

# Immersion

Donnerstag, 15.11.2018 um 18h00, Künstlerhaus, Halle für Kunst & Medien (KM-)  
Burgring 2, 8010 Graz

Im Rahmen der Ausstellung "Artificial Paradise? Immersion in Raum und Zeit"

Spätestens seit dem Aufkommen von Virtual Reality ist, ausgehend von Film- und Medientheorie, der Begriff in aller Munde. Die Versenkung als intendierte Hörhaltung wird im Bereich der elektronischen Musik mit Richtungen wie *minimal*, *ambient*, *drone*, *techno* etc. in Verbindung gebracht und, je Standpunkt, als Befreiung vom Diskursprimat begrüßt oder als Verweigerung einer kritischen Rezeptionshaltung skeptisch betrachtet. Immersion avant la lettre mag, wer will, aber auch schon bei Wagner und zuvor erkennen. Verweist Immersion also vielleicht nur auf den – im Musikdenken schon im 19. Jahrhundert etablierten – dionysischen Pol? Gibt es neue Klangwelten, die immersives Hören besonders nahelegen oder auch ironisch damit spielen? Studierende der Computermusik am Institut für Elektronische Musik und Akustik der Kunstuniversität Graz stellen sich diesen Fragen in ihren aktuellen Werken.

Davide Gagliardi – Klangregie, Live-Elektronik  
Linus Müller – techn. Assistenz  
Alyssa Aska – Live-Elektronik  
Lukas Wegscheider – Live-Elektronik

Studierende von Marko Ciciliani, Gerhard Eckel, Daniel Mayer

Werke von Benedikt Alphart, Alyssa Aska, Davide Gagliardi, Jürgen Mayer, Linus Müller, Ina Thomann und Lukas Wegscheider

Eintritt frei

## Programm

**Davide Gagliardi:** *Reverie*

for an impulse in a resonant space (ca. 6:30)

There are a lot of information contained in a single clap of hands. If then you focus on what it can produce inside a room, you might be surprised about how many elements play a role in such a simple event. The piece is builded around this impulse and its relationship with the surrounding space.

**Ina Thomann:** *Sonare*

fixed media (5:33)

Sphärisch erklingt die Tiefe.

**Benedikt Alphart:** *Zwischenräume* (6-channel version)

fixed media (4:00)

There are a lot of information contained in a single clap of hands. If then you focus on what it can produce inside a room, you might be surprised about how many elements play a role in such a simple event. The piece is builded around this impulse and its relationship with the surrounding space.

**Alyssa Aska:** *Inherence002.opposition*

live electronics (ca. 10')

- 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 time-stretched and played back as several individual lines.

**Linus Miller:** */divided*

fixed media (5:28)

Based on oscillations, noise and space */divided* is a reflection on forces of nature in our modern times.

**Jürgen Mayer:** *El Camino*

fixed media (19:40)

(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?

**Lukas Wegscheider:** */cherryrain rec. cut*

für zwei Tonbandschleifen

Intime Atmosphäre, kollektive Stimmungen, Melancholie...

Lehnen Sie sich zurück, schließen Sie die Augen und genießen Sie die schwermütige Zufriedenheit eines warmen Nachmittags im Sommer.

K  
M—

