

## **HOMEMADE-affair**

hauert & reichmuth

Workshop, 1.-2.Juni, Romainmôtier

### **THEORIE-affair** (max .2 Stunden.)

#### **-Kleine Einführung in unsere Welt der interaktiven/ reaktiven oder generativen Environments – Installationen**

-Was sind interaktive Environments / Installationen, Sensorik, Interfaces, Analyse, Reaktion

#### **-Um was geht es bei interaktiven Installationen, Ziel / Idee / Konzept**

#### **-Wie entstehen solche Arbeiten, Konzeptkunst / Kunst –Technology / Sensorik –Umgebung**

#### **-Abschätzen der Möglichkeiten, Kennen lernen der verschiedenen Medien**

-Software, Hardware, Sensorik, Mechanik, Übermittlung

-Inszenierung, Dramatik, Design

-Erfahrung

(Fragen/ Gespräch / Wünsche einzelner?)

---

### **PRAXIS -affair WORKSHOP-PROJEKT** (restliche zur Verfügung stehende Zeit...)

#### **3D Klang-Spiel**

-Idee: ein dreidimensionales Klang-Memory zu bauen, welches auf der Deduktionsidee und dem sensorischem Konzept von <instant city> aufbaut.

Wir bauen sozusagen eine <mini-instant city> und benutzen dieses sensorische Interface um ein anderes Spielkonzept zu entwerfen, nämlich ein dreidimensionales Klang-Memory.

-Entwicklung der sensorischen Umgebung, Überprüfung der Idee mit Messungen

-einfacher Aufbau des mechanischen Interface, elektronische Schaltung / Verdrahtung

-Aufbau eines einfachen Prints, Mikrocontroller in Zusammenhang mit einfachen analogen Schaltungen (Stromversorgung, Schalten, Ansteuern, Erkennen)

-Software des Mikrocontrollers, serielle Anbindung an die Klangsteuer-Software eines externen Rechners (Mac / MAX-msp)

-Aufbau der Klangsteuer-Software für die Memory Idee,

-Konzept und Klanginhalt des Spiels umschreiben und umsetzen.

-verschiedene Klang-Inhalte erzeugen- (mit Samples oder Echtzeit-Generatoren)

Spielen und entdecken, was die Stärken oder Schwächen des Systems / der Idee ist!!

Anhand dieses Beispiel können die TeilnehmerInnen das ganze Konzept von <instant city> selbst erfahren. Vom Aufbau einer Idee bis zum klanglichen Inhalt

Falls es in der Gruppe TeilnehmerInnen gibt, welche die „instant city“ Klangsteuer- und Kompositions-Software kennen lernen möchten, führen wir diese gerne in unser System ein und lassen ihnen die Möglichkeit offen auf unserem 2. Rechner ihre ersten Schritte zu machen.

Zeitrahmen: Wir denken, dass die Zeit die uns zur Verfügung steht reichen sollte um einen HOMEMADE -affäre des 3D-Klangmemory in Romainmôtier zu erstellen. (was natürlich eine gewisse Vorbereitung und Tests im Vorfeld bedingt..., sonst wär's wohl doch eher knapp mit den eineinhalb Tagen)

Mit unserer ersten **HOMEMADE*affair*** – sollten wir erste Forschungsergebnisse über unser räumliches Vorstellungs- und Erinnerungsvermögen in Bezug mit Klang und Musik machen können.  
;-)

liebe Grüße sibylle und daniel

!!!Bitte dieses Schreiben nur für interne Zwecke benutzen, ist Skizzenhaft und nicht ausformuliert !!!

**NOTES:**

Falls ihr ungeschickte Überschneidungen von Themen / Bastelkreise seht, bitte meldet dies uns frühzeitig, sodass wir gewisse Elemente des Workshops ändern könnten.

Wir haben nicht vor einen riesigen Theorieblock zu machen, aber eine kleine Umschreibung hilft sicher um Interaktivität in der Arbeit des Praxisprojektes besser zu verstehen.