



**Intermediatearbeit**

Technische Hochschule Köln  
Köln International School of Design  
Oliver Baron, IM - Image and Motion

Bachelor - Integrated Design

**Leo Maria Althoff** 11152204

**Paul Kimmerl** 11158233

# FALLPUNKT

# Inhalt

## FALLPUNKT

"Zwischen Chaos und Kontrolle in Liebe zur Ästhetik des Unbewussten"



1. Einführung
2. Rahmen Intermediate 2025
3. Selbstverständnis
4. Inhalt
5. Visuelle Ästhetik
6. Klangliche Ästhetik
7. Technisches Setup und Struktur
  - 7.1 Sound:
  - 7.2 Technisches Setup – Visuals
8. Raum als Medium
  - 8.1 Boundary Object
  - 8.2 Annektierung von öffentlichem Raum als Quelle der Inspiration:
9. Zukunftsperspektive
10. Rückblick und Portrait

## 1. Einführung:

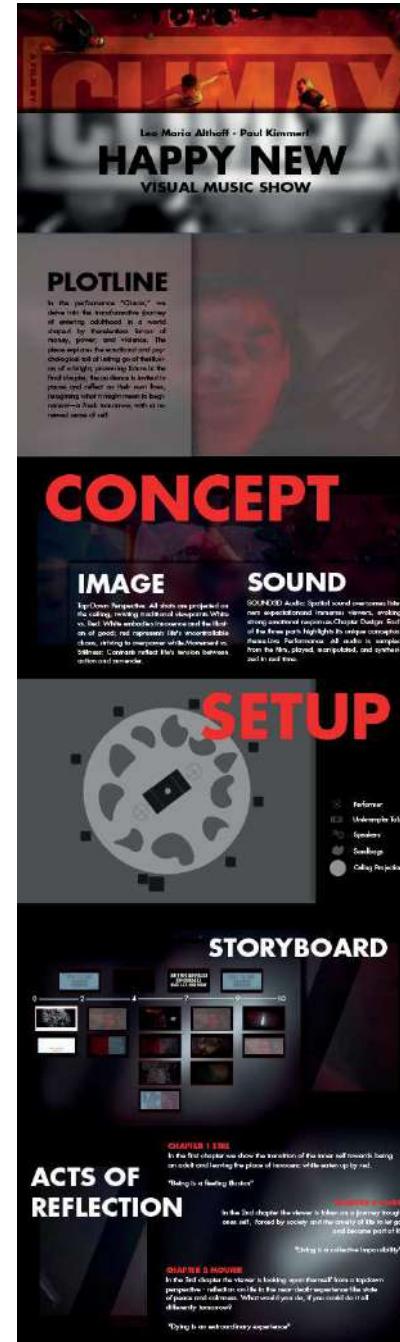
In unserem Intermediate "Fallpunkt - Zwischen Chaos und Kontrolle in Liebe zur Ästhetik des Unbewussten" werden wir, Paul Kimmerl und Leo Althoff den Grundstein setzen für eine audiovisuelle Performance, die wir über die nächsten 2 Jahre vervollständigen werden und im Rahmen unserer Bachelorarbeit finalisieren.

Im Folgen werden wir den Rahmen des Intermediates im Detail definieren, über den Inhalt sprechen, sowie den Weg und die Gedanken dahinter darlegen. Daraufhin erarbeiten wir ein technisches Setup, das uns im Prototyp als Engine für den praktischen Teil der Performance dient und langfristig Grundlage aller weiteren Arbeiten wird. In den Abschnitten darauf werden wir die Konzepte, auf die wir uns aktuell in unseren Arbeiten beziehen definieren und in den Kontext der Performance setzen. Im letzten Abschnitt werden wir über die Zukunftsperspektive und das Ziel des langfristigen Projektes sprechen.

### audiovisuelle Performance mit Kuppelprojektion und Audio-Echtzeit-Manipulation

Das finale Ergebnis des Intermediates wird eine audiovisuelle Performance mit Kuppelprojektion und Audio-Echtzeit-Manipulation sein, die als Prototyp für unsere langfristige Show zu verstehen ist und sowohl den künstlerischen, als auch gestalterischen den Ansatz unserer kollektiven Arbeit darlegt und die technischen Möglichkeiten und Grenzen zur Umsetzung zeigen soll.

Zur Vorstellung der ästhetische Gestalt der Performance ist hier ein Show Case unserer neusten Arbeit „Climax“ von Januar 2025:



[https://www.instagram.com/p/DFTOPuzsUrT/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/DFTOPuzsUrT/?img_index=1)

## 2. Rahmen Intermediate 2025

Im Rahmen unseres Intermediates werden Paul Kimmerl und Leo Althoff eine audiovisuelle Show präsentieren, die sowohl auf existierende Inhalte vergangener Projekte zurückgreift, als auch neue Inhalte schafft und vereint und in einer präsentierfähigen Form zusammenfasst.

Die Show ist so konzipiert, dass sie modular anpassbar ist für neue Inhalte und als Grundgerüst für alle kommenden Performances dient. Das Ziel ist dabei keine finale, abschließende Show, sondern ein Show Case des aktuellen Prozesses und die Entwicklung eines kohärenten, technische System, das den Rahmen gibt für neue Kapitel und Inhalte. Die Arbeit ist für uns ein Zusammenführen erarbeiteter Inhalte und Teilespekte und besteht in seinem Grundsatz auf der gestalterischen, konzeptuellen und künstlerischen Kollaboration zwischen Leo Althoff und Paul Kimmerl.

Für den schriftlichen Teil geben uns den Rahmen, nach 2-jährigem, intensiven Studium in verschiedensten Projekten nun Revue passieren zu lassen und durch chronologische Betrachtung, durch Innehalten und eine Topdown-Perspektive die stringenten Elemente und Gedanken der Arbeiten zu reflektieren, schriftlich festhalten und eine Zukunftsvision als höhengeordnetes Ziel zu entwickeln.

Im folgenden werden wir uns aufgrund unserer Arbeitsweise nicht auf externe Quellen beziehen, sondern Bezüge zu eigenen Projekten, sowie die daraus erhaltenen Erkenntnisse (proof / disproof of concept) beziehen.

**Das Konzept ist als Landkarte zu verstehen, nicht als Lexikon.**

Wir werden auf die konkrete Definition einzelner angesprochener Konzepte verzichten. Sie ist als Landkarte zu verstehen, nicht als Lexikon - liebe Grüße nach Paris. Für uns ist die weitreichende Verflechtung und Weiterentwicklung wichtiger als die Vertiefung einzelner Teilespekte, die wir zwischen uns bereits definiert haben. Zum anderen ist dies schon eine gute Praxis für LeserInnen Information intuitiv zu interpretieren, da unsere Performance ebenso auf dieser Art der Informationsvermittlung stattfindet.

### **3. Selbstverständnis**

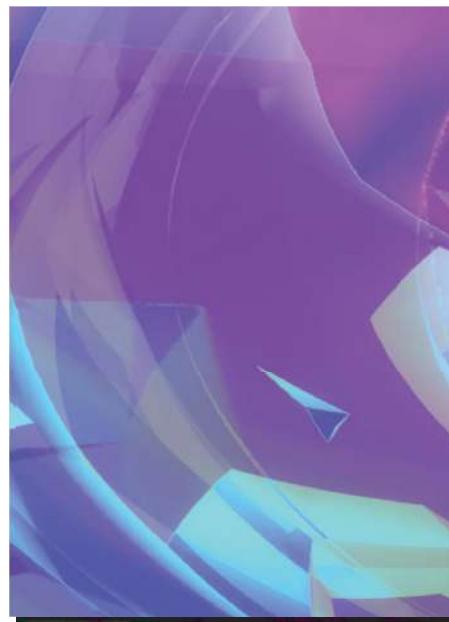
Seit zwei Jahren arbeiten wir an audiovisuellen Shows, Installationen und Performances. Unser Fokus liegt auf Immersion durch Sound, Visual-Projektion und Raum.

Wir nutzen sowohl selbst aufgenommene Inhalte auf Sound- und (Bewegt-) Bildebene, als auch generierte Inhalte, die wir durch Entfremdung und Echtzeit-Manipulation zu einem kohärenten, audiovisuellen Erlebnis vereinen. Dabei suchen wir nach einer eigenen Formsprache, die sich nicht existierenden Genregrenzen oder konkreten, anwendungsbezogenen Kontexten unterordnet. Wir verstehen uns als Laboranten in einem Grenzbereich des Erfahrbaren und Erfahrenen.

#### **Wir verstehen uns als Laboranten in einem Grenzbereich des Erfahrbaren und Erfahrenen.**

Wir betrachten Grenzen technischer Natur sowie Grenzen der Wahrnehmung als Schöpfer von Gates, die durch Beobachtung und Erkundung neue Räume freigeben, deren Betrachtung sich in selbiger Form multipliziert und uns dadurch ermöglichen, das Konstrukt der Wirklichkeit feinmaschiger in den unmittelbaren, alltäglichen Dingen zu begreifen. Wichtig ist dafür ein ungetrübter Beobachterblick, sowie das Loslösen von klaren, gesellschaftlich normierten Zielsetzungen wie wirtschaftliche Verwendbarkeit oder Kommerzialisierung. Wir benutzen Definition, um sie als falsch zu deklarieren, gesellschaftliche Normen und Konstrukte zu hinterfragen und zu demontieren, um so näher zu kommen an die potentielle Wahrhaftigkeit.

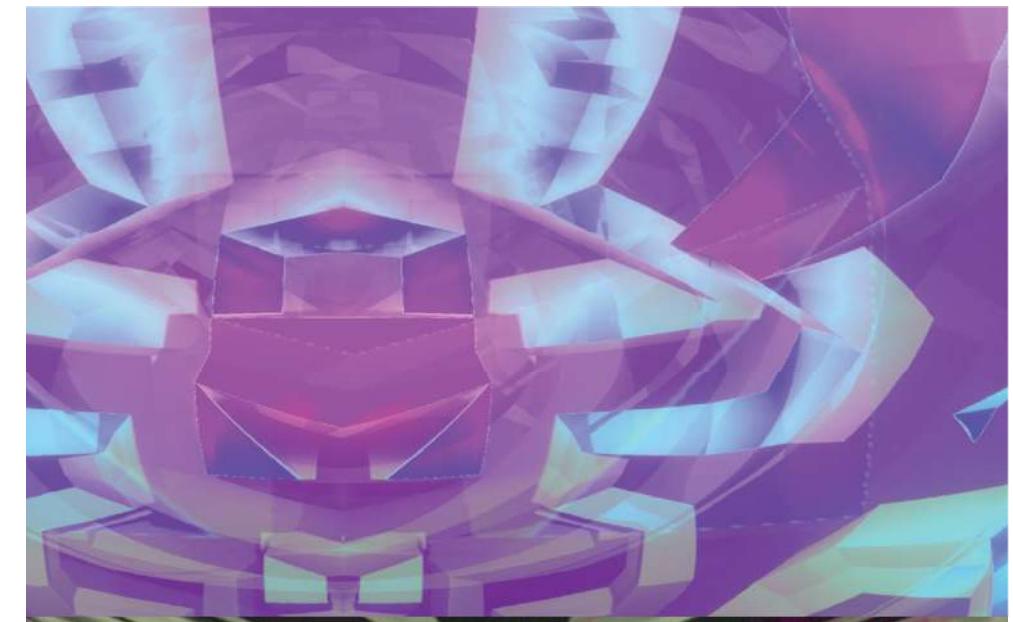
Unser Fokus liegt in unserer Arbeit auf dem Auslösen emotionaler Erfahrungen, die jenseits der durch Popkultur und Social Media propagierten Basisemotionen im Spektrum der Wahrnehmung liegen. Dieser emotionale Ansatz der Immersion bedarf keiner akademischen Hürden und Erklärung konkreter Konzepte, sondern bietet die Möglichkeit durch Selbsterfahrung erlebte Inhalte zu interpretieren und regt im optimalen Fall zu Reflexion der eigenen Weltansicht an, ungeachtet von Lebenssituation, Ressourcen oder Zugehörigkeit.



### **4. Inhalt**

Die Performance "Fallpunkt - Zwischen Chaos und Kontrolle in Liebe zur Ästhetik des Unbewussten" ist inhaltlich und formal als offene, kapitelartige Struktur angelegt. Im Rahmen der Intermediate-Präsentation werden wir ein weitgefächertes Spektrum an Spielbarkeit unseres Setups präsentieren, das enger getacktet ist, als das unserer Performances außerhalb, um in dem gegebenen Zeitrahmen die Flexibilität der Engine zu veranschaulichen.

Das Ziel ist die Auslösung und Kontrastierung emotionaler Erfahrungen jenseits des alltäglichen Wahrnehmungshorizonts, sowie die Interpretation philosophischer Konzepte im Spannungsfeld zwischen Chaos und Kontrolle.



Unser Fokus liegt in unserer Arbeit auf dem Auslösen emotionaler Erfahrungen, die jenseits der durch Popkultur und Social Media propagierten Basisemotionen im Spektrum der Wahrnehmung liegen. Dieser emotionale Ansatz der Immersion bedarf keiner akademischen Hürden und Erklärung konkreter Konzepte, sondern bietet die Möglichkeit durch Selbsterfahrung erlebte Inhalte zu interpretieren und regt im optimalen Fall zu Reflexion der eigenen Weltansicht an, ungeachtet von Lebenssituation, Ressourcen oder Zugehörigkeit.

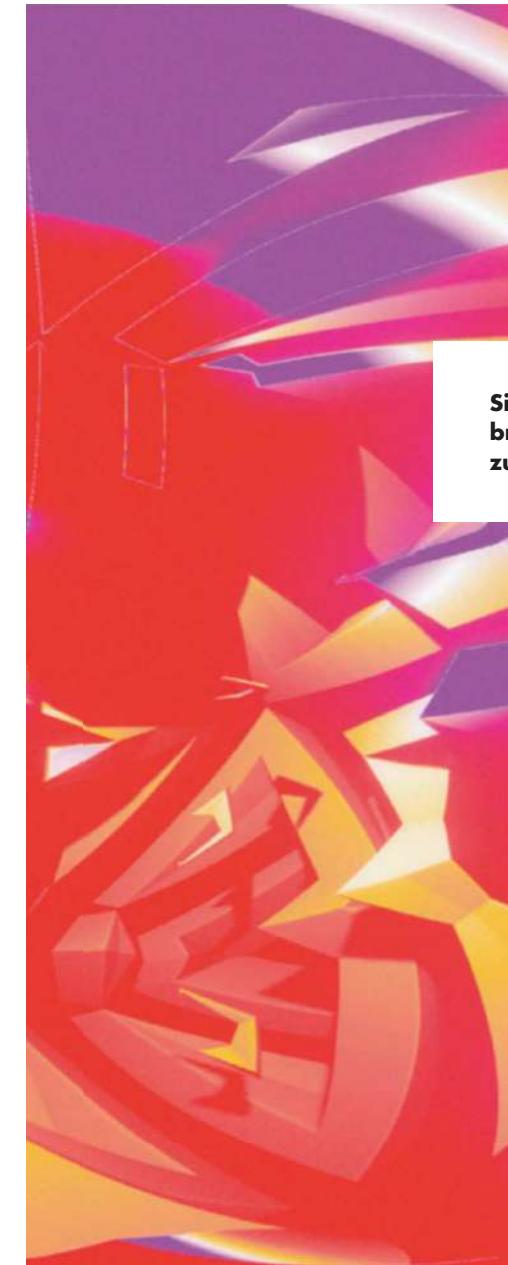
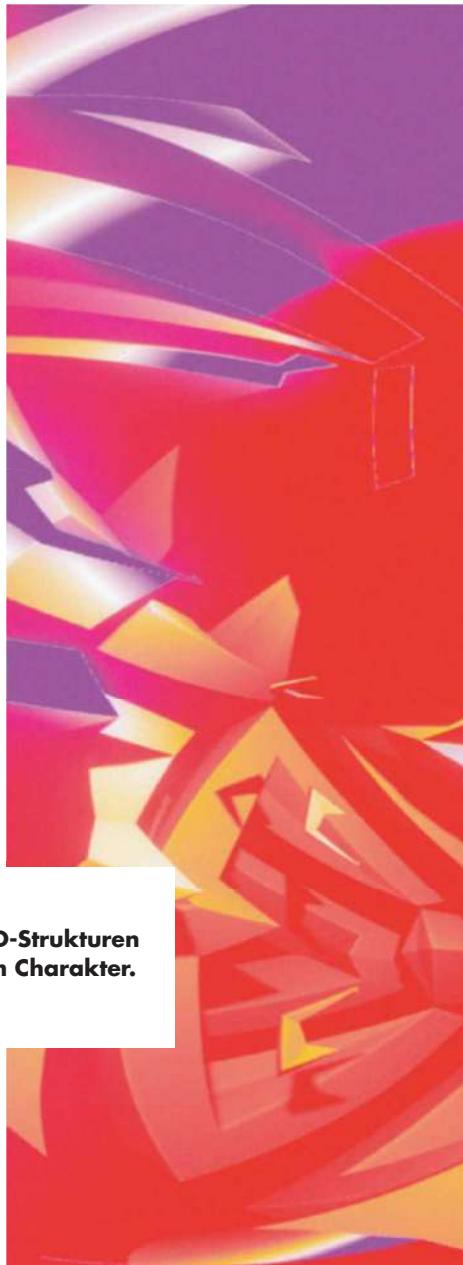
## 5. Visuelle Ästhetik

Wir nutzen Licht & Schatten als aktive Gestaltungsmittel und beeinflussen dieses in Form, Tiefe und Dynamik. Mit einer Echtzeit-Steuerung können wir Lichtintensität und Farben über MIDI steuern und kontrollieren. Durch dynamische Lichtführung schaffen wir Übergänge zwischen Minimalismus und visueller Dichte. Für uns ist Licht ist kein statisches Element, sondern ein gleichwertiger Baustein unserer visuellen Sprache. Durch gezielte Lichtführung entstehen räumliche Illusionen, organische Formen und immersive Tiefeneffekte.

Fraktale Strukturen und unendliche Transformationen sind der Grundgedanke für unsere reaktiven, bewegten Bilder. Diese werden in Echtzeit generiert und weiterverwendet, um immer neue 3D-Welten zu erschaffen. Diese Welten werden aus unterschiedlichen Perspektiven aufgenommen und in neuen Szenen weiterverarbeitet. Das Bild wird zur Textur für neue 3D-Strukturen – ein rekursiver Prozess mit fraktalem Charakter. Szenen können durch morphende Übergänge fließend ineinander übergehen. Die komplexe Überlagerung von Ebenen, Licht und Perspektive erzeugt unvorhersehbare visuelle Entwicklungen.

**Das Bild wird zur Textur für neue 3D-Strukturen  
ein rekursiver Prozess mit fraktalem Charakter.**

Durch diese Technik entsteht ein zyklisches, sich selbst generierendes System: Bilder entwickeln sich weiter, werden transformiert und fließen wieder in die nächste visuelle Schicht ein. So entsteht eine endlose Evolution der Bildwelten, in der sich unzählige visuelle Möglichkeiten entfalten und entdecken lassen können.



## 6. Klangliche Ästhetik

Seit Oktober 2024 hat sich Leo Althoff (Künstlername Lio Vast) darauf fokussiert, einen neuen Sound zu finden, der sich noch weiter als zuvor den Zwängen von Dancefloor und Rave-Kultur entzieht. Der Sound versucht sich nicht den funktionierenden Klischees (z.B. Drops für Tension and Release, klassischen Hats-Pattern wie Open Hihat auf 2 & 4, Snarerolls, 303 und 909 für Ravesound etc.) zu bedienen.

**Sie nimmt sich die Freiheit, impulsiv zu brechen oder in monotoner Bewegung zu verharren.**

Ästhetisch ist dabei eine experimentelle, elektronische Musik entstanden, deren kontrastreicher Klang der Suche und dem Auslösen von emotionalen Erfahrungen untergeordnet ist. Digitaler, harter Klang, industrielle Drums wird mit warmem, akustischem Piano gemischt. Komplexes Resampling- und Effektchains schaffen eine mal düstere, mal optimistische Atmosphäre. Diese kann wechseln von dunklen, harten und kalten Passagen zu ruhigeren, gefühlvollen und melancholischen Parts. Sie nimmt sich die Freiheit, impulsiv zu brechen oder in monotoner Bewegung zu verharren. Entstanden ist eine lose Sammlung an Soundelementen und -stücken.

Es handelt sich dabei nicht fertige Tracks, sondern ist metaphorisch zu verstehen als eine Vielzahl einzelner Kohleskizzen als Studie für eine größere Leinwand, die Teilelemente des Gesamtbildes erforscht und Perspektiven prüft und erkundet.

<https://on.soundcloud.com/U6YDxxeDCpwCEKy89>

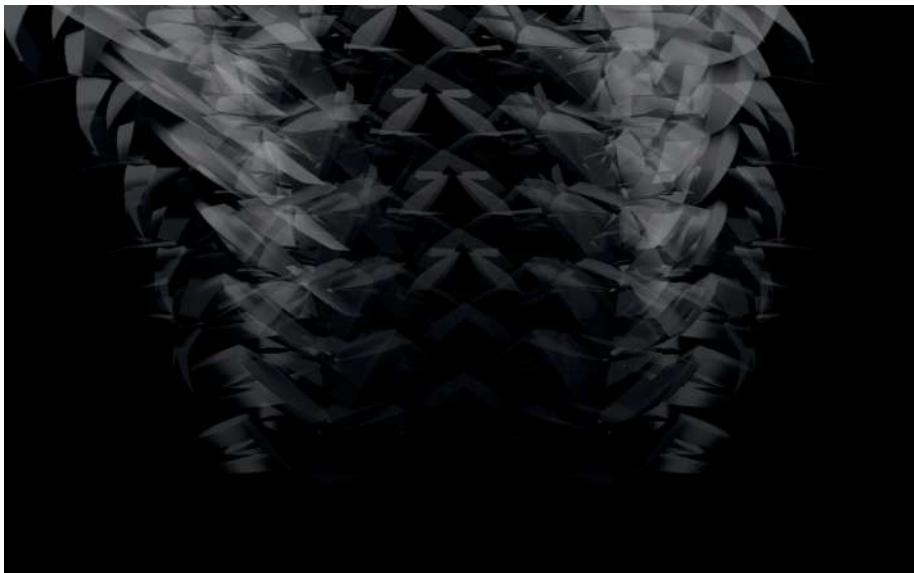
## 6. Klangliche Ästhetik

Im folgenden werden KünstlerInnen vorgestellt und angeführt, deren Verständnis von Musik prägend ist für den Sound.

Seinen Ursprung findet Lio Vasts Sound in der Rave-, Triphop- und Drum'n'Bass-Kultur wie Massive Attack (*Mezzanine*), James Holden (*The Idiots are winning*), Boy Harsher (*Lesser Man EP*) und HVOB (*TOO*).

Elektronische KünstlerInnen, die viel mit Vocals und Vocalprocessing arbeiten wie FKA Twigs (*MAGDALENE*), DjRUM (*Portrait with Firewood*), Nicolas Jaar (*Space is only Noise*) und Weval (*The Weight*) sind ein weiterer wichtiger Einfluss

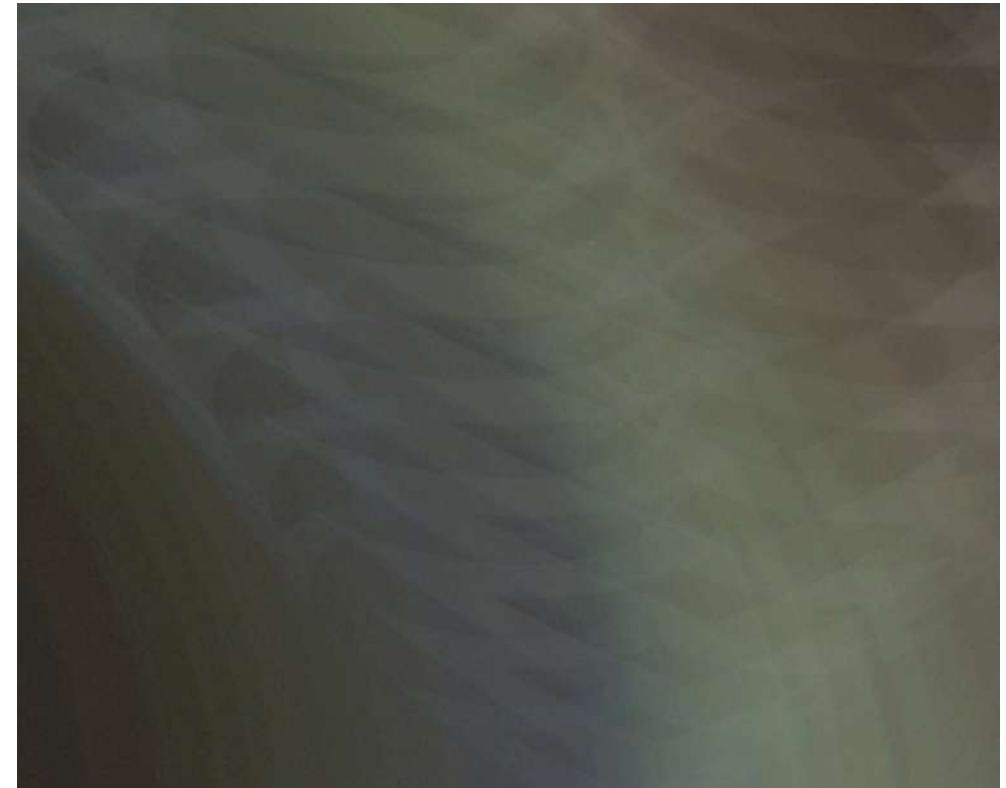
Neoklassische Komponisten wie Niels Frahm (*All Melody*) und Martin Kohlstedt (*FELD*) beeinflussten das Verständnis von Komposition und die Art der Nutzung von klassischen Instrumenten im Kontext kontemporärer Musik.



Auch in der Ästhetik und Form des 68er-Sounds wie the Doors (*LA Woman*), Velvet Underground (*The Velvet Underground & Nico*) und Bob Dylan (*Blonde on Blonde*) findet sich viel Inspiration und musikalisches Verständnis.

Als Referenz der Inspiration hat Leo Althoff aus der Arbeit dieser KünstlerInnen ein DJ-Set erstellt, dass eher zu verstehen ist als eine Perspektive auf elektronische Musik. Darüber hinaus wurden vier eigene Kompositionen mit in den Kontext eingebettet.

<https://on.soundcloud.com/snZnARMCQVKhZ8wE7>



## 7. Technisches Setup und Struktur

In den vorhergegangenen Projekten haben wir für uns neue Formen des Ausdrucks und die Verzahnung visueller, räumlicher und klanglicher Ebenen erarbeitet.

**die technische Ebene im Workflow stärker zu integrieren und so Zeit und, 'Headspace' für Inhalte freizugeben.**

Das technische Setup berücksichtigt viele Erkenntnisse dieser Arbeiten. Sowohl was gut funktioniert hat, das wir weiter entwickeln und vertiefen, als auch die Grenzen oder unschlüssigen Verbindungen, die wir versuchen zu umgehen oder auszulassen.

Wir entwickeln ein System, das sich als ein Grundgerüst eignet für zukünftige Projekte, um uns die Möglichkeit zu geben, die technische Ebene im Workflow stärker zu integrieren und so Zeit und „Headspace“ für Inhalte freizugeben.

## 7.1 Sound:

Das System, das hinter der Soundebene steht ist eher zu verstehen als ein digital-analoges Instrument oder Orchester als ein Liveset.

Es verfolgt nicht das Ziel, vorarrangierte Kompositionen nach einer festen Timeline zu abspielen und einzelne Lieder zu verbinden, sondern aus existierenden Songelementen ein Performancetool zu schaffen, das maximale künstlerische Freiheit und die Möglichkeit auf vielschichtige Realtime-Interaktion bietet, ohne dabei Spielbarkeit und Soundqualität einzubüßen oder unnötig kompliziert zu sein. Es bietet die Möglichkeit, Kompositionen live zu remixen, zu reininterpretieren, zu kombinieren und zu verändern.

**Ein Performancetool, das maximale, künstlerische Freiheit und die Möglichkeit auf vielschichtige Realtime-Interaktion bietet**

Grundlage dafür ist der ‚Multilayer Approach‘ (siehe Rückblick / under construction) der auf insgesamt 18 Spuren erweitert wird. Die Hauptplatform für die Soundebene ist Ableton 11 im Session View.

18-Track Digitalmixer:

Die dadurch entstandenen 18 Spuren des Digital-Mixers in Ableton lassen sich steuern über 2 APC Mini MK2 und 2 Launchcontrol XL. Jede vertikale Spalte repräsentiert geräteübergreifend einen Kanal. Lautstärke und Mix der einzelnen Tracks lassen sich mit den unteren Fadern der Launchcontrol steuern. Auf jedem Kanal sind je nach Kontext 3 Effekte auf die Pots des Launchcontrol geroutet für maximale Manipulationsmöglichkeit.

Hardware und Live Instruments

Die in bis zu 14 Spuren aufgeteilten Loops werden ergänzt durch eine Drummachine (Analog Rytm MK1), einen Synthesizer (Minilogue XD) ein Klavier und ein Vocal-Mikrophone.



## 7.1 Sound: Spielart Audio

Alle von Leo Althoff produzierten Songs werden auf dieses vereinheitlichte System angepasst, übersetzt und gegainstaged. Die einzelnen Stems (Loops) werden nach Songs und dann nach Songabschnitt sortiert und mit Notizen zur Übersicht markiert.



Einzelne Elemente (z.B. HH2) können auf der Komposition ausgelassen oder ersetzt werden, um dem Performer mehr Freiheiten in der Songentwicklung zu geben. Alle Clips, die als Loops gebounced sind, sind nach Kategorie sortiert und damit auch durch jedes Soundelement dieser Kategorie (z.B. HH2) ersetzbar. Die Loops sind gewarped und damit ist auch die BPM-Zahl frei variabel, um weiter auf Stimmung des Publikums, sowie der Situation des Raumes einzugehen. Für klangliche Kohärenz und Performance gibt es immer wieder ‚Scenes‘, die mehrere zusammengehörige ‚Clips‘ starten. So können auch nichtlineare Passagen des Sounds eingebunden werden oder radikale Breaks eingebracht, so dass sich der Sound sich nicht linear und monoton entwickelt. Auch die Kollision verschiedener Songs und deren einzelner Elemente ist ein bewusst gewähltes Stilmittel, um die Songs in Ihrem Narrativ zu testen und durch Erfahrung näher an den ‚goldenene Schnitt‘ heranzukommen und so finale Versionen für ein kohärentes audiovisuelles Konzeptalbum zu finden.

Mastereffekte und Subgroups:  
Um den Sound im Gesamten zu verändern gibt es verschiedene Master Effekte wie Filter, Delays, Multi-FX-Units und Sidechain auf 3 verschiedenen Subgroups:

Master / all Tracks  
Master / no Kickdrum / no Vocals  
Master / Kickdrum only

Dies resultiert aus der Erkenntnis verschiedener Live-Situationen, wie dem Projekt ‚vie.en.vie‘ oder dem Projekt ‚Rumtreiber‘ (siehe Rückblick), dass zur sinnvollen Nutzung von Mastereffekten auf diese 3 Gruppen aufgeteilt werden muss, da sie sich zu unterschiedlich verhalten.

## 7.2 Technisches Setup – Visuals

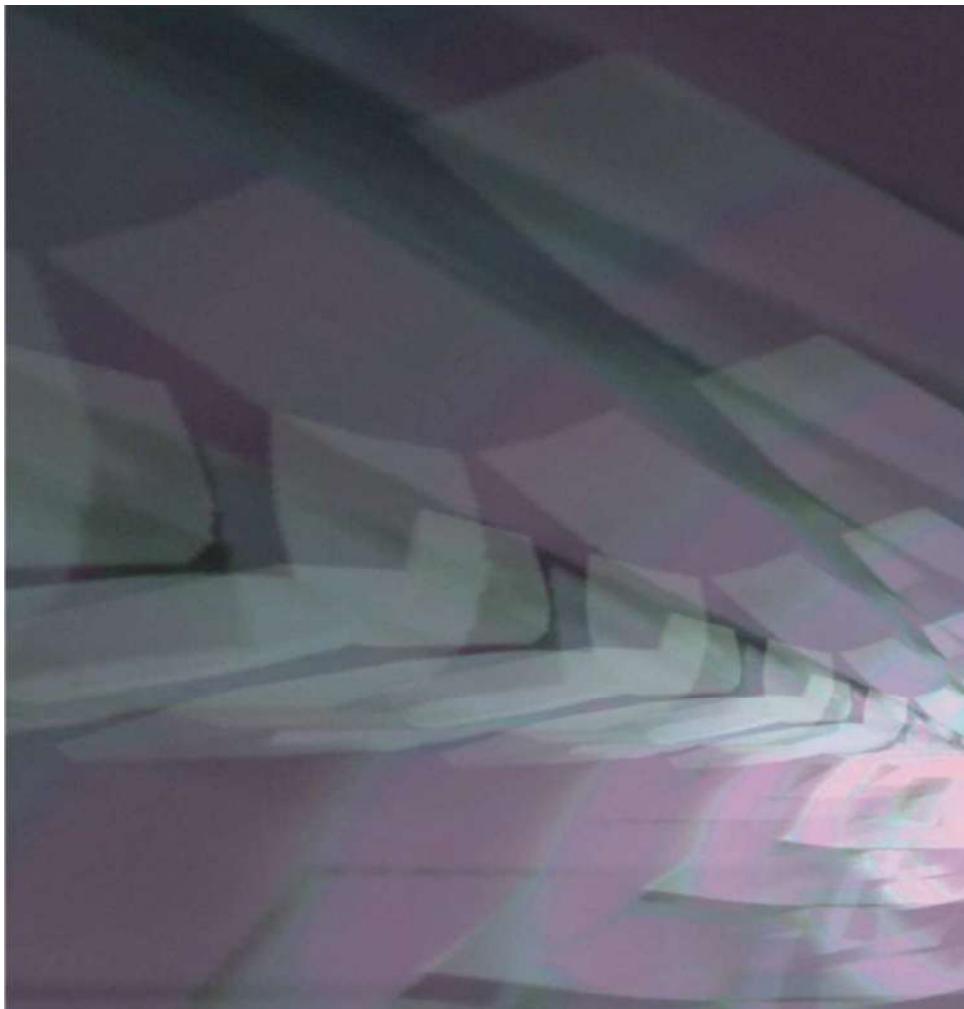
Unsere visuelle Gestaltung basiert auf realtime rendering, generativer Audioreaktivität und einer flexiblen, rekursiven Arbeitsweise. Durch die Kombination von dynamischen Lichtspielen, der Verschmelzung von 2D- und 3D-Strukturen sowie einer zyklischen Verarbeitung von Bildern entsteht eine sich permanent wandelnde visuelle Sprache.

### Hardware:

Beamer (HD-Projektion)  
Laptop (Lenovo Legion mit RTX-Grafikkarte)  
Sphärischer Halbkugelspiegel  
MIDI-Controller

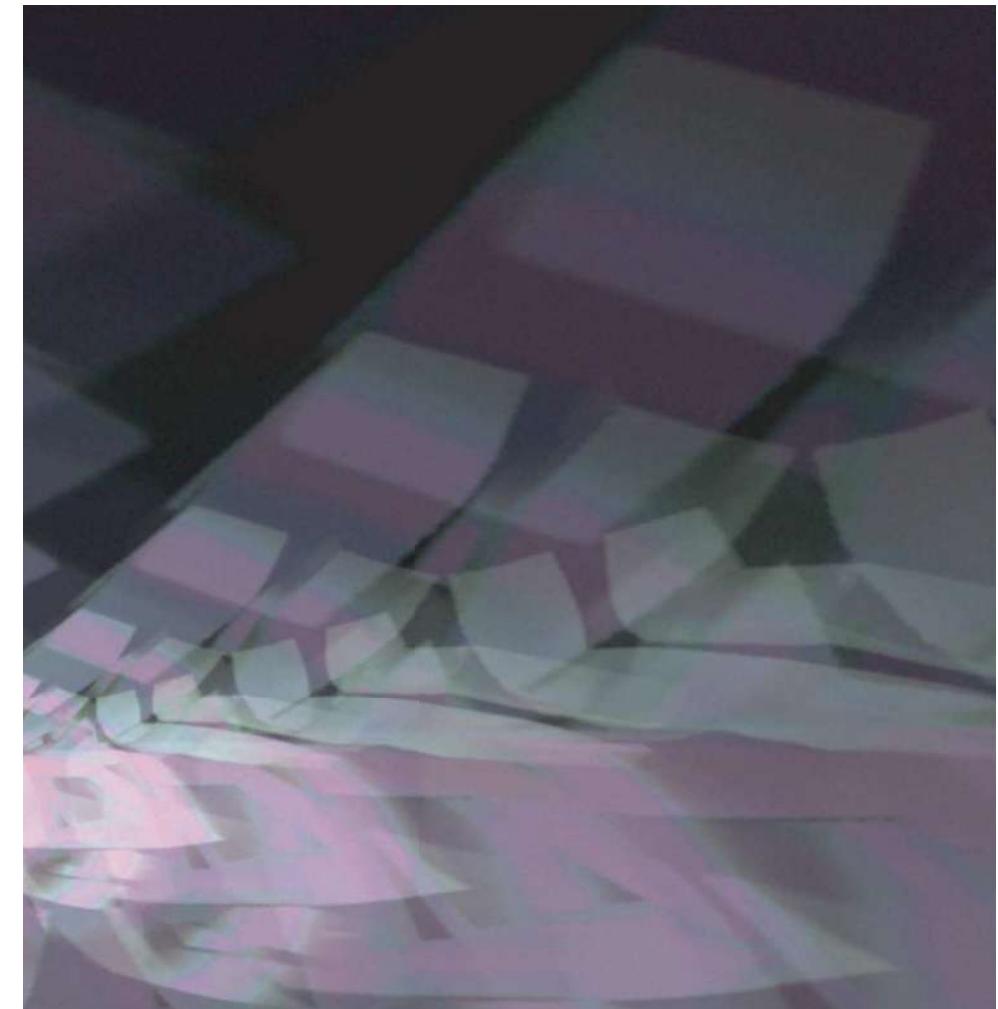
### Software:

www gamma – visuelle Programmierumgebung für Echtzeit-Rendering



Die visuelle Gestaltung beginnt von innen nach außen – jede Szene wird aus kleinsten Strukturen aufgebaut und in einem organischen Prozess weiterentwickelt. Die Flexibilität dieser Methode erlaubt spontane Anpassungen und eine unendliche Variationsvielfalt und gibt dem Performer (Paul Kimmerl) die Möglichkeit intuitiv zu entscheiden und sich auf Äußere Parameter einzulassen.

Single Beamer Dome Projection Setup:  
Die Projektion wird über einen halbkugelförmigen Spiegel in den Raum gestreut. Der Laptop ist mit dem Beamer und dem Audiointerface verbunden. Echtzeit-Audiosignale steuern die soundreaktiven Visuals, die mit dem MIDI-Controller live beeinflusst werden können. Die generierten Bilder werden für die kuppelförmige Projektion verzerrt und an den Beamer weitergegeben.

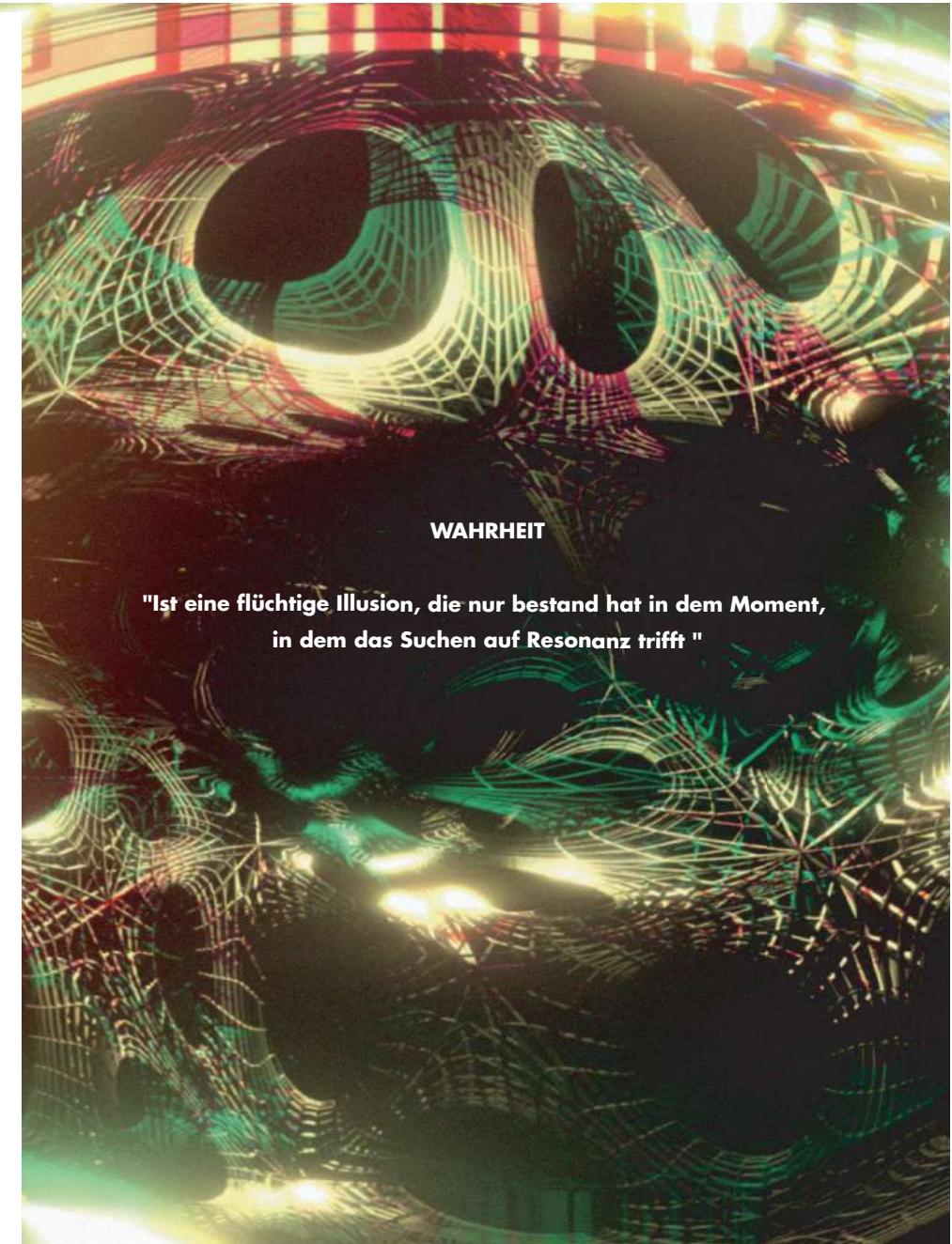


## 8. Raum als Medium

In vielen vorhergegangenen Projekten haben wir Raum als unmittelbaren, immanenten Gesprächs- und Verhandlungspartner begriffen und ihm eine aktive Rolle verliehen. Für die Weiterentwicklung dieses Projektes streben wir an, dies nun noch einen Schritt weiter zu führen und unserer Inhalte noch mehr den vielfachen Variablen des öffentlichen Raums auszusetzen. Wir wählen diesen Weg als Inspirationsquelle, aber auch als politisches Statement. Im Folgenden werden wir unsere Gedanken dazu niederlegen:

Annekterierung von öffentlichem Raum als politisches Statement. Der öffentliche Raum wird oft als frei zugänglich verstanden, doch ist er durch Regulierungen, Besitzverhältnisse und soziale Normen strukturiert. Die Annekterierung des Raumes mit audiovisuellen Medien macht diese Strukturen sichtbar, indem sie sie temporär aufbricht und neu definiert.

Unsere Performance „Fallpunkt - Zwischen Chaos und Kontrolle in Liebe zur Ästhetik des Unbewussten“ begreift öffentlichen Raum als einen offenen, demokratischen und ständig verhandelten Raum. Im Zentrum des Projekts steht die radikale Praxis der Selbstermächtigung durch die Auseinandersetzung mit den Konzepten von Kontrolle und Chaos. Temporäre Annekterierung des Raumes mit immersiven Medien auf Bild- und Tonebene verschiebt bestehende Handlungsräume, enthebt sie ihrer Bedeutungshoheit und macht alle Akteure im Raum – ob bewusst oder unbewusst – zu aktiven MitgestalterInnen des Moments. Diese Interventionen führen zu einem gemeinsamen Erleben und verändern den öffentlichen Raum von einem statischen Rahmen zu einem lebendigen, fluiden Terrain. Das Konzept spielt mit Übergängen zwischen bekannten und unbekannten Strukturen, zwischen Publikum und Performern sowie zwischen Stadt und Kunst.



## 8.1 Boundary Object

Die Performance wird zu einem Boundary Object – einem Element, das von verschiedenen Akteuren unterschiedlich erlebt und interpretiert werden kann. Das Projekt stellt die Frage: Wem gehört die Stadt? Es geht nicht nur um die künstlerische Aneignung des Raumes, sondern auch darum, den öffentlichen Raum als demokratisch umkämpftes Terrain sichtbar zu machen. Hier wird die Interaktion zwischen PassantInnen, PerformerInnen und den urbanen Gegebenheiten zu einem Moment der Aushandlung, in dem alle Beteiligten gleichermaßen agieren.

### Wem gehört die Stadt?

Die Performance basiert auf dem Prinzip der Inklusivität durch Überraschung. Wer als PassantIn kommt, wird zum Teil der Performance. Es gibt keine Eintrittskontrollen, keine Vorankündigung, keine Eintrittspreise und keine Barrieren. Kunst wird dorthin gebracht, wo sie unkontrolliert auf Menschen trifft. Die Performance ist ein bewusster Akt des Loslassens und stellt eine bewusste Entscheidung gegen die vorherrschende Ordnung dar. Der öffentliche Raum, der durch Regeln und Überwachung geprägt ist, wird dadurch destabilisiert.

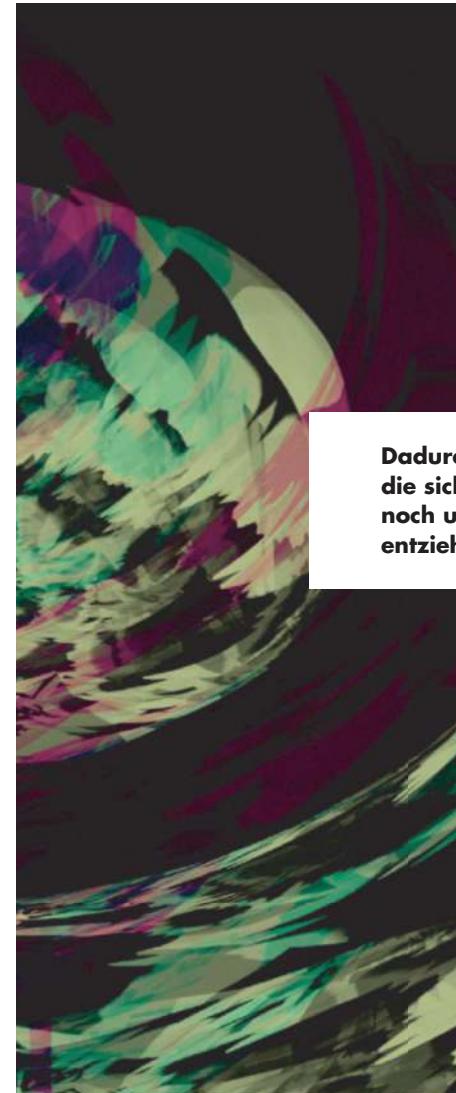


## 8.2 Annektierung von öffentlichem Raum als Quelle der Inspiration

Für uns als Performer ist die Beobachtung des öffentlichen Raumes im Zusammenhang mit unserer Arbeit eine große Inspirationsquelle.

Die Reaktionen der PassantInnen geben großen Aufschluss über die Funktionalität und den Impact einzelner Passagen, sowie des gesamten Stücks.

Auch die Auswirkung des physischen Raumes durch verschiedene Faktoren wie Architektur, Lage, (Geräusch-)Kulisse, aber auch Licht, Personenfülle und Überwachung zwingen uns zu Interaktion und kreativen Lösungen entstehender technischer, wie inhaltlicher Probleme.



**Dadurch können Ergebnisse entstehen, die sich an dem aktuellen Standpunkt noch unserem Möglichkeitshorizont entziehen.**

Wir müssen uns auf diese Gegebenheiten einlassen und sie durch das Meistern unserer Tools und Fähigkeiten in unsere Handlungen mit einbeziehen. Dadurch können Ergebnisse entstehen, die sich an dem aktuellen Standpunkt noch unserem Möglichkeitshorizont entziehen.

Wenn wir dazu in der Lage sind, den öffentlichen Raum in seiner unkontrollierbaren Form zu bespielen ist danach jeder kontrollierte Raum (wie ein Ausstellungs- oder Eventraum) ein einfaches Spiel, da unser Workflow durch den Prozess von natürlicher Selektion gegangen ist. Auch hier ist die Performance ein bewusster Akt des Loslassens und zwingt auch uns dazu, sowohl Kontrolle abzugeben und uns auf den Moment einzulassen, als auch unsere Werkzeuge und das Handwerk so weit zu beherrschen und zu perfektionieren, dass wir trotzdem in jeden Moment handlungsfähig bleiben. Selbst wenn das bedeutet, nicht zu handeln.

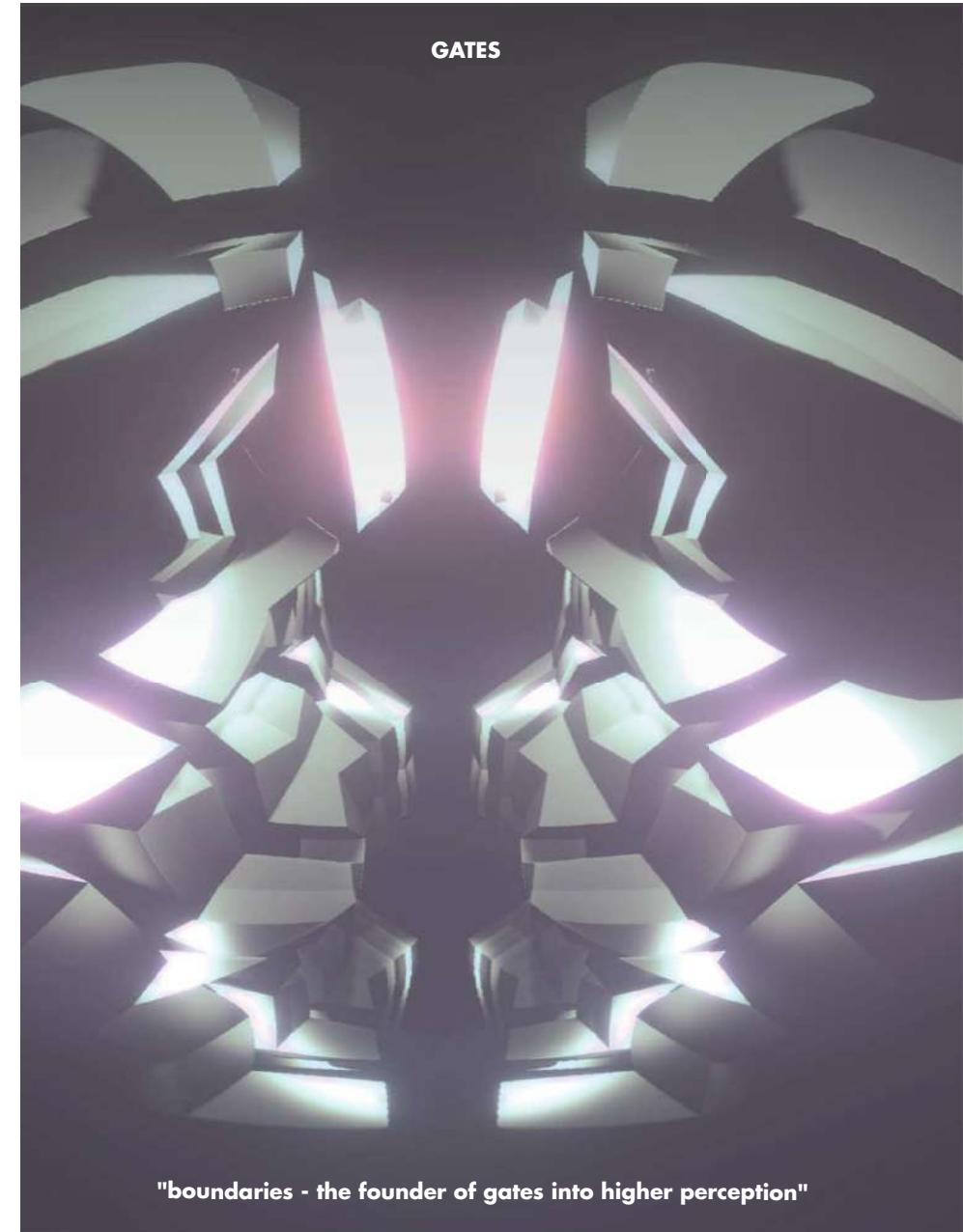
## **9. Zukunftsperspektive**

Dieses Intermediate legt den Grundstein für ein audiovisuelles Performance-Konzept, die wir in den nächsten zwei Jahren weiterentwickeln und im Rahmen unserer Bachelorarbeit finalisieren werden.

Darüber hinaus soll aus den entstandenen Inhalten ein Konzeptalbum entstehen. Unser Ziel ist es, den Bildschirm hinter uns zu lassen und den Raum als Medium zu nutzen – mit Werkzeugen, die uns ermöglichen, vom Producer zum Performer zu werden. Wir streben keine klassische Urheberschaft an, sondern setzen auf Prozess und Interaktion. Die im Intermediate entwickelten Systeme werden weiter optimiert. Die Dokumentation unserer Arbeit wird uns helfen, Fördermittel für die technische Ausstattung zu erhalten, die wir noch benötigen, um in den öffentlichen Raum gehen zu können.

**Wir streben keine klassische Urheberschaft an, sondern setzen auf Prozess und Interaktion**

Ein zentraler Aspekt unseres Projekts ist die Zusammenarbeit mit anderen KünstlerInnen. Wir wollen sie aktiv einladen, um gemeinsam Klangwelten zu erschaffen, die Idee hinter Sound zu stärken und eine Community aufzubauen. Zudem möchten wir Möglichkeiten zum Show Case schaffen, indem wir alle bisherigen losen Fäden zu einer großen Arbeit zusammenführen.



**"boundaries - the founder of gates into higher perception"**

## 10. Rückblick und Resources

"Fallpunkt - Zwischen Chaos und Kontrolle in Liebe zur Ästhetik des Unbewussten" ist die Weiterentwicklung und der Rückblick der weitreichende Zusammenarbeit zwischen Paul Kimmerl und Leo Althoff.

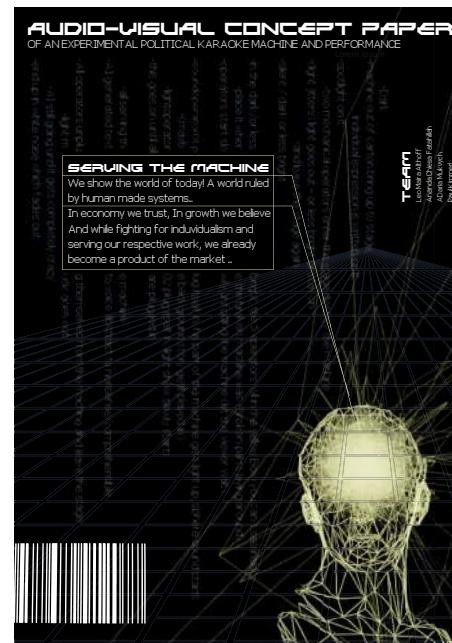
Grundlage für das Outcome der Projekte ist meistens das Gespräch, in dem wir über einen langen Zeitraum eine eigene Sprache entwickelt haben, wenn wir über Themen philosophischer oder weltlicher Natur sprechen. So teilen wir nach nunmehr 2 Jahren des intensiven Austausches einen Common Ground, der uns ermöglicht Dinge auszudrücken, zu denen wir zu Beginn unserer Zusammenarbeit noch keinen Zugang oder Ausdruck finden konnten.

Um einen tieferen Einblick in die Ebenen unserer geteilten Gedankenwelt zu geben, werden im folgenden Kapitel vorherige Arbeiten zusammenfassend darstellen. Dieses Kapitel kann übersprungen werden, doch beinhaltet es viele Ebenen, Gedanken und Aspekte des mit dieser Arbeit angestrebten Projektes.

### Umkrempeler 2k-5:

Die Flut individueller Performances auf Plattformen wie Instagram und TikTok reduziert KünstlerInnen und individuelle Performer auf ein Massenprodukt. Vom Algorithmus vorbestimmt, um gesehen zu werden und den Regeln des Systems folgend. Wenn schon alles gesagt wurde und die Unterhaltungsmaschinerie diktieren, was Trend ist, warum dann nicht der Maschine selbst eine Stimme geben. Dieses Projekt entwirft ein düsteres Jetzt, in dem wir Maschinen eine eigenständige Stimme geben und Algorithmen den Massen Anweisungen erteilen.

Aus der ursprünglichen Aufgabe, eine narrative Karokemaschine zu kreieren, entwickelten wir eine Performance, die diesen Umstand kritisiert.



<https://spaces.kisd.de/memberspace-kimmerl/2024/05/12/mlx15-sounds-of-silence-beyond-the-audible-dimensions-of-sound-s23/>

Für die abschließende Performance entwickelten wir verschiedene Klangobjekte und Effektgeräte, die aus alten HiFi-/LoFi-Geräten recycelt wurden und erstellten eine audiovisuelle Performance, die wir live mit den gebauten Geräten manipulieren konnten. Wir kollaborierten mit der Sängerin Cage, filmt sie in einer Blackbox von vier Seiten und projizierten diese Aufnahmen bei der Abschlussaufführung auf die Maschine. Ein wichtiger Meilenstein war die Präsentation der Prototypen auf dem NEW NOW Festival, in der Zeche Zollverein, wo das Engagement des Publikums die Wirkung des Projekts beeinflusste und verstärkte.

Entstanden im Rahmen des Longterm-Project: 'SOUNDS OF SILENCE – Beyond the Audible Dimensions of Sound', an der KISD, Sommer 2023, geleitet von Nina Jurić und Dasha Hewitt.



8

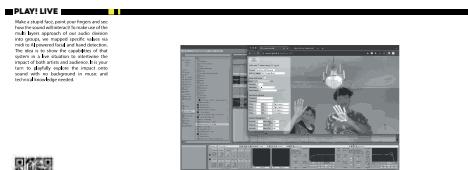
Under Construction

In diesem experimentellen Seminar setzten wir uns vertieft mit dem Thema der Korrespondenz von Sound, Bild und Algorithmus auseinander. Dies war der perfekte Ort, um unser Verständnis der Interconnection zwischen verschiedenen Medien zu erweitern. In etwa 6 Wochen erarbeiteten wir verschiedene Artefakte, die wir im Status Prototyp ausstellten im Rahmen der Ausstellung „Under Construction“

„Under Construction“ ist eine neue Form von Ausstellung, die jenseits des neoliberalen Performance- und Perfektionsdruck stattfindet. Wir betrachten uns in dieser Phase als Labor-techniker und laden das Publikum ein, selbst Entdecker zu sein und zu erkunden. Die Ausstellung selbst betrachten wir als Werkzeugkasten. Nimm einfach heraus, was du brauchst.



Absurd Correspondence: Words, Sounds and Images - Midterm Project  
Lectures: Oliver Baron, Nina Juric - MXL, KISD, TH-Köln - WiSe 2023/24

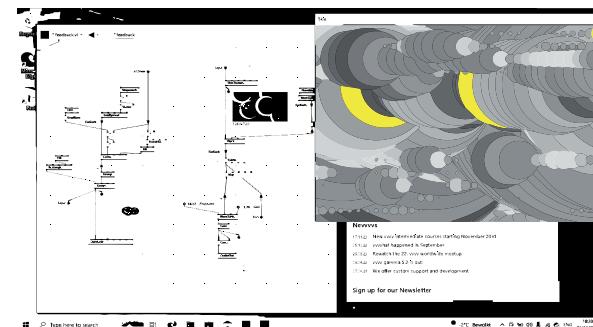


Under Construction

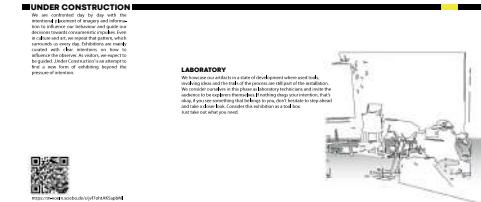
## Feedback-Machine:

Wir tauchten tief in Feedback-Algorithmen ein, mit dem Ziel, ein selbsttragendes Netzwerk zu schaffen, das von den eigenen, erzeugten Daten lebt.

Diese Feedback-Maschine erfasste den Klang eines Mikrofons und interpretiert sie anhand des Klangepektrums (hz) in bunte Kreise unterschiedlicher Größe; dieses Bild wird über einen Spiegel von einer Webcam wieder erfass und anhand des visuellen Inputs in Midi-Noten übersetzt, die abgespielt werden. Nach einem Trigger generiert die Machine unendlich varierendes Feedback, ohne dabei jemals in völligem Noise oder galoppierendem Feedback zu verfallen.



Absurd Correspondence: Words, Sounds and Images - Midterm Project  
Lectures: Oliver Baron, Nina Juric - MXL, KISD, TH-Köln - WiSe 2023/24



Multilayer Approach

Bei der Visualisierung von Sound kamen wir zu der Erkenntnis, dass im Master-Output zu viel Überschneidung der einzelnen Elemente im Klangspektrum ist, um ein repräsentatives Ergebnis in den Visuals zu erzeugen. Auf der Suche nach tieferer Verzahnung von Sound und Visuals entwickelten wir daher ein System, das die verschiedenen Schichten der Musik klarer visualisiert. Der Master wird aufgebrochen auf folgende 8 Tracks: Kickdrum, Snare/Clap, Cymbals/Hats, Percussion, Bass, Layers, Leads und Vocals. Jeder Track erhielt einen spezifischen, visuellen Parameter zur Steuerung. Dies ist die Grundlage unseres aktuellen technischen Setups.

#### **FEEDBACK MACHINE**

This autonomous algorithm showcases the fragility and complexity of data which gets translated from analog and digital world. We are focusing on the loss of data which arises through the transformation between these states and observe the arising patterns, colors, sound and mechanics. These were then generated through interpreting the audio source, outputting a series of numbers consisting of numbers which represent intensity of the different spectral bands. These reactive values were then further processed to scale and color a layer of circles this image is the first layer of the algorithm which is displayed on the screen. A mirror faces the screen and reflects the reactive image to the webcam, which catches all the pixel information. This color information is then again interpreted as a series of numbers which create the base of the synthesizer wave table so we have a new sonic signal which drives the algorithm again.



6

Play!live

Um den „Multilayer Approach“ zu nutzen, haben wir der trainierbaren KI-gestützten Gesichts- und Handerkennung „Media pipe“, die wir im Kurs „Embodied AI“ von Peter Kirn kennengelernt haben, spezifische Werte über Midi zugewiesen. Wir zeigten die Fähigkeiten dieses Systems in einer Live-Situation und die Einwirkung auf Sound und Visuals, um KünstlerInnen und Publikum miteinander verflechten.

## Exploring Immersive Audio – Teil I + II

In diesem Projekt, geleitet von Connor Safran (elektroakustik, Hanns Eisler Hochschule Berlin) lernten wir die Anwendung von Spacial Audio unter der Verwendung von Max for Live und entwickelten die Performance „STOIC“ und die interaktive Ausstellung „Pendler“

Beide Ergebnisse wurden im Rahmen der Köln Passagen 24 ausgestellt.

### STOIC

STOIC ist eine interaktive Installation, Performance und Komposition für ein 8.1-Audio-System (spacial audio). STOIC lädt dazu ein, die emotionale Innenwelt zu erforschen, die jenseits unserer rationalen, durch Alltag geprägten Welterfahrung liegt. Sound statt Genre. Materialität statt Symbolik. Synchronizität des Raumes statt vorgeschriebener Skripte. Eine Welt jenseits des binären Systems von Null und Eins, jenseit von Basis-Emotionen, mit denen wir tagtäglich durch die sozialen Medien konfrontiert werden. Die BesucherInnen erleben synchron eine Komposition und interpretieren diese dann in all ihren Teilelementen neu, indem sie Steinfragmente auf Basalt-Säulen legen, um eine Neuinterpretation der Komposition zu gestalten. Durch 3-D-Audio, taktile Materialien und Interaktion verlagert die Installation den Fokus auf eine gemeinsame, sich entwickelnde Reise.

### Pendler

„Pendler“ ist eine Sammlung physischer, dynamischer Objekte zur Klangmanipulation in Echtzeit, die in die vvv-Softwareumgebung integriert sind. Diese Objekte interagieren mit Klang durch den Einsatz von OSC Mikrocontroller, die Bewegungen interpretieren und in dynamische Audiotransformationen umsetzen. Durch die Erfassung von Bewegungsdaten und deren Anwendung auf einen laufenden Audio-buffer ermöglicht „Pendler“ einen intuitiven und taktilen Ansatz zur Klangmanipulation. Diese innovative Kombination aus physischer Interaktion und digitaler Verarbeitung schafft eine fließende Echtzeit-Beziehung zwischen Bewegung und Klang und verschiebt die Grenzen des kreativen Ausdrucks durch Einbindung der BesucherInnen auf spielerische Art und Weise.

<https://spaces.kisd.de/memberspace-kimmerl/2024/07/27/exploring-immersive-audio-part-i-ii-w23724/>

„Rumtreiber“ ist eine dynamische Performance-Show, bei der vielschichtige Klanglandschaften, Live-Performances, Raumklang und reaktive Projektionen nahtlos in ein Multiscreen-Setup integriert werden. Diese immersive Erfahrung verschiebt die Grenzen des künstlerischen Ausdrucks, indem sie 3D-Audioexperimente mit Echtzeit-Interaktivität kombiniert.

## Rumtreiber

„Rumtreiber“ ist eine dynamische Performance-Show, bei der vielschichtige Klanglandschaften, Live-Performances, Raumklang und reaktive Projektionen nahtlos in ein Multiscreen-Setup integriert werden. Diese immersive Erfahrung verschiebt die Grenzen des künstlerischen Ausdrucks, indem sie 3D-Audioexperimente mit Echtzeit-Interaktivität kombiniert.

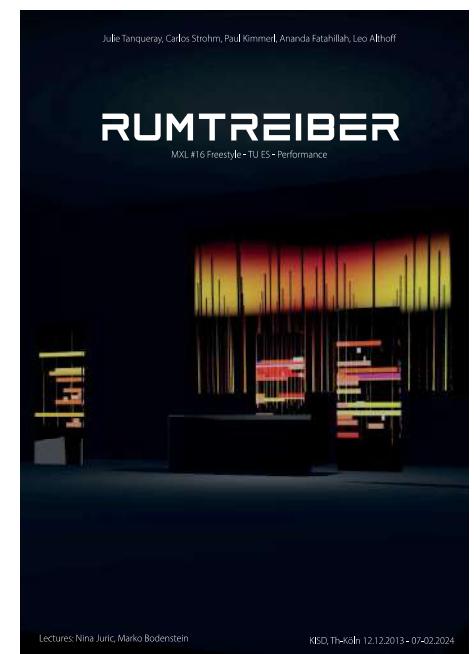
Durch die Nutzung von OSC-Schnittstelle und eines Mehrkanal-Setups erforscht das Projekt die Möglichkeiten und Grenzen des Einsatzes von 3D-Audio in einer Clubumgebung. Der Echtzeit-Performance-Aspekt ermöglicht es, den KünstlerInnen, mit der Technologie zu interagieren lassen und den Klang und die visuelle Umgebung dynamisch zu gestalten. Dieser Ansatz stellt nicht nur traditionelle Club-Setups in Frage, sondern schafft auch ein einzigartiges und fesselndes auditives und visuelles Erlebnis für das Publikum.

Showcase und finale Performances des Projektes waren zwei Songs des Bandprojektes „vie.en.vie“ (Leo Althoff, Julie Tanqueray), begleitet an der Gitarre von Echa, live visuals on Stage durch Paul Kimerl und Carlos Luis Strohm. Darüber hinaus entwickelten wir für das Projekt eine gemeinsame Identität, Kleidung, wählten Farbschemen und machten das Stage-Design.

Die finale Performance wurde durch Leo Althoff zu zwei Musik-Kurzvideos zusammengeschnitten, die zu über 15 Konzerten und Festival-Auftritten des Duos, begleitet von Paul Kimerls Visuals im Sommer 2024 führten.

Entstanden im Rahmen des Midterm-Project: „MXL #16: Freestyle (Practice Based Research)“ an der KISD, Frühjahr 2024, geleitet von Nina Jurić.

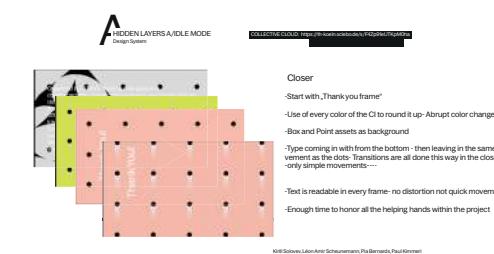
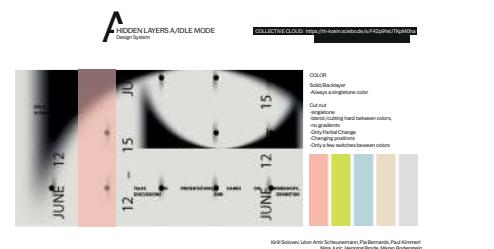
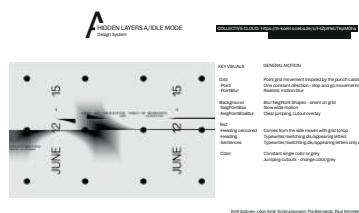
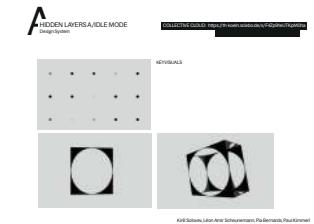
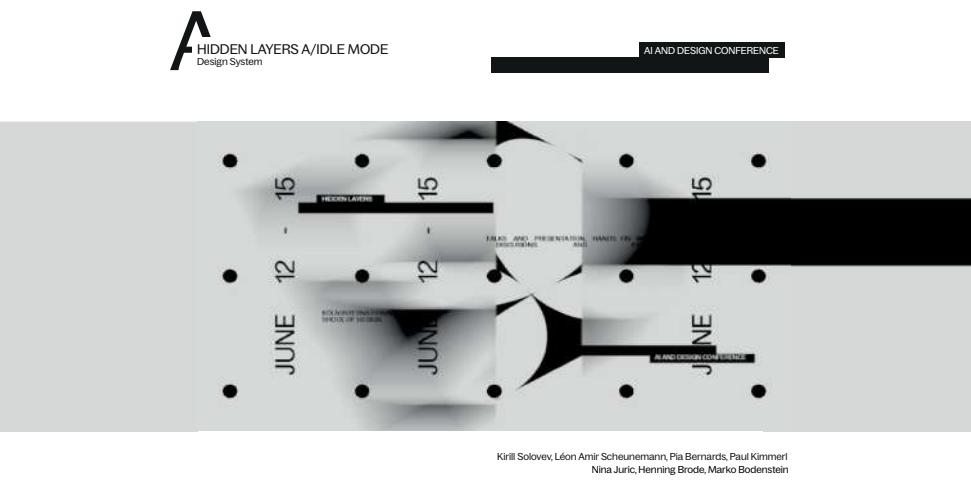
<https://spaces.kisd.de/memberspace-kimmerl/2024/07/26/mxl-16-freestyle-practice-based-research-w23-24/>



## MXL (A)IDLE MODE x HIDDEN LAYERS (Design & AI Konferenz)

Dieses Projekt begann als experimentelle MXL-Motion-Design-Agentur für die Design & AI-Konferenz „Hidden Layers“, bei der wir ein kohärentes Motion Design-System für die Type-in-Motion-Animationen und bewegten Inhalte entwickelten, die auf der Konferenz gespielt wurden.

Im zweiten Teil des Projekts ging es um die Konzeption und den Bau einer erlebnisorientierten Multimedia-Rauminstallation für die KonferenzbesucherInnen. Für das Designsystem haben wir die bestehende Corporate Identity neu interpretiert, um visuell einen Ruhezustand zu verkörpern, der das ungenutzte kreative Potenzial in den verborgenen Schichten neuronaler Netzwerke symbolisiert. Paul Kimmerls Hauptaufgabe bestand in der konzeptionellen Arbeit, in der er durch die Festlegung der visuellen Regeln das Gesamtbild mitgestaltete. Für das Sounddesign lieferte Leo Althoff eine personalisierte Soundbibliothek und versah jeden Clip und Einspieler mit einem individuellen Sounddesign .



Die erlebnisorientierten Multimedia-Rauminstalation befasste sich mit den verschiedenen Stationen des Aufbau einer Kl. In acht interaktiven Stationen schuf die Gruppe ein kohärentes Gesamtwerk, das BesucherInnen auf spielerische Art tiefer mit den Funktionsweisen neuronaler Netzwerke innerhalb der „Black Box“ vertraut machte. Paul Kimmerl programmierte für den Eingangs- und Barbereich audioreaktive Projektionen, in denen mit Hilfe von Projektion Mapping die Inhalte der Motion-Packages der Konferenz gezeigt und reinterpretiert wurden. Leo Althoff erstellte den Sound für die acht Stationen der Ausstellung. Da die Räume nur durch dünne Theaterwände getrennt waren und es starke Überlagerungen gab, entwickelte er die „Raum-in-Raum-Mischung“, acht zeitsynchrone Tracks, die in sich selbst funktionieren, sich jedoch überlagert zu einer funktionierenden Klanglandschaft zusammenfügen. In diesem arbeitsintensiven Projekt war Kommunikation, Kompromisse und die Suche nach einer gemeinsamen Basis Grundlage und Learning, um einen Beitrag zu einer offiziellen Veranstaltung zu leisten und ein guter Einblick, wie die Entwicklung von Projekten in einem vielköpfigen Produktion funktionieren kann.

Entstanden im Rahmen des Longterm-Project: „MXL #18: (A)IDLE MODE x HIDDEN LAYERS (Design & AI Conference)“ an der KISD, Sommer 2024, geleitet von Nina Jurić

<https://spaces.kisd.de/memberspace-kimmerl/2024/11/02/ml-idle-mode-x-hidden-layers-design-ai-conference/>