

4.F IZVOĐENJE VAŽE KOMPOZICIJE UŽIVO (I NJENO SNIMANJE)

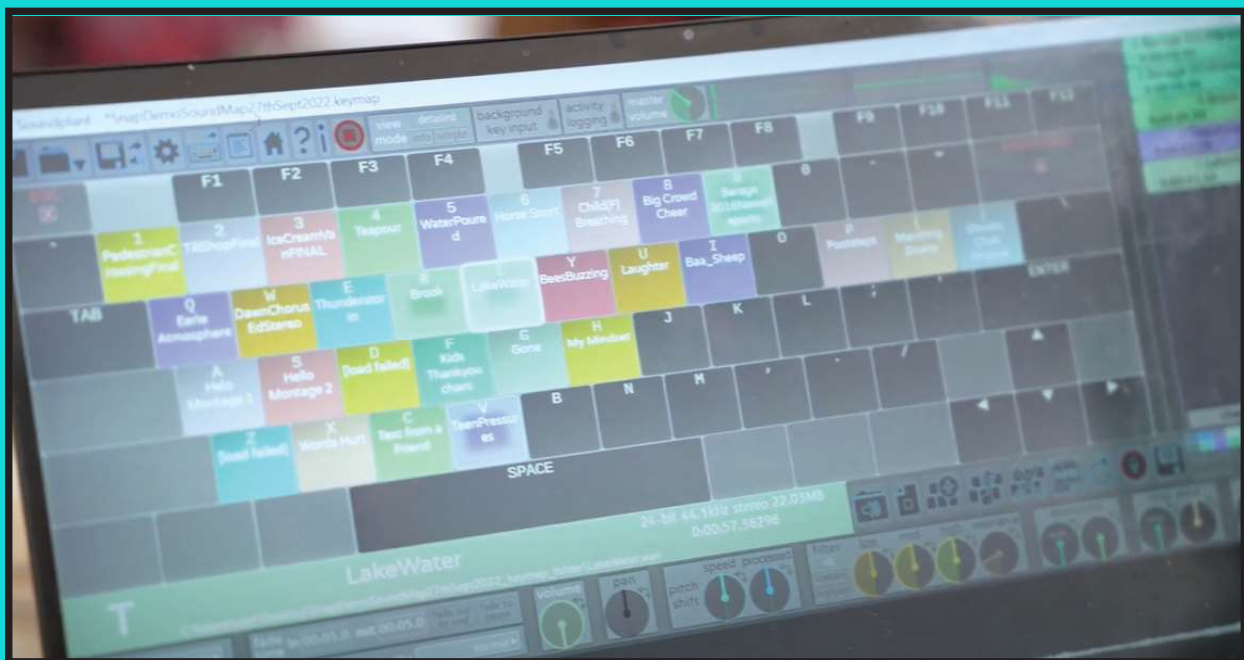
○ *Od Hearsay (Diarmuid McIntyre)*

U ovom završnom delu zvučne kompozicije učesnika se finaliziraju i izvode u sledeća aktivnost.

Kompozicije zvučnog kolaža će se reprodukovati preko zvučne mape (pomoću SoundPlant v47 Softver) koji je učesnik naučio da koristi i da se igra sa njim u prethodnih pet aktivnosti u bloku 4 Predstave ovde su predstavljene kao da pripadaju grupi. Međutim, ovo bi takođe moglo odvijaju se kao deo jednokratnog događaja ili se održavaju kao vremenski deo izložbe kurirano u Aktivnosti 5.C – Ako se predstave predstavljaju kao deo događaja napolju grupe, ovu punu aktivnost prvo treba pokrenuti unutar grupe

Trajanje 90-120 minuta

Učesnici Do 20 ali minimum 1 laptop po paru



- Ciljevi**
- Da priznaju kreativno putovanje koje učesnici su bili na tako što su im dali prostor da izvode svoje zvučne kompozicije koje govore na teme roda, seksualnosti i intimnosti
 - Olakšati samoizražavanje kroz zvuk

Materijali

- Stolovi i stolice
- Lap top
- Zvučnici
- Povezivanje audio kablova
- Slušalice
- Razdelnici za slušalice
- SoundPlant Software V47
- Audio snimač (ili koristite laptop Soundplant je instaliran na)

Instrukcije

1 - Proba za igru (u parovima)

Podelite se u parove i neka svako vježba plaiout of their compose plaiing it to their partner. U parovima, na raspolaganju je podeljeno vreme tako da je jedan Kreator a Jedan je slušalac, a zatim zamenite na pola puta dodeljeno vreme

Vreme koje će se dodeliti zavisi od toga kako složene kompozicije stvorene su. Dobar vodič je 5 minuta vremena za probu za svaki minut u a sastav.

Tokom ovog vremena voditelj može da se kreće između parovi koji nude pomoć ako je potrebno.

Uloga osobe koja sluša je upravo to – da sluša.

Pomaže imati publiku i menja način na koji smo čuti šta sviramo kada zamišljamo druge slušajući to.

Ako osoba koja svira na probi želi da pita za pomoć onda slušalac može da ponudi, ali bi trebalo da bude ograničeno na tehničko traženje pomoći i proveru uticaj koji je stvaralac želeo da izvrši.

Ključno je da je stvaralac taj koji traži I ni u kom trenutku osoba koja sluša ne bi trebalo da pokušava da se promeni komad ili namera. To je namera kreatora a kreatori komad.

Primeri tehničkih zahteva kreatora su

- Da li ste čuli zvuk vode ispod mog igranja žena govori o k
- Da li postoji još neki zvuk kao što je lupanje vrata Kreator takođe može da koristi ovu probu/finu melodiju vreme da se proveru da li se čuje njihova namera način na koji žele da se čuje. Na primer, da proverite kako slušalac je čuo
- Kako ste se osećali kada ste čuli ovaj deo, radosno, uznemiren, radoznao, ljut? (tvorac bi mogao ciljati su na „zabrinutost“, ali ne tražite vođenje pitanja)

- Kako ste se osećali u različitim vremenima
- Da li je nešto trajalo predugo? Da li ste bili nestrpljivi da se taj zvuk završi? (što bi moglo biti nešto kreator je pokušavao da ostvari)

[NAPOMENA Ovo je definitivno onaj gde su slušalice vrlo korisno pokušajte da koristite razdelnik za slušalice tako da oboje mogu slušajte zvuk koji se pušta]

2 - Fino podešavanje kompozicije.

Dajte fiksni vremenski period pre početka Live Predstave koje omogućavaju učesnicima da unaprede svoje kompozicije, fino podešavanje zvuka i jačine zvuka.

Podsetite učesnike čemu težimo izvrsnost u sebi ne pokušavajući da budemo savršeni za drugi.

3 - Nastupi uživo

Okupite se nazad u krug.

Napišite brojeve papirića – Od broja

1 na ukupan broj učesnika - i dobiti učesnici da izvlače žreb. Ovo je redosled komada biće izvedena u.

Svaka osoba dolazi na svoj red.

Dugme za snimanje je pritisnuto u Soundplant-u Od svih se traži da zatvore oči osim stvaralac

Kreator pušta kompoziciju zvučne mape svi preko zvučnika. Oni sekvenciraju ključeve, aktiviranje zvuka koji se reprodukuje sa njihovim tajmingom, u skladu svojom umetničkom namerom.

Kada je komad završen. Tvorac jednostavno čeka nekoliko sekundi i kaže „završeno“ Svi plješću.

Nema pitanja ili objašnjenja - The

učesnici neće objašnjavati svoje delove. Delovi govori u ime učesnika. Oni su ono što jesu. Oni saopštavaju i ono što je kreator nameravao a šta slušalac čuje

Alternative

Ako smatrate da je prikladno, možete ovo kombinovati radionica sa aktivnošću 5.A koja je oko davanja povratne informacije umetničkim kreacijama na bezbedan način.

Predstave bi se mogle odvijati kao vremenski ograničeni događaj deo izložbe kustoski u Aktivnosti 5.C

Saveti za trenere

Vredi označiti kraj bloka I kreativni proces sa proslavom. Obavezno označite i sačuvajte snimke. Ovi mogu takođe će se odigrati u okviru aktivnosti 5.C

Zaključak

Može se koristiti aktivnost kruga zone komfora (5.2). na odgovarajući način ovde kao način sagledavanja i dobijanja povratne informacije za integrisani skup aktivnosti Bloka 4.