

DŹWIĘK INTERAKTYWNY

Nazwa przedmiotu

Wydział Kompozycji, Teorii Muzyki i Reżyserii Dźwięku

Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot



program studiów

Kompozycja i Teoria Muzyki

Kierunek

Sound Design

Specjalność

-

Specjalizacja

stacjonarne	drugiego stopnia	obowiązkowy	wykład	zbiorowe	mieszany (zajęcia w pomieszczeniu dydaktycznym AMFN/on-line)
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			
1	1	1	1

*

Liczba godzin kontaktowych z pedagogiem

60

Liczba godzin indywidualnej pracy studenta

45

punkty ECTS

4

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

Koordynator przedmiotu	Kierownik Zakładu Reżyserii Dźwięku	
Prowadzący przedmiot	dr Dorota Błaszczak	d.blaszczak@amfn.pl
	mgr Maciej Tatarynowicz	m.tatarynowicz@amfn.pl
	mgr Krzysztof Cybulski	k.cybulski@amfn.pl

Metody kształcenia		Metody weryfikacji efektów uczenia się	
1.	wykład problemowy	1.	realizacja zleconego zadania
2.	wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień	2.	Wybór z listy.
3.	uczenie się w oparciu o problem (PBL)	3.	Wybór z listy.
4.	Wybór z listy.	4.	Wybór z listy.
5.	Wybór z listy.	5.	Wybór z listy.



Podstawowe kryteria oceny

semestr I

Realizacja zadania: stworzenie prostej kompozycji użytkowej ("elevator music"), adaptującej się do warunków/potrzeb:

- przemyślenie schematu blokowego/modułowego;
- przemyślenie konkretnych rozwiązań (loopy? sample? synteza?);
- jakie techniki zastosować, aby z niewielkiej ilości elementów powstawała duża liczba kombinacji (brak prostej powtarzalności, jak w przypadku tradycyjnych loopów);

Zadanie można zrealizować korzystając z dowolnych narzędzi software'owych.

semestr II

Realizacja następujących zadań:

- a) Z obszaru ekstrakcji danych: zrealizowanie prostej interakcji sterowanej dźwiękiem z mikrofonu (Max/Msp);
- b) Z obszaru interakcji z przedmiotem codziennego użytku: udźwiękowanie przycisku wielofunkcyjnego (wciśnięcie, dłuższe lub krótsze przytrzymanie itp.) – informacja zwrotna dostarczana dźwiękiem (do zrealizowania jako plik dźwiękowy lub w wersji interaktywnej – Max/Msp/Reaper itp.);

Cele przedmiotu

Celem przedmiotu jest rozwinięcie kompetencji studentów w ramach zagadnienia dźwięku interaktywnego poprzez pracę nad rozbudowanym projektem, wymagającym praktycznego poznania i użycia wielu narzędzi. Praca nad interdyscyplinarnym projektem, zawierającym oprócz warstwy dźwiękowej, zarówno warstwę wizualną jak i programistyczną wymaga zrozumienia proporcji połączeń pomiędzy jego składowymi i wycucia intencji artystów współuczestniczących w tworzeniu dzieła. Jednocześnie wymaga umiejętnego zaplanowania i rozłożenia pracy nad projektem, tak, aby zdążyć z jego realizacją w założonym okresie produkcji. Przedmiot ma przygotować do praktycznego wejścia w cykl produkcyjny nad dziełami zawierającymi dźwięk interaktywny.

W semestrach III-IV spektrum zastosowań dźwięku interaktywnego zostaje poszerzone o obszary takie, jak: dźwięk w interaktywnych instalacjach artystycznych, projektowanie interakcji w kontekście nowych instrumentów muzycznych i urządzeń codziennego użytku, wykorzystanie dźwięku jako źródła danych, tworzenie generatywnych i adaptatywnych kompozycji do wykorzystania w kontekście interaktywnym – grach, instalacjach artystycznych itp.. Poruszenie tych zagadnień ma zainspirować studentów do poszukiwania własnych, niestandardowych rozwiązań z obszaru dźwięku interaktywnego z wykorzystaniem zarówno już poznanych, jak i nowych narzędzi.

Wymagania wstępne**Treści programowe****semestry I – II**

Dźwięk jako element doświadczeń interaktywnych – spojrzenie na dźwięk interaktywny z perspektyw:

- interfejsu i doświadczenia użytkownika (przy przedmiotach codziennego użytku oraz instrumentach muzycznych);
- interaktywnej kompozycji / kompozycji semi-generatywnej;
- instalacji interaktywnych;

Tematy do poruszenia:

1. Przegląd prac z obszaru sztuki nowych mediów i różnych sposobów, w jaki dźwięk jest wykorzystany/zaimplementowany, w tym prace własne (K. Cybulski/panGenerator) – reverse-engineering rozwiązań technicznych i estetycznych:
 - instalacje/realizacje, w których dźwięk jest źródłem interakcji;
 - realizacje, w których dźwięk jest głównym elementem estetycznym, generowanym przez instalację;
 - realizacje, w których dźwięk pełni funkcję towarzyszącą/ilustracyjną
2. Podstawy środowiska Pure Data (Wykorzystywane do dalszych części kursu oraz realizacji zadań)
3. Niestandardowe metody syntezy dźwięku:
 - Modelowanie fizyczne – synteza Karplusa-Stronga, wirtualny rezonator
 - Wykorzystanie pliku audio jako triggera/"smyczka"
 - Synteza wavetable/granularna
4. Podstawy kompozycji generatywnej:

- Programowanie generatywnych sekwencji perkusyjnych
 - Techniki tworzenia adaptatywnych kompozycji na bazie sekwencji i pętli audio
5. Ekstrakcja danych z sygnału audio:
- analiza dźwięku w czasie rzeczywistym (z mikrofonu) pod kątem wybranej cechy (wysokość dźwięku, głośność, stosunek dźwięków harmoniczných do szumowych itp.);
 - skoki/zmiany powyższych parametrów jako źródło dodatkowych informacji;
 - statystyka – śledzenie zmian w dłuższym odcinku czasu (krzywa krocząca) jako źródło dodatkowych informacji;
6. Dźwięk jako źródło informacji zwrotnej:
- przegląd przykładów dobrych i złych realizacji;
 - dźwięk w sytuacjach istotnych z punktu widzenia bezpieczeństwa (np. motoryzacja);
7. Instrument muzyczny i jego interfejs użytkownika:
- przegląd strategii interakcji w historycznych i współczesnych instrumentach muzycznych;
 - projektowanie interfejsów/kontrolerów midi/osc;

Kategorie efektów	EFEKT UCZENIA SIĘ		Kod efektu
Wiedza	1	wykazywać zrozumienie relacji pomiędzy wiedzą z zakresu technologii komponowania muzyki a jej wykorzystaniem dla celów tworzenia i interpretacji muzyki	P7_SD_W04
	2	znać i rozumieć mechanizmy rozwijania wyobraźni muzycznej	P7_SD_W05
Umiejętności	1	wykazywać umiejętność tworzenia koncepcji artystycznych o wysokim stopniu oryginalności	P7_SD_U01
	2	opanować w stopniu zaawansowanym techniki i technologie kompozytorskie i zasady tworzenia tekstów naukowych	P7_SD_U05
Kompetencje społeczne	1	rozumieć potrzebę uczenia się przez całe życie, inspirowania i organizowania procesu uczenia się innych osób	P7_SD_S01
	2	samodzielnie integrować nabytą wiedzę oraz podejmować w zorganizowany sposób nowe i kompleksowe działania, także w warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji	P7_SD_S02
	3	posiadać popartą doświadczeniem pewność w komunikowaniu się i umiejętność życia w społeczeństwie, przejawiające się w szczególności przez: - inicjowanie i pracę z innymi osobami w ramach wspólnych projektów i działań, - przewodniczenie działaniom, pracę zespołową, prowadzenie negocjacji i właściwą organizację działań, - integrację z innymi osobami w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych, - prezentowanie skomplikowanych zadań w przystępnej formie	P7_SD_S05

Literatura podstawowa

Norman Don, *Design na co dzień*, Karakter, Krakow 2018 (wybrane rozdziały)

Literatura uzupełniająca

Kreidler Johannes, *Programming Electronic Music in Pd*, Wolke Verlag, Hofheim 2009

Biblioteki wirtualne i zasoby on-line (opcjonalnie)



Johannes Kreidler - Programming Electronic Music in Pd (wersja online): <http://www.pd-tutorial.com/english/index.html>

Data modyfikacji	Wprowadź datę	Autor modyfikacji	
Czego dotyczy modyfikacja			