

# NARRACJE AUDIOWIZUALNE

## Nazwa przedmiotu

Wydział Kompozycji, Teorii Muzyki i Reżyserii Dźwięku

Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot



program studiów

Reżyseria Dźwięku

Kierunek

Reżyseria dźwięku  
w nowych mediach

Specjalność

-

Specjalizacja

stacjonarne	drugiego stopnia	obowiązkowy	ćwiczenia	indywidualne	zajęcia w pomieszczeniu dydaktycznym AMFN
Forma studiów	Poziom studiów	Status przedmiotu	Forma przeprowadzenia zajęć		Tryb realizacji

ROK I		ROK II	
sem . I	sem . II	sem . I	sem . II
✓	✓	✓	✓
ZO	ZO	ZO	ZO
ECTS			
2	2	2	2

Liczba godzin kontaktowych z pedagogiem **60**

Liczba godzin indywidualnej pracy studenta **180**

punkty ECTS **8**

\* Forma zaliczenia: **Z** – zaliczenie bez oceny | **ZO** – zaliczenie z oceną | **E** – egzamin

Koordynator przedmiotu	Kierownik Zakładu Reżyserii Dźwięku	
Prowadzący przedmiot	prof. Joanna Napieralska mgr Krzysztof Cybulski dr Kajetan Zakrzewski	j.napieralska@amfn.pl k.cybulski@amfn.pl k.zakrzewski@amfn.pl

Metody kształcenia		Metody weryfikacji efektów uczenia się	
1.	wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień	1.	realizacja zleconego zadania
2.	analiza przypadków	2.	kontrola przygotowanych projektów
3.	uczenie się w oparciu o problem (PBL)	3.	
4.	praca indywidualna	4.	

**Podstawowe kryteria oceny****semestr I**

Ocena (zaliczenie ze stopniem) przyznawana jest zarówno na podstawie sposobu pracy w trakcie semestru, jak i prezentacji finalnej wersji pracy. Prezentacja polega na przedstawieniu zrealizowanego według własnej koncepcji i w oparciu o samodzielnie wytworzone struktury *sound design*, zgrania w formacie 5.1 lub wyższym dźwięku do fragmentu filmu fabularnego z gotowych pozostałych materiałów, mającego potencjał w zakresie udziału dźwięku w narracji.

Kryteria oceny to:

- adekwatność koncepcji zgrania do narracji fabularnej,
- jakość wytworzonych samodzielnie struktur okołomuzycznych i efektów specjalnych,
- efektywność podbudowy dramaturgicznej filmu dźwiękiem,
- sposób wykorzystania efektów psychoakustycznych,
- jakość techniczna zgrania, sposób wykorzystania skali barwowej i dynamicznej i przestrzenne rozplanowanie dźwięku,
- biegłość w konfiguracji i obsłudze sesji zgraniowej,
- sposób wykorzystania sterownika zewnętrznego,
- punktualność w realizacji poszczególnych zadań.

**semestr II**

Zaliczenie na podstawie ciągłej oceny pracy studenta oraz oceny za realizację zleconych zadań. Ocenie podlega:

- stopień zaangażowania w prowadzone wspólnie eksperymenty,
- umiejętność pozyskiwania i wykorzystywania nowej wiedzy i umiejętności w toku prac nad projektem,
- jakość artystyczna i warsztatowa efektu końcowego projektu.

**semestr III**

Zaliczenie (z oceną) na podstawie prezentacji projektu, jak również pracy indywidualnej studenta podczas semestru nad projektem wybranym przez siebie i zaakceptowanym przez pedagoga. W semestrze III jest to nieruchomy obraz sferyczny, do którego należy wykreować warstwę dźwiękową. Kryteria oceny:

- sumienne i punktualne wywiązywanie się z poszczególnych etapów pracy,
- oryginalność przedstawionego opracowania dźwiękowego,
- zrozumiałość przeprowadzanej narracji, jakość techniczna warstwy dźwiękowej,
- stopień urozmaicenia udźwiękowania,
- realizacja skomponowania sfery dźwiękowej pod kątem wykorzystania szerokości pasma słyszenia, dynamiki, rozkładu czasowego poszczególnych składowych i umiejscowienia poszczególnych elementów w przestrzeni akustycznej,
- sposób zgrania dźwięku z uwzględnieniem specyfiki odsluchu.

Szczególnie istotne jest zaprezentowanie umiejętności warsztatowych dotyczących sferycznych cech projektu.

**semestr IV**

Zaliczenie (z oceną) na podstawie prezentacji projektu, jak również pracy indywidualnej studenta podczas semestru nad projektem wybranym przez siebie i zaakceptowanym przez pedagoga. W semestrze III jest to film 360st. lub projekt Cinematic VR. Kryteria oceny:

- adekwatność koncepcji zgrania do narracji prowadzonej w projekcie,
- oryginalność i efektywność prezentowanych rozwiązań dramaturgicznych,
- jakość i samodzielność wykonania postsynchronów lub nagrań stuprocentowych,
- wykorzystanie środków warsztatowych dostępnych w formach sferycznych – film 360st. lub Cinematic VR,

- jakość skomponowanych przez siebie struktur dźwiękowych,
- stopień urozmaicenia użytych zabiegów artystycznych,
- sposób wykorzystania skali barwowej, dynamicznej i czasowej.

Oceniane są również biegłość wykorzystania środków warsztatowych w trakcie pracy i punktualność wykonywania konkretnych zadań.

### Cele przedmiotu

Przedmiot „Narracje audiowizualne” dedykowany studentom studiów magisterskich w zakresie reżyserii dźwięku w nowych mediach ma na celu doskonalenie umiejętności prowadzenia narracji w różnego rodzaju mediach audiowizualnych. W poszczególnych semestrach nacisk kładziony jest na budowanie opowieści w obrębie innego medium (narracja filmowa z wykorzystaniem systemu dźwięku wielokanałowego; narracja wizualna; narracja w filmie 360st. oraz w projektach typu Cinematic VR).

W semestrze II studenci poznają historyczne techniki generowania ruchomego obrazu powiązane z dźwiękiem, wykorzystujące techniki analogowe i optoelektroniczne; następnie zostają zaznajomieni ze sposobami wykorzystania w/w technik we współczesnej twórczości poprzez powiązanie ich z technologią cyfrową. Zapoznanie się z pracami audiowizualnymi stworzonymi w warunkach znaczących ograniczeń technicznych, jakie towarzyszyły twórcom z pionierskich czasów wideoartu oraz filmu abstrakcyjnego, ma w zamiarze rzucić nowe światło na estetykę przekazu audiowizualnego, jednocześnie ukazując podobieństwa między historycznymi realizacjami a obecnymi na uboczu współczesnej twórczości cyfrowej nurtami, bazującymi na minimalistycznych abstrakcyjnych obrazach i dźwiękach. Spora część zajęć ma charakter wspólnie prowadzonych eksperymentów z urządzeniami i narzędziami analogowymi, co pozwala uzyskać świeże spojrzenie na nieograniczone możliwości technologii współczesnej.

### Wymagania wstępne

- Semestr II: podstawowa znajomość oprogramowania Max MSP/Pure Data oraz podstawy pisania kodu (umiejętności pozyskiwane na prowadzonych równolegle zajęciach z przedmiotu „Podstawy Programowania”).

**Treści programowe****semestr I**

Narracja filmowa z wykorzystaniem dźwięku wielokanałowego (w systemie 5.1 lub wyższym). Zadaniem studenta jest podbudowa dramaturgii i narracji w obrębie warstwy sound design filmu z zastanymi pozostałymi warstwami dźwięku, oraz wykonanie miksów wszystkich warstw w wybranym systemie dźwięku wielokanałowego. Długość fragmentu: min. 3 minuty.

**semestr II**

Narracja wizualna.

Relacje między dźwiękiem a obrazem od strony formalnej / technicznej.

1. Krótki rys historyczny:

- a) film abstrakcyjny / visual music (Oscar Fischinger, Norman McLaren)
- b) synteza wideo (Rutt/Etra, Woody Vasulka - Scan Processor Studies, Nam June Paik - Wobulator)

2. Omówienie i praktyczne eksperymenty z analogowymi technikami:

- a) optyczna synteza dźwięku
- b) videofeedback
- c) analogowe generowanie obrazu na podstawie sygnału audio z Max / Pure Data

3. Eksperymentalne techniki cyfrowe:

- a) wprowadzenie do programowania w środowisku Processing
- b) generowanie synchronicznych animacji z wykorzystaniem protokołu Open Sound Control
- c) analogowe przetwarzanie cyfrowych animacji
- d) sonifikacja obrazu z kamery w środowisku Pure Data

Studenci w trakcie semestru II realizują za pomocą wybranych przez siebie poznanych na zajęciach technik projekt w postaci krótkiej (2-3 min.) formy wizualnej, ilustrującej wybrany utwór muzyczny.

**semestr III**

Narracja w nieruchomym obrazie sferycznym. Zadaniem studenta jest opracowanie „scenki dźwiękowej” długości max. 2 min., interpretującej nieruchomy obraz sferyczny i budującej jego dramaturgię i narrację.

**semestr IV**

Narracja w projektach Cinematic VR. Zadaniem studenta jest opracowanie dźwiękowe (z materiałów setkowych lub postsynchronowych) wspomagające dramaturgię i narrację wybranego projektu Cinematic VR / filmu 360 st. (lub fragmentu dłuższego projektu) długości 3-5 min.

Kategorie efektów	EFEKT UCZENIA SIĘ		Kod efektu
Wiedza	1	Posiada szczegółową wiedzę z zakresu kierunków rozwojowych projektów multimedialnych w Polsce i na świecie, jak również potrafi odnieść je do innych dziedzin sztuki.	P7_RDwNM_W01
	2	Zna polskie i światowe osiągnięcia w obszarze kreacji warstwy dźwiękowej w formach audiowizualnych, projektach multimedialnych i interaktywnych oraz historię rozwoju wykorzystania środków komputerowych na gruncie sztuki.	P7_RDwNM_W03
	3	Posiada wiedzę dotyczącą elementów i wzorców formalnych dzieła muzycznego, filmowego, multimedialnego i interaktywnego, umożliwiającą tworzenie multimedialnych prac artystycznych o wysokim stopniu oryginalności.	P7_RDwNM_W04
	4	Posiada głębokie zrozumienie wzajemnych relacji pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami studiów oraz zdolność do integrowania nabytej wiedzy. Wykorzystuje tę wiedzę do realizacji własnych działań twórczych.	P7_RDwNM_W08
Umiejętności	1	Posiada wysoko rozwiniętą osobowość artystyczną umożliwiającą tworzenie, realizowanie i wyrażanie własnych koncepcji twórczych z zakresu reżyserii dźwięku w nowych mediach.	P7_RDwNM_U01
	2	Samodzielnie wykonuje prace artystyczne, z zakresu reżyserii dźwięku w nowych mediach, w oparciu o własne twórcze motywacje i inspiracje na wysokim poziomie profesjonalizmu.	P7_RDwNM_U02
	3	Potrafi wyróżnić i zinterpretować wartości artystyczne dzieła multimedialnego oraz ocenić je według kryteriów poprawności warsztatowej.	P7_RDwNM_U04
Kompetencje społeczne	1	Jest w pełni kompetentnym i samodzielnym artystą, zdolnym do świadomego integrowania zdobytej wiedzy w obrębie specjalności oraz w ramach innych szeroko pojętych działań kulturotwórczych.	P7_RDwNM_K02

### Literatura podstawowa

1. Błażejczyk Wojciech, „Sound design” [w:] Alicja Gronau, Joanna Napieralska, Barbara Okoń-Makowska (red.), *Multimedia, tom 1: Estetyka – Dźwięk*, Wydawnictwo UMFC, Warszawa 2017, s. 297–364.
2. Holman Tomlinson, *5.1 Surround Sound up and Running*, Focal Press, 2000.
3. Napieralska Joanna, *Psychoacoustical Context of Multichannel Theatrical Sound Mix*, materiały konferencyjne ISSET, 2015.
4. Ondaatje Michael, *The Conversations. Walter Murch and the Art of Editing Film*, wyd. Knopf, New York 2004.
5. Wittington William, *Sound Design and Science Fiction*, University of Texas Press, 2007.

### Literatura uzupełniająca

1. McCarthy Lauren, Reas Casey, Fry Ben, *Make: Getting Started with p5.js*, Maker Media, 2015.
2. Crutchfield James P., *Space-Time Dynamics in Video Feedback*, w: *Physica 10D*, s.229–245, North-Holland, Amsterdam 1984.
3. Napieralska Joanna, *Analiza dźwięku w filmie*, [w:] Alicja Gronau, Joanna Napieralska, Barbara Okoń-Makowska (red.), *Multimedia, tom 1: Estetyka – Dźwięk*, Wydawnictwo UMFC, Warszawa 2017, s. 229–296.
4. Napieralska Joanna, *Sound Design. Droga Emancypacji dźwięków filmowych*, Wydawnictwo UMFC, Warszawa 2012.

### Biblioteki wirtualne i zasoby on-line (opcjonalnie)

Tutoriale ze strony: <https://www.dolby.com/institute/tutorials/>

Skrypty ze strony: <https://www.ire.pw.edu.pl/~mmedia/pub/Sound%20Aesthetics/index.html>, między innymi:

- Błażejczyk Wojciech, *Basics of Sound Design and Music Composition*
- Błażejczyk Wojciech, *Sequencers and MIDI Instruments*
- Błażejczyk Wojciech, *Samples vs. Procedural Audio*
- Napieralska Joanna, *Designing Final Mix Session*

Data modyfikacji

05.04.2024

Autor modyfikacji

dr Katarzyna Figat

Czego dotyczy modyfikacja

Przeniesienie treści do nowego formularza kart przedmiotów.