

Muzyka elektroakustyczna

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	ogólnoakademicki	obowiązkowy	wykład	zajęcia w pomieszczeniu dydaktycznym AMFN
Forma studiów	Poziom studiów	Profil kształcenia	Status przedmiotu	Forma	Tryb realizacji

ROK I		ROK II	
sem. I	sem. II	sem. I	sem. II
☒	☒	☐	☐
Z	ZO	Wybór z listy.	Wybór z listy.
ECTS			
2	2		

*

Liczba godzin kontaktowych z pedagogiem

30

Liczba godzin indywidualnej pracy studenta

90

punkty ECTS

4

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

Koordinator przedmiotu	Kierownik Pracowni Muzyki Elektroakustycznej i Sound Designu	
Prowadzący przedmiot	as. Jędrzej Rochecki	<i>j.rochecki@amfn.pl</i>

Metody kształcenia		Metody weryfikacji efektów uczenia się	
1.	prezentacja nagrań	1.	kolokwium pisemne
2.	wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień	2.	kolokwium ustne
3.	wykład problemowy	3.	projekt, prezentacja
4.	praca z tekstem i dyskusja	4.	Wybór z listy.
5.	analiza przypadków	5.	Wybór z listy.



Podstawowe kryteria oceny

semestr I

Zaliczenie na podstawie obecności i aktywności podczas zajęć oraz kolokwium pisemnego (test wyboru).

semestr II

Ocena na podstawie obecności, aktywności podczas zajęć, kolokwium ustnego oraz wartości merytorycznej przygotowanego samodzielnie tekstu dotyczącego wybranego zagadnienia muzyki elektroakustycznej (np. analiza wybranej partytury kompozycji elektroakustycznej, opis technologii, twórczości kompozytorskiej, ośrodka skupiającego grupę kompozytorską).

Cele przedmiotu

- Pogłębienie wiedzy z zakresu historii muzyki elektroakustycznej.
- Znajomość przykładów twórczości kompozytorów muzyki elektroakustycznej z Polski i zagranicy.
- Znajomość najnowszych osiągnięć i rozwiązań technologicznych wykorzystywanych do tworzenia muzyki elektroakustycznej i sztuki interaktywnej.
- Znajomość metod elektronicznego generowania dźwięku, podstawowych technik nagrywania i przetwarzania dźwięku za pomocą urządzeń elektroakustycznych oraz oprogramowania komputerowego.
- Znajomość instrumentów elektronicznych, interfejsów MIDI, instrumentów wirtualnych.
- Znajomość podstaw programowania obiektowego dla potrzeb utworów elektroakustycznych i multimedialnych.
- Nabycie umiejętności tworzenia i odczytywania partytur kompozycji muzycznych z udziałem elektroniki.
- Zainteresowanie tematyką muzyki elektroakustycznej i czynnym udziałem w wydarzeniach prezentujących sztukę nowych mediów

Wymagania wstępne

Ukończony kurs przedmiotu Wprowadzenie do muzyki elektroakustycznej.

Podstawowa znajomość historii muzyki elektroakustycznej, znajomość historii i literatury muzycznej, stylów, gatunków, form, z naciskiem na muzykę XX i XXI wieku

Treści programowe**semestr I**

- Rozwój muzyki elektroakustycznej na przełomie XX/XXI w. Muzyka komputerowa (computer generated music, computer assisted music), multimedia, intermedia, sztuka nowych mediów.
- Analiza wybranych utworów muzyki elektroakustycznej na podstawie nagrań i partytur.
- Rozwój technologiczny dźwięku cyfrowego. Potencjalne kierunki rozwoju muzyki elektroakustycznej.
- System MIDI. Interfejsy, instrumenty, kontrolery, sekwencery.
- Komputer w muzyce elektroakustycznej. Instrumenty wirtualne i syntezatory cyfrowe, samplery. Programy DAW, narzędzia i wtyczki do wytwarzania i przekształcania dźwięku.
- Spektrum dźwięku. Analiza Fourier'a.
- Zagadnienia i problemy związane z notacją muzyki elektroakustycznej.

semestr II

- Analiza wybranych utworów muzyki elektroakustycznej na podstawie nagrań i partytur.
- Wykorzystanie głosu ludzkiego jako materiału źródłowego kompozycji elektroakustycznych.
- Posługiwanie się looperem.
- Systemy interaktywne. Strategie interaktywności, gesty, rodzaje interfejsów.
- Podstawy programowania, tworzenie środowiska do improwizacji, muzyka generatywna – wykorzystanie oprogramowania Max.
- Sposoby prezentacji utworów muzyki elektroakustycznej. Systemy nagłośnienia. Percepcja.
- Najnowsze technologie związane z dźwiękiem i tworzeniem muzyki/multimediów. Sztuczna inteligencja (AI).

Kategorie efektów	EFEKT UCZENIA SIĘ		Kod efektu
Wiedza	1	mieć pogłębioną znajomość literatury muzycznej	P7_SD_W01
	2	znać i rozumieć strukturę dzieła muzycznego ujmowaną w różnych kontekstach	P7_SD_W02
	3	mieć pogłębioną wiedzę z zakresu historii muzyki, znać literaturę przedmiotową	P7_SD_W03
	4	wykazywać zrozumienie relacji pomiędzy wiedzą z zakresu technologii komponowania muzyki a jej wykorzystaniem dla celów tworzenia i interpretacji muzyki	P7_SD_W04
Umiejętności	1	wykazywać umiejętność tworzenia koncepcji artystycznych o wysokim stopniu oryginalności	P7_SD_U01
	2	wykazywać umiejętność tworzenia utworów o złożonej strukturze i rozbudowanej obsadzie charakteryzujących się wysokim stopniem zindywidualizowania	P7_SD_U02
	3	posiadać umiejętność analizy i interpretacji dzieła muzycznego, z wykorzystaniem różnych strategii badawczych	P7_SD_U03
	4	być przygotowanym do kierowania realizacją własnych kompozycji oraz organizowania i prowadzenia imprez	P7_SD_U04
	5	opanować w stopniu zaawansowanym techniki i technologie kompozytorskie i zasady tworzenia tekstów naukowych	P7_SD_U05
	6	posiadać umiejętność zastosowania pragmatycznej wykonawczo notacji muzycznej adekwatnej do idei kompozytorskich	P7_SD_U06
	7	posiadać wysoki stopień zaawansowania w tworzeniu muzyki z elementami improwizacji	P7_SD_U09
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
		posiadać umiejętność krytycznej oceny	P7_SD_S04
		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

- Kotoński W., *Muzyka elektroniczna*, PWM Kraków 1989.
- Kluszczyński R., *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, WAiP Warszawa 2010.

Skrypty i materiały wykładowcy.

Literatura uzupełniająca

- Butryn, W., *Dźwięk cyfrowy. Systemy wielokanałowe*, Warszawa 2006.
- Manning, P., *Electronic and Computer Music*, wyd. IV, Oxford University Press, New York 2013.
- Okoń-Makowska, B., *Myślenie obiektowe w realizacji muzyki elektroakustycznej* [w:] A. Miśkiewicz, T. Rogala (red.), *XIII Międzynarodowe Sympozjum Reżyserii i Inżynierii Dźwięku ISSET 2009*, Uniwersytet Muzyczny Fryderyka Chopina, Warszawa 2009.
- Xenakis, Iannis, *Formalized Music: Thought and Mathematics in Composition*, wyd. II, Nowy Jork, 1992.
- Manovich L.: *Język nowych mediów*, WAiP Warszawa 2006.

Biblioteki wirtualne i zasoby on-line (opcjonalnie)

Artykuły dostępne w Internecie, m.in.: wybór artykułów z Computer Music Journal, MIT Press Journals, <http://www.mitpressjournals.org>

Materiały wideo dostępne na youtube.com, m.in. partytury utworów elektroakustycznych na kanale *incipitsify*

Data modyfikacji

Wprowadź datę

Autor modyfikacji

Czego dotyczy modyfikacja