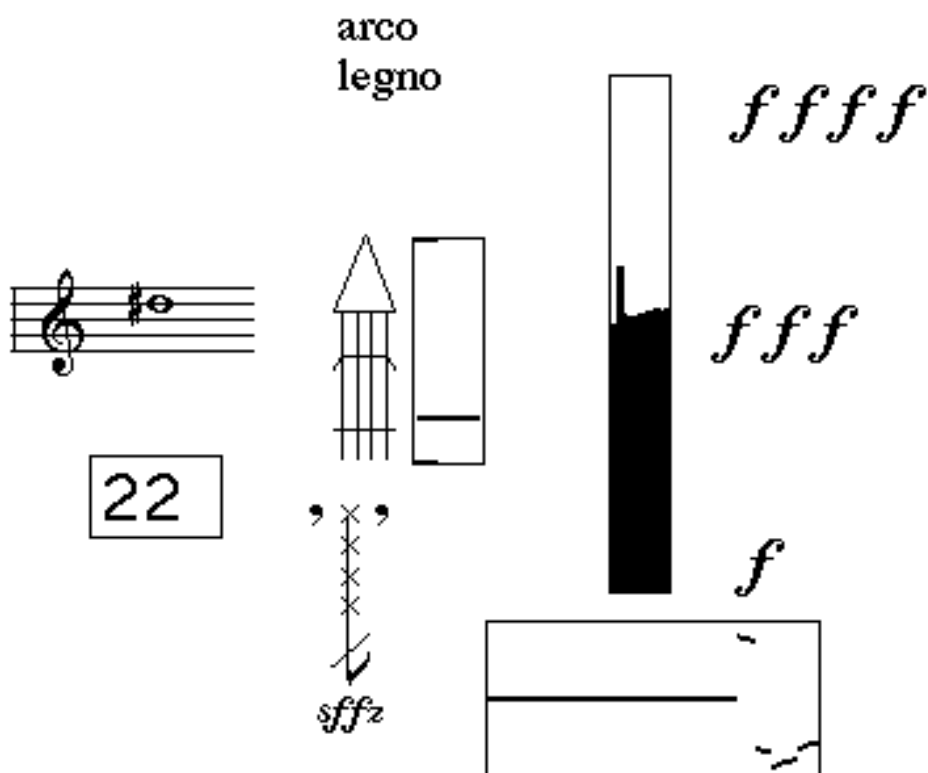


KOMA

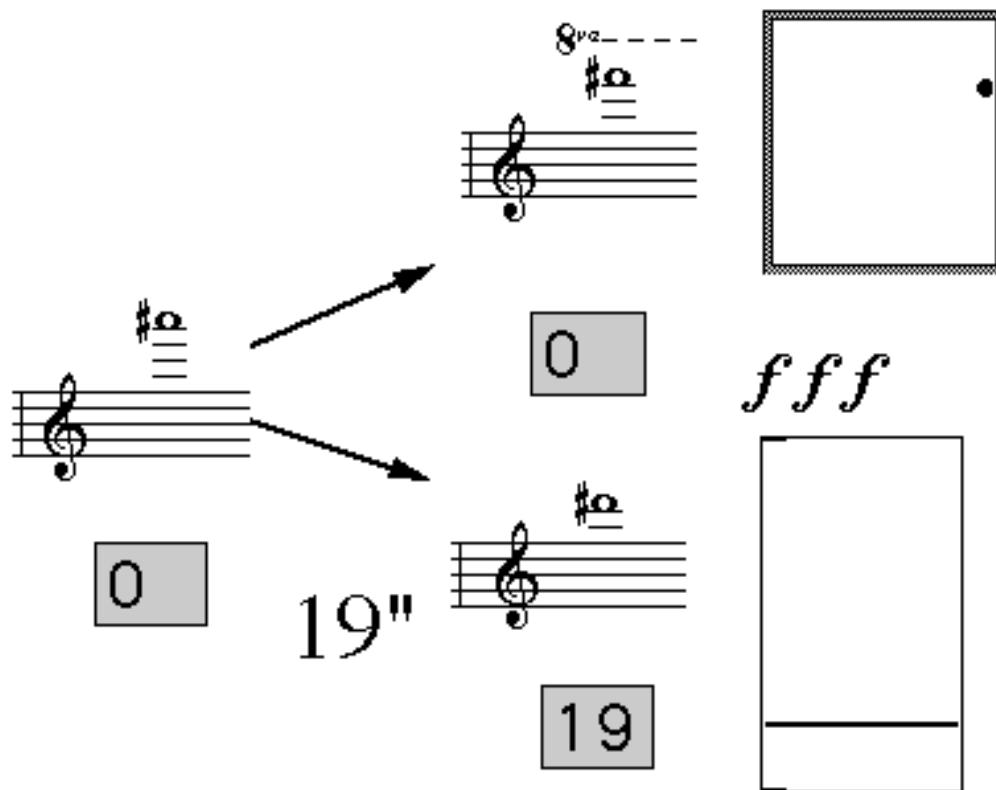
(Interaktive Trilogie Teil II)
für Streichquartett, Real-Time-Scores,
Licht-Farb-Steuerung
und interaktive Live-Elektronik,
1995/96, ca. 35 min.

Kompositionsauftrag des IRCAM, Paris
(*Selection IRCAM*);
UA: Arditti-Quartett, IRCAM, 1996.
(CD ORF-Zeitton)

Jeder Spieler des Streichquartettes sitzt vor seinem eigenen Bildschirm, wo eine eigene, in Echtzeit vom Computer generierte Notation erscheint, die verbindlich zu spielen ist. Immer ein Spieler hat die Möglichkeit, durch Modifikationen seines Spieles über die virtuelle Oberfläche eines der Modelle aus René Thoms „Katastrophentheorie“ zu gleiten, und damit die Entwicklung des gesamten Werkes und der Aufführung zu steuern.



Real-Time-Score: Playing-Score



Real-Time-Score: Contol-Score (for the „Leader“)

The most intriguing feature of this trilogy is perhaps the notion and realization of the dynamic, self-organizing work. Instead of positing and configuring musical material to a point where it becomes determined and, in a way, finite, Mr. Winkler creates a set of potentialities and probabilities from which a vastly different work grows every time a performance takes place. [...]

With Mr. Winkler's work, a new chapter is opened in the discussion of open form in composition. (Oliver Schneller, Computer-Music-Journal MIT-Press, 25/1)