Sound-Jam

Mit BeepBox eigene Soundtracks produzieren

- Kurzanleitung: Sound-Jam
- Tipps & Links

Kurzanleitung: Sound-Jam

Soundtracks mit BeepBox

Zielgruppe	Dauer	Level	Gruppengröße
ab 12 Jahren	2 Stunden	3	max. 8 TN pro Betreuungsperson

Kurzbeschreibung

Digitale Spiele leben auch von der musikalischen Untermalung: Musik sorgt für die richtige Atmosphäre und trägt zur Spannung im Spiel bei. Diese Projekteinheit führt in das Thema Sounddesign ein und ermöglicht es den Teilnehmenden mit digitalen Anwendungen, eigene Soundtracks für ihre Spiele zu erstellen.

> **Ziele**
> *- Einstieg in die HTML-Webentwicklung*
> *- Persönlicher Ausdruck über Medienprodukte*
> *- Erwerb von Präsentationskompetenz*

Material	Werkzeuge
• Web-App BeepBox • Web-Apps Bitsy-Hacking/-Audio • Web-App Tone-Transfer	• 1 PC pro 2 TN • Beamer/Bildschirm • 1 Kopfhörer pro TN • Lautsprecher

Ablauf

1. **Warmup: Soundtracks!?**
Die Teilnehmenden tauschen sich über Musik in Spielen aus: Welche Spiele nutzen Musik? Welche Rolle spielt sie?

2. **Quiz: Welches Spiel ist das?**
Eine Person verlässt den Raum, um eine bekannte Melodie aus einem Videospiel einzusummen. Die Melodie wird dann mit Tone Transfer klanglich transformiert und den anderen Teilnehmenden vorgespielt. Wer das Spiel des Soundtracks errät, ist als nächstes dran. Alternativ können originale Soundtracks (z.B. über YouTube) abgespielt werden.

3. **Einführung: Sounddesign in Spielen**
Das Video „Musik in Videospielen: Let the Music Play” (siehe QR-Code) verschafft einen Überblick über Einsatz und Wirkung von Musik in digitalen Spielen. Ggf. können auch nur Ausschnitte aus dem Video gezeigt werden.

4. **Einführung: BeepBox**
Die Workshopleitung stellt die browserbasierte Anwendung BeepBox vor. Dafür kann sie auch das Tutorial „Beatbox - Grundlagen” (siehe QR-Code) nutzen.

5. **Freie Projektarbeit: Soundtrack**
Die Teilnehmenden erstellen allein oder in Zweiergruppen einen Soundtrack. Sie beginnen mit einer Melodie, die sie dann durch eine Percussion-Spur und eventuell weitere Instrument-Spuren ergänzen. Zwischenergebnisse exportieren sie als MP3- und MID-Dateien. MID-Dateien können in BeepBox zu einem späteren Zeitpunkt (auch zu Hause) weiterbearbeitet werden.

6. **Optional: Bitsy-Hacking**
Wenn die Methodenkarte „Game-Jam” bereits durchgeführt wurde, können die Teilnehmenden in diesem Schritt die fertigen Soundtracks den eigenen Spielen hinzufügen. Hierfür verwenden sie das browserbasiertes Bitsy-Hacking-Tool „Bitsy-Audio”.

7. **Präsentation**
Jede Gruppe kann ihren Soundtrack in zwei bis drei Minuten vorstellen. Feedback und Fragen folgen.

8. **Abschluss**
Zum Abschluss geben die Teilnehmenden reihum ein kurzes Feedback: Was war ein Highlight der Projektarbeit? Was war schwierig? Was war neu?

Autor*in: Frederik Rößler *(barrierefrei kommunizieren! | Medienkompetenzzentrum Mitte)*

Tipps & Links

> **Ist die Plattform Bitsy für einzelne Personen(-gruppen) nicht barrierefrei oder die Anwendung zu komplex, lassen sich Soundtracks auch mit alternativen Tools umsetzen:**
>
> Die Live-Loops-Funktion in der iOS-Anwendung GarageBand (https://www.apple.com/de/ios/garageband/) ist ein Beispiel für eine niedrigschwellige Möglichkeit, um eigene Musikstücke auf Basis fertiger Phrasen zu arrangieren.
>
> In Kombination mit taktilen MIDI-Schnittstellen (z. B. dem Skoog), lässt sich die Bedienung auch für Personen mit unterschiedlichen körperlichen Einschränkungen ermöglichen: https://www.stiftung-barrierefrei-kommunizieren.de/unsere-arbeit/erlebnisparcours/musik-machen-fuer-alle

Linkliste	
BeepBox Video-Tutorial - Grundlagen	https://youtu.be/OHtKpirg3Rw
BeepBox Video-Tutorial - Musik komponieren	https://youtu.be/nls58vixr5c
Medienmonster: „Unterrichtskonzept Geräusche - Wirkung, Erzeugung und Nachsynchronisation”	https://www.medienmonster.info/leistungen/unterrichtskonzept-geraeusche
browserbasierte Anwendung BeepBox	https://www.beepbox.co
browserbasiertes Bitsy-Hacking-Tool Bitsy-Audio	https://candle.itch.io/bitsy-audio
browserbasierte Anwendung Tone-Transfer	https://sites.research.google/tonetransfer
Video „Musik in Videospielen: Let the Music Play”	https://youtu.be/3cv6G5ubGp8