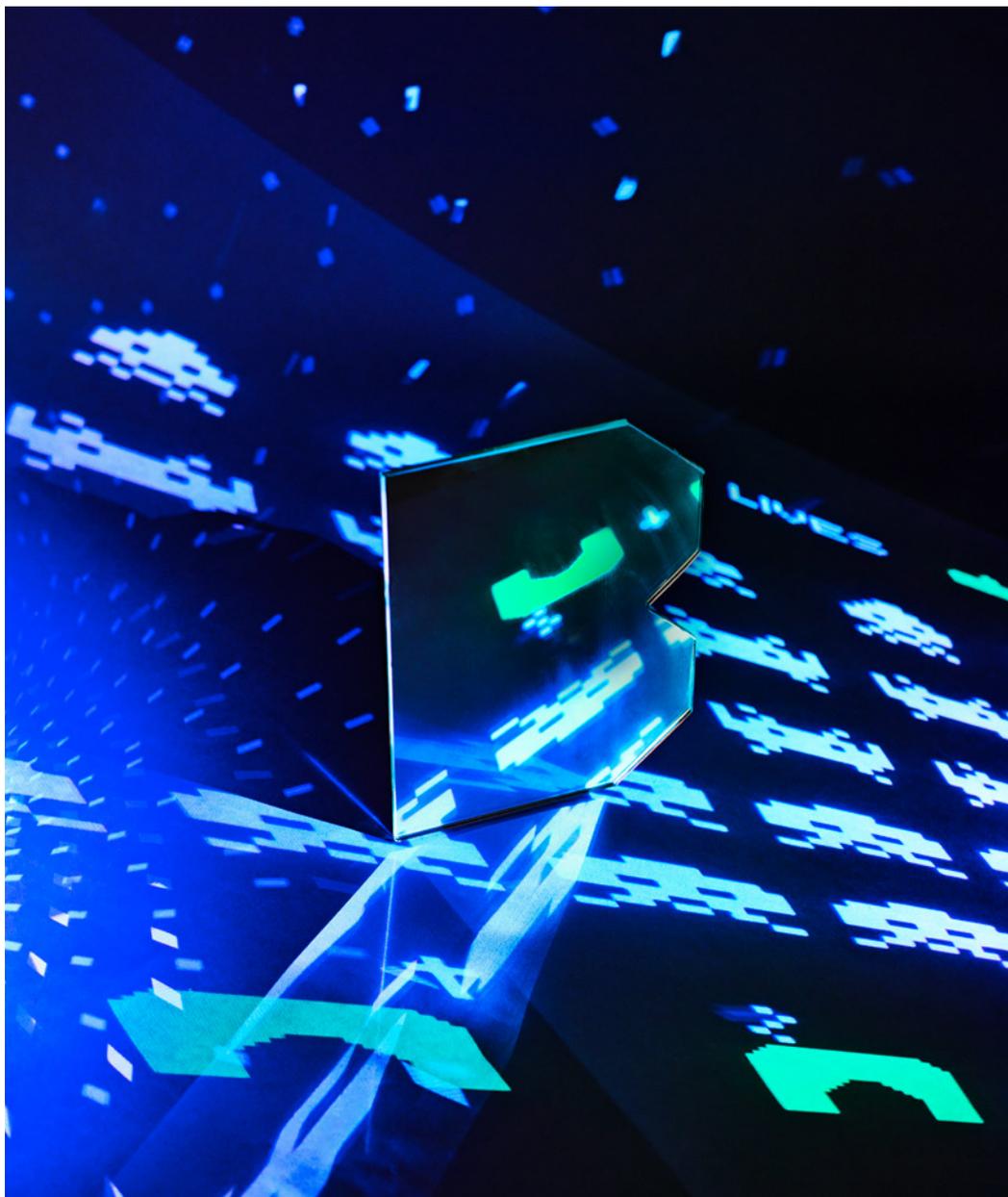


Games in Concert



Grenzenlos 2

Games in Concert

Sa 09/03/2024 20:00
Telekom Forum

Aisling McGlynn → Voice
Vox Bona und BonnVoice → Chor
Karin Freist-Wissing und
Tono Wissing → Choreinstudierung
Beethoven Orchester Bonn
Éimear Noone → Dirigentin

In Kooperation: 



Jason Hayes, orch. Benoît Grey
Suite aus: *World of Warcraft*
+
Robin Beanland, orch. Allan Wilson
Suite aus: *Sea of Thieves*
+
Darren Korb, orch. Éimear Noone
und Craig Stuart Garfinkle
No Escape aus: *Hades*
+
Marcin Przybyłowicz, orch. Piotr
Musiał, extra orch. Tobias Broström
Main Theme: Lullaby of Woe aus:
*Witcher III: Wild Hunt – Blood
and Wine*
+
Pinar Toprak, orch. Éimear Noone
und Craig Stuart Garfinkle
Suite aus: *Fortnite*
+
Greg Edmonson,
orch. J. Eric Schmidt
Suite aus: *Uncharted II*
+
Yasunori Mitsuda, orch. Craig Stuart
Garfinkle und Sarah Hade
Title Menu aus: *Chrono Cross:
The Radical Dreamers Edition*
Memories of my Soul aus: *Chrono
Cross: The Radical Dreamers Edition*
+
-

Trevor Morris, orch. David Shipp
Suite aus: *Dragon Age: Inquisition*

Martin O'Donnell und Michael
Salvatori, orch. Emmanuel Fratianni,
Laurie Robinson, und Benoît Grey
Suite aus: *Halo*

Pause

Koji Kondo, u. a. (Original-Themen),
orch. Nathaniel Tronerud
und Sarah Hade
Nintendo: Reimagined aus:
Various Nintendo Titles

+
Hikaru Utada
Suite aus: *Kingdom Hearts*

+
Craig Stuart Garfinkle
Suite aus: *Baldur's Gate:
The Dark Alliance 2*

+
Éimear Noone
Malach, Angel Messenger, aus:
*World of Warcraft:
Warlords of Draenor*

+
-

Gustavo Santaolalla,
orch. Jerome Landingin
All Gone (No Escape) aus:

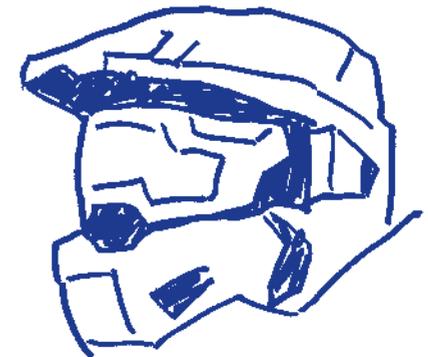
The Last of Us

+
-

Koji Kondo (Themen), orch. Éimear
Noone und Craig Stuart Garfinkle
The Celtic Link, Orchestral Fantasy,
aus: *The Legend of Zelda*

+
-

Sebastien Najand, Alexander Seaver
und Justin Trante, orch. Éimear
Noone und Craig Stuart Garfinkle
Legends Never Die aus:
League of Legends



MASTER
CHIEF

Von Legenden und Rockstars

Eímear Noone über Games und Musik



Tilmann Böttcher Liebe Eímear, was machen Sie als Erstes, wenn Sie in Bonn auf die Bühne kommen?

Eímear Noone Ich begrüße das Publikum und sage: »Dies ist euer Raum, dies ist eure Band, dies ist euer Konzert – es geht heute Abend nur um euch!« Ich liebe an den Video-Games-Konzerten, dass dort häufig viele Menschen sitzen, die noch nie in einem klassischen Konzert waren. Und die sind oft ein wenig eingeschüchtert: Sie wissen nicht, wie sie sich kleiden sollen, wie sie sich verhalten sollen. Es ist seltsam: Wenn man aus einem klassischen Background kommt, hält man so viel für selbstverständlich in Konzerten. Meine Kinder zum Beispiel fühlen sich in einem Konzertsaal so sehr zu Hause, dass ich ihnen sagen muss: »Jungs, lasst eure Schuhe an!« Und wenn ich dem Publikum dann sage: »Entspannt euch einfach! Ihr hört die Musik, die ihr liebt. Klatschen oder nicht Klatschen? Macht, was Ihr fühlt!« ... dann spürst Du, wie sich die Spannung löst.

TB Was ist das für Musik, die unser Publikum erwartet?

EN Video Game Musik hat ihre Wurzeln in der klassischen Tradition. Wir arbeiten so, wie es Komponisten schon immer getan haben, die mit anderen Künsten zusammenkommen. Eines meiner Lieblingsbeispiele stammt aus der Zeit der Perücken und der hochhackigen Schuhe. Und zwar die Zusammenarbeit

des Komponisten Jean-Baptiste Lully mit dem König Ludwig XIV im 17. Jahrhundert. Lully musste die erstaunlichsten Dinge komponieren: Der König wollte Musik für die Jagd, Musik für das Bankett, Musik für das Abendessen. Für ein großes Theaterstück oder eine Tanz-Aufführung. Und so entstanden einige der ersten Opern, einige der ersten Ballette. Heute gibt es nicht nur Opern und Ballette, sondern auch Filmmusik, Musik für Videospiele, Musik für virtuelle Realität. All diese verschiedenen Dinge entsprechen unserer Tradition als Komponisten: Musik zu schaffen, die eine Funktion außerhalb ihrer selbst hat.

TB Die Grenzen zwischen Genres, zwischen absoluter und funktionaler Musik sind also fließend!

EN Natürlich gibt es auch absolute Musik, die wir für die Bühne des Konzertsaals schreiben, aber sogar dann ist das Musik, die in einem kollaborativen Raum mit Künstlern aus einer anderen Disziplin entstanden ist. Wir setzen mittlerweile sogar Künstliche Intelligenz (KI) auf kreative Art und Weise ein, um der Musik ein Element des Zufalls zu geben. Im Moment verwenden wir sie als zusätzliche Technik in Videospielkompositionen. Wenn die Spielfigur zum Beispiel nach links schaut, löst sie eine Sache aus, wenn sie nach rechts schaut, eine andere. Oder wenn sie in einer bestimmten Geschwindigkeit in eine bestimmte Richtung rennt. Wir verwenden die KI, um Elemente zu

verändern, mit der wir sie gefüttert haben. Das liegt in gewisser Weise außerhalb der Komposition, das ist ein kleines zusätzliches Feature. Wir verwenden die KI natürlich nicht, um unsere Partitur zu erstellen! Ich betrachte das so: Das ist wie die zeitgenössische Musik der sechziger Jahre, wie die aleatorische Musik, als die Komponisten die Partitur mit dem Element des Zufalls im Hinterkopf schrieben. Das finde ich kreativ interessant und mein Kopf sagt nicht so sehr: »Oh mein Gott, die große böse Bestie der KI kommt!« Denn sie kommt, auch in negativer Hinsicht ... Aber solche Prozesse bedeuten, einen Umgang mit Technologie zu finden. Es ist spannend zu sehen, wie wir durch sie stimuliert werden können, anstatt Angst vor ihr zu haben.

TB Aber wie klingt diese Musik? Welches ist ihr Stil?

EN Für das Publikum, das Video Game Musik nicht kennt: Ich wähle die Stücke aus dem Bauch heraus aus, sie sollen mich auf eine Reise mitnehmen – in allen Stilen, die man sich überhaupt vorstellen kann! Als ich ein Teenager war, besuchte ich Kompositionssommerschulen, wo ich atonale und serielle Musik schrieb, und ich liebte es! Damals aber gab es ziemlich viel, was man »nicht tun durfte«. Du durftest keine Melodien schreiben, durftest nicht harmonisch schreiben – ich aber dachte mir: Was wäre, wenn ich das alles über den Haufen werfe und für ein Medium schreibe,

bei dem ich in jedem existierenden Stil schreiben und mein klassisches Ich mit einbeziehen kann? Ich liebe viele verschiedene klassische Musikstile – und außerdem bin ich ein großer Hardrock-Fan ... und ein großer Pop- und R&B-Fan ... Das Genre spielt also für mich keine Rolle. Es geht mehr darum, wie die Musik mich fühlen lässt. Das ist für mich tatsächlich eines der großen Rätsel: Warum fühle ich mich zu Metallica hingezogen? Zu Strawinski? Mozart und Bach ...? John Cage? Für mich ist das eine ganz persönliche Sache: Es geht darum, wie ich mich sofort fühle! Erst dann geht mein Gehirn zurück und analysiert: Nun, ich liebe dies und das und

TB Was sind die Herausforderungen beim Komponieren von Spielemusik? Wie werden Strukturen in einer Musik geschaffen, die von den Spielern abhängt, die die Pfade des Spiels ständig verändern?

EN Es gibt verschiedene Arten der Komposition, die für ein Spiel erforderlich sind. Wenn wir ein sogenanntes Cinematic am Anfang eines Spiels haben, das eine Art Geschichte ist, eine Art kurzer Animationsfilm, dann komponieren wir auch wie für einen Film. Dagegen ist In-Game-Musik viel freier komponiert, und oft die Musik, die wir konzertant aufführen. Zum Beispiel, wenn wir sie in einem Arrangement spielen, das die klangliche Hauptidentität des Spiels enthält, oder wenn es sich um ein Stück In-Game-

Musik handelt, bei dem wir das schreiben, was man in der klassischen Welt Programmmusik nennen würde. Wir beschreiben eine Situation, eine Emotion, eine Welt, einen Ort in der Musik: alles! Oder wir erzählen eine Geschichte. Die klassischen Vorbilder sind Beethovens *Pastorale* oder Berlioz' *Symphonie fantastique*. Es sind Stücke wie diese, aus denen wir schöpfen, auch stilistisch. Die Spieleentwickler kommen zu uns und sagen: Wir wollen einen bombastischen Orchester-Score oder wir wollen etwas, das ein kleines klassisches Element hat, oder etwas Elektronisches, das sehr modern ist. Und so fragen wir uns: Was ist die klangliche Identität des Spiels? Wir arbeiten mit den Entwicklern zusammen: Wie sollen sich das Spiel und seine Musik anfühlen? Was soll das Publikum über das Abenteuer erfahren, das es erleben wird? Ist es wirklich düster? Ist es heiter? Das macht wirklich Spaß!

Eine andere Art von Musik, bei der wir in jedem möglichen Stil schreiben müssen, ist diejenige, die wir *diegetische Musik* nennen. Das heißt: Wenn man im Spiel in eine Bar geht, die eine Heavy-Metal-Bar ist, hört man Heavy-Metal-Musik, die von einer Band gespielt wird oder aus den Lautsprechern kommt. Dann geht man in eine Hotellobby und es läuft diese schmalzige Lobby-Musik. Oder du gehst in ein Lokal mit einer Jukebox ... In Filmen werden oft bestehende Sounds oder Stücke dafür lizenziert. In der Spielewelt schreiben wir normalerweise die Musik für solche

Anlässe. Kürzlich habe ich ein französisches Chanson mit einem Klavier geschrieben und ein paar französische Wörter dazu geschrieben ... dank schlechtem Schulfranzösisch und Google Translate ...

TB Im Vorgespräch hast Du erzählt, dass es dann sogar noch interaktive Musik gibt, die etwas im Spiel auslöst. Wie geht man damit kompositorisch um? Mit diesen Variablen?

EN Traditionell schreiben wir so, dass wir die Musik in Stems aufnehmen können. Stems sind Stereoaufnahmen aus Mischungen mehrerer Einzelspuren. Sehen wir uns die Abteilungen des Orchesters an, stell Dir dazu eine ganz traditionelle Partitur vor: Wir haben die Holzbläser, die Blechbläser, das Schlagzeug, die Klaviere und Harfen, und dann haben wir die Streicher. In der Mitte haben wir vielleicht eine Rockband oder Chöre. Jede dieser Gruppen, z. B. eine Rockband, funktioniert als ein Stem. Wir nehmen diese Stems einzeln auf, damit wir sie später auseinandernehmen und in Teilen wieder zusammensetzen können. Also muss man dafür sorgen, dass diese Stems einzeln und zusammen funktionieren. Zum Beispiel muss das Stück funktionieren, wenn nur die Streicher und die Holzbläser spielen. Wenn dann das Schlagzeug einsetzt, muss es auch nur mit dem Schlagzeug und den Blechbläsern funktionieren. Eine andere Sache, die wir verwenden, um Flexibilität zu schaffen, sind Schleifen.

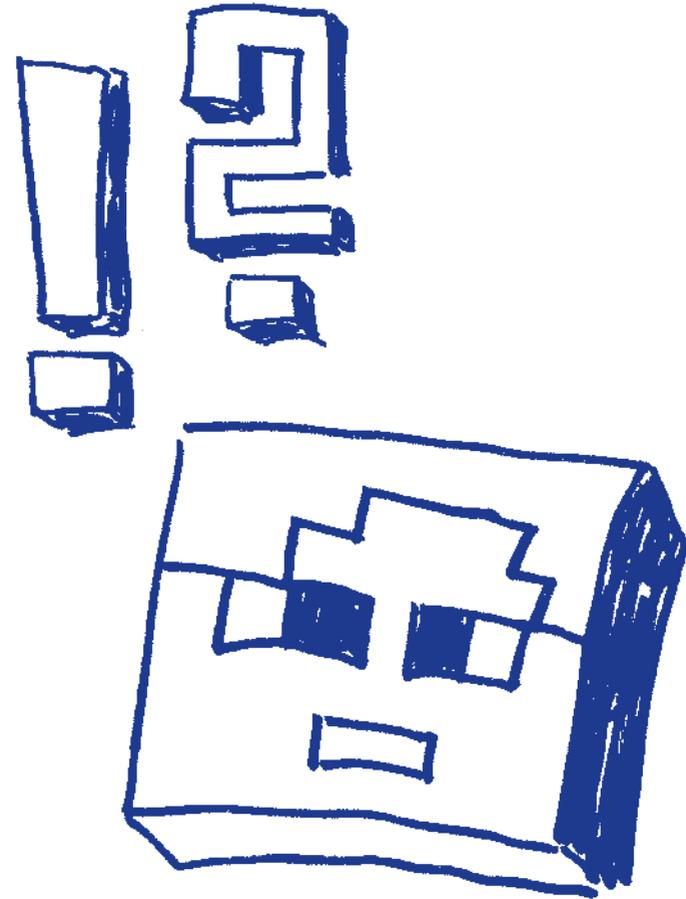
Wir schreiben so, dass das Stück an verschiedenen Stellen geloopt werden kann. Das ist in gewisser Art ein musikalisches Rätsel. Und wenn ich sage, dass Mozart in der Vergangenheit Spaß daran gehabt hätte, Videospelmusik zu schreiben, dann meine ich damit, dass wir wissen, dass Mozart musikalische Rätsel liebte, und genau da kommt das Rätsel ins Spiel.

TB Woher kommen denn die Themen und Farben der Musik?

EN Es gibt eine Menge Überlieferungen und Fantasie, Mythen und Legenden. Das zieht sich durch unser ganzes Repertoire – denk mal an Richard Wagner! All das kommt zusammen, zum Beispiel in einem Spiel wie *World of Warcraft*. Da ist alles Überlieferung und Mythologie. Aber es ist eine neue Mythologie, sie ist nicht alt, aber definitiv Mythologie. Vielleicht ein wenig tolkienesk. Auch Tolkien zog seine Inspiration von überall her: aus deutschen Sagen, aus keltischen Sagen.

TB Was für ein Publikum besucht Games-Konzerte?

EN Ich sehe ganze Familien kommen, bei denen die Großeltern Abonnenten sind und versuchen, ihre Enkel für klassische Musik zu begeistern. Da sind Menschen, die nichts über Spiele wissen. Da sind Menschen, die alles über Spiele wissen. Manche kennen die Musik der Spielwelt besser als ich ... Manchmal kommen sogar drei Generationen. Dann sind die Eltern mit dabei, meine Generation, die sich auf den Nostalgie-Kick freuen, den diese Musik mit sich bringt ... Ich bin da ein bisschen egoistisch, denn ich programmiere immer irgendwie für meine Familie und mich. Ich stamme nicht aus einer Familie von professionellen Musikern ... wenn ich in London auftrete, fliegt meine Familie rüber: Meine Mutter und meine Onkel, die nichts über das Orchester und das klassische Repertoire wissen. Und meine Kinder sind große *Minecraft* und *Fortnite*-Fans ... Ich stelle die Programme also auch für sie zusammen. Und, nicht zu vergessen: Ich möchte, dass auch das Orchester eine tolle Zeit hat! Ganz oft ist bei dieser Musik das Feedback des Publikums für die Orchester-Kolleg*innen einfach unglaublich! Das macht mich so froh, so glücklich, weil sie wie Rockstars behandelt werden.



Aisling McGlynn

ANÚNA, der finnischen Sopranistin Marjukka Tepponen und der Gospelgruppe Ordained von Isaac S. Cates aus Kansas City, USA, auf.

Aisling McGlynn ist als Solistin bei drei Liedern auf dem Soundtrack des Videospieles *Chrono Cross* zu hören: *The Radical Dreamers Edition*, komponiert von Yasunori Mitsuda, das im April 2022 erschienen ist. Im Juni 2022 und Juni 2023 trat sie als Solistin mit dem Royal Philharmonic Orchestra unter Eimear Noone in der Londoner Royal Albert Hall auf, wo sie eine Reihe von Solosongs sang, die von Yasunori Mitsuda komponiert wurden, darunter zwei aus *Chrono Cross: Memories of My Soul* und *A Vow of Wind and Dreams*. Im März 2023 trat Aisling im Cast von *Daughters of the Pirate Queen: The Spirit of Grace O'Malley* auf und sang mit dem National Symphony Orchestra of Ireland unter der Leitung von Eimear Noone in der National Concert Hall von Dublin. Sie ist Mitglied von Systir und trat im April 2023 mit diesem weiblichen Ableger von ANÚNA in Belgien, Irland und den Niederlanden auf.



Aisling McGlynn stammt aus Dublin, Irland, und singt mit dem Chorensemble ANÚNA, seit sie 2009 im Alter von sechs Jahren erstmals auf dem Album *Christmas with ANÚNA* zu hören war. Im Jahr 2018 reiste sie nach China, um Irland auf dem Three Gorges-Festival als Teil von ANÚNA bei einem Konzert zu vertreten, das auch im chinesischen Fernsehen übertragen wurde. 2019 trat Aisling im japanischen Fernsehsender NHK als Teil des legendären *Nodojiman The World* auf und sang den Solopart des klassischen Anime-Themas *Mononoke Hime*.

Im Juni 2021 war sie eine der Solistinnen in dem weltumspannenden *Maalaulu*, das im Rahmen des *Tampere Vocal Music Festival* in Auftrag gegeben wurde. Sie trat neben

Einladungen zu Festivals, Rundfunkaufnahmen sowie zahlreiche erste und zweite Preise bei nationalen und internationalen Chorwettbewerben zeugen von der hohen Qualität des Kammerchors.

1990 übernahm Kirchenmusikdirektorin Karin Freist-Wissing die Leitung des 1987 gegründeten Kammerchors. Die Sängerinnen und Sänger erarbeiten in wöchentlichen Proben ein umfangreiches Repertoire, das von Renaissance- und Barockmusik, klassischer Oratorienliteratur bis zu romantischen und zeitgenössischen A-cappella-Werken reicht.

Die durchweg hervorragenden Kritiken heben neben der Intonationsgenauigkeit und der perfekten Aussprache besonders die Bühnenpräsenz hervor.

Offenheit für Neues und Unerhörtes ist ein weiteres Markenzeichen des Bonner Ensembles. Hierfür stehen szenische Aufführungen der Bach'schen *Matthäus- und Johannespassion* sowie Improvisationskonzerte, Crossover-Projekte sowie interkulturelle Projekte

ergänzen das Repertoire. In dieser Saison führte der Kammerchor Haydns Schöpfung auf – kombiniert mit Szenen aus dem Theaterstück *Unsere Welt neu denken* (Maja Göpel) von Regisseur Simon Solberg.

Einladungen erhielt VOX BONA zum Bachfest Leipzig, zu den Thüringer Bachwochen, zu den Brühler Schlosskonzerten, zum Beethovenfest Bonn und zu den Wiener Festwochen. Auch 2024 hat der Kammerchor wieder eine Einladung zum Bachfest Leipzig, mit einer Produktion der Bach'schen *Johannespassion* als modernes Musiktheater. Der Kammerchor arbeitet regelmäßig mit namhaften Orchestern wie dem Beethoven Orchester Bonn, BonnBarock, oder l'arte del mondo zusammen.



BonnVoice, »Bester Chor im Westen« im Jahre 2018, vertrat Deutschland beim »Eurovision Choir of The Year 2019« in Göteborg, wo die Bonner mit ausgefeilten Volksliedarrangements dieses Genre international hochkarätig präsentierten und Lust auf mehr machten.

Der Gewinner zahlreicher Erster Preise, zuletzt auf dem Deutschen Chorfest 2022 in Leipzig in der Kategorie Folklore/Weltmusik, begeistert: Mit dem Slogan »Geht ins Ohr, bleibt im Herzen« nimmt er seine Gäste mit auf unterschiedliche musikalische Reisen. Seine rhythmischen, spannenden und modernen Arrangements traditioneller Folklore, die im Frühjahr 2023 auf CD erschienen sind, erweisen sich zunehmend als Publikumsmagnet.

Darüber hinaus begeistern die etwas 35 Sängerinnen und Sänger unter der Leitung von Tono Wissing mit anspruchsvollen modernen Choreographien aktueller Pop- und Rockmusik, mit denen sie immer wieder überraschen und für beste Laune sorgen. Ob populäre aktuelle Songs oder Popklassiker der Beatles oder von Abba, der Vielseitigkeit und Leichtigkeit der Bonner sind keine Grenzen gesetzt: Unzählige Ideen, ein entspannter Chorleiter, der weiß, dass seine Voices im Konzert immer auf dem Punkt sind, und natürlich viel Spaß auf der Bühne, weil es groovt, swingt und immer wieder NEUES entsteht ...



Beethoven Orchester Bonn

Das Orchester versteht sich als leidenschaftlicher Botschafter Beethovens – sowohl in die Stadt hinein, als auch in die Welt hinaus.

Neben der Arbeit mit internationalen Solist*innen wie Holly Hyun Choe,

Karsu, Eímear Noone, Olga Pashchenko, Lise de la Salle, Esther Schweins, Götz Alsmann, Gábor Boldoczki, Matthias Brandt, Daniel Müller-Schott und Sergei Nakariakov richtet sich der Fokus der Arbeit auf die Erarbeitung

historischen Repertoires in der Reihe *Hofkapelle*, auf interkulturelle Projekte sowie partizipative und pädagogische Konzerte. Dabei wurden ungewöhnliche Konzertformate erprobt und gemeinsam mit Kooperationspartnern wie z. B. der Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland, der Universität Bonn, dem Theater Bonn und der Deutschen Telekom AG nach lebendigen und zeitgemäßen Wegen für die Vermittlung künstlerischer Inhalte gesucht. Exemplarisch für die Arbeit des Orchesters standen in der Vergangenheit außergewöhnliche Konzertprojekte und verschiedene mit Preisen ausgezeichnete Aufnahmen wie z. B. die Oper *Irrelohe* von Franz Schreker. Die erste gemeinsame Produktion des Beethoven Orchester Bonn mit Dirk Kaftan, Beethovens *Egmont*, wurde von der Kritik hoch gelobt und 2020 mit dem OPUS KLASSIK ausgezeichnet. 2021 spielte das Beethoven Orchester Bonn gemeinsam mit der Kölschrockband Brings die CD *Alles Tutti!* unter der Leitung von Dirk Kaftan ein.

Die Geschichte des Orchesters reicht bis ins Jahr 1907 zurück, in dem die Beethovenstadt nach der Auflösung der Hofkapelle im Jahr 1794 wieder ein Orchester bekam. Dirigenten wie Richard Strauss, Max Reger, Dennis Russell Davies, Marc Soustrot und Kurt Masur etablierten den Klangkörper in der Spitzenklasse der Orchester in Deutschland. Seit Beginn der Saison 2017/2018 steht das Beethoven Orchester Bonn unter der Leitung von Dirk Kaftan, davor lenkten Stefan Blunier und Christof Prick seine Geschicke.

Erfolgreiche Konzerte und Gastspiele weit über die Grenzen Deutschlands hinaus trugen zum guten Ruf des Orchesters bei. Während der Coronapandemie engagierten sich die Orchestermusiker*innen in verschiedenen gesellschaftlichen Bereichen: Sie traten u. a. in ihrer Freizeit mit Konzerten vor und in Senior*innen-, Pflege- und Kinderheimen auf, halfen beim Betrieb des Bonner Impfzentrums und streamten zahlreiche Konzerte. Außerdem sind unterschiedliche digitale Formate für Kinder, Schüler*innen und Erwachsene entstanden, um auch während der Zeiten der »Shutdowns« durch Musik Hoffnung und Freude zu bereiten.

Im Sommer 2021 wurde das Beethoven Orchester Bonn unter anderem für »seine partizipativen Konzepte und den Anspruch, mit dem Publikum und seinem Namenspatron Beethoven zu neuen musikalischen Ufern aufzubrechen« mit dem Europäischen Kulturpreis ausgezeichnet.



Eímeear Noone

Eímeear Noone ist eine in Los Angeles/Dublin lebende Dirigentin und preisgekrönte irische Komponistin, die vor allem für Film und Videospiele komponiert. Als eine der weltweit führenden Komponistinnen von Spielmusik ist Eímeear für einige der prägenden Klangwelten in *World of Warcraft* und anderen erfolgreichen Videospiele verantwortlich. Mit ihrer Musik für *World of Warcraft* hat Eímeear über 100 Millionen Menschen erreicht und die Spieler seit fast fünfzehn Jahren immer wieder dazu inspiriert, neue Welten zu erschaffen. Ihr Oeuvre von achtundzwanzig Film- und Videospieltiteln wurde mehrfach von der Branche ausgezeichnet, darunter mit dem *Hollywood Music in Media Award* für die beste Games Musik.

Vor kurzem komponierte Eímeear die Musik für die Channel 5-Dramaserie *Maxine* und die neue Produktion von Stephen Fry, die auf Oscar Wildes Kurzgeschichte *The Canterville Ghost* basiert. Sie komponierte die Musik für den Animationsfilm *Two by Two: Overboard*, der im Oktober 2020 ein Kassenschlager im Vereinigten Königreich war und ihr eine Ivor-Novello-Nominierung für die

beste Original-Filmmusik einbrachte, und arbeitet derzeit an verschiedenen anderen Soundtracks für Film, Fernsehen, Animation und Spiele. Sie hat auch an Filmmusiken für Regisseure wie Gus Van Sant und Joe Dante gearbeitet und für den Oscar-Nominierten Javier Navarrete (Komponist von *Pans Labyrinth*) die packende Musik zu den Thrillern *Mirrors* und *The Hole* instrumentiert.

Neben ihrer Tätigkeit als Komponistin dirigiert Eímeear Noone weltweit Orchester, darunter das Royal Philharmonic, das Philadelphia Orchestra, das Singapore Symphony, das Pittsburgh Symphony und das Sydney Symphony. Im Jahr 2020 schrieb sie Geschichte, als sie als erste weibliche Dirigentin bei der 92. Oscar-Verleihung auftrat.

Als führende Dirigentin von Videospieleprogrammen hat Eímeear Noone Orchester wie das Royal Philharmonic Orchestra, das BBC Concert Orchestra und das Danish National Symphony Orchestra dirigiert. Sie wurde von Nintendo ausgewählt, die erste 3D-Verfilmung einer Spielmusik zu dirigieren, und hat Spielmusik für Sony

Interactive aufgenommen. Außerdem war sie als Dirigentin auf Tournee mit *The Legend of Zelda: Symphony of the Goddesses*, einer viersätzigen Sinfonie, die aus den Themen dieses Kult-Videospiels besteht. Eímeear Noone wurde eingeladen, bei der Aufnahme zum 25. Jahrestag des Spiels zu dirigieren, die einen neuen Verkaufsrekord für Soundtracks aufstellte.

Neben diesen Projekten entwickelt sie ständig neue Orchestershows und Konzepte, um ihr Repertoire zu erweitern. Kürzlich hat sie im Rahmen der irischen Feierlichkeiten zum Internationalen Frauentag 2023 eine völlig neue

Show uraufgeführt: *Daughters of the Pirate Queen: The Spirit of Grace O'Malley*. In der ausverkauften National Concert Hall of Ireland wurde die Geschichte von Grainne Mhaol, einer legendären Piratenkönigin, von einigen der aufregendsten Künstlerinnen und Songschreiberinnen Irlands in einer Show zusammengefasst.

Als Vorkämpferin für kreative Frauen in den Bereichen Technologie und Musik ist Eímeear auch eine gefragte Rednerin und Radiomoderatorin. Sie wird regelmäßig zu Konferenzen eingeladen und moderiert die Spielmusiksendung *High Score* von Classic FM.



Vorschau

13/03/24
Wunderhorn

Wunderhorn
Mi 13/03/24 20:00
Alter Bundesrat

Marie Heeschen → Sopran
I Solisti Bonna
Mariska van der Sande → Flöte
Keita Yamamoto → Oboe
Hans Joachim
Mohrmann → Klarinette
Thomas Ludes → Fagott
Geoffrey Winter → Horn

Paul Hindemith 1895—1963

Kleine Kammermusik

+ Toshio Hosokawa *1955

Fragmente 3

+ Gustav Mahler 1860—1911

3 Wunderhorn Lieder

+ Giulio Briccialdi 1818—1881

Quintett D-Dur

+ Hector Berlioz 1803—1869

Les nuits d'ete

19:15
Spielstättenführung

€ 27

In Kooperation:
Stiftung Haus der Geschichte
der Bundesrepublik Deutschland

29/03/24
Seelen-
wanderung

Freitagskonzert 6
Fr 29/03/24 19:00
Opernhaus Bonn

Dshamilja Kaiser → Mezzosopran
Toby Spence → Tenor
Carl Rumstadt → Bariton
Philharmonischer Chor
der Stadt Bonn e. V.
Karthäuserkantorei Köln
Paul Krämer → Einstudierung
Beethoven Orchester Bonn
Thomas Guggeis → Dirigent

Edward Elgar 1857—1934
The Dream of Gerontius
Oratorium op. 38

18:15
Konzerteinführung
mit Tilmann Böttcher
auf der Bühne

€ 34/30/26/21/17

05/05/24
X-Rayed

Sonderkonzert
So 05/05/24 18:00
Opernhaus Bonn

Ein ohrenöffnendes Konzert-
erlebnis von Gerard McBurney
mit der Stimme von
Matthias Brandt und mit dem
Beethoven Orchester Bonn

Gerard McBurney →
Idee, Buch und Realisation
Ian Dearden → Sound-Design
Beethoven Orchester Bonn
Christoph Altstaedt → Dirigent

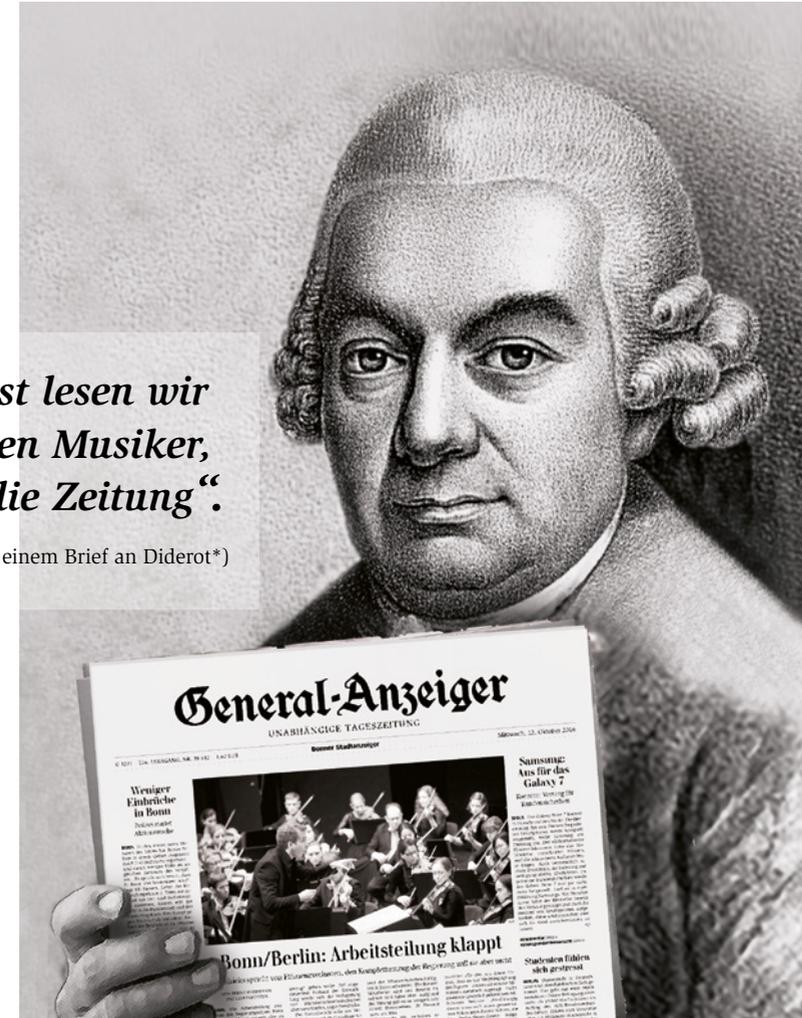
Ludwig van Beethoven 1770—1827
Sinfonie Nr. 7 A-Dur op. 92

€ 20

Gestatten, Carl Emanuel Bach, Zeitungsleser

„Zumindest lesen wir
ungebildeten Musiker,
Monsieur, die Zeitung“.

(Carl Emanuel Bach in einem Brief an Diderot*)



*Als Antwort auf einen Brief Diderots, in dem dieser um Noten für seine Tochter bittet und auf seine Bedeutung als Schriftsteller und Verfasser der Enzyklopädie hinweist, schreibt Bach: „Monsieur, ich bin Hermandure, vielleicht sogar Ostgote, und dennoch ist mir der Name Diderot nicht unbekannt. Aber auch angenommen, ich wüsste weder vom Vater der zärtlichen Sophie, noch vom berühmten Herausgeber dieses bewundernswerten Buches, zumindest lesen wir ungebildeten Musiker, Monsieur, die Zeitung“.

General-Anzeiger
ga.de



Für mehr Freunde.
Für mehr Beethoven.
Für mehr!

Gesellschaft der Freunde des Beethoven Orchesters Bonn e.V.
Wachsbleiche 1 53111 Bonn freunde-bob@web.de
IBAN: DE77 3705 0198 1922 2222 27

WIR IN BONN FÜR BONN

Wir unterstützen ein vielfältiges
Angebot an regionalen Kultur-,
Musik- und Sportveranstaltungen.



X-RAYED. Eine ohrenöffnende Entdeckungsreise in Beethovens Siebte.

X-Rayed. 05/05. 18:00. Oper.
Von Gerard McBurney und Ian Dearden.
Mit der Stimme von Matthias Brandt
Dirigent: Christoph Altstaedt
Beethoven: *Sinfonie Nr. 7.*
beethoven.jetzt/xrayed

05/05/24



OPEN PHIL. Jetzt Anmelden und mit den Profis spielen. 06/07/24



Open Philharmonics. 06/07. 19:00. Telekom Forum.
Werke von Florence Price, Duke Ellington,
George Gershwin und Folkmusik aus Südafrika
beethoven.jetzt/openphil24

Beethoven Orchester Bonn
Wachsbleiche 1 53111 Bonn
0228 77 6611
info@beethoven-orchester.de
beethoven-orchester.de

Generalmusikdirektor:
Dirk Kaftan

Redaktion:
Tilman Böttcher

Texte:
Das Original-Interview von Tilman Böttcher
mit Eimear Noone fand am 20. Januar 2024
per Zoom statt.

Fotos:
Cover Frederike Wetzels
S. 4 Steve Humphreys
S. 10 Andy Paradise/Paradise Photo
S. 13 Christian Palm
S. 14 WDR/Melanie Grande
S. 19 Andy Paradise/Paradise Photo

Druck:
Hausdruckerei, gedruckt auf
100% Recyclingpapier zertifiziert
mit dem Blauen Engel

Gefördert durch:

Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen



Wir möchten Sie bitten, während des gesamten Konzertes Ihre Mobiltelefone ausgeschaltet zu lassen. Wir bitten Sie um Verständnis, dass wir Konzertbesucher, die zu spät kommen, erst in der ersten Klatschpause einlassen können. In diesem Fall besteht jedoch kein Anspruch auf eine Rückerstattung des Eintrittspreises.

Wir machen darauf aufmerksam, dass Ton- und/oder Bildaufnahmen unserer Aufführungen durch jede Art elektronischer Geräte strikt untersagt sind. Zuwiderhandlungen sind nach dem Urheberrechtsgesetz strafbar.

Das Beethoven Orchester Bonn behält sich notwendige Programm- und Besetzungsänderungen vor.

€ 2

Welch ein Duett!

Smart. Günstig. Einfach.

BEETHOVEN • ENERGIE

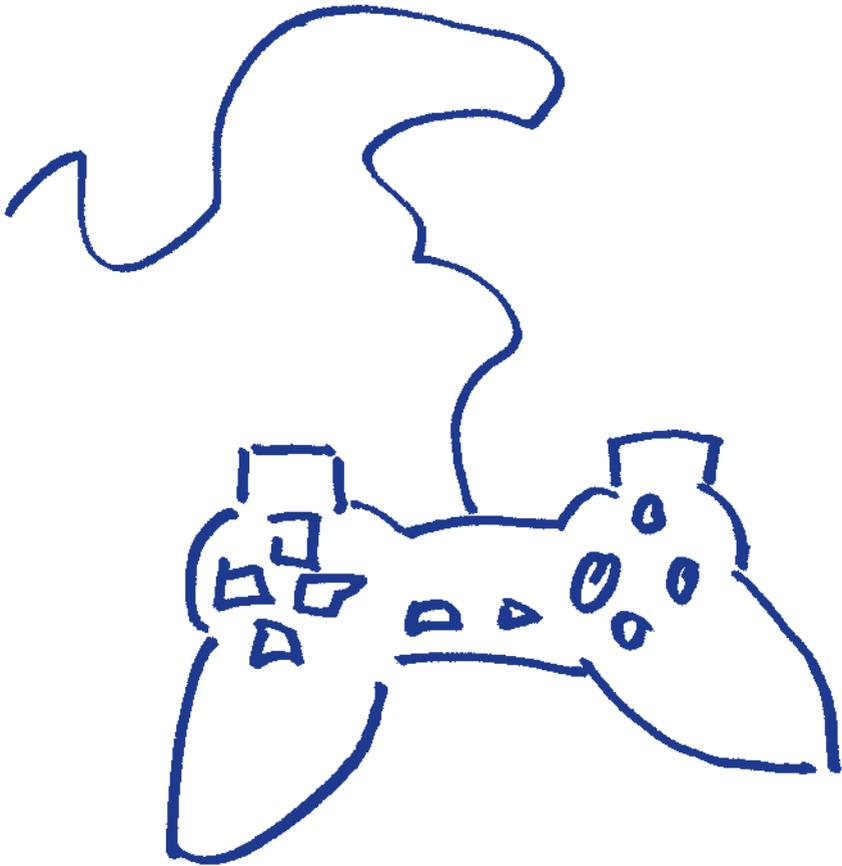


24 Monate
Preisgarantie
sichern!

Perfektes Zusammenspiel: Mit unserer Beethoven-Energie sichern Sie sich nicht nur Strom und Erdgas zum Vorteilspreis, sondern schützen nebenbei noch nachhaltig Klima und Umwelt. stadtwerke-bonn.de/beethovenenergie


BEETHOVEN ENERGIE

Grenzenlos 2 Games in Concert



BEETHOVEN
ORCHESTER /
BONN