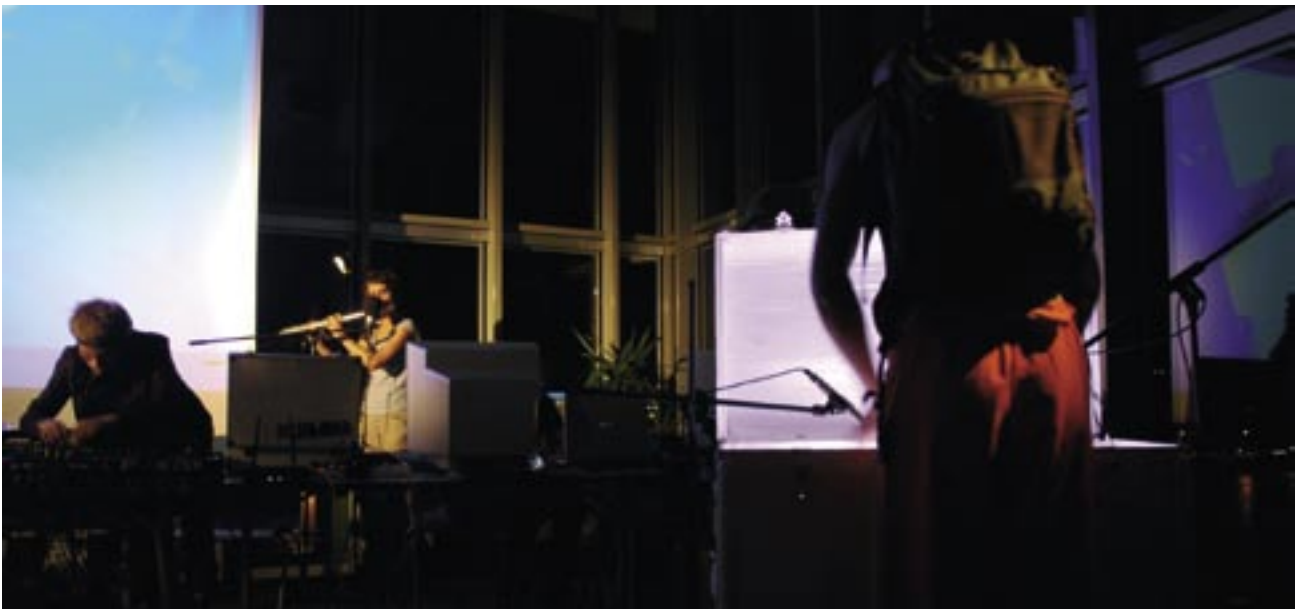


# Audio Audience Session



**Interactive audio performance**

## **Beschreibung:**

In der Performance wird auf improvisatorischen Weg elektronische und akustische Musik erzeugt. Der Zuschauer wird in die Erzeugung der Klänge miteinbezogen. Auf einem Performance Desk werden verschiedene Klangkörper aufgebahrt, die vom Zuschauer genutzt werden können. Die Klänge werden direkt aufgenommen und in veränderter Form in das laufende Konzert eingebaut. Ein Funkmikrofon wird von den Zuschauern benutzt, die dadurch verschiedene Klänge miteinbringen können.

Aus der Vielfalt der Klänge und dem scheinbaren Chaos wird eine Struktur erzeugt, die wiederum zerfallen oder vom Publikum durchbrochen werden kann.

Die Musiker reagieren auf die Stimmungen und Klangbeiträge des Publikums und werden so auch selbst zum Zuhörer. Der Einzelne findet sich in veränderter und sich ständig wandelnder Form in den Klängen wieder, und kann an der Gestaltung der Performance mitwirken. Die Atmosphäre der Umgebung wird in Bild und Ton eingefangen.

3D-Modelle von den Klanggegenständen und der Konzertsituation werden mit realen Bildern einer beweglichen und einer statischen Kamera überlagert.

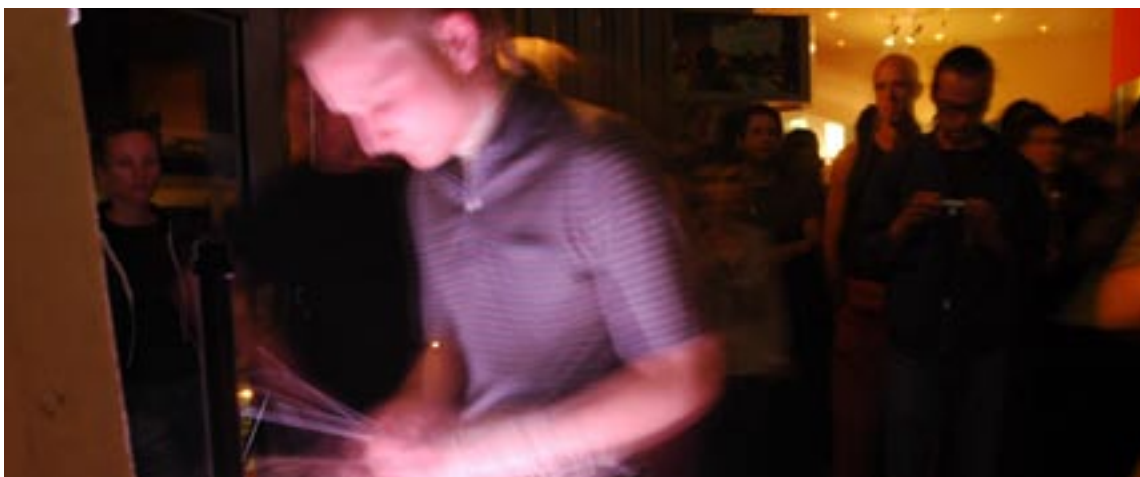


## Idee:

In der elektronischen Musik ist schon eine gewisse Sättigung spürbar. In ihrer kommerziellen Verwendung wird sie von stereotypen Mustern dominiert. Visuelle Darbietungen sind oft nur als Dekoration vorhanden und stehen in keinem Zusammenhang mit musikalischer Darbietung.

Es gibt Strömungen in der elektronischen Musik, die versuchen stereotype Algorithmen zu durchbrechen, und sich natürlichen Synthesen anzunähern, jedoch stellen sich Live-Auftritte oftmals sehr unpersönlich dar.

In unserem Konzept geht es darum, einerseits improvisatorisch elektronische Musik zu erzeugen als auch die Zuschauer in die Erzeugung der Klänge miteinzubeziehen. Die Performance soll optisch wie akustisch eine Einheit bilden. Neben neuen Sequenzerprogrammen werden herkömmliche Instrumente eingesetzt. Aus Klängen alltäglicher Objekte wird elektronische Musik erzeugt. Die reale Welt überlagert sich mit einer digitalen und steht mit ihr in einer Wechselbeziehung,



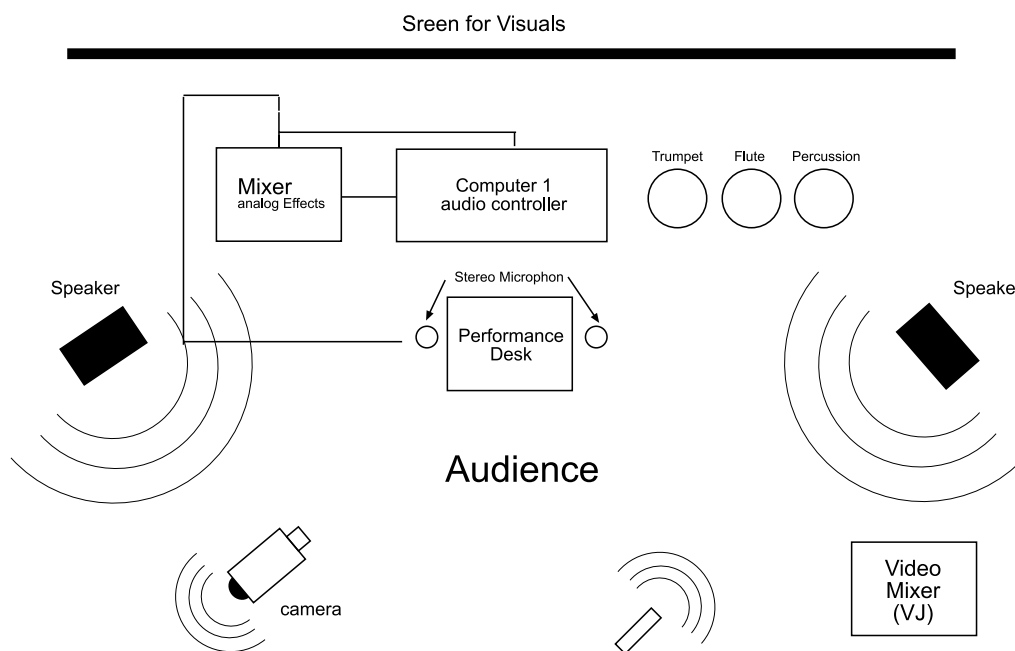
## Technische Anordnung

Auf einen Performance-Desk werden Gegenstände mit denen Klänge und Geräusche erzeugt werden können aufgestellt. (Gegenstände aus Metall und Holz). Mit zwei Mikrofonen, die nahe an der Klangquelle angebracht sind, werden die Klänge abgenommen. Das Publikum wird animiert, darauf Klänge zu erzeugen.

Ein VJ mischt Signale einer beweglichen Kamera und einer Webcam mit eigenem Bildmaterial, welches auf eine Leinwand hinter den Musikern projiziert wird.

Ein Funkmikrofon wird unter die Zuschauer gebracht. Sämtliche Audiosignale werden über das Mischpult zu den einzelnen Musikern weitergeleitet. Die Audiosignale werden zum Teil digitalisiert und in laufende Arrangements von Sequenzerprogrammen eingebaut, teils mit analogen Effekten versehen. Die einzelnen Signale der Musiker werden wieder an das Mischpult geleitet.

Dazu spielen wahlweise noch Instrumente (Querflöte, Trompete, ...)



## **Ars Electronica, 5. September 2005, Sky Medialoft**

Das Projekt wurde am 5. September im Ars Elektronica Center, Medialoft uraufgeführt. Es waren viele Proben und Vorarbeiten notwendig, da der technische Aufwand sehr hoch war, die Fertigkeiten der Mitwirkenden geübt und die Möglichkeiten und technischen Gegebenheiten ausgelotet werden mußten.



## **Best off, Stadtwerkstatt/Linz, 8. 10. 2005**

In etwas veränderter Form wurde das Projekt im Zuge des „Best off 05“ der Kunstuniversität in der Stadtwerkstatt aufgeführt. Es kamen weitere Musiker hinzu, die zu der Performance mit verschiedenen Instrumenten improvisierten. (Trompete, Posaune, Percussion, Bassgitarre). Der Zeitrahmen war ausgedehnter (ca. 1 Stunde).

