

IMPROWIZACJA ELEKTROAKUSTYCZNA

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	ogólnoakademicki	obowiązkowy	ćwiczenia	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
☒	☒	☐	☐
Wybór z listy.	Wybór z listy.	Wybór z listy.	Wybór z listy.
ECTS			
1	1		

*

Liczba godzin kontaktowych z pedagogiem **22,5**

Liczba godzin indywidualnej pracy studenta **22,5**

punkty ECTS **2**

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

Koordinator przedmiotu	Kierownik Zakładu Reżyserii Dźwięku	
Prowadzący przedmiot	dr Krzysztof Cybulski	k.cybulski@amfn.pl

Metody kształcenia		Metody weryfikacji efektów uczenia się	
1.	aktywizacja („burza mózgów”, metoda „śniegowej kuli”)	1.	projekt, prezentacja
2.	uczenie się w oparciu o problem (PBL)	2.	Wybór z listy.
3.	praca w grupach	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

1. Stopień zaangażowania w prowadzone w trakcie zajęć
2. Umiejętność pozyskiwania i wykorzystywania nowej wiedzy i umiejętności w toku wspólnych działań

semestr II

1. Stopień zaangażowania w prowadzone w trakcie zajęć
2. Umiejętność pozyskiwania i wykorzystywania nowej wiedzy i umiejętności w toku wspólnych działań
3. Jakość artystyczna efektu końcowego przedsięwzięcia

Cele przedmiotu

Celem przedmiotu jest stworzenie przestrzeni do kolektywnej improwizacji z wykorzystaniem tradycyjnych, elektronicznych i eksperymentalnych instrumentów muzycznych, ze szczególnym wskazaniem na instrumentu i urządzenia powstałe m ramach zajęć z przedmiotu „Projekt Multimedialny”. W toku zajęć warsztatowych studenci poznają i wspólnie wypracowują techniki wykorzystania nowych instrumentów, oraz mniej i bardziej ukierunkowanej czy kontrolowanej improwizacji. Specyficzne właściwości instrumentów postcyfrowych, ich możliwości brzmieniowe i otwartość (brak usankcjonowanych tradycją sposobów wykorzystania czy technik gry) sprzyjają poszukiwaniu nowych formuł i struktur muzycznych. Możliwość wykorzystania w trakcie zajęć również tradycyjnych instrumentów sprzyjać będzie wypracowywaniu sposobów na współistnienie instrumentów akustycznych i narzędzi z obszaru live electronics we wspólnym kontekście.

Wymagania wstępne

- umiejętność gry na dowolnym instrumencie;
- wstępne rozeznanie w specyfice wykorzystywanych w toku zajęć niestandardowych instrumentów (zdobywane równolegle w toku zajęć z przedmiotu „Projekt Multimedialny”);

Treści programowe**semestr I**

- zapoznanie się z możliwościami zaproponowanych instrumentów;
- omówienie znanych podejść do improwizacji grupowej (w oparciu o harmonię, free jazz, free impro itp.);
- relacje między muzyką współczesną z wykorzystaniem live electronics i technik sonorystycznych a improwizacją z wykorzystaniem niestandardowych instrumentów (m.in. na przykładzie kompozycji Richarda Barretta, Anthony'ego Braxtona i innych);
- zespołowe działania warsztatowe w oparciu o poznane zagadnienia;

semestr II

- przegląd taktyk improwizacji grupowej (systemy dyrygowania improwizacją, improwizacja o zapis nutowy i graficzny – istniejący i tworzony na bieżąco, improwizacja w oparciu o dynamikę grupową);
- wyłanianie najsukuteczniejszych podejść w toku wspólnych działań warsztatowych;
- przygotowanie do publicznej prezentacji efektów zajęć;

Kategorie efektów	EFEKT UCZENIA SIĘ		Kod efektu
Wiedza	1	Posiada szeroką wiedzę z zakresu stylów i form muzycznych epok minionych, jak i czasów obecnych oraz związaną z nimi tradycją nagrań. Potrafi tę wiedzę umiejętnie zastosować w realizacji multimedialnych projektów artystycznych.	P7_RDNM_W02
	2	Zna polskie i światowe osiągnięcia w obszarze kreacji warstwy dźwiękowej w formach audiowizualnych, projektach multimedialnych i interaktywnych oraz historię rozwoju wykorzystania środków komputerowych na gruncie sztuki.	P7_RDNM_W03
	3	Posiada wiedzę dotyczącą elementów i wzorców formalnych dzieła muzycznego, filmowego, multimedialnego i interaktywnego, umożliwiającą tworzenie multimedialnych prac artystycznych o wysokim stopniu oryginalności.	P7_RDNM_W04
	4	Posiada głębokie zrozumienie wzajemnych relacji pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami studiów oraz zdolność do integrowania nabytej wiedzy. Wykorzystuje tę wiedzę do realizacji własnych działań twórczych.	P7_RDNM_W08
Umiejętności	1	Posiada wysoko rozwiniętą osobowość artystyczną umożliwiającą tworzenie, realizowanie i wyrażanie własnych koncepcji twórczych z zakresu reżyserii dźwięku w nowych mediach.	P7_RDNM_U01
	2	Samodzielnie wykonuje prace artystyczne, z zakresu reżyserii dźwięku w nowych mediach, w oparciu o własne twórcze motywacje i inspiracje na wysokim poziomie profesjonalizmu.	P7_RDNM_U02
	3	Posiada swobodę w posługiwaniu się wiedzą teoretyczną, techniczną, umiejętnościami warsztatowymi i orientacją artystyczną w kontekście tworzenia własnych projektów multimedialnych.	P7_RDNM_U03
	4	Posiada umiejętność kreowania i realizowania projektów artystycznych (często w powiązaniu z innymi dyscyplinami).	P7_RDNM_U07
	5	Jest zdolny do funkcjonowania w różnych formacjach zespołowych, pracy w kolektywach twórczych, także o charakterze multidyscyplinarnym oraz pełnienia roli lidera tych grup.	P7_RDNM_U11
Kompetencje społeczne	1	Rozumie potrzebę ustawicznego kształcenia się z racji szybkiej ewolucji technologii realizacji form audytywnych i audiowizualnych.	P7_RDNM_K01
	2	Jest w pełni kompetentnym i samodzielnym artystą, zdolnym do świadomego integrowania zdobytej wiedzy w obrębie specjalności oraz w ramach innych szeroko pojętych działań kulturotwórczych.	P7_RDNM_K02

	3	Inicjuje działania artystyczne z zakresu szeroko pojętej kultury. Podejmuje projekty o charakterze interdyscyplinarnym lub też wymagające współpracy z przedstawicielami innych dziedzin sztuki i nauki.	P7_RDNM_K03
	4	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych oraz umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu kultury i sztuki.	P7_RDNM_K04
	5	Podczas realizacji projektów twórczych, potrafi łączyć nabytą wiedzę z różnych dyscyplin artystycznych i naukowych.	P7_RDNM_K05
	6	Jest zdolny do realizowania projektów artystycznych w warunkach ograniczonego dostępu do środków warsztatowych i sprzętowych, jak również kreatywnego wykorzystania narzędzi niekonwencjonalnych.	P7_RDNM_K06

Literatura podstawowa

-

Literatura uzupełniająca

Hart E., Di Blasi Z., Combined flow in musical jam sessions: A pilot qualitative study, „Psychology of Music” 2015, t. 43, nr 2, DOI: 10.1177/0305735613502374

Biblioteki wirtualne i zasoby on-line (opcjonalnie)

-

Data modyfikacji	18.08.2025	Autor modyfikacji	dr Krzysztof Cybulski
Czego dotyczy modyfikacja	Wypełnienie sylabusu (treści, kryteria oceny itd.)		