



REMIKSUJEMY BIBLIOTEKĘ

MATERIAŁY INSTRUKTAŻOWE

Projekt Fundacji Nowoczesna Polska realizowany ze środków

Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

Wstęp

Internet jest jednym z najpotężniejszych narzędzi edukacyjnych, jednak jego wykorzystanie w procesie nauczania nie jest powszechne. Barię 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 „Remiksujemy bibliotekę” jest uświadomienie tych dwóch grup, że z globalnej sieci można korzystać w twórczy sposób, prowadząc interesujące i nowatorskie zajęcia edukacyjne oraz efektywnie przyswajając wiedzę. „Remiksujemy bibliotekę” to kolejny 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.

Czy ściągnięcie jest legalne?

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 „ściągnięcie 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. Ściągnięcie 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 ściągnięcie 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 czyimś 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 autorskiejpracy. 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?

Wolne licencje

Na świecie powszechnie obowiązującym systemem ochrony praw twórców/autorów jest prawo autorskie. W Polsce regulowane jest ustawą o prawie autorskim i prawach pokrewnych z 4 lutego 1994 roku. Czas trwania autorskich praw majątkowych dziś wynosi 70 lat od śmierci twórcy lub ostatniego z współtwórców.


Prawo autorskie jest na tyle restrykcyjne, że w znacznym stopniu ogranicza wykorzystanie twórczości przez innych użytkowników. W odniesieniu do przestrzeni cyfrowej, zapisy ustawy o prawie autorskim roku nie uwzględniają nowych mechanizmów publikacji, komunikacji i korzystania z twórczości innych.


Ograniczenia te stały się punktem wyjścia do stworzenia alternatywnych systemów licencjonowania - wolnych licencji, które są znacznie bardziej liberalne dla odbiorców (użytkowników) tych zasobów.


Licencje Creative Commons


Creative Commons jest międzynarodowym projektem oferującym darmowe rozwiązania prawne i inne narzędzia służące zarządzaniu przez twórców prawami autorskimi do swoich utworów. Creative Commons wspiera wolną kulturę: produkcję i wymianę utworów traktowanych jako dobro wspólne. Creative Commons powstała w 2001 r. jako amerykańska organizacja pozarządowa. Polski oddział działa od 2005 r.

Podstawowym narzędziem Creative Commons są licencje prawne pozwalające zastąpić tradycyjny model „Wszystkie prawa zastrzeżone” zasadą „Pewne prawa zastrzeżone” – przy jednoczesnym poszanowaniu zasad prawa autorskiego. Licencje Creative Commons wykorzystują prawo autorskie, aby umożliwić autorowi przekazanie innym części przysługujących mu praw. Nie wymagają całkowitego zrzeczenia się praw autorskich. Autor ma do wyboru zestaw czterech różne warunków udostępnienia swojego utworu, dzięki temu może samodzielnie określić zasady, na których chce dzielić się swoją twórczością z innymi.



 **Uznanie autorstwa.** Wolno kopiować, rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać objęty prawem autorskim utwór oraz opracowane na jego podstawie utwory zależne pod warunkiem, że zostanie przywołane nazwisko autora pierwowzoru.





 **Na tych samych warunkach.** Wolno rozprowadzać utwory zależne jedynie na licencji identycznej do tej, na jakiej udostępniono utwór oryginalny.

 **Użycie niekomercyjne.** Wolno kopiować, rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać objęty prawem autorskim utwór oraz opracowane na jego podstawie utwory zależne jedynie do celów niekomercyjnych.

 **Bez utworów zależnych.** Wolno kopiować, rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać utwór jedynie w jego oryginalnej postaci – tworzenie utworów zależnych nie jest dozwolone.

Zestaw tych warunków tworzy 6 różnych licencji Creative Commons

Licencja	Symbol	Sposób wykorzystania	Co można robić z utworem
Uznanie autorstwa (BY)		Komercyjny i niekomercyjny	<ul style="list-style-type: none">• Kopiować• Zmieniać• Rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać utwór• Publikować na dowolnej licencji
Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach (BY-SA)		Komercyjny i niekomercyjny	<ul style="list-style-type: none">• Kopiować• Zmieniać• Rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać utwór• Publikować tylko na takiej samej licencji jak licencja oryginału

Licencja	Symbol	Sposób wykorzystania	Co można robić z utworem
Uznanie autorstwa – Bez utworów zależnych (BY-ND)		Komercyjny i niekomercyjny	<ul style="list-style-type: none"> •Kopiować •Rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać utwór tylko w jego oryginalnej postaci •Publikować na dowolnej licencji
Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne (BY-NC)		Tylko niekomercyjny	<ul style="list-style-type: none"> • Kopiować • Zmieniać • Rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać utwór • Publikować na dowolnej licencji
Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjny – Na tych samych warunkach (BY-NC-SA)		Tylko niekomercyjny	<ul style="list-style-type: none"> •Kopiować •Zmieniać •Rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać utwór •Publikować tylko na takiej samej licencji jak licencja oryginału
Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjny – Bez utworów zależnych (BY-NC-ND)		Tylko niekomercyjny	<ul style="list-style-type: none"> • Kopiować • Rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać utwór • Publikować na dowolnej licencji

Każda z licencji zawiera warunek BY co oznacza, że warunkiem koniecznym przy wykorzystywaniu utworu oryginalnego jest: podanie listy autorów oraz informacji, że utwór jest dostępny na danej licencji.

Czym są wolne licencje (ang. *copyleft*)?

Udostępnienie twórczości na wolnych licencjach oznacza, że każdy ma prawo ją wykorzystywać, poprawiać, dostosowywać, powielać, rozprowadzać za darmo lub za opłatą, oraz upowszechniać swoje udoskonalenia, aby mogła z nich korzystać cała społeczność.

Wolna licencja to rodzaj umowy, którą autor utworu, właściciel praw autorskich, zawiera z całą resztą ludzkości. W ramach tej umowy twórca pozostaje właścicielem praw autorskich ale jednocześnie, jako ich właściciel, pod pewnymi, stosunkowo łatwymi do spełnienia warunkami, zezwala wszystkim na:

- dowolne kopiowanie utworu,
- dowolną redystrybucję utworu, w tym również w celach komercyjnych
- dowolne przeróbki utworu [5].

Czy licencje CC to to samo co wolne licencje?

Nie wszystkie licencje Creative Commons są wolne. Z sześciu istniejących licencji (opis każdej z nich znajduje się na stronie <http://creativecommons.pl/polskie-licencje-cc/>), tylko dwie są w pełni wolne:

Creative Commons Uznanie autorstwa 3.0 lub inna wersja językowa tej licencji opublikowana przez organizację Creative Commons. Teksty licencji pod adresem: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>. Znana również jako CC-BY;

Creative Commons Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 3.0 lub inna wersja językowa tej licencji opublikowana przez organizację Creative Commons. Tekst licencji pod adresem: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>. Znana również jako CC-BY-SA.

Należy więc zwrócić uwagę na to jaką konkretnie licencję CC wybrał autor dzieła, które chcemy wykorzystać.

Zalety stosowania wolnych licencji

Prace na licencji 'Uznanie autorstwa' mogą być ponownie rozpowszechniane i przetwarzane bez ograniczeń, jedynie pod warunkiem zachowania informacji dotyczących autorstwa. Oznacza to, że mogą być tłumaczone, dostosowywane do lokalnych standardów, wykorzystywane w produktach komercyjnych i łączone z dowolnymi materiałami edukacyjnymi. Licencja CC BY zezwala na dalsze wykorzystywanie każdemu i do dowolnych celów, jeśli tylko oryginalny autor pozostanie właściwie opisany.

Licencja 'Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach', oznacza, że wszystkie utwory pochodne muszą być opublikowane na tej samej licencji, co oryginał i zachować informację o autorze. Ten warunek jest atrakcyjny dla organizacji, które pragną, aby wykorzystywanie ich utworów powiększało pulę otwartych zasobów poprzez zastrzeżenie, aby każdy utwór pochodny był również otwarty, nawet kosztem utraty wielu potencjalnych zastosowań. Jednak utworów opatrzonych warunkiem 'Na tych samych warunkach' często nie można łączyć z innymi otwartymi zasobami edukacyjnymi, co może stanowić istotną barierę dla wielu grup studentów czy nauczycieli.

Jak dotrzymać warunków licencji?

Poza przestrzeganiem warunków licencji (zob. Tabelka licencji Creative Commons - ostatnia kolumna, s. 9-10) istotny jest także sposób oznaczenia efektów naszej pracy, jeśli wykorzystuje jeśli została przez nas przerobiona, zmieniona, zadaptowana lub tylko skopiowana.

Wymogi licencji są spełnione po dołączeniu do nowo opracowanego tekstu/prezentacji/artykułu w sposób widoczny dla czytelnika następującego tekstu:

Dzieła zależne:

- te same warunki: jeśli zmieniamy, np. prezentację na lekcję biologii która jest dostępna na licencji z warunkiem SA, należy podać: Autorów oryginału, link do oryginału, licencję oryginału. Będą to wszystkie treści dostępne na licencji CC BY-SA, CC BY-NC-SA.
- inne licencje: jeśli zmieniamy scenariusz warsztatów, które są dostępne na licencji zezwalającej na publikowanie na tej samej lub dowolnej licencji, należy podać: Autorów oryginału, link do oryginału, licencja oryginału, nowa nadana przez nas licencja. Będą to wszystkie treści na licencji CC BY, CC BY-NC.

Kopia (bez dzieł zależnych): W przypadku wiernej kopii utworów należy podać autorów, nazwę licencji i link do licencji. Będą to treści na licencji CC BY-ND, CC BY-NC-ND. Te elementy należy uwzględnić także przy treściach dostępnych na każdej innej licencji.

Użycie niekomercyjne: W przypadku użycia niekomercyjnego należy dodać zapis jak określono wyżej w zależności od rodzaju licencji

Pamiętaj o bibliografii

Jeśli pracujemy nad większym tekstem i wykorzystujemy prace na różnych licencjach, musimy pamiętać o kompatybilności licencji. W bibliografii przewodnika należy podać przy każdej wykorzystanej publikacji licencję i link do oryginału. Więcej o kompatybilności znajduje się w rozdziale "Jak być otwartym nauczycielem".

Cztery podstawowe warunki licencji CC to:

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.

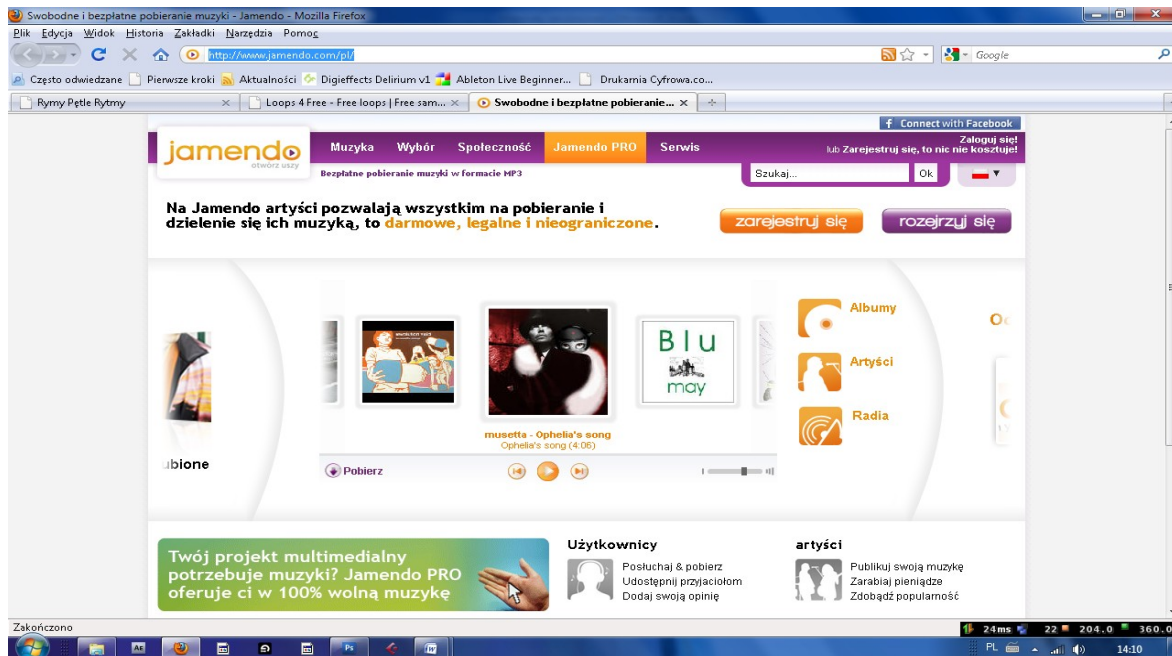
<http://www.freesound.org>

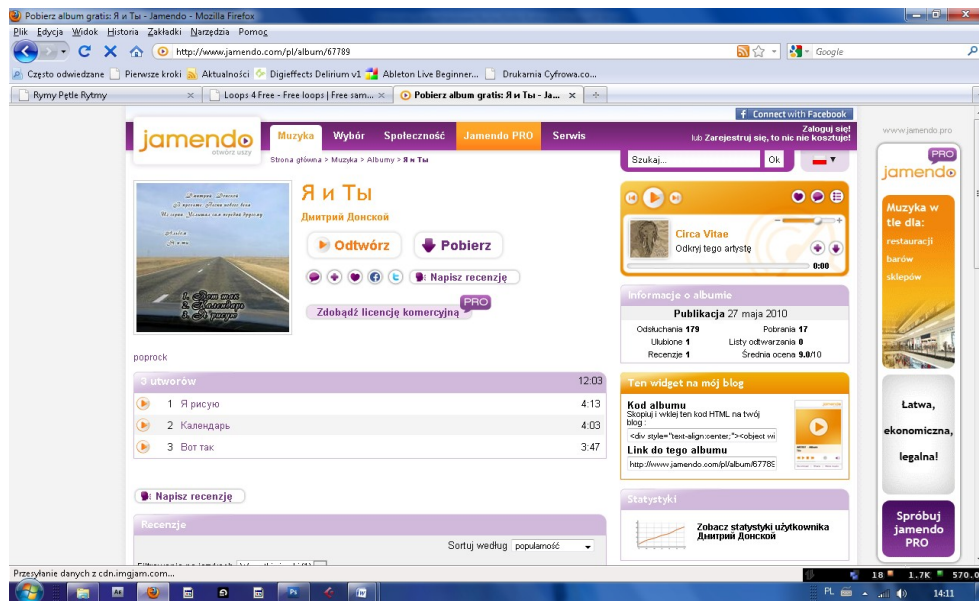


Pliki dostępne na licencji: CC Sampling 1.0 <http://creativecommons.org/licenses/sampling+/1.0/>

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/>



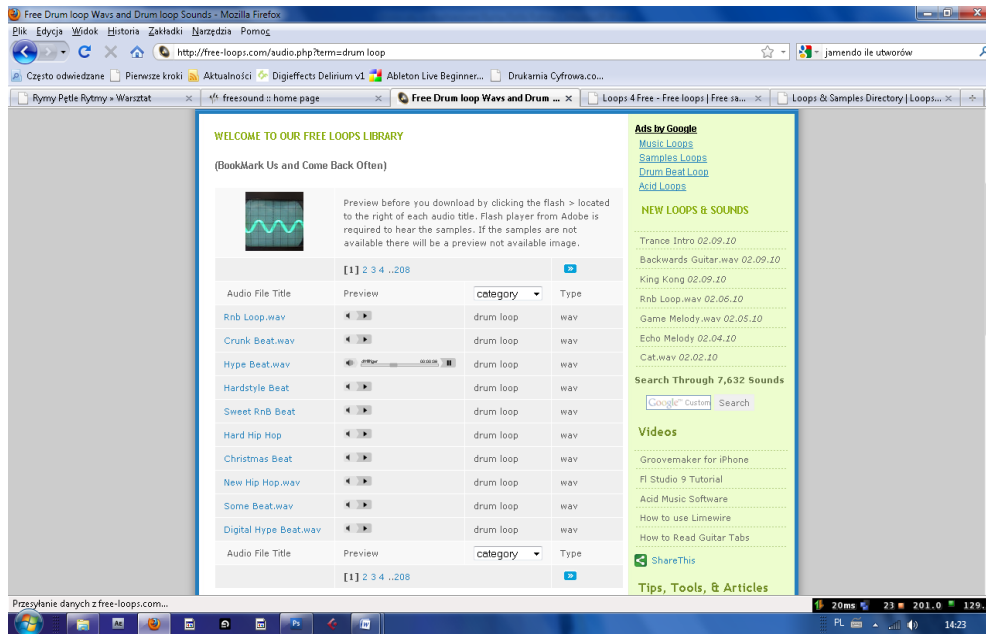


Pliki dostępne na licencji: CC w zależności od decyzji udostępniającego

Rodzaj sampli: całe utwory

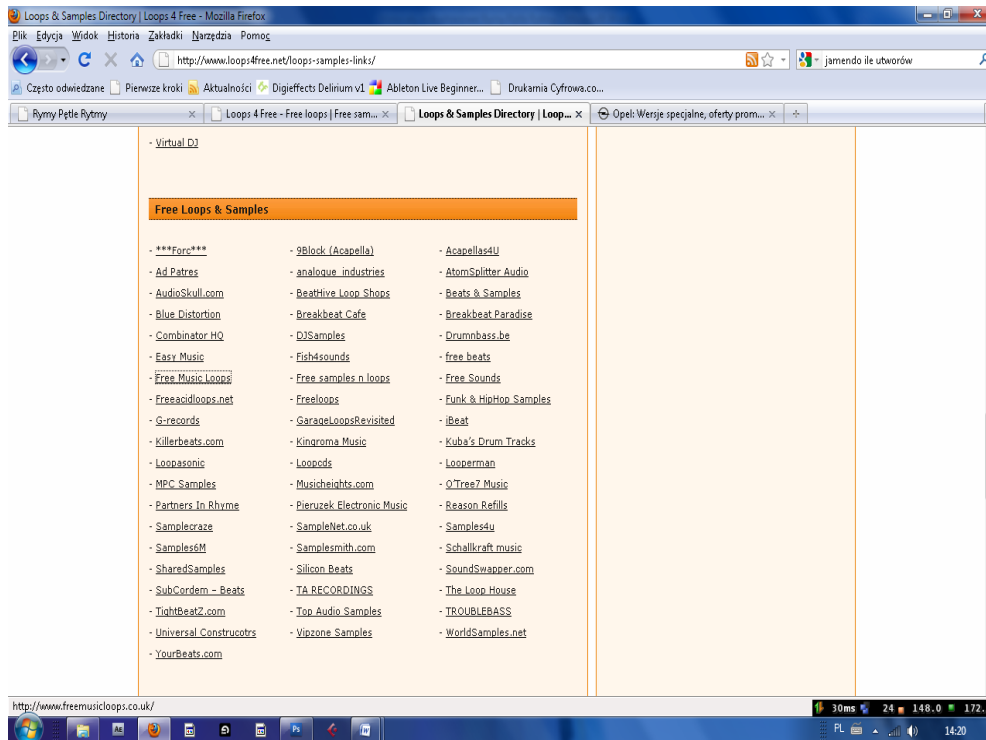
Ilość dostępnych albumów: 34718, Formaty: WAVE, MP3, Język: polski

<http://free-loops.com/>



Pliki dostępne na licencji: Personal Use Only; Rodzaj sampli: loopy; Ilość dostępnych albumów: 7632, Formaty: WAVE, Język: angielski

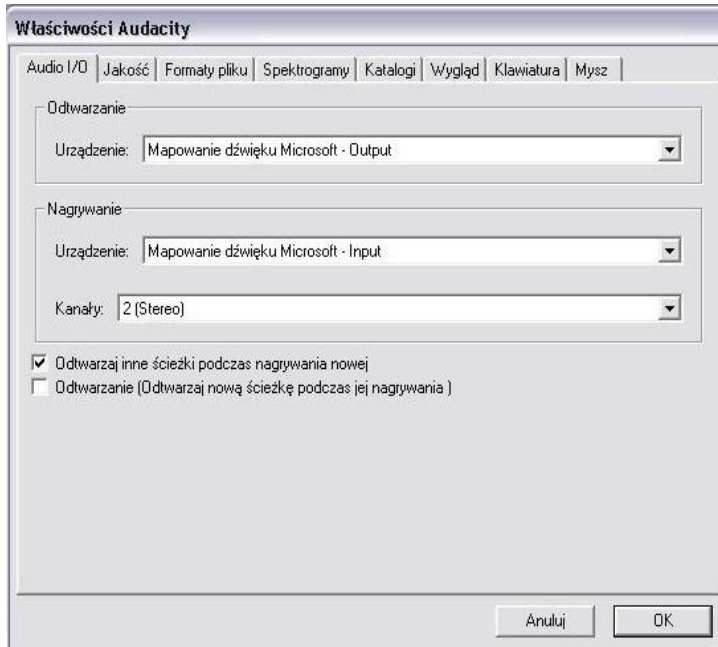
<http://www.loops4free.net/>



Portal jest katalogiem stron z loopami.

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:

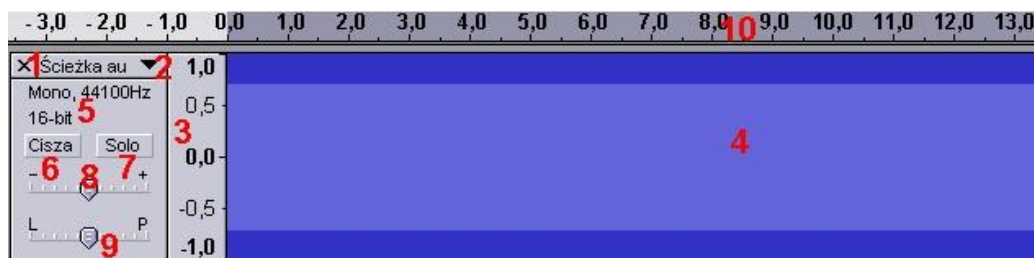
- Standardowa rozdzielczość 16 bit
- Standardowa częstotliwość 44.100 Hz

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 (wyciszenie) 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)

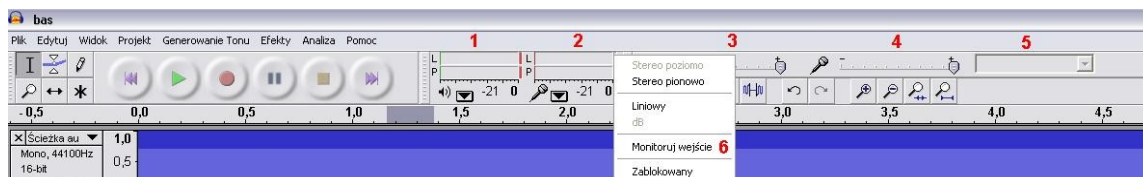
4. Strojenie

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

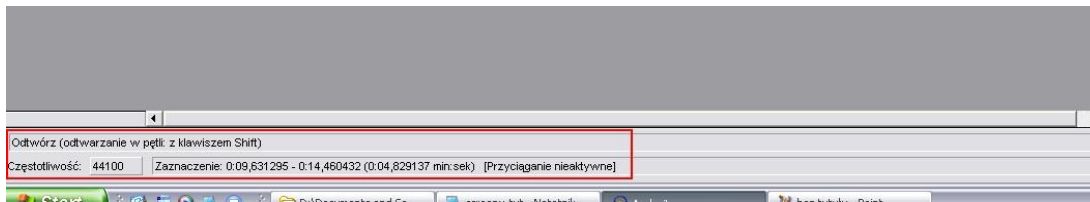
- Część odpowiadająca za edycyjne właściwości kursora (przyciski nr 1)
- Część playera służąca odtwarzaniu (przyciski nr 2)
- (a) zaznaczanie
- (b) zmiana obwiedni (głośności) ścieżki audio
- (c) rysowanie fali dźwiękowej – na największym powiększeniu obrazu
- (d) lupa – powiększenie. Gdy wciśnięte – 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



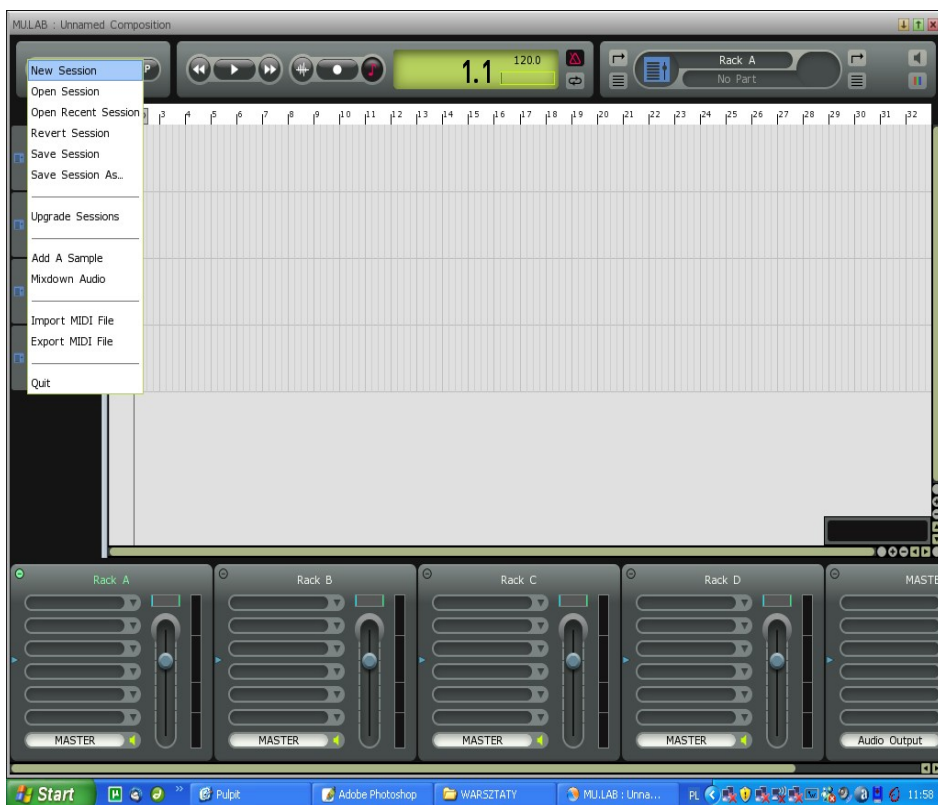
10. Pasek informacyjny

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

11. 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.

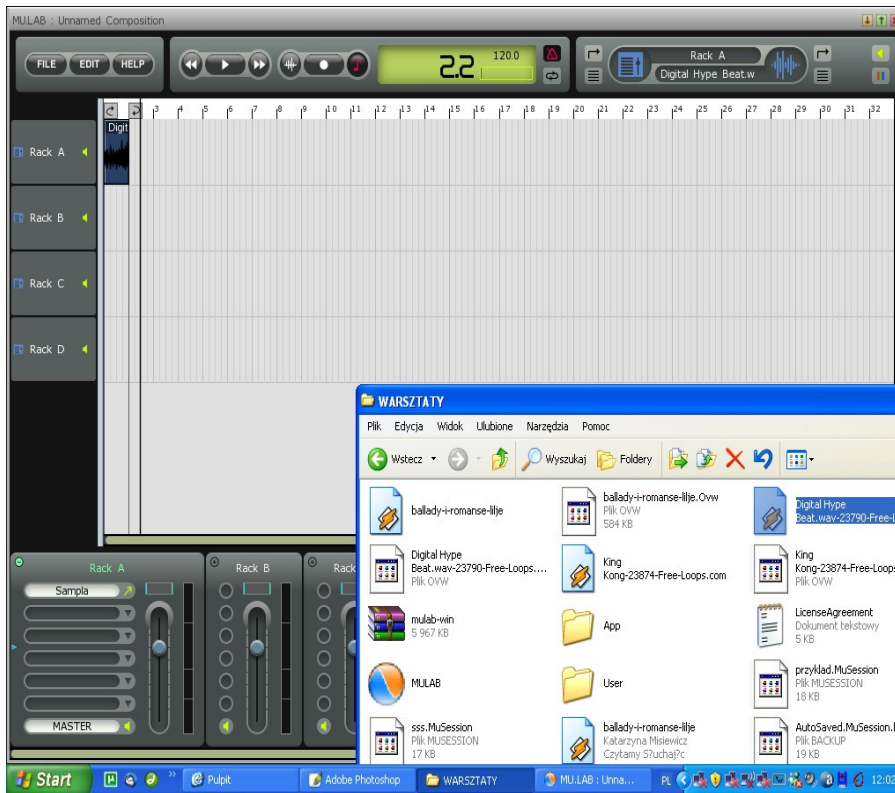


Pracę z programem należy zacząć od stworzenia nowej sesji. W lewym górnym rogu wybieramy przycisk „File”, a następnie „New session”. Sesję należy zapisać przed rozpoczęciem pracy. Nie można zapomnieć również o bieżącym zapisywaniu. W tym celu należy zawsze wybierać przycisk „File”, a następnie „Save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

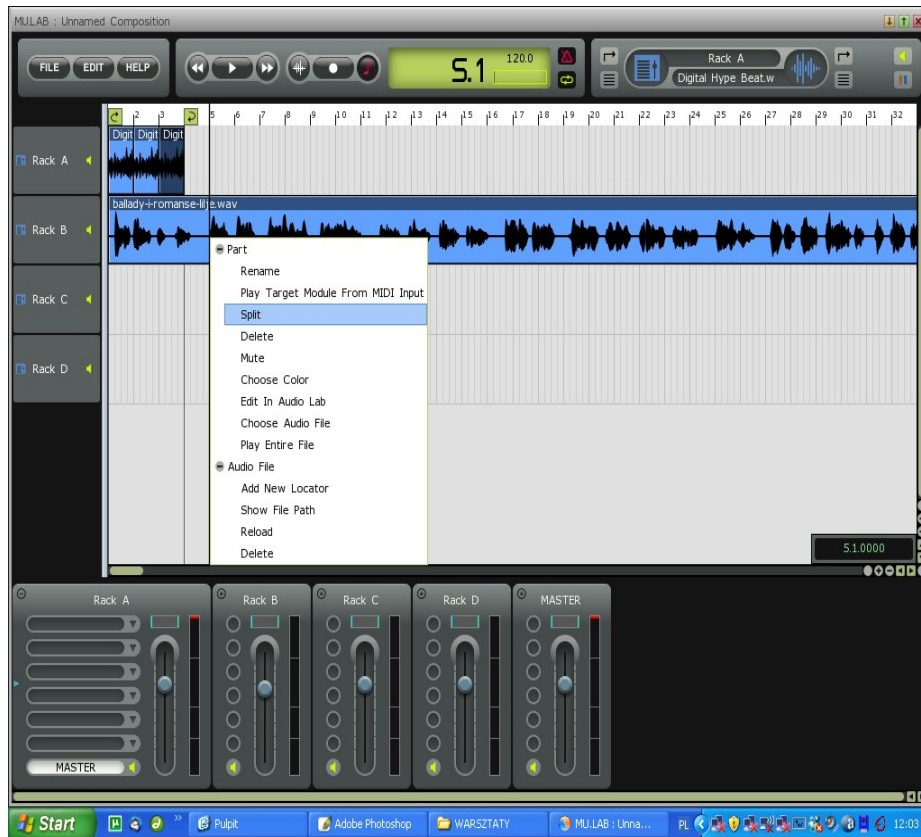


Poniżej znajduje się objaśnienie poszczególnych funkcji **interfejsu**:

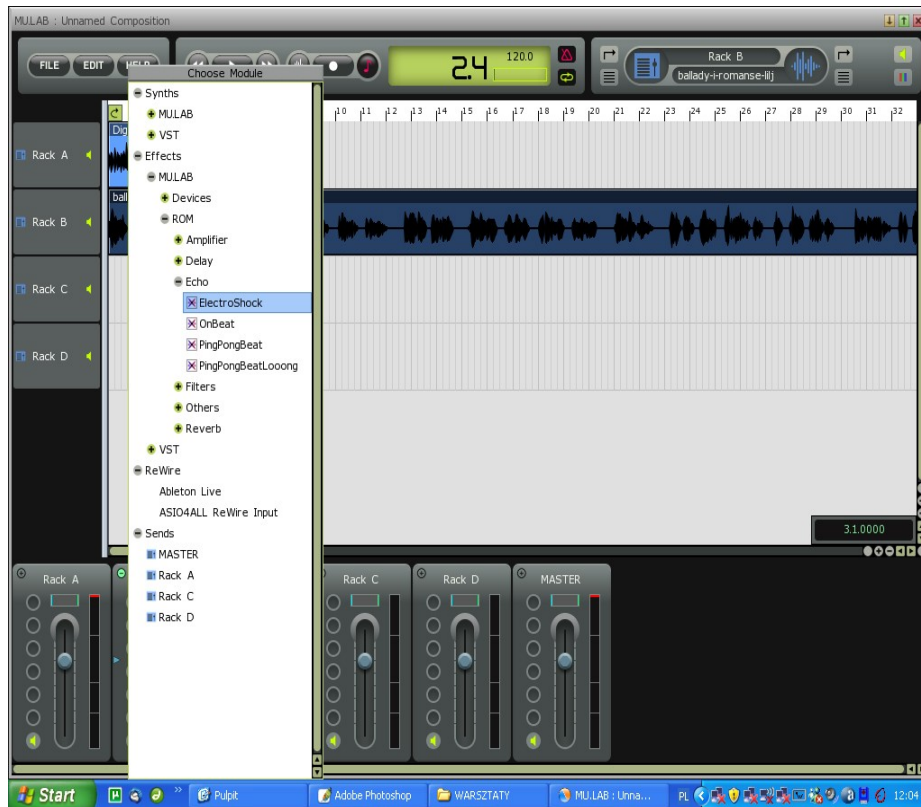
1. Panel nawigacji: zamiast wybierać na przemian przyciski „Play” i „Stop”, można w tym samym celu użyć spacji.
2. Nagrywanie: jeżeli do komputera podłączony jest mikrofon lub inne urządzenie audio, można w czasie rzeczywistym, po kliknięciu tego przycisku, rejestrować dźwięk.
3. Włącz lub wyłącz metronom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

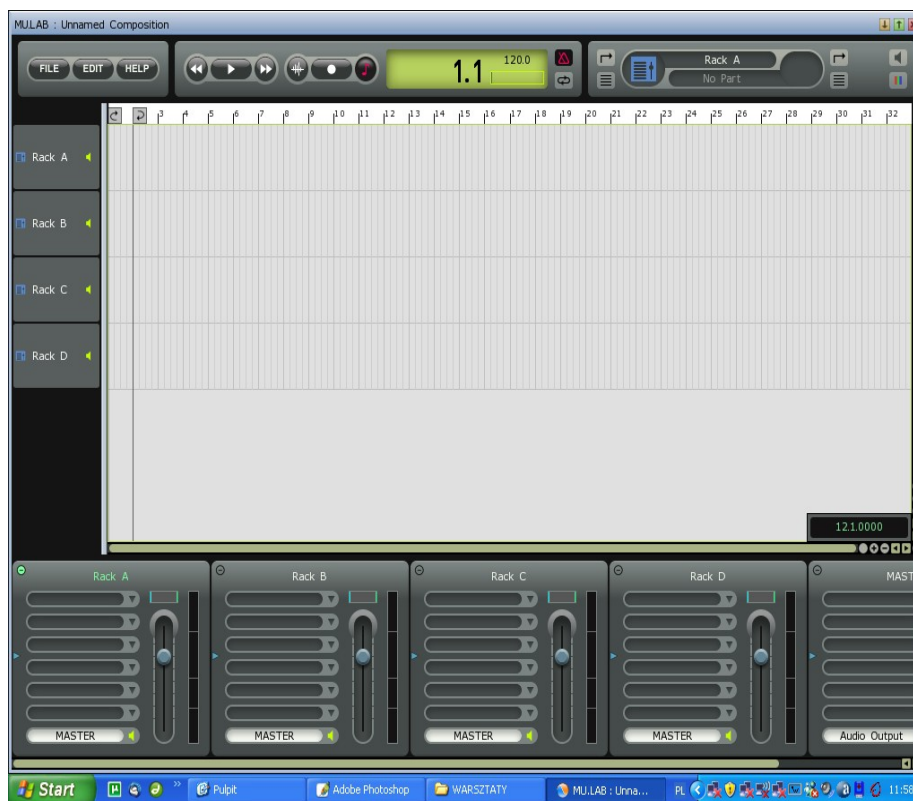
Praca nad nowopowstającym materiałem dźwiękowym powinna zacząć się od sprecyzowania przez twórcę celu, który chce osiągnąć i określenia ogólnego charakteru dzieła, które ma tworzyć. Takie określenie staje się bardzo przydatne podczas wyszukiwania odpowiednich próbek muzycznych i dźwiękowych. Podczas 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. wielośląd) – 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.

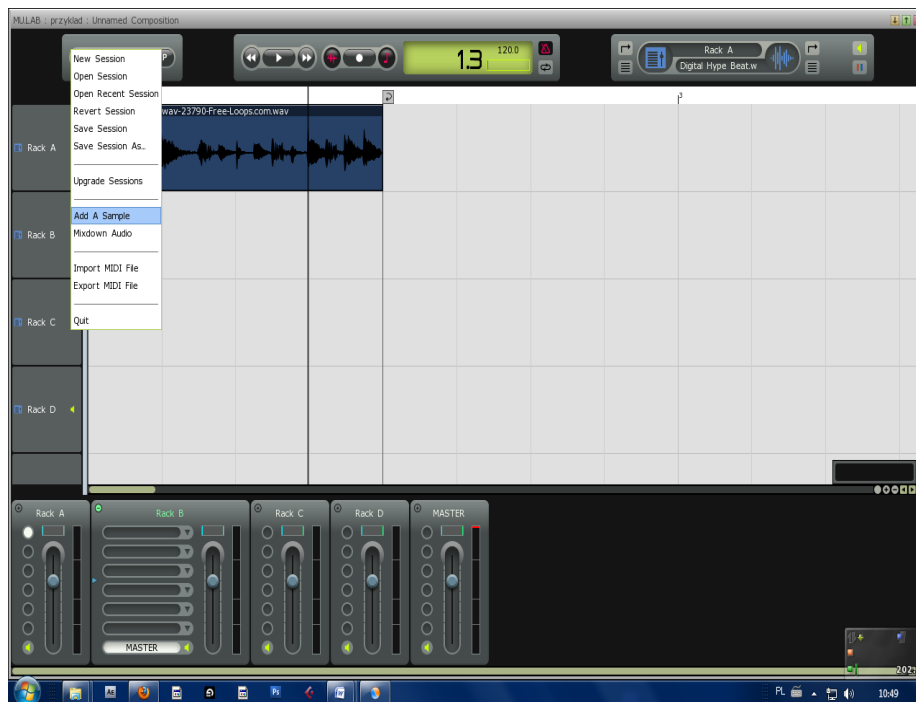
Dobieranie próbek audio

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».

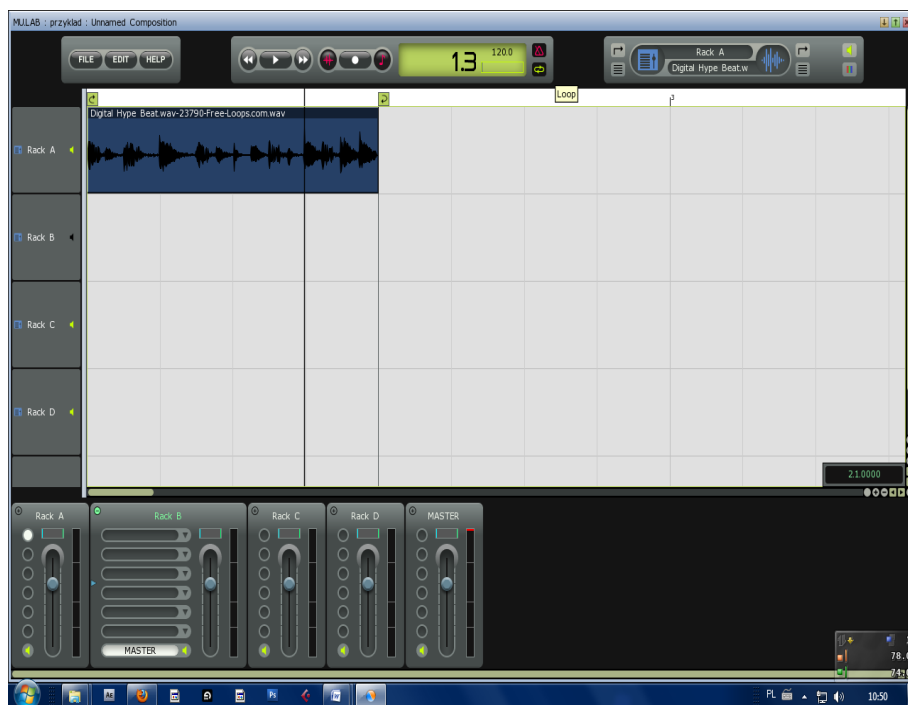


Należy zapisać plik na dysku, a następnie odwiedzić stronę internetowej biblioteki z audiobookami opublikowanymi na wolnej licencji www.czytamysluchajac.pl i stamtąd pobierać „Lilije”, utwór z „Ballad i romansów” Adama Mickiewicza.

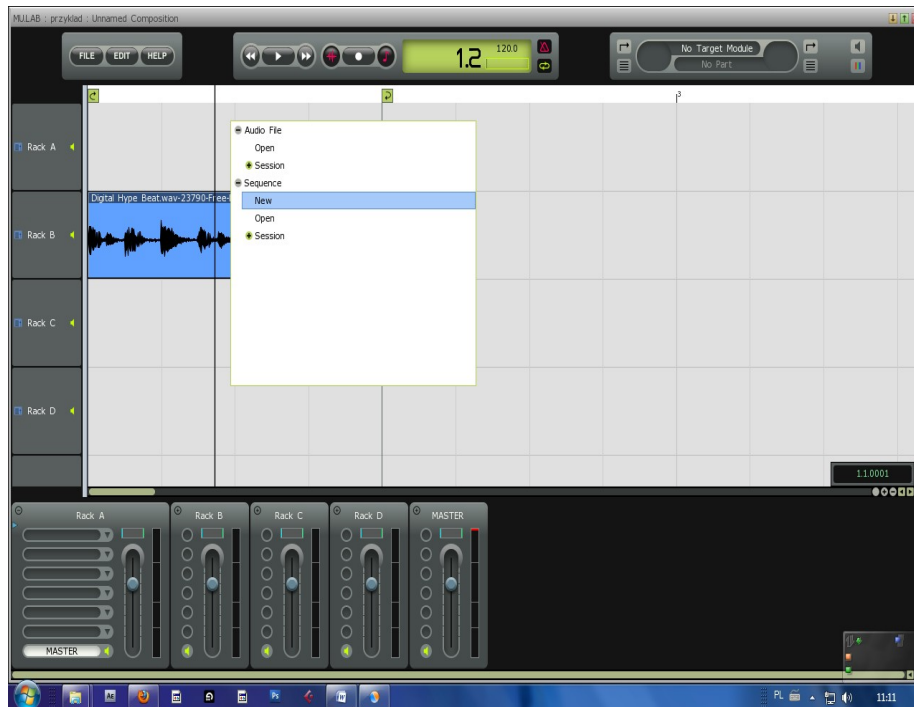
Posiadając gotową bazę próbek audio i wybrany program muzyczny (MUTOOLS), twórca jest gotowy, by rozpocząć właściwą pracę nad remiksem.



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

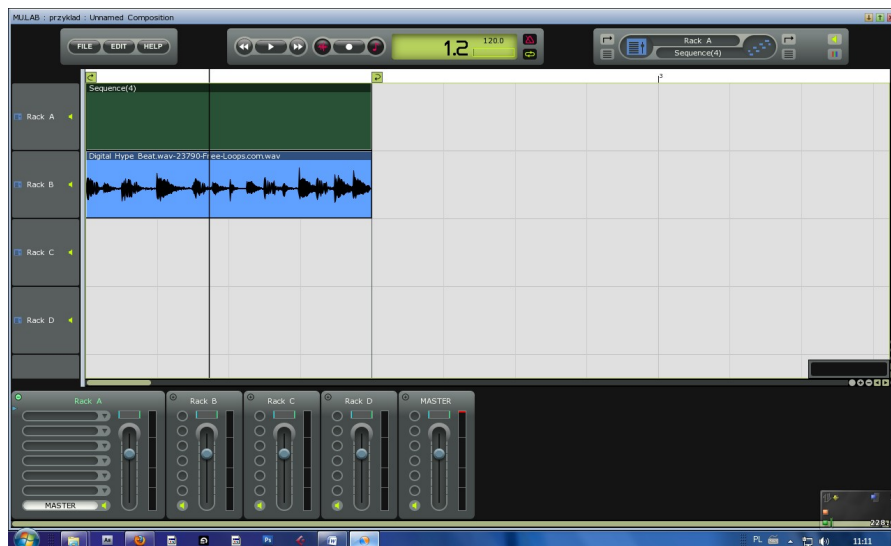


Następnie należy włączyć funkcję „Loop” tak, aby zaimportowany fragment odtwarzał się nieprzerwanie. Aby odtworzyć tego loopa, wystarczy wcisnąć spację; aby go zatrzymać, należy wcisnąć ją ponownie. Spacja to przycisk, który w większości programów do produkcji muzycznej służy jako „Play” i „Stop”. Kolejnym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

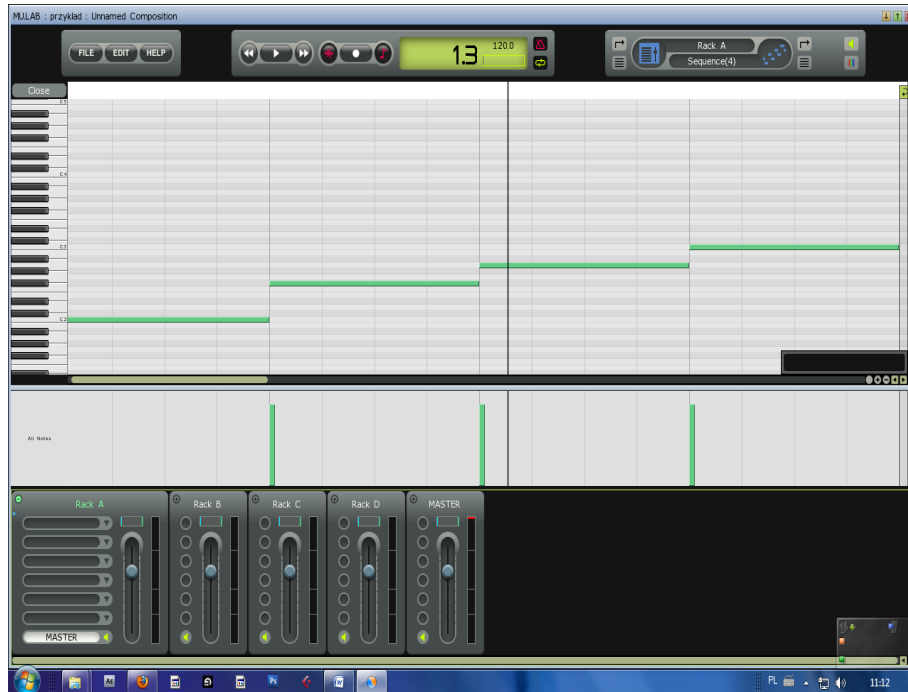


Następnie należy zastanowić się nad linią basu, którą będziemy samodzielnie tworzyli. Po dwukrotnym kliknięciu w którąkolwiek z niezagospodarowanych ścieżek, pojawi się podręczne menu, umożliwiające wstawienie nowego klipu MIDI. Należy wybrać kolejno przycisk „Sequence”, a następnie „New”.

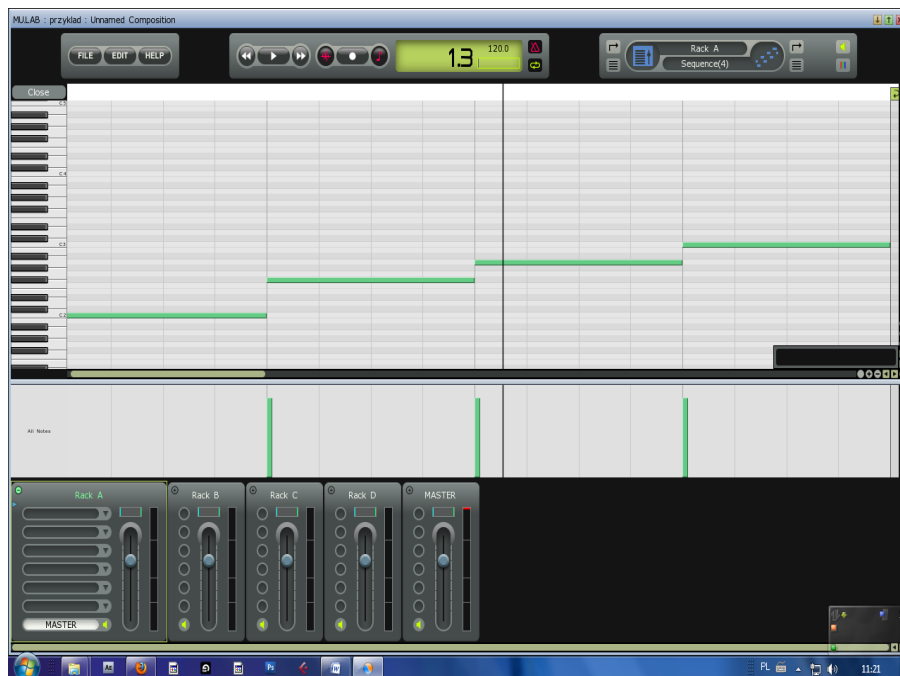
Klipy audio to fragmenty materiału muzycznego, które zostały zarejestrowane analogowo. Klipy MIDI zaś to fragmenty nut, które po wczytaniu do wirtualnego instrumentu stanowią materiał audio. Przykładem klipu audio jest loop perkusyjny, który sam w sobie może być odtwarzany i nie potrzebuje podłączenia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



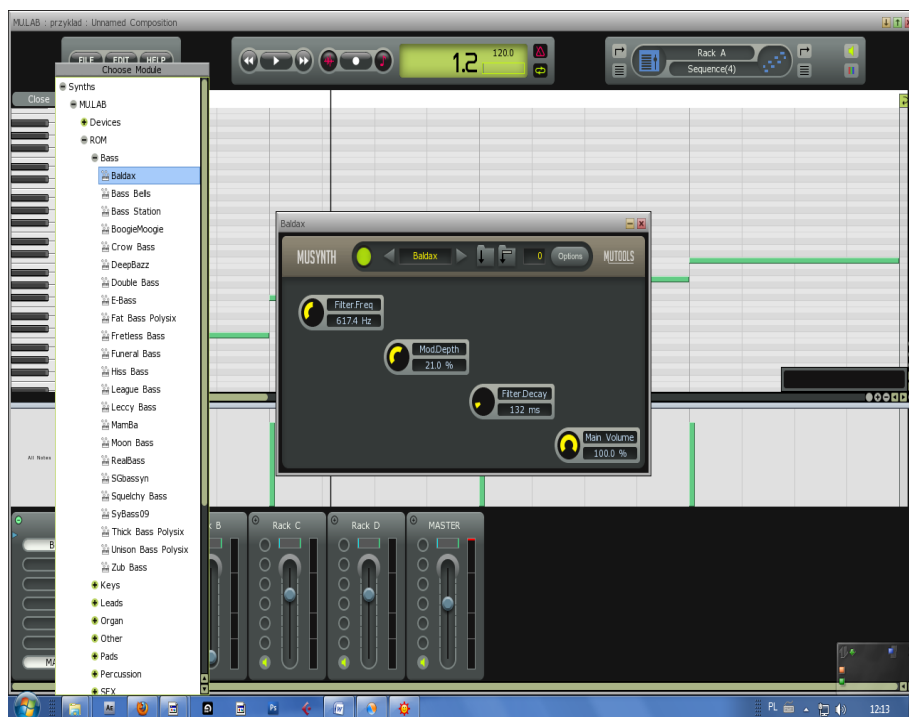
Powstał pusty klip o nazwie „Sequence”. Wystarczy kliknąć w niego dwukrotnie, aby rozpocząć edycję.



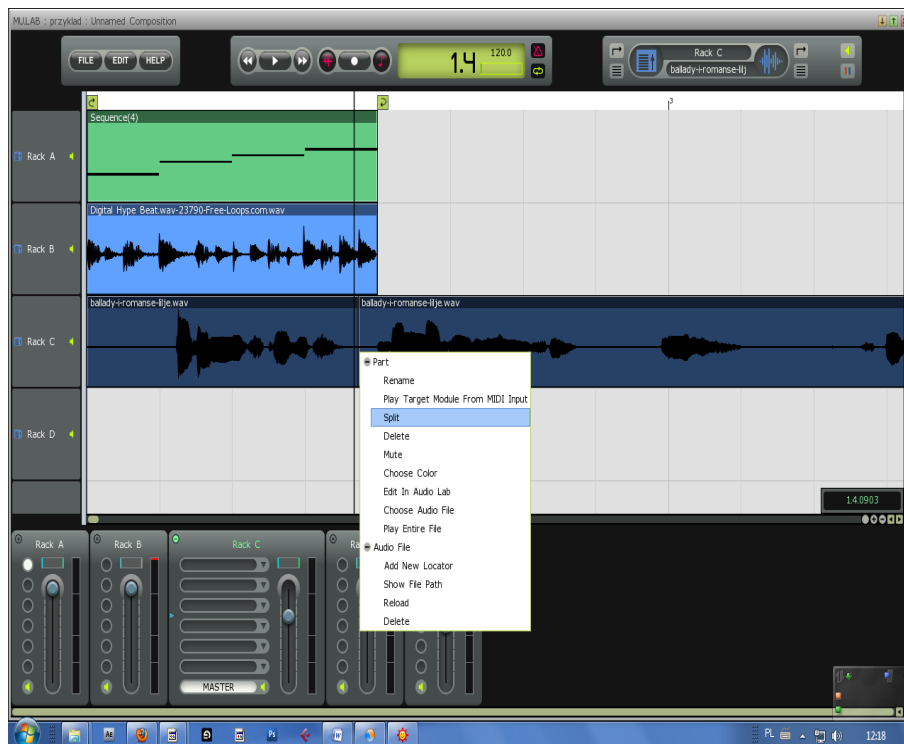
W ten sposób rozpoczęta została edycja klipu MIDI. Aby wpisać do niego dowolne nuty, klikamy dwukrotnie w miejscu gdzie chcemy postawić nutę i przytrzymujemy, a następnie rozciągamy nutę na pożądaną długość. Najlepiej zacząć od czterech nut tej samej długości. Warto zauważyć, że po wciśnięciu spacji słyszymy nadal tylko perkusję. Kursor 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.



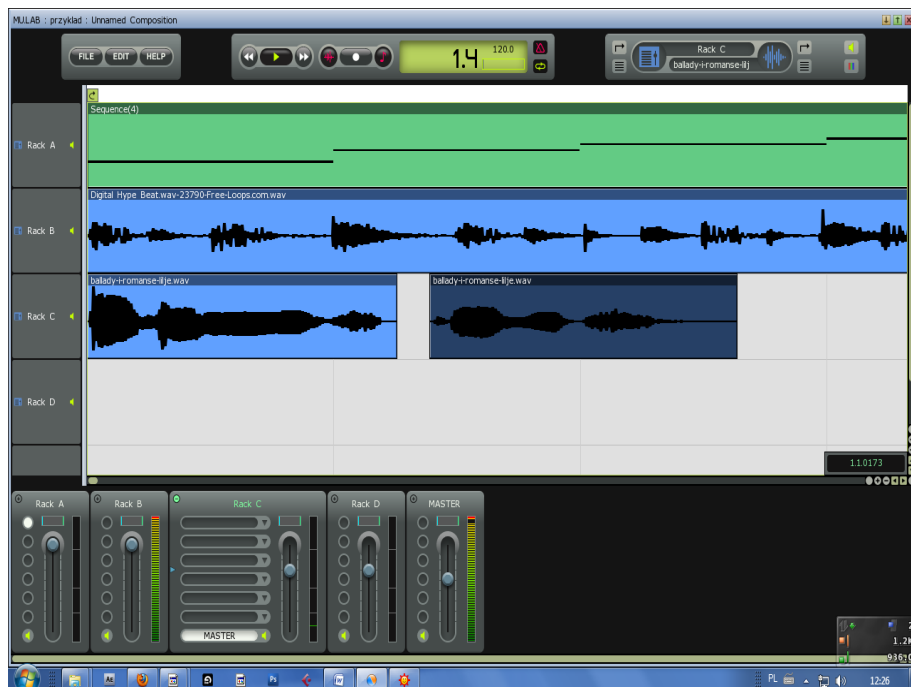
Aby nuty zabrzmiały, należy podłączyć do nich wirtualny instrument. W tym celu trzeba dwukrotnie kliknąć w jeden ze słów kanału na mikserze, w którym wstawiono klip MIDI (w tym przypadku Rack A).



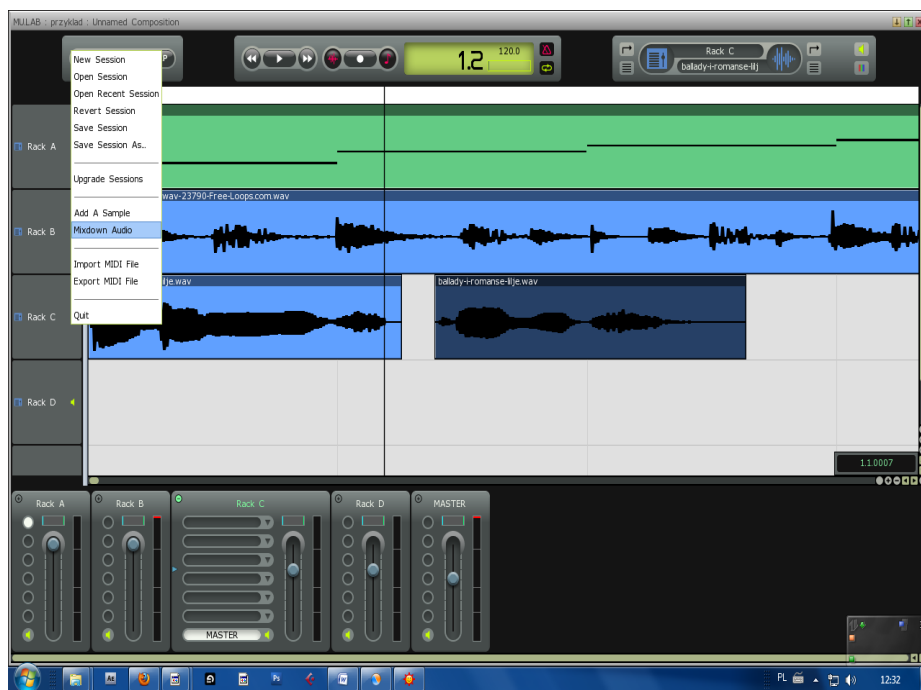
Następnie należy wybrać z listy któryś z syntezatorów basowych. W omawianym przypadku jest to *Baldax*. Po kliknięciu spacji słycać, jak nasze nuty brzmią razem z wcześniej dodanymi bębnami.



Jeśli sekcja rytmiczna (bas i perkusja) brzmią zadowolająco, 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 zadowolającą 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.

Krótką historia utworów remiksowanych

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 kryptocytaty, intertekstualne nawiązania czy pastisz, ale o stosowanie odpowiednich technologii i technik do odkrywania znanych już dzieł na nowo.

Choć to **o współczesnej kulturze mówi się, że jest kulturą remiksu**, to remiks nie jest nowym wynalazkiem. 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.

We współczesnej kulturze najdłuższą historię mają 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. Zob. Rozdział pod tytułem **Wolne licencje**.

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 w 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 miedzy 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 zawiałości w obrębie praw autorskich, płyta Danger Mouse zwróciła uwagę krytyków. Została również uznana za jedną z najlepszych płyt 2004 roku.

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>.

Remiks stworzony w obrębie sztuk wizualnych to kolaż, który popularność zyskał na początku XX wieku. 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. Kolaże ze szczególną przyjemnością tworzyli awangardysty: futuryści, dadaiści i surrealiści. W sztukach plastycznych swoistym przełomem były prowokacje Duchampa. Obraz "L.H.O.O.Q." jest dość wierną kopią słynnej Mona Lizy namalowanej przez Leonarda Da Vinci. Jedyna różnica to... cienkie, czarne wąsy i skąpa brodka. W roku 1919 wzbudziło to ogromne kontrowersje, Duchampowi zarzucano że jest jak niesforny uczeń, który nie uszanował obrazu mistrza. Cóż, wygląda na to, że w tym wypadku krytyka była słuszna. Duchamp rzeczywiście był niesfornym uczniem, który nie szanował mistrzów, nie znaczy to jednak, że nie był wielkim artystą. Żart z Mona Lizą był na tyle udany, że później Duchamp namalował jeszcze jedną wersję obrazu. Tym razem był on wierną kopią dzieła wielkiego Leonarda, bez żadnego dodanego zarostu. Żeby podkreślić ten fakt Duchamp zatytułował dzieło... "Mona Liza ogolona".

Ale kolaż wykorzystywano nie tylko po to, by zaszokować mieszczańską publiczność. Zupełnie serio wykorzystywano go w pracy grafików. Szczególnie w radzieckiej Rosji twórcy awangardowi związani z rewolucją wykorzystywali technikę kolażu do tworzenia propagandowych plakatów, okładek książek czy afiszy teatralnych. Najbardziej znane są te Aleksandra Roczenki.

Tworzenie remiksu w obrębie sztuk wizualnych łączy się również 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.

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. Założeniem twórców projektu «Remiksujemy bibliotekę» 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.

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 Pętli Rytmy promował wiedzę o technologiach i wolnych licencjach, a także zapowiedział innowacyjne wykorzystanie remiksu w procesie edukacji z zakresu literatury.

Autorzy: Jarosław Lipszyc – Karolina Grodecka

Marcin Cisło - Instrukcja obsługi programu „Audacity”