



Nutzerhandbuch



© Copyright 2026
Alle Inhalte sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, einschließlich der
Vervielfältigung, Veröffentlichung, Bearbeitung und Übersetzung, bleiben vorbehalten.

MotionComposer GmbH
Augustusburger Strasse 268 09127 Chemnitz
Deutschland
www.motioncomposer.de

Der Inhalt dieses Buches bezieht sich auf die Softwareversion 3.17.

Für Fragen und Anregungen stehen wir
weiterhin gerne zur Verfügung:

support@motioncomposer.de - Tel. 03643 8775455



Los geht's

Willkommen! Über dieses Handbuch: Wer kann den MotionComposer nutzen?
Schnelles Einrichten - Lasst uns tanzen!

Allgemeine Bedienung

Raumbedingungen, alles über das Tablet, zu den Menüs und Buttons, das Hauptmenü, das Einstellungs-menü, das Musikumgebungs-menü, die Modi: Spieler und Zonen, die Registerkarten

Die Musikumgebungen

Tonality, Fields, Drums, Your Music, Techno, Particles

MotionComposing

Ideen und Anwendungsszenarien für den Einsatz des MotionComposers in der Praxis
Über das Ursache-Wirkungs-Prinzip, für Menschen die Hilfe benötigen, Berührung mit Klang

Unterstützung & Ressourcen

Updates und Upgrades, Unterstützung, Garantie, Fehlerbehebung, Sicherheitshinweise, technische Spezifikationen, das kreative Team, Referenzen

Die MC-Tasten

Zusätzliche und taktile Steuerung mit 2 Arten der Berührung
Unterstützung der Wahrnehmung

Anhang: Gesten- und Tastenfunktionen

Übersicht der Klänge nach Gesten und MC-Tasten

Über dieses Handbuch

Der MotionComposer wird zusammen mit einem Einführungsworkshop und einem Nutzer-Kit geliefert. Dieses Buch soll dich bei deinen Aktivitäten unterstützen und dir einige Tipps zur Bedienung und Verwendung des MotionComposer geben.

Wir empfehlen dir auf jeden Fall eine Live-Schulung zu machen, entweder mit unseren Expert:innen oder mit einer Person in deiner Einrichtung, die Erfahrung mit dem MotionComposer hat. Auch das Lesen unseres Workshop-Materials kann hilfreich sein.

Du kannst dich bei unserem Support-Team nach dem nächsten Schulungstermin für Einsteiger:innen erkundigen: support@motioncomposer.de.

Wir wünschen dir viel Spaß!

DIE FOLGENDEN SYMBOLE DIENEN ALS ORIENTIERUNGSHILFE



Tipps, die dich schnell an dein Ziel bringen.



Weitere Informationen zu diesem Thema findest du an anderer Stelle (in diesem Buch, online, etc.)



Es gibt ein Video-Tutorial, das dir bei diesem Thema hilft.

In diesem Buch gibt es keine Seitenzahlen. Wenn wir neue Umgebungen und Funktionen entwickeln, möchten wir dir zusätzliche Seiten zukommen lassen, die du nach und nach einfügen kannst.

Für MotionComposer-Benutzer:innen ist dieses Buch auch auf unserer Website erhältlich. Navigiere zu "SUPPORT" und dann zu "DOWNLOADS".



Willkommen!

Der MotionComposer (MC) ist eine Pionierleistung auf dem Gebiet neuer Technologien für den kreativen Ausdruck bei Personen mit unterschiedlichen Fähigkeiten und wir freuen uns, diesen Entdeckungsprozess mit euch zu beginnen. Es hat noch nie ein Gerät wie den MotionComposer gegeben! Daher möchten wir euch ermutigen, euch etwas Zeit zu nehmen, um die Funktionen, Eigenschaften und die Philosophie dahinter zu entdecken und zu verstehen.



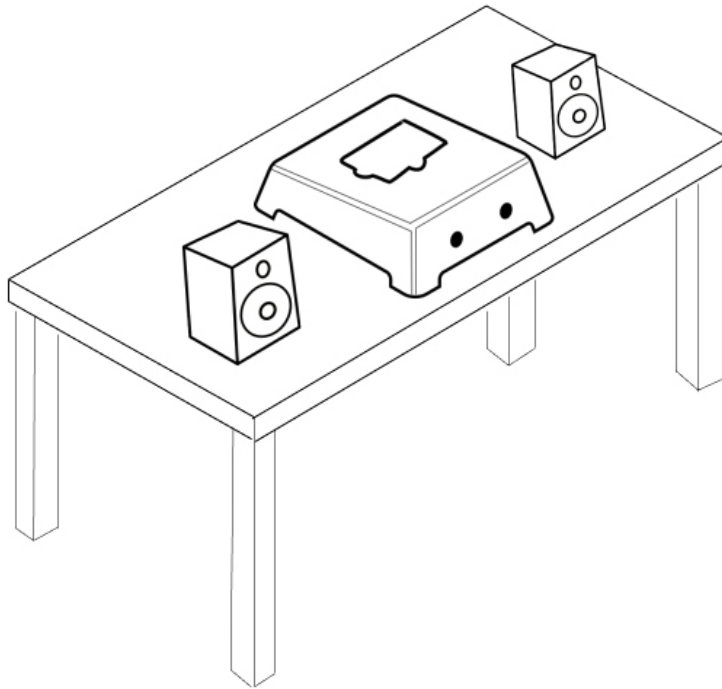
WER KANN DEN MOTIONCOMPOSER NUTZEN?

Alle. Dies schließt Personen mit eingeschränkten kognitiven Fähigkeiten und eingeschränkten Bewegungsfähigkeiten ein. Sogar winzige Finger- oder Augenbewegungen können zum Erzeugen von Klängen oder Musik verwendet werden. Kinder jeden Alters, Senior:innen, Tänzer:innen und Musiker:innen mit und ohne Behinderung, Menschen mit Seh- oder Hörbehinderung, alle können mitspielen. Inklusion ist das Grundkonzept.

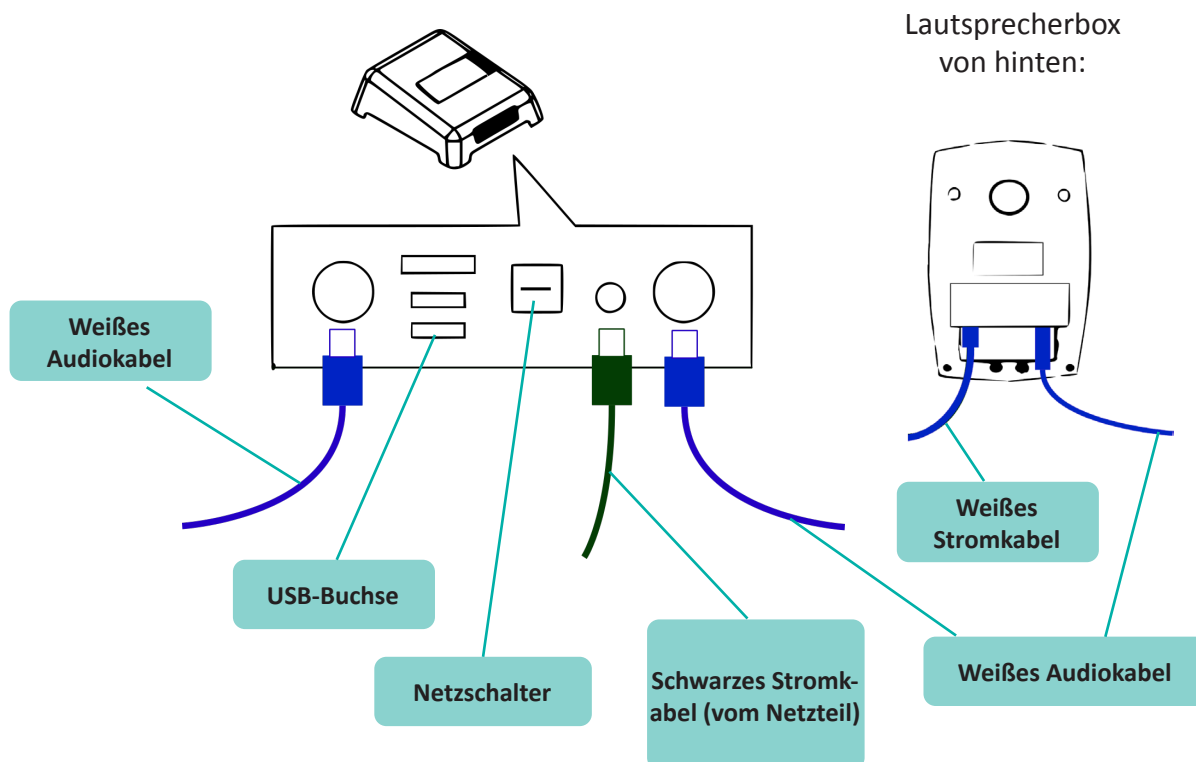


Los geht's!

Stelle den MotionComposer und seine Lautsprecher auf einen stabilen Tisch.



Schließe die Kabel wie unten gezeigt an:



EINSCHALTEN



Auf der Rückseite der MC-Station befindet sich ein Netzschalter. Du kannst an der Beleuchtung erkennen, wann sie eingeschaltet ist (Dauerlicht) und wann sie sich aufwärmt (Farbwechsel).

Drücke nun den Einschaltknopf an der Seite des Tablets für zwei Sekunden. Nach ein oder zwei Minuten wird das Hauptmenü auf dem Tablet erscheinen. Tippe auf eine der Musikumgebungen und los geht's!



Wenn die Bedingungen in deinem Raum nicht ideal sind, drückst du die Taste für den Zonenmodus in der unteren linken Ecke:



Das ist ein einfacher Weg, um loszulegen.

Beachte die "Raumbedingungen" und andere Tipps zur Einrichtung im nächsten Kapitel.

Wenn du jetzt deinen Körper vor dem MotionComposer bewegst, klingen deine Bewegungen so, wie sie von der ausgewählten Musikumgebung interpretiert werden.

Mach dir zunächst keine Gedanken darüber, was genau vor sich geht. Bewege dich einfach. Jetzt versuche komplett stillzustehen. Probiere verschiedene Körperteile aus. Spiele einfach wie ein Kind!

AUSSCHALTEN



Um den MotionComposer auszuschalten, benutze denselben Schalter, mit dem du ihn eingeschaltet hast. (Anders als bei einem Computer wird das Gerät dadurch nicht beschädigt).

Die Lautsprecher müssen nicht ausgeschaltet werden - sie schalten sich automatisch aus. Um das Tablet auszuschalten, drücke 2 Sekunden lang dieselbe Taste, mit der du das Gerät eingeschaltet hast.

Allgemeine Bedingungen

RAUMBEDINGUNGEN

Der MotionComposer verfügt über „Modi“, die es ermöglichen, ihn in einer Vielzahl von Situationen zu verwenden - sogar mit Personen im Bett. Einige Modi sind robust und funktionieren bei allen Licht- und Raumbedingungen. Andere sind von der Beleuchtung und der Raumgröße abhängig.

Die besten Voraussetzungen für die Benutzung des MotionComposers sind:

- » Ein Bereich von etwa 4 x 4 Metern, frei von Möbeln.
- » Der Raum sollte gut beleuchtet sein. Künstliches Licht funktioniert in der Regel besser als Sonnenlicht. Vermeide auf jeden Fall direktes Sonnenlicht!
- » Wenn es doch natürliches Licht gibt, dann ist es besser, wenn es von hinten kommt.

Im Spielermodus siehst du einen Umriss um die aktiven Spieler. Ist der Umriss rot, ist der Spieler aktiv und kann Töne mit dem Körper erzeugen. Der Umriss sollte der Person folgen und nicht den Wänden oder Möbeln.

ALLES ÜBER DAS TABLET

Dieses Tablet kann nicht für andere Zwecke verwendet werden. Andere Tablets oder Smartphones können nicht mit dem MC verbunden werden. Obwohl das Tablet und der MC über WLAN kommunizieren, sind sie nicht mit dem Internet verbunden.

Batterie

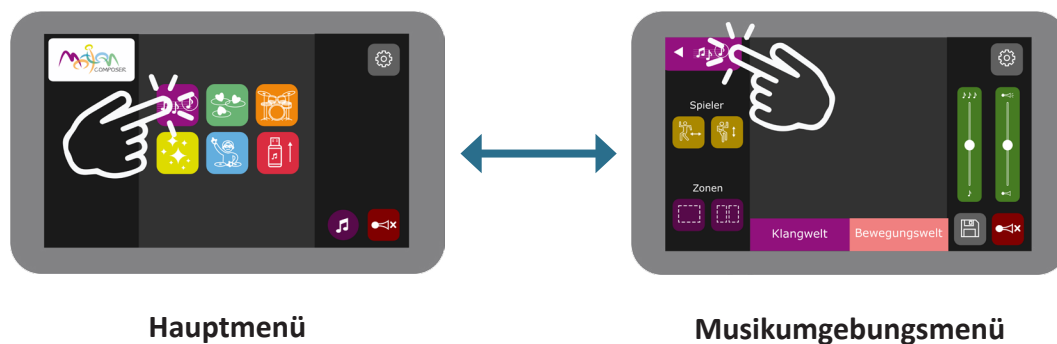
Ein vollständig aufgeladenes Tablet (100 %) reicht für etwa 6 Stunden Einsatz. Lade das Tablet regelmäßig mit dem mitgelieferten Ladegerät und Kabel auf. Im Notfall kannst du das Tablet auch an die USB-Buchsen auf der Rückseite des MC anschließen. Es wird zwar nicht wirklich aufgeladen, aber es hält es am Laufen.

Ladezustand anzeigen

Streiche mit deinem Finger vom oberen Rand des Bildschirms nach unten. Der Batteriestand wird in der oberen rechten Ecke angezeigt.

ZU DEN MENÜS UND BUTTONS

Der MotionComposer wird durch Menüs gesteuert und startet mit dem Hauptmenü. Von hier aus gelangst du in die Klangwelten, indem du auf einen der farbigen Buttons tippst. Hier findet interaktive Musik und Tanz statt. Um zum Hauptmenü zurückzukehren, tippe auf das Feld mit dem Dreieck in der oberen linken Ecke.



DAS HAUPTMENÜ

Neben den Schaltflächen für die Klangwelten verfügt das Hauptmenü über drei Buttons:



Sound Check

Damit kannst du testen, ob die Lautsprecher funktionieren und nicht zu laut sind. Der Ton sollte links beginnen und sich nach rechts bewegen, so wie es der Spieler hört, der dem MotionComposer gegenübersteht. Links und rechts sind wichtig, da die Töne der Bewegungsrichtung folgen.

Die Lautsprecher, die mit deinem MC geliefert werden, sind von ausgezeichneter Qualität. Sie sind „Richtungs-lautsprecher“. Richte die Lautsprecher auf die Person(en), die den Ton hören sollen.

Das Audiosignal des MotionComposers ist kompatibel mit Theatern, es handelt sich um ein sogenanntes *symmetrisches* Tonsignal.



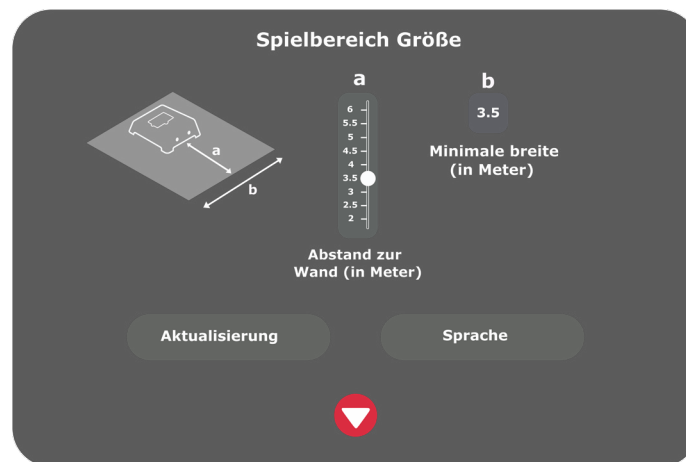
Stummtaste

Tippe auf dieses Symbol, um den Ton auszuschalten, z. B. bevor die Sitzung beginnt. Du kannst den Ton wieder einschalten, wenn alle Teilnehmer:innen in Position sind und du deine Umgebung eingerichtet hast.



Einstellungen

Durch das Drücken dieser Taste werden die folgenden Dienste aufgerufen:



Spielbereich Größe

Hier kannst du die Größe deines Spielbereichs auswählen. Es soll dir nur zeigen, dass dieser Bereich die gleiche Tiefe wie Breite hat, und du kannst ihn mit dem Schieberegler anpassen.

Diese Einstellung betrifft nur den Spielmodus.

Um zu wissen, ob du die Raumgröße anpassen musst, brauchst du dir nur das Videobild im Tablet anzusehen. Solange keiner der Gegenstände (Wände, Decke usw.) im Bild einen roten Umriss hat, ist alles in Ordnung.

Sprache

Der MotionComposer kann in den Sprachen Deutsch, Englisch, Französisch und Spanisch verwendet werden.

Aktualisierung

Updates sind ein wichtiger Teil deines MotionComposers. Es ist eine Möglichkeit, „Motioncomposing“ durch neue Sounds und neue Musik frisch und interessant zu halten. Deshalb veröffentlichen wir einmal im Jahr neue Software.

Im Gegensatz zu den meisten heute verkauften Geräten, ist **der MC nie mit dem Internet verbunden**. Wir respektieren eure Privatsphäre und die eurer Nutzer:innen und sammeln keine Daten.

Stattdessen werden wir uns mit euch in Verbindung setzen, sobald ein neues Update zur Verfügung steht. Dann senden wir euch einen USB-Stick per Post zu und führen euch durch den Update-Prozess. Das ist auch eure Chance, uns zu updaten. Eure Erfahrungen und euer Feedback sind unser wichtigster Leitfaden für die Zukunft des MotionComposings!

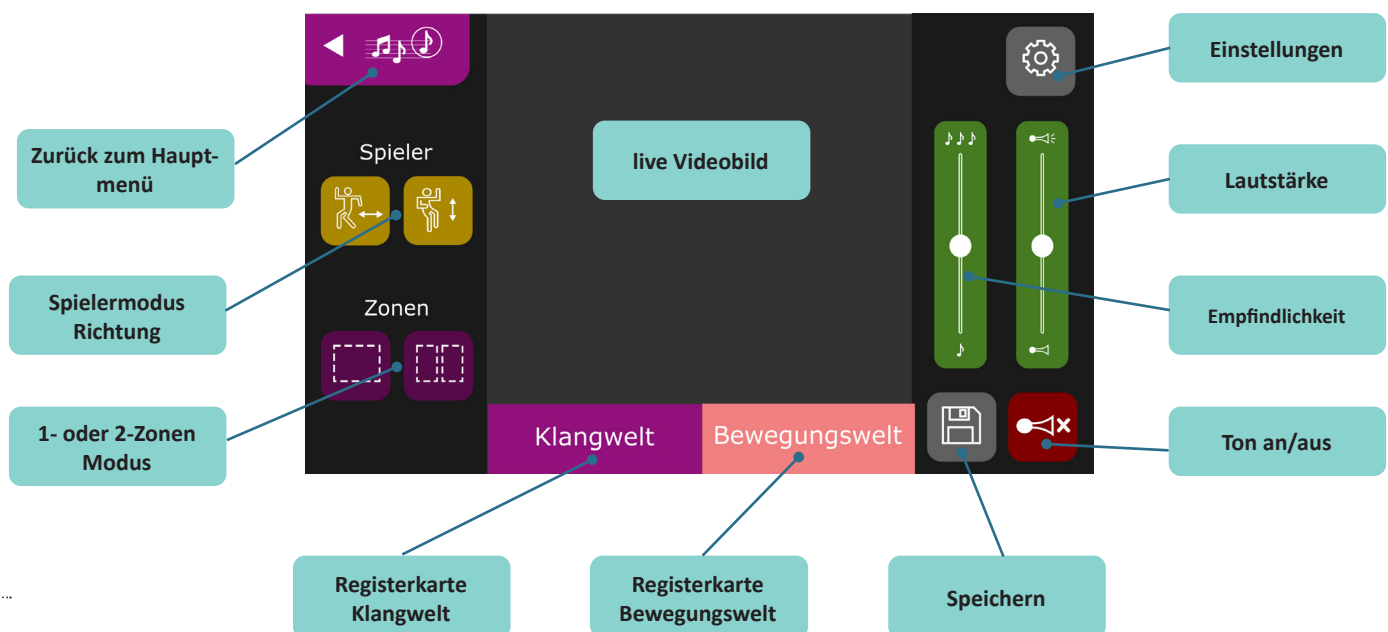


Nähere Informationen über Updates und Upgrades findest du im Kapitel **Unterstützung**.

DAS MUSIKUMGEBUNGSMENÜ

Hier passiert die Magie und der Spaß! Am Anfang sieht es vielleicht nach einer Menge Einstellungsmöglichkeiten aus, aber nach ein paar Sitzungen wirst du mit den Optionen bestens vertraut sein. Die Menüoptionen variieren, je nach musikalischer Umgebung, leicht.

Wir werden die erste Musikumgebung, Tonality, als Beispiel nehmen:



DIE MODI: SPIELER UND ZONEN

Es gibt zwei Modi zur Anwendung des MotionComposers und zur Anpassung an körperliche Fähigkeiten. Wir nennen sie "Spieler" und "Zonen". Schauen wir uns kurz an, wie sich die beiden Modi unterscheiden.

Im Spielermodus werden beide Videokameras des MC verwendet, um ein 3D-Bild vom Körper zu erstellen. Der getrackte Körper, oder der aktive Spieler, wird mit einem roten Umriss um den Körper angezeigt. Damit kann man bis zu 10 verschiedene Gesten und Bewegungen verwenden, um die Musik zu steuern.

Der Zonenmodus hingegen verwendet ein 2D-Bild. Das heißt, hier wird nicht der Körper vom MC getrackt, sondern jede beliebige Bewegung erzeugt einen Ton. Beachte, dass es hier keinen roten Umriss gibt! Die Auswahl an Gesten ist zwar eingeschränkter, aber die Robustheit und Anpassungsfähigkeit an unterschiedliche Fähigkeiten und Körpertypen ist ein großer Vorteil.

Den Modus wechseln

Man kann zwischen den Modi hin und her wechseln. Die ausgewählten Klänge und Gesten bleiben erhalten. Erfahre im Folgenden den Unterschied zwischen den beiden Modi und die Möglichkeiten des körperlichen Ausdrucks:



Spielermodus

- » Körperlicher Ausdruck: Flow, kleine Bewegungen, Gesten mit verschiedenen Körperteilen
- » Geeignet für Einzelnutzung
- » Begleitung möglich
- » Geeignet für Laufende, Rollstuhlfahrende, Sitzende
- » Raum- und Lichtbedingungen sind wichtig



„Horizontal“: Variante des Spielermodus

- » Hier kann man zusätzlich die eigene Position im Raum zur Steuerung der Musik verwenden.



„Vertikal“: Variante des Spielermodus

- » Hier kann man zusätzlich die Höhe der Arme zur Steuerung der Musik verwenden.



1- und 2-Zonen Modus

- » Körperlicher Ausdruck: Flow, kleine Bewegungen, Impulse
- » Geeignet für Einzelnutzung, Duette und Gruppen
- » Besonders für Menschen mit schweren Beeinträchtigungen geeignet
- » Begleitung möglich
- » Geeignet für Laufende, Rollstuhlfahrende, Sitzende, Liegende



Lautstärke



Wenn dir die Töne trotz des Reglers zu laut oder zu leise sind, kannst du die Grundlautstärke der Lautsprecher mit einem Schlitzschraubendreher an der Rückseite der Lautsprecher verändern.

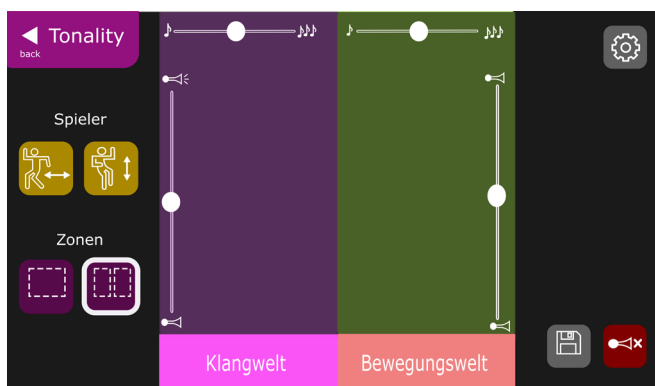


Empfindlichkeit

Wenn du die Empfindlichkeit erhöhst:

- » behandelt das System kleine Bewegungen so, als ob sie größer wären.
- » müssen die Spieler:innen ihre Arme nicht so weit nach oben oder zur Seite strecken.
- » werden Gesten leichter ausgelöst.

Lautstärke und Empfindlichkeit in 2-Zonen Modus



Es gibt separate Lautstärke- und Empfindlichkeitsregler für die zwei Seiten. Diese Funktion ermöglicht es euch, zwei Personen mit sehr unterschiedlichen Fähigkeiten die Möglichkeit zu geben, auf gleicher Augenhöhe miteinander zu spielen.



Beibehaltung der Einstellungen

Spielbereich Größe ist die einzigen Einstellung, die beibehalten ist, wenn du die musikalische Umgebung wechselst. Alles andere wird auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt... es sei denn, du speicherst.



Speichern

Sobald du eine Musikumgebung ausgewählt und alle gewünschten Einstellungen vorgenommen hast, kannst du deine Einstellungen unter einem selbst gewählten Namen im Tablet speichern. Später findest du sie unter **Abrufen** wieder. Mit "Speichern" werden alle Einstellungen deiner Sitzung gespeichert, einschließlich Modus, Klänge, Gesten, Empfindlichkeit, Lautstärke, Raumgröße.

DIE REGISTERKARTEN

Klangwelt

Welt der Klänge und Geräusche

Das Klangwelt-Menü dient zur Auswahl der Musikinstrumente und aller anderen Klangelemente, die du in deinen Kompositionen verwenden wirst.

Bewegungswelt

Welt der Bewegungen und Gesten

Im Bewegungswelt-Menü findest du alle Gesten, die verfügbar sind (unterschiedlich je nach Musikumgebung). Die einzelnen Gestenoptionen können unabhängig voneinander ein- und ausgeschaltet werden.



Fähigkeiten

Die Anpassung der verfügbaren Bewegungen und Gesten an die Fähigkeiten des Nutzers ist der Schlüssel zu einem zufriedenstellenden Erlebnis. Mehr zu diesem Thema findest du im Abschnitt **Ursache und Wirkung** im Kapitel **Ressourcen**.

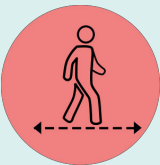


Mehr über Gesten

Wenn Du wissen willst, welchen Klang jede Geste erzeugt, sieh dir die Gesten-Tabelle am Ende des Kapitels **Ressourcen** an.

DIE GESTENBESCHREIBUNG

Wenn wir von „Gesten“ sprechen, beziehen wir uns auch auf Bewegungen und manchmal sogar auf die Form oder Position, die du mit deinem Körper machst. Für unsere Zwecke bedeutet „Geste“ alles, was du mit deinem Körper tust, um Musik zu machen.

	Flow	Jede Bewegung eines beliebigen Körperteils.		Seitenhieb	Du schlägst mit einer Hand seitwärts vom Körper weg.
	Körperposition	Von einer Seite zur anderen durch den Raum gehen. Auch für Rollstuhlfahrernde. Auch zu zweit, so lange ihr euch berührt.		Arme weit geöffnet	Öffne deine Arme, als ob du jemanden umarmen möchtest. Halte diese Position einige Sekunden lang.
	Armposition	Auf- und Abwärtsbewegungen der Arme seitlich des Körpers. Streck dich so hoch du kannst, um die höchste Note zu erreichen!		Tritt	Tritt seitwärts
	Diskret	Bleibe zunächst ganz still stehen. Die nächste Bewegung erzeugt einen Ton. Ein Wimpernschlag genügt!		sich hoch strecken	Streck dich langsam höher und höher.
	Überkopfhieb	Jeder schnelle Hieb nach oben über den Kopf. Auch Springen funktioniert.		nach unten	Wenn du dich bis ganz nach unten bewegst, kannst du verschiedene Sound Effekte erleben.
	Seitenhieb beider Arme	Du schlägst beide Arme gleichzeitig zur Seite vom Körper weg.		Impulse	Jede plötzliche Bewegung, nach relativer Ruhe.

Die Musikumgebungen

Es gibt derzeit sieben Musikumgebungen im All-In Paket, die wir über 6 Jahre entwickelt haben. Die Lieferung beinhaltet die ersten drei: *Tonality* (musikalische Instrumente), *Fields* (sowohl Tier- und Naturklänge als auch außergewöhnliche Klänge), *Drums* (Schlagzeug). Der MotionComposer enthält eine Musikbibliothek von insgesamt über 1000 Sounds.

Alle Klangwelten sind "MC-Originale" und werden mit unserem Team von Komponisten entwickelt.

Tonality



Die westliche Musik hat eine lange und reiche Tradition - vom Mittelalter über die Renaissance, den Barock und die Klassik. Diese Traditionen haben natürlich auch die Grundlagen für Jazz, Pop und Volksmusik gelegt. Die Klangmuster, die wir in der Musik hören - die Melodien und Harmonien, die sie bilden - können unsere Gedanken an neue Orte tragen. Eine Melodie kann uns für den Rest unseres Lebens begleiten! In der Musikumgebung *Tonality* bieten wir einige dieser Muster an, nicht nur für die Ohren, sondern für den ganzen Körper.

DIE RICHTUNGEN HORIZONTAL UND VERTIKAL

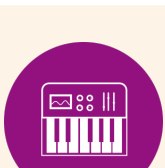
Im horizontalen Spielmodus sind die Noten im Raum auf einer horizontalen Achse verteilt. Wie auf einem großen Bodenklavier, spielst du von links nach rechts immer höhere Noten.

Im Gegensatz dazu löst du im vertikalen Modus die Noten durch Bewegung auf der vertikalen Achse, also von unten nach oben, aus. Indem man einen oder beide Arme zur Seite streckt und sie dann langsam nach oben bewegt, werden die Töne immer höher.

Das Spielen im vertikalen und horizontalen Modus funktioniert sehr gut für Menschen im Rollstuhl, die ihre Arme gut bewegen können.



Es gibt viele Möglichkeiten, Tonalität zu spielen - in Solos, Duetten und sogar in kleinen Gruppen. Im Kapitel **MotionComposing** findest du einige Beispiele, aber wenn du ein wenig herumspielst, wirst du schnell deine eigene Art *Tonality* zu spielen erfinden.

	Klavier	Das klassische Klavier hat 88 Noten. Wenn du die chromatische Tonleiter spielst, hörst du sie alle. Andere Skalen haben viel weniger Noten.
	Celesta	Die Celesta ist für ihren lieblichen Klang bekannt. Sie ähnelt dem Glockenspiel, hat aber ein weicheres Timbre.
	Kontra-bass	Der Bass wird auch Kontrabass genannt und ist das größte und am tiefsten gestimmte Streichinstrument im Sinfonieorchester.
	Harfe	In Europa war die Harfe im Mittelalter und in der Renaissance enorm populär. Sie ist immer noch das Lieblingsinstrument der Engel im Himmel.
	Gitarre	Die moderne Gitarre wurde 1860 von dem spanier Antonio Torres erfunden. Unsere ist eine klassische 6-saitige Nylon-Gitarre.
	Synthe-sizer	Robert Moog leistete in den 60er Jahren Pionierarbeit auf dem Gebiet der Synthesizer. Unser Synthesizer ist von seinem inspiriert.
	Cello	Unser Cello wird in einem Stil gespielt, der Staccato heißt. Der Bogen löst sich immer wieder von den Saiten, so dass jeder Ton nur kurze Zeit erklingt.
	Flöte	Die Flöte ist vielleicht das älteste Musikinstrument. Es gibt ein Teilstück, das 43.000 Jahre alt ist - lange bevor wir Menschen sprechen lernten!

	Chor	Die menschliche Stimme ist am schwierigsten zu digitalisieren, denn sie neigt dazu, künstlich zu klingen. Trotzdem: alle lieben Chöre. :)
	Klassik 1	Die erzeugte Melodie ist algorithmisch, d.h. die ist vom Computer improvisiert. Klassik 1 basiert auf den Akkorden c-Moll, f-Moll und g-Moll.
	Klassik 2	Klassik 2 ist etwas komplexer und bietet mehr Variation im Laufe der Zeit.
	Japanisch	Die japanische Skala ist pentatonisch. Lass dich ins Land der aufgehenden Sonne entführen.
	Flamenco	Flamenco ist sowohl ein Tanz als auch ein Musikstil. Die Tonleiter wird phrygisch genannt.
	Chroma-tisch	Chroma bedeutet Farbe – die Skala enthält alle Farben der Musik auf einmal - auch dissonant!
	Amélie	Jean-Pierre Jeunets Film "Amélie", Musik von Yann Tiersen: "Comptine d'un autre été - l'après-midi"
	Pachelbel	Johann Pachelbel komponierte seinen Kanon in D-Dur um 1680.



Video Tutorial

Scanne hier mit deinem Smart Device -->>
oder gehe zu:

www.motioncomposer.de/de/tutorials



Die Musiker-Version

Hast du dir schon einmal gewünscht, du könntest deine eigenen Noten und Akkorde eingeben? Dann könnt ihr jeden Song spielen, den ihr wollt. Wir arbeiten an einer neuen Musikumgebung, die das möglich machen wird! Mehr dazu unter:

www.motioncomposer.de/entwicklung.

Fields



Fields ist die erste Umgebung, die wir geschaffen haben. Sie ermöglicht es, sich mit Tiergeräuschen und vertrauten Klängen auszudrücken, die Natur zu sich kommen zu lassen und in eine lustige, beruhigende oder poetische Welt einzutauchen. Fields ist ideal für Rollenspiele und zum Geschichtenerzählen. Lass deiner Fantasie freien Lauf! Entdecke jeden Klang allein, zu zweit oder in einer Gruppe.

KONKRETE AKTIVITÄTEN

In jedem Tier- oder Naturgeräusch sind zwei Spezialeffekte eingebaut, die du hörst, wenn du entweder:



Beide Arme Seitenhieb oder



Überkopfhieb

machst. Außerdem halten viele eine Überraschung bereit, wenn du **Arme weit geöffnet** machst (diese Geste ist standardmäßig ausgeschaltet):



Mehr über Tierstimmen

Im **Anhang** findest du unsere Gestentabelle mit den Geräuschen, die jedes Tier mit den einzelnen Gesten erzeugt.

**Erzähl uns eine Geschichte!**

Die Spielenden können die Figuren für dich spielen. Lese die Geschichten im Abschnitt **MotionComposing**.
Denke dir eigene Geschichten aus!

**Video Tutorial**

Scanne hier mit deinem Smart Device -->>
oder gehe zu:
www.motioncomposer.de/de/tutorials



Drums



Drums ermöglicht den deutlichsten Ursache-Wirkungs-Zusammenhang. (S.u. unter "Unterstützung: ÜBER DAS URSACHE-WIRKUNGS-PRINZIP). Schläge gehen zur Seite oder nach oben, während Tritte zur Seite gehen. Wenn du viele Male hintereinander schlägst, passt sich die Software an dein Spiel an und lässt einen Rhythmus erklingen, der dich unterstützt.

KONKRETE AKTIVITÄTEN

Es gibt vier Drumsets, jedes hat fünf Trommeln oder Becken: jeweils eins, wenn du nach links kickst, nach rechts kickst, nach links schlägst, nach rechts schlägst und nach oben schlägst (Überkopfhieb).

Wenn du sie 3 Sekunden lang hintereinander und sehr schnell spielst, werden sie rhythmisch und geben deinem Spiel einen Groove.

**Video Tutorial**

Scanne hier mit deinem Smart Device -->>
oder gehe zu:
www.motioncomposer.de/de/tutorials



Particles



Ein Klangabenteuer mit Elektroakustik, minimalen und abstrakten Klängen: Particles ist eine intuitive und hochempfindliche Musikumgebung, besonders für kleine und langsame Bewegungen.

Denke an Kieselsteine und Sandkörner am Strand. Aus der Ferne betrachtet erleben wir sie als eine Masse mit einer Textur und Form. Wenn man sie mit der Hand aufhebt, können wir sehen, dass jedes Sandkorn seine eigene individuelle Form, Größe und Farbe hat. Particles wirkt ein bisschen wie diese Steine und Sandkörner, nur als Klang und Ton. Die kleinen Töne sind klanglich reich und vielfältig, aber noch mit erkennbaren Qualitäten. Wenn Du ganz still stehst, und dann nur einen Finger oder ein Augenlid bewegst, kannst du sogar jeden einzelnen Ton als Kiesel hören. Das ist dann eine glücklich machende Entdeckung!

KONKRETE AKTIVITÄTEN

Flow

Stell dir die Partikel geografisch vor - alle paar Zentimeter gibt es einen anderen Klang zu entdecken. Gehe langsam, bewege dich vorsichtig und halte immer wieder still. Wackle mit deinen Fingern. Öffne und schließe deinen Mund. Dann gehst du an eine andere Stelle im Raum und fängst von vorne an. In diesem Sinne funktioniert Flow in Particles anders als in den anderen Klangumgebungen. Particles wirkt am besten in kleinen Dosen, mit diskreten Gesten.

Longs

Neben den normalen Gesten-Effekten hat Particles einen, der etwas Besonderes ist: Longs, oder auf Deutsch: lange Töne.

Longs werden ausgelöst, wenn du die **Überkopfhieb** Geste machst (die standardmäßig ausgeschaltet ist). Sobald ein Long läuft, kannst du den Sound mit deinen Bewegungen beeinflussen. Wenn du zwei Sekunden lang stillhältst, wird er angehalten. Du kannst bis zu drei Longs gleichzeitig auslösen.

Wenn du jetzt die **Beide Arme Seitenhieb** Geste einschaltest, ändert sich das Spiel: Jetzt ist es diese Geste, die die Longs ausschaltet. Schließlich, wenn die **Arme weit geöffnet** Geste auch aktiv ist, kannst du deine Arme (langsam!) öffnen und schließen, um den langen Ton zu verändern.

Hintergrund



Für jede der Partikel-Soundwelten ist statische Hintergrundmusik verfügbar.

Rhythmen



Die Rhythmustaste peppt die Umgebung auf, indem sie die Partikel zu einem Beat pulsieren lässt.



Video Tutorial

Scanne hier mit deinem Smart Device -->>
oder gehe zu:

www.motioncomposer.de/de/tutorials



Techno



Die MotionComposer-Party mit elektronischen Beats. Du hast Lust auf tiefe, aktivierende Klänge, pulsierende Musik und intensive rhythmische Erfahrungen? Werde zum DJ der Stunde!

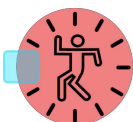
Pulsierende Musik ist natürlich ein hervorragendes Mittel, um die Leute in Bewegung zu bringen, aber bei so vielen Klängen gleichzeitig kann es auch leicht zu Chaos kommen. Deshalb haben wir einen ganz besonderen Tipp für euch: Wählt aus, ob ihr mit Flow oder Gesten arbeiten wollt:

Mit Flow (Gesten ausschalten)



Wenn (im Menü der Bewegungswelt) der Flow Button aktiv ist, ist die Musik umso intensiver, je ausgelassener du tanzt.

Mit Gesten (Flow aus)



Wenn du Flow ausschaltest, bleibt die Musik automatisch auf einem Energielevel von 70%. Jetzt kannst du dich darauf konzentrieren, mit Gesten wie **Seitenhieb** und **Überkopfhieb** Akzente in den Mix zu bringen.

Apropos Bass



Der Bass ist ein wichtiger Bestandteil von Techno. Verwende die Geste **Nach unten**, um die dunkleren Farben in der Musik hervorzuheben. Beuge deine Knie und hocke tief, um diesen Effekt zu hören.

Um den vollen Basseffekt zu erzielen, brauchst du einen Subwoofer-Lautsprecher. Frag unser Support-Team nach Details.



Video Tutorial

Scanne hier mit Deinem Smart Device -->>
oder gehe zu:
www.motioncomposer.de/de/tutorials



Your Music



Jeder hat ein Lieblingslied - ein bestimmtes Musikstück, das unser Blut in Wallung bringt, das uns zum Lächeln bringt und bevor wir darüber nachdenken, tanzen wir schon!

Fügt eure eigenen Soundeffekte durch die Gesten zu den Songs hinzu oder erlebt interaktiven Spaß mit dem Stopptanz. Ihr könnt eure Musik mit dem MotionComposer auch einfach abspielen - perfekt für Aufwärmübungen bei der Begrüßung oder Entspannung am Ende der Sitzung.

DER EINSTIEG

Im Gegensatz zu allen anderen musikalischen Umgebungen musst du bei Your Music für die Musik sorgen. Zum Glück ist das heute ziemlich einfach. Folge der Schritt-für-Schritt-Anleitung:

1. Lade deine Musik im MP3- oder WAV-Format auf den mitgelieferten USB-Stick. (Wenn du bei diesem Schritt Hilfe brauchst, wende dich bitte an deinen IT-Berater oder an den MotionComposer-Support.) Verwende dafür nur den MC-USB-Stick, da er speziell formatiert ist.
2. Stecke anschließend den USB-Stick in die Rückseite des eingeschalteten MotionComposers.

3. Starte Your Music, öffne das Klangweltmenü und drücke die **Musikladen** Taste:



4. Du wirst deinen Song in der Liste sehen. Tippe ihn an, um ihn zu markieren und drücke dann auf **Abspielen**. Je nachdem, wie lang das Musikstück ist, kann es einige Sekunden dauern, bis es geladen und gestartet wird.

Abspielen

5. Sobald der Song gestartet ist, wird automatisch eine Kopie davon auf der Festplatte des MotionComposers abgelegt. Das bedeutet, dass du beim nächsten Mal keinen USB-Stick brauchst, sondern direkt auf die MotionComposer-Festplattentaste drücken kannst um deine Musik zu laden:



KONKRETE AKTIVITÄTEN

Es gibt viele Möglichkeiten, Your Music zu nutzen. Wie bei anderen Musikumgebungen können wir die Möglichkeiten in solche, die auf **Flow** basieren, und solche, die auf **Gesten** basieren, unterteilen:

„Flow“

Im Menü der Bewegungswelt findest du verschiedene Flow-Buttons. Jeder bietet eine andere Art von Effekt, den deine beliebigen Bewegungen auf die laufende Musik haben können. Du kannst sie einzeln oder in Kombination verwenden. Wenn kein Button aktiv ist, hast du im Grunde einen Plattenspieler.



„Gesten“

Eine andere Möglichkeit, Your Music zu nutzen, besteht darin, die Flow-Optionen auszuschalten und stattdessen der Musik mit Gesten Akzente und Spezialeffekte hinzuzufügen.



Flow und Gesten: Welche Möglichkeiten gibt es in Your Music?

Diese sind in der Gesten-Tabelle im Kapitel **Ressourcen** beschrieben.



Die Kunst des Zuhörens

Wir sollten nicht auf Interaktivität fixiert sein. Es gibt viele Möglichkeiten Musik in deiner Praxis einzusetzen auch ohne vor der Kamera zu stehen. Siehe die Diskussion über "Berühren mit Klang" im Kapitel **Unterstützung**.

MusikerVersion



Musik kann kompliziert sein, und ein Lied so zu gestalten, dass es schön klingt, ist ohne Zweifel eine Kunst. Auf der anderen Seite kann es fantastisch sein, als Laie mitzumachen, darum geht es beim Mitsingen, Mittanzen oder mit einem einfachen Musikinstrument mitzuspielen. Denk an Karaoke - ganz nach dem Motto: Even if it's bad, it's good! Auch wenn es schlecht ist, ist es gut!

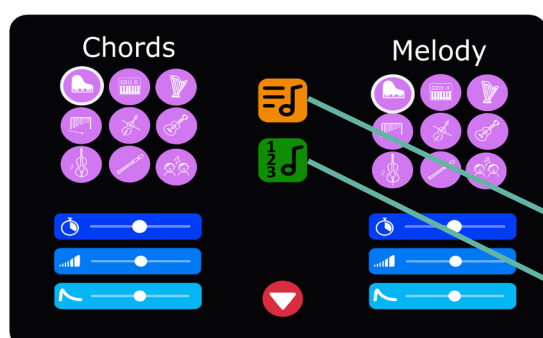
Die Musikerversion ermöglicht es jedem, mit einfachen und für die Musik bedeutsamen Rollen mitzumachen und zwar bei fast jedem Lied.

Wir nennen es deshalb die **Musikerversion**, weil es auf Anregung von Musiktherapeuten und Musikpädagogen entwickelt wurde. Musiker wissen, was Akkorde sind, und sie wissen, wie Lieder aus ihnen aufgebaut sind. Dabei ist es heute eigentlich ganz einfach, die Akkordfolge für fast jedes Lied herauszufinden: einfach googeln! Also, fangen wir von vorne an, hol dein Smartphone raus und suche deinen Lieblingssong zusammen mit dem Wort „Akkorde“...

VERWENDUNG DES AKKORDSEQUENZERS

Der erste Schritt, um einen Song zu spielen, besteht darin, ihn im Akkordsequenzer zu programmieren bzw. zu sequenzieren. Sobald du das Musikumgebungsmenü geöffnet hast, öffne die Registerkarte Klangwelt:

Klangwelt

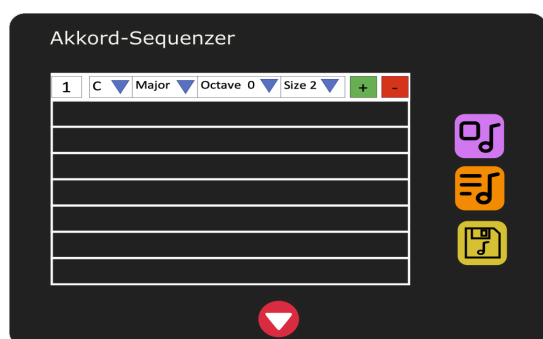


Neben der Musikinstrumentenauswahl - die wir bereits von Tonality kennen - gibt es zwei zusätzliche Menütasten:

Liederbibliothek öffnen (Liste der bereits gespeicherten Akkord-Sequenzen.)

Akkord-Sequenzer öffnen

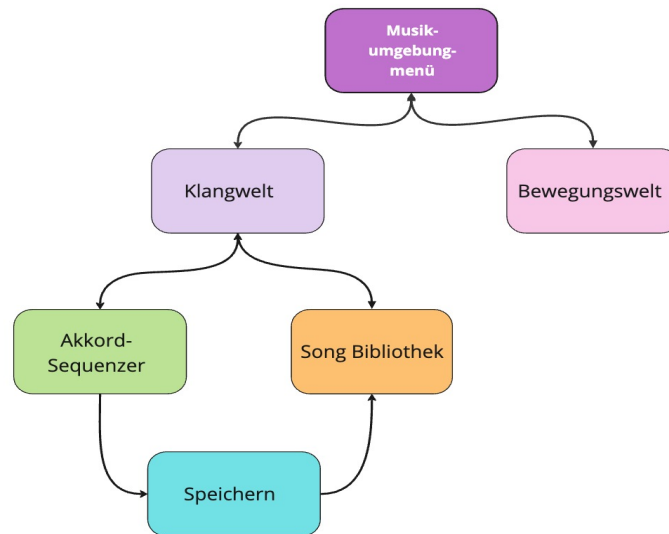
Also, mit der grünen Taste den Akkordsequenzer öffnen:



Wenn du auf den Akkordbuchstaben oder die Anfangsnote, in diesem Fall „C“, tippst, erhältst du ein Pulldown-Menü, in dem du sie ändern kannst. Im nächsten Pulldown-Menü kannst du die Tonleiter auswählen. Jetzt bist du bereit, deinen Song zu bauen. Wenn du mehr Akkorde brauchst, drücke die „+“-Taste.

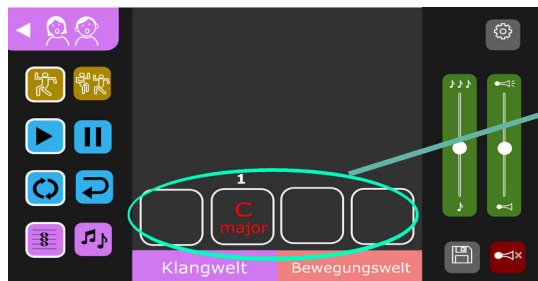
Das typische Lied enthält nur 3 oder 4 Akkorde, die einfach immer wieder wiederholt werden. Wenn du nun zum Musikumgebungsmenü zurückkehrst, kannst du deinen Song mit der Seitenhieb-Geste akkordweise abspielen.

ZUR NAVIGATION

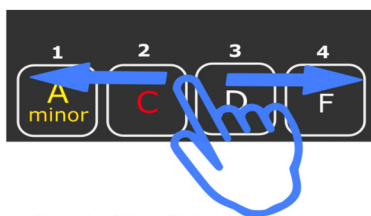


DAS AKKORD-RAD

Das Akkord-Rad befindet sich am unteren Rand des Musikumgebungs-menüs:

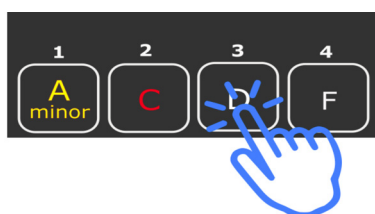


Das Akkord-Rad zeigt die Namen der Akkorde und bewegt sich mit den Gesten des Spielers.



Du kannst es von Seite zu Seite streichen, um durch den Song zu blättern.

Der **rote Akkord** ist der nächste, der bei einer Geste zu hören sein wird. Der **gelbe Akkord** wird gerade aktiv, bzw. wird als Melodie gespielt.



Du kannst auch darauf tippen, um die Akkorde zu spielen.

ZU DEN STEUERTASTEN

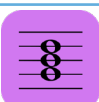
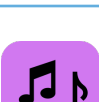
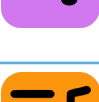
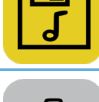
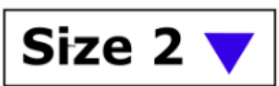
Bild	Einstellungen	Aktionen
	1-Spieler Modus	Auf der Registerkarte „Bewegungswelt“ kannst du deine Gesten auswählen.
	Hybrid, Gruppen Modus	Die Person auf der rechten Seite kann Akkorde spielen, während die Person(en) auf der linken Seite tanzt (tanzen), um die Melodie zu spielen.
	Play - los geht's!	Akkordrad ist aktiv, bzw bewegt sich mit Gesten oder Finger-tippen spielen.
	Pause	Du kannst die Akkorde spielen, aber das Rad schaltet nicht automatisch um.
	Schleife	Wenn das Lied zu Ende ist, beginnt es von vorne.
	zurücksetzen	Das Rad bzw. das Lied zum Anfang zurücksetzen
	Akkorde	Durch Gesten werden die Akkorde gespielt.
	Melodie	Was wir in der Musiker-Version „Melodie“ nennen, ist eigentlich eine Art improvisiertes Arpeggio. Das heißt: Die Töne des Akkords werden einzeln, in zufälliger Reihenfolge und mit leicht variierendem Timing gespielt – es entsteht eine <i>melodie-artige</i> Struktur, ähnlich der improvisierten Flow-Musik in der Umgebung Tonality.
	Song-Bibliothek	Liste der bereits gespeicherten Akkord-Sequenzen. Sie sind in der Reihenfolge ihrer Speicherung aufgeführt.
	Akkord-sequenzer	Der Ort, an dem Sie Ihren Song programmieren (siehe nächste Seite).
	Musikumgebungsmenü	Dies ist ein guter Ort, von dem aus du dein Lied aufführen kannst.
	Speichern	Speichere deinen Song bzw. deine Akkordfolge unter einem beliebigen Namen. Dabei werden die anderen Einstellungen nicht gespeichert, sondern nur die Akkorde.
	Lied Löschen	Tippe auf den Namen des Titels, um ihn zu markieren, und drücke dann hier, um ihn zu löschen.

Bild	Aktionen
	Dadurch wird der Wechsel des Akkords verzögert, also nicht das Spielen des Akkords, sondern nur den Wechsel. So kannst du z.B. den Akkord mehrmals spielen, und, so wird verhindert, dass man versehentlich zu schnell zum nächsten Akkord wechselt. Wenn du den Schieberegler verschiebst, zeigt die Zahl über deinem Finger die Zeitspanne an: Jede Zahl entspricht einer Fünftelsekunde, also „5“ = 1 Sekunde.
	Anschlagsstärke, wie stark die Tasten, z.B. angeschlagen werden.
	Nachklang - wie lange die Noten dauern.
	Die Dichte der Melodienoten.
	In diesen beiden Pulldown-Menüs wählt man den Akkord, den man sequenzen möchte.
	Die Oktave gibt an, wie hoch oder tief der Notenbereich sein soll. „0“ ist die Mitte des Bereichs.
	Akkordgröße bei „Size 2“ wird eine Note unterhalb und eine oberhalb der anderen hinzugefügt. „Size 3“ verdreifacht die Anzahl der Noten des Akkords, usw.



Wir sind uns darüber im Klaren, dass diese Musikumgebung für manche zu kompliziert sein wird. Und aber es gibt andere, wie z.B. professionelle Musiker, für die sie vielleicht zu einfach ist! Unsere Lösung wird, die Musikerversion mit Schwierigkeitsgraden zu bauen, wie: **Anfänger**, **Mittelstufe** und **Fortgeschrittene**. Die aktuelle Version wird sich der mittleren Stufe nähern. Daher planen wir sowohl leichtere als auch fortgeschrittenere Stufen.



Weitere Information

Um über die Entwicklung der Musikerversion auf dem Laufenden zu bleiben, kannst du unsere Website unter der Rubrik „Support“ und „neue Musikumgebungen“ besuchen. Darüber hinaus kannst du dich bei Fragen oder Anregungen gerne an uns wenden.



Video Tutorial

Gehe zu: www.motioncomposer.de/de/tutorials

Motioncomposing

Von Anfang an haben wir bei der Verwendung des MotionComposers von euch gelernt. Zum Beispiel, dass es weit mehr verschiedene Menschen mit weit mehr unterschiedlichen Fähigkeiten gibt, als wir glaubten. Und alle haben besondere Fähigkeiten, die sich mit einiger Unterstützung wie eine Blume entfalten können.

In diesem Abschnitt findest du ein paar Beispiele für Übungen, die uns Spaß gemacht haben. Bei der Vielfalt an Fähigkeiten ist natürlich nicht jede Übung für jede Person geeignet. Sie lassen sich jedoch adaptieren, damit sie in verschiedenen Situationen funktionieren.

Der springende Punkt ist, dass du deine Fantasie und deinen Spieltrieb nicht vergisst, wenn du den MotionComposer verwendest. Tanz und Musik sind schließlich Formen des kreativen Ausdrucks und es gibt keinen richtigen oder falschen Weg, kreativ zu sein!

Weniger ist mehr

Ein allgemeiner Tipp: Wähle deine Gesten sorgfältig. Wähle zwischen flow- und gesten-basierten Aktivitäten. Fange mit wenigen Gesten an - manchmal reicht eine Geste aus! Dann kannst du nach und nach mehr hinzufügen. Alles auf einmal kann Spaß machen, aber es kann auch überfordern oder verwirrend sein.



Flow vs. Geste

Mehr zum Thema flow- und gesten-orientierte Aktivitäten findest du im Abschnitt **Über das Ursache-Wirkungs-Prinzip**, im Kapitel **Unterstützung**.



Viele dieser Ideen kommen von euch, unseren Nutzer:innen. Während sich eure Praxis weiterentwickelt und ihr eure Lieblingsmethoden entdeckt, denkt bitte daran, sie mit uns zu teilen. Dieses Kapitel könnte viel länger sein! Dies ist auch die Idee unserer Nutzertreffen - sie sollen den Erfahrungsaustausch fördern. Mehr dazu im Abschnitt **Unterstützung**.



Legende



Für Rollstuhlfahrende und Menschen mit schweren Beeinträchtigungen geeignet.

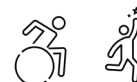


Für Einzelnutzung geeignet.



Gut für Gruppenarbeit.

#1 - Eine erste Sitzung mit dem MotionComposer



Was auch immer du tust, wir empfehlen dir in jedem Fall langsam zu beginnen. Wenn wir uns langsam bewegen oder sogar auf der Stelle stehen bleiben, führt das dazu, dass wir aufmerksamer zuhören. Dies ist der Schlüssel, um unseren Körper als den Ort wahrzunehmen an dem die Musik entsteht.

Einstellungen	Aktionen	Hinweise
	Starte Tonality. Durchquere den Raum, ca. 2-3 Meter vom MC entfernt.	Halte auf dem Weg an. Gehe jetzt rückwärts. Gehe langsam, gehe schnell.
Klangwelt 	Welches Instrument würdest Du gerne spielen? Im Menü Klangwelt kannst du dein Musikinstrument ändern.	Auch Rollstuhlfahrende können dies tun. Du kannst sogar mit ihnen laufen, solange ihr zusammenbleibt!
Bewegungswelt 	Aktiviere im Menü der Bewegungswelt Beide-Arme-Seitenhieb . Bleib in der Mitte vor dem MC stehen und öffne beide Arme schnell zur Seite.	Verwende den Schieberegler für die Empfindlichkeit, um mehr oder weniger schnell zu reagieren.
Bewegungswelt 	Wenn du den Flow-Button einschaltest, kannst du mit jeder Bewegung spielen. Wackle herum und tanze!	Spiele mit verschiedenen Körperteilen. Rufe den Körperteil auf, den der Benutzer zum Spielen der Musik verwenden soll.
Bewegungswelt 	Spring! Oder strecke deine Hand schnell über deinen Kopf und du wirst ein zweites Instrument entdecken.	Wenn du dann das Hauptinstrument ausschaltest, musst du springen, um zu spielen. Tiefe Noten links im Raum, hohe Noten rechts.



Vorbereitung

Bevor du mit deinen Klienten anfängst, solltest du einige Zeit damit verbringen, einfach herumzuspielen. Probiere zum Beispiel alle Musikinstrumente und Tonleitern aus. Probiere einfach alles aus! Spiel! Egal wie viele Tasten du drückst, du kannst den MotionComposer nicht kaputt machen! Wenn du dich verirrst, kannst du jederzeit zum Hauptmenü zurückkehren und neu beginnen.



Musik und Tanz sind Kunstformen

In vielen Kulturen ist das Musizieren ein heiliges Ritual. Dafür gibt es einen Grund: Die Wirkung, die Musik auf uns haben kann, ist geradezu magisch! Du kannst diese Magie in deine Praxis bringen, indem du eine gewisse Formalität übst: Beginne und ende immer mit Stille.

#2 - Impulsduett: eine Unterhaltung mit Impuls und Flow



Diese Duettübung bietet eine einfache Möglichkeit mit einem Partner durch Bewegung und Musik zu interagieren. Sie ermöglicht es dir, mit einer klaren Kausalität zu beginnen und dann nach und nach in den Flow überzugehen.

Einstellungen	Aktionen	Kommentare
	Beginne damit, die Stummschaltung zu aktivieren.	So haben deine Spieler:innen die Möglichkeit, sich in Position zu bringen, ohne dass ein Klangchaos entsteht.
	Starte Tonality. Wechsle in den 2-Zonen-Modus.	Markiere die Mittellinie zwischen den beiden Zonen mit dem Bodenklebeband.
	Wähle im Klangwelt-Menü Klavier und Cello.	Diese beiden Instrumente haben ein sehr unterschiedliches Timbre.
	Deaktiviere im Menü der Bewegungswelt alle Gesten bis auf Impuls 2.	Jetzt ist es an der Zeit, deine Spieler:innen einzuladen! Erkläre das Spiel.
	Erhöhe die Empfindlichkeit auf etwa 80%.	
	Schalte die Stummschaltung aus. Nun wird jede große plötzliche Bewegung einen Akkord spielen.	
	Schalte den rechten Impuls aus, damit die andere Person alleine spielen kann. Dann wechsele.	Gib ihnen die Chance, ihre Bewegungen zu kalibrieren, d.h. zu lernen, welche Geste ist zu klein, wie ruhig muss ich bleiben?
	Bitte sie nun, sich einander zuzuwenden.	Erkläre ihnen, dass sie ein Gespräch führen können, indem sie Formen einfrieren und verändern.
	Füge nach und nach etwas Flow hinzu, indem du die Tasten für die linke und rechte Seite ein- und ausschaltest.	Wenn sie anfangen, das Spiel zu verstehen, kannst du ein bisschen Flow hinzufügen. Jetzt wird es musikalischer und tänzerischer.



Vorbereitung

Noch bevor du den MC einschaltest, kannst du mit einer Übung zu Formen (Körperposen) beginnen. Jede Pose hat eine Botschaft, drückt etwas aus. Es gibt viele gute Übungen, die auf dieser Idee beruhen, für Menschen mit allen Fähigkeiten.

#3 - Trommel-battle



Ein einfaches Gruppen-Energiespiel, um den inneren Rhythmus des Körpers zu erwecken. Es ist für 2-20 Personen geeignet!

Einstellungen	Aktionen	Kommentare
	Beginne damit, die Stummschaltung zu aktivieren.	So haben deine Spieler:innen die Möglichkeit, sich in Position zu bringen, ohne dass ein Klangchaos entsteht.
	Starte die Musikumgebung "Drums". Wechsle in den 2-Zonen-Modus.	Markiere die Mittellinie zwischen den beiden Zonen mit dem Bodenklebeband.
Klangwelt	Wähle im Menü Klangwelt das afrikanische Trommelset.	
	Wenn deine beiden Tänzer-Musiker-Teams in Position sind, schalte den Ton an.	
Bewegungswelt	Schalte im Menü der Bewegungswelt den Flow in der linken Zone aus. Jetzt können wir die Musik, die aus der rechten Zone kommt, deutlicher hören. Wechsle die Seiten.	Wenn deine Spieler:innen gut darin sind, ganz still zu halten, kannst du diesen Schritt überspringen.
Hier kommt deine Fähigkeit als Dirigent:in ins Spiel. Bitte alle, still zu halten. Sind sie still? „Jemand bewegt sich noch... Jetzt ist es gut“. Als Nächstes sollten sich nur die Personen in der rechten Zone bewegen. Du kannst die beiden Zonen mit deinen Anweisungen stärker und sanfter machen. Baue sie bis zu einem großen Crescendo auf. Jetzt wieder abkühlen und nur noch die kleinstmöglichen Bewegungen machen. Jetzt ist es Zeit für ein Solo: "Alle halten still, außer Julia!"		
	Mit den Impulsen kannst du der Musik auf den jeweiligen Seiten Akzente geben.	Wenn beide Impulse aktiv sind, werden sie zufällig gespielt.



Empfindlichkeit ist entscheidend

Behalte einen Finger auf dem Empfindlichkeitsregler! Menschen bewegen sich auf sehr unterschiedliche Weise, manche groß, manche klein. Sei bereit die Menge des Tons anzupassen.



Sei konkret.

Anstatt zu sagen "Tanze!", ist es oft hilfreich, spezifischere Aufgaben zu geben: Z.B. "Conga-Spieler: Schultern hochziehen (abwechselnd links und rechts). Jetzt aufhören. Shaker-Spieler: Kopfbewegungen einsetzen." Auf diese Weise werden die Klänge mit bestimmten Körperteilen oder Bewegungen in unserer Wahrnehmung assoziiert. Es gibt viele Möglichkeiten: "Neige deinen Körper, beuge deine Knie, öffne deine Arme weit, wirf einen imaginären Ball"... bereite eine Liste vor, bevor es losgeht.

#4 - Erzählen von Geschichten



Geschichten zu erzählen und zu inszenieren ist eine originelle und spielerische Art den MotionComposer zu nutzen und den individuellen Ausdruck zu fördern.

Fields bietet eine besonders vielfältige Grundlage für die Kreation und Interpretation von vertrauten oder überraschenden Texten und Klängen. Und warum nicht ein Projekt für ein Theaterstück mit dem MotionComposer entwickeln? Von kleinen Szenen zu einem Theater- oder Musicalprojekt ist es nur ein kleiner Schritt!

"In der Stadt"			
	Einstellungen	Aktionen	Kommentare
	  	Beginne damit die Stummschaltung zu aktivieren: Wähle dann Fields und 2 Zonen.	So haben deine Spieler:innen die Möglichkeit, sich in Position zu bringen, ohne dass ein Klangchaos entsteht.
	 und 	Wähle im Klangwelt-Menü links und rechts das Motorrad.	
1	 	Aktiviere den Hintergrund. Schalte die Stummschaltung aus.	Es ist Zeit, in den Tumult einzusteigen. Fahr los!
2	 und/oder 	Aktiviere im Menü der Bewegungswelt Impulse.	Jede impulsartige Bewegung lässt die Autohupe ertönen. Der Empfindlichkeitsregler bestimmt die nötige Kraft.
3		Hör auf zu fahren und höre einfach zu.	
4	 und 	Ändere die rechte Zone auf Vögel.	Hinweis: Es gibt einen Unterschied zwischen links/rechts. Der Hintergrundsound entspricht nur der linken Seite!

In einer Stadt ist es sehr laut. Man kann sehr viele Geräusche hören. ① Vor allem die vielen Autos und Motorräder. Sie hupen ② und fahren mit quietschenden Reifen die ganze Zeit. Inmitten all dessen hört man den Lärm der Stadt, das Gemurmel der Menschen. Höre genau hin. ③ Man hört auch die Geräusche einer Baustelle. Sie klappert und macht Lärm, der euch fast in den Ohren wehtut. ④ Nun kann man in einem Stadtpark ein bisschen Ruhe genießen. Die Autos sind nicht mehr ganz so laut. Und da! Sogar ein zwitschernder Vogel...und noch einer. Genau genommen zwitschern sie schon die ganze Zeit. Bald schon ist es so, als ob die Autos kaum noch zu hören sind. Auch die Vögel singen unbeirrt ihre lustigen Lieder. Ja, die Natur ist überall. Und wenn man genau hinhört, kann man sie sogar in der lauten Stadt hören.

"Am Froschteich"			
	Einstellungen	Aktionen	Kommentare
	  	Beginne damit, die Stummschaltung zu aktivieren, wähle dann Fields und 2 Zonen.	So haben deine Spieler:innen die Möglichkeit, sich in Position zu bringen, ohne dass ein Klangchaos entsteht.
	 und 	Wähle im Klangwelt-Menü Frosch links und Biene rechts.	
1	 	Aktiviere den Hintergrund. Schalte die Stummschaltung aus.	Es ist Zeit, in den Tumult einzusteigen. Los geht's!
2		Aktiviere im Menü der Bewegungswelt Impuls 1. Jetzt springt der Frosch herum und sucht nach einer Fliege.	Wenn er zwischen den Sprüngen einen Moment lang still ist, kann man ihn platschen hören.
3		Jetzt kann die Fliege auf ihrer Seite des Raumes fliegen.	
4		Endlich können beide Charaktere als Freunde zusammen tanzen und sogar in die Zone des anderen laufen!	

1 Ein Frosch saß am Teich. Und der Frosch hatte einen riesen Hunger. Er hatte Appetit auf eine saftige, dicke Fliege. 2 Doch keine Fliege kam. Und so musste der Frosch noch länger warten. Es flogen zwar sehr viele Fliegen am Himmel, aber keine einzige Fliege traute sich zum Frosch. Das machte den Frosch sehr traurig. Das sah eine sehr kleine, dünne Fliege und setzte sich neben den Frosch auf einen Stein. 3 Oh schön, sagte der Frosch zu der kleinen Fliege und leckte sich schon die Lippen. Oh nein, sagte die Fliege zum Frosch. An mir ist nichts dran. Lieber Frosch, stell dir nur vor, sagte die Fliege, stell dir vor, du würdest mich kleine Fliege fressen. Dann überlegte der Frosch und sagte: Stimmt Fliege, Danke Fliege. Dann wäre ich ja wieder alleine. Liebe Fliege, es ist so schön, dass du hier bist. Da kamen alle Fliegen und gesellten sich zum Frosch und zur Fliege. Und alle Fliegen lachten zusammen mit dem Frosch und feierten ein großes Fest, weil der Frosch jetzt Vegetarier war. 4



Flow aus

Im 2-Zonen-Modus gibt es für jede Zone einen eigenen "Flow"-Button. Um den Fokus auf eine der beiden Zonen zu legen, schaltest du den "Flow" für die gegenüberliegende Seite vorübergehend aus. Nicht jeder schafft es, still zu halten.

"Auf dem Bauernhof"			
	Einstellungen	Aktionen	Kommentare
	  	Beginne damit, die Stumm-schaltung zu aktivieren. Wähle dann Fields und 2 Zonen.	So haben deine Spieler:innen die Möglichkeit, sich in Position zu bringen, ohne dass ein Klangchaos entsteht.
	 und 	Wähle im Klangwelt-Menü Kuh links und Schaf rechts.	
		Deaktiviere im Bewegungswelt-Menü den Impuls 2.	
1	 	Aktiviere den Hintergrund. Schalte den Ton ein.	
2	 	Indem du abwechselnd den linken und rechten Flow ausschaltest, kannst du die Aufmerksamkeit auf ein Tier konzentrieren.	
3	 		

An einem schönen Sonntagmorgen auf dem Bauernhof, da schlafen alle Tiere aus. Die Kühe und die Schafe. Nein, ihr wisst das alle: die Kühe und die Schafe schlafen natürlich nicht aus. Da rufen zum Beispiel die Kühe morgens früh um vier: Muuuuh, wir haben Hunger! ① Und die Schafe blöken: Määääh, gib uns was zum Essen! ② Die Kühe und die Schafe machen wirklich einen Lärm. ③ Da kommt der Bauer kaum hinterher. Als dann gegen neun Uhr die Schafe und die Kühe, ja ihr habt richtig gehört, die Kühe und die Schafe auf ihren Bäuchen liegen und vor sich hin schnurpsen, macht der Bauer Frühstückspause. Ja so ist das auf dem Bauernhof.



Sei kreativ

Verwende die mitgelieferten Karten, andere Requisiten, Zeichnungen, andere Musikinstrumente ... es gibt viele Möglichkeiten!

"Der abenteuerliche Tauchgang "			
	Einstellungen	Aktionen	Kommentare
	  	Beginne damit die Stumm- schaltung zu aktivieren. Wähle dann Fields und 1 Zone.	So haben deine Spieler:innen die Möglich- keit, sich in Position zu bringen, ohne dass ein Klangchaos entsteht.
		Wähle im Klangwelt-Menü den Strand.	
1	 	Aktiviere den Hintergrund. Schalte den Ton ein.	
2		Wechsel im Klangwelt-Menü auf Unterwasser.	
3		Aktiviere im Menü der Bewe- gungswelt die Schaltfläche Diskrete Gesten.	Um den U-Boot-Sound zu spielen, musst du ganz stillhalten. Jetzt reicht jede Bewegung, selbst ein Blinzeln der Augen, aus.

1 Mit der schweren Taucherausrüstung läufst du wie ein ganz alter Mann. Schritt für Schritt für Schritt. Wie froh bist du, als du dich endlich in das kleine Boot setzen kannst. Wenn du weit genug hinausgefahren bist, wirfst du den Anker und springst rückwärts über Bord. Und auf einmal bist du leicht wie eine Feder. 2 Unter Wasser fühlst du dich regelrecht schwerelos und du lässt dich zunächst treiben von den warmen Strömungen unter Wasser. Arme und Beine bewegst du langsam, um dichter an das große Riff direkt vor dir zu gelangen. Du atmest langsam und gleichmäßig ein und wieder aus. Dabei steigen jedes Mal tausende Blubberblasen an die Oberfläche. Tiefer und tiefer tauchst du nun. Und da! Was ist das? Hörst du das? Jetzt bist du eins mit einer völlig fremden Welt, fernab von jeder Zivilisation. Was kommt vorbei? Ein aufregendes Unterwasserboot! 3



Abbilder

Die Förderung des körperlichen Engagements erfolgt durch Metaphern: „Öffne deine Arme weit, als ob du jemanden umarmen möchtest“, „Mach dich zu einem Ball“, usw. Bewegung entsteht aus Fantasien, Situationen und Aufgaben. Tanz und Musik sind eigentlich Formen des Geschichtenerzählens.

Über das Ursache-Wirkungs-Prinzip

Eine der häufigsten Fragen, die wir erhalten, lautet: „Woher weiß ich, dass **ich** die Musik mache?“. Dieser einfachen Frage liegt ein wichtiger Grundsatz zugrunde. Die Wahrheit ist jedoch, dass zwei Prinzipien im Spiel sind, wenn Du den MotionComposer benutzt:

Kausalität ↔ Intuition

Verstand	Herz
erfordert Kognition	erfordert Gefühle
beruht auf Kontrolle	beruht auf dem Loslassen
Erwartung und Erfüllung	freier Fluss von Assoziationen
reproduzierbar	Exploration und Entdeckung
Komposition	Improvisation
bewusst	unbewusst

Das Ursache-Wirkungs-Prinzip, auch Kausalität genannt, ist nur die Hälfte von dem, was uns Menschen ausmacht. Die andere Hälfte könnte man als Intuition bezeichnen, also ein Gefühl von Flow; ein Ort, an dem Gefühle wichtiger sind als der Verstand.

Beide Bereiche sind aber für das Menschsein essentiell. Trotzdem gilt, dass es für jeden Menschen eine präferierte Zugangsform gibt, was auch Einfluss auf die Effektivität des MotionComposers hat.

Der MotionComposer bietet Werkzeuge und Einstellungen, um schnell zwischen diesen beiden Erfahrungsprozessen zu wechseln. Ein Beispiel dafür ist die Schaltfläche Flow:



Da Flow jede Bewegung dazu veranlasst Musik oder Geräusche zu machen, ist es sehr intuitiv, aber nicht sehr differenziert. Andererseits ist es wunderbar einfach und auf vielfältige Situationen anwendbar.

Wenn wir aber eine direkte Kontrolle haben wollen, könnten wir z. B. alle Gesten **außer den Seitenhieb** ausschalten:



Jetzt hören wir einen Ton, wenn - und nur wenn - wir diese Geste machen. Sie ist robust und absolut reproduzierbar. Das Erlebnis ist weniger musikalisch und weniger tänzerisch, aber dafür kausal-klar und deutlich.

FÜR DIEJENIGEN, DIE HILFE BENÖTIGEN

Natürlich kann nicht jeder alle Gesten des MotionComposers ausführen und auch nicht jeder versteht die gesprochenen Anweisungen. Hier kommen deine Erfahrung und dein Sinn für Abenteuer ins Spiel. Je nach Person und Situation können verschiedene Gesten eine klare, lustige, interessante und anregende Erfahrung bieten.

Indem wir uns ansehen, welche Gesten die Person kann, gerne macht und unter Kontrolle hat, können wir eine klare Erfahrung für sie schaffen, indem wir die passende Geste auswählen und alle anderen ausschalten.

Wie kann ich meinen Klient:innen helfen, den MotionComposer zu erleben?

1. Dirigieren

So wie ein Dirigent ein Orchester leitet, kannst du deine Klient:innen mit deinen Händen in der Luft zu verschiedenen Aktionen und Ausdrucksqualitäten führen. Und es ist immer hilfreich, die Aktion gelegentlich anzuhalten. Einfrieren schafft nicht nur eine klare Kausalität, sondern bringt auch einen konzentrierten Zustand des Zuhörens.

Im 2-Zonen-Modus kannst du z.B. ein Duett machen und die Bewegungen (und Klänge) abwechselnd auf der einen, dann auf der anderen Seite oder sogar auf beiden Seiten zusammen ausführen. Das Gleiche kann auch mit einer Gruppe funktionieren. So oder so, der Trick ist, dass die Seite, die still sein soll, wirklich still hält! Schon eine kleine ungewollte Bewegung macht den Effekt zunichte. Hier hilft es oft, die Empfindlichkeit zu verringern!



Apropos Gruppen...

Ein Ansatz über die Arbeit mit Gruppen befindet sich im Kapitel ***MotionComposing***.

2. Körperlich führen

Nicht jeder mag es, berührt zu werden, und noch weniger mögen es, wenn ihr Körper zu bestimmten Bewegungen und Formen gezwungen wird. Dennoch kann es eine Möglichkeit sein, jemandem dabei zu helfen, die Musik in seinem Körper zu erleben, wenn es auf sanfte oder freundliche Weise geschieht. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, dies zu tun: Du kannst ein Kind auf den Schoß nehmen oder ihm gegenüber sitzen. Indem du seine Bewegungen anleitest, um die Musik zu spielen, kann es einer gewissen Zeit anfangen, seine eigenen Interaktionen zu gestalten und sein eigenes Erfolgserlebnis zu finden.

BERÜHRUNG MIT KLANG

„Klang ist Berührung auf Distanz“, sagt Anne Fernald, Professorin für Psychologie an der Stanford University, die sich auf Kleinkinder und die frühe Sprachentwicklung spezialisiert hat. In der Tat können Klänge uns berühren; sie können unsere Aufmerksamkeit wecken, uns stimulieren und uns fühlen lassen.

Auch wenn wir bei MotionComposer gerne eine Verbindung zwischen Klang und Bewegung herstellen, ist dies manchmal nicht der Sinn der Sache.

Die Entdeckung: „Hey! Ich steuere die Musik mit meinem Körper“, kann für manche Nutzer ein echter Kick sein. Aber wir wären fahrässig, wenn wir das als unser Ziel ansehen würden. Es gibt viele Möglichkeiten, Klänge, Musik, Töne und körperlichen Ausdruck zu schätzen. Manche Menschen mit schweren Mehrfachbehinderungen zum Beispiel möchten einfach den Geräuschen lauschen, die der MotionComposer erzeugt, einfach so.

Zu diesem Zweck gibt es im MotionComposer Klänge, die unabhängig von den Aktionen des Benutzers erklingen. Wir nennen sie „Hintergründe“ – sie werden auch dann abgespielt, wenn du dich nicht bewegst. Wenn du zum Beispiel in Fields ein Tier auswählst und dann den Hintergrund einschaltest, kannst du Geräusche im Hintergrund hören: eine Fliege, Schweine in der Ferne, den Wind in den Bäumen... die Hintergrundgeräusche sind für jedes Tier anders. Du kannst Hintergrundgeräusche entdecken, wo immer du diese Schaltfläche siehst:



Schließlich gibt es noch eine weitere Möglichkeit, den MotionComposer ohne Interaktion zu nutzen (ohne sich bewegen zu müssen). Die Musikumgebung „Your Music“ ermöglicht es dir, beliebige Musik zu importieren, Musik aus dem Internet, Aufnahmen einer Stimme, die eine besondere Bedeutung für den Benutzer hat und so weiter. Dort kannst du auch eine Wiedergabeliste (Playlist) erstellen, mit der Lieblingslieder automatisch abgespielt werden können.

Indem du die verschiedenen Flow-Funktionen von Your Music nutzt,



kannst du deinem Klienten eine gewisse Kontrolle über die Musik geben, und sie können auf diese Weise lernen, ihre Körper mit dem Klang zu „verbinden“. Aber, um es noch einmal zu wiederholen, das Erlernen dieser Assoziation ist nicht immer das Ziel. Musik und Klänge „berühren“ uns und können für sich genommen eine positive Wirkung auf uns haben.

Unterstützung & MC-Akademie

UPDATES UND UPGRADES

Der MotionComposer befindet sich in ständiger Entwicklung. Die Verbesserungen für deinen MotionComposer erfolgen in Form von Updates und Upgrades.

Updates (Aktualisierungen) kommen kostenlos mit deiner Garantie und verbessern die Leistung deines MotionComposers. Sie können auch neue Lieder, Instrumente, Tierarten und so weiter enthalten und werden etwa einmal im Jahr herausgegeben. Wir werden dich informieren, sobald ein neues Update verfügbar ist. Du kannst deine Garantie mit kostenlosen Updates verlängern.

All-in-Upgrade (kostenpflichtig) kann jederzeit erworben werden und ist auf unserer Website beschrieben: www.motioncomposer.de/klangwelten

UNTERSTÜTZUNG

Die Arbeit mit einer neuen Technologie - egal welcher Art - kann eine Herausforderung und manchmal auch frustrierend sein. Unser wichtigstes Entwicklungskriterium ist die Benutzerfreundlichkeit, und während wir unsere Systeme weiter verbessern, wird der MotionComposer tatsächlich immer einfacher zu bedienen. Solltest du trotzdem Fragen haben, sind wir immer für dich da.

Unser Service-Engagement:

- » Mindestens einmal im Jahr ein Telefonat. Wir tun dies ohnehin als Teil des Aktualisierungsprozesses.
- » Nutzertreffen, die wir regional in Deutschland organisieren.
- » Kundenbriefe
- » **Hotline: 03643 877 54 55 | support@motioncomposer.de**

DIE MC-AKADEMIE

Wir haben 2025 eine MC-Akademie eröffnet. Hier werden Weiterbildungskurse angeboten für alle, die den MotionComposer effektiv und lebendig nutzen wollen, egal ob sie mit der MC-Arbeit beginnen oder schon Erfahrung haben.

Schau dir die Angebote auf unserer Webseite an:

www.motioncomposer.de/akademie

Ressourcen

FEHLERBEHEBUNG

Problem	Lösung
Brummtton. Die Lautsprecher machen manchmal ein Geräusch, solange der MotionComposer ausgeschaltet ist.	Schalte die MotionComposer-Station ein und gleich wieder aus.
System hängt fest. Es kommt selten vor, aber es ist bekannt: Das Videobild friert ein.	Starte sowohl den MotionComposer als auch das Tablet neu. Wenn das öfter vorkommt, ruf uns bitte an.
Tablet sagt: "No Connection..." Das passiert, wenn die kabellose Verbindung zwischen Tablet und MotionComposer verloren geht. Es gibt eine Reihe von Gründen. Der einfachste ist, dass das Tablet vor dem MotionComposer gestartet wurde.	Versuche, die "Restart"-Taste zu drücken. Wenn das nicht funktioniert, starte sowohl den MotionComposer als auch das Tablet neu. Versuche niemals, dein Smartphone mit dem WLAN-Hub des MotionComposers zu verbinden.
Die Tablet-Batterie lädt langsam. Wenn das Tablet zum Aufladen mit dem MotionComposer verbunden ist, dauert es sehr lange.	Verwende das Ladegerät, das an die Steckdose angeschlossen wird. Es lädt viel schneller.
Lauter Knall. Beim Ein- und Ausschalten des MotionComposers mit dem Netzschalter ist häufig ein 'Pop'-Geräusch zu hören.	Dieses Geräusch schadet den Lautsprechern nicht. Wenn es dich stört, schalte die Lautsprecher mit der Taste auf der Rückseite des Lautsprechers aus, bevor du den MotionComposer ausschaltest.

Wenn du technische Probleme oder auch nur eine Frage hast sind wir für dich da: support@motioncomposer.de oder 03643 877 5455.

SICHERHEITSHINWEISE

Bestimmungsgemäßer Gebrauch

Der MotionComposer ist ausschließlich zum Anreiz für menschliche Bewegung und zur Erzeugung von Klang- und Musikeffekten einzusetzen. Die Überprüfung der Eignung der Nutzer und der zu verwendenden Musikumgebungen obliegt dem Betreiber. Zum Betrieb des MotionComposers ist ausschließlich das mitgelieferte Netzteil zu nutzen. Die Nichteinhaltung der Sicherheitshinweise führt zum Verlust der Garantie. Das Gerät darf nicht in Räumen mit hoher Luftfeuchtigkeit (z.B. Bad, Sauna) oder hoher Staubkonzentration (z.B. Werkstätten) betrieben werden. Garantieleistungen umfassen ausschließlich die normale Nutzung des Gerätes.

Wenn du das Gerät von einer kalten in eine warme Umgebung bringst, lass es wegen der möglichen Bildung von Feuchtigkeit durch Kondensation etwa eine Stunde lang ausgeschaltet. Bitte achte darauf, dass das Gerät nicht für die Nutzung im Freien geeignet ist. Vermeide außerdem direkte Sonneneinstrahlung, diese schränkt die Funktionalität des MotionComposers ein.

So schützt du das Gerät:

- Lies die vorliegenden Anweisungen und bewahre diese auf.
- Schließe das Gerät immer an einen geerdeten Stromkreis an.
- Verwende nur das vom Hersteller angegebene Zubehör.
- Nimm keine Änderungen vor, die nicht ausdrücklich vom Hersteller genehmigt wurden.
- Schütze das Gerät vor Feuchtigkeit und Nässe.
- Schütze das Gerät vor Stößen und mechanischen Belastungen.
- Reinige das Gerät nur mit einem trockenen oder leicht feuchten Tuch.
- Wir empfehlen, das Gerät in dem mitgelieferten Koffer zu verstauen.
- Führe keine Gegenstände in das Gerät ein.
- Stelle das Gerät immer auf eine stabile, trockene, horizontale Fläche.
- Entferne nicht die Abdeckung, den Boden oder die Rückwand des Geräts:
Gefahr eines Stromschlags! Im Gehäuse befinden sich keine Teile, die vom Nutzer repariert werden könnten. Lass Reparaturarbeiten nur vom Hersteller ausführen.

ACHTUNG: NACH LÄNGEREM GEBRAUCH WIRD DIE UNTERSEITE DES GERÄTS HEIß. SEI VORSICHTIG, WENN DU ES HOCHHEBST!

TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN

Marke und Modell	MotionComposer, MC 3.0, 2020 - 2024
MotionComposer Station	
Entwurf und Fertigung	MotionComposer GmbH
Maße	38 x 44 x 14 cm / mit Koffer: 63 x 50 x 30 cm
Gewicht	7,6 kg / mit Koffer und Zubehör: 18 kg
Computer	AMI220 IBASE MB220. Intel i7 CPU
Kameras	2x Basler acA1300-60gm, 1,3 Mega Pixel, 25 fps
Linsen	Lensation GmbH
Soundkarte	AudioWerk, CoDi, symmetrisch Stereoausgang
I/O, LEDs, PCB, usw.	FusionSystems GmbH
Tablet	
Marke und Modell	Lenovo Smart Tab M8, TB-8505FS, o.a.
Maße	19,9 x 12 x 0,8 cm
Lautsprecher	
Marke und Modell	Genelec GmbH, GEN8020DWM
Maße	22 x 14 x 14 cm (jeweils) / beide mit Koffer: 49 x 39 x 19 cm
Gewicht	3,2 Kg (jeweils) / beide mit Koffer und Kabeln: 13 Kg
Software	
MC-Station OS	Linux: Ubuntu 18.04
Motion Tracking	C++
Tablet	Android, Kotlin, SureLock
Musik: Tonality, Drums, ...	PureData
Musik: Particles	CSound



GARANTIE

Die MotionComposer GmbH garantiert, dass die Hardware dieses Produkts bei normaler Verwendung und unter normalen Bedingungen für einen Zeitraum von 36 Monaten ab dem ursprünglichen Lieferdatum frei von Verarbeitungs- und Materialfehlern ist. Der Hersteller erklärt sich bereit, während der Garantiezeit nach eigenem Ermessen Material- oder Herstellungsfehler zu beheben oder ein repariertes oder überholtes Produkt von gleichem Wert im Austausch kostenlos zur Verfügung zu stellen (mit Ausnahme von Versand, Bearbeitung, Verpackung, Rückporto und Versicherung, die vom Kunden zu tragen sind).

Wenn eure Garantie abgelaufen ist, bieten wir euch eine Verlängerung in Form eines Abonnements oder eines einmaligen Kaufs an. Weitere Informationen findest du auf unserer Website unter Service. Bei Fragen sprich unser Support-Team an.

DAS KREATIVE TEAM

Der MotionComposer wird von vielen Menschen getragen, die unsere Vision teilen. Dazu gehören Kreativer, Tänzer:innen und Musiker:innen (das Projekt begann als Kunstprojekt), Ingenieur:innen, Manager, sowie Fachkräfte, die mit Menschen mit Behinderungen arbeiten: Pfleger:innen, Lehrer:innen, Therapeut:innen, Ärzt:innen – und natürlich viele Menschen mit Behinderungen selbst, die ihre Kreativität, Erfahrung und ihr Wissen in dieses Projekt eingebracht haben. Einige der künstlerischen Arbeiten wurden uns großzügig zur Verfügung gestellt oder für dieses Projekt ausgeliehen. Dafür sagen wir: Danke!

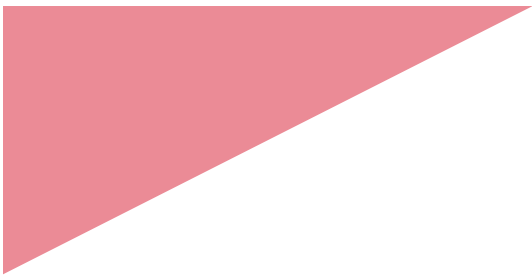
+

+

+

+





+

+

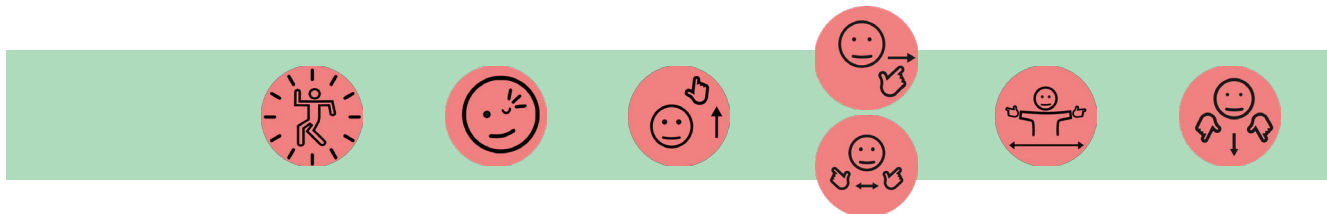
+

+

FIELDS



	die Grillen zirpen	eine Grille reibt sich die Beine	die Grillen hüpfen	Geräusch, das die Grillen vertreibt	Laubfrosch (oder eine fette Grille?)	Schmelz-effekt
	Vögel singen	Einzelne Zwitscher eines kleinen Spatzen	Eule	Krähe	Seeadler	Schmelz-effekt
	Du bist die Biene	Biene summt	„Shuuh!“ Frau vertreibt die Biene	„Shuuh!“ Mann vertreibt die Biene	Bienenschwarm – Vorsicht!	Schmelz-effekt
	Miauen; Schnurren mit streicheln	miauendes Kätzchen	Katze singt Geburtstagslied	„Miau!“ – jammernde Katze	Ein Löwe brüllt (grosse Katze ;)	Schmelz-effekt
	Gackern	einzelnes Huhn gackert	Hahnenschrei „Kikeriki“	Gänsegeschrei	hungriges Huhn	Schmelz-effekt
	Kühe auf der Weide	kleine Kuhglocke	Peitschenhieb	einzelnes „Muh!“	die Herde stampft los	Schmelz-effekt
	Bellen	Welpen	Hunde-spielzeug Geburtstagslied	großer Hund	Winselnder Hund	Schmelz-effekt
	Entenschnattern	Entenküken	Gänsehupe	einzelne Ente	Entenherde fliegt in den Himmel	Schmelz-effekt
	Frösche quaken	Quaken eines Frosches	Teichsprung	Plätschergeräusch	Laubfrosch	Schmelz-effekt
	Löwengebrüll	Schmatzen	Affe	Löwe brüllt	Elefant	Schmelz-effekt
	Blöken	kleine Glocke	Glocke	Rammbock	österr. Schafhirten-Fütterungsruf	Schmelz-effekt
	sanfte Noten	Noten	Synthesizer Akkord	Synthesizer Akkord	musikalischer Genuss	Schmelz-effekt
MC-Tasten						



	elektronische Musik	elektronisches Geräusch	elektronisches Geräusch	Außerirdische Sprache	Öffnen: immer mehr sammeln sich. Schließen: sie laufen weg!	Schmelz-effekt
	Gib Gas! Reifen quiet-schen!	kleine Autohupe	Autohupe	Motorrad-hupe	Polizei-Sirene. Arme schlie-ßen: fährt vorbei.	Schmelz-effekt
	Arabische Trommeln	einzelne Trom-melschläge	Triangel	Trommel	türkisches Instrument, bekannt als „Ney“	Schmelz-effekt
	Je mehr Be-wegung, umso stärker der Regen	einzelner Wasser-tropfen	Donner	Planschen in der Pfütze	Wind. Behalte deinen Hut auf!	Schmelz-effekt
	Planschen im Wasser	Wassertropfen; Uboot beim nach unten gehen	Seehund	Platsch!	Delfin kommt und geht (bei schließen) Unten: Wal	Unterwasser (immer aktiv)
	Blubber-Geräusche	Uboot kommt vorbei	große Blasen von Fischen	kleine Blasen von Fischen	Wal	Unterwasser (immer aktiv)
	je mehr Be-wegung, umso schneller der Motor	Fragmente elektronischer Musik	elektronisches Geräusch	„Biep, Biep“ drücke die Buttons im Raumschiff!	Weltraumlaser	Schmelz-effekt
	Flüstern · Spre-chen · Singen je nach Aktivität	Stimmen-geflüster	Vokallaute	„Huiii...!“	Applaus	Schmelz-effekt
	Flüstern · Spre-chen · Singen je nach Aktivität	kleine Vokallaute	Vokallaute	„Uii...!“	Singt „Lalala“ und „Ouuuh“ beim Arme schließen	Schmelz-effekt
	Reiten. Schritt – Trab – Galopp, je nach Aktivität	Pferd Schmatzen	Wiehern	Prusten	Cowboy-/ Cowgirl-Ruf „Yeeeh!“ Schließen: Ha!	Schmelz-effekt
	Schweine-Geräusche	kurzer Grunz-laut	aufgeregtes Quieken	Grunzen	ein anhalten-des Grunzen	Schmelz-effekt
MC-Tasten						

TONALITY



Alle Instru-
mente

Spielt eine Improvisation mit dem Hauptinstrument.

Spielt ein oder zwei Töne des Hauptinstruments.

Spielt einen kleinen Akkord mit dem zweiten Instrument.

Spielt einen Akkord mit dem Hauptinstrument.

Bei Bewegung wird der Akkord arpeggiert.

Schmelz-Effekt

MC-Tasten

2-Zonen Modus



Spielt einen Akkord mit dem Instrument der rechten Zone.

Ein oder zwei Töne des Instruments der rechten Zone.

Spielt einen Akkord mit dem „Gesten“-Instrument.

Spielt einen Akkord mit dem Instrument der linken Zone.

Ein oder zwei Töne des Instruments der linken Zone.

Spielt einen Akkord mit dem „Gesten“-Instrument.



Arpeggiert den Akkord. Je stärker der Druck, desto schneller.

Spielt eine Improvisation mit dem Instrument der rechten Zone.

Schmelz-Effekt

Arpeggiert den Akkord. Je stärker der Druck, desto schneller.

Spielt eine Improvisation mit dem Instrument der linken Zone.

Pitchbend aufwärts (Gegenteil von Schmelz Effekt)



Bei MC-Tasten im Player- oder 1-Zonen-Modus haben nur die ersten drei eine eigene Funktion; 4, 5 und 6 spiegeln 1, 2 und 3.



Arpeggiation bedeutet, dass die Töne eines Akkords nacheinander gespielt werden – ein sehr musikalischer Effekt.

Achte darauf, wie sich der Akkord beim Arpeggieren durch weites Öffnen der Arme oder Drücken der lila Taste automatisch mit jedem Takt verändert, also nach jeweils vier Wiederholungen musikalisch weiterentwickelt.

DRUMS



	High Hat	Snare	Becken	Bassdrum	Schmelz effekt
	Conga1	Conga2	Schrei	Taiko	Schmelz effekt
	Percussion1	Percussion2	Vinyl-Scratch- Hit	Kickdrum	Schmelz effekt
	beliebiges Geräusch	beliebiges Geräusch	Lippen Geräusch	zufällig (mit vielen Fürze)	Schmelz effekt

MC-Tasten

1-Zone u.
Spieler Modi



	Bassdrum	Snare	Becken	Bassdrum	Snare	Becken
	Conga1	Tom	Schrei	Conga1	Tom	Schrei
	Percussion1	Percussion2	Vinyl- Scratch	Percussion1	Percussion2	Vinyl- Scratch-Hit
	Quatsch- Geräusch	Quatsch- Geräusch	Lippen Geräusch	Quatsch- Geräusch	Quatsch- Geräusch	Lippen Geräusch

2-Zonen Modus



	offene Hi-Hat	Bassdrum1	Taiko	weicher Gong	Bassdrum2	Crashbecken
	Conga	Tom	Schrei	Schellen- Schlag	Claves	tiefe Bass- drum
	Percussion1	Percussion2	Vinyl- Scratch	Tom	Schellen- Schlag	Bassdrum
	Quatsch- Geräusch	Quatsch- Geräusch	Lippen Geräusch	Quatsch- Geräusch	Quatsch- Geräusch	Quatsch- Geräusch



Beim Tippen in Drums
erklingt ein einzelner
Schlag.



Beim drücken spielen denselben Sound
rhythmisch weiter.
Bei Orange und Blau gibt es stattdessen
eine kleine Überraschung!

TECHNO



	Die Musik aufpumpen!	spielt die Katzenmelodie	Pinball	Melodica Melodie	Kickdrum	Einzelner Sopran	Spektral-Filter tief
	Die Musik aufpumpen!	spielt die Marimbamelodie	Blasenklang	Klavier Melodie	Kickdrum	Sopran	Tonhöhenfilter nach unten
	Die Musik aufpumpen!	Glasbecken	funkelt	Flanger Effekt	Kickdrum	kreisender Wind	Spektral-Filter tief
	Die Musik aufpumpen!	perkussiver Akzent	Snaredrum	kreisender Wind	Kickdrum	Spektral-Filter hoch	Spektral-Filter tief

MC-Tasten 2-Zonen Modus



		Katze	disco-Kick	Sub-bass	Katze	disco-Kick	Sub-bass noch tiefer
		einzelner Sopran	Die Musik aufpumpen!	Waa-Waa – elektronischer Effekt	einzelner Sopran	Melodie	Waa-Waa – elektronischer Effekt
		Marimba Melodie	Blasen	Sub-bass	Marimba Melodie	Blasen	Sub-bass noch tiefer
		einzelner Sopran	Die Musik aufpumpen!	Waa-Waa – elektronischer Effekt	einzelner Sopran	Melodie	Tunnel-Effekt
		Platsch	Disco-Snare	Sub-bass	Klatsch	Disco-Snare	Sub-bass noch tiefer
		Glitzernder, dünner Klang-Effekt.	Kick & Klatsch	Schickt den Groove in den Keller	Glitzernder, dünner Klang-Effekt	Taucht durch den Schlamm.	Schickt den Groove in den Keller
		Silbriger Klang	elektronische Celesta – hell und funkelnd	Disco-Kick	Silbriger, elektronischer Klang.	elektronische Celesta – hell und funkelnd	abwechselnd zwei tiefe Klänge
		Dünnere Klang-Effekt.	keinen Effekt	Schickt den Groove in den Keller	Dünnere Klang-Effekt.	keinen Effekt	Schickt den Groove in den Keller



Mit Techno kannst du bestimmen, wie stark der Hintergrund-Groove sein soll. Wenn du **Flow** im Bewegungswelt-Menü deaktivierst, erscheint ein Schieberegler.

PARTICLES



Alle Sound Banks	Die Klangpartikel sind im Raum bzw. nach der Armhöhe verteilt. Die Position bestimmt, welcher Klang ausgelöst wird.	einzelne Klangpartikel	Im Horizontalmodus wird ein langer (kontinuierlicher) Klang gestartet. Zum Stoppen 2 Sekunden stillhalten.	Akzent 1	Wenn die Geste aktiviert ist, stoppt sie den langen (kontinuierlichen) Klang.	Die Breite der Arme manipuliert die langen (kontinuierlichen) Töne.	Schmelz effekt	Akzent 2
------------------	---	------------------------	--	----------	---	---	----------------	----------

MC-Tasten

2-Zonen Modus



	Akzent 1	Einzelner Klangpartikel aus der linken Zone	Akzent 2	Akzent 1	Einzelner Klangpartikel aus der rechten Zone	Akzent 2
	Akzent 1 hüpf zwischen links und rechts.	Viele Klangpartikel aus der linken Zone.	Schmelz effekt	Akzent 1 hüpf zwischen links und rechts.	Viele Klangpartikel aus der rechten Zone.	Schmelz effekt



Bei MC-Tasten im Player- oder 1-Zonen-Modus haben nur die ersten drei eine eigene Funktion; 4, 5 und 6 spiegeln 1, 2 und 3.

YOUR MUSIC



Während du langsamer wirst, wird die Musik immer weiter in die Ferne geschickt.	Kurz bevor du stillstehst, wird die Musik langsamer – wie eine alte Schallplatte – und stoppt.	Zeitdehnung: Ein Verfahren namens Phase Vocoding verlangsamt die Musik, ohne ihre Tonhöhe zu verändern.	Oberton-Akzent	Linke Hand: Ein Scratching-ähnlicher DJ-Effekt, bei dem die Platte kurz zurückspringt.	Rechte Hand: Tremolo Effekt -- schnelles Lautstärke-Pulsieren	Zeitdehnung	Tonhöhenverschiebung nach oben – der sogenannte Micky-Maus-Effekt	Tonhöhenverbiegung nach unten – der Schmelz-Effekt. Besonders witzig bei Songtexten!

MC-Tasten

2-Zonen Modus



	Tremolo	„Scratching“ – der berühmte DJ-Effekt.	Oberton-Akzent	keinen Effekt	keinen Effekt	disco-Kick
	Zeitdehnung – macht die Musik langsamer.	„Quetscht“ die Musik – wird tiefer, friert ein.	Macht die Musik schneller. festhalten!	Zeitdehnung – macht die Musik langsamer.	„Quetscht“ die Musik – wird tiefer, friert ein.	Macht die Musik schneller. festhalten!



Ein lustiges Spiel: Ein Kind drückt die Tasten, die anderen zeigen mit ihrem Körper, wie sich die Musik verändert. Der oder die an den Tasten sollte den anderen etwas Zeit zum Reagieren lassen – sonst wird's zu wild.



Deine Musik wird deine Lieblingssongs wahrscheinlich nicht verbessern ;). Aber es kann riesigen Spaß machen, einen Song kurz laufen zu lassen, ihn genüsslich in Stücke zu hauen und wieder neu zusammenzusetzen!



Es gibt viele Möglichkeiten, den MotionComposer zu nutzen – mehr, als wir selbst kennen! Die Übungen und Spiele sind nur durch eure Fantasie begrenzt.

MUSIKER VERS.



MC-Tasten

2-Zonen Modus



Spielt den 1.
Akkord.

Spielt den 2.
Akkord.

Spielt den 3.
Akkord.

Spielt den 4.
Akkord.

Spielt den 5.
Akkord.

Spielt den 6.
Akkord.



Spielt eine
Melodie mit
den Tönen des
Akkords.

Spielt eine
Melodie mit
den Tönen des
Akkords.

Spielt eine
Melodie mit
den Tönen des
Akkords.

Spielt eine
Melodie mit
den Tönen des
Akkords.

Spielt eine
Melodie mit
den Tönen des
Akkords.

Spielt eine
Melodie mit
den Tönen des
Akkords.



Um die Melodietöne zu hören, musst du
"Melodie" auf dem Tablet einschalten:



Keine MC-Tasten? Kein Problem!

Unabhängig davon, welche Schnittstelle du verwendest, steht dir der volle MotionComposer-Inhalt zur Verfügung. Die MC-Tasten sind nur ein weiterer Schritt in Richtung Inklusion.
Unterschiedliche Fähigkeiten, unterschiedliche Talente – es gibt viele Wege, Musik zu machen und zu tanzen.