

## Klangatelier Algorhythmic

Winfried Ritsch  
 Rupertstr.21/II, 8301 Hart b. Graz  
 Tel.0316/491653

1988 tauchte erstmals die Bezeichnung KLANGATELIER ALGORHYTHMICS auf. Im Zusammenarbeit mit dem Komponisten Bernhard Lang wurden die geschaffenen akustischen Werke, aufgeführt mit Live-Elektronik, als Skulpturen über Raum und Zeit begriffen<sup>1</sup>.

So war es notwendig auch das Musikmodell zu ändern und den algorithmischen Klangzustandsraum einzuführen. Zahlreiche Experimente dazu führten zu eigenen mathematischen Modellen und schließlich zu Computerprogrammen, wie die Klangzustandsmaschine<sup>2</sup>, die als Komposition zu begreifen waren. Die Partitur ist der Quellcode.

Zwangsweise drängte sich damit das Schaffen funktionierender Systeme auf, welche aktiviert, Kunst fabrizieren sollten. Diese Systeme bestanden in erster Linie aus Regelwerken, die zuerst in Computer implementiert, später auch realeren Welten, wie Studios übergestülpt wurden und vollzogen die Transformation<sup>3</sup>. Diese Werke waren stets Experimente und die Ergebnisse fertige Hörstücke, später nur noch Berichte.

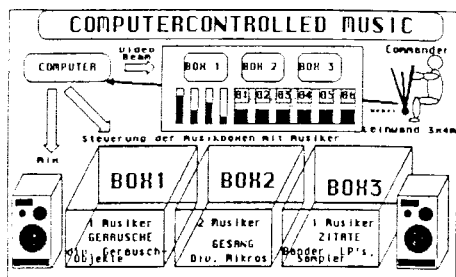


Abbildung 1: Simulation des System Radio

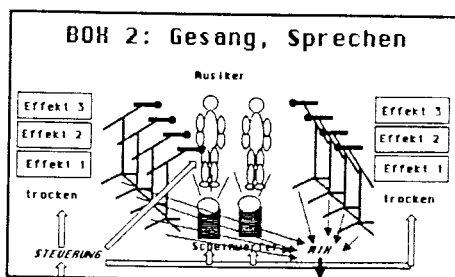
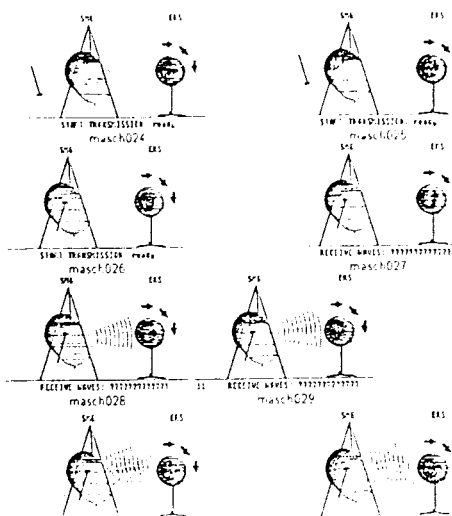
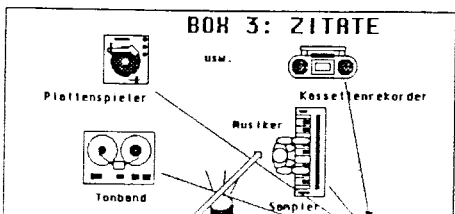
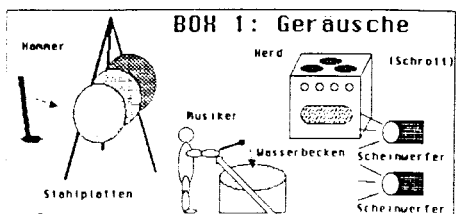
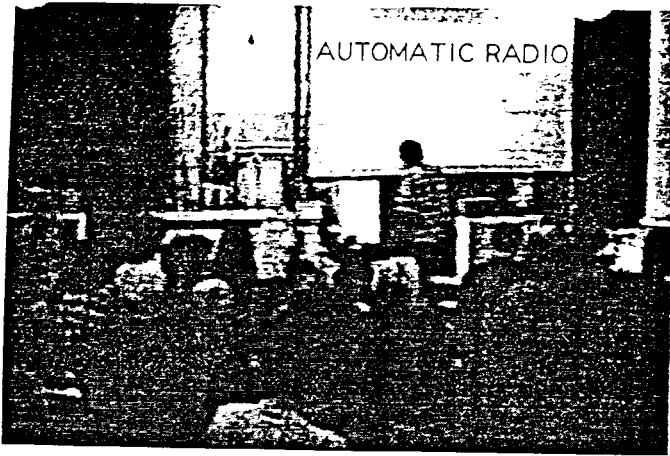


Abbildung 3: Simulation des System Radio





## Klangatelier Algorhythmic

Winfried Ritsch  
 Rupertstr.21/II, 8301 Hart b. Graz  
 Tel.0316/491653

1988 tauchte erstmals die Bezeichnung KLANGATELIER ALGORHYTHMICS auf. Im Zusammenarbeit mit dem Komponisten Bernhard Lang wurden die geschaffenen akustischen Werke, aufgeführt mit Live-Elektronik, als Skulpturen über Raum und Zeit begriffen<sup>1</sup>.

So war es notwendig auch das Musikmodell zu ändern und den algorithmischen Klangzustandsraum einzuführen. Zahlreiche Experimente dazu führten zu eigenen mathematischen Modellen und schließlich zu Computerprogrammen, wie die Klangzustandsmaschine<sup>2</sup>, die als Komposition zu begreifen waren. Die Partitur ist der Quellcode.

Zwangsweise drängte sich damit das Schaffen funktionierender Systeme auf, welche aktiviert, Kunst fabrizieren sollten. Diese Systeme bestanden in erster Linie aus Regelwerken, die zuerst in Computer implementiert, später auch realeren Welten, wie Studios übergestülpt wurden und vollzogen die Transformation<sup>3</sup>. Diese Werke waren stets Experimente und die Ergebnisse fertige Hörstücke, später nur noch Berichte.

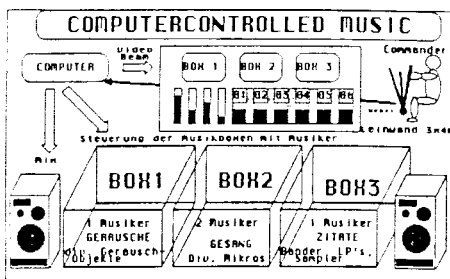


Abbildung 1: Simulation des System Radio

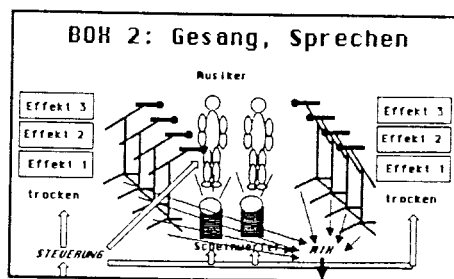


Abbildung 3: Simulation des System Radio

