

# Badlands to the skies visual music, Spanien - Schweiz 2009

**Idee & Konzept Charlotte Hug & José López-Montes  
für Bratsche, Stimme, Raumpartitur mit Son-Icons, ambisonische Raumklangdiffusion und  
panoramische Videoprojektion**

## 1. Badlands und Gletscher

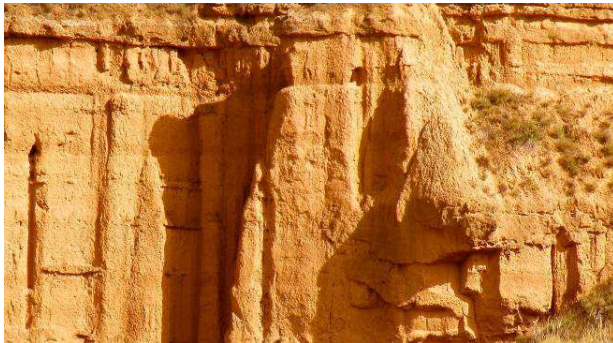
Was verbindet die Badlands, die orangerotfarbene, ausgebrannte Lehmwüste in Spanien mit dem vitriolblauen Rhône-gletscher des Furka Passes in der Schweiz? Beides sind Grenzgebiete, in denen der Mensch nicht lange überleben kann.

Die von der Hitze ausgetrockneten Badlands dehnen sich aus, die Gletscher ziehen sich zurück. Andere Zeitdimensionen herrschen hier vor. Der Mensch ist ephemerer Besucher. Diese extremen Landschaften treffen während des Stückes aufeinander und werden zu Resonanzkörpern dieser Spannungsfelder.

Seismographische Skizzen mit Graphitstift und live Klängen von Bratsche und Stimme sind Basis künstlerischer Übersetzungen in analoge und digitale Klänge sowie mehrdimensionale Räume.

Das Publikum erlebt, wie sich die Zweidimensionalität der Zeichnungen ins Dreidimensionale dehnt. Die Partitur bewegt sich und wird durch die Panoramaprojektion zu einer Partiturlandschaft - visuell und begehbar auf der Bühne, akustisch als Klangraum - und in den Köpfen der Zuschauerinnen und Zuschauer, die ihre eigenen Raumerinnerungen, Assoziationen und emotionalen Räume bilden.

### Badlands in Spanien



### Rhône-gletscher in der Schweiz



## 2. Son-Icons und Sounds als Ursprungsmaterial

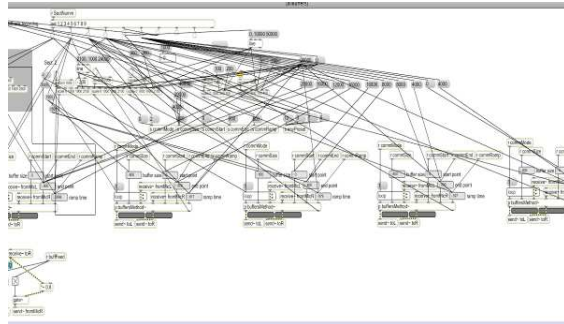
In „badlands to the skies“ trete ich zeichnerisch und improvisatorisch mit zwei sehr unterschiedlichen Landschaften in Beziehung: Dem Gletscher und den Badlands. Die fast seismographischen Zeichnungen, Son-Icons, entstehen mit beiden Händen und vier Stiften gleichzeitig während des Abhörens der Improvisationen.

## 3. In Klänge hineinschauen und hineingehen

Das Basismaterial der Projektionen und der elektronischen Komposition sind immer die Originalzeichnungen Son-Icons oder Samples aus Improvisationen von Viola und Stimme.

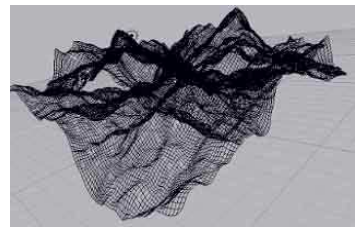
Hochaufgelöste Photos wurden mit unterschiedlichen Zoomeinstellungen fotografiert. Durch die bewegliche 3D Projektion auf die realen Papierbahnen der Son-Icons, erkennt man scheinbar jedes Graphitkorn der gezeichneten Klänge. Diese neuen visuellen Mikro-Klanglandschaften des Inneren haben wieder Einfluss auf die Musikimprovisationen, die zur elektronisch komponierten Musik in ambisonisch orchestrierter 3D Klangdiffusion immer neu im Raum gehört - und immer neu damit live improvisiert werden kann.

Das Team v.l. Schütt, Färber, Hug, Montes im Labor der residency am ICST Max/MSP Patch



#### 4. Klangzeichnungen werden zu beweglichen Klanglandschaften

Details von Son-Icons werden (mit dem open source Programm Blender) zu Landschaften gedehnt, gewölbt, gedreht - oben wird unten, visuelle Klangräume erscheinen, verlieren schwebend ihre eigene Gravität, stimulieren die live gespielten Improvisationen für Viola und Stimme und umgeben das Publikum.



#### 5. 3D Klangdiffusion und 360 Grad Panoramaprojektion im Vortragssaal der ZHdK 2009

Diese Konzert-Installation klingt am jedem Ort, zu jedem Zeitpunkt und bei jeder Vorstellung anders.

Charlotte Hug: Bratsche, Stimme, Raumpartitur mit Son-Icons.

José López-Montes: ambisonische Raumklangdiffusion und panoramische Videoprojektion

[www.lopezmontes.es](http://www.lopezmontes.es) [www.charlottehug.ch](http://www.charlottehug.ch) [www.icst.net](http://www.icst.net)

Proben und UA am Festival der Künste in Zürich Sept. 2009/ siehe Video von Alberto Venzago

