

PROJEKCJA DŹWIĘKU I LIVE ELECTRONICS

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

grupowe

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
☐	☒	☒	☒
	Z	Z	Z
ECTS			
	1	1	1

*

Liczba godzin kontaktowych z pedagogiem

45

Liczba godzin indywidualnej pracy studenta

45

punkty ECTS

3

* 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

1.	Wykład problemowy
2.	Analiza przypadków
3.	Rozwiązywanie zadań
4.	Praca indywidualna
5.	Prezentacja nagrań

Metody weryfikacji efektów uczenia się

1.	Realizacja zleconego zadania
2.	Kontrola przygotowanych projektów
3.	Projekt, prezentacja
4.	
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, 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_RDwNM_W05
	2	Zna i potrafi posługiwać się narzędziami oraz technologiami wykorzystywanymi do celu prezentacji projektów multimedialnych i interaktywnych.	P7_RDwNM_W07
Umiejętności	1	Posiada swobodę w posługiwaniu się wiedzą teoretyczną, techniczną, umiejętnościami warsztatowymi i orientacją artystyczną w kontekście tworzenia własnych projektów multimedialnych.	P7_RDwNM_U03
	2	Świadomie posługuje się narzędziami warsztatu artystycznego, w tym specjalistycznym oprogramowaniem komputerowym, zasobami sieci i technikami komunikacji sieciowej w realizacji i prezentacji projektu multimedialnego. Doskonali te umiejętności w miarę rozwoju technologicznego.	P7_RDwNM_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_RDwNM_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.		