

# Entwurf eines hybriden Klangerzeugers

Mein Interesse: Die Einbeziehung des Computers in die elektronische Musik während der letzten Jahre gibt Aussicht auf die Schaffung ganz neuer Musikinstrumente. Sie ermöglichen, nicht wie die Synthesizer mehr oder weniger kontrollierbare Prozesse, sondern erlauben exakte Eingriffe in jeden gewünschten Moment der Klangerzeugung. Der Bau eines hybriden Synthesizers ist kein Problem mehr. Eines der Möglichkeiten ist die Verwendung eines Minicomputers (INTERDATA model 14, 16 bit, 12 k) und eines davon gesteuerten Synthesizers (BUCHLA Model 208 programmed sound source). Nun beginnen die Probleme: nämlich dem hybriden System das Maschinelle zu nehmen und etwas Organisches zu geben, was es nicht von den Ausdrucksbedürfnissen eines Individuums trennt, sondern ein intuitives direktes Umsetzen ermöglicht. Hierzu sind Studien zur Organologie der Musikinstrumente notwendig. Dann erst können control panels entwickelt werden, die mehr als nur switch-on switch-off Möglichkeiten haben, die analoge Vorgänge verstehen und in adäquate Klänge umsetzen.

Das nächste Problem wird sein, die Parameter des Instruments so zu bestimmen, dass sie Klänge produzieren können, die den Aufbau einer spezifischen Sprache, Stils und der Integrierung im Ensemblespiel dienen. Dazu sind Studien in musikalischer Semantik notwendig. Hierfür habe ich durch mein Studium am Institute of Sonology Utrecht bei Dr. Laske, die nötigen Erfahrungen ge-

sammelt. Für die Erfassung des Klanginventars des Instruments wird das UNISON-projekt (siehe dieses) in etwas modifizierter Form durchgeführt.

Das letzte Problem ist der Aufbau einer musikalischen Sprache, funktionierend im Zusammenspiel mehrerer hybrider Klangerzeuger. Hier wird die Beschäftigung mit Ethnomusicology am fruchtbarsten sein. Es sollen dafür Erfahrungen des Ensemblespiels eines bestimmten Kulturbereichs gesammelt werden. Am geeignetsten dafür scheint mir das genaue Studium der verschiedenen Kulturgruppen Südostasiens und des fernen Ostens zu sein, da dort das E.spiel am hochentwickeltsten ist. Erfahrungen sollen gesammelt werden, die die kulturelle Verankerung der Ensembles berücksichtigen, die Widerspiegelung typischer Verhaltensmuster z.B. balinesisch Gamelan und Balance, die Art der grammatikalischen Strukturierung von Musikstücken, die diese Muster realisieren, die Funktionen der Musiker bzw. der Instrumente im Ensembleverband etc. etc..

Die Auswertung dieser Erfahrungen verglichen mit den organologischen und semantischen Inventar werden hinreichend Aufschlüsse für die Konstruktion mehrerer sich in ihrer Verschiedenheit zu einem homogenen Ensembleklang verschmelzender hybrider Instrumente geben.