

STWÓRZ WŁASNĄ FILMOWĄ ŚCIEŻKĘ DŹWIĘKOWĄ!



IV-VI kl.
VII-VIII kl.



STEAM,
multimedialna



135 min.



12 os.



Image: Freepress.com

Lubicie słuchać muzyki? A może chętnie oglądacie filmy? Podczas warsztatów będziecie mieli okazję połączyć te dwie przyjemności i stworzyć swoją własną filmową ścieżkę dźwiękową! Wcielicie się w osoby reżyserujące dźwięk i dowiecie się, jak budować warstwę muzyczną w taki sposób, by wpływać na emocje osób oglądających. W tym celu będziecie korzystać z przygotowanej wcześniej biblioteki sampli oraz z pomocą mikrofonu dogrywać brakujące dźwięki. Nauczycie się też, jak je przekształcać odpowiednio do potrzeb za pomocą cyfrowych technik przetwarzania dźwięków. Efektem waszych działań będzie połączenie w całość warstwy muzycznej z obrazem za pomocą programu do montażu filmowego. Czy wiecie już, kogo zaprosicie na premierę waszej debiutanckiej produkcji?

Scenariusz: Stowarzyszenie Robisz.To

Czego uczą warsztaty?

- Obsługi programu do edycji dźwięków;
- pracy z obrazem w programie muzycznym;
- odpowiedniego doboru muzyki do obrazu filmowego;
- nagrywania dźwięków za pomocą odpowiedniego sprzętu;
- tworzenia muzyki;
- czym jest sound design.

Co rozwijają warsztaty?

- Umiejętność pracy w grupie;
- wrażliwość muzyczną;
- wyobraźnię dźwiękową i przestrzenną;
- refleksję nad rolą muzyki w sztuce filmowej.

Po warsztatach osoby uczestniczące:

- potrafią dopasowywać muzykę do obrazu;
- potrafią tworzyć warstwę sound design oraz muzykę do swojego filmu;
- potrafią tworzyć adekwatne tło dźwiękowe do scen filmowych;
- znają i rozumieją pojęcie sound designu.

Warsztaty realizują następujące założenia z podstawy programowej 2023:

INFORMATYKA

- kl. IV-VI: V.1, VI.1, VI.2
- kl. VI-VIII: II.3.1, II.3.4, III.2, III.3, IV.1

MUZYKA

- kl. IV-VIII: I.1.4, I.1.5.1, I.5.2, I.1.5.4, I.1.6, I.2.1, I.2.2, I.2.4.1, I.2.4.2, I.2.4.5, II.4.1, II.4.2, III.6, III.8

Przygotowanie i przebieg warsztatów:

- przygotowanie wszystkich potrzebnych materiałów i narzędzi – szczegółowa rozpiska w scenariuszu;
- zapoznanie się z filmikiem wprowadzającym temat oraz biblioteką sampli;
- zapoznanie się z instrukcjami dotyczącymi pracy z obrazem oraz zakładania efektów dźwiękowych;
- zapoznanie się ze słowniczkiem pojęć muzycznych.

Wstęp – rozmowa, dyskusja



15 min

Narzędzia/materiały:

projektor/telewizor, nagłośnienie (monitory studyjne)
rola muzyki filmowej:
Muzyka filmowa.mp4

pliki filmowe:

[Filmy na warsztaty](#)

biblioteka sampli:

(bezpłatne sample z <https://cymatics.fm/>):

[Biblioteka sampli](#)

Początek warsztatów jest dobrym momentem na stworzenie kontraktu, czyli wspólnie wypracowanego z grupą zbioru zasad, które będą obowiązywały podczas zajęć oraz przedstawienie idei działań Stowarzyszenia Robisz.to, a także – co najważniejsze – zapoznanie się z osobami uczestniczącymi w warsztatach. Wskazane jest przeprowadzenie krótkiej aktywności na przełamanie lodów.

Warto rozpocząć od dyskusji dotyczącej tego, jak istotną rolę w odbiorze treści pełni muzyka filmowa. Można pokazać na wybranych przykładach odmienną funkcję muzyki od autorskiej i immanentnej, wyjaśniając te pojęcia. Ciekawym pomysłem unaoczniającym komentującą rolę muzyki jest zaprezentowanie tego samego klipu z różną muzyką. Np. film z pływającymi rekinami z dowolnym walcem Johannesa Straussa, a później np. z „Polimorfia” Krzysztofa Pendereckiego. W pierwszym przypadku scena jest przyjemna, kojarzy się z baletem, a w drugim wywołuje niepokój.

Osoba prowadząca dzieli osoby uczestniczące na zespoły dwuosobowe. Zadaniem każdej pary jest udźwiękowanie jednego filmu. Klip filmowy do pracy może być dowolny. Mogą być to filmy stworzone podczas innych warsztatów albo materiały dostępne na wolnej licencji. Osoba prowadząca importuje wybrane pliki filmowe do programu do edycji dźwięku. Umożliwia to symultaniczną pracę z obrazem, co jest niezwykle ważne, gdyż pozwala na tworzenie dźwięków synchronicznych oraz na kontrolowanie, czy muzyka w danym momencie jest odpowiednia.

Wstęp – rozmowa, dyskusja



45 min

Narzędzia/materiały:

komputery/laptopy z zainstalowanym programem do edycji dźwięku oraz pluginami (rekomendowany Reaper), rozdzielniki do słuchawek, słuchawki

[instrukcja pracy z obrazem.mp4](#)

instrukcje zakładania efektów oraz wyjaśnienie, czym są poszczególne efekty:

[Słowniczek muzyczny](#)

dodatkowa biblioteka sample:
SFX od BlackMagic (Panel Farlight > sound library
> download free farlight sound library

[How to Install & Use Free Sound Effects Library for Your Videos - Resolve 16 Tutorial](#)
mikrofon, statyw do mikrofonu,
interfejs muzyczny z preampem mikrofonowym

Ta część warsztatów poświęcona jest twórczej pracy nad dźwiękami. Osoba prowadząca wyjaśnia sposób pracy i zapoznaje osoby uczestniczące z programem do miksowania dźwięków. Pokazuje, w jaki sposób można dołączać sample i dogrywać dźwięki oraz jak można wpływać na barwę i brzmienie za pomocą przetworzeń elektronicznych (instrukcje: [Słowniczek muzyczny](#)).

Pracę dobrze jest prowadzić dwutorowo: jedną warstwę muzyczną budować z przygotowanej wcześniej biblioteki sample (profesjonalnej lub stworzonej na innych, wcześniejszych zajęciach). Kolejną można tworzyć z dogrywanych mikrofonem w miarę potrzeb dźwięków. Sample – zarówno z biblioteki dźwięków, jak i te nagrane na zajęciach – mogą być przekształcane za pomocą cyfrowych technik przetwarzania dźwięków (np. za pomocą wtyczek VST).

PRZERWA

Tworzenie muzyki – cd.



45 min

Narzędzia/materiały:
komputery z zainstalowanym programem do edycji dźwięku wraz z pluginami oraz materiały j.w.

monitory studyjne

W tej części warsztatów kontynuowane jest tworzenie warstwy muzycznej, a osoba prowadząca wprowadza pojęcie sound designu, czyli „komponowania” dźwięków. Mogą one odzwierciedlać dźwięki kadru (np. odgłos ilustrujący upadek jakiegoś przedmiotu) lub być elementem warstwy muzycznej ilustrującej kadr.

Zwieńczeniem pracy powinno być połączenie warstwy muzycznej i filmowej w całość oraz zgranie do pliku filmowego (np. o rozszerzeniu .mp4).

PRZERWA

Podsumowanie – prezentacja



25 min

Narzędzia/materiały:
komputer,
projektor/stół interaktywny,

system nagłośnieniowy (monitory studyjne),
dostęp do internetu

Podsumowanie warsztatów to wspólne oglądanie wszystkich filmów. Szczególnie cenna jest dyskusja dotycząca efektów pracy oraz życzliwa informacja zwrotna. Dobrze jednak, gdy wartością nadrzędną pozostają oryginalność i wolność twórcza.

Gotowe filmy można udostępnić osobom uczestniczącym w warsztatach (np. wykorzystując platformę do przechowywania plików w chmurze). Jeżeli osoby uczestniczące wyrażą taką chęć, to filmy można zamieścić także w social mediach.