

PROJEKCJA DŹWIĘKU I LIVE ELECTRONICS

Nazwa przedmiotu

Wydział Kompozycji, Teorii Muzyki i Reżyserii Dźwięku

Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot



program studiów

Reżyseria Dźwięku

Kierunek

Sound Design

Specjalność

-

Specjalizacja

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

ROK I		ROK II		Liczba godzin kontaktowych z pedagogiem	
sem . I	sem . II	sem . I	sem . II	Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	
☐	☒	☒	☒	punkty ECTS	
	Z	Z	Z	45	
ECTS				3	
	1	1	1		

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

Koordinator przedmiotu	Kierownik Zakładu Reżyserii Dźwięku	
Prowadzący przedmiot	prof. Barbara Okoń-Makowska ad. dr Kamil Kęska	b.makowska@amfn.pl k.keska@amfn.pl

Metody kształcenia		Metody weryfikacji efektów uczenia się	
1.	Wykład problemowy	1.	Realizacja zleconego zadania
2.	Analiza przypadków	2.	Kontrola przygotowanych projektów
3.	Rozwiązywanie zadań	3.	Projekt, prezentacja
4.	Praca indywidualna	4.	
5.	Prezentacja nagrań	5.	

Podstawowe kryteria oceny**semestr I**

1. Podstawowa umiejętność analizy treści muzycznej utworu elektroakustycznego w kontekście planowanej prezentacji koncertowej.
2. Wykonanie zaplanowanych ćwiczeń.
3. Asysta w projekcji dźwięku na koncercie muzyki elektroakustycznej.

semestr II

1. Pogłębiona umiejętność analizy treści muzycznej utworu elektroakustycznego w kontekście planowanej prezentacji koncertowej.
2. Wykonanie zaplanowanych ćwiczeń.
3. Asysta/aktywny udział w projekcji dźwięku na koncercie muzyki elektroakustycznej lub/i wydarzeniu multimedialnym.

semestr III

1. Opracowanie koncepcji i wykonanie projekcji dźwięku na koncercie muzyki elektroakustycznej lub/i wymagającej zastosowania środków elektroakustycznych.
2. Opracowanie koncepcji prezentacji strony dźwiękowej dzieła/instalacji multimedialnej oraz jej wykonanie.

Cele przedmiotu

- Kształcenie kreatywnego podejścia do prezentacji muzyki i innych kompozycji dźwiękowych za pomocą środków elektroakustycznych.
- Zdobycie podstawowej wiedzy i praktycznych umiejętności dotyczących zastosowania środków elektroakustycznych w projekcji dźwięku w dziedzinach sztuki operujących materią dźwiękową.

Wymagania wstępne

Podstawowa wiedza na temat urządzeń elektroakustycznych oraz ogólna orientacja w rodzajach muzyki i innych dziedzinach sztuki operującej dźwiękiem.

Treści programowe**semestry I – III**

1. Omówienie głównych strategii projekcji dźwięku; (reprodukcja dźwięku, dogłośnienie, nagłośnienie).
2. Ćwiczenia z projektowania systemów i kalibracji aparatury do projekcji dźwięku.
3. Ćwiczenia z projekcji utworów zapisanych; akusmonium i systemy mieszane.
4. Przygotowanie muzycznego interfejsu reżysera na potrzeby wykonania partii live electronics.
5. Ćwiczenia z realizacji utworów live electronics.
6. Projekcja dźwięku na koncercie muzyki elektroakustycznej.
7. Integracja systemów podczas „wydarzenia multimedialnego”.

Kategorie efektów	EFEKT UCZENIA SIĘ		Kod efektu
Wiedza	1	posiada szeroką wiedzę z zakresu technologii i narzędzi wykorzystywanych w procesie tworzenia form multimedialnych oraz audiowizualnych, w tym programów komputerowych do tworzenia, nagrywania, edycji i przekształcania dźwięku, jak i obrazu. Zna języki programowania interaktywnego oraz ma świadomość rozwoju technologicznego w zakresie reżyserii dźwięku w nowych mediach	P7_SD_W05
	2	zna i potrafi posługiwać się narzędziami oraz technologiami wykorzystywanymi do celu prezentacji projektów multimedialnych i interaktywnych	P7_SD_W07
Umiejętności	1	posiada swobodę w posługiwaniu się wiedzą teoretyczną, techniczną, umiejętnościami warsztatowymi i orientacją artystyczną w kontekście tworzenia własnych projektów multimedialnych oraz audiowizualnych	P7_SD_U03
	2	świadomie posługuje się narzędziami warsztatowymi, w tym specjalistycznym oprogramowaniem komputerowym, zasobami sieci i technikami komunikacji sieciowej w realizacji i prezentacji projektów artystycznych. Doskonali te umiejętności w miarę rozwoju technologicznego	P7_SD_U05
Kompetencje społeczne	1	jest zdolny do realizowania projektów artystycznych w warunkach ograniczonego dostępu do środków warsztatowych i sprzętowych, jak również kreatywnego wykorzystania narzędzi niekonwencjonalnych	P7_SD_K06

Literatura podstawowa

Anette Vande Gorne Space, *Sound and Acousmatic Music: The Heart of the Research* - udostępniany studentom w formie pdf, dostępny także online:

https://www.academia.edu/9065377/Space_sound_and_acousmatic_music

Literatura uzupełniająca

- Barry Blesser, Linda-Ruth Salter, *Spaces Speak, Are You Listening?*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2006.
- Cathy van Eck, *Between Air and Electricity: Microphones and Loudspeakers as Musical Instruments*, Bloomsbury Academic, New York, 2017.

Biblioteki wirtualne i zasoby on-line (opcjonalnie)

Ze względu na konieczność aktualizacji treści wobec ciągłych zmian technologii stosowanej w muzyce elektroakustycznej i sztuce współczesnej, większość źródeł dostępna jest przede wszystkim w formie publikacji internetowych. Indywidualizowany sposób realizacji projektów live electronics i zróżnicowanie stylistyczne utworów wymaga elastycznego doboru zalecanych studentom źródeł. Poniższe linki zawierają przykładowe odniesienia zarówno do historycznego, jak i praktycznego ujęcia tego tematu:

https://research.gold.ac.uk/id/eprint/8005/1/MUS_thesis_Lexer_2012.pdf

<https://www.frankyredente.com/wp-content/uploads/2018/06/Live-Electronic-Music-.pdf>

<http://msp.ucsd.edu/tools/reality/elind-pma-msp-prop.pdf>

<https://cdn->

resources.ableton.com/resources/uploads/makingmusic/MakingMusic_DennisDeSantis.pdf

<https://professional.dolby.com/content-creation/dolby-atmos-tutorial-series/#gref>

<https://www.waves.com/ambisonics-explained-guide-for-sound-engineers>

Data modyfikacji	05.04.2024	Autor modyfikacji	dr Katarzyna Figat
Czego dotyczy modyfikacja	Przeniesienie treści do nowego formularza kart przedmiotów.		