

## Ubiquitous Music Symposium 2025 in Brandenburg an der Havel

### Öffentliches Programm

Musikalische Installationen:

Dienstag 16.09.2025, 10-17 Uhr, Archäologisches Landesmuseum

Wissenschaftliche Präsentationen:

Mittwoch, 17.09.2025, ab 9Uhr, Technische Hochschule Brandenburg (THB),  
Ingenieurwissenschaftliches Zentrum (Nähe Mensa), D.2.12





Bilder verwendet mit freundlicher Genehmigung von Daria Baiocchi, Phivos-Angelos Kollias und Guido Kramann.

**Welche Möglichkeiten eröffnen moderne Computertechnik, das Internet, die weit verbreitete Verwendung von Mobile Devices und IoT für die Produktion, Verbreitung und Aufführung von Musik? Wie verändern sich dadurch kulturelle Praktiken? Und welche Chancen ergeben sich durch den Zugang zu neuartigen kreativen Techniken dabei auch für Laien? Neugierig geworden? – Dann schauen Sie doch beim Ubiquitous Music Symposium vorbei, um zu erfahren, welche theoretischen und praktischen Antworten die dort präsentierenden internationalen Künstlerinnen und Künstler sowie Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler auf Fragen aus diesem Umfeld zu geben versuchen.**

Das Ubiquitous Music Symposium 2025 **UbiMus2025** findet in dem Zeitraum von Montag den 15.09. bis Mittwoch den 17.09. an der Technischen Hochschule Brandenburg und im Archäologischen Landesmuseum statt.

**Viele der Veranstaltungen sind der Öffentlichkeit zugänglich:**

Im **Archäologischen Landesmuseums im Pauli Kloster** ( [52°24'22.0"N 12°33'46.3"E](https://www.google.com/maps/place/52°24'22.0\) ) werden am **Dienstag, den 16.09. zwischen 10 Uhr und 17 Uhr** multimediale und teilweise interaktive Werke präsentiert. Besucherinnen und Besucher mit einem Ticket für die reguläre Dauerausstellung haben in diesem Zeitraum die Gelegenheit, zusätzlich auch diese Werke internationaler Künstlerinnen und Künstler im oberen Kreuzgang zu besuchen.

An der **Technischen Hochschule Brandenburg** im großen Hörsaal D.1.23 des Ingenieurwissenschaftlichen Zentrums 1 ( [52°24'38.7"N 12°32'16.7"E](https://www.google.com/maps/place/52°24'38.7\) ) beginnt am **Mittwoch, den 17.09. ab 9 Uhr** die Präsentation der wissenschaftlichen Vorträge zu **UbiMus2025**. Auch diese Veranstaltung ist öffentlich. Besucherinnen und Besucher können daran kostenlos teilnehmen. Ebenfalls im großen Hörsaal wird es in der Woche davor, am **Mittwoch, den 10.09. zwischen 16 Uhr und 17 Uhr**, eine Einführungsveranstaltung mit Elementen zum Mitmachen geben, zu der alle Interessierte im Umfeld der Hochschule und des Museums herzlich eingeladen sind.

**Weitere Informationen, siehe auch:**

<https://technik.th-brandenburg.de/forschung-und-kooperation/projekte/ubimus/>



**ZEITPLAN, DIENSTAG, 16.09.2025, OBERER KREUZGANG, ARCHÄOLOGISCHES LANDESMUSEUM**

ERSTER DURCHLAUF

**PERFORMANCES**

10:15-10:45 Natural Transponder  
10:45-11:15 Mandala Music as a Happening  
11:15-11:45 Collective Misinterpretation  
11:45-12:15 Naphántasto

**AUDIO/VIDEO**

12:15-12:25 Fake  
12:25-12:35 I Am Sitting in a Cave

**INTERAKTIVE INSTALLATIONEN**

12:35-13:45 Rooms & Free Press

ZWEITER DURCHLAUF

**PERFORMANCES**

13:45-14:15 Natural Transponder  
14:15-14:45 Mandala Music as a Happening  
14:45-15:15 Collective Misinterpretation  
15:15-15:45 Naphántasto

**AUDIO/VIDEO**

15:45-16:05 Draught  
16:05-16:15 Itsumade  
16:15-16:25 The Message

**INTERAKTIVE INSTALLATIONEN**

16:25-17:00 Rooms & Free Press

17:00-18:30 g-ubimus online meeting (15:00 UTC)

**ZEITPLAN, Mittwoch, 17.09.2025, Hörsaal D.2.12, Ingenieurwissenschaftliches Zentrum, Technische Hochschule Brandenburg -- ÖFFENTLICHE WISSENSCHAFTLICHE VORTRÄGE**

09:00-09:30 G.Kramann, J.Eichstädt Welcome Addresses / Introduction

09:30-10:00 T.Keller, V.Lazzarini, G.Delap, J.M.Celerier The Digital Performance Score: Hardware interfaces for elastic timelines

10:00-10:30 A.Jagwani, V.Lazzarini Standalone Interactive and Generative Music with the Csound-FPGA Framework

10:30-11:00 G.Kramann Mandala Music – Description Installation Workshop

11:00-11:30 J.Harding MAUDLIN: A Eurorack Module for Controlled Randomness in Ubiquitous Music

11:30-12:00 D.McEvoy, Z.Masri, J.Timoney Symbolic Musical Event Data For The Internet of Musical Things Positioning MIDI for a Secure Internet

**Im Anschluss Mittagspause und ab 14 Uhr (12:00 UTC) folgen Online Vorträge (hybrid) – Chairs: Victor Lazzarini, Joe Timoney.**

14:00-14:30 Ryan Peters Exploring Immersive Impact through Vertical and Horizontal Sound Design in Hybrid Orchestral Composition

14:30-15:00 Sutirtha Chakraborty, Joe Timoney, Damián Keller Vitruvian Whole-Body Creative Action: A Proposal for the Struck-String Interaction Framework

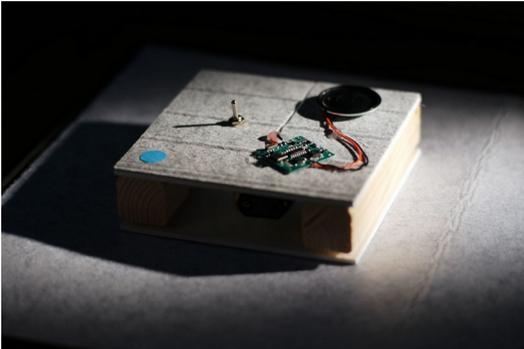
15:00-15:30 Ariane Stolfi Cinegrafias da Costa – Um experimento de comprovação audiovisual (An experiment in audiovisual comprovisation)

15:30-16:00 Rui Su, Joe Timoney, Damián Keller MIDI Adaptive Tuning Strategies by Means of AI-Based Struck-String Interaction in Ubimus

16:00-16:30 Lohany Monteiro Soares Ferreira, Leandro Lesqueves Costalonga Sinestesia na composição: Experimentação de artifícios para a tradução da sensação tátil à sensação audível (Synesthesia in music composition)

# Hinweise zu den einzelnen Beiträgen

## **Rooms** [Daria Baiocchi]



*Rooms. Foto: Daria Baiocchi.*

Diese Arbeit regt zum Nachdenken über das Thema Künstliche Intelligenz und Mensch an. Das Leben besteht aus verschiedenen Momenten: Manchmal sind wir empfänglicher für naturalistische Klänge, asketische Klänge, musikalische Klänge, metaphysische Klänge, anthropische Klänge, meditative Klänge. Diese Forschung begann mit diesen Fragen und veranlasste mich, verschiedene interaktive Klangobjekte zu bauen, mit dem Ziel, dem Publikum die Möglichkeit zu geben, über den Klangmoment, den es gerade erlebt, im Vergleich zu dem, was eine KI wählen könnte, nachzudenken. In den Audiodateien befinden sich konkrete Klänge, manipulierte Klänge und Originalaufnahmen, die mit akustischen Instrumenten gemacht wurden. Das Publikum hört sich jedes Klangobjekt an und identifiziert seinen „gegenwärtigen Klangmoment“. Am Ende der Hörreise werden die Menschen eingeladen, eine Karte auszuwählen, die sich auf die Farbe des Klangobjekts bezieht. Wenn das Publikum an anderer Stelle erneut mit dieser Klanginstallation interagiert, kann es deren Entwicklung in ihrem Klangleben nachvollziehen. Was würde eine KI wählen? Ist die auf täglichen Erfahrungen basierende Wahlfreiheit etwas, das nur Menschen zusteht, oder kann sie auch künstlicher Intelligenz zustehen?

## **Daria Baiocchi**

Daria hat einen Master-Abschluss in Klavier, einen Master-Abschluss in klassischer Komposition und einen Master-Abschluss in elektronischer Musik. Sie hat ihren Abschluss in klassischer Literatur an der Universität Bologna (Italien) gemacht. Ihre Kompositionen wurden in Theatern und Konzertsälen auf der ganzen Welt gespielt und von mehreren Radiosendern (niederländischer Rundfunk, Frankreich, Portugal, Großbritannien, USA usw.) ausgestrahlt. Als Musikkomponistin und Komponistin für elektronische Musik gewann sie nationale und internationale Preise und Auszeichnungen in Argentinien, den Niederlanden, Irland, Deutschland, Italien, England, Ungarn, den USA, Bulgarien, Polen, Litauen, Kanada, Südkorea, Mexiko, Zypern, Schweden, Frankreich, Spanien, Griechenland, China, Australien und Slowenien. Als Komponistin für Videokunst wurden die Werke mit ihrer Musik auf Ausstellungen in Indien, Kroatien, Schweden, Mexiko, Griechenland, Polen, der Schweiz, Kolumbien, England, den USA, Belgien, Bulgarien, Argentinien, Portugal, Spanien, Irland, Australien und Mexiko gezeigt und im internationalen Kunstfernsehen ausgestrahlt. Sie war Professorin für Sounddesign in Turin, Mailand, Venedig, Frosinone, Perugia und an der Akademie der Bildenden Künste in Urbino in der Abteilung für Neue Technologien. Sie ist Hauptprofessorin für Harmonielehre und Musikanalyse am Konservatorium „G.B.Pergolesi“ in Fermo und Professorin für Sounddesign an der Akademie der Bildenden Künste in Macerata. Erste Preise:

1st prize\_Computer Space Electronic Music International Competiton (Sophia\_Bulgary)

1st prize\_No Stand Art Biennial International Competiton (Kaunas\_Lithuania)

1st prize\_Italian National Society for Editors & Composers Prize “B.Da Ponte” (S.I.A.E.\_Italy)

1st prize\_CultCritic International Film Music (India)

1st prize\_Mediamix International Compeition (Florence\_Italy)

1st prize\_Best Soundtrack Philadelphia International Arthouse Film Festival (Philadelphia\_USA)

1st prize\_Best Music Score Virgin International Spring CineFest (Kolkata\_India)

1st prize\_Commission International Rencontres of Contemporary Composers (Aveiro\_Portugal)

## Free Press [Daria Baiocchi]



Free Press. Foto: Daria Baiocchi.

Dies ist eine Klanginstallation aus drei alten Telefonen zum Thema Pressefreiheit. In einigen Ländern ist die Presse frei, in anderen hingegen unterliegt sie Einschränkungen. Ich habe viele Künstler aus verschiedenen Ländern gebeten, ein Wort, einen Satz oder mehr zum Thema Pressefreiheit beizusteuern. Während der Ausstellung können die Besucher jedes Telefon in die Hand nehmen und sich drei Klangskulpturen anhören, die auf den Stimmen der Künstler basieren. Ich habe mich entschieden, in die Klangskulpturen Geräusche alter Schreibmaschinen und aller zum Schreiben benötigten Medien einzubauen. Dies ist ein soziales Kunstprojekt, weil ich hoffe, die Öffentlichkeit für dieses spezielle Thema zu sensibilisieren.

Liste der Mitwirkenden (in alphabetischer Reihenfolge):

Bernard Clarke, speaker of ireland RTE lyric fm

Ricardo de Armas, cellist & electroacoustic music composer

Pasquale de Falco, poet and blogger

Danny Germansen, film & videoart director

Panayiotis Kokoras, music composer & electroacoustic music composer

Olivia Louvel, music composer & sound designer

Alberto Morelli, music composer & sound designer

Ornella Rovera, photographer and sculptor

Leonardo Santoli, painter

Nikos Stavropoulos, electroacoustic music composer & sound designer

Freya Treutmann, actress

Zita Vilutyte, painter.

## Natural Transponder [Gero von Randow]



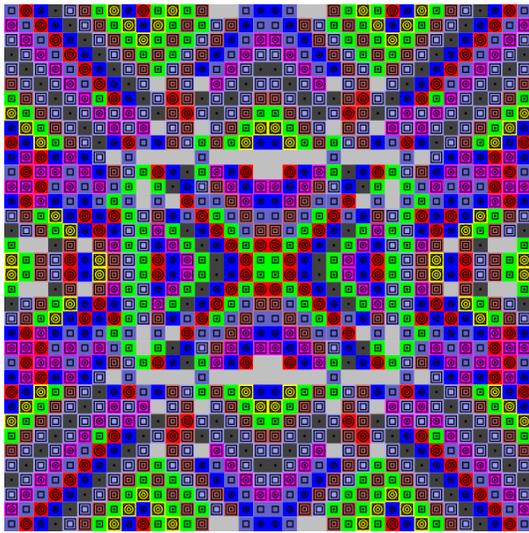
Natural Transponder. Foto: Gero von Randow.

Bäume fungieren als Antennen für elektromagnetische Wellen, die von der menschlichen Technostruktur ausgesendet werden. Das Natural Transponder Project nutzt die von Bäumen empfangenen Funkwellen als Kernelemente von Kompositionen, die die allgegenwärtige Interaktion von Natur und Kultur in ein musikalisches Erlebnis verwandeln. Baumholz reagiert auf elektromagnetische Wellen des Funkspektrums (d. h. 100 MHz – 300 GHz) auf physikalisch bekannte Weise. Die Saftsäulen innerhalb der Kapillarstrukturen von Baumholz wirken wie Antennen, entweder durch Ionentransport innerhalb der wässrigen Lösung oder durch den Fluss der Lösung selbst<sup>1</sup>. Mögliche Emissionsquellen sind Rundfunkstationen, Elektrofahrzeuge, industrielle und andere Elektrogeräte. Mit Hilfe eines Radioempfängers<sup>2</sup> lassen sich diese Emissionen auf nicht-destruktive Weise hörbar machen. Diese Emissionen können als eine verborgene, allgegenwärtige Klangwelt verstanden werden, die mit einfacher Technik für jedermann zugänglich ist. Die Zuhörer können hören, wie die Natur in die Technik eingebettet ist und umgekehrt. Diese Klänge lassen sich zu Musikstücken arrangieren, die offen für Interpretationen sind und mit Musikinstrumenten begleitet werden können, um ein Ergebnis mit emotionalem Gehalt zu erzielen.

## Gero von Randow

Nach einer Karriere im internationalen Journalismus begann Gero von Randow ein zweites Leben als Musiker. Mit seinem Hintergrund als Jazz- und Rockgitarrist hat er seine Koordinaten geändert, um das Universum der experimentellen Musik zu erkunden. Er bevorzugt nichtlineare Synthesizer (SOMA Lyra-8, Error Instrument's Dark Marie, JMT D-2 u. a.) und freie Improvisation, scheut sich aber nicht vor Metrik, Tonleitern und all dem, wenn es passt. 2023 zog er von Hamburg nach Wien, wo er Mitglied des Phantanoise Kollektiv und anderer Musikprojekte ist. Er spielt am liebsten mit anderen Musikern auf der Bühne. Einige seiner Soloarbeiten sind unter seinem Künstlernamen „Gero from Vienna“ zu finden.

## Mandala Music as a Happening [Guido Kramann]



*Mandala Music. Beispiel von Guido Kramann.*

Im Gegensatz zu einer typischen Multimedia-Installation, bei der ein fertiges Kunstwerk nur wahrgenommen wird, werden bei „Mandala Music as a Happening“ Laien im Voraus eingeladen (THB, 10. September, 16 Uhr, siehe oben) eingeladen, an einem vereinbarten Termin gemeinsam nach bestimmten Regeln auf einem Touchscreen ein digitales Mandala zu erstellen, dessen Struktur automatisch in eine musikalische Form umgewandelt wird, die bereits während der Entstehung des Mandalas hörbar wird und nach und nach eine immer komplexere Form annimmt. Interessierte Besucher können das beschriebene Ereignis mitverfolgen. Basierend auf der buddhistischen Praxis im Zusammenhang mit dem Kalachakra-Mandala endet das Happening mit der Zerstörung der entstandenen Form, siehe auch: [kramann.info/25\\_UbiMus/02\\_Mandala\\_Music](http://kramann.info/25_UbiMus/02_Mandala_Music)



So wie es Laienchöre, Töpferkurse, Schachclubs u.ä. gibt, so könnten Techniken, wie sie exemplarisch durch Mandala Music repräsentiert werden vielleicht irgendwann einmal die Grundlage für so etwas wie Komponierclubs bilden. Wie in den anderen genannten Beispielen, wäre das ein Angebot für eine Tätigkeit, in die man sich tief versenken und eine Kohärenz zwischen Umwelt und innerem Erleben erfahren kann, die einen Gegenpol zu einer immer weiter fraktalisierten Lebenswelt darstellt.

*“Gekonnte, weil über lange Zeit hinweg geübte Praktiken helfen dem Menschen, sich in der Welt außerhalb seines Kopfes zu verankern. Sie dienen der Auseinandersetzung mit Objekten und mit anderen Menschen, die ihre je eigene Wirklichkeit besitzen.”* Aus: Die Wiedergewinnung des Wirklichen von Matthew B. Crawford, S. 11, Ullstein, Berlin 2016.

## Guido Kramann

Guido Kramann ist seit 2008 Professor für Mechatronik an der Technischen Hochschule Brandenburg. Insbesondere die vergangenen 15 Jahre waren von dem Bestreben geprägt, musikalische und technische Interessen miteinander zu verbinden und resultierten in einigen wissenschaftlichen Veröffentlichungen und künstlerischen Werken im Bereich Computational Music.

## Collective Misinterpretation [Jesse Allison, Roberto Mochetti, Carlos G. Román]

Dieses partizipative Performance-Stück baut auf einer Reihe prozessbasierter Kompositionen auf, die die kreative Spannung zwischen menschlicher Absicht und KI-generierten Ergebnissen bei der Text-zu-Audio-Generierung untersuchen. Das Originalwerk verwendet eine rekursive Struktur, in der Prompts abwechselnde Beiträge eines menschlichen Komponisten und eines generativen KI-Modells leiten und Fehlinterpretationen als kreative Triebkräfte nutzen. Für diese Iteration wird der Prozess auf ein live verteiltes Format ausgeweitet, das Live-Auftritte mit akustischen Instrumenten und die Echtzeit-Beteiligung des Publikums einbezieht. Die Zuschauer reichen Textbeschreibungen ein, die von einem großen Sprachmodell zu einer einzigen Eingabeaufforderung synthetisiert werden, die dann zur Erzeugung neuer Audiodaten über ein Text-zu-Ton-Modell verwendet wird. Diese KI-Ausgabe bildet die Grundlage für den nächsten Zyklus von Eingabeaufforderungen und schafft so eine Rückkopplungsschleife zwischen menschlicher Wahrnehmung, Sprachinterpretation und maschineller Generierung. Das Stück betont den künstlerischen Wert semantischer Lücken und Fehlansichtungen in der KI-Interaktion und schlägt generative Fehlkommunikation als fruchtbaren Boden für kollaborative klangliche Erkundungen vor.

## Jesse Allison

Jesse Allison ist außerordentlicher Professor für experimentelle Musik und digitale Medien an der Louisiana State University. Im Rahmen des Schwerpunkts „Cultural Computing“ des Center for Computation & Technology erforscht er Möglichkeiten, wie Technologie die Grenzen der Klangkunst erweitern kann. Bevor er an die LSU kam, war er Mitbegründer des Institute for Digital Intermedia Art an der Ball State University. Zu seinen Forschungs- und Erfindungsinteressen zählen Computerinteraktivität in der Performance, verteilte Musiksysteme, mobile Musik, interaktive Klangkunstinstallationen, hybride Welten und multimodale Kunstwerke, die mit verschiedenen Mitteln erlebt werden können. In dieser Funktion leitet er das Media Interaction Laboratory and Library (MILL), ist Co-Direktor des Laptop Orchestra of Louisiana (LOLs) und leitet die Mobile [ App | Art | Action ] Group (MAG) für das CCT.

## **Carlos G. Román**

Carlos G. Román. Louisiana State University. Seine Arbeit verbindet Klangkunst, Ökoakustik und wissenschaftliche Zusammenarbeit mit Projekten, die sich mit der Sonifikation von Biosignalen, räumlichen Klanginstallationen und audio-inter-spezies-Experimenten befassen. Derzeit leitet er das Eco-Systemic Sound Lab im Rahmen des Programms für experimentelle Musik und digitale Medien an der LSU.

## **Roberto Mochetti**

Roberto Mochetti ist ein Klangkünstler und Bratschist, der sich der experimentellen Musik und der Kammermusik verschrieben hat. Er hat in Brasilien, den Vereinigten Staaten und Dänemark konzertiert, studiert und unterrichtet. Derzeit lebt er in Baton Rouge, Louisiana, wo er mit lokalen Orchestern und Kammerensembles zusammenarbeitet und sich aktiv an experimentellen Musikprojekten beteiligt.

## **Naphántasto [Phivos-Angelos Kollias]**

In Naphántasto verschmelzen Klang, Gestik und Illusion zu einer fließenden Form. Handbewegungen in der Luft steuern unsichtbare Instrumente, überlagert von gestisch kontrollierten, vorgefertigten musikalischen Strukturen. Durch dieses Zusammenspiel werden Sie in einen facettenreichen Raum eingeladen, in dem Komposition, Improvisation und gestisches Geschichtenerzählen miteinander verschmelzen. Was Sie hören, kann spontan oder sorgfältig geplant sein. Was Sie fühlen, kann eine direkte Handlung oder eine subtile Irreführung sein. Was Sie sehen, kann dem Spielen eines unsichtbaren Instruments oder dem Formen von Klang in der Luft ähneln. Alles ist real, und doch wird alles in Ihrem Kopf durch kontrollierte Irreführung geschaffen, wodurch eine akustische Illusion entsteht. Hier wird Musik zu Gestik, Gestik wird zu Musik, und dazwischen flackert die Bedeutung.

## **Phivos-Angelos Kollias**

Dr. Phivos-Angelos Kollias ist ein in Griechenland geborener, in Großbritannien und Frankreich ausgebildeter und in Berlin lebender Komponist und Forscher für interaktive Musik. Er hat neun Auszeichnungen und neun Nominierungen bei internationalen Wettbewerben erhalten, darunter den Excellence in Sound Design Award beim Festival of International Virtual and Augmented Reality Stories Competition in Toronto und einen der Preise des Musicworks Electronic Music Competition. Die Gruppenprojekte, an denen er als Komponist mitgewirkt hat, wurden mit zwölf Preisen und Auszeichnungen geehrt, darunter der Apple TV Game of the Year Award und der Gamescom Indie Award, und sie wurden zweimal in den Top-Listen von Forbes aufgeführt.

Seine Projekte wurden von verschiedenen internationalen Institutionen in Auftrag gegeben, darunter das ZKM (Karlsruhe), die Griechische Nationaloper (Athen), der Deutsche Musikrat, der Musikfonds (Berlin), Dell Computers (USA), die Transmediale (Berlin) und das Athens Digital Arts Festival (Athen). Er studierte klassische Musik in Cambridge, London und Paris mit Unterstützung von vier renommierten Stiftungen (Onassis-Stiftung, Megaron Athens Concert Hall, Leventis-Stiftung und Griechische Komponistenvereinigung) und lebt und komponiert derzeit in Berlin. Er studierte Komposition bei den einflussreichen Komponisten Horacio Vaggione, Jean-Luc Hervé und Yan Maresz. Er nahm an Meisterkursen bei führenden Persönlichkeiten wie Helmut Lachenmann, Georges Aperghis, Beat Furrer, Tristan Murail, Unsuk Chin und Agostino Di Scipio teil.

Seine Werke wurden von internationalen Ensembles und Musikern in mehr als zwanzig Ländern weltweit in über siebzig Konzerten aufgeführt. Seine Partituren werden vom Pariser Verlag BabelScores veröffentlicht. Er hat Vorträge über Musik auf internationalen Konferenzen gehalten, darunter ACM (Tokio), Xenakis International Colloquium (London), Europe-China Cultural Forum vol.1 und 2 (Brüssel und Peking), EMS (Paris und Leicester), SMC (Berlin) usw.

## Fake [Phivos-Angelos Kollias]

Alles, was Sie heute Abend in diesem Stück hören, ist nicht real. Vor Ihren Ohren entfaltet sich ein Klang-Kaleidoskop aus synthetischen Reflexionen. Ein Klang nach dem anderen wird aus dem kollektiven Gedächtnis der Menschheit extrahiert. Dieses Stück besteht vollständig aus generativen KI-Fragmenten – Hunderten davon – und verwendet einen Algorithmus, der die Musik aller jemals aufgenommenen Künstler aufgesaugt und ohne deren Zustimmung in eine künstlich konstruierte Darstellung des kollektiven Gedächtnisses integriert hat. Wenn man diesen Algorithmus mit Fragmenten meiner eigenen Musik füttert, spuckt er einen gezauberten Klangstrom aus, der aus dem kodifizierten kollektiven Bewusstsein stammt.

Aber lassen Sie sich nicht täuschen.

Das ist keine Musik.

Das ist eine Fälschung (Fake).

## I Am Sitting in a Cave [Iain McCurdy]



*I Am Sitting in a Cave. Foto: Iain McCurdy.*

„I Am Sitting in a Cave“ ist eine Version von Alvin Luciers klassischem Stück „I Am Sitting in a Room“ aus dem Jahr 1969. Anstatt den Prozess der Anwendung der Raumakustik mit einem Lautsprecher, einem Mikrofon und einem Tonbandgerät zu wiederholen, verwendet diese Version eine Impulsantwort des akustischen Raums, die auf eine akustisch trockene Aufnahme des Textes auf einem Computer angewendet wird. Auf diese Weise können die Iterationen schneller als in Echtzeit erzeugt werden, und wir können Schritte im iterativen Prozess überspringen, wenn wir dies wünschen. Außerdem wird es einfacher, verschiedene Impulsantworten unterschiedlicher Räume und Mikrofonpositionen für Experimente auszutauschen. Der gesprochene Text wurde geändert, um die Unterschiede in meinem Ansatz widerzuspiegeln und Aspekte zu entfernen, die eher Lucier persönlich betreffen.

Da es sich um ein geschlossenes System handelt, das frei von den Schwankungen analoger Elektronik, Umgebungsgeräuschen, wechselnden Raumtemperaturen usw. ist, bauen sich die Resonanzen viel schneller auf. Dies wird noch dadurch beschleunigt, dass die Impulsantwort einer ziemlich halligen Höhle aufgezeichnet wurde. Insgesamt wurden 32 Iterationen generiert. Die größten wahrnehmbaren Veränderungen treten zu Beginn des Prozesses auf, wobei Unterschiede zwischen Iterationen höherer Ordnung schwerer zu erkennen sind. Aus diesem Grund wurden für dieses Video die Iterationen 1, 2, 4, 7, 11, 17, 24 und 32 ausgewählt.

Die Impulsantwort wurde in Les Grottes de la Bérigoule (Höhlen von Bérigoule) in der Provence, Frankreich, aufgenommen. Zehn Impulse wurden in verschiedenen Kammern und mit unterschiedlichen Mikrofonpositionen aufgenommen, und nachdem alle angehört worden waren, wurde der günstigste ausgewählt. Auch hier erleichterte der Einsatz von Software diesen Prozess. Die Schwierigkeit, in den Höhlen zu arbeiten, hätte es unmöglich gemacht, dieses Stück auf andere Weise zu schaffen. Die Software für die Umsetzung dieses Stücks wurde mit der Audio-Programmiersprache Csound erstellt. ([www.csound.com](http://www.csound.com)).

## Iain McCurdy

Dr. Iain McCurdy ist ein Komponist, der ursprünglich aus Belfast stammt und derzeit in Maynooth, Irland, lebt. Er begann mit dem Komponieren für feste Medien, hat sich aber auch mit Klanginstallationen beschäftigt, bei denen er durch den kreativen Einsatz elektronischer Sensoren und innovativer Mensch-Maschine-Schnittstellen physikalische Metaphern kompositorischer Strukturen erforscht. Er komponiert auch für Instrumente, darunter eine Reihe von Stücken für das Hard Rain Soloist Ensemble. Er war Stipendiat bei EMS in Stockholm, NK in Berlin und ZKM in Karlsruhe. Seine Musik wurde weltweit aufgeführt, und er erhielt Aufträge vom Arts Council of Northern Ireland, dem Sonic Arts Network und dem Walter Fink Preis. Dr. Iain McCurdy lehrt derzeit Musiktechnologie an der Maynooth University. In seinen jüngsten Arbeiten widmet er sich der ökologischen Klangbewahrung und der Würdigung von Themen wie Fledermäusen, Bienen und seltenen Klanglandschaften.

## Draught [Clemens von Reusner]



*Draught. Foto: Clemens von Reusner.*

Wassersphären und der weite Raum der Luft und ihrer Bewohner im urzeitlichen Tal der Elbe sind die klanglichen Ressourcen der Komposition. Die Welle ist das wesentliche Prinzip dieses Werks in mikro- und makroskopischer Form, in horizontaler und vertikaler Dichte: die kurze Welle des Wassertropfens ebenso wie die Welle des großen, langsam dahinziehenden Wellengangs, der unaufhörlich und unerbittlich an dem am Ufer sitzenden Menschen vorbeizieht. Aus vielfältigen akustischen Episoden, die während der Tonaufnahmen über und unter Wasser im Elbtal zwischen Hitzacker und Schnackenburg im Frühjahr 2019 entstanden sind, wurden mit den Mitteln des elektronischen Studios Klänge entwickelt. Klänge mit unterschiedlichem Grad an Beziehung und Abstraktion, in denen der ursprüngliche Klang noch erkennbar ist, und andere, weiter entfernte Klänge, die nach den verschiedenen Prozessen der Klangbildung manchmal ihren Ursprung nicht mehr preisgeben. Es gilt jedoch immer: Die entstehenden Klänge, die manchmal seltsam erscheinen mögen, sind alle aus den Klängen des Wassers und der Landschaft entwickelt und somit als Klangmöglichkeiten in diesen enthalten.

## Clemens von Reusner

Die Werke des deutschen Komponisten Clemens von Reusner zeichnen sich durch rein elektronisch erzeugte Klänge und solche aus, die an besonderen Orten aufgenommen und im Studio bearbeitet wurden. Die Arbeit am Klang selbst, seine Anordnung und Bewegung auf individuellen Pfaden in den virtuellen akustischen Räumen von Mehrkanal-Lautsprecherkonfigurationen stehen im Mittelpunkt seines kompositorischen Schaffens. Clemens von Reusner ist Mitglied der „Akademie Deutscher Musikautoren“. 2024 erhielt er für sein Gesamtwerk den Thomas-Seelig-Fixed-Media-Preis der Deutschen Gesellschaft für Elektroakustische Musik (DEGEM). Seine Werke wurden mit nationalen und internationalen Preisen ausgezeichnet und werden weltweit auf renommierten internationalen Festivals für zeitgenössische Musik aufgeführt. [www.cvr-net.de](http://www.cvr-net.de)

## **Itsumade** [Berk Yagli]

Itsumade ist ein Stück, das einen andauernden Zustand widerspiegeln soll, nämlich den Zustand eines endlosen Fegefeuers, der sowohl mit der Gesellschaft als auch mit dem Individuum zusammenhängt – ein nie endender Kreislauf aus Krieg, Zerstörung, Tod und Zerstreuung, der aus den brutalen Überresten veralteter Weltstrukturen hervorgeht, die nichts anderes bewirken, als jeden Versuch, uns aus dem Fegefeuer zu befreien, mit Gift zu verseuchen. Das Stück wurde größtenteils in Japan während eines Aufenthalts als Komponist aufgenommen und komponiert und ist stark vom shintoistischen Konzept des Itsumade beeinflusst. Itsumade ist ein Yōkai-Monster, ein unheimlicher reptilienartiger Vogel, der dafür bekannt ist, fast jede Nacht im Herbst 1334 (in den Kenmu-Jahren), als eine epidemische Krankheit viele Todesfälle verursachte, „itsumade itsumade“ (bis wann? Bis wann?) zu rufen. Ausgehend von der Geschichte von Itsumade und dem Konzept, sich in einem Zustand des spirituellen und materiellen Fegefeuers zu befinden, zielt dieses Stück darauf ab, diese beiden Punkte miteinander zu verbinden und zu fragen: Bis wann? Bis wann können wir einen radikalen Schritt nach vorne machen, um den Prozess zu verändern? Das Stück besteht größtenteils aus Dekonstruktionen der von mir geschriebenen und produzierten Metal-Stücke, insgesamt 7, von denen eines während meines Aufenthalts 2023 in Itoshima (Japan) entstanden ist. Während meines Aufenthalts hatte ich völlig überraschend die Gelegenheit, mit der japanischen Sängerin Kaori Takeda an einem Progressive-Metal-Stück zusammenzuarbeiten, das ich unter dem Einfluss japanischer Rock-/Metal-Musik komponiert hatte. Kaori half mir beim Schreiben der Texte und sang brillant, wobei sie ihre rohe und einzigartige Energie zum Ausdruck brachte.

## **Berk Yagli**

Ich bin Gitarrist, Komponist, Produzent und Forscher aus Zypern. Meine musikalische Laufbahn begann im Alter von 12 Jahren, als ich meine Traum-Band aus Kindheitstagen gründete und bis zu meinem Schulabschluss mehr als 70 Auftritte absolvierte, darunter Festivals, Benefizkonzerte und Wettbewerbe (2014 wurde ich mit dem ersten Platz in der Kategorie „Beste Instrumentalperformance“ ausgezeichnet).

Aufgrund meines Studiums der Musik- und Tontechnik (BSc, Universität Portsmouth) und meines Masterstudiums in Komposition (MA, Universität Sheffield) bin ich seit sechs Jahren in Großbritannien tätig und arbeite derzeit an der University of the Arts London unter Adam Stanovic an meiner Doktorarbeit zum Thema FUSION: EINE KRITISCHE UND KOMPOSITIONELLE UNTERSUCHUNG VON METHODEN FÜR DIE HYBRIDISIERUNG VON ELEKTROAKUSTIK UND METAL.

Meine Hauptaufgabe mit meiner Musik ist es, auf interessante Weise über soziale, politische und philosophische Themen zu sprechen, um die Zuhörer zum Nachdenken über diese Themen anzuregen. Ich interessiere mich für die Hybridisierung von Ideen und Konventionen in der Musik, um etwas Neues und Aufregendes zu schaffen.

Meine Musik wurde in Großbritannien und international auf Dutzenden von Festivals präsentiert, darunter das Ars Electronica Festival (Linz, Österreich), Espacios Sonoros (Salta, Argentinien), das New York City Electroacoustic Music Festival (New York, USA), die International Computer Music Conference (Limerick, Irland), das Seoul International Computer Music Festival (Seoul, Südkorea), Sound Junction (Sheffield, Großbritannien), Convergence-De Montfort (Leicester, Großbritannien), BFE/RMA Research Student's Conference (Plymouth, Großbritannien), Research on Contemporary Composition Conference 2022 (Georgia, USA), Sonic Matter Festival 2022 (Zürich, Schweiz), International Confederation of Electroacoustic Music (Krakau, Polen), WOCMAT Conference 2022 (Taipei, Taiwan), SEAMUS (New York City, USA), MOXSonic Festival (Missouri, USA), Earth Day Art Model Festival (Indianapolis, USA), Vu Symposium (Utah, USA), Unfolding Narratives (London, Großbritannien), NoiseFloor (Staffordshire, Großbritannien), Perspectivas Sonoras (Morelia, Mexiko), Audiomanzia Festival (Padua, Italien), CCMC (Tokio, Japan) und weitere (siehe vollständige Liste unten).

## **The Message** [Shayan Chakraborty]

Das Video wurde am Shankill Beach in Irland gedreht, mit der Absicht, die sich ständig verändernde Bewegung des Meeres einzufangen und ein Gefühl von Schönheit und Vergänglichkeit zu vermitteln, das die von mir vorgestellte Musik ergänzen könnte. Im Kern möchte das Werk eine Botschaft vermitteln, die Natur sowohl in Bewegung als auch in Stille zu schätzen.

Obwohl ich bei den Originalaufnahmen mit Rückschlägen zu kämpfen hatte, veranlasste mich diese Herausforderung dazu, die Klanglandschaft neu zu konzipieren – indem ich Wellen, Flöte und andere organische Elemente übereinanderlegte, um eine Welt zu schaffen, die sich sowohl real als auch traumhaft anfühlte. Ich wollte, dass der Ton die Unvorhersehbarkeit der Natur widerspiegelt und gleichzeitig Momente der Spannung, Intimität und Entspannung einführt.

Das Stück enthält ein kurzes Morsezeichen-Motiv, das mit dem Erscheinen von Wörtern auf dem Bildschirm einhergeht. Es fungiert nicht als wörtliche Übersetzung, sondern als symbolische Geste, die auf eine dringend notwendige Kommunikation zwischen Natur und Menschheit hinweist.

## **Shayan Chakraborty**

Shayan Chakraborty ist ein vielseitiger Audio-Profi mit umfassender Erfahrung in allen Bereichen der Tonproduktion – von der Aufnahme bis zur Produktion für Film, Spiele, Fernsehen und Wissenschaft. Bevor er in die Wissenschaft wechselte, arbeitete er als Komponist/Produzent in der indischen Filmindustrie. Derzeit ist er an der Maynooth University in Irland tätig.

# Imprint

**Editor, Layout, Text:** Prof. Dr.-Ing. Guido Kramann

Technische Hochschule Brandenburg  
University of Applied Sciences  
Magdeburger Str. 50  
14770 Brandenburg an der Havel  
T +49 3381 355 - 0  
F +49 3381 355 - 199  
kontakt@th-brandenburg.de  
[www.th-brandenburg.de](http://www.th-brandenburg.de)