PAKT
pracownia aktywnego korzystania z technologii

ROBISZ.TO

SKOMPONUJ SWOJE MIASTO!
Odkrywamy otaczające nas dźwięki

IV-VI kl.
VII-VIII kl.

STEAM

135 min.

12 os.

image: Freepik.com

Jak brzmi miasto? Jakie dźwięki możemy usłyszeć, gdy zamkniemy oczy? Czy w naszym otoczeniu pojawiają się jakieś ciekawe odgłosy? Podczas warsztatów wspólnie spróbujemy znaleźć odpowiedzi na te pytania, badając otaczającą nas audiosferę. Przyjrzymy się bliżej, czym różnią się od siebie poszczególne dźwięki. Słuchanie których sprawia nam przyjemność, a które są męczące, głośne i woleliby-śmy ich nie słyszeć? Podczas spaceru będziemy kształtować trudną umiejętność świadomego słuchania. Postaramy się uważnie słuchać, by dostrzec bogactwo i złożoność audiosfery. Spróbujemy nagrać ciekawe fenomeny dźwiękowe za pomocą rejestratorów dźwięków (cyfrowych dyktafonów lub smartfonów). Następnie wykorzystamy nagrane sample, by z pomocą muzycznego programu do edycji dźwięków (Reaper) stworzyć własne, oryginalne kompozycje dźwiękowe. Czy będą one abstrakcyjne, czy ułożą się w narracyjną opowieść? To zależy tylko od wyobraźni!

Scenariusz: Stowarzyszenie Robisz.To

Fundusze Europejskie Polska Cyfrowa
Rzeczpospolita Polska
Centrum Projektów Polska Cyfrowa
Unia Europejska Europejski Fundusz Rozwoju Regionalnego

Czego uczą warsztaty?

- Podstaw nagrywania dźwięku;
- pracy w programie muzycznym typu DAW;
- pojęć: audiosfera i ekologia dźwięku;
- obsługi rejestratora dźwięku;
- pracy w muzycznym programie montażowym;
- podstaw obróbki sampli dźwiękowych, takich jak fejdowanie, przycinanie, normalizacja.

Co rozwijają warsztaty?

- Umiejętność aktywnego słuchania;
- kreatywność;
- wrażliwość na otaczające nas dźwięki;
- twórcze podejście do otaczających nas dźwięków;
- umiejętność abstrakcyjnego myślenia.

Po warsztatach osoby uczestniczące:

- potrafią aktywnie słuchać przestrzeni, w której się znajdują;
- potrafią odnajdywać dźwięki w swoim otoczeniu i je interpretować;
- obsługują program do miksowania i potrafią stworzyć ciekawy pejzaż dźwiękowy z nagranych dźwięków.

Warsztaty realizują następujące założenia z podstawy programowej 2023:

MUZYKA

- kl. IV-VIII: I. 1.6, I. 2.1.1, I. 2.1.2, I. 2.1.3, I. 2.1.4, I. 2.4.1, I. 2.4.2, I. 2.4.3, I. 2.5.5

INFORMATYKA

- kl. IV-VI: III. 2.1 IV.2 V.1
- kl. VII-VIII: II.3.4

FIZYKA

- kl. VII-VIII: VIII. 8, VIII. 9.2

Fundusze Europejskie Polska Cyfrowa
Rzeczpospolita Polska
CENTRUM PROJEKTÓW POLSKA CYFROWA
Unia Europejska Europejski Fundusz Rozwoju Regionalnego

Przygotowanie i przebieg warsztatów:

- przygotowanie wszystkich potrzebnych materiałów i narzędzi – szczegółowa rozpiska w scenariuszu;
- zapoznanie się z zagadkami dźwiękowymi, opcjonalnie przygotowanie własnych propozycji;
- zapoznanie się z pojęciami „audiosfera" oraz „pejzaż dźwiękowy";
- przygotowanie pytań, które mogą być pomocne w nauce świadomego słuchania – kilka propozycji w scenariuszu;
- zapoznanie się z materiałem filmowym dotyczącym audiosfery i zbierania dźwięków;
- wybranie odpowiedniego miejsca na spacer dźwiękowy;
- zapoznanie się z wybranym programem typu DAW (rekomendowany Reaper) oraz instrukcją miksowania.

Wstęp – wspólne rozważania

15 min

Narzędzia/materiały:
zagadki dźwiekowe w Genially: https://view.genial.ly/6550fa50464f730010490e2c

Początek warsztatów jest dobrym momentem na stworzenie kontraktu, czyli wspólnie wypracowanego z grupą zbioru zasad, które będą obowiązywały podczas zajęć oraz przedstawienie idei działań Stowarzyszenia Robisz.to, a także – co najważniejsze – zapoznanie się z osobami uczestniczącymi w warsztatach. Wskazane jest przeprowadzenie krótkiej aktywności na przełamanie lodów.

Osoba prowadząca zaprasza do wspólnej refleksji nad otaczającą nas audiosferą. Zachęca do zastanowienia się, jakie dźwięki można usłyszeć tu i teraz. Może przywołać codzienne sytuacje i zapytać osoby uczestniczące, co słyszą podczas zasypiania. Czy towarzyszy im całkowita cisza? Osoba prowadząca moderuje rozmowę i zadaje kolejne pytania: które dźwięki miasta są ciekawe, piękne, przyjemne, a które męczące, głośne i hałaśliwe? Jak miasto brzmi dziś, a jak brzmiało w dawnych czasach? Co słyszycie w swoim otoczeniu, w swojej dzielnicy, a może wasze domy mają swoje własne, dźwiękowe życie? Osoba prowadząca wyjaśnia pojęcia: audiosfera i pejzaż dźwiękowy.

Ćwiczenie – nauka słuchania – praca w grupie

15 min

Narzędzia/materiały:
wygodna przestrzeń

W tej części warsztatów pojawia się wprowadzenie do aktywnego słuchania, które będzie niezbędną umiejętnością do realizacji kolejnych elementów scenariusza.

Osoba prowadząca zaprasza do zamknięcia oczu i zachęca do próby wyłapania jak największej liczby różnych dźwięków. Ważne jest skupienie się na wielu planach dźwiękowych, które można usłyszeć. Odgłosy mogą być bliskie albo dalekie. Każdy dźwięk ma swój odcień i zawiera pakiet informacji o swoim źródle. Przykładowo na podstawie odgłosu przejeżdżającego samochodu można spróbować odpowiedzieć na pytania: jakie to było auto? Nowe czy stare? Małe czy duże? Jechało szybko czy

Fundusze Europejskie Polska Cyfrowa
Rzeczpospolita Polska
CENTRUM PROJEKTÓW POLSKA CYFROWA
Unia Europejska Europejski Fundusz Rozwoju Regionalnego

wolno? Innym przykładem mogą być krople deszczu: czy spadały na twarde podłoże, czy na trawę? Czy był to intensywny deszcz? Czy krople spadały swobodnie, czy też wiał mocny wiatr i „zacinało"? Warto zwrócić uwagę na ogromne różnice w brzmieniu. Gdy osoba prowadząca ma pewność, że grupa otworzyła się na aktywne słuchanie i jest w stanie zwrócić uwagę na detale i odcienie audiosfery, zabiera osoby uczestniczące na dźwiękowy spacer.

PRZERWA

Zadanie – dźwiękobranie – praca w grupach

45 min

Narzędzia/materiały:
rejestratory dźwięku lub ipady/smartfony z możliwością nagrywania dźwięku, mikrofony

idea dźwiękobrania:
Audiosfera - dźwiękobranie.mp4

Osoby uczestniczące wraz z osobą prowadzącą warsztaty idą na spacer pozbierać ciekawe dźwięki. Do tego zadania potrzebne będą urządzenia do rejestrowania dźwięków, np. dyktafony cyfrowe (rejestratory dźwięku). Jeżeli pozyskanie takiego sprzętu stanowi wyzwanie, można skorzystać z darmowych aplikacji typu dyktafon na smartfon.

Podczas spaceru dźwiękowego osoby uczestniczące dalej rozwijają umiejętność świadomego słuchania. Osoba prowadząca zachęca do wsłuchania się głęboko w audiosferę i zauważenia jej bogactwa oraz złożoności. Następnie dzieli grupę na 2-3 osobowe zespoły. Osoby uczestniczące próbują nagrać ciekawe fenomeny dźwiękowe za pomocą rejestratorów dźwięku. Osoba prowadząca stara się na spacer wybrać interesujące audialnie miejsca, by stworzyć nagrania plenerowe. Należy pamiętać, że miejsca ciekawe pod względem dźwiękowym niekoniecznie są również atrakcyjnie wizualnie. To trudne zadanie, ale osoba prowadząca zachęca do „szukania słuchem", a nie wzrokiem.

PRZERWA

Zadanie – tworzenie własnego pejzażu dźwiękowego – praca w grupach

45 min

Narzędzia/materiały:
laptopy/stacje robocze z zainstalowanym programem do edycji dźwięku (rekomendowany Reaper), interfejsy audio, rozdzielniki do słuchawek, słuchawki

instrukcja miksowania:
Miksowanie.mp4

instrukcja zakładania FX:
Pluginy czyli wtyczki.mp4

Po powrocie ze spaceru każdy zespół powinien mieć nagraną własną, oryginalną kolekcję dźwięków.

Kolejna część warsztatów polega na wykorzystaniu nagranych sampli w celu stworzenia oryginalnych kompozycji elektronicznych. Dzięki muzycznemu programowi typu DAW (rekomendowany Reaper) sample zostaną połączone w autorskie pejzaże dźwiękowe. Czy będą one abstrakcyjne, czy ułożą się w historię – to zależy tylko od wyobraźni. Dobrze jest pójść tropem oderwania dźwięku od jego źródła, tj. skupić się na samym brzmieniu, postarać się zapomnieć, jakie jest jego pochodzenie (jest to sposób pracy pierwszych kompozytorów muzyki konkretnej – musique concrète – np. Pierra Schaeffera). Metoda ta pozwala skupić się na czysto muzycznych aspektach nagranych sampli i komponować w ścisłym

Fundusze Europejskie Polska Cyfrowa
Rzeczpospolita Polska
CENTRUM PROJEKTÓW POLSKA CYFROWA
Unia Europejska Europejski Fundusz Rozwoju Regionalnego

związku z cechami immanentnymi dźwięku. Dzięki temu można zauważyć podobieństwa różnych fenomenów dźwiękowych mających zupełnie różne i niepowiązane ze sobą pochodzenie.

Ważne jest, aby osoby uczestniczące nie przetwarzały brzmień sampli za pomocą efektów elektronicznych. Jedynymi operacjami przeprowadzanymi na dźwiękach powinny być działania takie, jak: przycinanie, fejdowanie i ewentualnie działania wielopasmowymi filtrami EQ w celu wydobycia poszczególnych warstw dźwiękowych z nagrań plenerowych.

Osoby uczestniczące w warsztatach tworzą surrealistyczne pejzaże dźwiękowe, które nigdy się nie zdarzyły – komponują swoje własne miasto/miejsce/przyjazną przystań. Osoba prowadząca pomaga zapisać gotowe kompozycje w pliku dźwiękowym (.wav lub .mp3 wysokiej jakości).

Podsumowanie – prezentacja

15 min

Narzędzia/materiały: dostęp do Internetu
system nagłośnieniowy – monitory studyjne,

W ramach podsumowania osoba prowadząca zaprasza do wspólnej rozmowy o doświadczeniach z warsztatów. Pyta, które dźwięki okazały się zaskakujące, a które interesujące. Zaprasza do wspólnej refleksji nad tym, czy osoby uczestniczące chciałyby, żeby miasto brzmiało inaczej niż obecnie.

Na zakończenie osoby uczestniczące słuchają gotowych pejzaży dźwiękowych. Osoba prowadząca może zaproponować zabawę w zgadywanie, jakie jest źródło dźwięków tworzących gotową kompozycję. Udostępnia też osobom uczestniczącym nagrania w chmurze.

Fundusze Europejskie Polska Cyfrowa
Rzeczpospolita Polska
CENTRUM PROJEKTÓW POLSKA CYFROWA
Unia Europejska Europejski Fundusz Rozwoju Regionalnego