

A close-up photograph of a DJ's hands on a mixer. The DJ is wearing a blue and red striped sweater. The mixer is illuminated by a warm, yellow light, likely from a stage lamp. The background is dark and out of focus, showing some equipment and a person's hand in the distance.

FOG:

ANTE BELLUM

by Jules Hildebrand

AIR

by Roberto Maqueda

Gare du Nord, Basel
25.01.2025

20:00 Uhr Jules Hildebrand - Ante Bellum
21:00 Uhr Roberto Maqueda - AIR
22:00 Uhr Denim Szram - Performance

ANTE BELLUM



“Ante Bellum” (lat. Vor dem Krieg) ist eine Reflexion über das Scheitern der Sprache und den Zusammenbruch der Kommunikation. Es soll zeigen, wie das Versagen der Sprache zu Eskalation und Konflikt führen kann.

Die Struktur orientiert sich an Friedrich Glasls “Phasenmodell der Eskalation”, das die Mechanismen der Eskalation bis zum offenen Konflikt analysiert. Glasl beschreibt neben dem Verlauf einer zunehmenden Konflikteskalation auch zentrale Mechanismen, die diesen Prozess vorantreiben. Er stellt z.B. fest, dass die beteiligten Parteien zunehmend irrational handeln, sich immer stärker am bisher Erlebten orientieren, dabei jedoch die Folgen ihres Tuns für die Zukunft ausblenden und in ihrer Wahrnehmung des tatsächlichen Geschehens immer stärker beeinträchtigt sind.

Durch elektronische Musik, die unterschiedliche Elemente und avant-gardistische Einflüsse verbindet, entwickelt sich das Werk so über mehrere Abschnitte zu einer immer intensiveren Disharmonie, bis hin zum Abgrund. Hauptthematik ist eine Reflexion über das Versagen der Sprache und Kommunikation. Durch die Integration von Lärm, Stille und Stimme als zentrale Bestandteile der Komposition soll dieser Zusammenbruch veranschaulicht werden.

Wo Lärm und Stille die Kommunikation ersetzt, wird die Unmöglichkeit der Verständigung deutlich. Die Musik soll durch eine zunehmende Erosion und Fragmentierung die Schwierigkeit verdeutlichen, gemeinsame Grundlagen zu finden und somit die potenziell zerstörerischen Auswirkungen von Missverständnissen und Unklarheiten aufzeigen.

Das Werk ist von der Ästhetik des “Southern Gothic” inspiriert, ein Genre, das in Literatur, Country-Music, Film und Theater, tiefe Einblicke in die dunklen und oft unheimlichen Aspekte der südlichen Kultur und Gesellschaft bietet. Die Umgebung ist meist düster und beklemmend. Themen wie Dekadenz, Isolation, Wahnsinn und Gewalt werden kombiniert mit reichem Symbolismus z.B. verfallene Gebäude, verlassene Plantagen, Friedhöfe, (heute als “Liminal Spaces” wieder populär) sowie Anspielungen auf Geister, Flüche und Übernatürliches.

Hildebrand's Ante Bellum soll diese beklemmende Atmosphäre musikalisch rekonstruieren. Die Musik ist düster und schafft eine Klanglandschaft, in der das Gefühl eines möglichen Versagens konstant mitschwingt. Auch in den scheinbar unbeschwerten Dur-Momenten bleibt ein ominöses Gefühl bestehen, dass ein Scheitern voraussehen lässt. Die Tonalität lässt sich nicht immer klar bestimmen denn die Dur-Phrasen verfallen immer wieder ins Moll. Das konstante Auf- und wieder Abbauen von Spannung durch immer weiter anschwellenden Noise-Elementen, verzerrter Gesang und Sprachfragmente soll so darstellen, dass jeglicher Versuch, eine Eskalation zu vermeiden, vergeblich bleibt.

AIR



AIR ist das erste Soloprojekt von Roberto Maqueda, inspiriert durch das Konzept der Mehrschichtigkeit von Perkussion. Das Projekt kombiniert verstärkte Instrumente mit Magnetventilmodulen und erzeugt somit analoge Drum-Machines. Das Stück zielt nicht darauf ab, die spezifische Sprache der Perkussionsinstrumente zu nutzen, sondern deren Klang zu zerstören, zu dekonstruieren und zu verarbeiten; die daraus resultierende Klanganalyse zu nutzen und in ein visuelles Ergebnis zu übersetzen. Das Stück wurde vom Klexos Festival in Auftrag gegeben und im Juli 2024 in Plasencia uraufgeführt.

Konzepte des Maschinenbaus sind im Stück integriert, die Akustischen Instrumente werden somit umfunktioniert und durch Technik in neue analoge Drum-Machines verwandelt. Das Stück setzt sich auch mit der Rolle des Perkussionisten auseinander, die historische Entwicklung und die Beziehung zwischen Perkussionist und Instrument(en).

In Roberto's Worten: Mein Verständnis von Schlagzeug ist durch jahrelanges Studium und Zusammenarbeit geprägt worden, auch mit so angesehenen Persönlichkeiten wie Steven Schick (UCSD San Diego, Kalifornien), mit dem ich das Privileg hatte, eng zusammenzuarbeiten. Schicks Definition von Perkussion als „the Art of hitting“ bietet einen Ausgangspunkt, aber ich glaube, sie umfasst ein breiteres Spektrum von Aktionen und Techniken. Durch meine Interpretation wird Perkussion zu einem Vehikel für die Erforschung der klanglichen Alltagsgegenständen innewohnenden klanglichen Möglichkeiten zu erforschen, die traditionelle Grenzen überschreiten und einen reichen Klangteppich weben. Meine Auffassung von Perkussion geht über das bloße Anschlagen von Gegenständen hinaus; Sie beinhaltet die Erforschung von Klang durch Aktionen wie Reiben, Streichen und Kratzen, die das klangliche Potenzial so vieler Materialien stimulieren.

In diesem Sinne präsentiert sich AIR als das einfache und ehrliche Bedürfnis, Musik für Schlagzeug zu schaffen, mit der Besonderheit, die Verwendung elektronischer Mittel als Bestandteil. Das Stück zielt nicht darauf ab, die spezifische Sprache der Perkussionsinstrumente zu nutzen, sondern vielmehr ihren Klang zu zerstören, zu dekonstruieren und zu verarbeiten; die die daraus resultierende Klanganalyse zu nutzen und in ein visuelles Ergebnis zu übersetzen.

Über die Zusammenarbeit zwischen Roberto Maqueda (Basel-Stadt) & Structuralis (Genf)

“Als wir Roberto Maqueda am Wochenende zu einer einwöchigen Residency mit Structuralis einluden, integrierten wir eine Beleuchtung in sein semi-akustisches Sound-Setup der Performance AIR. Mit Hilfe von Scheinwerfern, Rauch, LED-Balken und Spots verbanden wir die verschiedenen Maschinen mit den Midi-Signalen, die er uns über OSC schickte, und reagierten auf die Klänge. Wir arbeiteten uns durch verschiedene Szenen und bauten eine sich entwickelnde Reise auf, die auf die Details seiner Performance und die Ideen der Atmosphäre einging. Die Trommeln wurden direkt beleuchtet, wenn sie aktiviert wurden, und die Motoren wurden durch die Strahlen fokussiert, um ihre Aktionen zu zeigen. Es war sehr aufregend zu entdecken, wie Licht und Klang zusammen sehr unterschiedliche Stimmungen und Atmosphären erzeugen und sich gegenseitig verstärken können.“

Diese Begegnung war unserer Meinung nach ein großartiger Start für eine mögliche Zusammenarbeit zwischen Klangkunst, Technologien und Licht – und ein Projekt, das wir in den nächsten Jahren weiter erforschen möchten.”

Structurals: Pablo Valley & Théo Phildius

LINK zur Präsentation in Genf:

https://drive.google.com/open?id=1cIPE19Hfxu-tWM1Zc3NU9jnwTKrN1OmC&usp=drive_fs

Denim Szram

Der Konzertabend wird von einer DJ Performance des Medienkünstlers Denim Szram abgerundet. DJs werden heutzutage automatisch mit Club und Techno in Verbindung gebracht. Die Performance von Denim Szram soll die Rolle des DJs hinterfragen: was geschieht mit DJ und Publikum, wenn die Musik ausserhalb des üblichen Kontext und dessen Erwartungen springt?

BIOS MITWIRKENDE



Jules Hildebrand (*1991 in Basel, CH) ist elektronischer Musiker und Audio Designer. Er spielt in verschiedenen Formationen und Projekten unterschiedlicher Genres. Unter dem Pseudonym OSTROV produziert er elektronische Musik, dessen Einflüsse von Ambient zu Avantgarde oder Noise Music reichen. Er ist Co-Direktor des FOG-Kollektivs, einem Basler Künstler- und Musikerkollektiv, das das FOG - Festival offener Genres betreibt. Er ist Mitbegründer des 2022 gegründeten Musiklabel Dream Channel, das Events organisiert und Musik im Bereich Ambient vertreibt. Er ist für die technische Umsetzung des monatlich erscheinenden Podcasts Wave Channel verantwortlich und ist zuständig für Mixing & Mastering im Label. Mit dem 2021 ins Leben gerufene Projekt MODUS, arbeitet er in Kooperation mit visuellen Künstlern an verschiedenen Sound - Installationen, zuletzt als Musical Director an den Ausstellungen No offense but, und Limbic Friction. Nach abgeschlossenem Studium in Literarisches Schreiben an der SAL Zürich folgten Auftritte an verschiedenen Festivals in der Schweiz und Europa.

Literatur und spoken word bilden zentrale Elemente seines musikalischen Schaffens. Er kooperiert mit Musikern unterschiedlicher Genres und arbeitete in den Bereichen Direktion, Bühne, Aufnahmen und technische Umsetzung für Performances an Festivals wie FOG 2023 Sonic Spaces ZeitRäume und Dialoge. Er lebt und arbeitet in Basel.



Roberto Maqueda (*1991) kommt von der Perkussion und bezeichnet sich selbst als heterodoxen Künstler, der sich für avantgardistische Kreationen in Verbindung mit elektronischen Welten und digitaler Kunst sowie für neue Formen der Kommunikation und deren Umsetzung in der Klangszene unserer Zeit interessiert. Wichtige Einflüsse sind Christian Dierstein, Fred Frith, Håkon Stene oder Steven Schick. Er lebt in Basel (CH).

Seine Hauptprojekte der letzten Jahre waren reConvert oder y-band. Seit kurzem ist er künstlerischer Co-Direktor von FOG (Festival offener Genres), einem Kreativ-Hub in Basel. Er wurde mit dem Young Creation Award 2017 von INJUVE (Spanische Regierung) ausgezeichnet. In seiner Arbeit ist die Reflexion über die kollaborativen kreativen Methoden entscheidend, die in [10statements.com](https://www.10statements.com) enthalten sind, einem Projekt, das er zusammen mit Jennifer Torrence entwickelt hat. Er ist Co-Direktor des EXIT-Festivals, das in

Montevideo (Uruguay) stattfindet.

Er hat am Programm „Young Artists Promises“ der ULYSSES-Plattform teilgenommen. Er wurde bei SONICA, Manifeste oder MaerzMusik vorgestellt.



Structurals is a new media art studio based in Geneva, specialised in the conception of immersive and interactive experiences. They manipulate light and shadow to alter the perception of environments, designing new spaces and installations that come to life. Combining technology and art, Structuralis explores the boundaries between the real and the virtual, crafting works that invite the audience to rediscover the spaces around them by rethinking our relationship to architecture, movement, and light.

As co-founders of the Folnui collective, they collaborate with artists, technicians, architects, and engineers to develop new blends of mediums and research projects focused on light and the perception of space.



Denim Szram (*1990), Klang- und Medienkünstler, lebt und arbeitet in Basel. Seine künstlerische Praxis oszilliert zwischen Komposition, multimedialen Installationen und immersiven Umgebungen. Als elektronischer Musiker kreiert er Kompositionen für Räume, Tanz und Theater. Seine Expertise kommt besonders in der Gestaltung von immersiven Klanginstallationen zum Ausdruck, bei denen er Architektur akustisch inszeniert. Dabei erweitert er den Klang durch die Integration verschiedener Medien und entwickelt audiovisuelle Systeme sowie musikalische Interfaces, um neue Ausdrucksformen zu erforschen. Als Dozent widmet er sich in seiner Forschungsarbeit den Verbindungen zwischen akustischer Ökologie und der akustischen Gestaltung von urbanen Räumen.

MEDIA/LINKS

Jules Hildebrand:

[Soundcloud.com/octpob](https://soundcloud.com/octpob)

Instagram: [@ostrov.zip](https://www.instagram.com/ostrov.zip)

Roberto Maqueda:

[Soundcloud.com/robertomaqueda](https://soundcloud.com/robertomaqueda)

Instagram [@roberto_ma](https://www.instagram.com/roberto_ma)

<http://robertomaqueda.com>

Structurals:

[structurals.ch](https://www.structurals.ch)

[instagram.com/structurals_](https://www.instagram.com/structurals_)

[instagram.com/folnui](https://www.instagram.com/folnui)

Denim Szram:

[Soundcloud.com/denimdenim](https://soundcloud.com/denimdenim)

Instagram [@denim.szram](https://www.instagram.com/denim.szram)

<https://denimszram.com/>

FOG:

<https://www.fogstudio.ch/>