

### Zur „Philosophie der Elektronischen (Kunst-)Musik“ ... am Beispiel eines (virtuellen) Touch-Pads

Kopieren Sie alle Dateien des Ordners „Beispiel Touch-Pad“ aus dem StudIP und starten Sie die PPräsentation „Ppt2b.ppt“. (Alle mp4-Dateien müssen im selben Ordner wie die ppt liegen.)

<i>Einsatz eines Touch-Pads</i>	<i>Übertragung auf die „Philosophie“ der Elektronischen Musik</i>
0. Filtereffekte auf ein Sample anwenden (Klangfarbenänderung akustischen Materials)	... dies ist keine elektronische Musik sondern nur Verfremdung akustischer Musik, die man auch mit nicht-elektronischen Mitteln (wenn auch viel komplizierter) herstellen könnte.
1. Von Hand Morphen von 4 Samples (Ineinanderblenden des akustischen Materials)	... auch hier wird akustisches Material verwendet, allerdings in einer nicht mehr ohne elektronische Hilfsmittel herstellbaren Weise, die somit etwas „Eigenes“ darstellt. Dem Morphen wohnt ein Hauch von „Überblenden“ (Stichwort „Mischpult“) an.
2. Von Hand Morphen von 4 Wavetables, die frei modifiziert werden können (Ersatz des akustischen durch rein elektronisches Material)	... das „akustische Material“ wird durch ein genuin elektronisches ersetzt. Bei den Wavetables wird additive Klangsintese live spielbar durchgeführt, was nur noch ein Computer in dieser Weise kann. Das Morphen ist hörbar „elektronisch“ und wirkt nicht mehr wie ein Mischpult-Ersatz. - Ein musikalischer Schönheitsfehler“ kann durch eine Zusatzeinblendung behoben werden (Stichwort „Groove“).
3. Ein Algorithmus morpht die 4 frei modifizierbaren Wavetables (Ersatz der Handbewegung durch ein Programm)	Nun kommt das genuine Anwendungsgebiet elektronischer Musik zum Tragen: die algorithmische Kompositionsweise (Stichwort „Computerkomposition“). Der Algorithmus verlagert den Kompositionsvorgang hinein in den Computer.
3.a Demo des Algorithmus	Um die Wirkungsweise des Algorithmus zu zeigen, wird dieser auf Tonhöhen von MIDI-Sounds angewandt.
4. Der Algorithmus von 3. modifiziert nun auch die Wavetables selbst (Handbewegung und Klangmodifizierung nach einem einzigen Prinzip)	Dies ist die „höchste“ Art elektronischen Computerkomponierens: nicht nur die Großform („Bewegung auf dem Pad“) sondern auch das „Innere“ der Klänge wird komponiert. Hier sogar in potenziert Form, weil derselbe Algorithmus sowohl den äußeren Ablauf als auch die Veränderung der Klänge bestimmt.

### FAZIT

Merkmale von „Elektronischer Musik“ sind (nach Blatt 2a) die konsequente Realisierung der *Emanzipation* von Klang, Geräusch, Tonhöhe, Dissonanz, Rhythmus, Aufführungsart und Kunstbegriff... durch

1. Verwendung rein elektronischer Klänge,
2. Komponieren der Klänge selbst („sound design“),
3. Komponieren des Aufführungsortes, der Aufführungsart („Klanginstallation“),
4. Komponieren der verwendeten Musikinstrumente (sog. „tools“),
5. Entwicklung von Kompositionsideen, die nur elektronisch verwirklichtbar sind, insbesondere
6. genuiner Einsatz von Maschinen („algorithmisches Komponieren“, „Computermusik“),
7. (heute:) Zusammenführen aller Dimensionen 1.-6. in *einem* Gerät.