

zaterdag 7 september 2019 | 15:00

Theater Kikker | Grote zaal

INTERACTIVE SCORES

ENSEMBLE MAZE

PROGRAMMA

ironic erratic erotic (2017, 9'00)

Componist Scott Rubin (USA, 1989) Gaudeamus Award 2019 Genomineerd

Cubicle (2018, 15'00)

Componist João Ceitil (PRT, 1984)

Scum's Wish (2019, 10'00-15'00)

Emile Frankel (AUS, 1993)

Primer (2018, 12'00)

Rebekah Wilson (NZL, 1975)

UITVOERENDEN

Ensemble MAZE

Anne La Berge - fluit

Dario Calderone - contrabas

Gareth Davis - basklarinet

Reinier van Houdt - piano, keyboards en
elektronica

Wiek Hijmans - elektrische gitaar

Yuri Shimaoka - dans

IRONIC ERRATIC EROTIC

SCOTT RUBIN

Van ironie grillig naar erotiek. Die weg laat Scott Rubin zijn uitvoerders bewandelen in *ironic erratic erotic* voor danser, contrabas, tuba en bewegings-sensoren. Rubin maakte het stuk samen met danser Yuri Shimaoka, bassist Adam Goodwin en tubist Jack Adler-McKean. De samenwerking begon al vroeg in het maakproces. Eerst stuurde Rubin twintig audiosamples van zichzelf, improviserend op een altviool, naar danser Shimaoka die de opnames fysiek interpreteerde. Van haar bewegingen maakte zijzelf weer twintig opnames die ze naar Goodwin en Adler-McKean stuurde. Zij namen per video weer twee geluidsopnames op. De ene om de bewegingen te versterken, de ander om ze te ondermijnen. Rubin legt uit in zijn beschrijving van het werkproces: "die twee werkwoorden (versterken en ondermijnen) moesten losjes geïnterpreteerd worden. Ik wilde daarmee een atmosfeer van provocatief gedrag teweegbrengen waarin de musici hun eigen dynamische textuur kunnen creëren."

De route van Rubins altvioolimprovisatie naar beweging terug naar muziek levert een keur aan materiaal op. Er ontstaat

"een breed scala aan auditief en ruimtelijk gedrag en interactie. De truc is om alle relaties daartussen te ontdekken en ze te gebruiken in een overtuigende architectuur voor de structuur van het werk." Rubin verschuift de originele relaties tussen het geluid en de bewegingen die daarna nog maar af en toe samenvallen zoals ze zijn gemaakt. Het ene moment klinkt er muziek die hoort bij een van de bewegingsvideo's terwijl de danser beweegt op een ander geluid dat al gespeeld is of nog gespeeld moet worden. Tegelijkertijd beïnvloedt de danser de muziek met haar bewegingen via bewegingssensoren. *ironic erratic erotic* is een grillig samenkomen van verschillende klanken en bewegingen, die soms net niet lijken te passen maar elkaar op andere momenten intiem benaderen.

Scott Rubin sends his performers on a journey from irony through erraticism to eroticism. 'ironic erratic erotic' is written for a dancer, double bass, tuba and motion sensors. Rubin created the piece together with dancer Yuri Shimaoka, bass player Adam Goodwin and tuba player Jack Adler-McKean. The collaboration started early on in the creative process. Firstly, Rubin sent twenty audio samples of himself improvising on a viola to dancer Shimaoka, who physically interpreted the samples. She made twenty video samples

of her movements and sent them to Goodwin and Adler-McKean. They then recorded two audio takes per video, one to amplify her body and the other to subvert it. Rubin explains in his description of the work process: "These verbs (amplify and subvert) were meant to be interpreted loosely. My aim in using them was to create an atmosphere of provocative behaviour in which the musicians can create their own dynamic textures."

The route from Rubin's viola improvisation to movement and back to music yields a choice of material. Rubin explains: "A wide range of audible and spatial behaviours and interactions is created. The trick is then discovering the relationships between them and exploring them in ways that create a convincing architecture for the work's structure." Rubin shifts the original relationships between the sound and the movements, which then only occasionally coincide as they were made. One moment music is heard that belongs with one of the motion videos, while the dancer moves in response to another sound that has already been played or has yet to be played. At the same time, the dancer influences the music with her movements via motion sensors. ironic erratic erotic is an erratic convergence of different sounds and movements, which sometimes just don't seem to fit, but at other times approach each other intimately.

CUBICLE

JOÃO CEITIL

De Portugese componist João Ceitil gebruikt in *Cubicle* geen papieren partituur. Het is een programma dat in het moment zelf een vorm van notatie genereert, haast als een computerspel. De musici en het publiek zien een scherm waarop een gekleurd vierkant, van vijf bij vijf kleinere vierkantjes per zijde, met verschillende snelheden ronddraait. Onderin het scherm draait een wijzer over een soort toonklok die aangeeft wanneer de musici welke noten spelen.

In een eerste oogopslag lijkt het op een Rubiks kubus, het spelletje waarbij rijen met vierkantjes zo gedraaid moeten worden totdat alle vlakken van de kubus een egale kleur hebben. Maar de logica van *Cubicle* is anders, het programma lijkt een eigen wil te hebben en de musici naar een bepaalde klank te sturen. Net als de Rubiks kubus draaien de afzonderlijke rijen gekleurde vierkantjes en veranderen constant de constellatie en de kleurverhoudingen. Het draaiende klokje onderin bepaalt uiteindelijk hoe het vierkant klinkt in de uitvoering van de musici. Ceitil genereert met *Cubicle* een stuk waarin de musici in een open muzikale structuur geleid worden door de regels van een computerspel.

Portuguese composer João Ceitil does not use a paper score in 'Cubicle'. It is a programme that generates a form of notation in the moment itself, almost like a computer game. The musicians and the audience see a screen on which a coloured cube, made up of five by five smaller squares per side, rotates at varying speeds. At the bottom of the screen, the hand of a kind of tone clock indicates when the musicians should play which notes. At first glance it looks like a Rubik's cube, the game where rows of squares have to be rotated in such a way that each face of the cube has a solid colour. But the logic of Cubicle is different. The programme seems to have a will of its own and to be directing the musicians towards a particular sound. As with the Rubik's cube, the individual rows of coloured squares rotate and constantly change the constellation and the colour relationships. The rotating clock at the bottom ultimately determines what the cube sounds like in the musicians' performance. With 'Cubicle' Ceitil has created a piece in which the musicians, in an open musical structure, are guided by the rules of a computer game.

SCUM'S WISH

EMILE FRANKEL

De Australische componist Emile Frankel doet onderzoek naar veranderend online luistergedrag, en is geïnteresseerd in de constructie van 'speculatieve fictie' in klank, een soort verhalende muziek die vertelt over een dystopische toekomst. Die twee fascinaties combineert hij ook in *Scum's Wish*.

"Ik raakte gefascineerd door de muziek van game- en filmscènes die een profetie, een wens of een voorspelling begeleiden," schrijft Frankel. "Ik vroeg me af of er voor deze klanken bepaalde muzikale stijlfiguren zijn die kunnen relateren aan een breder gevoel van een aankomende crisis (klimaat of politiek bijvoorbeeld) of een utopische toekomst." Op de vaak statische en repeterende muziek bij dit soort scènes liet Frankel een algoritme los om een machine-achtige interpretatie en nieuw muzikaal notenmateriaal te genereren. "Dat resulteerde in een dikke onspeelbare cluster van noten. Die massa aan muzikale informatie breng ik terug tot iets speelbaars. Het lijkt alsof het algoritme wel de harmonische en melodische sfeer weergeeft maar niet het grotere geheel. Het draait om het materiaal heen op een hele mooie en mysterieuze manier."

De muziek, voornamelijk die in de piano, reflecteert de clichématige filmscènes waarop Frankel *Scum's Wish* baseert. Er is geen dwingende puls en de muziek heeft weinig richting. Daaromheen speelt het ensemble statische harmonieën, die bepaald worden door kalmerende maar licht verontrustende video's van toekomstige landschappen. "Die zijn," legt Frankel uit, "vooral geïnspireerd op ASMR- en ontspanningsvideo's op Youtube. In relatie tot profetie en voorspelling vind ik het scherm interessant, en het oproepen van een toekomstig 'ambient' landschap daarin. Ontspanning, rust, kalmte en landschappen worden ingezet door neoliberalen om het waardeloze werkende leven wat aangener te maken. Deze fictieve video's zijn daar een commentaar op." Zo speelt Frankel een spel met muzikale clichés en de mogelijkheid van een dystopische toekomst. "Iedere video toont een mogelijke toekomst, soms sciencefiction, soms meer fantasy of industrieel. Ik vind de context van achtergrondmuziek bij een landschap heel interessant. Vooral van een toekomstig landschap in een wereld na de klimaatverandering."

Australian composer Emile Frankel is researching changing online listening behaviour and is interested in the construction of 'speculative fiction' in sound, a kind of narrative music that describes a dystopian future. He also combines these two fascinations in 'Scum's Wish'.

Frankel writes: "I became fascinated with the music which accompanies scenes from games and films depicting a prophecy, a wish or a foretelling. I began to question whether there were musical tropes associated with this sound, and how this might relate to the broader feeling of a coming crisis (e.g. climatic or political), or a utopic future." Frankel applied an algorithm to the often static and repetitive music of this kind of scene to generate a machinic interpretation and new musical material. "This resulted in unplayable dense clusters of notes. I have been whittling down this mass of musical information into something playable. There is the sense that the algorithm knows the vibe of the harmony and melody, but not the entire picture. It circles the content in what I think is a beautiful and mysterious way."

*The music, especially in the piano, reflects the clichéd film scenes on which Frankel based *Scum's Wish*. There is no compelling pulse and the music has little direction. The ensemble plays static harmonies around it, which are determined by calming but slightly disturbing videos of future landscapes. "These are," Frankel explains, "primarily inspired by ASMR*

and relaxation videos on YouTube. Tying into the theme of prophecy and prediction, I'm interested in the symbol of the window (the browser) and the evocation of a future ambient landscape on the other side of it. Relaxation, chillness, calmness, and landscape are being instrumentalized by neolibers to prop up our crappy working lives. The fictional vids I'm making are a commentary on this." So Frankel is playing with musical clichés and the possibility of a dystopian future: "Each video depicts a possible future, sometimes sci-fi, sometimes more fantasy or industrial. I'm interested in the politics of soundtracking a landscape. Particularly a future landscape of a post-climate change world."

PRIMER

REBEKAH WILSON

De Nieuw-Zeelandse componist Rebekah Wilson volgde in de vroege jaren negentig een cursus elektroakoestische muziek, waarbij alle studenten dezelfde computer en dezelfde software gebruikten om muziek te maken. "Ik herinner me," vertelt ze in het interview *The Unbearable Beauty of Computing*, "dat ik dacht 'we gebruiken dezelfde software om muziek te schrijven en mijn muziek gaat net zo klinken als die van de anderen.' Ik wilde weten of ik software kon schrijven die mij kon laten klinken als mijzelf." Daardoor ging ze zelf programmeren en leerde ze haar eigen software schrijven. Want in tegenstelling tot een viool, die in de meeste gevallen altijd klinkt als een viool, is de computer een oneindig instrument en biedt een keur aan muzikale mogelijkheden.

Wilson werkte een tijd als artistiek directeur van STEIM (STudio for Electro-Instrumental Music) in Amsterdam en daarna als software-ontwikkelaar voor Source Elements, een bedrijf dat collaboratieve opnamesoftware bouwt en produceert. Sinds 2016 is ze weer actief als componist en bundelt die ervaring in haar muziek. Zo ook in *Primer*, een "interactieve terminalapplicatie."

“De applicatie nodigt via een persoonlijk verhaal en specifieke code-instructies uit om te ontdekken hoe een computerprogrammeur haar dag ervaart wanneer ze klankgenererende software programmeert. Naarmate je verder gaat ontdek je een aantal secties die om aandacht vragen. Zoals debuggen om een bepaalde aandacht vraagt.” Wilson presenteert een verhaal in klank en op beeld in een onbegrijpelijke maar visueel fascinerende codetaal, waartussen persoonlijke anekdotes zijn verweven. Zo toont ze ook de menselijkheid van de programmeur in een digitale omgeving. “Wat ik wilde laten zien, en ik hoop dat het voelbaar is in dit stuk, is dat je ervaart hoe het is om een computer te programmeren. Ik hou echt van computers. Ik vind het te gek dat je vertelt wat ze moeten doen en ze doen het. Soms verrassen ze je ook, omdat je niet weet wat de parameters zijn. Het is heel erg fascinerend.”

*In the early nineties New Zealand composer Rebekah Wilson followed a course in electro-acoustic music, during which the students all used the same computer and the same software to make music. As she recounts in the interview entitled *The Unbearable Beauty of Computing*: “I remember thinking ‘We’re all using the same software to write music and I’m just going to sound the same as everybody*

else’. I wanted to know whether I could write software that would make me sound like me.” This led her to become a programmer herself and she learned how to write her own software. Because, unlike a violin, which in most cases sounds like a violin, the computer is an unlimited instrument and offers a choice of musical possibilities.

Wilson worked for a while as artistic director of STEIM (STudio for Electro-Instrumental Music) in Amsterdam and subsequently as software developer for Source Elements, a company that builds and produces collaborative recording software. Since 2016 she has been active as a composer again and draws on this varied experience in her music, for example in ‘Primer’, an ‘interactive terminal application.’ “The application invites you to explore, by way of a personal story and specific code instructions, how a computer programmer might experience her day when programming sound-generating software via the terminal. As you progress, you uncover a series of sections that demand attention, in the way that debugging code demands a certain kind of attention.” Wilson presents a story in sound and imagery in an incomprehensible but visually fascinating code language interwoven with personal anecdotes. In this way she also reveals the humanity of the programmer in a digital environment. “What I did want to show, and I hope it is tangible in this piece, is that you get to experience what it’s like to programme

a computer, because I really love computers. I love the fact that you tell them what to do and they do it. And they surprise you because sometimes you don't know what the parameters are. It really is fascinating.

GAUDEAMUS AWARD

Na het slotconcert van het festival wordt de Gaudeamus Award 2019 uitgereikt aan een van de vijf genomineerde componisten. Juryleden Clara Iannotta, Gerhard Stäbler en Yannis Kyriakides selecteerden uit 285 scores uit 33 verschillende landen vijf jonge muziekpioniers: Remy Siu, Nicholas Morrish, Stefan Maier, Kelley Sheehan en Scott Rubin.

De Gaudeamus Award is een stimuleringsprijs voor jong talent en een opdracht om een nieuw stuk te maken voor Gaudeamus Muziekweek 2020.

After the festival's final concert, the Gaudeamus Award 2019 will be presented to one of the five nominated composers. Jury members Clara Iannotta, Gerhard Stäbler and Yannis Kyriakides selected out of 285 scores from 33 different countries five young music pioneers: Remy Siu, Nicholas Morrish, Stefan Maier, Kelley Sheehan and Scott Rubin.

The Gaudeamus Award is an incentive prize for young talent and a commission to create a new piece for Gaudeamus Muziekweek 2020.

GAUDEAMUS AGENDA

10 oktober 2019 | TivoliVredenburg
**Club Fluxus: The Chronometer's
Orchestra ft. Matangi Quartet**

26 oktober 2019 | Nicolaikerk
Jacob Lekkerkerker: Cathedral Mobile

31 oktober 2019 | Kunstruimte Kuub
Germaine Sijstermans

7, 8, 9 en 10 en november 2019 | diverse
locaties
Gaudeamus @Le Guess Who?

14 november 2019 | TivoliVredenburg
Club Fluxus: Perforator

28 november 2019 | Kunstruimte Kuub
Vincent van Amsterdam

16 januari 2020 | TivoliVredenburg
Club Fluxus: But What About

6 februari 2020 | TivoliVredenburg
**Club Fluxus: Amstel Quartet & Keuris
Quartet**

21 februari 2020 | Kunstruimte Kuub
Alistair Sung

5 maart 2020 | TivoliVredenburg
**Club Fluxus: Maya Fridman & Diamanda
Dramm**

9 april 2020 | TivoliVredenburg
Club Fluxus: Oerknal

**IN 2020 KLINKEN
WE OP 75 JAAR
MUZIEKPIONIERS!**

En dat gaan we groots vieren. Meer weten over onze toekomstplannen? Ga naar gaudeamus75.nl

**IN 2020 WE CELEBRATE
75 YEARS OF
MUSIC PIONEERS!**

And this will be celebrated in grand fashion. Curious about our plans for the future? Please visit gaudeamus75.nl