

# BOSSCHTAPES

AMMANN | HILLESHEIM  KUGELMEIER | SCHLOYER  
INSTANT ELECTROACOUSTIC INTERPLAY 4.0

## **BOSCH TAPES** (Der Garten der Lüste)

„Der Garten der Lüste“ von Hieronymus Bosch wurde von uns als visuelle Impulsquelle gewählt für drei elektroakustische Improvisationen im quadrophonen Feld. Es erschien uns reizvoll, das Gemälde als externen Impuls in unser Interplay einzubeziehen. Anstelle einer Vertonung des Sichtbaren wollten wir das Gemälde lediglich im Hinterkopf behalten und erforschen, wie dadurch unser Zusammenspiel beeinflusst wird.

Für die erste Session teilten wir das Triptychon in einzelne Bereiche auf, wie „Birdstower“, „The Blue Mountains“, „Almroundtrieb“, „Hellfire 30“ etc. und legten eine ungefähre Improvisationsdauer zum jeweiligen Bildausschnitt fest. Der Track 01.01.5 aus dieser Session basierte auf dem Ausschnitt „A Serious Situation In The Park“ im unteren Drittel des linken Tafelbildes.

Die weiteren fünf Stücke stammen aus der zweiten 60-minütigen Session. Diese wurden erst beim Abmischen so aufgeteilt. Diesmal haben wir keinen direkten Bezug auf eine vorher ausgewählte Szene genommen, sondern jedem Künstler war es selbst überlassen, einen individuellen Bildfokus als visuelles „keep in mind“ zu wählen. Uns war es wichtig, in die Atmosphäre des Gemäldes einzutauchen und eigenen Erinnerungen, Phantasien und dem Zufall Raum zu geben.

Idealerweise soll das Akustische eine Symbiose mit der Bildbetrachtung eingehen, was bedeutet, dass der Betrachter / Hörer mit Hilfe des Klanges die Stimmung des Bildes noch intensiver erleben, aber durchaus auch akustische Phänomene den einzelnen Szenen frei zuordnen kann.

Das Interplay fand im quadrophonen Feld statt und wurde so auch aufgezeichnet. Die Abmischung ist aus Gründen der Kompatibilität im gängigen Stereo Format.



**AMMANN / HILLESHEIM / KUGELMEIER / SCHLOYER** Instant Electroacoustic Interplay 4.0

Forschungsfeld: Improvisation / Interplay / Real Time

Ausgehend von Echtzeit-Forschung und improvisatorischen Prozessen arbeiten wir ohne vorgefertigte Samples, Vorprogrammierung oder eine prädisponierende Planung. Die Herausforderung besteht darin, in dieser Mensch-Maschine-Verbindung ein hohes Maß an Intuition, Flexibilität und Interaktivität zu erreichen.

Das gemeinsame Spiel basiert auf situativ partizipierenden und antizipierenden Entscheidungen der einzelnen Künstler in den Feldern Raum, Klang und Wirkung.

Forschungsfeld: Abstraktion / UKO

Wir arbeiten vornehmlich mit UKOs (Unbekannten Klangobjekten): Mittels analoger oder digitaler Technik wird die Klangquelle manipuliert und verfremdet, um möglichst multiinterpretativ und assoziierbar für den Hörer zu sein. Ein sensibler Umgang mit den Spannungsfeldern „Kenntlich-und-Unkenntlichmachung“ sowie „Fokussierbarkeit versus Nichtgreifbarkeit von Klängen“ wird angestrebt.

„Das UKO ist als ein offenes, unterdeterminiertes Zeichen, dessen Vagheit verwundbare Offenheit und gleichzeitig neugierige Spannung erzeugt, zu verstehen. Als Leerstelle im Text ist es wie eine Projektionsfläche für die individuelle, subjektive Bedeutungserzeugung des Zuschauers. Das nicht eindeutige Klangobjekt stellt eine Frage, und der Zuschauer wird versuchen das Rätsel durch Interpretation zu lösen.“ (Quelle: Barbara Flückiger – Sound Design, Schüren Verlag 2002)

## **AMMANN / HILLESHEIM / KUGELMEIER / SCHLOYER** Instant Electroacoustic Interplay 4.0

### Forschungsfeld: Elektroakustik

Es wird ohne direkten Quellenklang gearbeitet – jeder Klang wird ausnahmslos in verstärkter und gefilterter Form über das quadrophone Lautsprecherfeld wiedergegeben. Jeder Künstler arbeitet mit individuellen Soundtools (siehe Equipment) mit der Befähigung, diese so zu bedienen, dass im gleichen Moment (Real Time) Kreation, Interaktion als auch Hören möglich ist. Eine weitere Vernetzung wird dadurch erreicht, dass jeder Künstler die Output-Signale der anderen Beteiligten einbinden kann.

### Forschungsfeld: Quadrophonie / Raumklang

Der Künstler arbeitet räumlich im quadrophonen Klangfeld, platziert und bewegt dort seine Quellen und generiert unterschiedliche virtuelle Raumsimulationen. Darüberhinaus kann er innerhalb der Spannungsfelder Raumöffnung und -verschluss, vordergründigem versus hintergründigem Spiel sowie im räumlichen Verweben und „Entweben“ seiner Klänge mit den anderen Künstlern interagieren.

### Rezeption

Es wird visuell unauffällig gearbeitet, damit sich das im Klangraum befindliche Publikum (das die Möglichkeit hat, Schlafbrillen zu nutzen) auf produktiv-assoziative Prozesse und auf reines Hören einlassen kann: eine genuin auditive Situation.

**AMMANN / HILLESHEIM / KUGELMEIER / SCHLOYER** Instant Electroacoustic Interplay 4.0

Das Kollektiv ist interdisziplinär. Die Wurzeln der Künstler liegen in der elektronischen Musik, der Instant-Lyrik („Poesie Sonore“) und der bildenden Kunst. Neben dem zugrundeliegenden Konzept ist uns wichtig, eine freiheitliche und auch hedonistische Spielsituation zu erreichen - vergleichbar dem „Spiel von Kindern“ - und dem „Zufälligen“ als kreative Kraft Raum zu geben.

Darüberhinaus ist die künstlerisch-akustische Arbeitsweise inspiriert von der Prozesshaftigkeit des „Abstrakten Expressionismus“.

Bryan Hillesheim (\*1966 New Jersey, USA): iPad, Alesis iO4, modifizierte Zither / Arturia Keylab Mini, Korg Nanofader, Akai Idp8. 2 Piezo Mikrofone. Synth Apps: Magellan, Sunrizer, Cyclop. FX Apps: Turnado, Aufx Space, dfx. AUM.

Thomas Kugelmeier (\*1960 Wilhelmshaven): Stimme, Modifizierte Violine (AG), iPad Pro 10.5, AUM, Moog 15, TC 11, Soundscaper, Flux:fx, Turnado. Zoom U24; Shure SM35 und Korg nanoKEY.

Christian Schloyer (\*1976 Erlangen): Stimme, Haushaltsgegenstände, Midisignale. DAW: Ableton Live 9 Standard. Midi: Sonic Charge Synplants. Keyboards & Controller: Novation Launch Control XL, Nektar impact LX 49.

Michael Ammann (\*1967 Weiden): Stimme, modifizierte Zigarrenkiste 2.0, McMillens QuNeo, Steinberg Nuendo 4, GRM PlugIns, RAT Distortion.

Kontakt: Michael Ammann 0049(0)179-6653306 [info@m-ammann.de](mailto:info@m-ammann.de) [www.m-ammann.de](http://www.m-ammann.de)  
Audio Download: <https://drive.google.com/open?id=1cqUa4ZSP7V-gGnnWu8L13ISLd5ofg8Ub>



**AMMANN / HILLESHEIM / KUGELMEIER / SCHLOYER** Instant Electroacoustic Interplay 4.0  
Toen.Studio Fürth / Germany 2018 (c) [www.klausduerr.de](http://www.klausduerr.de)