

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**

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 II

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 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 odsłuchu.

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 powiązanego 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 audiowizualnym stworzonymi w warunkach znaczących ograniczeń technicznych, jakie towarzyszyły twórcom z pionierskich czasów wideoartu oraz filmu abstrakcyjnego, ma w zamyśle rzucić nowe światło na estetykę przekazu audiowizualnego, jednocześnie ukazując podobieństwa między historycznymi realizacjami a obecnymi na uboczu współczesnej twórczości cyfrowej nurtami, bazujących 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 I: 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 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 II

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 miksu wszystkich warstw w wybranym systemie dźwięku wielokanałowego. Długość fragmentu: min. 3 minuty.

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.