz Badrutt hat dieses Spiel erfunden und künstlerisch umgesetzt. Im Rahmen eines Musikvermittlungsjahresprojektes des Kantons Bern konnte es zusammen mit dem Programmierer und Game-Entwickler Roman Schmid realisiert werden. Ein echtes Hörvergnügen bieten die kreativen Inputs der neun Partner BigZis, Christian Müller, Hans Koch, Jacques Demierre, Jonas

Kocher, Jürg Kienberger, Maru Rieben, Ruedi Häusermann und Strotter Inst. Die «Handschrift» der einzelnen Musiker ist dabei deutlich hörbar: die experimentelle Klangküche von Christian Müller oder von Strotter Inst., die spielerisch witzigen und ins Absurde neigenden Klänge von Kienberger, das emotional herausfordernde Keuchen und Pressen von Demierres Stimmperformance oder die einen halb verrückt machenden Wortspiele der Rapperin BigZis.

Memoreille ist Musik-Vermittlung, ohne dass man es merkt. Was könnte der Neuen Musik besseres passieren! Und natürlich denkt man, wie bei fast allen guten Ideen, sofort über die Erweiterung des Spiels nach: Könnte man Jugendliche selber Klänge suchen und einprogrammieren lassen? Wie könnten sich interkulturelle Erweiterungen anhören oder ein Programm, das stärker auf Tonhöhen ausgerichtet ist? Aber solche Überlegungen driften schnell ins Pädagogische ab, was ausdrücklich nicht die Idee von *Memoreille* ist. Hier haben originelle und innovative Musiker zusammen ein Spiel gebaut, bei dem es immer um Musik geht und das gerade deshalb zu einer Hörschulung verführt, die ihresgleichen sucht.

Cécile Olshausen