

# Muzyka w filmie i multimediami

## 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	pierwszego stopnia	obowiązkowy	wykład	zbiorowe	zajęcia w pomieszczeniu dydaktycznym AMFN
Forma studiów	Poziom studiów	Status przedmiotu	Forma przeprowadzenia zajęć		Tryb realizacji

ROK I		ROK II		ROK III	
sem. I	sem. II	sem. I	sem. II	sem. I	sem. II
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Z	ZO				
ECTS					
1	1				

Liczba godzin kontaktowych z pedagogiem **30**

Liczba godzin indywidualnej pracy studenta **3**

punkty ECTS **2**

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

Koordinator przedmiotu

Kierownik Zakładu Reżyserii Dźwięku

Prowadzący przedmiot

ad. dr Katarzyna Figat

[k.figat@amfn.pl](mailto:k.figat@amfn.pl)

### Metody kształcenia

1.	wykład problemowy
2.	wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień
3.	praca z tekstem i dyskusja
4.	analiza przypadków
5.	aktywizacja („burza mózgów”, metoda „śniegowej kuli”)

### Metody weryfikacji efektów uczenia się

1.	kontrola przygotowanych projektów
2.	kolokwium pisemne
3.	projekt, prezentacja
4.	Wybór z listy.
5.	Wybór z listy.

## Podstawowe kryteria oceny

### semestr I

Zaliczenie na podstawie:

- obecności studenta na zajęciach (dozwolone max. dwie nieusprawiedliwione nieobecności; przekroczenie połowy nieobecności skutkuje automatycznym niezaliczeniem przedmiotu);
- aktywności studenta w trakcie zajęć;
- przygotowania prezentacji lub krótkiej pracy pisemnej (analiza wybranej sekwencji filmowej pod kątem struktury i sposobu funkcjonowania muzyki w danym fragmencie oraz pełnionych przez nią funkcji – student samodzielnie wskazuje zarówno fragment, jak i główny temat analizy); ocenie podlega: wypełnienie kryteriów wstępnych (adekwatność wyboru filmu oraz tematu analizy; długość pracy; formatowanie pracy według kryteriów ogólnouczeniowych); struktura analizy i merytoryczna strona tekstu; literacka strona tekstu; wykorzystywanie pojęć przedstawionych podczas kursu.

### semestr II

Zaliczenie na podstawie:

- obecności studenta na zajęciach (dozwolone max. dwie nieusprawiedliwione nieobecności; przekroczenie połowy nieobecności skutkuje automatycznym niezaliczeniem przedmiotu);
- aktywności studenta w trakcie zajęć;
- kolokwium pisemnego obejmującego zagadnienia omawiane w trakcie drugiego semestru zajęć.

### Cele przedmiotu

Celem kursu jest poznanie i zgłębienie sposobu funkcjonowania oraz roli muzyki w filmach fabularnych, dokumentalnych i animowanych, a także w dziełach (szeroko rozumianej) sztuki nowomediowej. Zagadnienia te będą rozpatrywane w kontekstach: produkcyjnym (proces produkcji muzyki filmowej), prawnoautorskim, strukturalnym, estetycznym, analitycznym i kulturowym.

### Wymagania wstępne

Znajomość historii i literatury muzycznej, stylów, gatunków, form muzycznych. Znajomość podstawowych pojęć z zakresu wiedzy o filmie (szczególnie struktury i budowy filmu).

### Treści programowe

#### semestr I

##### MUZYKA W FILMIE.

- Perspektywy badań muzyki filmowej.
- Początki muzyki w filmie. Muzyka w filmie niemym vs. muzyka w filmie dźwiękowym.
- Analiza muzyki filmowej: muzyka w kontekście obrazu filmowego, muzyka w kontekście świata przedstawionego.
- Motywy przewodnie w filmie i w muzyce.
- Proces produkcji muzyki filmowej.
- Funkcje muzyki filmowej.

#### semestr II

##### MUZYKA W NOWYCH MEDIACH.

- Nowe media: definicja, cechy, najważniejsze pojęcia.
- Intermedialność, hipermedialność, transmedialność, multimedialność: definicje, zakres pojęć.
- Sztuka nowych mediów / sztuka interaktywna. Status odbiorcy w kontekście sztuki nowych mediów / sztuki interaktywnej. Rola muzyki (dźwięku) w dziełach sztuki nowych mediów.
- Muzyka w grach komputerowych.
- Muzyka jako narzędzie oddziaływania społecznego.
- Dodatkowe zagadnienia wybierane spośród pomysłów i sugestii uczestników kursu.

<b>Kategorie efektów</b>	<b>EFEKT UCZENIA SIĘ</b>		<b>Kod efektu</b>
Wiedza	1	znać literaturę muzyczną na poziomie podstawowym	<b>P6_SD_W01</b>
	2	znać tradycyjne modele form muzycznych i rozumie relacje między elementami oraz ich funkcje w dziele muzycznym	<b>P6_SD_W02</b>
	3	mieć ogólną wiedzę z zakresu historii muzyki, jej kontekstów i piśmiennictwa przedmiotowego	<b>P6_SD_W03</b>
	4	znać techniki stosowane w twórczości kompozytorskiej	<b>P6_SD_W04</b>
	5	mieć wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów wykonywania zawodu muzyka	<b>P6_SD_W05</b>
	6	znać zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami kompozycji i teorii muzyki	<b>P6_SD_W06</b>
Umiejętności	1	posiadać podstawowe umiejętności analizy i interpretacji dzieła muzycznego	<b>P6_SD_U03</b>
	2	być przygotowany do współdziałania z realizatorami własnych kompozycji	<b>P6_SD_U05</b>
	3	posiadać umiejętność zastosowania pragmatycznej wykonawczo notacji muzycznej adekwatnej do idei kompozytorskich	<b>P6_SD_U07</b>
Kompetencje społeczne	1	rozumieć potrzebę uczenia się przez całe życie	<b>P6_SD_S01</b>
	2	samodzielnie podejmować niezależne prace, wykazując umiejętności zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wykazywać się wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy	<b>P6_SD_S02</b>
	3	efektywnie wykorzystywać wyobraźnię, intuicję, emocjonalność, zdolność twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów, zdolność elastycznego myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności oraz umiejętność kontrolowania własnych zachowań i przeciwdziałania lękom i stresom, jak również umiejętność sprostania warunkom związanym z publicznymi występami lub prezentacjami	<b>P6_SD_S03</b>
	4	posiadać umiejętność efektywnego komunikowania się i życia w społeczeństwie, w szczególności: -pracy zespołowej w ramach wspólnych projektów i działań, -negocjowania i organizowania, -integracji z innymi osobami w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych, -prezentowania zadań w przystępnej formie z zastosowaniem	<b>P6_SD_S05</b>

	technologii informacyjnych	
--	----------------------------	--

### Literatura podstawowa

- Alicja Helman, *Rola muzyki w filmie*, Warszawa 1964.
- Małgorzata Przedpełska-Bieniek, *Dźwięk w filmie*, wydanie dowolne.
- Lev Manovich, *Język nowych mediów*, Oficyna Wydawnicza Łośgraf, Warszawa 2012 (fragmenty).
- Martin Lister i in., *Nowe media. Wprowadzenie*, Wydawnictwo UJ, Kraków 2009 (fragmenty).
- Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010 (fragmenty).
- Makomaska Sylwia, *Muzyka na peryferiach uwagi. Od musique d'ameublement do audiomarketingu*, Wydawnictwo UW, Warszawa 2020 (fragmenty).

### Literatura uzupełniająca

- Andrzej Pitrus, Alicja Helman, *Podstawy wiedzy o filmie*, Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe / Wydawnictwo Słowo-Obraz-Terytoria, Gdańsk 2008.
- Don Fredericksen, Małgorzata Hendrykowska, Marek Hendrykowski, *Music and Film*, Wydawnictwo UAM, Poznań 2002.
- Anna G. Piotrowska, *O muzyce i filmie. Wprowadzenie do muzykologii filmowej*, wyd. Musica Iagiellonica, Kraków 2014.
- Piotr Pomostowski, *Muzyka w filmie*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2020.

### Biblioteki wirtualne i zasoby on-line (opcjonalnie)

- Wybrane odcinki podcastu *Score & The City* Magdy Miśki-Jackowskiej (dostępny online).

Data modyfikacji	Wprowadź datę	Autor modyfikacji	
Czego dotyczy modyfikacja			