

НАЦИОНАЛНА ХУДОЖЕСТВЕНА АКАДЕМИЯ

ФАКУЛТЕТ:...

КАТЕДРА:....

УТВЪРЖДАВАМ!

РЕКТОР:

проф.

ПРОГРАМА

НА УЧЕБНАТА ДИСЦИПЛИНА

Системи за Интерактивно Изкуство

В СПЕЦИАЛНОСТ Дигитални изкуства

за о.к.с. “Магистър“

КУРС НА ОБУЧЕНИЕ:I

СЕМЕСТРИ НА ОБУЧЕНИЕ: .II

Програмата е приета с решение
на ФС при Факултета за изкуства
с протокол № от Г.

ИЗГОТВИЛ ПРОГРАМАТА
НА УЧЕБНАТА ДИСЦИПЛИНА: Рене Беекман

/ /

РЪКОВОДИТЕЛ
НА КАТЕДРА:

/ /

НАЦИОНАЛНА ХУДОЖЕСТВЕНА АКАДЕМИЯ

ФАКУЛТЕТ: Изящни изкуства

КАТЕДРА:

СПЕЦИАЛНОСТ: Дигитални изкуства

П Р О Г Р А М А

на УЧЕБНАТА ДИСЦИПЛИНА
Системи за Интерактивно Изкуство

1. 1. анотация И ЦелИ на обучението по дисциплината.

Курсът по Интерактивни Системи за Изкуството цели да запознае студентите с теорията и практиката на интерактивното изкуство, независимо от формата ѝ. Курсът разглежда общи концепции за интерактивни пърформанси и инсталации, както и тяхната реализация. Чрез презентации в часа, групово работа, както и индивидуално упражнение и домашна работа, студентите ще развият практическите умения за реализиране на интерактивни проекти, ползвайки PureData, GEM и Gridflow. От всеки студент на края на курса се очаква с да е реализирал индивидуален интерактивен проект, базиран на един от моделите на интеракцията които се разглеждат в теоретичната част.

След курса се очаква от студентите да имат основно познание на теоретичната рамка на интерактивно изкуство и да могат самостоятелно да разработват и изпълняват свои собствени интерактивни проекти.

2. Учебно съдържание на дисциплината и форми за усвояването му

2.1. Учебната дисциплина се изучава както следва:

Курс	Семестър	Хорариум [часове]		Общо
		Лекции	Упражнения	
I	2	60		60
II				

Всичко :

60

2.2. Тематично съдържание:

Раздел 1. Теория - 16ч.

- 1.Интактивността във визуалното изкуство и класическата музика през 20ти век.
2. Компоненти на интерактивни системи.
3. Приемане на интерактивността от публиката и нейното участие.
4. Модели на пърформанси.
5. Форма и структура.
6. Дизайн и лимитации на интерактивни инструменти.

Раздел 2. Практика - 30ч.

7. Въвеждане в принципите на програмиране чрез PureData, GEM и Gridflow.

Практически задачи - 16ч.

3. КОНТРОЛ ЗА ПОСТИГАНЕТО НА ЦЕЛИТЕ И ОЦЕНЯВАНЕ

3.1. Контрол за постигането на целите

Постигането на поставената цел се контролира чрез: упражнение, групови задачи и домавно през семестъра, плюс индивидуален семестрален проект

3.2. Изисквания за оценките:

Отличен (6) – забележителни резултати с незначителни грешки - задълбочено овладени ключови и допълнителни знания и умения, точни и пълни отговори, познаване на основните информационни източници, дълбоко осмисляне и разбиране на материята, ясно изразено собствено мислене и аргументиране на решенията

Мн.добър (5) – над добрия стандарт, но с някои грешки - много добре овладени ключови и допълнителни знания, точни отговори и правилно и осмислено разбиране на материята, както и умения да прилага наученото като решава сложни задачи.

Добър (4) – добра работа, но с редица явни грешки - овладени ключови и допълнителни знания, решава задачи, без непременно да може да ги развие до самостоятелно мислене и творческо приложение

Среден (3) – средни резултати със съществени пропуски - усвоени ключови знания и решения на прости задачи

4. ресурси за дисциплината

4.1. Академични ресурси

Титуляр на учебната дисциплина - Рене Беекман

4.2. Информационни ресурси:

Списък за четене (задължително)

Composing Interactive Music

Todd Winkler

MIT Press, 1999

PureData & GEM manuals

Floss Manuals

<http://en.flossmanuals.net/PureData/Introduction>

Music Lectures by DrHdez

<http://www.youtube.com/user/cheetomoskeeto#g/c/12DC9A161D8DC5DC>

Violin Power

Steina Vasulka

http://www.vasulka.org/Steina/Steina_ViolinPower/ViolinPower.html

PureData Exhibition

<http://puredata.info/exhibition>

Pd Repertory Project

<http://crca.ucsd.edu/~msp/pdrp/latest/files/doc/index.htm>

- Midi Transformations, базирано на Jean-Claude Risset “Duet for One Pianist”

<http://crca.ucsd.edu/~msp/pdrp/latest/files/doc/risset/risset.htm>

- Score following, базирано на Jean-Claude Risset “Sketches”

<http://crca.ucsd.edu/~msp/pdrp/latest/files/doc/scorefollow/index.htm>

Electronic Music Interfaces

Joseph Paradiso

<http://web.media.mit.edu/~joep/SpectrumWeb/SpectrumX.html>

Допълнителна информация

The Theory and Technique of Electronic Music

Miller Puckette

<http://crca.ucsd.edu/~msp/techniques.htm>

Loadbang

Johannes Kreidler

<http://www.pd-tutorial.com/>

Theories and documents of contemporary art: a sourcebook of artists' writings

Глава 5: Art and Technology

Kristine Stiles, Peter Howard Selz

University of California Press, 1996

