

Sampling D - Klangcollage

Kurzbeschreibung

Die Methode „Sampling D - Klangcollage“ führt Lernende zur gemeinsamen Erstellung einer Klangcollage. Durch die digitale Verfremdung von Audioaufnahmen und deren Interpretation entstehen interaktive Klanglandschaften.

Eckdaten

- Ziel: Erstellung sphärischer, experimenteller Samples und Interpretation von Klangfarben und -charakteren
- Zielgruppe: Sekundarstufe I + II (anpassbar an Alter und Vorerfahrung)
- Sozialform: Gruppenarbeit
- Zeitbedarf: ca. 45 Minuten
- Material: iPads, Koala, Kopfhörer, Gruppenmixer oder mehrere Räume

Beschreibung

- Arbeitsplätze vor der Stunde einrichten und Koala-App starten (1)
- Klasse in neue Vierergruppen einteilen
- Lernende öffnen Datei aus Sampling B oder nehmen neue Samples auf
- verschiedene Klangfarben, Register, Texturen vorspielen und besprechen
- Lernende manipulieren Samples unter *EDIT: LOOP* aktivieren (Looplänge durch Ziehen der roten Auswahl stark variieren), *ATTACK* 100 %, *RELEASE* 100 % (2)
- Lernende konzipieren Klangcollage und proben diese
- je Gruppe eine 1-minütige Präsentation durchführen (3)
- Reflexion im Plenum (Assoziationen, Zusammenspiel etc.)
- unter neuem Dateinamen speichern

Differenzierung und Variation

- vorgeben, ob Klangcollage tonal, atonal, geräuschartig, hoch oder tief gestaltet wird
- gegebenenfalls Form festlegen
- inhaltliche Themen, Bilder, Farben oder andere Assoziationsmöglichkeiten vorgeben
- weitere *EDIT*-Funktionen wie *REVERSE*, *STRETCH* einbeziehen
- *PITCH* während des Spielens variieren oder Keyboard-Funktion nutzen
- bestimmte Sample-Anzahl vorgeben (z. B. nur eins pro Person)

Hinweise:

- (1) Pro Gruppe vier iPads, Gruppenmixer und vier Kopfhörer oder einen separaten Raum bereitstellen.
- (2) Auch während des Spielens kann die Looplänge verändert werden.
- (3) Kopfhörer absetzen, Gruppenmixer ausstecken und nur mit iPads präsentieren oder Bluetooth-Box via Kabel mit Gruppenmixer verbinden.