

MUZYKA ELEKTROAKUSTYCZNA

Nazwa przedmiotu

Wydział Kompozycji, Teorii Muzyki i Reżyserii Dźwięku

Nazwa jednostki realizującej przedmiot



program studiów

Kompozycja i Teoria Muzyki

Kierunek

Teoria muzyki

Specjalność

-

Specjalizacja

stacjonarne	drugiego stopnia	obowiązkowy	wykład	zbiorowe	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	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 I ZO – zaliczenie z oceną I E – egzamin

Koordynator przedmiotu

Kierownik Katedry Teorii Muzyki

Prowadzący przedmiot

as. Jędrzej Rochecki

j.rochecki@amfn.pl

Metody kształcenia

1. prezentacja nagrań
2. wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień
3. wykład problemowy
4. praca z tekstem i dyskusja
5. analiza przypadków

Metody weryfikacji efektów uczenia się

1. kolokwium pisemne
2. kolokwium ustne
3. projekt, prezentacja
4. Wybór z listy.
5. Wybór z listy.

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.

Zainteresowanie tematyką muzyki elektroakustycznej i czynnym udziałem w wydarzeniach prezentujących sztukę nowych mediów.

WYMAGANIA WSTĘPNE

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

- Historia i rozwój muzyki elektroakustycznej. Muzyka komputerowa (computer generated music, computer assisted music), multimedia, intermedia, sztuka nowych mediów. Rozwój technologiczny dźwięku cyfrowego. Potencjalne kierunki rozwoju muzyki elektroakustycznej.
 - System MIDI. Interfejsy, instrumenty, kontrolery, sekwencery.
 - Komputer w muzyce elektroakustycznej. Instrumenty wirtualne i syntezyatory cyfrowe, samplery. Programy DAW, narzędzia i wtyczki do wytwarzania i przekształcania dźwięku.
 - Systemy interaktywne. Strategie interaktywności, gesty, rodzaje interfejsów.
 - Podstawy programowania obiektowego. Max MSP, Pure Data, OpenMusic.
 - Spektrum dźwięku. Analiza Fourier'a.
 - Zagadnienia i problemy związane z notacją muzyki elektroakustycznej.
 - Analiza wybranych utworów muzyki elektroakustycznej na podstawie nagrań i partytur.
- Sposoby prezentacji utworów muzyki elektroakustycznej. Systemy nagłośnienia. Percepcja.

Podstawowe kryteria oceny (semestr I)

zaliczenie z oceną

semestr II

- Historia i rozwój muzyki elektroakustycznej. Muzyka komputerowa (computer generated music, computer assisted music), multimedia, intermedia, sztuka nowych mediów. Rozwój technologiczny dźwięku cyfrowego. Potencjalne kierunki rozwoju muzyki elektroakustycznej.
- System MIDI. Interfejsy, instrumenty, kontrolery, sekwencery.
- Komputer w muzyce elektroakustycznej. Instrumenty wirtualne i syntezyatory cyfrowe, samplery. Programy DAW, narzędzia i wtyczki do wytwarzania i przekształcania dźwięku.
- Systemy interaktywne. Strategie interaktywności, gesty, rodzaje interfejsów.
- Podstawy programowania obiektowego. Max MSP, Pure Data, OpenMusic.

- Spektrum dźwięku. Analiza Fourier'a.
 - Zagadnienia i problemy związane z notacją muzyki elektroakustycznej.
 - Analiza wybranych utworów muzyki elektroakustycznej na podstawie nagrań i partytur.
- Sposoby prezentacji utworów muzyki elektroakustycznej. Systemy nagłośnienia. Percepcja.

Podstawowe kryteria oceny (semestr II)

zaliczenie z oceną

Kategorie efektów	EFEKT UCZENIA SIĘ	Kod efektu
Wiedza	zna w stopniu pogłębionym literaturę muzyczną	P7_TM_W01
	zna i rozumie strukturę dzieła muzycznego, potrafi je rozpatrywać w różnych kontekstach	P7_TM_W02
	rozumie powiązania między teorią kompozycji a jej analizą i interpretacją	P7_TM_W04
Umiejętności	inicjuje różnorodne projekty naukowe i artystyczne o wysokim stopniu oryginalności	P7_TM_U01
	zgodnie z zasadami metodologii tworzy teksty analityczne, krytyczne i upowszechnieniowe	P7_TM_U05
	orientuje się w systemach notacyjnych w stopniu wystarczającym do przeprowadzenia pogłębionych analiz	P7_TM_U06
Kompetencje społeczne	rozumie potrzebę ciągłego rozwoju i upowszechniania wiedzy	P7_TM_K01
	samodzielnie integruje wiedzę i podejmuje działania w złożonych sytuacjach badawczych lub edukacyjnych	P7_TM_K02

LITERATURA PODSTAWOWA

Kotoński Włodzimierz, *Muzyka elektroniczna*, PWM Kraków 1989.
Kluszczyński R., *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, WAiP Warszawa 2010.
Skrypty i materiały wykładowcy.
Artykuły dostępne w Internecie, m.in.:
wybór artykułów z *Computer Music Journal*, MIT Press Journals, <http://www.mitpressjournals.org>

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)

Data modyfikacji	Wprowadź datę	Autor modyfikacji	
Czego dotyczy modyfikacja	czcionka Calibri, rozmiar 11, używać punktów (jeśli potrzeba)		

