

# FUNDACJA CULTUREshock

mediaLab  
junior WARSZAWA

## Scenariusz warsztatów z dźwięku, MediaLab Junior Warszawa 2013

CC - BY – SA [Mateusz Telega, Paweł Sulewski, Fundacja Culture Shock]

Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 3.0 Polska

### Czas trwania

6 spotkań po 2,5 godziny każde.

### Cel główny warsztatu:

Zainteresowanie młodzieży nowoczesnymi technologiami w muzyce. Zwłaszcza - ogólnodostępnymi narzędziami do cyfrowego tworzenia muzyki. Uświadomienie odbiorcom faktu, że muzykę można tworzyć także z dźwięków i nagrań nie kojarzonych jednoznacznie z melodią, harmonią, czy dźwiękami perkusyjnymi.

### Cele szczegółowe:

Zdobycie przez uczestników następujących umiejętności:

1. obsługa cyfrowych rejestratorów dźwięku;
2. podstawy kompozycji i aranżacji muzycznej w środowisku cyfrowym;
3. prosta rejestracja instrumentów muzycznych, w tym: gitary, dzwonków chromatycznych i parti perkusyjnych wyzwalanych z samplerów;
4. obsługa programu Audiotool - cyfrowego środowiska do tworzenia muzyki;
5. obsługa podstawowych instrumentów elektronicznych i narzędzi muzycznych programu

Audiotool, w tym: automatów perkusyjnych (Beatbox 8 i Beatbox 9), syntezatorów (Pulverisateur i Tonematrix) oraz efektów audio;

6. tworzenie prostych sekwencji muzycznych.

#### **Cele psychologiczne:**

1. wzrost poczucia własnej sprawczości;
2. poczucia własnej wartości;
3. dobra zabawa poprzez kreatywność i twórczość.

#### **Sposoby realizacji celów:**

1. warsztaty prowadzone w grupie 8 - 14 osób;
2. warsztaty składać się będą z części prezentacyjnej (ok. 5 godzin) oraz części praktycznej (ok. 10 godzin), podczas której uczestnicy będą samodzielnie wykonywać zadania przy wsparciu prowadzących;
3. uczestnicy warsztatów będą pracować w grupach, parach oraz indywidualnie;
4. znaczna część zajęć odbywać się będzie w pracowni wyposażonej w komputerowe stanowiska z niezbędnym oprogramowaniem;
5. Uczestnicy zajęć stworzą na zakończenie projektu mini-utwory muzyczne.

#### **Zasoby potrzebne do realizacji:**

1. 5 komputerów podłączonych do Internetu z przeglądarką internetową i aplikacją Adobe Flash potrzebą do uruchomienia programu Audiotool;
2. cyfrowe rejestratory dźwięku;
3. mikrofony dynamiczne i pojemnościowe;
4. instrumenty akustyczne: gitara, dzwonki chromatyczne, perkusjonalia, itp.;
5. kontrolery midi;
6. nagłośnienie stereofoniczne;

7. projektor multimedialny;
8. okablowanie;
9. przynajmniej 5 par słuchawek
- 10.

**Grupa docelowa:**

8 - 14 - osobowa grupa młodzieży w wieku 14-17 lat z Młodzieżowego Ośrodka Wychowawczego

## **Program kursu**

### **Spotkanie numer 1**

**Cel główny:** Wprowadzenie do tematyki tworzenia muzyki na komputerze oraz nauka rejestracji dźwięku

**Cele szczegółowe:**

- Integracja grupy
- Przekazanie wiedzy i umiejętności z zakresu field recording

**Sposoby realizacji celów:**

- Pokaz techniki sound designu
- Warsztaty praktyczne w grupach - rejestracja dźwięków miasta

**Zasoby potrzebne do realizacji:**

- Przenośne rejestratory dźwięku z mikrofonami stereofonicznymi
- Projektor multimedialny
- Nagłośnienie stereofoniczne

### **Spotkanie numer 2**

**Cel główny:**

Przekazanie wiedzy i umiejętności z zakresu technik tworzenia muzyki na komputerze

**Cele szczegółowe:**

j.w.

**Sposoby realizacji celów:**

- Pokaz przetwarzania dźwięku gitary elektrycznej

- Nagrywanie sekwencji muzycznych
- Zajęcia praktyczne - uczestnicy sami nagrywają instrumenty akustyczne i/lub gitarę elektryczną

**Zasoby potrzebne do realizacji:**

- Mikrofony dynamiczne i pojemnościowe
- Gitara elektryczna
- Komputer dla wykładowcy wraz z oprogramowaniem do tworzenia i rejestracji muzyki
- Kontrolery MIDI
- Instrumenty akustyczne (np. dzwonki chromatyczne)
- Projektor multimedialny
- Nagłośnienie stereofoniczne

### **Spotkanie numer 3**

**Cel główny:**

Zapoznanie uczestników zajęć z historią i możliwościami nowoczesnej twórczości muzycznej

**Cele szczegółowe:**

Przekazanie wiedzy dotyczącej historii hip-hopu

**Sposoby realizacji celów:**

- Wykład poświęcony historii hiphopu jako gatunku muzycznego opierającego się na samplingu oraz subkultury muzycznej z pozytywnymi wartościami
- Pokaz tworzenia utworu muzycznego z nagrań wykonanych na poprzednich spotkaniach warsztatów (technika samplingu)

**Zasoby potrzebne do realizacji:**

- Komputer dla wykładowcy wraz z oprogramowaniem do tworzenia i rejestracji muzyki
- Kontrolery MIDI
- Projektor multimedialny
- Nagłośnienie stereofoniczne

### **Spotkanie numer 4**

**Cel główny:**

Zapoznanie uczestników zajęć z programem do tworzenia muzyki o nazwie Audiotool

**Cele szczegółowe:**

Przekazanie wiedzy i umiejętności z zakresu:

- obsługi instrumentów rytmicznych (Beatbox 8 i Beatbox 9)
- przetwarzania dźwięku
- funkcjonowania miksera audio
- tworzenia prostych sekwencji muzycznych

**Sposoby realizacji celów:**

Zajęcia praktyczne z wykorzystaniem stanowisk komputerowych obsługujących program Audiotool.

**Zasoby potrzebne do realizacji:**

- Stanowiska komputerowe z najnowszą wersją programu Adobe Flash, połączone z Internetem i obsługujące program Audiotool.
- Słuchawki (po jednej parze na stanowisko)
- Projektor multimedialny
- Nagłośnienie stereofoniczne

## **Spotkanie numer 5**

**Cel główny:**

Zapoznanie uczestników zajęć z technikami tworzenia elementów składowych utworu muzycznego w programie Audiotool

**Cele szczegółowe:**

Przekazanie wiedzy i umiejętności z zakresu:

- zaawansowanej obsługi instrumentów rytmicznych (Beatbox 8 i Beatbox 9)
- zaawansowanego przetwarzania dźwięku
- funkcjonowania okna aranżacji
- tworzenia prostych sekwencji aranżacyjnych
- obsługi instrumentu Pulverisateur

**Sposoby realizacji celów:**

Zajęcia praktyczne z wykorzystaniem stanowisk komputerowych obsługujących program Audiotool.

**Zasoby potrzebne do realizacji:**

- Stanowiska komputerowe z najnowszą wersją programu Adobe Flash, połączone z Internetem i obsługujące program Audiotool.
- Słuchawki (po jednej parze na stanowisko)
- Projektor multimedialny

- Nagłośnienie stereofoniczne

## Spotkanie numer 6

### **Cel główny:**

Ukończenie autorskiej kompozycji muzycznej wykonanej w programie Audiotool

### **Cele szczegółowe:**

Przekazanie wiedzy i umiejętności z zakresu:

- zaawansowanego przetwarzania dźwięku
- tworzenia melodii
- tworzenia prostych sekwencji aranżacyjnych
- eksportowania dźwięku z programu Audiotool

### **Sposoby realizacji celów:**

Zajęcia praktyczne z wykorzystaniem stanowisk komputerowych obsługujących program Audiotool.

### **Zasoby potrzebne do realizacji:**

- Stanowiska komputerowe z najnowszą wersją programu Adobe Flash, połączone z Internetem i obsługujące program Audiotool.
- Słuchawki (po jednej parze na stanowisko)
- Projektor multimedialny
- Nagłośnienie stereofoniczne

2013

**CC – BY - SA [Mateusz Telega, Paweł Sulewski, Fundacja Culture Shock]**

Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 3.0 Polska

