

# Einleitung

Die Verwendung des Computers zur Partitur- und Klangsynthese versetzt die Elektronische Musik in eine Position, in der jedes nur erdenkliche akustische Signal künstlich erzeugt werden kann. Nachdem ein lang ersehntes Ziel endlich erreicht ist, stellt sich die Frage nach dem „Weg“ dorthin: Wie gelangt die Computermusik von der Imagination des Komponisten zum Digital/Analog-Wandler? Wem das manuelle Eingeben von Amplitudenwerten zu mühsam und zu unübersichtlich ist, der kommt dabei um die Verwendung von Software nicht herum. Software soll Mühe sparen und Dinge übersichtlich machen. Mühe wird dadurch gespart, dass oft gebrauchte Strukturen und Arbeitsabläufe gekapselt und automatisiert, d.h. mit wenigen Handgriffen zugänglich gemacht werden, während weniger oft gebrauchte oder gar sinnlose von der Bildfläche des Anwenders verschwinden. Diese Selektion nach statistischer Nützlichkeit und die Bündelung von unüberschaubaren Datenmengen zu greifbaren Strukturen wird vom Softwaredesigner übernommen. Über die dadurch entstehende Übersichtlichkeit und Produktivität freut sich der Anwender, so lange entweder

a) seine Ziele über diejenigen Wege erreicht werden können, die die Software ihm geebnet hat

oder

b) er bewusst oder unbewusst bereit ist, seine Ziele den begehbaren Wegen anzupassen.

Kapitel 1 versucht, aus der Perspektive eines begrenzten Bereiches von Computermusik einen grobe „Landkarte“ von Wegen zu zeichnen, die der heutige Stand der Musiksoftware vorgelegt hat.

Kapitel 2 beschreibt einen Software-Entwurf, den ich als Reaktion auf die in Kapitel 1 erläuterte Situation entwickelt habe.

Kapitel 3 dokumentiert eine Komposition, die mit der in Kapitel 2 beschriebenen Software realisiert wurde.