***swim* - spatial works and immersive music series 2025**

swim *(spatial works and immersive music) ist eine Einladung, musikalische Gewohnheiten über Bord zu werfen. Mit der Konzert- und Ausstellungsreihe präsentiert das ZiMMT auch in diesem Jahr internationale und lokale Künstler:innen, die auf ganz unterschiedliche Weise Klang im Raum künstlerisch forschend einsetzen.*

*Konzerte und Klanginstallationen schlagen eine Brücke zwischen weit voneinander entfernten Klangwelten (elektronischer) Genres: Radikale Ansätze von Musikproduktion und Aufführung prallen fragend auf Gewohnheiten. Ein breites Spektrum musikalischer Ausdrucksformen wird in immersive, raumgreifende Erlebnisse integriert – von vielschichtig komponierten elektroakustischen Werken bis zu experimentellen Ansätzen, die in der Ästhetik der Clubmusik wurzeln. Neue Instrumente betreten die Bühne, bekannte finden sich in ungewohnten Einsätzen wieder. Auch die Rolle des Publikums wandelt sich beim gemeinsamen Eintauchen in dreidimensionale Klangumgebungen.*

*In dreitägigen Micro-Residencies können die Musiker:innen ihre Arbeiten vor Ort mit 3D Audio Technologie entwickeln und dabei neue Ansätze ausprobieren. Alle Konzerte werden in hoher Qualität mit räumlichem, binauralem Audio live gestreamt.*

**12.04.25 LOUFR /mʊdʌki (3D Audio Konzerte)**

Zwischen postdigitaler Ästhetik und multimedialem Erfahrungsraum. Am 12. April präsentiert das ZiMMT zwei 3D-Audio-Konzerte zwischen Clubkultur und experimenteller Performance: Der Produzent und Performer 𝙻𝙾𝚄𝙵𝚁 entfaltet eine immersive postdigitale Klang- und Lichtlandschaft, in der dekonstruierte Clubästhetik auf audiovisuelle Experimentierfreude trifft. mʊdʌki verbindet akustische Instrumente mit Live-Elektronik und oszilliert so zwischen Clubpraxis und elektroakustischen Experimenten.

**𝙻𝙾𝚄𝙵𝚁**

𝙻𝙾𝚄𝙵𝚁 ist ein Soloprojekt des polnischen Komponisten Piotr Bednarczyk. Der Schwerpunkt seiner Arbeit liegt auf intermedialer Kammer- und elektronischer Musik. In seinen musikalischen Projekten erkundet er die Welt des Sounddesigns und sucht nach Klängen und Strukturen, die sich durch eine subjektive, starke physische und emotionale Wirkung auszeichnen. Die außer-musikalischen Inhalte seiner Kompositionen kreisen um globale Umbrüche, die unweigerlich zum Zusammenbruch der Welt führen.

**mʊdʌki**

Polina Khatsenka ist eine audiovisuelle Künstlerin, Sounddesignerin und Kuratorin aus Minsk, Belarus, die in Ústí nad Labem lebt. Sie erforscht Klang durch Performances, raumspezifische Installationen und Kompositionen, wobei sie sich auf das Zusammenwirken und die räumliche Wahrnehmung konzentriert. Seit 2018 hat sie sich auf Spatial Sound spezialisiert und an der HSDüsseldorf und der Kunstuniversität Linz studiert. Derzeit promoviert sie an der Jan Evangelista Purkyně Universität. Polina ist Mitbegründerin von phonon~ und kuratiert Veranstaltungen in quadrophonen, oktophonen und ambisonic Formaten. Ihre Projekte beschäftigen sich mit NGOs, Netzwerken und selbstorganisierten Offspaces, wobei sie existenzielle Themen durch experimentelle Klangkunst anspricht.

**26.07.2025 UN-Sync/Gerriet K. Sharma (3D Audio Konzerte)**

Am 26.07. präsentiert das ZiMMT mit Gerriet K. Sharma und dem UN-Sync Ensemble zwei performative Grenzgänge zwischen Raum, Klang und Körper im Kontext elektronischer Musik. Der Komponist und Performer Gerriet K. Sharma spielt Stücke auf der Ikoaseder, einem eigens entwickelten Raumklang-Instrument, mit dem er akustische Räume gestaltet. Das UN-Sync Ensemble, ein junges Kollektiv von Musikerinnen, erforscht mit einem hybriden akustischen und elektronischen Instrumentarium neue Formen kollektiver Performance im Kontext elektronischer Musik.

**Das UN-Sync Ensemble** besteht aus drei Klangkünstlerinnen, Seina, Yaaray und Klyl. Seina ist eine Klangkünstlerin und Dozentin, deren Praxis sich um Computermusik dreht. Zurzeit erforscht sie Möglichkeiten, Live-Performances mit Codiersprachen sowohl für die Akteure als auch für das Publikum zugänglicher und ansprechender zu gestalten. Zusätzlich zu ihrer Solo-Praxis entwirft sie Sounddesign für Filme. Im August 2024 veröffentlichte sie ihre erste EP auf dem Luzerner Label Präsens Editions. Yaaray ist eine Komponistin, Klangkünstlerin und Sängerin, die versucht, die verborgenen Elemente in vertrauten Klängen zu erforschen und freizulegen, wobei sie danach strebt, die Grenzen zwischen den Ausdrucksebenen durch persönliche Interpretation zu verwischen. Sie konzentriert sich in erster Linie auf akustisches Soundmaterial und sucht nach der menschlichen Qualität in der Musik und nach Möglichkeiten, Zerbrechlichkeit und Intimität durch klangliche Atmosphären zu vermitteln. Klyl Shifroni ist eine Klangkünstlerin, Komponistin und Bassistin, die hauptsächlich mit einem selbst modifizierten E-Bass arbeitet, um Harmonien in objekt- und ortsspezifischen Resonanzen zu erkunden und eine Verbindungslinie zwischen unterschiedlichen Materialien zu ziehen. Ihre Praxis beinhaltet eine ständige Suche nach Beziehungen zwischen Raum und Materie. In früheren Arbeiten war die Nutzung von Resonanz durch Metallplatten ein Schlüsselelement. Durch den Einsatz von Schallwandlern und unkonventionellen Multi-Channel-Setups bringt sie Fragen von Ort und Erinnerung an die Oberfläche.

**Gerriet K. Sharma** ist ein in Berlin lebender Komponist, Medienkünstler und Researcher für räumliche Klangpraktiken. Seit 20 Jahren beschäftigt er sich intensiv mit der Verräumlichung von elektroakustischen und instrumentalen Kompositionen in Ambisonics und Wave-Field-Synthese. Außerdem hat er sich intensiv mit der Transformation von texturalen Prozessen in 3D-Klangskulpturen beschäftigt. Er studierte an der KHM Köln und der KUG Graz und wurde 2016 mit einer Arbeit über „Komponieren mit skulpturalen Klangphänomenen in der Computermusik“ promoviert. Er kuratierte „signale-graz“ (2009-2015) und präsentierte seine Arbeit bei großen internationalen Festivals, Konferenzen und Symposien, darunter die Darmstädter Sommerkurse und die Wiener Festwochen. Von 2022-24 war er als Gastprofessor an der HfG/ZKM Karlsruhe tätig. Im Oktober 2024 wurde seine KI-gestützte Komposition für Kammerorchester, Elektronik, Verräumlichung mit zwei IKOs und reaktivem Klavier „This is Water“ im Beethovensaal der Liederhalle Stuttgart uraufgeführt.

**06.09.2025 Louis Dufort (3D Audio Konzert)**

Ein Portraitkonzert von Louis Dufort, einer Koryphäe der elektroakustischen Musik, das die kompositorischen Möglichkeiten der elektronischen, spatialen Musik ausreizt. Bei diesem Konzert erwartet die Zuschauer\*innen ein Streifzug durch das Werk des Komponisten: Alte und neue elektroakustische Werke zeigen seine konsequente und tiefgründige Auseinandersetzung mit erweiterten musikalischen Konzepten von Textur, Struktur, Transformation und Raumklang. Aktuelle Stücke aus seinem neuen Album 2025 - ein tiefes Eintauchen in sein vielschichtiges Universum aus über 30 Jahren elektronischer Komposition.

**Louis Dufort**

Louis Dufort ist ein in Montreal ansässiger kanadischer Komponist für elektroakustische Musik. Sein Werk umfasst Kompositionen für fixed Media, mixed music with processing und visuelle Musik. Dufort ist Professor für Komposition am Conservatoire de musique de Montréal und künstlerischer Leiter des Festivals Akousma. Duforts visuelle Musik ist beeinflusst von Henri Bergson und seiner Zusammenarbeit mit Marie Chouinard. Werke wie Épochè (2008) erforschen Echtzeit-Interaktionen zwischen Klang und Bild und schaffen ein kinetisches Hörerlebnis. Seine Musik wird als „maximalistisch“ bezeichnet, wobei er digitale Werkzeuge einsetzt, um den Klang auf mikroskopischer Ebene zu manipulieren. Zu seinen Einflüssen zählen Horacio Vaggione und sein Mentor Francis Dhomont. In seiner über drei Jahrzehnte währenden Karriere ist Louis Dufort weiterhin innovativ und prägt die Zukunft der elektroakustischen und immersiven Musik.

**Installations Swim**

**18.–28.09.2025 Nicolás Rupcich**

Eine neue Produktion des Berliner Künstlers Nicolás Rupcich zeigt vom 18. bis 28. September eine immersive Multichannel-Videoinstallation mit 3D-Sound, die sich kritisch mit dem Einfluss digitaler Technologien auf unsere Wahrnehmung von Landschaft und Natur auseinandersetzt. Rupcichs von Experimenten mit Fotografie, Video und digitaler Animation geprägte Praxis hinterfragt dabei, wie digitale Bildbearbeitung unsere Beziehung zur Natur prägt und verändert. Im Mittelpunkt steht die Frage, wie digitale Technologien unseren Blick auf die Welt prägen - und was dabei verloren gehen kann.

Ausstellungstext:

Nicolás Rupcich präsentiert eine immersive Multichannel-Videoinstallation mit 3D-Sound, die kritisch den Einfluss digitaler Technologien auf unsere Wahrnehmung von Landschaft und Natur untersucht. Die Arbeit vermischt reale und virtuelle Landschaften, indem sie über Jahre gesammeltes dokumentarisches Filmmaterial aus entlegenen Regionen der Erde - wie Patagonien und der Arktis - mit computergenerierten Renderings und Satellitenbildern kombiniert. Rupcichs Praxis, die von Experimenten mit Fotografie, Video und digitaler Animation geprägt ist, hinterfragt damit gezielt, wie digitale Bildbearbeitung unser Verhältnis zur Natur prägt und verändert. Die Installation lädt dazu ein, die Mechanismen und Grenzen medialer Repräsentation sowie die normativen Codes zeitgenössischer Bildwelten zu hinterfragen. Im Zentrum steht die Frage, wie digitale Technologien unseren Blick auf die Welt prägen - und was dabei verloren gehen kann.

**Nicolás Rupcich** ist ein in Berlin lebender Künstler, der mit einer großen Bandbreite an Medien arbeitet, wobei er sich auf Experimente mit Fotografie, Video und Animation konzentriert. Thematisch erforscht seine Arbeit die Funktionen, Effekte und Verhaltensweisen, die mit dem digitalen Bild verbunden sind, wobei das, was wir täglich als Bildschirmkonventionen sehen, tatsächlich unser Verständnis der Realität verändert und beeinflusst. Aufgewachsen auf der Insel Chiloé, studierte er Bildende Kunst an der Universidad Finis Terrae und erwarb einen Master-Abschluss in Visual Arts an der Universidad de Chile. Im Jahr 2012 zog er mit einem DAAD-Stipendium nach Deutschland und absolvierte einen Meisterschüler in Medienkunst an der HGB Leipzig. Rupcich hat international auf bedeutenden Medienkunstfestivals und Institutionen ausgestellt. Er hat zahlreiche Preise und Stipendien erhalten und seine Werke befinden sich in mehreren Privat- und Museumssammlungen.

**11.10.2025 Sofıa Zaiceva/ eNμ (3D Audio Konzerte)**

Am 11.10.25 präsentiert das ZiMMT den Zuschauer\*innen in zwei 3D-Audio-Konzerten der Künstlerinnen Sofia Zaiceva und eNμ ein spannendes Programm zwischen Ausdruck, Performance und Gestik in elektronischer Musik. Beide Künstlerinnen arbeiten an der Schnittstelle von elektronischer Live Musik und intuitiver, gestischer Performance. Musikalisch begegnen sie dem Publikum mit einer postdigitalen, hybriden Klangästhetik als Live- Erfahrung.

**Sofia Zaiceva**

Sofi (Sofia Zaiceva) ist eine lettische Klangkünstlerin und Performerin, die derzeit in Helsinki, Finnland, lebt. Mit einem Hintergrund, der von einer klassischen Klavierausbildung über elektroakustische Komposition bis hin zu Creative Coding reicht, hat sie einen unverwechselbaren Ansatz für experimentelle elektronische Musik entwickelt, bei dem Open-Source-Praxis und immersive Klangerlebnisse im Vordergrund stehen. Die Praxis konzentriert sich auf Creative Coding, Embodiment, Mensch-Maschine-Kommunikation, Raumklang und Improvisation. In ihrer Arbeit untersucht sie Klang als ein formbares Medium, das Assoziationen hervorrufen und die Wahrnehmung verändern kann, und erforscht Geschichten von Triggern, Geräuschen und Zufälligkeiten innerhalb komplexer algorithmischer Musiksysteme. Ihr letztes Soloalbum „aze“ (2024) wurde auf dem italienischen Label „Riforma“ veröffentlicht.

**eNμ**

eNμ - teils Alchemistin, teils Träumerin - driftet durch die Materie des Klangs und baut unsichtbare Architekturen aus vibrierenden Partikeln zusammen. Weder fixiert noch flüchtig, immer irgendwo zwischen den Frequenzen, begibt sich eNμ auf eine Suche durch die Welten winziger Klänge, Stimmen und Geräusche, die man in Träumen, Erinnerungen, Verbindungen, Orten, Fantasien und Vorstellungen findet.

**30.10.-09.11.2025 Ioana Vreme Moser/ Mineral Veins. Fluid Computers**

Vom 30.10. bis 09.11.2025 zeigt die in Rumänien geborene Klangkünstlerin Ioana Vreme Moser ihre Ausstellung "Mineral Veins. Fluid Computers" in den Räumen des ZiMMT. In ihren Arbeiten beschäftigt sich Ioana Vreme Moser mit Hardware und Elektronik, spekulativen Forschungen und taktilen Experimenten. Sie bringt elektronische Komponenten und Steuerspannungen in verschiedene Interaktionssituationen mit ihrem Körper, organischen Materialien, gefundenen Objekten und Umweltreizen. Aus diesen Kollisionen entstehen synthetische Klänge, die persönliche Erzählungen und Beobachtungen über die Geschichte der Elektronik, ihre Produktionsketten, Leerstellen und Verflechtungen mit der natürlichen Welt enthalten.

**Ausstellungstext**

Transistoren werden immer kleiner, Computer zu Hochleistungsgeräten. Die Ausstellung blickt zurück auf die Ursprünge der Computer-Hardware und zeigt zwei parallele Entwicklungen. Vom Zufallsbrand bis zum ersten elektronisch erzeugten Ton erzählt die Installation die faszinierende Geschichte der strahlungsempfindlichen Minerale als Vorläufer der elektronischen Transistoren, verbunden mit menschlichem Versagen, Toxizität und Umweltverschmutzung. Zinkit, Galenit und Pyrit schreien bei der vorsichtigen, aber instabilen Berührung einer Nadel und erinnern an den Moment, in dem alles begann. Elektrizität und kristalline Formationen schaffen eine Klanglandschaft aus sich entwickelnden Geräuschen. “Fluid Memory“ wirbelt und pulsiert fast trotzig gegen diese archaischen Transistoren. Hier wird Wasser zum Rechenmedium, das von hydropneumatischen Steuerungen inspirierte Formen in natürlichen Rhythmen durch ihr Inneres leiten. Die Fluidik ist eine in der Geschichte verloren gegangene Technologie. Ähnlich wie ihr mineralisches Pendant, die Elektronik, baut die Fluidik Schaltkreise für die Datenverarbeitung. Fluid Memory zeigt eine anachronistische Anordnung fluidischer Transistoren, die in einer Rückkopplungsschleife Informationen schreiben, speichern und wieder schreiben und dabei in jedem Zyklus fluidische Bewegungs- und Klangmuster erzeugen.

**Ioana Vreme Moser**

Ioana Vreme Moser (geb. 1994) ist eine rumänische Klangkünstlerin, die mit Hardware-Elektronik, spekulativer Forschung und taktilen Experimenten arbeitet. In ihrer Praxis verwendet sie raue elektronische Prozesse, um verschiedene Materialitäten von Klang zu erhalten. Sie platziert elektronische Komponenten und Steuerspannungen in verschiedenen Situationen der Interaktion mit ihrem Körper, organischen Materialien, verlorenen und gefundenen Objekten und Umweltreizen. Aus diesen Kollisionen entstehen synthetische Klänge, die persönliche Erzählungen und Beobachtungen über die Geschichte der Elektronik, ihre Produktionsketten, Ödland und Verstrickungen in der natürlichen Welt enthalten.

Sie hat u. a. im ZKM (DE), in der National Gallery of Denmark (DK) und auf der Ars Electronica (AT) ausgestellt und/oder performt.