



1999: Wechselspiel zwischen drei Geigen und einem PC

ist eine Versuchsanordnung, in der ein kybernetischer „Kompositionsprozess“ abläuft, der sich aus sich selbst heraus, unbegrenzt variabel entfaltet. Die Musik, die dabei entsteht folgt nicht den Prinzipien der Harmonielehre oder des Kontrapunktes, sondern sie ist das hörbare Produkt der verstrickten Vorgänge in der Apparatur. Der Versuch zielt darauf ab, ein mögliches, musikalisches Potential, das in der Struktur dieser Vorgänge steckt aufzuspüren.

Die Anordnung gliedert sich in zwei Bereiche, die miteinander in Wechselwirkung treten: in einen Computer mit Tastatur und Bildschirm einerseits, und in einen „Geigenapparat“ andererseits. Diese zwei Teilsysteme steuern sich gegenseitig: während die Geigenbögen über die Saiten streichen, tippen ihre Spitzen immer wieder auf die Computertastatur und verursachen dadurch bestimmte, graphische Muster auf dem Bildschirm; die dadurch entstehenden Helligkeitsveränderungen auf dem Bildschirm bestimmen den folgenden Ton, der auf den Geigen gespielt werden soll, und lösen Bewegungsänderungen der Geigenbögen aus. Die neuen Bewegungen der Geigenbögen verursachen neue Muster auf dem Bildschirm, was wieder neue Tonfolgen nach sich zieht, usw. . Das System baut auf diese Weise unablässig Widersprüche auf, die den Kompositionsprozess in Gang halten.

Dieser Prozess entwickelt sich zwar im Verborgenen - als Zusammenwirken von mathematischen Funktionen (Computerprogramm) und physikalischen Bewegungsgesetzen (Mechanik der Geigenbögen) -, aber er hinterlässt sein sinnlich wahrnehmbares Abbild als Geigenmusik, als animierte Graphik auf dem Bildschirm, als Choreographie der Geigenbögen und als alphabetische "Partitur", die die Geigenbögen auf die Tastatur tippen. Es ist ein sich selbst komponierendes Zusammenspiel von Klang, Bild und Bewegung.