

Aus dem Vorwort zu GAME 8-4-4 für das Aleph-Quartett (Auszug):

„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 Haubenstock-Ramatis Konzeption des Mobiles, andererseits auf Christian Wolffs Idee der semiimprovisatorischen, offenen Komposition zurück.

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

Das achte 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.“