

# KLANGBILDER



Fotos und Collage © Sibylle Bader

## 1. THEMA

Wir nehmen unsere Umwelt über verschiedene Sinne wahr und die visuellen Eindrücke sind uns dabei am stärksten bewusst. Die klangliche Dimension unserer Umwelt hat hingegen einen subtilen, aber nicht weniger wirkungsvollen Einfluss auf unsere Stimmung und unser Verhalten. Das Analysieren verschiedener realer akustischer Situationen hilft dabei festzustellen, wie diese gesteuert und künstlich hergestellt werden können.

## 2. KOMPETENZEN

- Sensibilität für akustische Phänomene des Alltags
- Kenntnis und Reflexion der akustischen Wahrnehmung
- Teamfähigkeit
- Verbindung von Kreativität und Technik
- Umsetzungsstrategien für eigene Projekte

## 3. METHODE

Nach einem Informationsteil steht der prozessorientierte Zugang im Vordergrund. Bekanntes wird in einen neuen Wahrnehmungskontext gestellt und dadurch können Erfahrungen bewusster gemacht werden. Diese werden aufgegriffen und zu neuen, eigenen Ergebnissen verarbeitet. Sowohl musische als auch technische Aspekte sprechen die unterschiedlichen Talente und bevorzugten Zugänge der SchülerInnen an und verbinden diese sogar.

## 4. STUNDENBESCHREIBUNG

### Klang wahrnehmen und entdecken

Einstieg: Phänomene zum Thema Schall und akustische Wahrnehmung werden zu Beginn anhand eines bereitgestellten Inputs besprochen. (Download „Akustik“)  
Spiele: Um in die Welt der Klänge besser eintauchen zu können, wird ein spielerischer Zugang empfohlen. Im Download-Bereich gibt es dazu zahlreiche Anregungen. (Download „Geräusch-Memory“, Download „Geräusch-Activity“, Download „Atmo-Stories“)

### Geräusch-Archiv kennenlernen

Ein Open-Source-Archiv, für alle zugänglich und frei nutzbar, ist etwa [www.freesound.org](http://www.freesound.org). Darin findet sich eine Vielzahl an Geräuschen.

Übung: In Gruppen werden Texte (Sprachunterricht) oder Bilder (BE) mit Hilfe der Geräusche vertont. Dabei soll besonders auf das Herstellen einer bestimmten Atmosphäre geachtet werden.

1. Die gewählten Files werden notiert und hintereinander abgespielt.
2. Es wird mit einer Software ein Klangstück erarbeitet, etwa „Audacity“ (siehe Link unten). Vertonen bedeutet, mit Klängen versetzen und beschreiben. Es gibt also mindestens so viele Möglichkeiten wie beteiligte Personen!

### Selbst Geräusche aufnehmen

Die SchülerInnen nehmen mit ihren Handys oder einem Aufnahmegerät Tonspuren auf. Es bestehen zwei Möglichkeiten, diese zu verarbeiten:

1. Es gibt einen Text, der vertont wird. Die passenden Geräusche werden aufgenommen und im ‚Tonstudio‘ (Computerraum) der Schule zusammengestellt.
2. Es werden zuerst Geräusche aufgenommen und im Nachhinein wird eine Geschichte dazu erfunden. Im Computerraum werden die Sounds dann zu einem Hörbild oder Hörspiel komponiert (es kann auch Text dazu gesprochen werden).

### Mitarbeit am Geräusch-Archiv

Die SchülerInnen laden ihre selbst aufgenommenen Files auf [www.freesound.org](http://www.freesound.org) hoch.

## 5. MATERIAL

Aufnahmegerät, Smartphone, Abspielgerät, Verbindungskabel, Texte, Bilder zur Vertonung, Hörspiele, Filme, Computer mit Software „Audacity“

**Downloads:** BKK7\_Atmosphäre\_Klangbilder\_Akustik (pdf), BKK7\_Atmosphäre\_Klangbilder\_Geräusch-Memory (pdf), BKK7\_Atmosphäre\_Klangbilder\_Geräusch-Activity (pdf), BKK7\_Atmosphäre\_Klangbilder\_Atmo-Stories (pdf)

**AutorInnen:** Sibylle Bader, Wanderklasse - Verein für BauKulturVermittlung, Wien; Mag. Andreas Liska

**Links:** Audacity-Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=mAhL5pbl98s>

Das ist eine Gratis-Software zum Bearbeiten, Kompilieren und Abspielen von Audio-Dateien. Sie ist einfach zu bedienen, möglicherweise gibt die Lehrperson aus IKT/EDV Unterstützung beim Erlernen der Software.

Geräusch-Archiv: [www.freesound.org](http://www.freesound.org)

Erklärungen: [www.wanderklasse.at/soundarchiv.html](http://www.wanderklasse.at/soundarchiv.html)