

ton:art 2011

IMW | HfM | Karlsruhe

15. - 25. August 2011 || 15 - 20 Uhr

AUSSTELLUNGSKATALOG

Inhaltsverzeichnis

Exponate	Seite 1
# ≈	Seite 2
Bassomat	Seite 3
Bee Noir	Seite 4
Growth 0x01	Seite 5
KlangBlau	Seite 6
Music In Touch	Seite 7
Soundworlds	Seite 8
Tune-XI	Seite 9
you choose	Seite 10
Medienterminal	Seite 11
Ctrl-N	Seite 12
Floating Points	Seite 13
Flugversuch	Seite 14
Die Fussel	Seite 15
Hinter dem Fluss	Seite 16
Mazwi	Seite 17
SM-Klavier	Seite 18
Tremolo@38°19'N,142°22'E	Seite 19
Künstler	Seite 20
Esther Alzate Romero	Seite 22
Juan Alzate Romero	Seite 22
Holger Ballweg	Seite 22
Benoit and the Mandelbrots	Seite 23
Patrick Borgeat	Seite 23
Friedemann Dupelius	Seite 24
Benjamin Graf	Seite 24
Bernd Härpfer	Seite 24
David Hofmann	Seite 25
Dominik Kleinknecht	Seite 25
Sebastian Moser	Seite 26
Matthias Schneiderbanger	Seite 27
Claudia Thumm	Seite 27
Michael Vierling	Seite 27
Vincent Wikström	Seite 28
Impressum	Seite 29

Exponate

Michael Vierling
2011

#_≈ ist ein durch Körperbewegungen gesteuertes, digitales Musikinstrument. Das Skelett des Spielers wird mit Hilfe der Kinect und dem Programm Osceleton getrackt. Die Positionsdaten aller Gliedmaßen werden in Max/MSP zur Steuerung und Modulation von Klangsynthese verwendet.

Der Spieler kann innerhalb eines bestimmten Bereichs durch Bewegung seines kompletten Körpers, im Besonderen Arme und Hände, Klang erzeugen und verändern.

Bassomat

Bassomat

Sebastian Moser, Vincent Wikström
2010

Aktion und Reaktion. Bass und Tischtennisbälle.

Der Bassomat ist eine Installation von Sebastian Moser und Vincent Wikström. Er besteht aus einem Tieftöner in einem eigens für den Bassomat gefertigten Gehäuse. Auf der Tieftönermembran befinden sich Tischtennisbälle. Diese werden durch verschiedene Sounds, die über einen Verstärker in den Lautsprecher eingespeist werden, in Bewegung gebracht.

Die Sounds hierfür werden in dem Computerprogramm Max/MSP generiert und reichen von Sinustönen bis hin zu Sprachsamples. über einen Videospielekonsolencontroller können diese Sounds relativ einfach abgespielt und moduliert werden. So lasset die Bälle springen!

Bee Noir

Bee Noir

Benoît and the Mandelbrots
2010/2011

Live-Coding ist das Programmieren von Musik, Klängen und Bildern als Teil der Performance. Bee Noir vereinfacht das Live-Coding und bietet eine einfache Möglichkeit über Programmierung Klänge zu erzeugen. Die Spielfiguren in Bee Noir lassen sich mit einfachen Befehlen programmieren, um sich auf dem Spielfeld zu bewegen, es zu verändern oder Klänge zu erzeugen. Die Klänge sind abhängig von Farbe und Position des Spielers sowie dem Feldwert, auf dem sich der Spieler im Moment befindet.

Bee Noir ist ein interaktives Klangspielzeug und stark von Dave Griffiths Spiel Al Jazari beeinflusst. Die synthetischen Klänge wurden in der Musikprogrammiersprache SuperCollider entwickelt.

Growth 0x01

Growth 0x01

Patrick Borgeat
2011

Growth 0x01 ist eine audiovisuelle Installation, in der im Keim gleichartige audiovisuelle Gebilde in unterschiedlichen Ökosystemen andersartig gedeihen. Im Laufe der Ausstellung werden die Gebilde sich langsam weiter entwickeln und durch ihre Umwelt immer mehr Identität erlangen.

Der Besucher wird neben der Auswahl der einzelnen Gebilde die Möglichkeit haben, in die Vergangenheit der virtuellen Lebewesen zu reisen, um ihre Entwicklung nachvollziehen zu können. Growth 0x01 zeigt die erste Version von Growth. Weitere Generationen werden folgen.

KlangBlau

KlangBlau

Benjamin Graf, Dominik Kleinknecht
2011

Die raumfüllende Klanginstallation setzt sich mit dem Thema »Blau« auseinander. So unterschiedlich man das Wort »Blau« verwenden kann – von der Farbe an sich bis hin zu einem ganz besonderen Gemütszustand – und so vielfältig die Assoziationen sind, die bei jedem hervorgerufen werden, so verschieden sind auch die klanglichen Landschaften, die den Besucher umgeben.

Die Installation entstand ursprünglich als Auftragsarbeit für eine Ausstellung, der das Thema »Blau« zugrunde lag, und wurde seither weiterentwickelt und verfeinert.

Music In Touch

David Hofmann, Vincent Wikström
2011

In diesem Projekt soll ein Software-Klangerzeugungsmodul mit Hilfe eines haptischen Eingabegeräts angesteuert werden. Ein solches Eingabegerät ermöglicht es dem Benutzer, virtuelle Objekte zu berühren und zu manipulieren. Eine haptische Interaktion ist beispielsweise mit einem Gerät realisierbar, das aus einem vom Benutzer greifbaren Stift besteht, der von einem mechanischen Arm geführt wird. Durch die Bewegung des Stifts kann über die Auslenkung der Armelemente die Position des Stifts im Raum ermittelt werden. Wird der Stift in einem virtuellen Raum gegen ein Objekt bewegt, so kann diese Kollision durch Erzeugung einer materialabhängigen Gegenkraft (Force-Feedback) spürbar gemacht werden.

Verschiedene Anwendungen sind denkbar:

- » Virtuelles Schlagzeug (Simulation von elastischen Objekten)
- » Theremin-Emulation (Mapping des Raums auf Tonhöhe und Amplitude)
- » Eine vom User modellierbare »Klangwelt« (Dynamische Verformung von Klangobjekten)
- » Sonifizierung einer Waveform, die durch Deformation von Objekten verändert werden kann

Soundworlds

Soundworlds

Juan Alzate Romero, Patrick Borgeat
2011

Soundworlds ist eine Weiterentwicklung des Spiels Teeworlds, einem Open Source Multiplayer 2D Shooter. Bis zu 16 Spieler können sich mit einem Server verbinden und gemeinsam in einem virtuellen Raum spielen, chatten, und interagieren. Unser modifizierter Teeworlds-Server wurde mit OSC (Open Sound Control) erweitert, um den Spielzustand und Spielereignisse an weitere Programme zu senden. In unserem Fall empfängt die Audioprogrammiersprache SuperCollider diese Daten und erzeugt den Klang.

Die Spieler können von Zuhause über das Internet oder lokal per WLAN dem Spiel beitreten. In einen separaten Raum werden die Spielaktionen dann in Echtzeit sonifiziert. Wir möchten das Spiel mitsamt den dahintersteckenden Algorithmen und Spielmechaniken für diese interaktive Klanginstallation verwenden. Der »Skill« eines Spielers spiegelt sich in den von ihm ausgelösten Klangereignissen wieder.

Verschiedene Spielmodi wie »Deathmatch« und »Capture the Flag« bestimmen die Aktionen aller Spieler auf Makroebene und beeinflussen somit auch die musikalische Form.

Teeworlds ist Open Source-Software und auf www.teeworlds.com kostenlos verfügbar. Wir danken dem gesamten Teeworlds-Team, ohne das diese Installation nicht realisierbar gewesen wäre. Besonders danken wir LordSkelethom für das Bereitstellen des Quelltexts für die Bots, die eigentlich nicht Bestandteil von Teeworlds sind.

Dieses Projekt ist eine Weiterführung der Idee von »SoundBubbles«, welches auf der ton:art 2009 präsentiert wurde.

Tune-XI

Holger Ballweg
2011

In Tune-XI befindet sich die Spielerfigur in einer durch Wände beschränkten Spielwelt. Der Spieler ist ebenso durch das Tragen von Kopfhörern von der Wirklichkeit abgeschnitten. Die Umgebungsgeräusche, live durch zwei im Raum platzierte Mikrophone aufgenommen und verarbeitet, dringen nur gefiltert und verändert zum Spieler durch.

Die Spielwelt repräsentiert diese Filterung durch Risse in den Wänden und das Auftreten von Spielfiguren, die sich aus diesen Rissen lösen und Stücke der klanglichen Umgebung mit sich tragen. Der Spieler kann durch verschiedene Projektile diese Spielfiguren zerstören, dadurch auch den Wänden Schaden zufügen und damit das Zusammenbrechen dieser Beschränkung herbeiführen.

Programmierung, Sounds: Holger Ballweg

Sounds, Grafik: Juan Gabriel Alzate Romero

Verwendete Software: SuperCollider & LÖVE (Lua)

you choose

you choose

Esther Alzate Romero
2011

In einer immer schneller werdenden, globalisierten Welt bieten sich dem Individuum viele verschiedene Handlungsräume und Möglichkeiten der Lebensgestaltung. Das Projekt »you choose« beschäftigt sich mit einem daraus resultierenden Problem. Vom Einzelnen wird Flexibilität und immer währende Erreichbarkeit gefordert. Tagtäglich prasseln durch die Vernetzung mit der ganzen Welt und die Digitalisierung vieler Arbeitsabläufe sehr viele Eindrücke auf uns ein.

Die meisten Menschen gehen davon aus, trotz der wachsenden Komplexität immer noch frei über ihre Lebensführung entscheiden zu können, bzw. sich all dieser Abläufe und Eindrücke bewusst zu sein. Bewusst sein heißt in diesem Falle auch, bewusst zwischen Phasen der Spannung und Entspannung entscheiden zu können. Oft ist es jedoch so, dass diese Entscheidungsfähigkeit im Laufe der Zeit verloren geht und der Stresspegel des Einzelnen ohne einen zunächst erkennbaren Grund steigt.

In »you choose« bewegt der Spieler eine Figur durch eine virtuelle Welt, in der er Türen öffnen kann, hinter denen sich verschiedene Eindrücke des Alltags verbergen. Hierbei kann er zunächst noch frei zwischen den verschiedenen Welten wechseln. Ab einem gewissen Punkt verliert sich der Spieler jedoch in einer Spirale aus all den vorher gemachten Eindrücken und kann die Handlungsabläufe nicht mehr steuern. Das Projekt wurde mit LÖVE, SuperCollider und Logic realisiert. Betreut wurde das Projekt von Prof. Dr. Thomas A. Troge und Juan Alzate Romero.

Medieterminal

Medieterminal

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 Medieterminal zur Verfügung.

Ctrl-N

Benoît and the Mandelbrots 2010

»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 Live-Coding 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.

Floating Points

Floating Points

Matthias Schneiderbanger, Michael Vierling
UA

Unter Weltraumschrott versteht man nicht-funktionale künstliche Objekte in einer Umlaufbahn. Die digitalen Musikinstrumente Chicotron und Sensor-table wandeln mit Hilfe von mehreren Sensoren die Bewegungen und Gesten in Daten für Klangerzeugung sowie Bewegung und Platzierung des Klangs in Raum um.

Flugversuch

Flugversuch

Vincent Wikström
2010

»Als man mir von den Lufthunden erzählte, ließ ich es mir auf keine Weise einreden. Unfähig einen ehrlichen Sprung zu tun, sollten diese Hunde meistens schwebend sich fortbewegen.«

Die Füsse

Die Füssel

Friedemann Dupelius
2010

Unter dem Bett des achtjährigen Robin leben die Füssel Dustin, Staubius und Fussila. Robin ist ein unordentlicher Junge, der nicht gerne aufräumt. Kein Wunder, dass sich die Füssel bei ihm sehr wohl fühlen. Doch eines Tages kommt Robins Mutter ins Zimmer und bringt den fiesen Staubsauger mit. Der hat Füssel zum Fressen gern...

»Die Füssel« erreichte das Finale des Leipziger Hörspielwettbewerbs 2011 und wurde in Leipzig und Hannover aufgeführt.

Hinter dem Fluss

Hinter dem Fluss

Dominik Kleinknecht
2011

»Hinter dem Fluss« versucht, beim Lesen der »Göttlichen Komödie« Dante Alighieris entstandene Eindrücke zu verarbeiten. Dabei soll es nicht darum gehen, konkrete Ereignisse programmatisch zu vertonen, sondern die bedrückende Atmosphäre, die in den Beschreibungen der ersten Höllenkreise transportiert wird, musikalisch umzusetzen.

Die Klänge werden durch gefilterte Rauschgeneratoren und frequenzmodulierte Sinustöne generiert und schaffen ein konzentriertes, dichtes Klangbild.

Mazwi

Mazwi

Bernd Härpfer
2010

Ausgangspunkt des Stückes ist eine Inschrift des Ex-Missionars und Afrika-Reisenden Paul Klijsma (1915-1995), die eine Art Essenz seiner Lebensauffassung nach vielen Jahren Aufenthalt in Zimbabwe darstellt. Sie besteht aus einer Reihung von Buchstaben, die bei näherer Betrachtung einen fortlaufenden Text ergeben. Dieser enthält einen einzigen Satz, der in immer neuen Sprachen wiederholt wird.

Das Material von Mazwi besteht aus Sprech-Aufnahmen der ersten sechs Sätze (in Englisch, Französisch, Deutsch, Niederländisch, Schwedisch, Italienisch), die ausschließlich von Muttersprachlern stammen. Zur Erzeugung einer möglichst konsistenten Farbskala wurden den Sprachgruppen Stimmlagen zugeordnet. So werden germanische Sprachen durch Sprecherinnen und romanische Sprachen durch Sprecher artikuliert.

Der musikalische Charakter der Komposition wird von der zeitlichen Dehnung, Überlagerung und kreuzweisen Transformation der sechs Stimmen bestimmt. Diese Transformationen manifestieren sich gleichzeitig in klanglichen Veränderungen und räumlichen Bewegungen der Stimmen, da immer zwei Stimmen ineinander transformiert werden und dabei jeweils ihre Kanäle tauschen.

SM-Klavier

SM-Klavier

Juan Alzate Romero
2011

Das SM-Klavier wurde komponiert für den Wettbewerb »Tortured Piano Remix Competition«. Als Ausgangsmaterial für die gesamte Komposition durften nur Samples aus der »Tortured Piano Library FREE« verwendet werden. Diese Samples wurden von »Hiss and a Roar« aufgenommen und vertrieben. Die kostenlose Library beinhaltet 45 Samples eines zerstörten Klaviers, mit welchen dieses Stück realisiert wurde.

Tremolo@38°19'N,142°22'E

Tremolo@38°19'N,142°22'E

Claudia Thumm
2011

Tremolo@38°19'N,142°22'E ist eine Sonifikation seismischer Daten des schweren Japan-Erdbebens vom 11.03.2011. Die bei einem Erdbeben entstehenden seismischen Wellen sind nicht nur in unmittelbarer Nähe zum Epizentrum des Bebens (bei 38°19'N,142°22'E) messbar, sondern auf der ganzen Erde. Für dieses Werk werden reale Messdaten von mehreren global verteilten seismologischen Stationen verwendet.

Die Aufzeichnungen der Erdbebenwellen an den einzelnen Stationen werden hierbei wie die verschiedenen Instrumente eines Orchesters interpretiert. Umgesetzt wurde die Sonifikation unter Verwendung der Programmiersprache und -umgebung Super-Collider.

Künstler



Esther Alzate Romero

Esther Alzate Romero, geb. Fleischer, geboren 1983 in Heidelberg, bekam seit 1990 Klavierunterricht, später Gitarren-, Gesangs- und Bassunterricht. Im Jahr 2003 machte sie ihr Abitur, danach absolvierte sie das Studium der Germanistik, Musikwissenschaft und Theologie in Freiburg, Heidelberg und Berlin. 2007 begann sie das Studium der Musikwissenschaft und Musikinformatik an der Hochschule für Musik Karlsruhe, seit 2011 ist sie dort nun Master-Studentin im Fach Musikinformatik mit dem Schwerpunkt Sonic Arts.



Juan Alzate Romero

Juan A. Romero wurde 1982 in Medellín, Kolumbien geboren. Nach einer klassischen Gitarrenausbildung studierte er Musikwissenschaft und Musikinformatik am IMWI (Institut für Musikwissenschaft und Musikinformatik) der HfM Karlsruhe. Zur Zeit ist er Doktorand und wissenschaftlicher Mitarbeiter an diesem Institut und Mitglied der Laptop-Band Benoît and the Mandelbrots.



Holger Ballweg

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

Benoît and the Mandelbrots

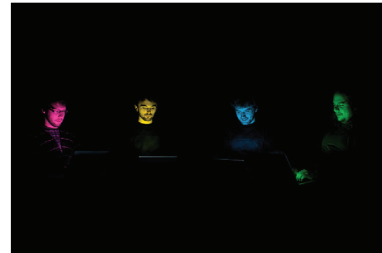
Benoît and the Mandelbrots verstehen den Laptop als ihr Hauptinstrument und widmen sich vor allem dem Live-Coding, also dem Programmieren in Echtzeit. Diese noch junge Sparte der Computermusik nutzt Programmiersprachen selbst als zwar auf den ersten Blick unintuitives, doch gleichzeitig ausdrucksstarkes 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 Benoît and the Mandelbrots auch weitere Tools und erweitern somit ihre musikalischen Ausdrucksformen. Dabei reichen die musikalischen Ergebnisse von Electronica und Ambient bis hin zur elektronischen Avantgarde.

Das Ensemble wurde 2009 von Studenten des IMWI (Institut für Musikwissenschaft und Musikinformatik) der Hochschule für Musik Karlsruhe gegründet. Benoît and the Mandelbrots bestritten seitdem unterschiedlichste Auftritte, u. a. beim SuperCollider Symposium 2010 in Berlin, beim next.generation 4.0 Festival im ZKM Karlsruhe und beim Laptops meet Musicians Festival 2011 in Venedig. Zudem spielten sie live im Radio auf BR-Klassik und vertonten bei den Karlsruher Filmwochen 2011 den zweiten Teil des Stummfilms »Dr. Mabuse, der Spieler«.

Patrick Borgeat

Patrick Borgeat, geboren 1985 in Öhringen. Nach klassischer Ausbildung am Saxophon und Mitwirkung in verschiedenen Bands, Orchestern und Ensembles Studium der Musikwissenschaft/Musikinformatik an der HfM Karlsruhe und Kulturarbeit an der Universität Karlsruhe. Zur Zeit ist er Lehrbeauftragter für Programmierung am IMWI. Seine aktuelle Hauptinteresse ist das Live-Coding, das er sowohl als Mitglied der Laptop-Band Benoît and the Mandelbrots als auch als Stamm-VJ bei Kabelkraut betreibt.





Friedemann Dupelius

Friedemann Dupelius wurde 1987 in Schorndorf geboren und erfuhr eine klassische Musikausbildung. Nach dem Abitur begann er 2007 mit dem Studium der Musikinformatik, Musikwissenschaft und Angewandten Kulturwissenschaft an der HfM und dem KIT Karlsruhe. Er beschäftigt sich theoretisch mit Neuer, elektronischer und populärer Musik. Außerdem produziert er elektronische Musik und gestaltet Musik für Installationen und Performances. Seit einiger Zeit widmet er sich dem Medium Hörspiel.

Benjamin Graf

Geboren 1987, studiert seit 2009 am Institut für Musikinformatik und Musikwissenschaft an der Hochschule für Musik Karlsruhe.

Bernd Härpfer

Bernd Härpfer, geboren 1967 in Köln, komponiert und produziert elektronische und instrumentale Musik, Klanginstallationen und Videos. Er studierte elektronische Komposition am Institut für Sonologie in Den Haag sowie Musikwissenschaft und Philosophie an der Universität Köln. Weitere Studien in algorithmischer Komposition und digitaler Klangsynthese bei Klarenz Barlow. Wiederkehrende Aspekte in seinen neueren Arbeiten sind die digitale Transformation natürlicher Klänge, der Einsatz von computergesteuerten akustischen Instrumenten und die formale Integration von Bild und Ton.

Neben seiner künstlerischen Aktivität, die zahlreiche Konzerte und Ausstellungen im In- und Ausland umfasst, organisiert Härpfer Veranstaltungen mit internationaler Computermusik und Videokunst. Er ist Vorstandsmitglied der GMIK Initiative Musik und Informatik Köln und arbeitet als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Musikwissenschaft und Musikinformatik an der Hochschule für Musik Karlsruhe.

David Hofmann

David Hofmann (*1987) studierte von 2007 bis 2010 Angewandte Informatik an der Dualen Hochschule Baden-Württemberg in Karlsruhe. Wegen seiner engen Bindung zur Musik entschied er sich für ein Masterstudium der Musikinformatik an der Hochschule für Musik Karlsruhe, welches er seit Oktober 2010 absolviert. Bereits im Kindesalter erhielt er Klavierunterricht und lernte später außerdem autodidaktisch Gitarre und Schlagzeug. Als Schüler konnte er sein Talent in verschiedenen Hauptrollen am Musicaltheater des Trifels-Gymnasiums Annweiler unter Beweis stellen.

David Hofmann spielt in diversen Bands (u.a. Rock und Blues) und sang in verschiedenen Chören. Als leidenschaftlicher Sänger ist David Hofmann Mitbegründer des Karlsruher A-cappella-Ensembles »Stimmgelage«. Sowohl für seine Bands als auch für »Stimmgelage« komponiert und textet er selbst.

Dominik Kleinknecht

Dominik Kleinknecht, geboren 1988, durchlief zunächst eine klassische Ausbildung an Klarinette, Saxophon und Gitarre. Seit 2009 studiert er Musikinformatik und Musikwissenschaft an der HfM Karlsruhe. Aktuell interessiert er sich vor allem für elektronische Komposition und Klangkunst.



Sebastian Moser

Das erste Mal hörte Sebastian Moser 1986 die Welt. Er wurde in Lörrach geboren. Mit sechs Jahren fing er an Sopranflöte zu spielen, später stieg er auf Altflöte um. Mit zehn Jahren wurde er Mitglied im örtlichen Musikverein Degerfelden und begann Klarinette zu spielen. Mit 14 Jahren verspürte Sebastian den Drang unter dem Pseudonym MOC Rapmusik zu machen und sich als DJ zu versuchen. Nach einiger Zeit legte MOC den Fokus auf Rap und brachte mit 18 Jahren sein Debütalbum »Skandal um Mosi« über die Plattform »Schnitzelfett«, heraus. Nebenbei machte Sebastian erfolgreich sein Abitur am Georg-Büchner-Gymnasium in Rheinfeldern.

Danach zog er nach Karlsruhe und absolvierte ein Praktikum in der Tonabteilung des Badischen Staatstheaters in Karlsruhe. Nun verschlug es Sebastian nach Stuttgart, wo er mit mehreren Partnern die Produktionsfirma »Motell Music« gründete. Nach einem Jahr künstlerischer Aktivität, die weitere Releases auf CD und eine Tour durch Deutschland und die Schweiz mit sich brachte, schrieb sich Sebastian an der Hochschule für Musik Karlsruhe ein. Dort studiert er seit 2007 Musikinformatik/ Musikwissenschaft. In den Jahren 2007 bis 2009 bestritt Sebastian aka MOC erfolgreich einige der bedeutendsten und höchstdotierten Freestylerrapbattles in Deutschland. So gewann er 2007 das »Knockout! Freestyle Battle« in Kempten sowie das Finale der deutschen Meisterschaft im Freestylerrap 2008/2009.

Nach zwei Jahren in Stuttgart zog Sebastian nach Karlsruhe, dies erfolgte unter anderem auch aufgrund seiner damals frisch gegründeten Band »Le Grand Uff Zacke«, mit der er 2010 bei dem Karlsruher Label »reposit.records« einen Vertrag unterschrieb. Dieses Jahr erscheint der zweite Tonträger der Band, die mittlerweile durch Auftritte in ganz Deutschland (u.a. bei »Das Fest« in Karlsruhe vor über 7.000 Leuten) eine große Liveerfahrung vorweisen kann und inzwischen mit verschiedenen Agenturen zusammenarbeitet. Zwischenzeitlich lernte Sebastian über das Studio in dem die Band aufnimmt, Tino Oac von den »Söhnen Mannheims« kennen. Mit ihm zusammen arbeitet Sebastian seit Mitte 2009 sowohl als Assistent im Tonstudio (Mixing, Producing, Songwriting) als auch im Fotobereich als Fotoassistent (Referenzen Musik: Doreen // Universal Music, Roger Sery, Gioshua, Söhne Mannheims - Referenzen Fotos: Phat Farm, Deichmann, viele bekannte Fashionmagazine). So kam es, dass MOC schon mehrere Male live mit den »Söhnen Mannheims« auf ihrer Tour 2010 als Special Guest auf der Bühne stehen konnte. 2011 gründete er zusammen mit zwei weiteren Künstlern das Kollektiv »Bastronauten«, bei dem MOC Dubstep & Drum'n'Bass auflegt und auch produziert sowie sehr erfolgreich Veranstaltungen im Raum Karlsruhe organisiert.

Im Moment ist Sebastian dabei, seine Bachelorarbeit zu schreiben und sein Studium abzuschließen. Im Oktober dieses Jahres geht er mit »Le Grand Uff Zacke« auf eine Deutschlandtournee.



Matthias Schneiderbanger

Matthias Schneiderbanger wurde 1987 in Pforzheim geboren. Seit 2007 studiert er Musikinformatik und Musikwissenschaft an der Hochschule für Musik Karlsruhe. 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 Sensortechnik im künstlerischen Kontext und die Auseinandersetzung mit zeitgenössischer Neuer Musik. Er ist Mitglied des Laptopensembles Benoît and the Mandelbrots.



Claudia Thumm

Claudia Thumm, geboren 1987 in Stuttgart, studiert seit Oktober 2007 Musikinformatik/ Musikwissenschaft an der HfM Karlsruhe. Im Rahmen ihres Studiums beschäftigte sie sich unter anderem mit dem Themenbereich der Sonifikation, vor allem in Hinblick auf künstlerische Gestaltung.

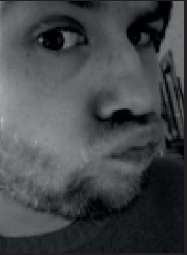


Michael Vierling

Michael Vierling wurde 1986 in Karlsruhe geboren. Als kleiner Junge durfte er mit der Blockflöte leider nie auf Sachen heruntrommeln, 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. 2007 begann er mit dem Studium der Musikinformatik und Musikwissenschaft an der Hochschule für Musik Karlsruhe.





Vincent Wikström

Geboren am 4. April 1987 in Frankfurt am Main. Seit 2007 absolviert er das Studium der Musikinformatik an der Hochschule für Musik Karlsruhe.

In den Jahren 2008 und 2009 realisierte er folgende Projekte: PulseGuitar, 5 Klangaktionen, verschiedene Videomusikinstrumente, Produktion eines kommerziellen Albums. Im Jahr 2010 folgten weitere Projekte: 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.

Impressum

ton:art 2011

Organisation, Kuratierung: Mia Huppert, Christoph Pennig

Redaktion: Alle beteiligten Künstler

Edition: Mia Huppert

Öffentlichkeitsarbeit, Sponsoring, Presse: Annika Behounek

Printdesign: Armin Eichenmüller

Kinotrailer: Patrick Becker, Sebastian Emling

Technik: Dominik Kleinknecht, Michael Vierling

Webauftritt: Iris Eichenmüller, Armin Eichenmüller

In Zusammenarbeit mit KUNSTtransit und dem ComputerStudio der Hochschule für Musik Karlsruhe.

Wir danken Patrick Borgeat für die Wartung des Medienterminals sowie allen anderen Helfern für die tatkräftige Unterstützung!

Weiterer Dank gilt:

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

Rainer Lorenz (ComputerStudio der HfM Karlsruhe)

Allen Lehrkräften des Instituts für Musikwissenschaft und Musikinformatik

Freundeskreis der Hochschule für Musik Karlsruhe e.V.

Restaurant EigenArt

hoser+mende Literatur und Dienstleistungen

Privatbrauerei Hoepfner GmbH

Musik Schlaile

Filmtheater Schauburg

Alle Informationen sind auch online verfügbar unter:

www.ton-art-expo.de

Kontakt: info@ton-art-expo.de

