

SAMPLING D -Klangcollage

Die SuS erzeugen mittels der Samples aus „Sampling A“ in Gruppenarbeit eine Klangcollage und präsentieren diese im Klassenkontext.

MATERIAL

Klassensatz iPads und
Kopfhörer; Mixer

DURCHFÜHRUNG

- Klasse wird in andere Vierergruppen eingeteilt, als in Stunde zuvor
 - SuS öffnen Datei aus Sampling B
 - Erkundung der Samples durch kleine Impro
 - SuS stellen Lieblingssample bei „edit“ auf: Hold aus, Loop an, attack 100%, Release 100%
 - Fokus der SuS auf Interaktion beim Erstellen der Klangcollage
-
- 1 min Präsentation je Gruppe
 - Anschließend Auswertung an Hand der Kriterien aus Sampling C

HINWEISE

! LP richtet Arbeitsplätze mit je 4 iPads, Monitormixer und 4 Kopfhörern ein und startet Koala

! Während des Spielens kann Klang markant verändert werden (z.B. durch Looplänge

! Begriffe wie „Sphärisch“, „langgezogen“, und „ambient“ können in den Raum geworfen werden

! Vom Platz aus; Monitor aus, dann Kopfhörer ausstecken

DIFFERENZIERUNG

- Klangcollage kann tonal, atonal, geräuschartig, hoch oder tief gestaltet werden. Parameter können kombiniert werden
- Variation mit der Edit-Funktion während des Spielens
- Es reichen 1-2 Samples pro Person