

**Dichtung und Musik**

Wie entsteht die Musik? Das systematische Umsetzen der Inspiration wird dargestellt:

**KOMPOSITIONS-ABSICHT** IN FORM EINES PROZESS-ABLAUFES / BESCHRIFTETE BLOCKBILDER, FORMULIEREN DER ABSICHT Z.B.: ERZEUGEN VON **SUBSTITUENTEN KLANGFARBEN AUF DER BASIS DES Eb-AKKORDES**. VGL. VORGABEN „COLLAGE MIT GLOCKEN-GELÄUTE“.

**SUBSTITUENTE KLANGFARBEN EINES AKKORDES:**

- ENGE / WEITE LAGE DER AKKORD-TÖNE
- VERÄNDERUNG DER BASS-, QUINT-, TERTZ- LAGE,
- UMGKEHRUNG / ERWEITERUNG DES OZOKLANGES USW.
- VARIANTEN DER BEGLEIT- INSTRUMENTALISIERUNG.

E

V2.0\_11.11.2007 Copyright by Gerry R. Mivaniro, CH-3006 Bern 7

**Dichtung und Musik**

Wie entsteht die Musik? Das systematische Umsetzen der Inspiration wird dargestellt:

**E** ENTWICKLUNG DER MELODIE IM RAHMEN DER VORBESTIMMTEN TONLEITER DES TAKT- AKKORDES, HEBUNGEN UND SENKUNGEN DER SE- UND UNSBETONTEN VERS-WORT-SILBEN PRO TAKT. VVT

**EINGANGS DER MUSIKNOTATIONS-SOFTWARE FINALE2007 (KLEMM MUSIC TECHNOLOGY USA)** DEFINITION DER PARTITUR / PARAMETER, INSTRUMENTIERUNG FESTLEGEN BZW. DEN MUSIKALISCHEN RAHMEN DER KOMPOSITION DEFINIEREN.

**MITTELS FINALE 2007** VERTONUNG DER VORLIEGENDEN PARTITUR, ANALYSIEREN / VARIIEREN DER MUSIKALISCHEN INSPIRATIONEN, DOKUMENTIEREN DER ROHPRODUKTVERSIONEN.

**MELODIE MIT KLAVIERBEGLEITUNG ENTWICKELN**, Z. BEISPIEL „BEGLEIT- STYLES“ AUS „SAND IN A BOX“, ALS IDEEN-GENERATOR VERWENDEN, ZUWEISUNG DER KLANG- FARBEBUNG AN DIE BETEILIGTEN INSTRUMENTE DER PARTITUR.

F

V2.0\_11.11.2007 Copyright by Gerry R. Mivaniro, CH-3006 Bern 8

**Dichtung und Musik**

Wie entsteht die Musik? Das systematische Umsetzen der Inspiration mit Hilfe von „Software-Werkzeugen“ wird dargestellt:

**F** **AUDIO-DATEI** ERZEUGEN AUS DEM **FINALE-DATEIFORMAT** / UND SPEICHERN.

**EINGANGS DER CUBASE-SOFTWARE:** MISCHEN VON KLANG/MUSIK- QUELLEN, Z.B. GLOCKENGELÄUTE MIT STREICHER- PARTITUR-SENDENZ MISCHEN.

**TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN** FÜR DIE COLLAGE = MISCHEN = ÜBERLAGERN BZW. UNTERLAGERN VON MIN. 2 TONABELLEN MITTELS **CUBASE-SOFTWARE:** ES MUSS EINE KOMPATIBLE AUDIO-TEISER-SOFTWARE BZW. INTERFACE- TECHNOLOGIE „ASIO“ (WINDOWS XP) DIE VON **CUBASE** BENÖTIGT WIRD, EINGESETZT WERDEN. BEISPIELSWEISE: **M-AUDIO „FAST TRACK USB“**, EIN PC-AUDIO- INTERFACE- GERÄT, DAS DIE ASIO- NORMIERUNG ERFÜLLT. DIE EVENTUELL BESTEHENDE UNKOMPATIBEL PC - INTERNAUDIO HARD-/SOFTWARE- TECHNOLOGIEMUSS DEAKTIVIERT WERDEN.

**AUDIO-RECORDER:** ANALOGE TONABELLEN MITTELS PORTABLEN DIGITALEN AUDIO- RECORDER, ZUM BEISPIEL „R-09 VON ECHOLO“, ERFASSEN. ANWENDUNGS-BSP. DAS BEREITS ERWÄHNT BEHEER- MUMOTER- GLOCKEN- GELÄUTE, ODER „ZYTALOGUE“- STUNDEN- SCHLAGE, DIE ANSCHLIESSEND MIT ANDEREN TONABELLEN GEMISCHT WERDEN SOLLTEN.

G

V2.0\_11.11.2007 Copyright by Gerry R. Mivaniro, CH-3006 Bern 9

**Dichtung und Musik**

Wie entsteht die Musik? Das systematische Umsetzen der Inspiration mit Hilfe von „Software-Werkzeugen“ wird dargestellt:

**F** **AUDIO-DATEI** ERZEUGEN AUS DEM **FINALE-DATEIFORMAT** / UND SPEICHERN.

**EINGANGS DER CUBASE-SOFTWARE:** MISCHEN VON KLANG/MUSIK- QUELLEN, Z.B. GLOCKENGELÄUTE MIT STREICHER- PARTITUR-SENDENZ MISCHEN.

**TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN** FÜR DIE COLLAGE = MISCHEN = ÜBERLAGERN BZW. UNTERLAGERN VON MIN. 2 TONABELLEN MITTELS **CUBASE-SOFTWARE:** ES MUSS EINE KOMPATIBLE AUDIO-TEISER-SOFTWARE BZW. INTERFACE- TECHNOLOGIE „ASIO“ (WINDOWS XP) DIE VON **CUBASE** BENÖTIGT WIRD, EINGESETZT WERDEN. BEISPIELSWEISE: **M-AUDIO „FAST TRACK USB“**, EIN PC-AUDIO- INTERFACE- GERÄT, DAS DIE ASIO- NORMIERUNG ERFÜLLT. DIE EVENTUELL BESTEHENDE UNKOMPATIBEL PC - INTERNAUDIO HARD-/SOFTWARE- TECHNOLOGIEMUSS DEAKTIVIERT WERDEN.

**AUDIO-RECORDER:** ANALOGE TONABELLEN MITTELS PORTABLEN DIGITALEN AUDIO- RECORDER, ZUM BEISPIEL „R-09 VON ECHOLO“, ERFASSEN. ANWENDUNGS-BSP. DAS BEREITS ERWÄHNT BEHEER- MUMOTER- GLOCKEN- GELÄUTE, ODER „ZYTALOGUE“- STUNDEN- SCHLAGE, DIE ANSCHLIESSEND MIT ANDEREN TONABELLEN GEMISCHT WERDEN SOLLTEN.

G

V2.0\_11.11.2007 Copyright by Gerry R. Mivaniro, CH-3006 Bern 10

**Dichtung und Musik**

Wie entsteht die Musik? Das systematische Umsetzen der Inspiration mit Hilfe von „Software-Werkzeugen“ wird dargestellt:

**G** MIT **CUBASE-SOFTWARE** DAS GEWÜNSCHTE „AUDIO-MISCHUNGS-PRODUKT“ ERSTELLEN UND IN **AUDIO-FORMAT** SPEICHERN (VGL. EXPORT / IMPORT- FUNKTIONEN).

**EINGANGS „MUSIC CLEANING LAB“- SOFTWARE VON MAGIX** FÜR DIE AUFBEREITUNG VON AUDIO-DATEIEN MIT ANSCHLIESSENDEN **CD- BEBRENNEN** INKL. **CD- TRACK / SPUR- DEFINITIONEN**. BEISPIELSWEISE: MIN. 6 SEKUNDEN ABSTAND DER PARTS, OPTIMIERUNG DER LAUTSTÄRKE, ELIMINIERUNG VON KNACK- GERÄUSCHEN, USW.

**TEILPRODUKT „COLLAGE-PART“** AUF **CD-R** BRENNEN. **VERIFIKATION MIT CD-PLAYER:** DAS SUBJEKTIVE ANHÖREN UND BEURTEILEN DER ANGEWANDTEN ELEKTRONISCHEN VERTONUNGS- HILFEN (KLANGERZEUGER USW.).

H

V2.0\_11.11.2007 Copyright by Gerry R. Mivaniro, CH-3006 Bern 11

**Dichtung und Musik**

Wie entsteht die Musik? Das systematische Umsetzen der Inspiration wird dargestellt:

**H** **Die MUSIKALISCHE INSPIRATION** IM GESAMTRAHMEN DER KOMPOSITION DEFINIEREN. MIT EINER ABLAUBGRAPHIK WIRD DIE GESAMTSTRUKTUR DER KOMPOSITION BZW. DIE GEWÜNSCHTE AUFGEBEINNEHMT. DARSTELLUNGSFORM: „BLOCKDIAGRAMM“.

**BESCHRÄNKUNGEN FESTLEGEN:** SICH AUF EINE MAXIMALE AUSDEHNUNG DES „KOMPOSITIONS- BLAUPLATZES“ BESCHRÄNKEN. (ZIEL / AUFWAND USW.)

**VORHANDENES ROHPRODUKT OPTIMIEREN** ODER **VORHANDENES ERWEITERN** ODER **UNDOKUMENTIEREN** INKL. VERSIONEN- MANAGEMENT EINGETRAGEN IN DEN PROZESS- ABLAUF DEFINIEREN:

**ZIELVORSTELLUNGEN DOKUMENTIEREN** SOWIE DEN EINGETRAGEN IN DEN PROZESS- ABLAUF DEFINIEREN:

**ENTSCHEIDETREFFEN**

I

V2.0\_11.11.2007 Copyright by Gerry R. Mivaniro, CH-3006 Bern 12