

Algoterix - interaktive algorithmische Komposition

Werktitel: Algoterix

Untertitel: interaktive algorithmische Komposition

KomponistIn: [Chuang Se-Lien](#)

Entstehungsjahr: 2002

Dauer: ~ 3m

Genre(s): Neue Musik

Subgenre(s):

Experimental/Intermedia Modern/Avantgarde Elektro-akustische Kompositionen

Gattung(en): Elektronische Musik

Besetzung: Elektronik

Art der Publikation: Manuskript

Stilbeschreibung:

Ausgehend vom Spiel Tetris ist Algoterix eine algorithmische Realtime-Steuerung eines Klanges und einer Komposition.

Der Ton ist nicht begleitend zum Spiel (wie beim Computerspiel Tetris), sondern das Spiel dient der Steuerung der Oszilatoren und zeitlichen Verläufe (Ich nenne das Algoterix).

Eine Matrix von 42 Feldern (6x7) stellt den möglichen maximalen Klang 96 Oszilatoren dar. Diese Oszilatoren erzeugen Schwebungen aus der Naturtonreihe und sind mit Farben des Regenbogens assoziiert.

Diese 42 Felder dienen zur Organisation der Schwebungen über die Zeit.

Das Erscheinen einer neuen Schwebung erfolgt automatisch nach der Positionierung der aktuellen letzten Schwebung. Und ist in der X Richtung zunächst zufällig und kann dann vom Interpeten während des Falles beeinflusst werden.

Durch neben einanderstellen gleicher Farben, entspricht gleichen Schwebungen, kann der Spieler/Interpret Klänge wieder ausschließen/löschen.

Ist die Bewegungsmöglichkeit durch Stapeln der Visualisierungen der Klänge bis in die oberste Reihe eingeschränkt, ist die Komposition zu Ende.

Die Komposition ist algorithmisch bestimmt und wird von lokalen Zufällen und der Interpretation zur einer unterschiedlichen Realisation geführt.

Uraufführung:

10. Dezember 2002 IEM Cube

Veranstalter: *[Institut für Elektronische Musik und Akustik \(IEM\) Graz](#)*

[Informationen](#)