

Inhalt

Vorbemerkung	7
Einleitung	9
I Zwischen den Polen »Algorithmische Komposition« und »Improvisation«	18
1 Arbeiten zwischen den Polen	18
2 Historische Einordnung	24
3 Zur Begrifflichkeit	35
4 Zu den methodischen Ansätzen	44
II Kompositionen für und mit Computer und Mensch	55
1 Einbindung des Computers zu Klangveränderung in Echtzeit: David Wessel, <i>Contacts Turbulents</i>	55
a David Wessel am IRCAM und CNMAT	56
b Echtzeitanwendungen in den 1980er Jahren	89
c David Wessel, <i>Contacts Turbulents</i>	102
d Aufführungen von <i>Contacts Turbulents</i> , 1986 bis 2013	136
2 Einbindung des Computers in den kompositorischen Prozess: Karlheinz Essl, <i>more or less</i>	139
a Gottfried M. Koenigs <i>Projekt 3</i> und danach – von der Metakomposition zur Kompositionsumgebung	144
b Karlheinz Essl, <i>Champ d'Action</i> – ein Vorläufer	155
c Karlheinz Essl, <i>more or less</i>	161
d Von <i>Champ d'Action</i> zu <i>more or less</i>	197
3 Einbindung des Computers in die interpretative Gestaltung: Georg Hajdu, <i>Ivresse '84</i>	201
a Computernetzwerke	205
b Musik in Computernetzwerken	210
c <i>quintet.net</i> , Georg Hajdu	235
d Zum Einfluss von John Cages Arbeiten auf Hajdu	249
e Georg Hajdu, <i>Ivresse '84</i>	266
f <i>Ivresse '84</i> – Interpretation oder Improvisation. Vergleich zu Essls <i>Champ d'Action</i>	284

III Computer-Mensch-Ensemble: Eine analytische Annäherung	291
1 Erkenntnisse aus den Analyseansätzen	291
2 Zwischen Werk, Komposition und technischer Entwicklung	296
3 Komposition, Performance Environment oder neues Instrument?	303
4 Die Einbindung des Computers im Computer-Mensch-Ensemble	309
 Anhang	
A Klangbeschreibungen	315
1 David Wessel, <i>Contacts Turbulents</i>	315
2 Karlheinz Essl, <i>more or less</i>	327
3 Georg Hajdu, <i>Ivresse '84</i>	335
B Beschreibung der Max-Patches	337
1 David Wessel	337
2 Georg Hajdu	340
C Veröffentlichungen von David Wessel am CNMAT (1989–2016)	343
D Glossar	349
E Kurzbiographien	363
 Quellen- und Literaturverzeichnis	373
Abbildungsnachweise	410
Danksagung	412