



Rymy Pętle Rytmu

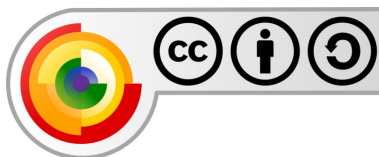
MATERIAŁY INSTRUKTAŻOWE

Fundacja Nowoczesna Polska 2010

Projekt realizowany w ramach programu Akademia Orange

Spis treści

1. Wstęp
2. O projekcie „Rymy Pętle Rytmy”
3. Podstawy prawa autorskiego i wolne licencje
4. Gdzie szukać materiałów audio dostępnych na wolnych licencjach?
5. Instrukcja obsługi programu Audacity
6. Instrukcja obsługi programu MUTOOLS
7. Podstawy produkcji materiałów audio (tworzenie remiksów)
8. Przykładowe scenariusze do lekcji z języka polskiego przygotowane z wykorzystaniem wolnych zasobów
9. Krótka historia utworów remiksowanych



Wszystkie materiały w tym poradniku udostępnione są na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa — Na Tych Samych Warunkach 3.0 PL, chyba że oznaczono inaczej.

Wstęp

Internet jest jednym z najpotężniejszych narzędzi edukacyjnych, jednak jego wykorzystanie w procesie nauczania nie jest powszechne. Barięą w wykorzystywaniu jego potencjału w procesie edukacyjnym jest przede wszystkim brak odpowiednich kompetencji, z którym bezpośrednio związane jest zjawisko cyfrowego wykluczenia. Próba rozwiązania tego problemu powinna zostać podjęta przede wszystkim w szkołach wśród nauczycieli i uczniów, do których kierujemy nasz program szkoleniowy. Obie te grupy powinny zdobyć użyteczną wiedzę o tym, jak wykorzystywać internet i nowoczesne technologie do nauczania i uczenia się.

Zadaniem projektu „Rymy Pętle Rytmu” było uświadomienie tych dwóch grup, że z globalnej sieci można korzystać w twórczy sposób, prowadząc interesujące i nowatorskie zajęcia edukacyjne oraz efektywnie przyswajając wiedzę. „Rymy Pętle Rytmu” to kolejny po „Wolnych Lekturach”, „Czytamy słuchając” i „Wontariacie dla wiedzy” projekt realizowany przez fundację Nowoczesna Polska. Korzystając ze zdobytego doświadczenia w prowadzeniu tego typu przedsięwzięć, postanowiliśmy przygotować program szkoleniowy dopasowany do potrzeb nauczycieli i uczniów, chcących łączyć we wspólnej pracy wiedzę z pogranicza nauk humanistycznych i informatyki. Celem projektu jest spowodowanie wzrostu umiejętności wykorzystywania nowych mediów w procesie nauki języka polskiego.

Niniejsza publikacja zbiera w jednym miejscu materiały instruktażowe przygotowane na potrzeby realizacji projektu oraz owoce tych działań: m. in. scenariusze lekcji przygotowane przez nauczycieli. Mamy nadzieję, że inne instytucje edukacyjne będą korzystać z naszych doświadczeń oraz — dzięki wolnej licencji - będą wykorzystywać i rozwijać przygotowane przez nas materiały dostosowując je do własnych potrzeb.

O projekcie Rymy Pętle Rytmy

Projekt "Rymy Pętle Rytmy" składał się z trzech różnych elementów: cyklu szkoleń, innowacyjnego konkursu oraz produkcji audiobooków lektur szkolnych. Wszystkie etapy projektu odbywały się w różnych miejscach w Polsce, głównie na Mazowszu, i w różnym czasie. Ważnym elementem spajającym wszystkie działania w obrębie projektu jest strona internetowa www.rymypetlerytmy.pl.

Szkolenia z zakresu edukacji medialnej przeprowadzone zostały w szkołach partnerskich na terenie Mazowsza. Uczniowie liceów podczas szkolenia uzyskali niezbędną wiedzę do tego, by stworzyć remiks, dowiedzieli się o podstawowych zagadnieniach z zakresu edycji dźwięku oraz produkcji muzycznej.

W ten sposób przeszkoleni uczniowie zostali zaproszeni do wzięcia udziału w **konkursie** polegającym na stworzeniu remiksu audiobooka oraz muzyki. Audiobook musi być pozycją z listy lektur szkolnych, który tak samo jak wykorzystywana do remiksu muzyka, dostępny jest na otwartych licencjach w internecie. Konkurs trwał od 15 marca do 15 kwietnia 2010. W tym czasie przyjmowane były zgłoszenia od uczniów szkół podstawowych, gimnazjów oraz liceów z całej Polski.

Obok programu szkoleniowego i konkursu w ramach projektu powstały **nagrania** audiobooków lektur szkolnych dostępnych w

domenie publicznej. W produkcji 12 godzin nagrań zechciał wziąć udział znany aktor Jan Peszek. Zgodził się on udzielić wolnej licencji na wykonane przez siebie audiobooki, dzięki czemu dostępne będą one w internecie z możliwością do wykorzystywania bez żadnych ograniczeń. Audiobooki po zakończeniu projektu "Rymy Pętle Rytmy" trafią do internetowej biblioteki z audiobookami: www.czytamysluchajac.pl oraz wzbogacą zasoby szkolnej biblioteki internetowej www.wolnelektury.pl.

Szkolenia z zakresu edukacji medialnej przeprowadzone w szkołach partnerskich okazały się dużym sukcesem. Uczniowie przekonali się do korzystania z zasobów publikowanych na wolnych licencjach w internecie podczas nauki języka polskiego. Z ankiet ewaluacyjnych przeprowadzonych wśród uczestników tego przedsięwzięcia w szkole w Łosicach wynika, że młodzież wykorzystywała zasoby portalu czytamysluchajac.pl oraz wolnelektury.pl nie tylko w przygotowywaniu remiksu, ale również podczas codziennej nauki języka polskiego.

Dzięki szkoleniom przygotowanym w ramach projektu uczniowie mieli szansę nauczyć się obsługi programów do montażu materiałów audio MUTOOLS oraz AUDACITY. Podczas trwania warsztatów tworzyli wraz z prowadzącym krótki remiks. Kolejnym krokiem było wykonanie autorskiego utworu słowno-muzycznego na bazie istniejących nagrań i tekstów opublikowanych na wolnych licencjach w internecie oraz zgłoszenie go do organizowanego konkursu na najlepszy remiks. Poza wiedzą z zakresu produkcji materiału

dźwiękowego uczniowie musieli wykazać się umiejętnością wyszukiwania odpowiednich zasobów (muzyka i audiobooki) w internecie.

W przeprowadzenie programu szkoleniowego zaangażowały się również szkoły. Ich zadaniem było przygotowanie pracowni informatycznych oraz umożliwienie zrealizowania szkoleń zarówno dla uczniów jak i nauczycieli. W koordynacji działań w szkołach pomagali nauczyciele, poloniści oraz informatycy. Jedynym napotkanym problemem podczas realizacji tej części projektu była infrastruktura szkolna i organizacja pracy w pracowniach informatycznych. Konta na komputerach dla uczniów nie posiadały odpowiednich uprawnień, aby zapisywać większe pliki na dysku.

Celem konkursu zorganizowanego w ramach projektu "Rymy Pętle Rytmu" było zmobilizowanie uczniów do wykorzystywania internetu i dostępnych w nim materiałów edukacyjnych opublikowanych na wolnych licencjach w procesie uczenia się. W ramach konkursu uczniowie mieli stworzyć remiks audiobooka dowolnej lektury szkolnej i muzyki. Jedynym warunkiem przyjęcia pracy na konkurs było to, że utwory (własne lub zaczerpnięte z internetu) wykorzystywane do twórczej pracy musiały zostać wcześniej opublikowane na wolnej licencji.

Zwycięzca konkursu został wyłoniony spośród nadesłanych zgłoszeń przez specjalnie w tym celu powołane jury konkursu. Zwycięzca nagrody głównej – sprzętu muzycznego wysokiej klasy - został powiadomiony o wygranej do 30 kwietnia 2010. W tym

terminie wyniki konkursu pojawiły się również na stronie internetowej projektu. Nie istniała możliwość zamiany nagrody na jej równowartość pieniężną. Organizator mógł odwołać konkurs w każdym czasie, bez podawania przyczyny. W takim przypadku uczestnikom konkursu nie przysługiwała żadna rekompensata.

Uczestnicy zgłaszając swój udział w konkursie automatycznie wyrażali zgodę na publikację ich twórczości w internecie oraz na wykorzystanie wizerunku w materiałach promocyjnych konkursu oraz materiałach promocyjnych Fundacji Nowoczesna Polska.

Organizatorzy konkursu nie ponosili odpowiedzialności za wszelkie roszczenia osób trzecich wynikające z tytułu wykorzystania materiałów zgłoszonych przez uczestników konkursu jako własnych.

Czy remiksowanie jest legalne?

Podstawy prawa autorskiego i wolnych licencji

Żeby być pewnym, że nasze remiksy powstają w zgodzie z obowiązującym prawem, należy zwrócić uwagę na kilka rzeczy związanych z prawami autorskimi. Na szczęście nie jest to aż tak trudne. Często nas się straszy, że „wszystko w internecie jest nielegalne”, a „ściąganie to kradzież”. Oczywiście tak nie jest. Przestrzeganie praw autorskich może być stosunkowo proste, jeśli będziemy pamiętać o kilku podstawowych regułach.

1. Prawo chroni autorów

Każdy utwór (a więc tekst, muzyka, obraz, film itd.) jest od momentu powstania chroniony **prawem autorskim**. Prawo to mówi, że autor jest jedyną osobą, która może decydować w jaki sposób jego utwór będzie wykorzystywany. To oznacza, że za każdym razem gdy chcemy wykorzystać cudzy utwór musimy uzyskać zgodę autora bądź aktualnego posiadacza praw autorskich (jeśli autor nie żyje albo sprzedał komuś swoje prawa). Niestety, najczęściej nie wiadomo do kogo w ogóle się zwrócić o zgodę, a jak już się zwrócimy, to możemy tej zgody nie uzyskać.

2. Domena publiczna

Prawa autorskie nie są wieczne - znikają 70 lat po śmierci autora. Możemy więc bez przeszkód korzystać z utworów Fredry, Mickiewicza, Słowackiego i wszystkich innych autorów, którzy zmarli

dawniej niż 70 lat temu. Utwory, które nie podlegają już prawom autorskim nazywamy **domeną publiczną**. Każdy może je wykorzystywać w dowolny sposób. Jedynym warunkiem jest jasne opisanie autorstwa. To znaczy, że nie wolno nam podpisać się pod utworem Kochanowskiego. W ogóle nigdy, ale to nigdy, nie wolno nam się podpisywać pod cudzym utworem. To się nazywa **plagiat** i jest karane: w szkole można za to dostać jedynkę, ale czy wiecie, że za plagiat możecie mieć także kłopoty z policją? Możecie. Zawsze musimy wyraźnie zaznaczyć kto jest autorem czego, czy to słów, czy to muzyki.

3. Ściąganie jest legalne

Prawa autorskie mają wyjątki, co oznacza że czasami możemy utwory wykorzystywać bez konieczności pytania o zgodę. Np. zawsze **możemy kopiować i dystrybuować utwory na własny użytek, w kręgu rodziny i znajomych**. Zgoda autora nie jest tu wymagana. To oznacza, że np. skopiowanie piosenki na odtwarzacz mp3 kolegi jest jak najbardziej legalne.

Legalne jest też ściąganie utworów (filmów, piosenek) z internetu na własny użytek. Nie wolno nam ich jednak w ten sposób nikomu nieznanemu udostępniać. To ważne, bo programy P2P (takie jak eMule, bitTorrent itp.) jednocześnie ściągają i udostępniają pliki. To pierwsze jest legalne, ale to drugie już nie. Jeśli nie posiadamy zgody autora, to nie wolno nam także wrzucić cudzego utworu na Chomika, YouTube, Fotkę, Naszą Klasę etc.

Oczywiście, **wolno nam cytować cudze utwory**. Niewielkie fragmenty utworu wolno przytaczać, jeśli chcemy podeprzeć się czymś zdaniem albo pokazujemy źródło informacji. Dlatego właśnie pisząc recenzję czy rozprawkę możemy wykorzystać odpowiedni fragment tekstu, muzyki czy filmu bez konieczności uzyskania zgody. Jednak cytaty zawsze musi to elementem twojej autorskiej pracy.

Wolno nam również wykorzystywać utwory, jeśli jest to cechą uprawianej przez nas twórczości. Jeśli np. układamy parodystyczną piosenkę, to nie musimy pytać o zgodę autora słów i muzyki. Nie mogą nam oni odmówić.

Jednak **w przypadku remiksu** najczęściej uznaje się, że **wykorzystywanie nagranych przez innych dźwięków czy tekstów nie należy do wyjątków prawa autorskiego**. Nie mieści się to ani w definicji cytatu, ani cech twórczości. Innymi słowy – potrzebna nam jest zgoda autorów.

I jeszcze jedno: jeśli zapłaciłeś za dostęp do piosenki czy filmu w sklepie internetowym, to nie oznacza to automatycznie, że masz prawo wykorzystać te materiały do remiksu. Oczywiście, możesz zawsze zrobić remiks z takich materiałów na własny użytek, ale zazwyczaj nie wolno ci ich potem publikować, to wymaga osobnej zgody.

Ale skoro tak jest, to jak remiksować legalnie?

4. Wolne licencje

Bardzo wielu autorów zdaje sobie sprawę z ograniczeń praw autorskich, i chce od razu wyrazić zgodę na wszechstronne wykorzystywanie ich utworów. Używają do tego tzw. **wolnych licencji**. Z pewnością nie raz zetknęliście się z materiałami udostępnionymi na wolnych licencjach. Korzysta z nich m.in. **Wikipedia**, największa encyklopedia na świecie. **Wolna licencja oznacza, że każdy ma prawo utwór wykorzystać w dowolnym celu i w dowolny sposób, bez konieczności ponownego pytania o zgodę**. Utwory oznaczone znakami wolnych licencji można łatwo znaleźć w internecie korzystając z wyszukiwarek. W Google zaznaczcie w ustawieniach zaawansowanych opcję „prawa używania – darmowe do użytku lub modyfikacji, włączając witryny komercyjne”, a znajdziecie mnóstwo utworów, które można legalnie wykorzystać. Można też szukać na specjalnych stronach www, takich jak www.jamendo.com (muzyka), www.flickr.com (zdjęcia) czy www.commons.wikimedia.org (materiały archiwalne).

5. Jak działają wolne licencje?

Najczęściej wykorzystywane wolne licencje to Creative Commons Uznanie Autorstwa (w skrócie nazywana **CC BY**) i Creative Commons Uznanie Autorstwa-Na Tych Samych Warunkach (w skrócie **CC BY-SA**). Ich stosowanie jest proste. Jeśli użyjemy utworu na tej licencji, to wystarczy publikując remiks napisać tytuły wykorzystanych utworów, kto jest ich autorem, na jakiej licencji je udostępniono oraz link do strony www, z której je pobraliśmy.

W przypadku licencji CC BY-SA trzeba pamiętać, że remiks również musi być opublikowany na tej licencji, co materiał źródłowy.



Materiały oznaczone znaczkem CC BY oznaczają licencję Creative Commons Uznanie Autorstwa,

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl/>



Materiały oznaczone znaczkem CC BY-SA oznaczają licencję Creative Commons Uznanie Autorstwa — Na Tych Samych Warunkach,

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl/>

Żeby nie było całkiem łatwo Creative Commons ma również licencje, które nie są uznawane za wolne, bo limitują zakres wykorzystania utworu. Np. licencja Bez Utworów Zależnych (CC BY-ND) zabrania robienia remiksów. Dlatego nie wystarczy napisać „utwór na CC”, istotne jest która dokładnie licencja została użyta.

6. Jak oznaczyć utwór na wolnej licencji?

Kiedy chcemy opublikować utwór na wybranej wolnej licencji wystarczy na stronie napisać „Udostępniono na licencji CC (i tu nazwa konkretnej licencji)”. Wiele serwisów internetowych (np. jamendo.com czy blip.tv) czyni to jeszcze prostszym, wystarczy zaznaczyć odpowiednią opcję przy publikacji materiału. Jeśli sami robimy swoje strony www, to na stronie creativecommons.pl istnieje mechanizm wyboru licencji, który pozwala także wygenerować odpowiedni kod html do wklejenia na stronę.



To zdjęcie zostało udostępnione w serwisie Flickr na licencji CC BY przez autora o nazwie Recyclethis. Dzięki temu można je kopiować, dowolnie zmieniać, wykorzystywać do celów komercyjnych lub niekomercyjnych oraz publikować na dowolnej licencji CC. <http://www.flickr.com/photos/recyclethis/185807557/>



To zdjęcie zgodnie z licencją dla oryginału zostało przerobione (dodane napisy na patyczkach), ponownie wykorzystane w Internecie i udostępnione w serwisie Wikieducator na tej samej licencji CC BY. W opisie znalazł się link do oryginału, informacja o autorze i wykorzystanej pierwotnie licencji.

<http://wikieducator.org/File:Recyclethis-185807557.jpg>

Jak widać legalne tworzenie remiksów nie jest takie trudne.
Wystarczy:

*** upewnić się że utwór należy już do domeny publicznej (upłynęło 70 lat od śmierci autora) lub został udostępniony na wolnej licencji**

*** poprawnie oznaczyć autora wykorzystanego utworu, podać link do źródła i podać dokładną nazwę licencji**

I gotowe!

PS. Oczywiście, czasami są sytuacje w których trudno jest dostosować się do tych reguł, przypadki sporne, etc. Niestety, w takich sytuacjach musisz szukać pomocy prawnika.

Gdzie szukać materiałów audio dostępnych na wolnych licencjach ?

W trakcie szkoleń z zakresu edukacji medialnej uczniowie pozyskiwali wiadomości na temat tworzenia utworów słowno-muzycznych, czyli remiksów audiobooków i muzyki. Aby móc samodzielnie stworzyć taki typu utworu za pomocą komputera i narzędzi multimedialnych należy wiedzieć, gdzie szukać odpowiednich materiałów, które dodatkowo byłyby dostępne na wolnych licencjach.

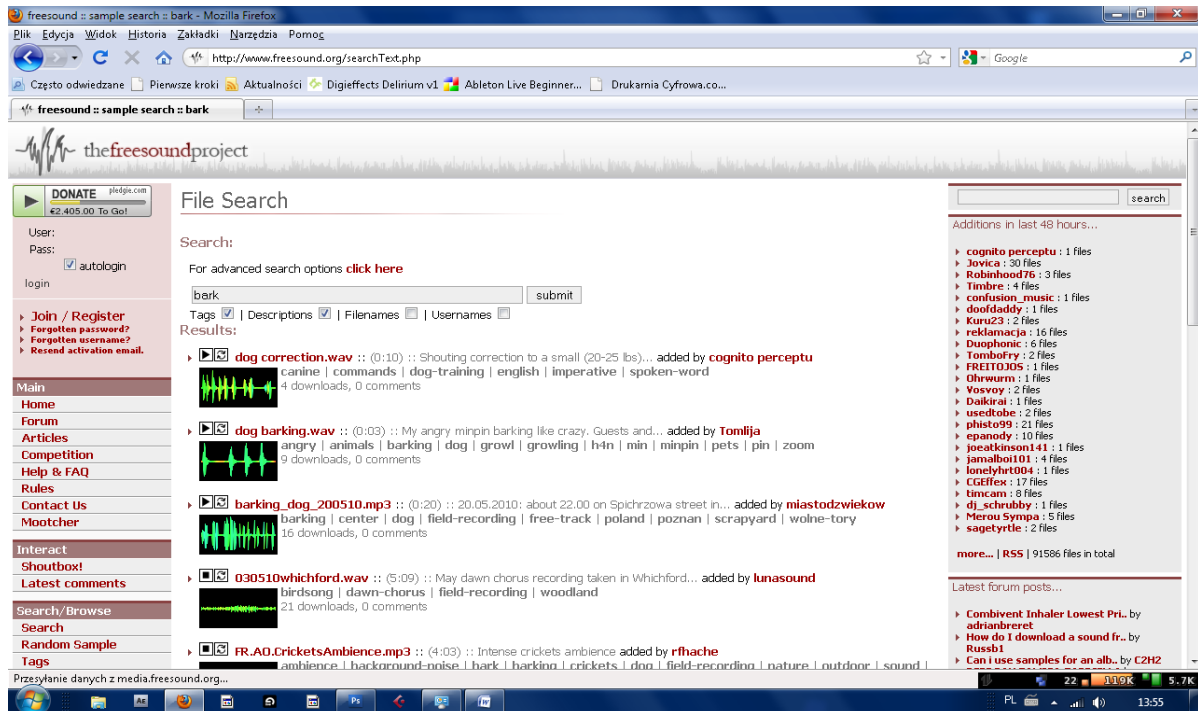
Istnieją dwa sposoby pozyskiwania tego typu materiałów. Pierwszy z nich to stworzenie własnych nagrań i samodzielne ich obrobienie w odpowiednim programie komputerowym. Drugi to wyszukanie potrzebnych i odpowiadających twórcy materiałów w internecie. Ogromna część współcześnie powstającej muzyki elektronicznej tworzona jest w oparciu o dźwięki nagrane przez inne osoby niż sam artysta. Co więcej, wykorzystywanie we własnej pracy utworów innych artystów jest bardzo popularne, gdy w grę wchodzi kreacja muzyczna.

Często zdarza się, że nie posiadamy własnych materiałów audio, a nie stać nas na korzystanie z komercyjnych próbek, bądź też z założenia nie chcemy ich wykorzystywać w naszej pracy. W internecie, na licznych portalach skupiających producentów muzycznych, można szybko i w niekomercyjny sposób wymieniać się muzyką, tzw. samplami. Istnieje wiele portali specjalizujących się

np. w udostępnianiu loopów (fragmentów partii instrumentalnych, które można zapętlić tak, aby odtwarzane bez żadnej przerwy dawały wrażenie ciągłości), sampli pojedynczych dźwięków instrumentów czy specjalnych efektów dźwiękowych.

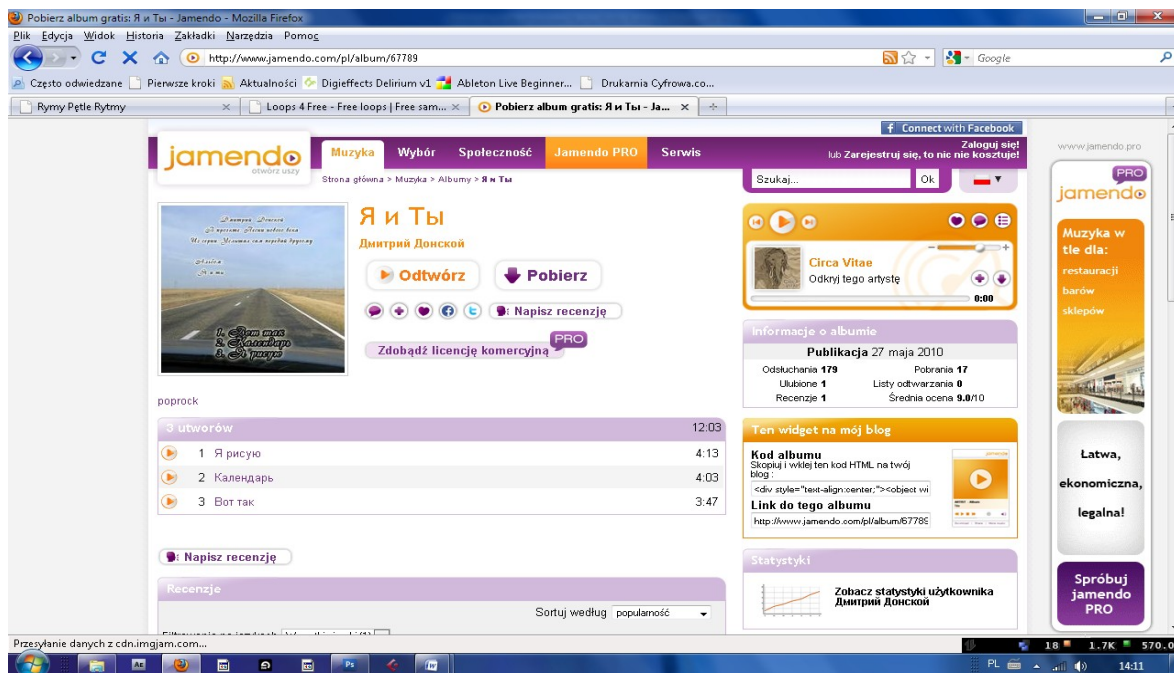
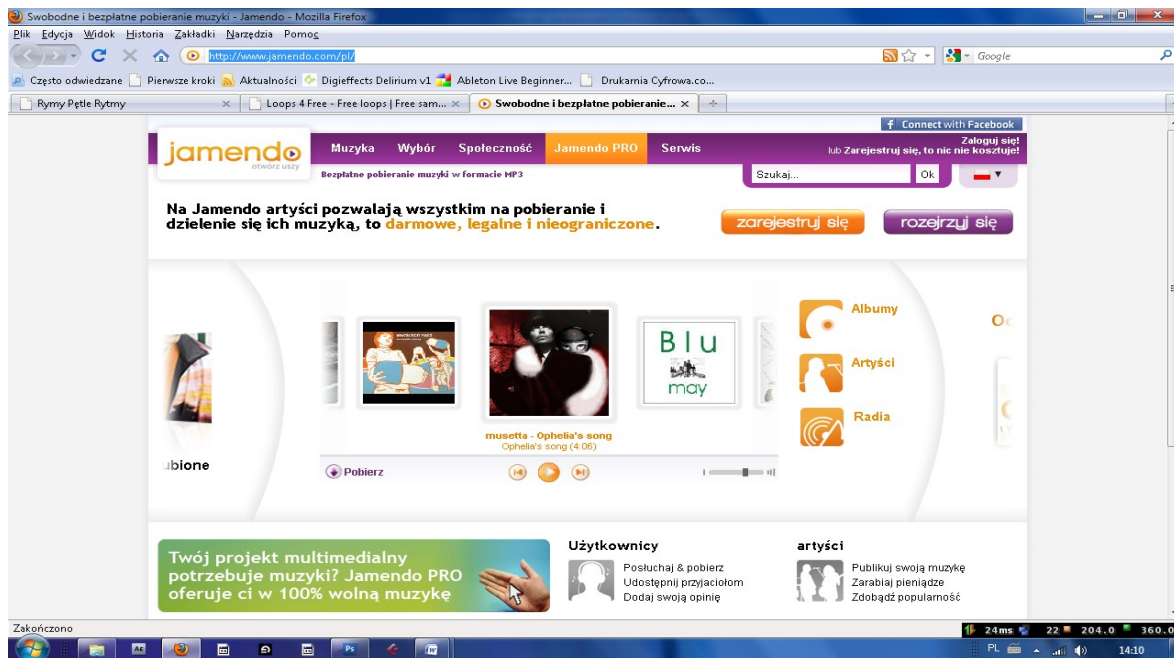
Poniżej przedstawionych jest kilka wybranych stron internetowych. Korzystając z nich można stworzyć pełnowymiarową elektroniczną kreację dźwiękową.

<http://www.freesound.org>



Pliki dostępne na licencji: CC Sampling 1.0 **Rodzaj sampli:** efekty, loopy, perkusyjne, wokalne, basowe, instrumenty dęte i wiele innych **Ilość dostępnych plików:** 91586, **Formaty:** WAVE, **Język:** angielski

<http://www.jamendo.com/pl/>



Pliki dostępne na licencji: CC w zależności od decyzji udostępniającego **Rodzaj sampli:** całe utwory **Ilość dostępnych albumów:** 34718, **Formaty:** WAVE, MP3, **Język:** polski

<http://www.loops4free.net/> - katalog stron

The screenshot shows the homepage of Loops4Free.net. The browser window has multiple tabs open, including 'Loops 4 Free - Free loops | Free samples | Audio News & Community - Mozilla Firefox', 'Opel: Wersje specjalne, oferty prom...', and 'Opel: Wersje specjalne, oferty prom...'. The website's navigation bar includes links for Home, Forum, Loops & Samples Directory, Submit Link, Submit Loops, Submit News, Link to Us, and Contact. The main banner features the 'Loops4Free.net' logo over a background of audio equipment. Below the banner, there are sections for 'Using Drum Samples with Reverb', 'Latest Hits', 'Comments', and 'Tag Cloud'. The 'Latest Hits' section lists various free samples and loops available on the site. The bottom of the page shows a Windows taskbar with various application icons and system status indicators.

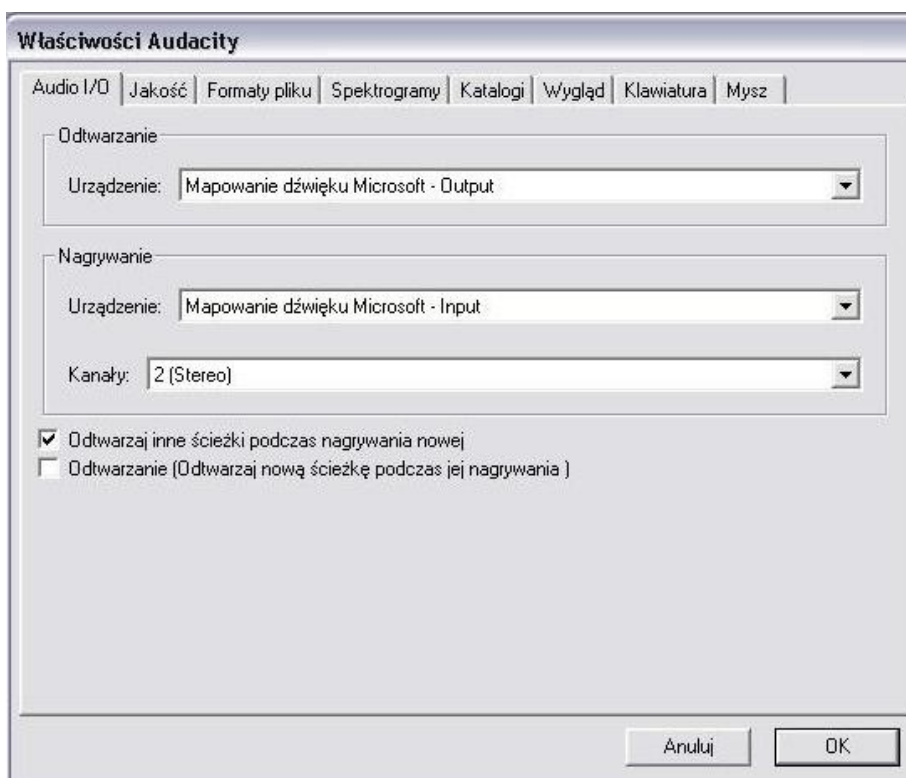
The screenshot shows the 'Loops & Samples Directory' page on Loops4Free.net. The browser window has multiple tabs open, including 'Loops & Samples Directory | Loops 4 Free - Mozilla Firefox', 'Opel: Wersje specjalne, oferty prom...', and 'Opel: Wersje specjalne, oferty prom...'. The page displays a list of links to various free loops and samples, organized in three columns. The links include: Virtual DJ, ***For***, Ad Patres, AudioSkull.com, Blue Distortion, Combinator HQ, Easy Music, Free Music Loops, Freeacidloops.net, G-records, Killerbeats.com, Loopasonic, MPC Samples, Partners In Rhythm, Samplecraze, Samples6M, SharedSamples, SubCordem - Beats, TightBeat2.com, Universal Constructr, YourBeats.com, 9Block (Acapella), analogue industries, BeatHive Loop Shops, Breakbeat Cafe, DJSamples, Fish4sounds, Free samples n loops, Freeloops, GarageLoopsRevisited, Kingroma Music, Loopods, Musicheights.com, Pieruzek Electronic Music, SampleNet.co.uk, Samplesmith.com, Silicon Beats, TA RECORDINGS, Top Audio Samples, Vipzone Samples, Acapellas4U, AtomSplitter Audio, Beats & Samples, Breakbeat Paradise, Drumbass.be, free beats, Free Sounds, Funk & HipHop Samples, iBeat, Kuba's Drum Tracks, Looperman, OTree7 Music, Reason Refills, Sampledu, Schalkraft music, SoundSwapper.com, The Loop House, TROUBLEBASS, and WorldSamples.net. The bottom of the page shows a Windows taskbar with various application icons and system status indicators.

Instrukcja obsługi programu Audacity

Poniżej zaprezentowana jest instrukcja obsługi programu Audacity do obróbki materiałów audio. Program można pobrać z internetu ze strony producenta:

<http://www.screamingbee.com/webimage/news/AudacityScreen.jpg>.

Po zainstalowaniu programu na komputerze można rozpocząć z nim pracę według kolejno podanych kroków.



1. Ustawienie karty dźwiękowej

Należy wybrać opcję „Edytuj”, a następnie „Ustawienia”. Ustaw najlepszą, jeśli posiadasz inną niż podstawową, kartę dźwiękową, identyczną dla odtwarzania i nagrywania.

Następnie należy wybrać „Jakość” i wprowadzić ustawienia według podanych parametrów:

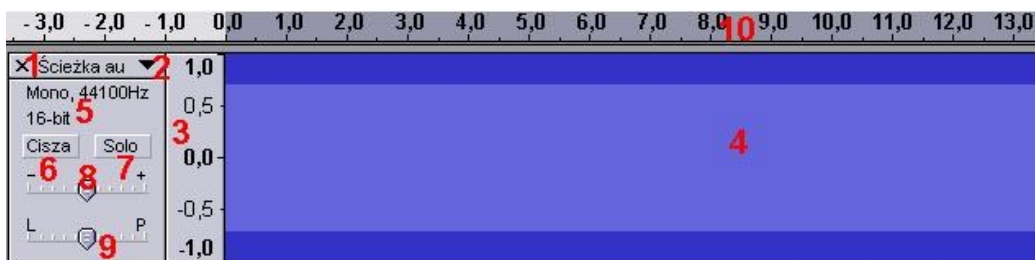
- Standardowa rozdzielczość 16 bit
- Standardowa częstotliwość 44.100 Hz

Te parametry odpowiadają jakości cyfrowego zapisu na płycie CD audio. W przypadku amatorskich projektów muzycznych te wartości są wystarczające.

Następnie należy wybrać „Formaty pliku” i zaznaczyć: „Podczas importowania nieskompresowanych plików”. Konieczne jest utworzenie kopii tego pliku przed edycją, co zabezpiecza przed utratą danych.

2. Zapisywanie projektu

Należy wybrać „Plik”, a następnie „Zapisz jako”. Ważne! Trzeba zawsze pamiętać o zapisywaniu swojej pracy.



3. Ścieżki audio

Aby importować ścieżkę audio, sampla lub loopa, należy wybrać „Projekt”, a następnie „Import ścieżki audio”.

Aby dodawać ścieżkę audio lub stereo, należy wybrać „Projekt”, a następnie „Nowa ścieżka audio lub stereo”.

Poniżej znajdują się objaśnienia dotyczące przydatnych przycisków:

- Kasowanie ścieżki audio (przycisk nr 1)
- Właściwości i nazwa ścieżki (przycisk nr 2)
- Poziom sygnału na ścieżce (przycisk nr 3)
- Wykres fali dźwiękowej (przycisk nr 4)
- Oś czasu (przycisk nr 10)
- Właściwości sygnału na ścieżce (przycisk nr 5)
- Mutowanie (wyciszanie) ścieżki (przycisk nr 6)
- Mutowanie wszystkich pozostałych ścieżek (przycisk nr 7)
- Poziom wzmocnienia sygnału ścieżki (przycisk nr 8)
- Panorama – proporcje sygnału w głośniku lewym i prawym (przycisk nr 9)

4. Strojenie

Należy ustawić „Generowanie tonu” według podanych parametrów:

- 440 Hz odpowiada A z oktawy razkreślnej

- Długość – dowolna

5. Tempo utworu

Należy wybrać „Generowanie tonu”, a następnie „Click track”. Tu można wybrać tempo, metrum utworu i wstępną liczbę taktów.



6. Nagranie

Aby ustawić głośność sygnału wychodzącego z programu, należy wybrać wzmocnienie wyjściowe (przycisk nr 3), a następnie miernik poziomu wyjściowego (przycisk nr 1). Aby ustawić odpowiednie źródło sygnału wejściowego (przycisk nr 5), należy wybrać mikrofon, a następnie wejście liniowe dla instrumentów lub przedwzmacniaczy. Podając sygnał dźwiękowy (do mikrofonu lub liniowo) należy dobrać właściwe wzmocnienie wejścia (przycisk nr 4). Jeśli nic nie widać na mierniku sygnału wejściowego, a słyszymy sygnał wejściowy w głośnikach, należy kliknąć prawym przyciskiem na miernik i zaznaczyć „Monitoruj sygnał wejściowy” (przyciski nr 2 i 6). Na zakończenie należy ustawić kursor przed miejscem, w którym artysta chce nagrać dźwięk i wcisnąć REC na pasku pilota.



7. Edycja – pasek pilota

- Część odpowiadająca za edycyjne właściwości kursora (przyciski nr 1)

- Część playera służąca odtwarzaniu (przyciski nr 2)

(a) zaznaczanie

(b) zmiana obwiedni (głośności) ścieżki audio

(c) rysowanie fali dźwiękowej – na największym powiększeniu obrazu

(d) lupa – powiększenie. Gdy wciśnięte – kliknięcie prawym przyciskiem myszy oddala a lewym zbliża obraz.

(e) przesuwanie ścieżki audio w czasie

(f) multi-narzędzie łączące wszystkie pozostałe opcje (a, b, c, d i e) w jednym w zależności od położenia kursora na ścieżce audio

- Pozostałe opcje edycji, podstawowe (wytnij, wklej, kopiuj) oraz dodatkowe – wytnij poza zaznaczeniem i wytnij zaznaczenie znajdują się pod paskiem edycji wejściowej (pod obiektem nr 3 ze obrazka załączonego do punktu 6 – nagranie)

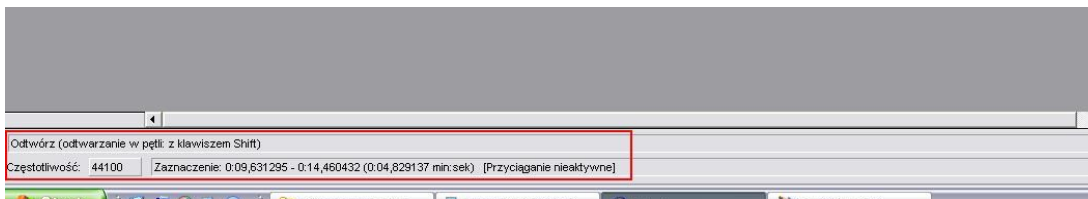
- Ustawienie kursora na początku lub końcu ścieżki

8. Efekty

Zaznacz obszar, który chcesz zmodyfikować wybranym efektem. Wybierz efekt z menu „Efekty”, dostosuj jego parametry i potwierdź.

9. Przydatne skróty

- spacja – start i stop odtwarzania
- Ctrl+S – zapisuj projekt w trakcie pracy
- scroll myszy i przycisk Ctrl – powiększenie



10. Pasek informacyjny

Informuje o funkcji przycisku, na który najeżdża kursor. Określa położenie zaznaczenia.

11. Eksport do pliku mp3

By eksportować utwór w formacie MP3, należy ściągnąć ze strony producenta, czyli z tej samej, z której pobierany jest program Audacity, wtyczkę do programu z opcją MP3.

Instrukcja obsługi programu MUTOOLS

Poniżej zaprezentowana jest instrukcja obsługi programu MUTOOLS do obróbki materiałów audio. Po zainstalowaniu programu na komputerze można rozpocząć z nim pracę według kolejno podanych kroków.



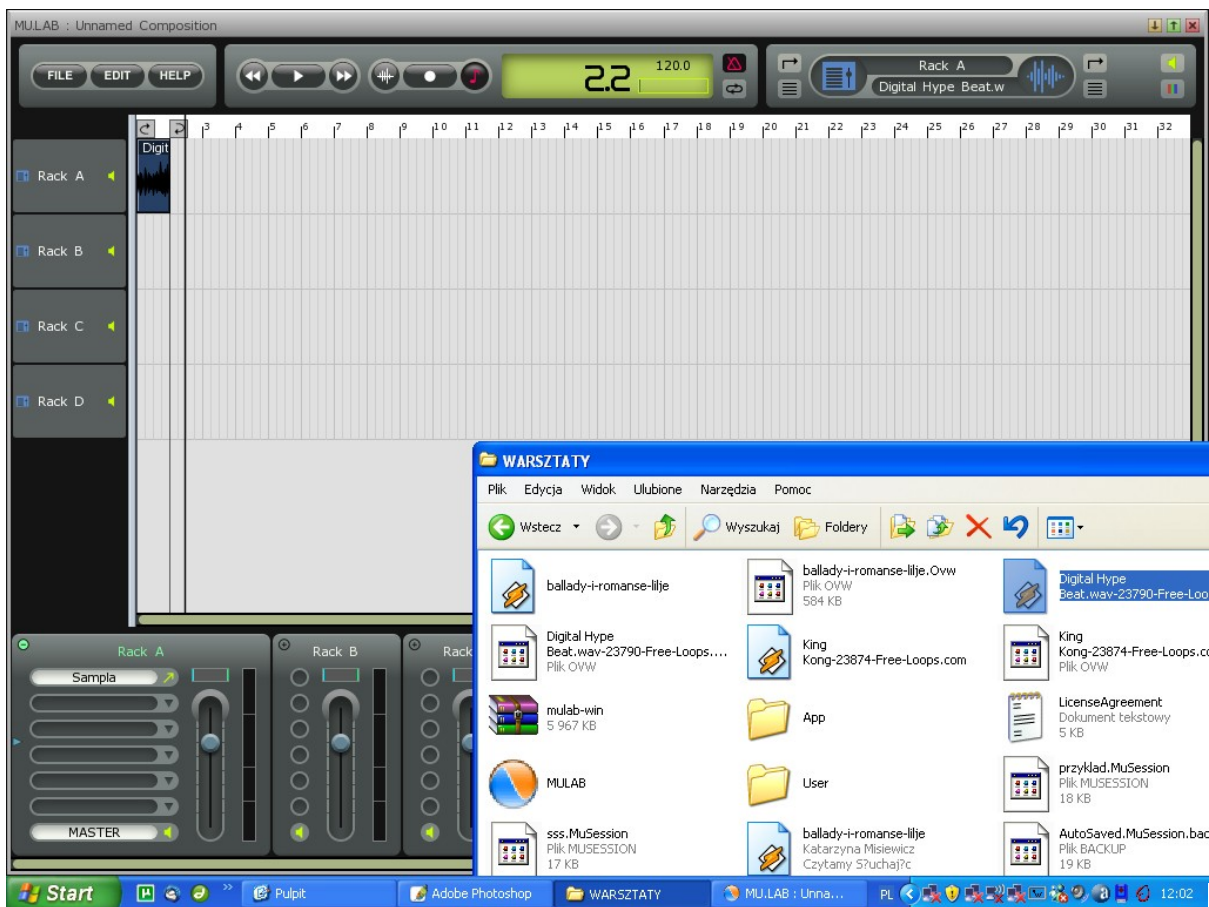
Pracę z programem należy zacząć od stworzenia nowej sesji. W lewym górnym rogu wybieramy przycisk „File”, a następnie „New session”. Sesję należy zapisać przed rozpoczęciem pracy. Nie można zapomnać również o bieżącym zapisywaniu. W tym celu należy zawsze wybierać przycisk „File”, a następnie „Save session as”.



Poniżej znajduje się objaśnienie poszczególnych funkcji interfejsu:

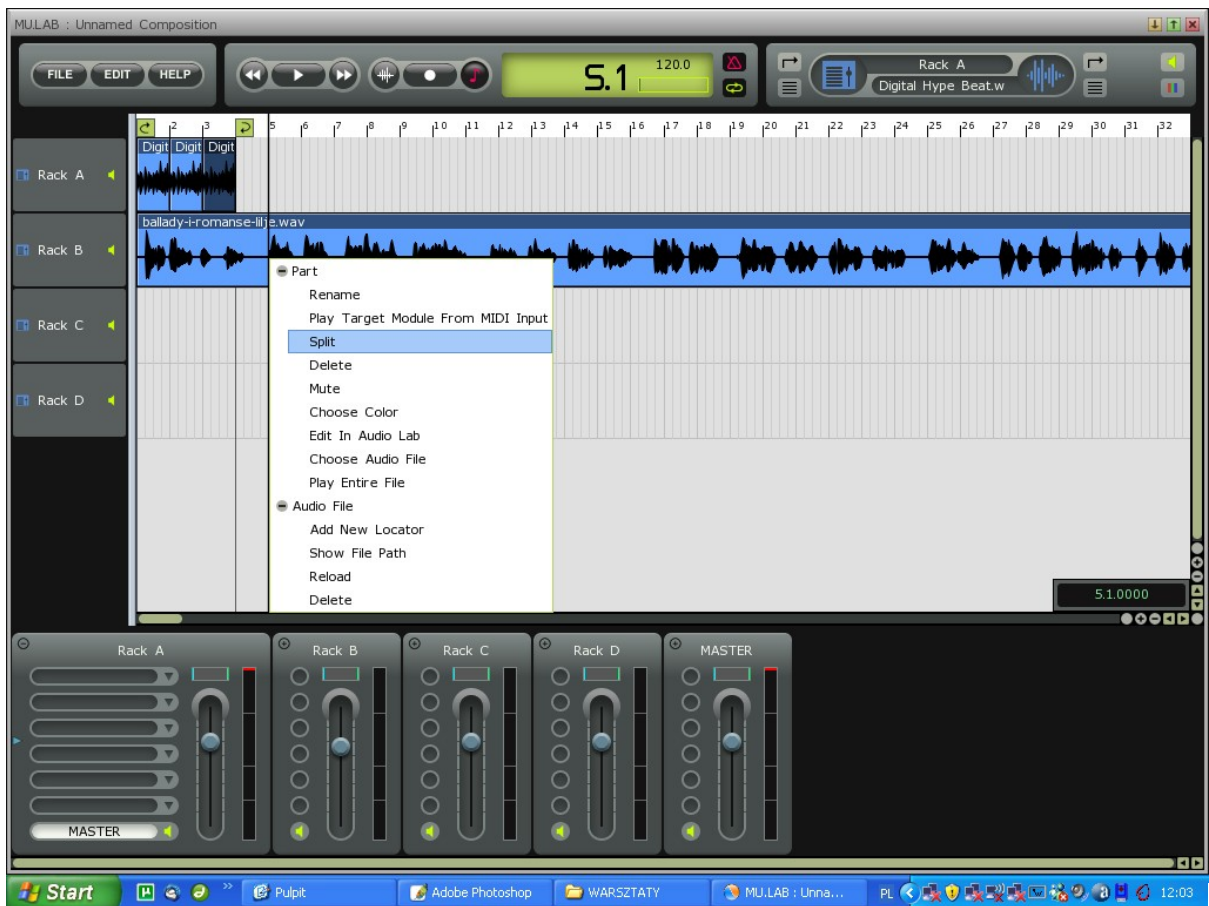
1. Panel nawigacji: zamiast wybierać na przemian przyciski „Play” i „Stop”, można w tym samym celu użyć spacji.
2. Nagrywanie: jeżeli do komputera podłączony jest mikrofon lub inne urządzenie audio, można w czasie rzeczywistym, po kliknięciu tego przycisku, rejestrować dźwięk.
3. Włącz lub wyłącz metronom
4. Włącz lub wyłącz zapętlenie

5. Znaczniki określające obszar zapętlenia
6. Ścieżki, do których bezpośrednio przyporządkowane są suwaki miksera.
7. Mikser
8. Slot efektowy
9. Podziałka czasowa, na której należy ustawić kursor.

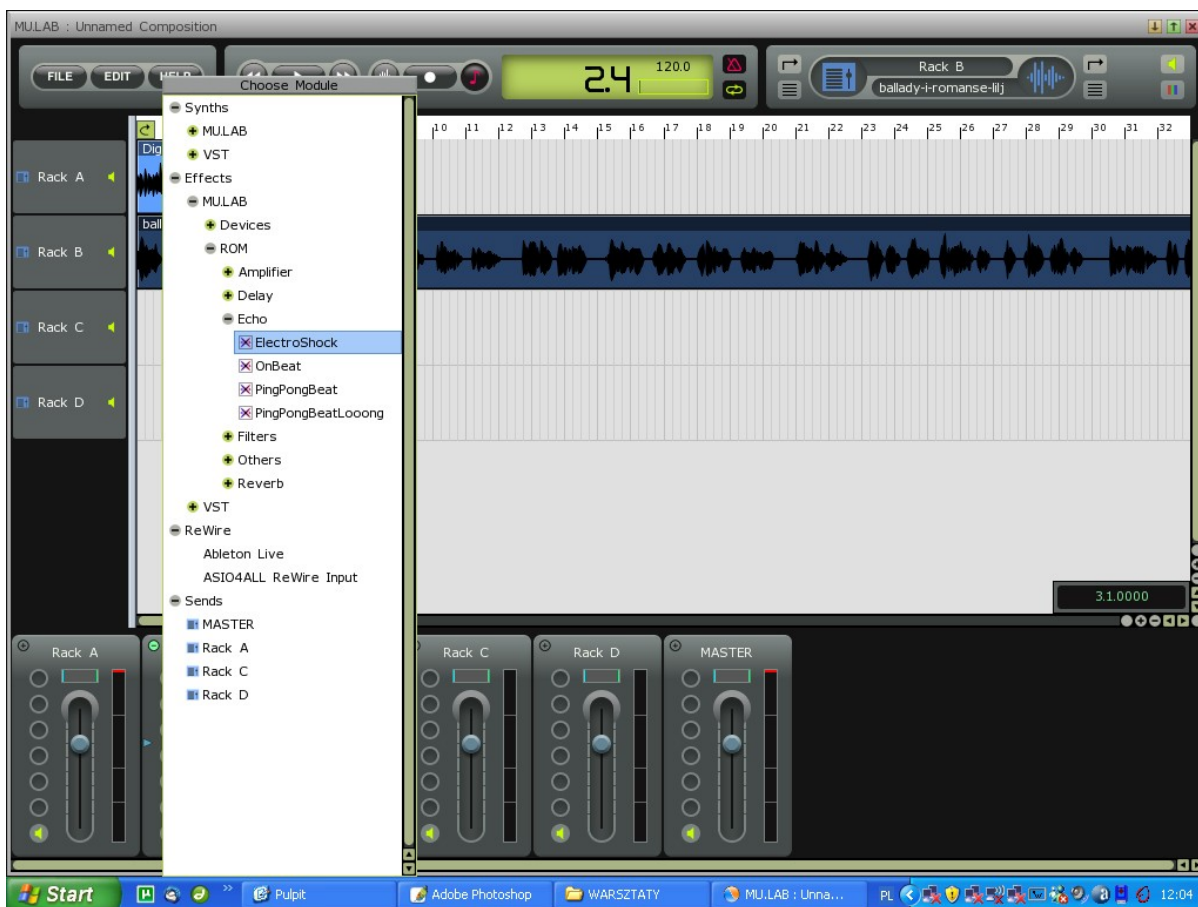


Aby dodać plik dźwiękowy do sesji utworzonej w programie MUTOOLS, należy przeciągnąć plik z okienka wyszukiwarki plików na wybraną ścieżkę. Aby powielić krótki fragment muzyczny, należy

zaznaczyć go, skopiować (Ctrl+C) i wkleić pożądaną ilość razy (Ctrl+V).



Aby rozciąć tak zaimportowany plik, należy ustawić kursor w wybranej pozycji, kliknąć na plik, który ma być edytowany, prawym przyciskiem myszy i z podręcznego menu wybrać opcję „Split”. W ten sposób powstają dwa oddzielne klipy. Należy usunąć zbędne partie przez zaznaczenie i wybranie przycisku „Delete”.



Aby wzbogacić ścieżkę o jakiś efekt należy dwukrotnie kliknąć w slot efektowy (przycisk „Effects”) i wybrać spośród dostępnych efektów ten, który pasuje. Warto eksperymentować z nakładaniem różnych efektów, może to dać nieoczekiwane inspirujące rezultaty.



Aby zapisać efekty dotychczasowej pracy, należy ustawić znaczniki zapętlenia na początku i na końcu opracowywanego utworu, z menu „File” wybrać „Mixdown audio” i zapisać plik w wybranym miejscu na dysku. Należy pamiętać też o zapisaniu i zachowaniu sesji! Aby tego dokonać, wystarczy wybrać przycisk „File”, a następnie „Save session”.

Podstawy produkcji materiałów audio

(czyli tworzenie remiksów)

Praca nad nowopowstającym materiałem dźwiękowym powinna zacząć się od sprecyzowania przez twórcę celu, który chce osiągnąć i określenia ogólnego charakteru dzieła, które ma tworzyć. Takie określenie staje się bardzo przydatne podczas wyszukiwania odpowiednich próbek muzycznych i dźwiękowych. Podczas twórczej pracy zawsze warto eksperymentować i korzystać z bogatych możliwości wyboru, jakie daje nam Internet. Możliwe jest tworzenie remiksu wykorzystującego różne gatunki muzyczne, np. połączenie hip-hopowej sekwencji perkusyjnej z linią basu charakterystyczną dla reggae. Estetyka i końcowy charakter dzieła są kwestią zupełnie indywidualną i zależną od osobistych upodobań twórcy. Jednak określenie pewnego stylistycznego azymutu na początku pozwoli pracować nad remiksem świadomie i konsekwentnie.

Kolejną ważną decyzją, decydującą pośrednio o poetyce utworu, jest sprecyzowanie, czy podczas tworzenia wykorzystywane będą dźwięki nagrane osobiście, czy te pobrane z internetu. Pierwsza opcja daje twórcy o wiele większą swobodę w kształtowaniu brzmienia, lecz by ją wybrać, konieczne są posiadanie odpowiedniego sprzętu audio, znajomość zasad realizacji nagraniowej oraz warunki akustyczne, które pozwolą na uzyskanie pożądanej jakości nagrania.

W krótkim kursie prezentowanym poniżej skupimy się na drugiej opcji, polegającej na wykorzystywaniu dźwięków, które zostały nagrane przez innych twórców i oddane do publicznego użytku.

Wybranie odpowiedniego środowiska pracy przed jej rozpoczęciem również składa się na ostateczny sukces i decyduje o tym czy remiks brzmiał będzie dobrze czy niedostatecznie. Program, z którym praca będzie niewygodna, nie będzie pozwalał się skupić na procesie twórczym, a jedynie rozpraszał ograniczeniami i brakiem funkcjonalności.

Wielośladowe programy do produkcji audio



Wcześniej pojawiły się instrukcje do dwóch wielośladowych programów do produkcji i edycji materiałów audio: Audacity oraz MUTOOLS. Istota ich działania jest taka sama jak komercyjnych programów używanych przez profesjonalne studia, tj.: Cubase, Protools i Ableton. Każdy składa się z kilku zasadniczych i wspólnych dla nich wszystkich elementów:

Multitracku (multitrack — z ang. wieloślad) – widoku, w którym możemy łączyć ze sobą równolegle kilka ścieżek audio jednocześnie;

Miksera – wirtualnych suwaków, potencjometrów imitujących pokręta na prawdziwym mikserze;

Transportu panelu – przycisków nawigujących odtwarzanie dźwięku, takich jak w każdym urządzeniu do odtwarzania audio np. odtwarzacz plików MP3 czy magnetofon;

Effect racka – miejsca, w którym umieszczane są efekty wzbogacające remiks;

Owe elementy składowe interfejsu oraz różnorakie (w zależności od programu) systemy odpowiadające za ich współpracę dostarczają użytkownikowi wystarczających możliwości zarówno do stworzenia lub zarejestrowania stuprocentowo autorskiej muzyki, jak i stworzenia remiksu, czyli pewnego rodzaju reedycji piosenki. W poniższej instrukcji skupimy się na pokazaniu, jak stworzyć remiks zawierający również elementy skomponowane przez nas samych.

Dobieranie próbek audio

Jeżeli przed rozpoczęciem pracy wiem, że będę chciał skorzystać z gotowej pętli perkusyjnej (bitu), stworzyć samemu linię basu, a jako partię wokalu wykorzystam audiobooka z wierszem, pracę należy rozpocząć od wyszukania pętli perkusyjnej, która odpowiadała będzie powyższym założeniom. Dźwięki te wraz z linią basu tworzyły będą charakter utworu. Potrzebne jest kilka żywych break-bitowych taktów perkusji. Na stronie <http://free-loops.com> z zakładki «Drum loops» wystarczy wybrać «Digital Hype Beat».

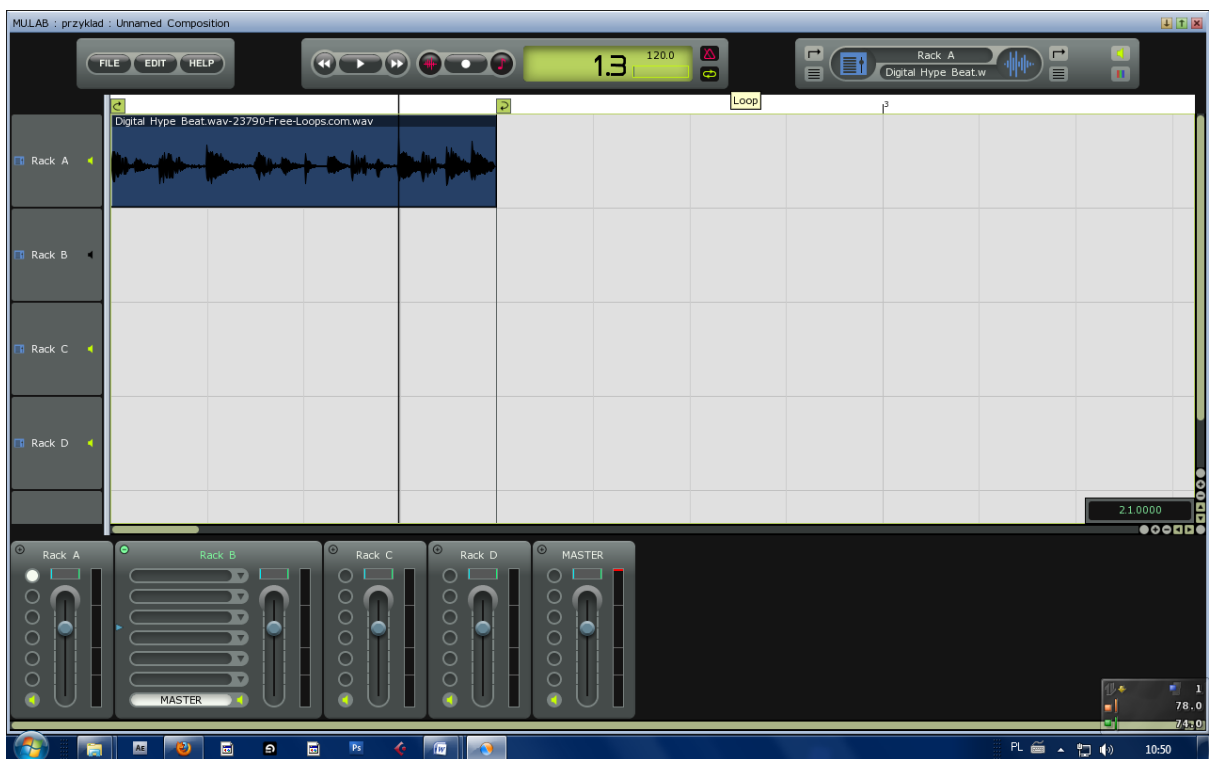


Należy zapisać plik na dysku, a następnie odwiedzić stronę internetowej biblioteki z audiobookami opublikowanymi na wolnej licencji www.czytamysluchajac.pl i stamtąd pobierać „Lilije”, utwór z „Ballad i romansów” Adama Mickiewicza.

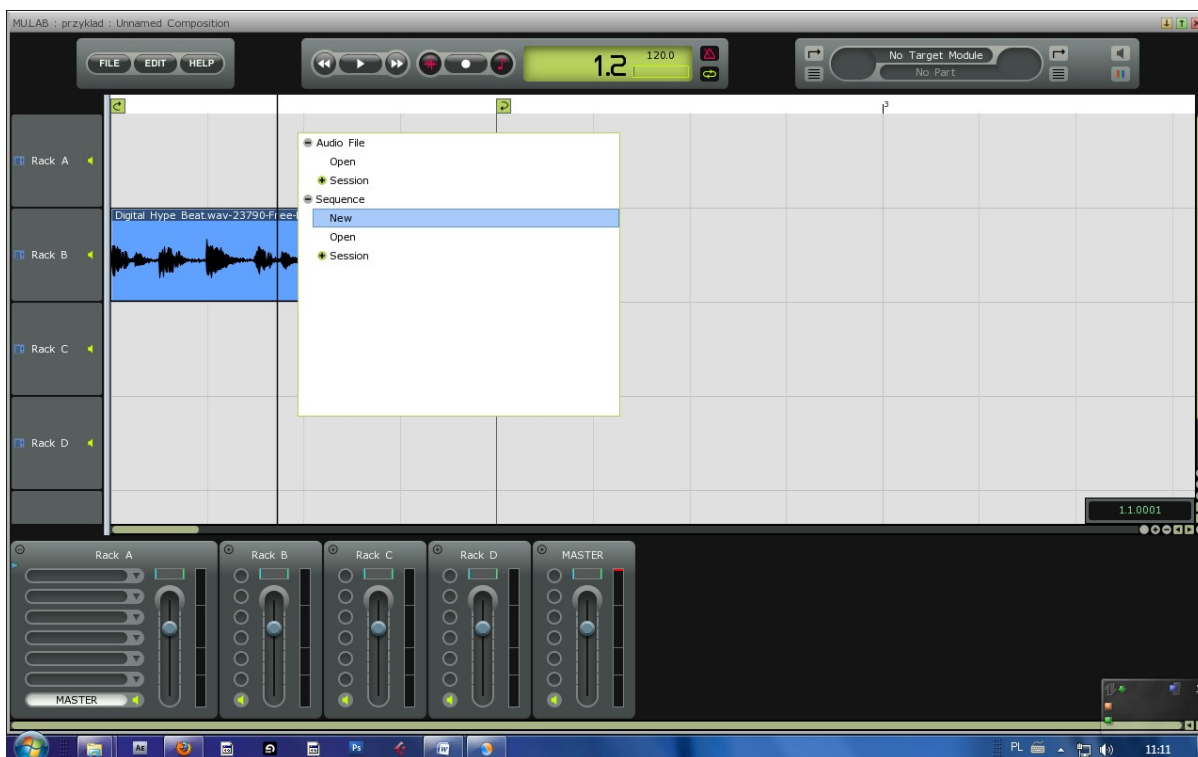
Posiadając gotową bazę próbek audio i wybrany program muzyczny (MUTOOLS), twórca jest gotowy, by rozpocząć właściwą pracę nad remiksem.



Z menu „File” należy wybrać opcję „Add a sample” i importować wcześniej pozyskany bit.

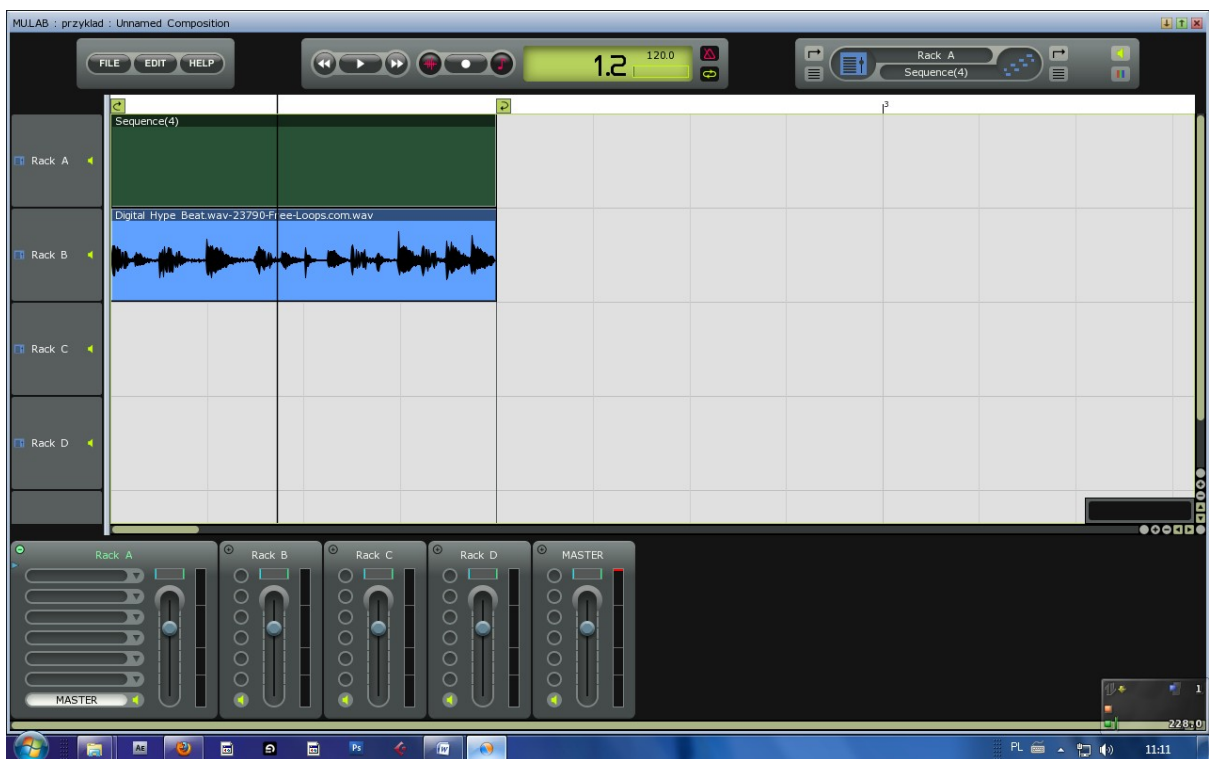


Następnie należy włączyć funkcję „Loop” tak, aby zaimportowany fragment odtwarzał się nieprzerwanie. Aby odtworzyć tego loopa, wystarczy wcisnąć spację; aby go zatrzymać, należy wcisnąć ją ponownie. Spacja to przycisk, który w większości programów do produkcji muzycznej służy jako „Play” i „Stop”. Kolejnym ważnym krokiem jest ustalenie tempa produkowanego remiksu.

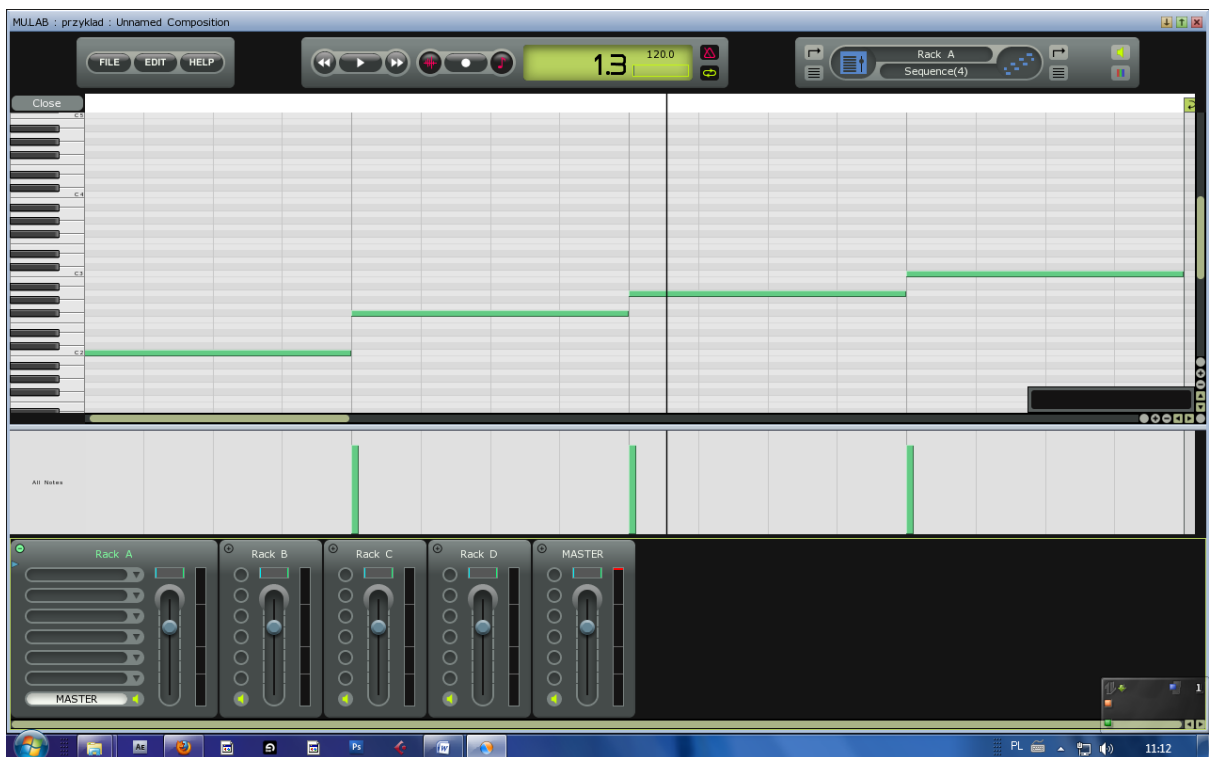


Następnie należy zastanowić się nad linią basu, którą będziemy samodzielnie tworzyli. Po dwukrotnym kliknięciu w którąkolwiek z niezagospodarowanych ścieżek, pojawi się podręczne menu, umożliwiające wstawienie nowego klipu MIDI. Należy wybrać kolejno przycisk „Sequence”, a następnie „New”.

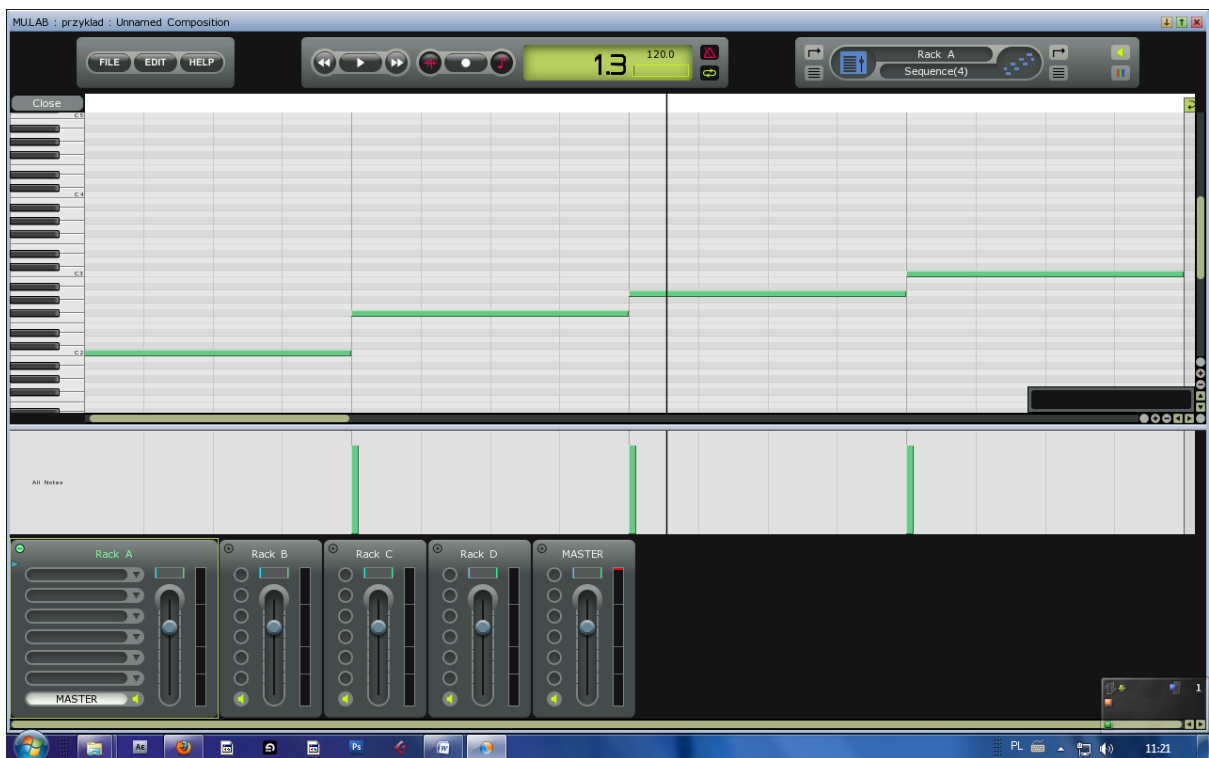
Klipy audio to fragmenty materiału muzycznego, które zostały zarejestrowane analogowo. Klipy MIDI zaś to fragmenty nut, które po wczytaniu do wirtualnego instrumentu stanowią materiał audio. Przykładem klipu audio jest loop perkusyjny, który sam w sobie może być odtwarzany i nie potrzebuje podłączenia do żadnego instrumentu wirtualnego. Przykładem klipu MIDI będzie właśnie linia basu, która najpierw zostanie skomponowana, a później opracowana pod kątem barwy.



Powstał pusty klip o nazwie „Sequence”. Wystarczy kliknąć w niego dwukrotnie, aby rozpocząć edycję.



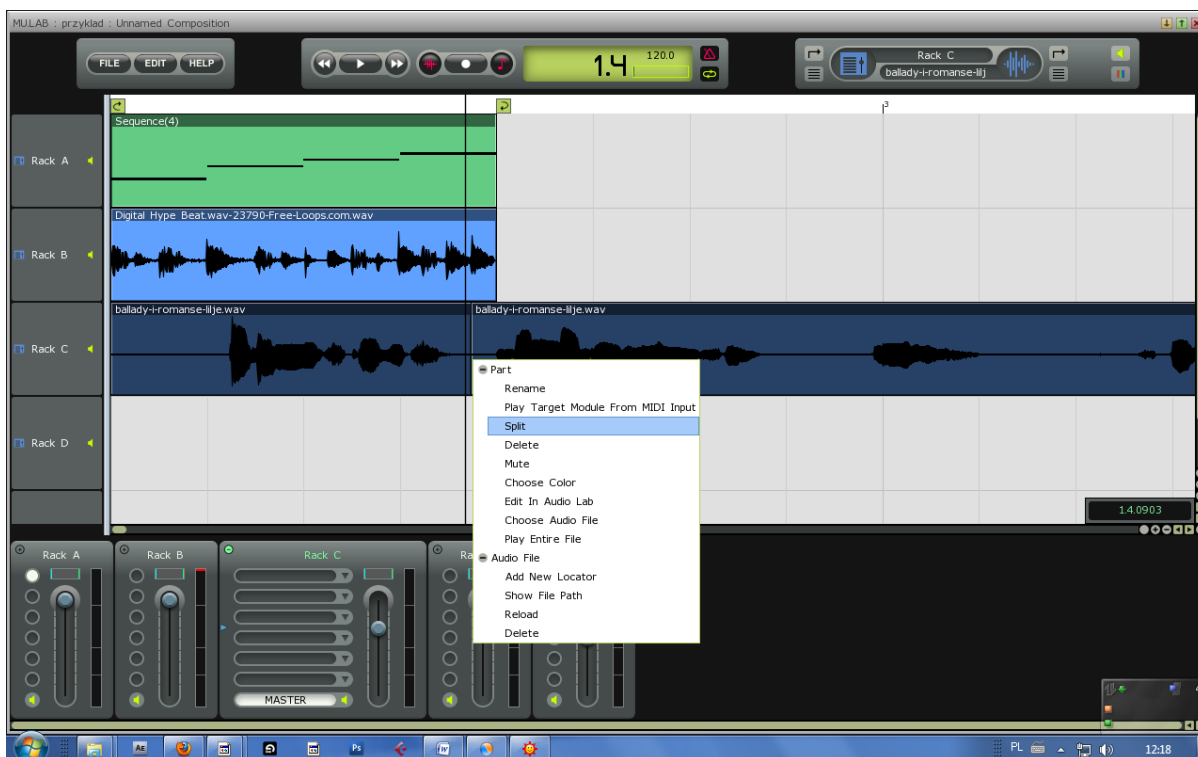
W ten sposób rozpoczęta została edycja klipu MIDI. Aby wpisać do niego dowolne nuty, klikamy dwukrotnie w miejscu gdzie chcemy postawić nutę i przytrzymujemy, a następnie rozciągamy nutę na pożądaną długość. Najlepiej zacząć od czterech nut tej samej długości. Warto zauważyć, że po wciśnięciu spacji słyszymy nadal tylko perkusję. Cursor przebiega po nutach MIDI, lecz dźwięk się z nich nie wydobywa. Dzieje się tak, ponieważ nuty MIDI należy podłączyć do wirtualnego instrumentu. W tym momencie warto wykonać krótkie ćwiczenie, czyli poustawiać nuty na różnych wysokościach i zobaczyć, jak zmienia się charakter linii basu. Warto spróbować również ułożyć własną linię, bardziej skomplikowaną niż ta prezentowana ilustracji.



Aby nuty zabrzmiały, należy podłączyć do nich wirtualny instrument. W tym celu trzeba dwukrotnie kliknąć w jeden ze *slotów* kanału na mikserze, w którym wstawiono klip MIDI (w tym przypadku Rack A).

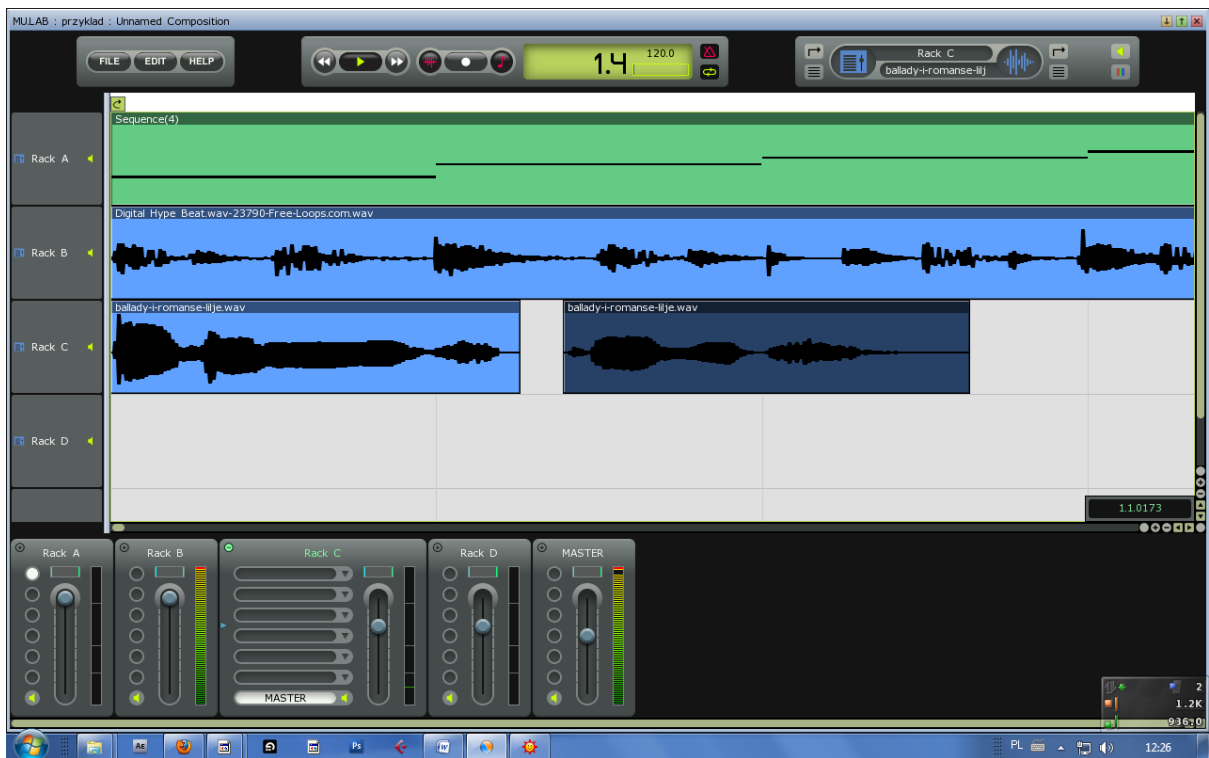


Następnie należy wybrać z listy któryś z syntezytorów basowych. W omawianym przypadku jest to *Baldax*. Po kliknięciu spacji słychać, jak nasze nuty brzmią razem z wcześniej dodanymi bębnami.

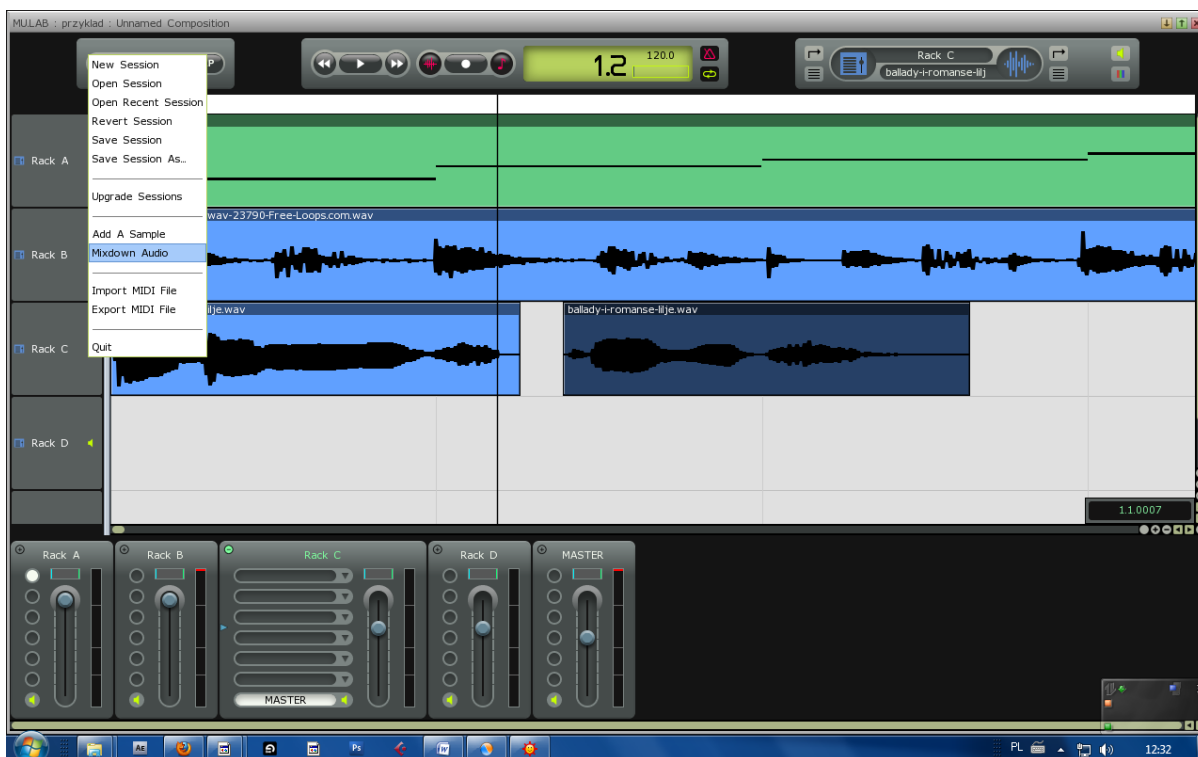


Jeśli sekcja rytmiczna (bas i perkusja) brzmią zadowalająco, przyszedł czas na dodanie ścieżki wokalne, co będzie wiązało się z pracą edycyjną. Należy pociąć ścieżkę na fragmenty, które później będą wykorzystywane. Najlepiej przesłuchać na początku całą ścieżkę z wierszem i wybrać to, co nas interesuje. W przykładzie wybrane zostały wersy „Zbrodnia to niesłychana/Pani zabiła Pana”. Żeby rozciąć klip z wokalem, trzeba ustawić kursor w miejscu, w którym chcę rozdzielić klip na dwa. Należy kliknąć prawym przyciskiem myszy i wybierać z podręcznego menu opcję "Split". Jak widać na ilustracji, ścieżka podzieliła się na dwa klipy. Można teraz usunąć to, co nie jest potrzebne i poukładać wybrane fragmenty w zadowalającą całość. Żeby uzyskać wrażenie dopasowania wokalu i sekcji perkusji, należy tak ustawić ścieżkę wokalu, aby grzbiety fal mniej więcej się pokrywały. To znaczy, że w miejscu, gdzie

perkusista uderza np. w stopę, w wierszu pada jakieś słowo.
Wygląda to tak:



W ten sposób otrzymujemy linię perkusyjną, bas oraz zapis wokalny dopasowane do siebie. To, w jaki sposób łączone będą ze sobą ścieżki, jak edytowane będą partie wokalne i jakie instrumenty wykorzystywane, zależy wyłącznie od indywidualnego gustu. Tutaj pokazane zostało jedynie, jak można w prosty sposób stworzyć utwór muzyczny. Istotną rzeczą jest również zaaranżowanie utworu, czuwanie nad tym, żeby poszczególne jego fragmenty nie były za długie lub zbyt nużące.



Aby zapisać utwór do jednego pliku WAVE, z menu "File" należy wybrać opcję "Mixdown audio". W ten sposób przygotowany plik można odtwarzać na innych komputerach, kopiować na różne nośniki i prezentować szerszej publiczności.

Przykładowe scenariusze do lekcji z języka polskiego przygotowane z wykorzystaniem wolnych zasobów

W ramach projektu «Rymy Pętle Rytmy» powstały również scenariusze lekcji. W ich stworzenie zaangażowały się nauczycielki języka polskiego. Przeprowadzenie lekcji z wykorzystaniem takiego scenariusza przewiduje wykorzystywanie narzędzi multimedialnych, internetu oraz znajdujących się w nim materiałów edukacyjnych opublikowanych na wolnych licencjach.

Scenariusz lekcji dla klasy I ponadgimnazjalnej

Autor: Marta Warecka

1. Temat: Internetowa podróż w czasie — synteza epoki oświecenia

2. Uwaga wstępna: zajęcia poświęcone są syntezie wiadomości z zakresu wiedzy o epoce oświecenia. Lekcja może pełnić funkcję powtórzenia, ostatniej przeprowadzonej jednostki przed pracą klasową merytoryczną i stylistyczną. Uczniowie systematyzują swoją wiedzę za pomocą informacji wyszukanych w internecie, na stronach wskazanych przez nauczyciela. Grupa, która pierwsza wykona każde pojedyncze zadanie, otrzymuje 1 punkt. Na koniec lekcji punkty są sumowane i na ich podstawie nauczyciel wystawia ocenę za aktywną pracę.

3. Czas zajęć: 90 min.

4. Cele dydaktyczne:

Uczeń:

- wyszukuje informacje w internecie i odpowiednio je selekcjonuje,
- dokonuje syntezy wiadomości na temat twórczości Ignacego Krasickiego, światopoglądu, idei i założeń epoki,
- dokonuje syntezy wiadomości na temat wielkich ludzi oświecenia w oparciu o prezentację multimedialną,
- na podstawie rycin zamieszczonych w internecie charakteryzuje architekturę klasycystyczną,
- kojarzy fakty historyczne, kreśli tło historyczne i intelektualne oraz światopoglądowe epoki,
- charakteryzuje dwa dominujące w oświeceniu nurty: klasycyzm i sentymentalizm,
- potrafi zredagować poprawną notatkę encyklopedyczną,
- poprawnie definiuje gatunek bajki i satyry oraz określa ich cechy strukturalne,
- rozróżnia bajkę epigramatyczną od narracyjnej,

- wskazuje dominujące motywy w wybranych satyrach Krasickiego.

5. Materiały dydaktyczne:

- podłączone do internetu komputery,
- laptop dla nauczyciela,
- projektor,
- zeszyty przedmiotowe.

6. Metody i techniki kształcenia:

- wyszukiwanie informacji na wskazanych stronach w internecie,
- dyskusja,
- praca samodzielna lub praca w parach,
- odsłuchanie nagrania bajek,
- lektura tekstów on-line,
- wyświetlenie prezentacji multimedialnej w Power Poincie.

7. Przebieg lekcji:

7.1. Uczniowie zasiadają przed komputerami podłączonymi do Internetu. Dobierają się w pary tak, aby każdy mógł swobodnie pracować w czasie lekcji.

7.2. Na ścianie za pomocą projektora nauczyciel wyświetla pierwsze zadanie „Na rozgrzewkę”: *Które historyczne wydarzenia przypadają na czasy oświecenia?* Uczniowie, sięgając do pokładów swojej wiedzy, eliminują błędne odpowiedzi.

- a. konfederacja barska;
- b. wyprawa Napoleona na Moskwę;
- c. zlikwidowanie zakonu jezuitów;
- d. obrady Sejmu Wielkiego;
- e. powstanie listopadowe;
- f. uchwalenie Konstytucji 3 maja;
- g. odsiecz wiedeńska;
- h. powstanie kościuszkowskie;
- i. I rozbiór Polski;
- j. Wiosna Ludów;
- k. konfederacja targowicka;

7.3. Uczniowie samodzielnie uzupełniają tabelę informacjami na temat charakterystycznych cech klasycyzmu i sentymentalizmu.

	KLASYCYZM	SENTYMENTALIZM
PRZEDSTAWICIELE		
PODSTAWA TWORZENIA DZIEŁA		
STOSUNEK DO RZECZYWISTOŚCI		
POJMOWANIE FUNKCJI LITERATURY		
KONCEPCJA ARTYSTY		

7.4. Uczniowie wyszukują w internecie zdjęcia następujących budowli: Teatru Wielkiego w Warszawie, Kolegiaty w Kruszwicy, Belwederu w Warszawie, Zamku w Baranowie Sandomierskim.

Zadanie: *Który przykład stanowi realizację architektury doby klasycystycznej? Wykorzystaj informacje ze strony: http://pl.wikipedia.org/wiki/Architektura_klasycystyczna.*

7.5. Na podstawie zasobów sieci uczniowie tworzą notatkę encyklopedyczną: Szkoły Rycerskiej, Komisji Edukacji Narodowej, Towarzystwa do Ksiąg Elementarnych, Towarzystwa Przyjaciół Nauk.

7.6. Uczniowie zapoznają się ideami epoki zamieszczonymi w artykule pod adresem: <http://oswiecenie.lektury.gazeta.pl/lektury/1,91352,5409223,Oswiecenie.html>.

Zadanie: *Na podstawie przeczytanego materiału postaraj się wymienić trzy wzorce osobowe epoki oświecenia.*

7.7. Nauczyciel wyświetla stronę <http://pl.wikipedia.org/wiki/Bajka>, gdzie znajdują się rodowód i klasyfikacja gatunku bajki. Uczniowie zapoznają się z informacjami.

7.8. Zadanie: *Wejdź na stronę <http://www.wolnelektury.pl> i postaraj się odszukać bajkę «Lew i zwierzęta» Ignacego Krasickiego. Przeczytaj ją on-line i postaraj się odpowiedzieć na wyświetlone na ścianie za pomocą rzutnika pytania:*

a. Wyjaśnij, na czym polega alegoryczność tej bajki.

b. Wyjaśnij, dlaczego w oświeceniu bajka i satyra były bardzo popularnymi gatunkami literackimi. Podaj dwa argumenty.

Na zakończenie uczniowie wysłuchują profesjonalnego nagrania tekstu w wykonaniu Piotra Głowackiego.

7.9. Zadanie: *Prześledź «Bajki» I. Krasickiego <http://www.wolnelektury.pl> Postaraj się odnaleźć te, w których zastosowano dialog. Zastanów się, jaką rolę pełni on w utworze?*

7.10. Zadanie: *Wybierz spośród bogatego zbioru bajek I. Krasickiego (<http://www.wolnelektury.pl>) jeden tekst i na jego przykładzie określ: typ bajki, przesłanie utworu, zastosowane środki konstrukcyjne.*

7.11. Zadanie: *Sprawdź, jakie motywy wykorzystuje I. Krasicki w satyrze «Do Króla»? Spróbuj przypomnieć sobie z lekcji, na czym polega zabieg nazywany persyflażem parodystycznym?*

7.12. Na zakończenie lekcji dwóch chętnych uczniów wyświetla reszcie klasy przygotowaną na tą lekcję prezentację multimedialną

pt. *Przedstawiciele Polskiego Oświecenia*, a także omawiają ją skrótowo.

7.13. Lekcję wieńczy zsumowanie punktów przyznawanych w czasie dwojga zajęć i wystawienie adekwatnych ocen.

Lekcja multimedialna. „Ballady i romanse” Adama Mickiewicza wyrazem romantycznego buntu

Autor: Anna Żabka

1. Temat: „Ballady i romanse” Adama Mickiewicza wyrazem romantycznego buntu

2. Czas: 90 min.

3. Cele dydaktyczne:

Uczeń:

- zna założenia romantycznego buntu wobec oświeceniowej poetyki,
- potrafi, w odwołaniu do definicji gatunku, wyszukać cechy charakterystyczne dla ballady,
- umie przedstawić element światopoglądu romantycznego

4. Metody i techniki kształcenia:

- podawcza,
- mapa pojęciowa,
- burza mózgów

5. Materiały dydaktyczne:

- sala multimedialna ze stanowiskami komputerowymi z dostępem do internetu,
- rzutnik i przygotowane przeźrocza,
- baza szkolnej biblioteki internetowej,
<http://www.wolnelektury.pl>,
- baza Galerii Malarstwa Polskiego,
<http://www.pinakoteka.zascianek.pl/Michalowski/Index.htm>

6. Przebieg lekcji:

6.1. Sprawy organizacyjne

6.2. Część wstępna - wprowadzenie:

a) zapisanie celów lekcji:

- znam założenia buntu romantyków przeciw estetyce oświecenia,

- potrafię odnaleźć cechy gatunku ballada w wybranych utworach,

- potrafię stworzyć mapę pojęciową dla „Ballad i romansów” Adama Mickiewicza

b) zapisanie pracy domowej: *Na podstawie wypracowanych na zajęciach ćwiczeń zapiszę uproszczoną mapę pojęciową dla „Ballad i romansów” Adama Mickiewicza.*

6.3. Część główna

a) Nauczyciel wyświetla tekst wstępu do rozważań (przypomnienie filozofii romantycznej dotyczącej znaczenia ludowości).

„Poezja (...) za swe pierwsze prawo uznaje to, że swoboda pisarza nie znosi żadnego prawa nad sobą”- F. Schlegel. Teoria wolności artysty skutkowałą w bezpośredni sposób odwrotem od klasycznego kanonu piękna szeroko pojętego, dotyczyło to zarówno poetyki tekstów literackich jak i sztuk pięknych. Odejście do antyku spowodowało poszukiwania nowej inspiracji w materii nieodkrytej i uważanej do tej pory za niegodną sztuki, w kulturze duchowej prostego ludu oraz w odległych i mrocznych czasach średniowiecza. Romantycy w myśl założeń Johanna Herdera, który twierdził, „że im jakiś lud jest dzikszy, to znaczy, że jest żywotniejszy, swobodniej działający”. Słowa te znalazły odzwierciedlenie w teorii romantyzmu K. Brodzińskiego, który pierwotnym mieszkańcom Polski nadał miano twórców znakomitych. „Lud bowiem tak śpiewa,

jak czuje” - a czucie ma twórcze, szalone, swobodne i zmysłowe. Bunt przeciw sztywnym normom i regułom oświeceniowym zaowocował więc poszukiwaniem wolności i naturalności.

b) Aby zrozumieć, jak artyści wykorzystywali motywy ludowe, należy zapoznać się z twórczością Piotra Michałowskiego (łączenie się ze stroną www.pinakoteka.zascianek.pl) i Stanisława Moniuszki - nagrania utworów „Prząśniczka”, „Czy powróci”. Uczniowie odnoszą się do tematów poruszonych na obrazach: Piotr Michałowski cz. II oraz do tekstów pieśni Moniuszki. Rozmowa ukierunkowana na wyszukanie motywów ludowych.

c) Bunt w tekstach „Ballad i romansów”

Uczniowie łącząc się ze stroną <http://www.wolnelektury.pl/katalog/lektura/ballady-i-romanse/> mają wykonać następujące zadania:

- zapoznać się z definicją gatunku literackiego ballada (można odwołać się do treści zapamiętanych z gimnazjum), uczniowie muszą zdecydować co stanowi o istocie gatunku,
- przeczytać ballady: „Romantyczność”, „Świtezianka”, „Rybka”, „Lilie”,
- przygotować następujące informacje dotyczące wymienionych tekstów:

- Czy teksty mają dodatkowe podtytuły, jeśli tak, to co one sugerują?

- Co jest tematem utworu, do jakiej kategorii problematyki można go zaliczyć?

- Kim są bohaterowie, z jakiej warstwy społecznej pochodzą, jakie światy reprezentują?

- Kim jest narrator tekstu, jakie uczucia nim powodują, jak się zachowuje?

- Jak pojmowany jest występki i co grozi bohaterom?

Pytania pojawiają się na foliogramie i są obecne przez cały czas pracy uczniów.

d) Podsumowanie pracy uczniów. Zgodnie z definicją gatunku uczniowie omawiają poszczególne teksty ze zwróceniem uwagi na:

- tajemniczość,
- fantastykę,
- ludowość,
- nastrój grozy,
- motyw winy i kary,
- epickość tekstu

Krótką historia remiksu

Tworzenie remiksów, czyli utworów będących przetworzeniem fragmentów innych wcześniej istniejących dzieł, staje się w ostatnich czasach coraz bardziej popularne. Warto wiedzieć, że remiks ma już długą historię oraz dzieli się na kilka gatunków: remiks muzyczny, słowno-muzyczny i literacki. Istnieje również możliwość tworzenia remiksów w obrębie sztuk wizualnych. Remiks stwarza tak szerokie pole artystycznej kreacji, ponieważ jedynym warunkiem, by powstał, jest istnienie innych dzieł, które w twórczy sposób są przerabiane. Nie chodzi tutaj o kryptocytały, intertekstualne nawiązania czy pastisz, ale o stosowanie nowoczesnych technologii i technik do odkrywania znanych już dzieł na nowo.

Najdłuższą historię mają oczywiście remiksy muzyczne. Zyskały one sobie również największą popularność. Zaczęły powstawać już w latach 40. i 50. XX wieku. W tym samym czasie wynaleziono taśmę magnetofonową, która była łatwa w edytowaniu. Pierwsze remiksy tworzyli DJ'e, którzy w dyskotekach wykorzystywali remiksy do tego, by przyciągnąć tańczących na parkiet, a także by ich tam jak najdłużej zatrzymać.

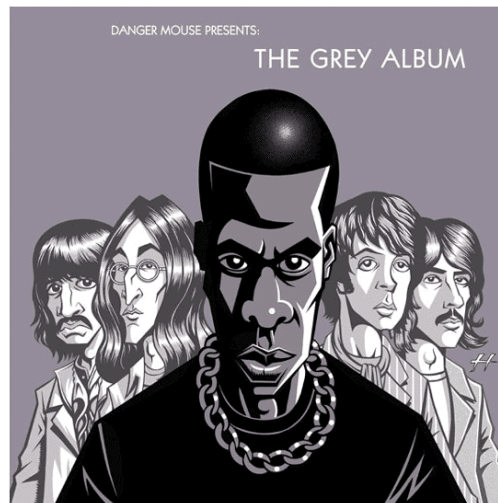
Od lat 90. wraz z niezwykle dynamicznym wzrostem popularności domowych komputerów z funkcjonalnościami audio tworzenie remiksów stało się niezwykle popularne. Od tego momentu każdy może stworzyć remiks na własnym sprzęcie i opublikować go w internecie. Taka sytuacja sprzyja ogromnej kreatywności. Jedynie kwestie prawne mogą stanowić jej przeszkodę, dlatego warto

remiksować utwory opublikowane wcześniej na wolnej licencji lub znajdujące się w domenie publicznej.

Tworzenie remiksu może być również sposobem na zwrócenie uwagi szerokiego grona odbiorców i innych artystów na problemy związane z prawem autorskim. Może być również manifestem postulującym wprowadzenie zmian na tym obszarze. Szczególnie w muzyce hip-hopowej powszechne jest wykorzystywanie fragmentów innych utworów, czyli tak zwanych sampli, w obrębie artystycznej kreacji. 24 lutego 2004 roku, czyli w tak zwany Szary Wtorek, miał miejsce protest przeciwko restrykcjom prawa autorskiego dotyczącym między innymi samplowania. Akcja została zorganizowana przez organizację Downhill Battle. W jej ramach przez 24 godziny na setkach stron internetowych pojawił się album Danger Mouse pod tytułem *The Grey Album*. Była to odpowiedź na wcześniejsze próby zatrzymania dystrybucji tego albumu przez wytwórnię EMI. W czasie trwania akcji z internetu zostało ściągniętych ponad 100 000 kopii tego albumu. Warto również zauważyć, że prawne reperkusje dotknęły pomysłodawców tego projektu w stopniu minimalnym. Nie ponieśli oni żadnych kar finansowych.

The Grey Album stworzony przez Danger Mouse to remiks wersji a capella utworów z płyty Jay-Z pod tytułem *The Black Album* oraz sampli z płyty zespołu The Beatles pod tytułem *The White Album*. *The Grey Album* został wydany w 2004 roku i od razu zyskał ogromną popularność, w dużej mierze zawdzięczaną wytwórni EMI,

która zatrzymała jego dystrybucję. Wytwórnia EMI posiada prawa autorskie do wykorzystanych przez Danger Mouse utworów The Beatles. Danger Mouse nie posiadał praw do wykorzystania sampli z płyty *The White Album*, w związku z czym EMI zarządało zaprzestania dystrybucji remiksów z *The Grey Album*. Mimo tego typu zawłości w obrębie praw autorskich, płyta Danger Mouse zwróciła uwagę krytyków. Została również uznana za jedną z najlepszych płyt 2004 roku.



Okładka albumu autorstwa Justina Hoffmana.

Chroniona prawem autorskim, tutaj użyta na prawach cytatu.

Kolejnym gatunkiem remiksu, który pojawił się w sztuce jest remiks literacki. Remiks literacki to tworzenie alternatywnej wersji istniejących już tekstów. W kreacji stosowana jest technika cut-up, fold-in i cross-out. Dawniej za pomocą nożyczek, obecnie za pomocą programu komputerowego różne teksty cięte są na kawałki, ułożone i posklejane, by stworzyć nowe zdania i nowy utwór. Tak powstaje zupełnie nowy tekst, a razem z nim zupełnie nowa historia.

Przykładem remiksu literackiego jest antologia wydana pod tytułem *Through the Clocks Working*. Antologia jest dziełem pracy pisarzy, którzy wykorzystali utwory innych artystów w ramach literackiego projektu internetowego. Artyści, których utwory zostały zremiksowane, udostępnili je na licencji Creative Commons po to, by inni twórcy mogli je swobodnie i bez żadnych ograniczeń wykorzystywać. W ten sposób powstał ciekawy zbiór również opublikowany na wolnej licencji. Książka dostępna jest w internecie pod adresem: <http://www.remixmylit.com/wp-content/pdf/Through-the-Clocks-Workings-EBook.pdf>.

Tworzenie remiksu w obrębie sztuk wizualnych łączy się przede wszystkim z przyjęciem przez artystę innej perspektywy w spojrzeniu na ten sam temat kreacji. Najbardziej oczywistym i najlepiej znanym przykładem takiego typu remiksu są niektóre dzieła Andy'ego Warhola, który chętnie modyfikował kolory i style jednego obrazu, na przykład przedstawiającego Marilyn Monroe. Z kolei obraz Pablo Picasso pod tytułem *Kobieta płacząca* pokazuje na jednej przestrzeni ujęcie tej samej twarzy z kilku perspektyw.

Powstają również remiksy filmowe. Słynnym przykładem jest *The Grey Video*, film w ramach którego zmiksowano fragmenty występów rapera Jay-Z i jednego z filmów zespołu The Beatles. W produkcji filmu wykorzystano specjalne efekty komputerowe, dzięki którym można zobaczyć na przykład Johna Lennona wykonującego breakdance.

Od niedawna cyfryzacja i osiągnięcia internetu pozwalają na łatwe i powszechne tworzenie remiksów w obrębie sztuk wizualnych. Jednak w przypadku tego gatunku artysta również powinien wziąć pod uwagę aspekty prawa autorskiego i możliwość (bądź jej brak) korzystania z wolnych licencji.

Warto przy tym pamiętać, że choć remiks jest zjawiskiem stosunkowo młodym, umożliwionym przez rozwój technologii, to podobne efekty dawni twórcy osiągalni tradycyjnymi, analogowymi metodami.

Praprapradziadkiem remiksu był centon - gatunek literacki popularny w starożytnym Rzymie. Poeta Auzoniusz skomponował cały cykl okolicznościowych wierszy na cześć nowożeńców, które były mieszanką cytatów z Wergiliusza. Podstawową zasadą tworzenia centonów było wykorzystywanie fragmentów dobrze znanych publiczności, z utworów takich poetów jak Owidiusz czy Lukan. Poeci wczesnego chrześcijaństwa, np. Grzegorz z Nazjanzu, wykorzystywali utwory starożytnych, żeby opowiadać za ich pomocą historię Jezusa. Oczywiście, rzymscy i greccy poeci nie pisali o Jezusie, ale jak się okazało nie trzeba było wiele wysiłku, by ich poematy odpowiednio dostosować do nowej sytuacji. Forma centonu zachowała popularność aż do epoki baroku, gdzie służyła konstruowaniu literackich żartów i zabaw. W Polsce centon nazywany jest bigosem poetyckim, gdyż tak jak bigos powinien składać się z różnych smacznych elementów przemieszanych ze sobą w wielkim literackim garnku.

Na początku XX wieku popularność zyskała forma kolażu. Po francusku słowo "colle" oznacza "sklejać", pierwsze kolaże były po prostu obrazami posklejanymi z różnych elementów: wycinków prasowych, wstążek, grafik, reklam. Pionierem tej techniki był m. in. Pablo Picasso. Później słowem tym zaczęto określać również inne dzieła sztuki "posklejane" z gotowych elementów, nie tylko w grafice, ale także w literaturze czy muzyce.

Remiks słowno-muzyczny bazujący na literaturze, a przede wszystkim na jej klasycznych pozycjach, jest być może najciekawszym spośród prezentowanych gatunków utworów remiksowanych. Po pierwsze, łączy w sobie dwa typy artystycznej kreacji, a po drugie, najczęściej przyświeca mu cel odkrycia na nowo czy spopularyzowania zapomnianej literatury lub tych pozycji, które wymagają nowej interpretacji, nowego ujęcia.

Podsumowanie

Założeniem twórców projektu Rymy Pętle Rytmy było przekonanie, że tworzenie remiksów słowno-muzycznych z wykorzystaniem audiobooków lektur szkolnych ma również duży potencjał edukacyjny. Podczas specjalistycznych szkoleń do produkcji tego typu utworów zachęceni i przygotowywani byli uczniowie. W ten sposób nie tylko poznali działanie odpowiedniego oprogramowania, wzbogacili swoją wiedzę techniczną i kompetencje, ale także w kreatywny i innowacyjny sposób zapoznali się z tekstem lektur. Jeżeli do tej pory byli uprzedzeni i myśleli, że teksty ballad Adama Mickiewicza są nieatrakcyjne bądź trącą myszką, teraz ich zadaniem było samodzielnie zaprezentować dany utwór w sposób nowoczesny i ciekawy. Dodatkowo tworzenie takiego remiksu stało się szansą, by utwór ująć w nowatorski sposób i zaprezentować swoje zdolności interpretacyjne.

Projekt Rymy Pętle Rytmy, jego założenia i cele, jest w związku z powyższym inicjatywą innowacyjną. Wykorzystywanie remiksów do celów edukacyjnych nie ma swoich poprzedników w Polsce.

Nie sposób jednak nie zauważyć, że od niedawna pojawiają się w Polsce inicjatywy artystyczne, które tworzą remiksy w obrębie tak zwanej poezji nieśpiewanej. Ostatnio artyści muzycy zamiast pisać własne teksty, sięgają po te gotowe już od dawna, a dodatkowo wszystkim doskonale znane, bo należące do klasyki literatury lub

kanonu lektur szkolnych. Teksty tego typu miksowane z nowoczesną muzyką uzyskują zupełnie inne brzmienie, a często nawet znaczenie.

Popularne ostatnio są inicjatywy zrzeszające tworców jednego gatunku muzycznego lub zupełnie różnorodnych formacji, którzy na jednej płycie nagrywają remiksy klasycznej literatury. W ramach projektu Poeci wydana została płyta pod tym samym tytułem. Na krążku pojawiły się hip-hopowe wykonania i aranżacje znanych wierszy. Płyta zaskakuje i zaciekawia nie tylko wykonaniem i innowacyjnym ujęciem, ale także doбором wykonywanych tekstów, który jest swoistym przekrojem epok literackich od czasów najdawniejszych aż po współczesność. Znajduje się tutaj i hip-hopowe wykonanie satyry *Świat zepsuty* Ignacego Krasickiego, i *Pijaka* Jacka Kaczmarskiego.

Z kolei na płycie pod tytułem *Broniewski* pojawiły się wykonania wierszy tytułowego poety w różnorodnych stylach muzycznych. Wiersze poety zostały odkryte na nowo. Do wzięcia udziału w realizacji projektu zaproszono kilkudziesięciu twórców. Na początku wielu z nich, mając w pamięci czytany i omawiany w szkole wiersz pod tytułem *Bagnet na broń*, było sceptycznie nastawionych. Jednakże przekonanie nie tylko o wartości poezji Broniewskiego, ale także o jej rytmiczności sprawiającej, że utwory doskonale nadają się do aranżacji muzycznej — sprawiło, że powstały hip-hopowe, elektropunkowe czy alternatywne remiksy utworów tego samego poety.

Remiks to gatunek istniejący i rozwijający się od dawna. Dzięki temu jest bardzo różnorodny. Rozwojowi remiksów i twórczości w obrębie tego gatunku towarzyszy dynamiczny rozwój technologii elektronicznych, które wspierają kreatywność. Wraz z popularyzacją remiksowania pojawia i rozwija się również świadomość związana z aspektami prawa autorskiego obejmującego wykorzystywane w utworze dzieła. Projekt Rymy Pętle Rytmu promował wiedzę o technologiach i wolnych licencjach, a także zapowiedział innowacyjne wykorzystanie remiksu w procesie edukacji z zakresu literatury.

Autorzy:

Tomasz Wódkiewicz – *Wstęp, O projekcie „Rymy Pętle Rytmy”,
Gdzie szukać materiałów audio dostępnych na wolnych licencjach?,
Instrukcja obsługi programu MUTOOLS, Podstawy produkcji
materiałów audio (tworzenie remiksów)*

Jarosław Lipszyc – *Podstawy prawa autorskiego i wolne licencje*

Marcin Cisło - *Instrukcja obsługi programu Audacity*

Marta Warecka - *Przykładowe scenariusze lekcji j. polskiego z
wykorzystaniem wolnych zasobów*

Anna Żabka - *Przykładowe scenariusze lekcji do języka polskiego
z wykorzystaniem wolnych zasobów*

Maria Bailey - *Krótką historia utworów remiksowanych*

Projekt okładki: Tomasz Wódkiewicz na podstawie:

http://en.wikivisual.com/images/a/a4/Colour_vinyl.jpg