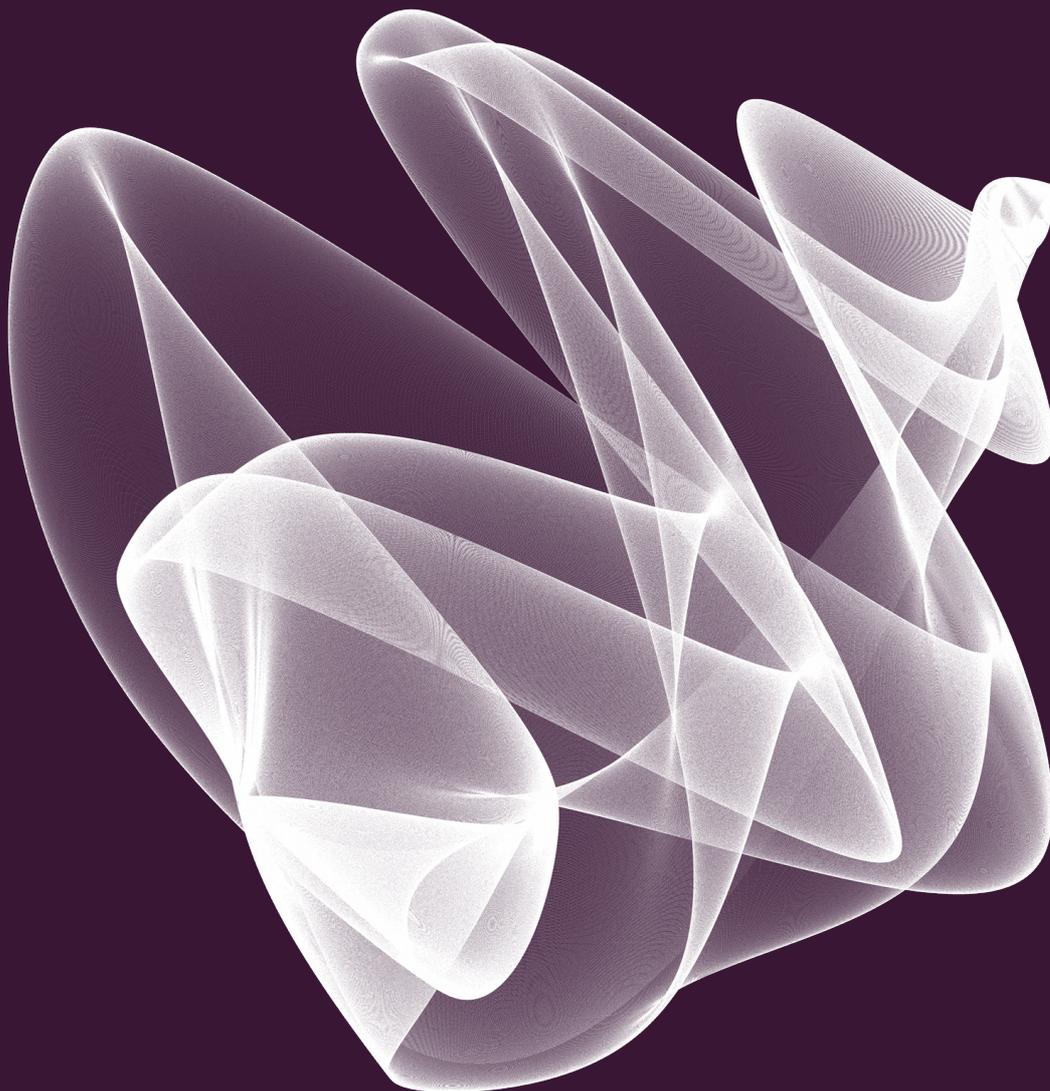


**ton:art 2010**

# **Ausstellungskatalog**



## Exponate

Chirotron	3
nubClano	4
ROAKEL	5
Sensor-table	6
Sostenuto con colore nonstretto	7
Sound-Walk	8
Spielwiese	9
Tune-X	9
Where Piano	10
Medien-Terminal	11

## Künstler

Holger Ballweg	14
Benoît and the Mandelbrots	14
Patrick Borgeat	15
Diana Cardoso	15
Lätschen Derry	16
Daniel Dominguez	16
Sebastian Moser	17
Laura Oyewale	17
Sebastian Schmidt	18
Matthias Schneiderbanger	18
Michael Vierling	19
Florian Vitez	19
Tobias Wächtershäuser	20
Vincent Wikström	20

# Chirotron

**Matthias Schneiderbanger, 2009/10**

Seminar: Sonic Arts, Prof. Dr. Paulo Ferreira-Lopes

Das *Chirotron* ist ein Musikinstrument, welches von Matthias Schneiderbanger am Institut für Musikwissenschaft und Musikinformatik der Hochschule für Musik Karlsruhe entwickelt wurde. Es entstand im Seminar „Sonic Arts“ bei Prof. Dr. Paulo Ferreira-Lopes und dient dem performativen und intuitiven Umgang mit elektronischer Musik in Echtzeit.

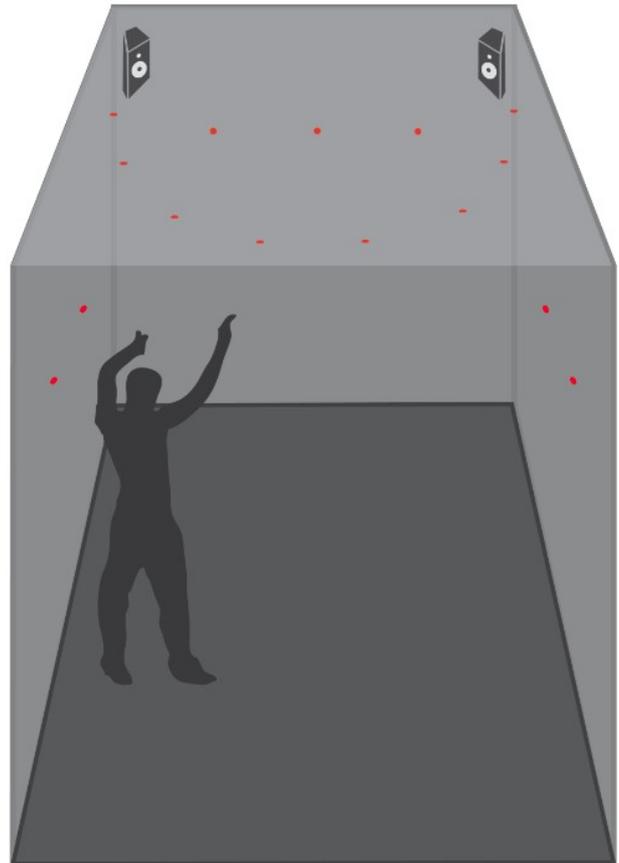
Bei dem *Chirotron* (gr. chiro – „die Hand betreffend“) handelt es sich um einen Sensorhandschuh, der sowohl Klangparameter steuern, als auch selbst elektronische Klänge erzeugen kann. Insgesamt kommen Biegesensoren, Drucksensoren und ein Beschleunigungssensor zum Einsatz. Die eigens dafür entwickelte



Steuerungssoftware wurde mithilfe der Programmierumgebung Max/MSP realisiert. Die Klangsynthese und -bearbeitung geschieht wiederum in SuperCollider.

**Florian Vitez, Tobias Wächtershäuser, 2010**

Um Musik zu machen, benötigt man gewöhnlich ein Instrument oder irgendein anders geartetes Hardware-Interface, das es einem ermöglicht, Klang zu erzeugen beziehungsweise Parameter zu steuern. In der Installation *nubClano* hat der Besucher die Möglichkeit, ausschließlich durch die Bewegung seines Körpers Musik zu machen. Von einer haptischen Kontrollinstanz befreit, wird der Besucher aufgefordert, sich körperlich zu bewegen. Seine Bewegungen werden von Sensoren (s. rote Punkte in der Grafik) erfasst, die musikalische Parameter steuern. Die auf diese Weise entstehende Beziehung zwischen Rezipient und Computersystem verhält sich ähnlich einer Feedbackschleife, bei der Output und Input voneinander abhängig sind. Dabei kann der Besucher, indem er sich auf die „Spielregeln“ des Systems einlässt, lernen, dieses zu beherrschen und kreativ mit der akustischen Umgebung der Installation spielen. So gewinnt der Klang durch den Besucher an Plastizität und verschmilzt mit ihm zur Skulptur.



Die technische Realisierung basiert auf einer Umgebung in Max/MSP, die Daten der verwendeten Ultraschallsensoren werden über Arduino an Max/MSP weitergegeben. Die durch den Besucher gesteuerten, beziehungsweise ausgelösten Klänge, befinden sich sowohl in Logic Pro, als auch in Max/MSP selbst.

**Sebastian Moser, Matthias Schneiderbanger, Michael Vierling, Vincent Wikström**  
**2009/10**

Seminar: Sonic Arts, Prof. Dr. Paulo Ferreira-Lopes

Das ROAKEL – angelehnt an „Orakel“ – offenbart sich dem Benutzer als Automat, der ihm die Zukunft vorhersagt. Zur Bestimmung wählt der Benutzer zunächst eine Kombination aus bis zu fünf verschiedenen Symbolen, welche jeweils elementare Gemütszustände repräsentieren. Mit der Auswahl bildet das ROAKEL eine Vorhersage und liest sie dem Benutzer vor. Dieser merkt jedoch recht schnell, dass der Automat nicht voll funktionstüchtig sein kann, da die Vorhersagen durcheinander gewürfelt, mit



verschiedenen Stimmen abgespielt und zusätzlich mit meist zusammenhangslosen Bildern und Musik kontrastiert werden. Die Benutzeroberfläche besteht aus einem Auswahl-Menü, das auf dem Bildschirm des ROAKELs angezeigt wird. Zur Navigation in dem Menü dient eine Leuchtkugel, die von einer Kamera erfasst wird.

Die Konstruktion der Sätze, bzw. die Auswahl der Bilder und der Musik, ist zufällig – doch immer innerhalb der Grenzen, die der Benutzer mit den Symbolen bestimmt.

Das Programm wurde in Max/MSP/Jitter mit der OpenGL API Schnittstelle realisiert. Mit zehn Sprechern wurden 300 Samples zu unterschiedlichen Gemütszuständen aufgenommen.

## Sensor-table

**Michael Vierling, 2009/10**

Seminar: Sonic Arts, Prof. Dr. Paulo Ferreira-Lopes

Der *Sensor-table* ist ein digitales Musikinstrument, mit dem der Spieler, losgelöst von den üblichen physischen Bindungen eines traditionellen Musikinstruments, ein ganz neuartiges Spielgefühl erlebt. Durch frei in der Luft ausgeführte Schlag- oder Gleitbewegungen über dem Tisch kann der Spieler mit seinen Händen Klänge erzeugen, abspielen oder verändern.

Das Instrument besteht aus zwölf analogen Infrarot-Bewegungssensoren „Sharp GP2D120“ und zwei „Arduino Duemilanove“ MicroController Boards mit jeweils sechs analogen Eingängen. Die Sensoren, mit einer Reichweite von 5–30 cm, sind in einer speziell angefertigten Tischkonstruktion versenkt und mit den Arduino-Boards verbunden. Auf diesen wird die ankommende analoge Spannung in ein digitales Signal umgewandelt, welches mit Hilfe der speziell für Max/MSP programmierten Software – „Maxuino“ – ausgelesen wird. In Max/MSP werden diese Daten kalibriert und zur Klangsteuerung benutzt.

Konzipiert ist das Instrument sowohl für Solo- als auch für Gruppen-Performances mit bis zu vier Spielern. Bei der Solo-Performance steht der Spieler in einer Aussparung in der Mitte des Tisches und hat alle zwölf Sensoren zur Verfügung. Bei einer Gruppengröße von vier stehen die Spieler um den Tisch und können pro Seite drei Sensoren benutzen.



## sostenuto con colore non stretto

**Tobias Wächtershäuser, Laura Oyewale, 2010**

1,20m x 1,50m, Kreide auf Leinwand, Stereo-Lautsprechersystem

Das Anfertigen eines Kunstwerkes ist stets mit dem Entstehen von Geräuschen verbunden. Auch wenn das Endresultat mit Klang nichts mehr zu tun hat, manifestiert sich der akustische Entstehungsprozess im Werk selbst, ist jedoch für den Betrachter nur noch auf der, im Nebel liegenden, Ebene der Imagination vorstellbar. Das visuelle Endresultat verschleiert die Schallenergie, welche nötig war, um selbiges überhaupt erst erschaffen zu können.



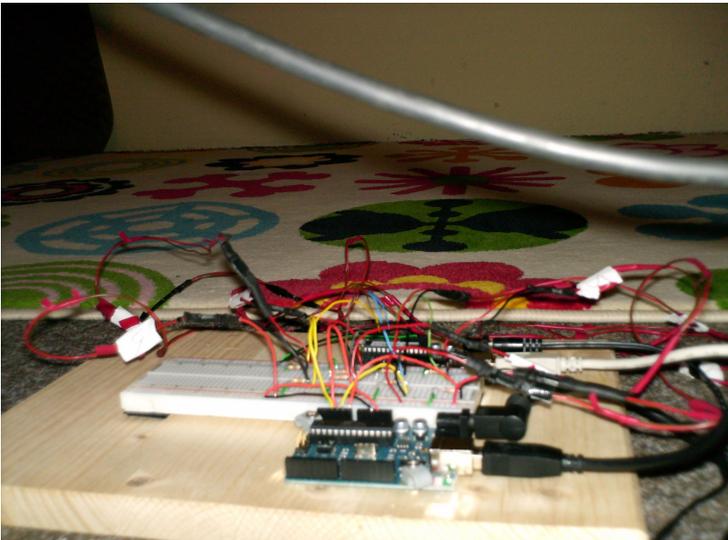
In *sostenuto con colore non stretto* wird das Bild selbst zum "audiovisuellen" Speichermedium. Prozess und Resultat überlagern sich. Gedächtnisgleich erinnert das fertige Bild an den Klang seiner Entstehung, anstatt ihn zu verschweigen.

# Sound-Walk

**Diana Cardoso, Matthias Schneiderbanger, 2010**

Projektbetreuung: Prof. Dr. Paulo Ferreira-Lopes

Sound-Walk will ein Musikinstrument für alle sein. Die neuen digitalen Instrumente, insbesondere der Computer, bieten zeitgenössischen Musikern die Möglichkeit, Klänge auf fast unbegrenzte Weise zu transformieren. Wir sind daher nicht mehr länger an traditionelle Instrumente gebunden. Vielmehr haben wir die Möglichkeit, neue Konzepte für Instrumente zu entwickeln – und mit ihnen charakteristische und innovative Klangfarben.



Das physikalische Konzept des Instruments ist ein auf dem Boden liegender Teppich, unter dem mehrere Drucksensoren verteilt sind. Diese erfassen die Schritte der Besucher auf dem Teppich und wandeln sie in digitale Daten um. Dabei kommt ein Arduino Board zum Einsatz. Die Daten werden an eine in Max/MSP programmierte Anwendung

geschickt, um Klangsynthese und/oder Soundbanks in Echtzeit zu steuern. Der dabei entstandene Klang wird von zwei Lautsprechern neben dem Teppich wiedergegeben.

## Spielwiese

Michael Vierling, 2010



Auf den ersten Blick ein Paradies, eine Idylle mit saftig grüner Wiese.

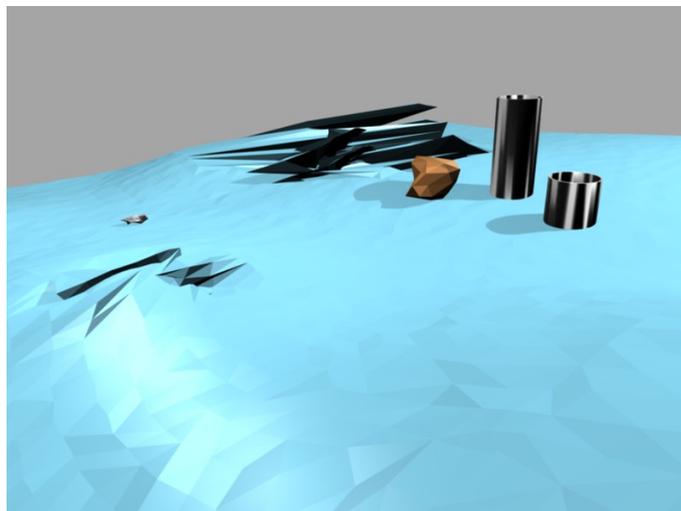
Doch der Schein trügt: Es tobt ein lebhafter Kampf zwischen Affen und Fröschen, mit dem einzigen Ziel, das kleine einsame Entchen zu beeindrucken. Trotz ihrer artspezifischen Unterschiede haben alle Tiere zwei Dinge gemeinsam: Einen fiesen Blick und eine große Klappe.

Zwei Spieler steuern mit einem Gamepad jeweils eine Partei und versuchen, durch ihre Fingerfertigkeit den Streit um das süße Entchen zu entscheiden.

## Tune-X

Holger Ballweg, 2010

*Tune-X* kombiniert Dave Griffith's Permakultur-Spiel *Germination-X* mit den Tuning Tubes, die o+a in ihren Soundinstallationen verwenden, zu einem meditativen Computerspiel.



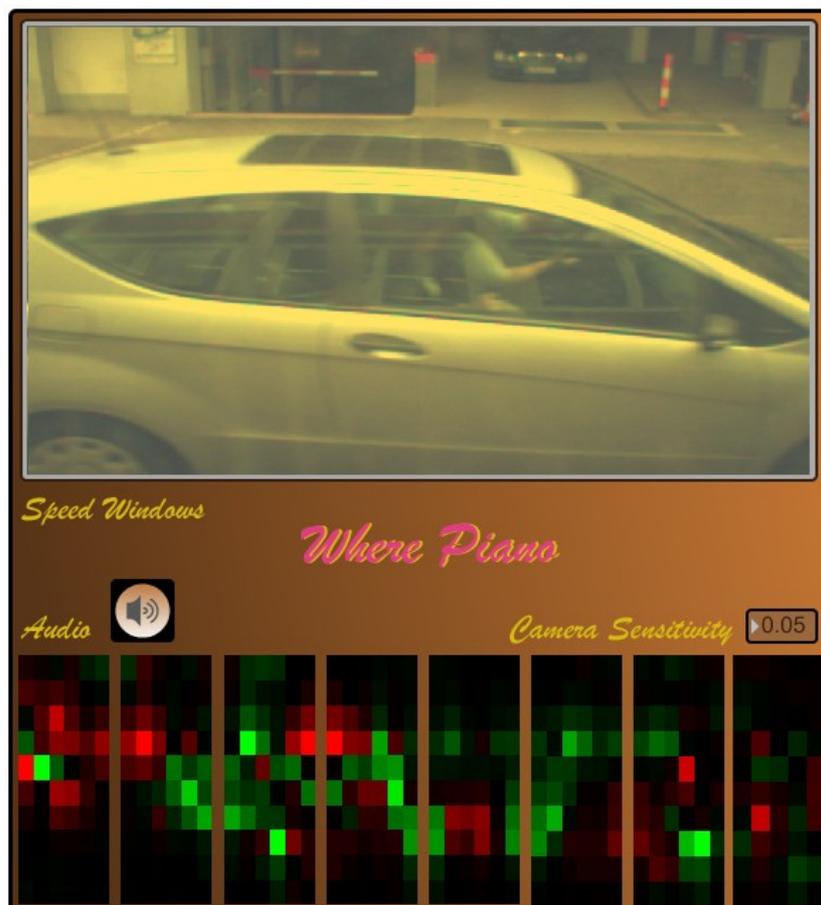
## Where Piano

Vincent Wikström, 2010

Seminar: Sonic Arts, Prof. Dr. Paulo Ferreira-Lopes

Das *Where Piano* ist ein Computer-Vision-basiertes installatives Musikinstrument, das durch die Bewegung von einem oder mehreren Benutzern im Raum gespielt wird.

Der gefilmte Raum wird dabei horizontal in 8 Spalten geteilt. Jede Spalte entspricht einer Klaviertaste. Bewegt sich ein Benutzer durch den Raum, spielt er auf einer überdimensionalen, unsichtbaren Klaviertastatur. Der Ort der Bewegung definiert eine Note, während die Schnelligkeit der Bewegung die Anschlagshärte bestimmt. Außerdem variiert die Stimmung des Instruments nach einer Anzahl gespielter Noten.



Programmiert wurde das *Where Piano* in Max/MSP/Jitter. Zur Auswertung der Kamera-Daten habe ich die cv.jit Library genutzt.

Neben den ausgestellten Installationen und Musikinstrumenten kreieren Studenten des Institut für Musikwissenschaft und Musikinformatik regelmäßig eigene Musikstücke, teils auch mit Einbindung visueller Komponenten. Einige dieser Werke stehen dem Besucher auf einem Medien-Terminal zur Verfügung.

### **Patrick Borgeat – 3 Studien in C (2010)**

Stereo; Länge: 5:06

Alle Studien bestehen lediglich aus zusammenmontierten Ausschnitten von Sinustönen und Sinus-Glissandi. Durch die Wahl von Frequenzen, Phasenlagen, der Anzahl und Länge der Ausschnitte sowie der Anordnung in der Zeit lassen sich beliebig komplexe Klanggebilde mit völlig unterschiedlichen Eigenschaften erzeugen. Die Präzision und Anzahl der teilweise mehr als 1000 „Grains“ pro Sekunde lassen sich nur mit Hilfe des Computers bewältigen – die meisten Klänge können weder auf akustische Weise noch mit rein elektronischen Mitteln erzeugt werden. Dabei werden verschiedene Schwellen erkundet und überschritten: Von der Ordnung ins Chaos, von periodischen Klängen zu Geräuschen, von rhythmischen Elementen zu Klangflächen, von der additiven Synthese zur Granularsynthese. Die erste Studie nutzt zudem Daten aus dem Public Pixel Matrix Projekt (<http://matrix.cappel-nord.de>) und wurde dort auch unter einer Creative Commons Lizenz veröffentlicht.

Die Studien nahmen ihren Anfang im Meisterkurs „Musikprogrammieren in C“, den Gerald Bennett 2009 an der Hochschule für Musik Karlsruhe gehalten hat.

**Daniel Dominguez Teruel, Sebastian Schmidt – ... contrasts in space (2010)**

Musik: Daniel Dominguez Teruel, Video: Sebastian Schmidt

Die Ausgangsidee war, die Kontraste von schwarz und weiß in musikalische Parameter wie Tonhöhe, Rhythmus und Rauminformation zu übertragen.

Das Video implementiert die große Räumlichkeit der Musik und setzt die Tänzerin und ihre Bewegungen in zusätzliche Räume.

**Benoît and the Mandelbrots – Ctrl-N (2010)**

Livecoding-Performance

*„If you wish to make an apple pie from scratch, you must first invent the universe.“ (Carl Sagan)*

Alles beginnt mit einem leeren Fenster, auf dem unsere Ideen und Strukturen live entstehen. Mit Hilfe der Audioprogrammierungsumgebungen SuperCollider und Max/MSP werden improvisatorisch Klangfarben und musikalische Strukturen erdacht, erzeugt, verfeinert und schließlich wieder verworfen. In diesem Fall beschreibt der Begriff Livecoding das Programmieren von Klängen in Echtzeit. Das Erstellen des Programms, das normalerweise am Schreibtisch oder im Studio zeitversetzt zur Aufführung des Werks geschieht, wird Teil der Performance.

**Lätschen Derry – Dbstp n Msc. (2010)**

Dubstep trifft Neue Musik.

**Vincent Wikström – Motofauna (2010)**

Ein fremdes Wesen einer unbekannteren Welt. Mechanik und Organik sind Eins. Sponsoren werben für ihre Produkte.

### **Florian Vitez – Seventythree (2009/10)**

für Fender Rhodes, Tenorsaxophon, Schlagzeug und 8-Kanal-Live-Elektronik

Fender Rhodes: Florian Vitez, Tenorsaxophon: Marcel Prestel, Schlagzeug: Jonathan Zacharias

Das Stück Seventythree besteht einerseits aus einer Jazzkomposition für Saxophon, Schlagzeug und Fender Rhodes (Mark I). Andererseits suche ich nach Möglichkeiten, die Steuerung von Live-Elektronik in das Spiel der Interpreten zu integrieren, um auf diese Weise mit der Live-Elektronik ebenfalls improvisativ arbeiten zu können. In diesem Stück versuche ich, die Improvisation und die Möglichkeiten der Live-Elektronik zu verbinden. Statt Elemente der Live-Elektronik, wie zum Beispiel die Spatialisierung, von vornherein festzulegen bzw. auszukomponieren, legen die Musiker selbst den Zeitpunkt elektronischer Klangveränderungen fest. Die Musiker können auf vielfältige Weise ihr eigenes Spiel elektronisch erweitern und untereinander Klänge bearbeiten, sowie diese räumlich verteilen. Die Musiker steuern die, in Max/MSP entwickelte, Live-Elektronik, parallel zur instrumentalen Improvisation, mittels MIDI-Controllern.

### **Daniel Dominguez Teruel – TRPTS\_DAMB (2010)**

für Laptop und Live-Elektronik, 6 Kanäle

Das Klangmaterial von TRPTS\_DAMB besteht aus den Klängen/Geräuschen, die durch die Benutzung des Laptops entstehen: Tastatur, Maus etc. Diese werden im selbigen aufgenommen, bearbeitet und wiedergegeben, in Echtzeit.

Unter anderem inspiriert durch die Idee der Musique Concrète Instrumentale von Lachenmann geht es nicht darum, Klänge synthetisch zu generieren, sondern vielmehr den Computer als analoge Klangquelle zu verstehen, um ihn gleichzeitig als digitales Musikinstrument zu nutzen. Weiterhin werden Fragmente aus Luigi Russolos Manifest „The Art of Noise“ sowie aus Texten John Cages getippt bzw. gesprochen.

## Holger Ballweg

Geboren 1986, studiert seit Herbst 2007 Musikinformatik und Musikwissenschaft an der Hochschule für Musik Karlsruhe. Mitglied der Laptop-Band *Benoît and the Mandelbrots*.

Web: [www.uiae.de](http://www.uiae.de)



## Benoît and the Mandelbrots



*Benoît and the Mandelbrots* verstehen den Laptop als ihr Hauptinstrument und widmen sich vor allem dem Live Coding, dem Programmieren in Echtzeit. Diese noch junge Sparte der Computermusik nutzt Programmiersprachen selbst als zwar auf den ersten Blick unintuitives, doch gleichzeitig ausdrucksstarkes Interface

zwischen Mensch und Maschine. Klangliche Vorstellungen und Strukturen werden dabei live in der Performance als Quellcode formuliert und vom Computer interpretiert. Der improvisatorischen Vielfalt sind somit (fast) keine Grenzen gesetzt.

Ab und zu nutzen sie auch weitere Tools und erweitern somit ihre musikalischen Ausdrucksformen. Dabei reichen die musikalischen Ergebnisse von Electronica und Ambient bis hin zur elektronischen Avantgarde.

*Benoît and the Mandelbrots* sind Juan Alzate Romero, Holger Ballweg, Patrick Borgeat und Matthias Schneiderbanger. Das Ensemble formierte sich im Winter 2009 und besteht aus Studenten des IMWI (Institut für Musikwissenschaft und Musikinformatik) der Hochschule für Musik Karlsruhe.

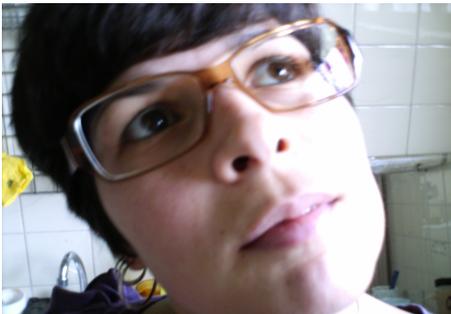
Mehr Informationen zu *Benoît and the Mandelbrots* unter [www.the-mandelbrots.de](http://www.the-mandelbrots.de).

## Patrick Borgeat

Patrick Borgeat, geboren 1985 in Öhringen. Nach klassischer Ausbildung am Saxophon und Mitwirkung in verschiedenen Bands, Orchestern und Ensembles Studium der Musikwissenschaft und Musikinformatik an der HfM Karlsruhe und Kulturarbeit an der Universität Karlsruhe. Seine aktuellen Hauptinteressen sind das musikalische Live Coding, das er als Mitglied der Laptop-Band *Benoît and the Mandelbrots* betreibt, sowie internetbasierte Projekte und interaktive Computergrafik. Mehr Projekte von Patrick Borgeat gibt es auf seinem Blog: [www.cappel-nord.de](http://www.cappel-nord.de)



## Diana Cardoso



Diana Cardoso, geboren 1983, beendet derzeit ihren Master in Sound Design an der School of Arts der Portuguese Catholic University in Porto. 2008 erwarb sie dort ihren ersten Abschluss in „Sound and Image“, mit einem Schwerpunkt auf Audio-Produktion. Sie arbeitete bereits u.a. als Sound-Designerin, Produzentin,

Tontechnikerin und Reporterin für Radio, Theater, Veranstaltungen und künstlerische Projekte. Ihre Arbeit Sound-Walk führte sie im Mai 2010 ans ComputerStudio der Hochschule für Musik Karlsruhe, wo sie entsprechende technische Mittel und Betreuung vorfand.

## Lätschen Derry

1986 wurde Lätschen Derry in der Nähe der Schweizer Grenze geboren. Er wuchs in einem behüteten Elternhaus auf und kam schon früh mit allerlei Musik in Kontakt. Von der musikalischen Früherziehung ging es hinaus auf die Bühnen der Region. Wenn Lätschen nicht vor einem Mikrofon steht, sitzt er daheim in seinem Studio und macht merkwürdige Musik. Er ist zudem in seiner Freizeit Student an der HfM Karlsruhe.



## Daniel Dominguez Teruel



Studium der Musikinformatik und Musikwissenschaft an der HfM Karlsruhe. Zur Zeit ergänzt er seine Studien an der Escola Superior de Música de Catalunya in Barcelona und ist Mitglied des dortigen Laptop-Orchesters. Er beschäftigt sich mit Klangkunst, elektroakustischer Komposition und Instrumentenbau. 2009 stellte er Teile seiner Arbeit auf der 6th Sound and Music Computing Conference in Porto und auf der *ton:art* vor bzw. aus. Seine Werke wurden u.a. auf dem Next Generation Festival 3.0 im ZKM, dem Musica Viva Festival 2009 in Lissabon, PHONOS Barcelona, ICMC und SMC 2010 aufgeführt. Das Stück 5 Klangaktionen wurde 2009 für den Concours International de Musique et d'Art Sonore Electroacoustique de Bourges ausgewählt.

## Sebastian Moser

Sebastian Moser hört 1986 zum ersten Mal die Welt. Er entwickelt früh eine Affinität zur Musik und beginnt so auch 2007 das Studium der Musikinformatik an der HfM Karlsruhe. Neben dem Studium arbeitet er als Aufnahme- und



Mixingassistent sowie als Songwriter in den Indicative Studios in Bruchsal. Als Sänger/Rapper und Producer ist er in verschiedenen Konstellationen selbst musikalisch aktiv, zum Beispiel mit der Drum'n'Bass-Jazz-Band „Le Grand Uff Zaque“ oder dem Elektronika-/Pop-Projekt „Jon Porno & MOC“. Das aktuellste Projekt an der HfM ist das *ROAKEL*, eine interaktive Installation, die er mit drei Kommilitonen realisierte.

## Laura Oyewale



- \* 13.04.1985: geboren als Tochter von Gabriel Ademola Oyewale und Petra Oyewale in Neunkirchen (Saar)
- \* 1991-2003: Schülerin an der Europäischen Schule Karlsruhe
- \* 2004-2010: Studium an der Akademie der Bildenden Künste Karlsruhe, u.a. bei Franz Ackermann, Ernst Caramelle, Anselm Reyle, Toon Verhoef
- \* 2005: einige Monate Aufenthalt in Marokko
- \* 2007: 8-monatiger Aufenthalt in Kenia
- \* Dez. 2008: Beitritt zur Band "Le Grand Uff Zaque" als Sängerin
- \* ab Okt. 2010: Meisterschülerin bei Toon Verhoef

## Sebastian Schmidt

Sebastian Schmidt wurde 1977 in Halle/Saale geboren. 2001–2005 Zusammenarbeit mit der Hochschule für Gestaltung Hannover und dem Landesmuseum Hannover, aus der z.B. die Arbeit „Interaktiver Museumsrundgang“ und diverse Unterstützungen bei Diplomarbeiten im Bereich Audio und Video/3D hervor gingen. Veröffentlichungen im Popmusikbereich: 'Each of Us' (2003, Mental Arts Records) und 'Strong' (2005, Peppermint Jam Records). Ab 2005



Studium der Musikwissenschaft/Musikinformatik an der Hochschule für Musik Karlsruhe und der Germanistik an der Universität Karlsruhe. In der folgenden Zeit entstanden Installationen und visuelle Realisierungen in Verbindung mit zeitgenössischer Musik der Komponisten Paulo Ferreira Lopes, Luke Styles, Rita Torres und Daniel Dominguez. 2008–2010 Aufbaustudium im Fach Musikinformatik an der Hochschule für Musik Karlsruhe und Kognitionswissenschaft an der Universität Freiburg. 2009–2010 Landesgraduierstipendiat des Landes Baden Württemberg.

## Matthias Schneiderbanger



Matthias Schneiderbanger wurde 1987 in Pforzheim geboren. Seit 2007 studiert er Musikinformatik und Musikwissenschaft an der Hochschule für Musik Karlsruhe. Dort besuchte er u.a. Meisterkurse bei Gerald Bennett und Hannes Hoelzl. 2009 war er als Gastkünstler im ZKM bei der Produktion einer Uraufführung Karlheinz Stockhausens beteiligt. Seine Interessensgebiete sind hauptsächlich die elektronische Musik (Klangsynthese- und transformation), der Gebrauch von Sensor-Technik im künstlerischen Kontext und die Auseinandersetzung mit zeitgenössischer Neuer Musik. Er ist Mitglied des Laptopensembles *Benoît and the Mandelbrots*.

## Michael Vierling



Michael Vierling wurde 1986 in Karlsruhe geboren. Als kleiner Junge durfte er mit der Blockflöte leider nie auf Sachen herumtrommeln, auch nicht auf dem Klavier. Nachdem er dann Kochtöpfe, Eimer und Fässer bearbeitet hatte, kam er schnell zum besten Instrument der Welt, dem Schlagzeug. Aktuell ist er als Drummer in mehreren Bandprojekten tätig, unterrichtet eine Schlagzeugklasse an der Schule für Musik und darstellende Kunst in Bühl, gibt Workshops und ist in Projekten an Schulen beteiligt. 2007 begann er mit dem Studium der Musikinformatik und Musikwissenschaft an der Hochschule für Musik Karlsruhe. Seine Hauptinteressen liegen in Musikproduktion, Audio-/Studiotechnik, sowie in Entwicklung und Bau digitaler Musikinstrumente mit Schwerpunkt Sensor-Technik.

## Florian Vitez

Geboren am 11. September 1986 in Erlangen macht Florian Vitez seit seiner Kindheit Musik. Neben einer klassischen Ausbildung in Klavier und Musiktheorie gilt sein Interesse dem Jazz. Nach dem Abitur 2006 in Nürnberg beginnt er, an der Hochschule für Musik Karlsruhe Musikwissenschaft und Musikinformatik zu studieren.

Im März 2010 schließt er seinen Bachelor ab und beginnt das Masterstudium Musikinformatik in Karlsruhe. Seine Interessen gelten unter anderem der elektroakustischen Musik, speziell der Live-Elektronik, der Film- sowie Theatermusik und interaktiven Musikinstallationen. Außerdem realisiert er verschiedene Jazzprojekte und tritt regelmäßig als Organisator von Veranstaltungen und Ausstellungen auf.



## Tobias Wächtershäuser

Tobias Wächtershäuser wurde 1981 in Wetzlar geboren. Als Gitarrist ist er Schüler des renommierten Gitarrenpädagogen Ulf Borchering und besuchte Meisterkurse u.a. bei Ana Vidovic, Scott Tennant und Manuel Barrueco. 2003 begann er zunächst ein Studium der Musikwissenschaft und Anglistik an der JLU Gießen, ehe er 2006 an die HfM Karlsruhe wechselte, um hier sein Studium in Musikwissenschaft/Musik informatik und Mediengestaltung fortzusetzen. Als Teil des Künstlerkollektivs *K\_71* realisiert er Klanginstallationen im öffentlichen Raum.



Sein kompositorisches Schaffen umfasst Filmmusik, sowie elektroakustische Werke, Kammermusik und Klangkunst. 2009 verlieh ihm die Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg das Karl-Steinbuch-Stipendium. Des Weiteren ist er regelmäßig als Konzertgitarrist tätig und unterrichtet eine Gitarrenklasse an der Musikschule Kandel.

## Vincent Wikström



\* geboren am 4. April 1987 in Frankfurt am Main

\* Seit 2007 Studium der Musikinformatik an der Hochschule für Musik Karlsruhe

\* 2008, 2009: PulseGuitar, 5 Klangaktionen, verschiedene Videomusikinstrumente, Produktion eines kommerziellen Albums

\* 2010: Where Piano, Roakel, Motofauna, MusicView,

Sound Design für den Film *Frigidaire* (Selene States)

Er beschäftigt sich hauptsächlich mit der Produktion und Komposition elektronischer Musik und mit der Entwicklung software-basierter Musikinstrumente. Weiterhin spielt er gerne Klavier und Gitarre.

## **ton:art 2010**

Organisation, Kuratierung:	Matthias Schneiderbanger
Organisation, PR, Edition:	Friedemann Dupelius
Organisation, Technik:	Michael Vierling
Mediengestaltung:	Patrick Borgeat
Redaktion:	Alle beteiligten Künstler

Vielen Dank auch an Holger Ballweg und Florian Vitez für die tatkräftige Unterstützung!

## **Wir bedanken uns bei:**

Margit Haupt

Ferenbalm-Gurbrü-Station (Lukas Baden, Sebastian Baden, Max Göllitz)

Prof. Dr. Thomas A. Troge (Leiter des Instituts für Musikwissenschaft und Musikinformatik an der HfM Karlsruhe)

Prof. Dr. Paulo Ferreira-Lopes (HfM Karlsruhe)

Rainer Lorenz (ComputerStudio der HfM Karlsruhe)

Prof. Dr. Denis Lorrain (HfM Karlsruhe)

Allen Lehrkräften des Instituts für Musikwissenschaft und Musikinformatik

Freundeskreis der Hochschule für Musik Karlsruhe e.V.

Filmtheater Schauburg

Privatbrauerei Hoepfner GmbH

Alle Informationen sind auch online verfügbar unter:

**[www.ton-art-expo.de](http://www.ton-art-expo.de)**

Kontakt: [info@ton-art-expo.de](mailto:info@ton-art-expo.de)