

4.E PRIPREMA VAŠE KOMPOZICIJE (KORISTEĆI VAŠU ZVUČNU MAPU)

○ *Od Hearsay (Diarmuid McIntyre)*

U ovom veoma praktičnom radu učesnici će kreirati kompoziciju zvučne mape audio zapisa kolaž koji odražava njihovu umetničku nameru iz 4.D pre izvođenja uživo radionica 4.F Prvo će kreirati sopstvenu SoundMap popunjavajući je zvucima izvučenim iz broja izvora (uključujući 4.C). Oni će pripremiti te zvukove – stvarajući ekstrakte koji govore njihovu nameru ili manipulisanje zvukom da bi preneli osećanja, a zatim eksperimentisali sa njima različite sekvence.

Ova aktivnost je direktan nastavak iz 4.A, 4.B i 4.C, 4.D Može se uraditi samo ako aktivnosti su takođe obavljene.

Audio snimci koji se mogu koristiti su oni generisani u okviru tri podaktivnosti 4.C

- Zvukovi životne sredine,
- One Words
- Tok svesti

Zvučne priče kreirane i snimljene pod 2.A (slovo) i 3.A (Zine-lične priče)

Audio delovi kreirani u okviru SNAP aktivnosti u našim drugim priručnicima, kao što je SNAP priručnik „Trčanje radionica o emocionalnom životu“ na primer:

- Portret radio kaleidoskopa
- Radio Rendezvous
- Stepni intimiteti,
- Radio zbirka anonimnih uspomena

Ako niste vodili ove radionice, učesnici bi mogli da koriste materijal treće strane identifikovan u Radionici „Sesija slušanja“ u istom Snap Handbook-u.

Dodatni zvuci od strane učesnika tokom radionice

Trajanje

120-180 minuta

Učesnici

20 ali minimum jedan laptop po paru (ili najviše u troje)

Ciljevi

- Biti u stanju da izrazi umetničku nameru na tematska oblast Rod, intimnost, seksualnost.
- Da mogu da popune sopstvenu zvučnu mapu sa frazama i zvucima životne sredine I atmosfere koje govore o toj nameri
- Da biste mogli da pripremite i manipulišete klipovima oni su popunili sopstvenu zvučnu mapu sa, na način koji pojačava njihovu nameru
- Osposobite učesnike da kreiraju kolaž kompozicije kroz zvukove koji se kombinuju a manipulirana i sekvencionirana u umetničku efekat, ispred nastupa uživo u 4.F

Materijali

- Stolovi i stolice
- Laptop i projektor i zvučnik za nastavnika za demonstracija
- Zvuk snimljen u 4.C i druge aktivnosti na a ključ.
- Laptop za učesnike - najmanje jedan laptop pogrupa od dvoje (najviše tri).
- Slušalice za laptop računare učesnika.
- Unapred, preuzmite na računar nastavnika.
- SoundPlant verzija 47
- preuzmite Soundplant + veze
- Napomena: iako postoje novije verzije. verzija 47 radi na starijim računarima i ima a jednostavniji interfejs.
- [Ukupno vreme preuzimanja i instalacije je 1 minut]
- Ako je moguće, preuzmite soundplant 47 na računari učesnika - u suprotnom uradite to kao a grupa na početku aktivnosti
- Ako je moguće, preuzmite snimljene audio datoteke u 4.C i druge aktivnosti na učesnika računari unapred - inače to uradite kao a grupa na početku aktivnosti.

Instrukcije

1 – Otvorite praznu zvučnu mapu i ponovo posetite nameru

a. Otvorite SoundPlant 47 na laptopu Tutors (povezan sa zvučnikom) tako da svi učesnici može da vidi projektovanu praznu zvučnu mapu.

b. Navedite učesnike da otvore novi (prazan) zvuk Mapa

c. Odvojite trenutak da ponovo pogledate primer rečenice

od 4.D na flipčatu i učesnicima razmišljao o rečenicama

d. Obavestite učesnika da u prvom prolazu od ovo, oni će pokušati da ostvare svoje brainstormed list. Neće svaki zvuk raditi stvarnost, ali zapamtite da uvek mogu da dodaju druge zvukove i reči i fraze kako misle na njih.

e. Recite im da će imati izbor da koriste ovo nameru ili da dođu do svojih jednom kada su zadovoljni su procesom.

2 - Dodajte zvučne datoteke za reprodukciju praznim tasterima

A. Koristeći tehnike iz 4.A, Demonstrirajte dodavanje Zvukovi na praznu zvučnu mapu

B. Navedite učesnike da dodaju zvučne datoteke koje biraju prema svojoj nameri svoje razmotreni list od 4.D do njihove zvučne mape

Neka učesnici počnu od malog u koraku 2 sa samo 3 ili 4 ključa.

C. Predložite im da urade sledeći raspored (baš kao demo)

a. brojevi 1-10 – kratki zvuci (vrata, ispiranje)

b. Slova u redu ER –

(i) Atmosfere (pev ptica, voda ključanje) desno (ii) Muzika (drone, bubanj) levo

c. Slova u redu DF – Reči/Kratke fraze

d. Slova u redu CV – izjave/izvodi iz duži komadi

Podsetite učesnike da mogu da resetuju ključ na bilo koje tačke

Oni mogu učitati istu zvučnu datoteku na dva ključa ako žele da koriste drugi deo zvučne datoteke za svaki ključ.

3 - Pripremite ključeve.

Neka učesnici pripreme svaki ključ na kome su postavili zvuk

Izaberite deo zvučne datoteke na kome će se

reprodukovati pritisak na taster (videti 4.A) Podesite

jačinu zvuka kada je taster pritisnut (4.B) u odnosu na ostale zvukove. Ako želite - manipulirate zvukom (npr korak) prema 4A.

4 - Eksperimentirate sa sekvenciranjem
Navedite učesnike da samo isprobaju stvari - pogledajte šta oni kao, vidi šta radi, sudari stvari - neke stvari radiće neke stvari neće. Neke stvari govore o tome nameru, druge stvari će je potkopati. Samo igra!

Pogledajte kako zvuči kada se sviraju dva tastera zajedno.

Glasovi koji se sviraju zajedno zvuče veoma različito, haotično,

Glasovi sa dronom ili zvukom se daju drugačije značenja

Dva glasa koja slede jedan za drugim govore jedan drugom menjajući prvobitno značenje Zvukovi životne sredine koji se reprodukuju van konteksta mogu prenose sasvim drugačije značenje

5 - Pregledajte svoju nameru i revidirajte svoju SoundMap

Sada su učesnici eksperimentisali sekvence, zamolite ih da se odmore od svog zvuka Mapa.

Okupite se u krug, zamolite učesnike da ponovo kažu šta njihova namera je bila i kakav zvučni niz ima pomogao im da prenesu deo toga do sada.

Prvo ih naterajte da to praktično opišu - Ako žele da to mogu da pokažu, ali u redu je jednostavno pričajte o tome

Zatim ih zamolite da pričaju o svakom od zvukova i kombinacija zvukova u smislu emocija i značenje.

Alternative

Navedite primer šta tražite „Dakle mogao bi se osetiti zvuk kotla koji dolazi do ključanja kao zgrada do eksplozije, osećaj iščekivanja, to takođe može biti uznemirujuće, a kada igram jednostavna fraza Ks ima dodatno značenje za to zvuči zabrinuto”.

Ponovite korake 3-5 po potrebi. Ovo je navedeno kao alternativa pod 4.D ali čak i ako nije urađeno kao alternativa onda se može učiniti kao deo ove aktivnosti. Ova priča može imati dodane zvuke. Segmenti of the priča se može dodeliti različitim ključevima. Atmosfera mogu se slojeviti. Fraze se mogu ponavljati, višestruke delovi se mogu igrati istovremeno itd.

Dozvolite učesnicima da eksperimentišu dok daju iznad predloga.

Neka učesnici počnu od malog u koraku 2 sa samo 3 ili 4

Saveti za trenere

Neka učesnici počnu od malog u koraku 2 sa samo 3 ili 4 ključeva.

Uradite korake 3 i 4 oko pripreme zvukova, a zatim vratite se i dodajte više zvukova umesto da pokušavate dodajte mnogo zvukova odjednom. Različiti učesnici se mogu osećati manje ili više udoban sa tehnologijom. Oni koji su veoma udobno možete eksperimentisati i igrati se dok pravite siguran da svi razumeju kako osnovni koraci u 4.A mogu se primeniti na ovu vežbu.

Uverite se da su SoundsMaps sačuvani!!!!

U zavisnosti od raspoloživog vremena - možda želite ponovite radionicu sada kada učesnici imaju punu razumevanje kreativnih mogućnosti. Oni mogu žele da prilagode svoju nameru. Obavezno ostavite slobodno vreme između kraja

Ova radionica i Live Performance omogućavaju učesnici da eksperimentišu i unaprede svoje kompozicije. (Ovo je zabeleženo kao deo 4.F)

Na kraju radionice pitajte učesnike da demonstrira am element/redosled njihovog kompozicija/zvučna mapa – mogu to učiniti svakom drugi koji mogu pomoći u deljenju otkrića napravljenih ključeva

Zaključak

Uradite korake 3 i 4 oko pripreme zvukova, a zatim vratite se i dodajte više zvukova umesto da pokušavate dodajte mnogo zvukova odjednom. Različiti učesnici se mogu osećati manje ili više udoban sa tehnologijom. Oni koji su veoma udobno možete eksperimentisati i igrati se dok pravite siguran da svi razumeju kako osnovni koraci u 4.A mogu se primeniti na ovu vežbu. Uverite se da su SoundsMaps sačuvani!!!! U zavisnosti od raspoloživog vremena - možda želite