

# Spieltische

Das Kasino der Klänge  
für bis zu 40 SpielerInnen

Michael Bradke arbeitet an einer Serie von musikalischen „Spieltischen“, die Musik-Elektronik und „Sensor-zu-Midi“ - Technik nutzen. Jeweils 4-6 SpielerInnen können an einem „runden Tisch“ gemeinsam Musik machen oder mit Klängen experimentieren. Sie hören sich gegenseitig über Kopfhörer. Die Spieltische sind ideal geeignet für den fast lautlosen Einsatz in Museen, Kindermuseen und Science Centern.

## Referenzen

Shift, Festival für elektronische Musik 2007  
Musikmesse Frankfurt 2005, 2006, 2007  
Zentrum Paul Klee, Bern 2005-2006  
Klangturm St. Pölten 2006  
Tonhalle Düsseldorf 2006  
Frankfurt Marathon 2005  
VW-Autostadt 2005

## Stimmenwunder-Tisch

4 Mikrofone verändern die Stimme mit Hilfe von 4 legendären Roland VT-1 Voice-Transformern, die normalerweise für Rummelplätze und Filmproduktionen Roboter, Monster und Mäusestimmen entstehen lassen. Mit extrem robusten Rohr-Mikrofonen.

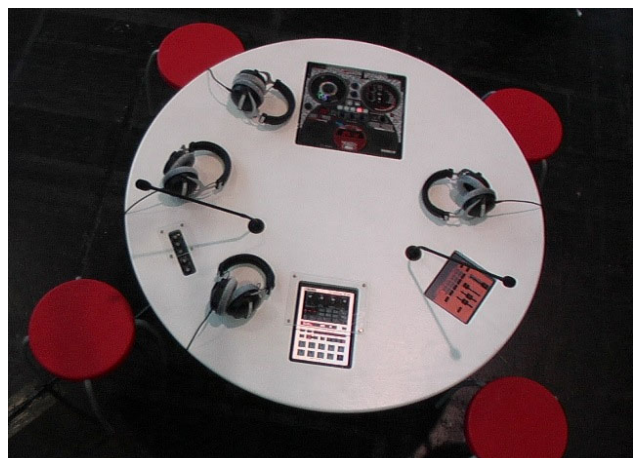
## DJ-Tisch

4 Spielstationen für das Spiel mit Stimme und Rhythmischen Loops:

- Mikrophon und Roland VT-1:  
(Stimme Oktavieren etc.)
- Mikrophon und Alesis Nanoverb:  
(Stimme mit Hall, Echo, etc.)
- Roland Sp-303 Sampler
- Yamaha DJXII

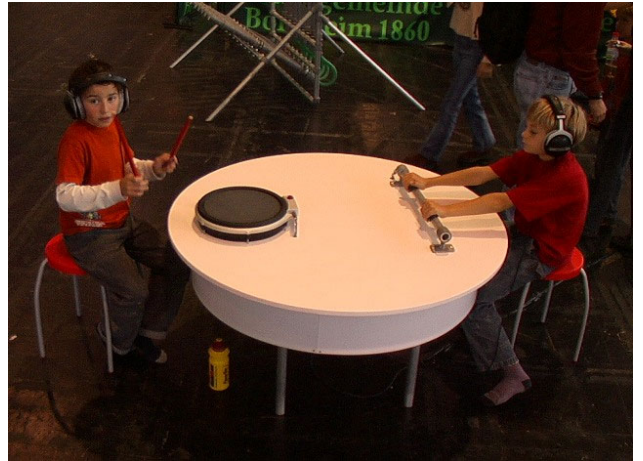


Musik Aktionen  
**Michael Bradke**  
Mobiles Musik Museum  
Meineckestr. 45  
40474 Düsseldorf  
Fon: 0211 - 371911  
Fax: 0211 - 371963  
Mobil: 0171-4622472  
michael@bradke.de  
www.musikaktion.de



## Herzschlag-Tisch

Ein Handsensor macht den Herzschlag des einen Spielers als Base-Drum hörbar. Ihm gegenüber ist eine elektronische Snare-Drum angebracht, die ein zweiter Spieler im Takt zum Herzschlag spielen kann. Beide hören sich natürlich gegenseitig. Musikalische Zeit wird in Beats per Minute gezählt, genau wie der Puls.



## Bild-Klang-Tisch

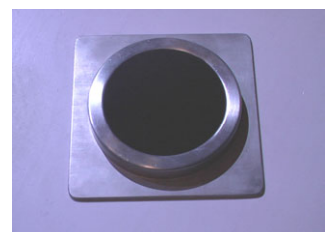
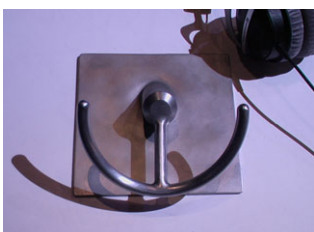
10 Grafiken lassen analoge Klänge erschallen, wenn man sie anschlägt:

- blauer Punkt: Bass-Drum
- gelbes Dreieck: Röhrenglocke
- Spirale: geriebene Kokosnusshälften
- rotes Quadrat: Holzblock



## Sequenzertisch

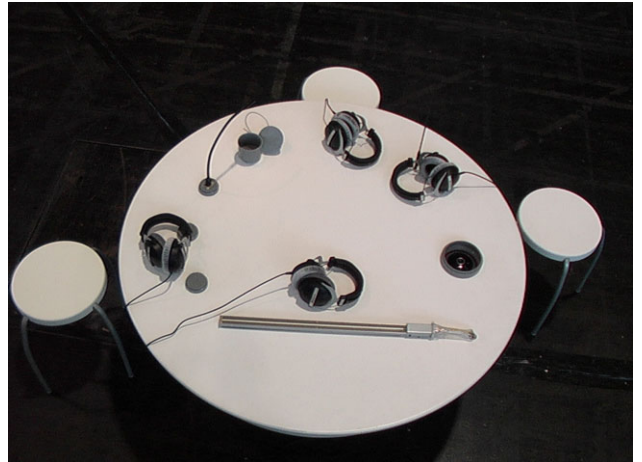
Schnell-langsam, links-rechts, hoch-tief, spitz-stumpf: ein Sequenzer und diverse Filter lassen sich durch Bewegung, wie hoch-runter, links-rechts, Druck-Entspannung steuern. Jede(r) SpielerIn kann einen Parameter kontrollieren, alle hören sich gegenseitig über Kopfhörer!



## Sensor-Tisch

4-5 Spielstationen für das Spiel mit merkwürdigen elektronischen Geräuschen:

- Licht-Sensor: weißes Rauschen mit Handwedeln verändern
- Autoantennen - Theremin: Tonhöhe durch Annäherung verändern
- Ribbon-Control: mit der Fingerspitze 128 Perkussionsklänge auslösen
- Airsynth: einen Hubschrauber von links nach rechts fliegen lassen



## Trommel-Tisch

8 Frühstücksbrettchen als Trigger-Drums mit Kopfhörern ermöglichen sowohl individuelles als auch gemeinsames Spiel mit Trommelklängen – ohne die Umwelt mit zuviel Geräusch zu belasten. Alle 3 Minuten gibt es eine kleine Trommelschule per Hörspiel.



## Kleine Klangwunder

In eine Tischplatte sind diverse Material-Oberflächen und sehr leise, aber schön klingende Dinge eingebaut: z.B. ein Lamellophon aus Holz, ein Kreissägeblatt, Eierschneider, die Blubberflasche, etc. Wie durch Klangmikroskope werden diese Geräusche über Mikrofone und Piezos akustisch vergrößert und hörbar gemacht. Kompressoren und Effekte, sowie ein Mischpult verstärken die Klänge. Die SpielerInnen hören sich alle gegenseitig über Kopfhörer.

