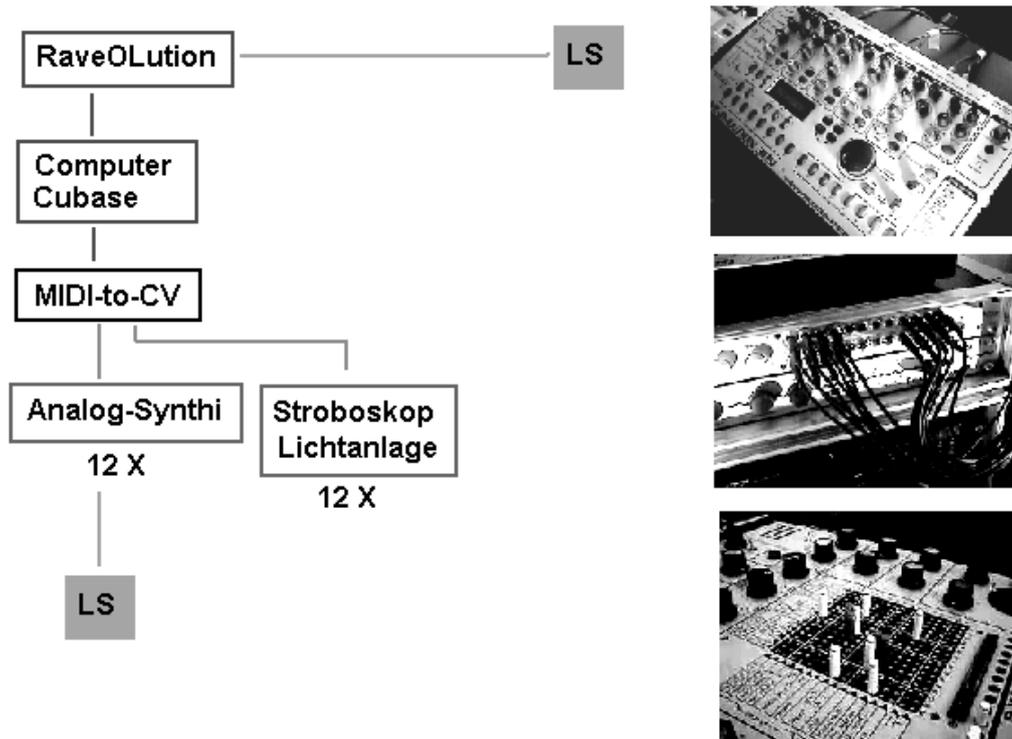


Blockseminar: „Analoge Klangerzeugung im TechnoMuseum“

Grundprinzip des TechnoMuseums:

1. jede Spielerin und jeder Spieler gestaltet die Klänge ihres/seines Anlogsynthesizers,
2. den „Groove“ in Gestalt eines „Triggerimpulses“ bekommt jeder Synthesizer vom gemeinsamen Computer-Arrangement, das als Midifile existiert,
3. der Synthesizer empfängt auch Tonhöhenverläufe via „Steuerspannungen“ vom Computer,
4. zusätzlich ertönt von der GrooveBox „RaveOLution“ Schlagzeug und Bass, neben den Synthesizern erhalten auch die Stroboskope „Triggerimpulse“, die vorprogrammiert sind.



Ablauf des Blockseminars:

24.9.01	Einführung	<ul style="list-style-type: none"> • Überblick über das TechnoMuseum (Blatt 1) • Grundfunktionen eines Anlogsynthesizers (Blatt 2) • Übungen an einzelnen Instrumenten (Blatt 3a bis f)
25.9.01	Instrumentenkunde	<ul style="list-style-type: none"> • Klangdesign an mindestens zwei Synthesizern • Erstellung eigener Klänge („Sheets“) • Vorstellen und erläutern der Klänge
26.9.01	Kompositionstechnik	<ul style="list-style-type: none"> • Wie funktioniert Techno? (Blatt 4) • Virtuelle Synthesizer im Überblick (Blatt 5) • Komponieren fürs TechnoMuseum, Cubase-Programmierung (Blatt 6)
27.9.01	Komposition	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung von: Spielkonzepten, Sounds, Programmen fürs TechnoMuseum (Blatt 7)
28.9.01	Realisation	<ul style="list-style-type: none"> • Realisierung der Spielkonzepte und Tonaufnahmen derselben • Eventuell Lichtprogrammierung • Abschlussdiskussion: Techno in der Schule (Blatt 8)