

Spielkonzepte für das Techno-Museum

Das „Grundgesetz“:

- ➔ Eine Tragende Idee besser als Versinken in profilloser Klangvielfalt,
- ➔ die Idee soll musikalische, technische und inhaltliche Dimension haben,
- ➔ die Besonderheiten des Techno-Museums (im Sinn eines „Profils“ und einer „Marktnische“) ausnutzen:
 - ◆ rein elektronische Klänge,
 - ◆ Live-Klanggestaltung,
 - ◆ Interaktion zwischen mehreren SpielerInnen, Improvisationsmöglichkeiten,
 - ◆ ein „Orchester“ mit dem Computer als Dirigenten,
- ➔ nichts machen wollen, was die Techno-STars besser machen als wir...

Die Grundbausteine eines Spielkonzepts:

- ➔ „Groove“ (Schlagzeug und Bass),
- ➔ getriggerte Klänge,
- ➔ freie Klänge,
- ➔ Raumbewegungen,
- ➔ Reaktionen der SpielerInnen aufeinander,
- ➔ Licht.

Beispiele für Spielkonzept-Ideen:

1. Die Idee von 2 prägnanten Bausteinen: freie Klänge (Natur/Vögel) kontrastieren Morseklängen (Telekommunikation/reine Gate-Schwingungen);
2. eine Raumidee: Triggerimpuls-Bewegung reihum im Raum, Klänge „minimalistisch“-percussiv;
3. eine Interaktionsidee: z.B. „Stille Post“, ein Ausgangsklang verwandelt sich;
4. eine rhythmische Idee: polyrhythmische Studie;
5. eine Formidee: Tutti-Solo-Prinzip („Concerto grosso“), realer Dirigent arbeitet mit Licht;
6. eine Konzeptidee: „Welterschaffung“ und Utopie - Urklang, Atmungs-Puls, Chaos;
7. keine Idee: „1 to the Floor“ - alles läuft synchron, nur eine(r) darf jeweils ausbrechen.

Spielleiter(in)-Aufgaben:

- ➔ die Idee entwickeln, daraus das Spielkonzept entwickeln und aufschreiben,
- ➔ den Synthi-SpielerInnen gewisse Schaltungen (Sounds) vorschlagen,
- ➔ den SpielerInnen zusammen mit dem Sound auch Entwicklungsmöglichkeiten des Sounds vorschlagen,
- ➔ den SpielerInnen bestimmte (Interaktions-)Aufgaben stellen,
- ➔ den Groove komponieren (oder klauen oder aus der RaveOLution herausfischen),
- ➔ das Konzept mit der Gruppe einstudieren und bei der Reproduktion leiten.

Produktions-Schein:

Wer die hier genannten Spielleiter(in)-Aufgaben erfüllt, kann einen „Produktions-Schein“ (ET-Schein in Medienmusikpraxis) erhalten, wenn sie/er diesen gesamten Prozess schriftlich dokumentiert und zusammen mit der Tonaufnahme des Spielkonzepts einreicht. Alle übrigen TeilnehmerInnen können die Teilnahme als „Einführung in die Medienmusikpraxis“ im Studienbuch verzeichnen. Alle erhalten auf Wunsch eine Teilnahmebestätigung.