

institut für elektronische musik und akustik



## Open CUBE

# Semester-Abschlusskonzert Computermusik (Bachelor und Master)

Studierende von Marko Ciciliani, Gerhard Eckel, Daniel Mayer



**Mittwoch, 31.01.2018, ab 18:00, IEM CUBE, Inffeldgasse 10/3, 8010 Graz**

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

# Studierende des Bachelor- und Masterstudiengangs Computermusik präsentieren ihre Semesterarbeiten

Studierende von Marko Ciciliani, Gerhard Eckel, Daniel Mayer

## Programm:

### Installation                      zwischen den Konzertblocks

**Antonia Manhartsberger** *Reset Discover* (Lehrstudio)

### Konzertblock 1                      18:00

**Gloria Amesbauer**                      *excerpt of a multitude* (8:02)  
für Fixed Media

**Andreas Trenkwalder**                      *an Ambisonic Etude* (5:30)  
für Fixed Media im Ambisonic Format

**Brian Questa**                      *Cathedral; or, Lachenmann Variations* (10:00)  
für Cello und Live-Elektronik  
Myriam García Fidalgo – Cello

**Alexandru Tudor Spanu** *oldskool* (3:30)  
für Fixed Media

**Benedikt Alphart**                      *Peripetie* (4:15)  
für Fixed Media

**Daniele Pozzi**                      *[- == +]* (10:00)  
Improvisation mit Live-Elektronik

---

PAUSE

---

**Konzertblock 2** **ca. 19:10**

**Gianluca Iadema** *Electronic Etude I* (3:00)  
für Fixed Media

**Ina Thomann** *Sonare* (5:33)  
für Fixed Media

**Alyssa Aska** *inherence002.opposition* (10:00)  
für 12-Kanal Live Elektronik

**Korin Rizzo** *Common Speech* (3:16)  
für Fixed Media

**Linus Müller** *AIDA* (5:44)  
für Fixed Media

**Teonas Borsetto** *AV3* (7:00)  
für Live-Elektronik und Bildröhrenfernseher

————— PAUSE —————

**Konzertblock 3** **ca. 20:20**

**Jürgen Mayer** *El Camino* (20:00)  
für Fixed Media

**Lukas Wegscheider** *I H8 COMPUTER [MUSIC]* (3:35)  
für Fixed Media

**Sebastian Scholz** *59:1* (4:10)  
für Fixed Media

**John-Robin Bold** *Addicto* (3:22)  
from "Op. 1 - The Great Classics of Computer Music" für Fixed Media

**Christof Ressi** *game\_over\_0.2.2* (10:00)  
für Klarinette und ein Game-System  
Szilard Benes – Klarinette

## **Programmtexte (alphabetisch geordnet):**

**Benedikt Alphart**                      *Peripetie* (4:15)

Interpreting the title within the context of the piece is left to the listener. The sonic material used consists of “small sounds” - usually drowned out by the buzz of day-to-day life. These are woven into new textures and moved through space: pushing, pulling and rubbing against each other.

Luigi Nono’s *Omaggio a Vedova* served as an inspiration for the formal structure of *Peripetie*’s four movements.

**Gloria Amesbauer**                      *excerpt of a multitude* (8:02)

[ „...Bildet Rhizome und keine Wurzeln, pflanzt nichts an! Sät nichts aus, sondern nehmt Ableger! Seid weder eins noch multipel, seid Mannigfaltigkeiten! Zieht Linien, setzt nie einen Punkt! Geschwindigkeit macht den Punkt zur Linie! Seid schnell, auch im Stillstand! (...) Macht keine Photos oder Zeichnungen, sondern Karten.“] aus *Tausend Plateaus*, DELEUZE/GUATTARI

**Alyssa Aska**                              *inherence002.opposition* (10:00)

This work explores some of the inherent qualities of an input device, namely a Leap Motion, when used as a performance gestural controller. However, instead of the device being used in this way, the data obtained from using the device is transposed and timestretched and played back as several individual lines.

**Teonas Borsetto**                              *AV3* (7:00)

*AV3* is a performance that aims to use only the television as main audio/video source.

The tv’s noises and whistles are amplified and processed live by the performer. The resulting signal is used as audio material for the work and generates the visuals on the TV’s. I interact with the system by using live coding techniques and build different processing structures.

**Gianluca ladema**                              *Electronic Etude I* (3:00)

*Electronic Etude I* is a composition made exclusively with additive synthesis. It born as an exercise, to explore what is possible to do using only this kind of sound synthesis.

**Antonia Manhartsberger***Reset Discover* (Installation)

The piece *reset discover* for VR and ambisonics is the result of an experimental Collaboration between Constantinos Miltiades (VR) and Antonia Manhartsberger (composition), seeking to examine the possibilities of the correlation between VR and spatial audio in the process of composition as well as the development potential of this kind of audiovisual arts, by also exploring the emerging aesthetic and perceptual aspects.

**Jürgen Mayer***El Camino* (20:00)

(span. *el camino* = der Weg)

"Der Weg ist das Ziel" lautet eine bekannte Redensart, welche auf Konfuzius zurückgeht. Doch was hat es damit auf sich? Ist es die Geduld, die erforderlich ist, um ein Ziel zu erreichen? Oder ist es die beständige und beharrliche Bestrebung, das Ziel immer wieder neu zu hinterfragen und neu zu definieren? Verändert sich das Ziel im Verlauf des Weges dorthin? Oder ist es einfach nur der Weg selbst, den es zu genießen zu lernen gilt, um an ihm bereits Glückseligkeit zu erfahren? Ist er damit also bereits das eigentliche Ziel?

**Brian Questa***Cathedral; or, Lachenmann Variations* (10:00)

*Cathedral; or, Lachenmann Variations* references Helmut Lachenmann's 1970 work for solo cello, *Pression*, which was groundbreaking for Lachenmann's concept of "*musique concrète instrumentale*," the idea that the manner in which sounds are generated are as sonically important as their resultant acoustic qualities. *Cathedral* was composed in the spirit of appropriation art, and thus as both ideological critique and as deconstruction, questioning and exploring, rather literally, the notion that a sonic impetus and its resulting resonance can be controlled. Furthermore, *Cathedral* attempts to highlight the process by which avant-garde practices are standardised and domesticated, their material reduced to stereotype, and their producers carved into deities.

**Christof Ressi***game\_over\_0.2.2* (10:00)

Dies ist eine aktuelle Version der Serie "*game\_over*", welche ich vor rund einem Jahr begonnen habe. Inzwischen lassen sich umfangreiche 2D-Welten erstellen, in denen verschiedene Spielmodi (wie z. B. *Jump'n'Run*, *Dungeon Crawler*, isometrisches Pseudo-3D etc.) nebeneinander existieren und sich teilweise auch überlagern können. Der Spieler hat viel an Freiraum und musikalischen Gestaltungsmöglichkeiten gewonnen, aber auch ich kann nun aktiver in das Spielgeschehen eingreifen, z. B. in dem ich der Engine während der Laufzeit Code schicke, der so einiges anstellt.

Mich interessiert wie immer das Spannungsfeld zwischen "sinnvollen" Handlungen auf der einen Seite und musikalisch motivierten Entscheidungen auf der anderen Seite. Da sich diese nicht immer decken, wird der Spieler permanent herausgefordert – das Spiel wird zum Psychogramm.

**Korin Rizzo***Common Speech (3:16)*

Common speech, the power of expressing or communicating thoughts by speaking even when words don't appear

**Sebastian Scholz***59:1 (4:10)*

First there are 59 of them hiding and trying to manage their chaotic order. Then there is one creating chaos

**Alexandru Tudor Spanu***oldskool (3:30)*

This piece was once described as homage to older computer music. Hence, I carry on with this statement.

**Ina Thomann***Sonare (5:33)*

Sphärisch erklingt die Tiefe.

**Andreas Trenkwalder***an Ambisonic Etude (5:30)*

There is nothing really special to say about this piece. I just wanted to make a piece for ambisonics to understand how things work. As far as I understand my work on it, it seemed to be important for me to transpose motion and gesture from sound to space and vice versa. Almost every sounds are produced with granular synthesis so you it is a granular etude as well. A granular ambisonic etude.

**Lukas Wegscheider***I H8 COMPUTER [MUSIC] (3:35)*

In seiner Projektreihe "ARTERROR" erzwingt Lukas Wegscheider durch exponentiell steigende Algorithmen und Rückkopplungen den Absturz von Computermusik-Systemen.

Dabei steht die Destabilisierung von Systemen und die daraus resultierenden ästhetischen Folgen im Vordergrund.

## Open CUBE – Kalendarium

**06.03.2018 19h00** – *The Third Guy* (Brüssel), Primož Sukić (E-Gitarre) und Ruben Orio (Perc.)

**08.03.2018 18h00** – *Beyond Cinema* im Künstlerhaus, Burgring 2, 8010 Graz

**10.04.2018 19h00** – Daniel Mayer

**17.04.2018 19h00** – Per Nyström

**26.04.2018 19h00** – Lorenzo Derinni (Violine) und Davide Gagliardi (Live-Elektronik)

---

Details zur Open CUBE Konzertreihe unter: <http://iem.kug.ac.at/veranstaltungen/open-cube.html>

