

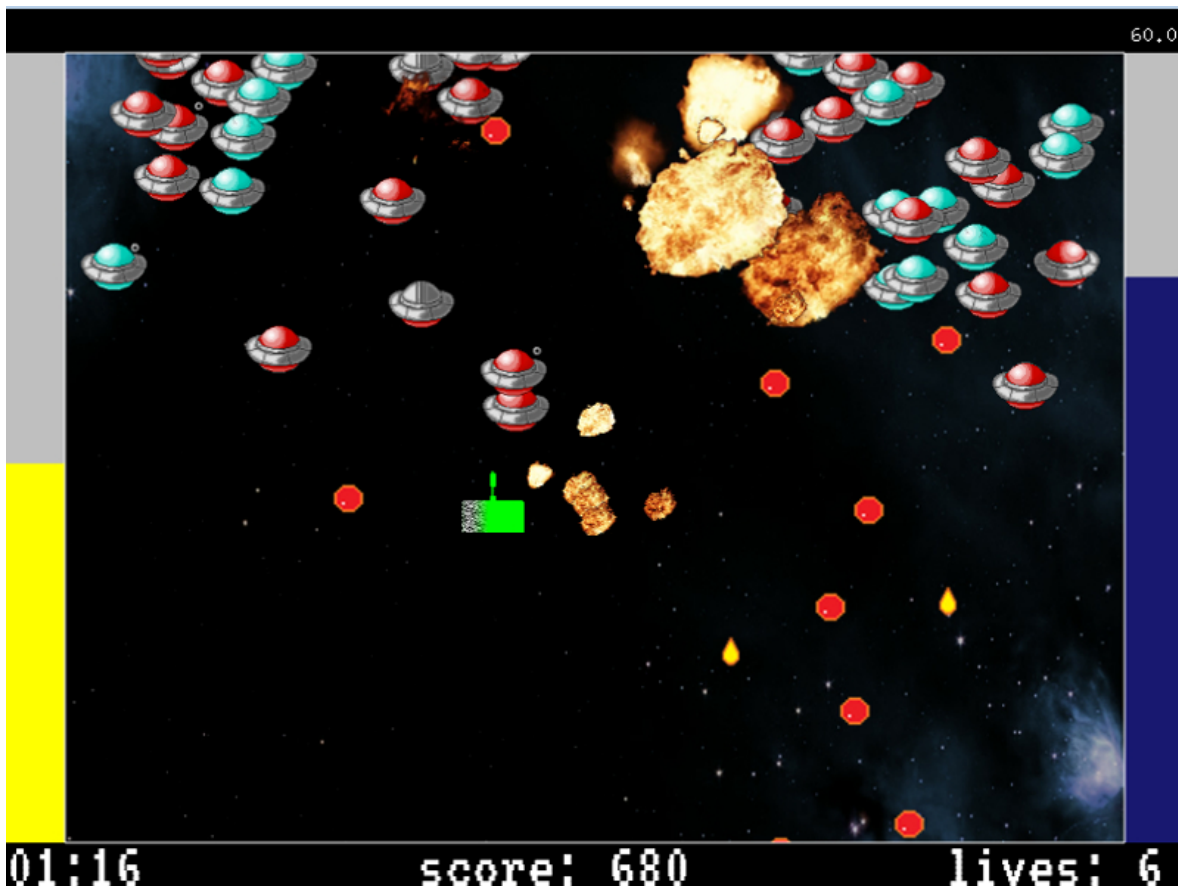
institut für elektronische musik und akustik



Open CUBE

Semester-Abschlusskonzert Computermusik (Bachelor und Master)

Studierende von Marko Ciciliani, Gerhard Eckel, Daniel Mayer



Donnerstag, 26.01.2017, 18:00 & 20:00 Uhr, IEM CUBE, Inffeldgasse 10/3, 8010 Graz

In Zusammenarbeit mit der Gesellschaft zur Förderung von Elektronischer Musik und Akustik – GesFEMA

Antonia Manhartsberger *Mo.ve. (Modus vertiginis)*
für Ikosaeder

Alexandru Spanu *Wales*
für fixed media

Lukas Wegscheider *Concrete Noise Composition: 2. Electronic*
für fixed media

Sebastian Scholz *undercurrent*
für fixed media

Andreas Trenkwald *Study No. 1*
für Platoon und Elektronik

Jürgen Mayer *Nadryw*
für fixed media

Gianluca Iadema *Concrete Etude*
für fixed media

Christof Ressi *game_over_0.1.0_alpha_unstable*
für Computerspiel

Programmtexte (alphabetisch geordnet):

Anna Arkushyna *ihearyou*
für fixed media, ambisonics

Die Stimmen hören - die Intonationen erkennen - Melodien und Texturen konstruieren. Ich stelle den Zuhörer in verschiedene Situationen, wenn die Stimmen zu nah oder zu entfernt sind (räumlicher Kontrast); wenn sie auch einige verschiedene emotionale Aspekte in sich haben (Stimmungskontrast); und wenn sie endlich eine semantische Information übertragen oder nicht übertragen. Noch ein Kontrast dazu - ist das synthetische Material als eine Pufferzone zwischen oben genannten Situationen, und auch die Triebkraft von dem ganzen Stück.

John Robin Bold =
für fixed media

It is not the thing described = What it seems it is = That we do not need to understand = It is = Complete, without secret arrangements of it in the mind = It is = Description without ---
--

Teonas Borsetto *23.53.54*
für fixed media

Some glasses, a shaver and a big door, graze on high-altitude (7th floor), cement pastures, where some metallic flies are buzzing too.

They all live together in peace within these walls in my own small bedroom, which sometimes grow and let those artificial animals breathe and talk to each other.

Gianluca Iadema *Concrete Etude*
für fixed media

Concrete Etude No. 1, is a composition based on the recording of sounds and ambient noise to be used as a creative material. This material was subsequently amended and

restated through editing and mixing processes. As in the growth of a flower, we can notice an evolution of the sound from the beginning to the end, where each particles is related to other. As in classical music I wanted to use a traditional music gestures (glissando, crescendo, diminuendo, staccato, legato ecc.), as I were composing for an Orchestra.

Daide Gagliardi *Communication_0.1*

für Laptop und Audio-Rückkopplung

This is the first of a series of pieces which will investigate a tangible way of interaction between musical instruments and a machine through a sonic mean. Communication is the set of phenomena which leads to the distribution of an information. This resulting exchange leads consequently to the construction of a "conversation", i.e. an exchange of reciprocal opinion (feedback) between two or more individual, whether a human or a machine.

deok-Vin lee *Room Study for Electronics*

für fixed media

One adapts oneself to daily environments all the time. Then one melts the spaces and forgets. But at the very moment when a new space is encountered, one experiences some kind of alienation. One may be conscious of it but it is short.

In this piece I intend to focus on this momentariness. As part of study investigating room tone, I recorded silences of chambers of the IEM. These room tones are mediums which lead one to possess the moments.

Antonia Manhartsberger *Mo.ve. (Modus vertiginis)*

für Ikosaeder

Der Schwindel ist die Dynamisierung des architektonischen Raumes. Musik ist die Dynamisierung des akustischen Raumes. Der Schwindel ist die Sehnsucht nach dem Fall. Musik ein schwankendes Fangnetz. Im Schwindel versteckt sich der Wunsch nach Ohnmacht. Musik lässt uns untätig zuhören.

Das Stück Modus vertiginis (kurz Mo.ve.) ist 2017 entstanden und basiert auf Überlegungen zum Gefühl des Schwindels. Dabei habe ich mit der inneren und der räumlichen Bewegung von Klängen experimentiert. Das Klangmaterial ist sowohl synthetisch erzeugt als auch konkret aufgenommen, die Kombination dicht und brüchig.

Jürgen Mayer *Nadryw*

für fixed media

"*Nadryw* ist die russische Vokabel für emotionale Spannung schlechthin. [...] Das Substantiv *Nadryw* ist von dem Verb *nadrywat* abgeleitet, ein Kompositum des Verbs *rwat* (dt. reißen) und der Vorsilbe *nad* (dt. an). Ursprünglich bezeichnet der Begriff die Veränderung einer materiellen Struktur unter Einwirkung einer mechanischen Kraft. [...] Neben diesem physischen „reißen“ kann *rwat* auch eine starke psychische Spannung bezeichnen. Es ist dann mit deutschen Redewendungen vergleichbar: So kann *die Geduld oder der Geduldsfaden reißen* oder *etwas zerrt an unseren Nerven*. [...] Diese zweite Konnotation – die einer spezifischen, extremen Seelenverfassung – wird dem Begriff seit Dostojewski zugesprochen. [...] Wobei seit Lunatscharski *Nadryw* zunehmend als ein Synonym für „Psychose“ erscheint. [...] Unter Literaturwissenschaftlern gilt dieses Wort als unübersetzbar." (aus: Wikipedia, die freie Enzyklopädie)

Daniele Pozzi

[outline]

set of lines that appears to bound an object, without interior details or shading.

Anton Pyvovarov

Plain Yellow

Installation

"Plain Yellow" is an interactive installation that incorporates concatenative synthesis and motion tracking.

It is inspired by the idea of using a natural material (sand) as a mean of interaction with technology, thereby effectively bypassing a GUI stage in that process, making it both enjoyable and reminiscent of the basics.

Christof Ressi

game_over_0.1.0_alpha_unstable

für Computerspiel

Es handelt sich um die Demonstration eines lauffähigen Prototypen meiner kleinen musikalischen Game-Engine *Game Over*. Die Grafik des aktuellen Spiels ist der 2D-Pixelart-Ästhetik verpflichtet, das Gameplay ist von klassischen Weltraum-Shootern wie *Space Invaders* beeinflusst. Der Performer nimmt durch sein Spielverhalten direkt und indirekt Einfluss auf den "Soundtrack". Die Klänge entspringen einem Roland D-110 Soundmodul von 1990 und transformieren sich im Laufe des Spiels ebenso drastisch wie die Spielmechanik. Mich interessiert dabei insbesondere das Spannungsfeld zwischen spieltechnisch "sinnvollen" Handlungen auf der einen Seite und musikalische motivierten Entscheidungen auf der anderen Seite. Da sich diese nicht immer decken, wird der Spieler permanent herausgefordert – das Spiel wird zum Psychogramm.

Sebastian Scholz

undercurrent

für fixed media

The main intention in this work was to overcome my common way of composing to make room for new possibilities. Therefore I searched for sound material which I have not paid attention to so far. Most of the sounds that I found in my environment tend to be percussive. To find something that has more of a tonal character was a little bit harder, but to get material that produces glissando was not possible for me without changing my living room into a laboratory. In this context, I could explore the diversity of the unfamiliar.

Michele Seffino

Expectations (Erdgeschoss, Treppenhaus)

Installation

Expectations play an important role in our lives.

At the same time, expectation is an essential element in music composition.

This unusual ensemble represents a string trio, but here human beings are not allowed.

Within this configuration, the Machine will try to play with composition, dealing with the real nature of art - our cultural legacy, through the real nature of string instruments - wood.

What do you expect from this ensemble?

Alexandru Spanu

Values – Wales

für fixed media

The idea of composing two pieces instead of just one was discussed as we listened to all sounds of the sound library, which were prepared exclusively for this project. I decided to make one composing using only 3 out of 120 different sounds and the second one choosing sounds with no restrictions. The first piece was made only using records related to coins. As it happens, different ways of production were applied for the each of the compositions in order to get two pieces rich of contrast.

Andreas Trenkwalder *Study No. 1*
für Platoon und Elektronik

The „Platoon“ is an instrument I created for live-performing with electronics. An aspect, which seems to become more and more important to me, is the interaction between performer, instrument, electronics and audience. As a composer and performer it is fascinating to play with the differences between the direct connection of action and sound, with the indirect connection of action and sound or with no connection at all between action and sound.

The „Platoon“ consists basically of an extruded polystyrene insulating board, a comb, some nails and a spring. The Study No. 1 is a short study to present some of the features of the Platoon.

Lukas Wegscheider *Concrete Noise Composition: 1. Acoustic, 2. Electronic*
für fixed media

1. Acoustic: In the first piece of the composition i recorded different acoustic sounds in the IEM. For recording i used a mono shotgun microphone and two stereo microphones (LR & MS).

2. Electronic: For the second piece of the composition i used recordings which i made in the machine room of the IEM. To record the sounds i used a different method of recording. I recorded the internal electronic process of the different devices in the machine room with a pickup coil.

Paul Wolff *Human Sequencer*
Installation

Der Human Sequencer ist eine interaktive Audio-Visuelle Installation und folgt dem Grundprinzip eines herkömmlichen Sequencers. Im Vordergrund steht das gemeinsame Schaffen von rhythmischen Patterns und stehenden Flächen.

Durch freie Bewegung und Positionierung innerhalb des Sequencerfeldes werden die jeweiligen "Steps" aktiviert bzw. deaktiviert.

Der Sequencer besteht aus 8 unterschiedlichen Instrumenten (Y-Achse) und hat eine maximale Länge von 8 Steps auf der X-Achse. Diese Länge kann durch die äußersten aktivierten Felder (der X-Achse) variiert werden.

Mittels zufallsgesteuerter Parameteränderungen von Effekten wie Retrigger, Combdelay, Bitcrusher, Reverb, Distortion, Amplitudenmodulation und Filter werden die Drumsounds "verglüht".

Die Dronesynths werden mit Buffer-Granularsynthese erzeugt und sind in einer diatonischen Stimmung angeordnet. Die Visualisierung der aktiven und inaktiven Felder dient auch der Übersicht und Orientierung.

Open CUBE – Kalendarium

13.03.2017 19h00 – Franziska Baumann

28.03.2017 19h00 – Reiko Yamada (IEM Artist in Residence)