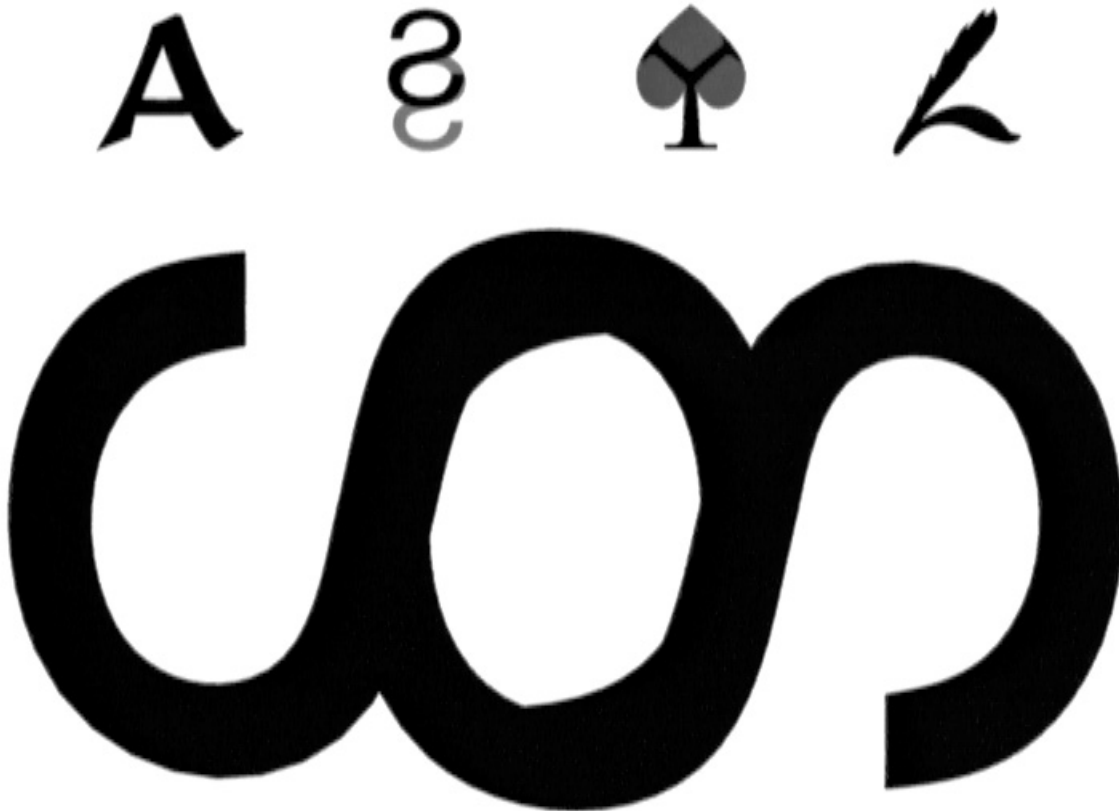


Asylphonia

Werk - wird als solches in IMAGINING MEDIA@ZKM gezeigt

Filmraum für Werke des Instituts für Musik und Akustik

1995



Standbilder

Bojidar Spassov: „Asylphonia“ (1995)
Elektronische Komposition und Computeranimation
© Bojidar Spassov, Tamàs Waliczky

Das Geräusch, einer Meereswoge, die auf Sand brandet, ist das akustische Ausgangsmaterial für *Asylphonia*. Das Stück handelt von Verfolgung und Verwandlung. Gewählt wurde dazu die Form eines Computerspiels mit Musik und Bildern, das sich um drei Protagonisten dreht: den "Paragrafen" - gemeint ist § 18, der die Durchführung des Grundgestzanspruches auf politisches Asyl regelt, Lissa, der Fuchs im slawischen Märchen und Strawinskys *Le Rénard* und Alice aus Lewis Carrols *Through the Looking Glass*.

premier:

“MultiMediale 4”, Karlsruhe (D), 14.05.1995

technique/material/hardware, software:

Hardware: Sampler Roland S750 Software: Dyaxis Logic

dimensions:

10 Min.

credits:

Komposition: Bojidar Spassov Computeranimation: Tamàs Waliczky Produktion: ZKM | Institut für

producer:

ZKM | Institut für Musik und Akustik, ZKM | Institut für Bildmedien, 1995.

Quellen-URL: <http://at.zkm.de/node/173>

Verweise:

- [1] <http://at.zkm.de/taxonomy/term/38>
- [2] <http://at.zkm.de/taxonomy/term/12>
- [3] <http://at.zkm.de/taxonomy/term/13>
- [4] <http://at.zkm.de/taxonomy/term/7>