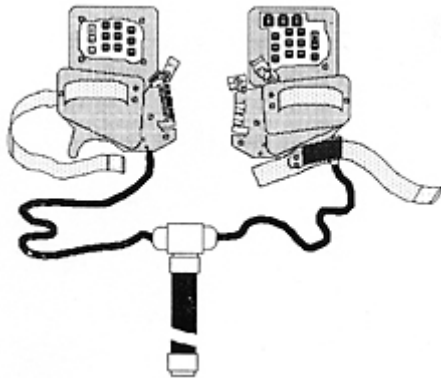


"Touch Monkeys"

Michel Waisvisz



Touch Monkeys ist Waisvisz' erste Komposition elektronischer Musik für ein größeres Ensemble, das aus 18 Musikrobotern besteht. Neben Michel Waisvisz und Maurits Ruhmstein befinden sich keine weiteren menschlichen Performer auf der Bühne.

Beim Musikmachen mit THE HANDS ist der Musiker nicht mehr an ein feststehendes Keyboard gebunden, er kann sich uneingeschränkt auf der Bühne bewegen und genaueste Kontrolle über die auf elektronischem Wege hergestellten Klänge ausüben.

THE HANDS bestehen aus Aluminiumrahmen, die mit einer Kombination von Schaltern versehen sind, und zwar sind das Klang- und Quecksilbersensoren, die auf Bewegungen und Stellungen der Performer ansprechen. Die Impulse werden an ein speziell entwickeltes Interface weitergegeben, das sie in musikalische Codes (MIDI) für die digitalen Musikinstrumente (18 Yamaha DX7) übersetzt.

THE HANDS selbst spielen Klänge, die in 12 digitalen Musikinstrumenten gespeichert sind, und manipulieren dabei gleichzeitig ihre Klangfarben. Die übrigen sechs Instrumente werden vom Personalcomputer gespielt (Atari 1040 STF). Nachdem der Performer eine Sequenz auf dem Computer ausgewählt hat, kann er die Kompositionsstruktur dieser Sequenzen, während sie abgespielt werden, manipulieren. Alle 18 Instrumente können zur gleichen Zeit gespielt werden, zwölf davon direkt und sechs mit Hilfe des Personalcomputers.

TOUCH MONKEYS ist in gewissem Sinn eine serielle Komposition, jede Performance beginnt nämlich dort, wo die vorhergegangene endet. Jede "Episode" (eine Aufführung von Touch Monkeys) ist in drei Teile unterteilt. Die einzelnen Teile sind als eine kreisförmige Struktur anzusehen.

Der erste Teil namens "Himalaya" besteht aus einem schnellen Crescendo, das gegen Ende durch das Hinzutreten eines vom Computer angestimmten Monkey Motivs unterbrochen wird.

Der zweite Teil "Arequipe & bananas" ist ein Duett/Duell zwischen den "dirigierten" Variationen des Monkey Motivs und den Motiven, die der Musiker direkt auf den zwölf Robotern spielt. In diesem Teil versucht das Monkey Motiv sich in die musikalische Struktur von Touch Monkeys zu integrieren. Der dritte Teil "Motif Move Monkey" bringt dann das eigentliche "Thema" des Werkes. Das Monkey Motiv ist in das "Ganze" integriert. Freilich bleiben noch gewisse Konflikte zwischen den zwei musikalischen Einheiten bestehen, doch werden diese innerhalb der Struktur beigelegt, so daß das ganze Gebilde in langsamen Wellen

zu schwingen beginnt, mit leisen "Tiefs" und lauten "Hochs". Es wird zu drei solchen Schwingungen kommen und damit ist dann die jeweilige Aufführung von Touch Monkeys beendet. Zwischen zwei Aufführungen beruhigt sich die Schwingung zu einem Summen mit gekürzten Charakteristika der vorhergehenden Aufführung. Dieses Summen ist der Einleitungsklang von Teil 1 der nächsten Aufführung von Touch Monkeys.