

ATV pilots 2021-2022

Wie oren heeft om te horen
en ogen heeft om te zien,

...

Bijdrage Wiebe Buis
werkconferentie 22 – 04 - 2022

- "Oud": contextuele studies check www.skole.nl
- Dit verhaaltje gaat voornamelijk over de pilots in het eerste jaar

Prelude

Waarvoor zijn wij, muziektheoretici, op aarde?

- De student is een *musicus* en een *onderzoeker* die wil weten "hoe het zit" en "hoe muziek werkt".

ATV helpt (als het goed is...) bij:

- het reduceren van complexiteit het leren waarnemen van patronen
- het elegant hanteren van muzikale concepten ("ambachtelijke dimensie")
- het onderzoeken van muziek in context
- (Vb. JSB)



28

28

26

26

overm. 6

36

- Patroon: -4 +1 -4 +1 -4
- Sequens
- Partimento patroon “Romanesca”
- In majeur Pachelbel
- Vaak met stapsgewijze bas:



- Veel gebruikt ook na de 18^e eeuw
- Enkele voorbeelden:
- Whiter shade of pale
- Ik ben vandaag zo vrolijk
(parallele octaven tussen buitenstemmen...)
- Penny Lane
- ...

Competenties en indicatoren

De gebruikte competenties zijn beschreven en uitgewerkt uitgaande van het **“Opleidingsprofiel 2017”** (Netwerk Muziek, september 2017).

Van de 7 competentieclusters zijn er drie gedeeltelijk van toepassing binnen de kennisdomeinen de Algemeen Theoretische Vakken.

1. Ambachtelijk vermogen (Craftmanship): 1.4 en 1.5
4. Vermogen tot onderzoek en ontwikkeling (Ability for research and development): 4.1 t.m. 4.7
5. Communicatief vermogen (Communication abilities): 5.1 en 5.5

3 Pilots

1. Muziek- en cultuurgeschiedenis (AHWM10)
 2. Gehoorontwikkeling
 3. Analyse & Harmonie
- Centraal staat:
 - leren luisteren, (leren) lezen
 - referentiekader/kennisbasis opbouwen
 - Inhoudelijk: gemeenschappelijkheid (jazz, klassiek etc.) van gebruikte concepten onderzoeken en in kaart brengen

Muziek- en cultuurgeschiedenis

- Hoorcollege
- A History of Western Music Ed. 10, aangevuld met capita over jazz t/m bebop 😊
- $W^7 + H = V(c+f+p+r) \rightarrow$ kennisbasis/referentiekader
(Wie * wat * wanneer * waar * waarom * waarmee * waartoe) +
Hoe = Verhaal(context + feiten + processen + relaties)
leidend tot een kennisbasis/referentiekader
- En: gaat dat een beetje?
- Sumus in dubio...

Gehoortvorming

LEARNING OUTCOMES JAAR 1 (PROPEDEUSE)



De student demonstreert muzikaal bewustzijn door luisterend/spelend/zingend trefzeker te navigeren in de tonale toonruimte en geeft daarbij blijk van een muzikaal tijdsbeleven (metrum/ritme/timing).

Daarbij wordt een voorraad van veelvoorkomende **patronen** (patterns) gememoriseerd en in verschillende contexten toegepast. Dit doen we in twee dimensies:

1. betrekking hebbend op *muzikale ruimte*: **toonhoogte**
2. betrekking hebbend op *muzikale tijd*: **tempo, metrum, ritme**

Tonale toonruimte: diatoniek (incl. modi) met beperkte (concentrische) chromatiek

Gehoorsvorming(2)

- Artusi: Music Fundamentals (www.artusimusic.com)
- Scales & Chords & patterns (muzikale concepten/patronen),
Traplopen en Springstof
- Standards
- Voorbeeld: skole.nl (Standards werkmodel)
- Toepassen
- Voorbeeld: skole.nl (There will never be)

Analyse en Harmonie

- Vorm, structuur en textuur van muziek
- Vormmiddelen, vormprincipes, vormkarakters
- Vormtypen: ritornellovorm, Dualform (= binary form) sonatevorm, fuga
- Principes van majeur- en mineurtonaliteit
- Auditieve analyse (ook met Audacity) vb skole.nl)
- Partituuranalyse

- Toets:

Toets Analyse en harmonie januari 2022

Het belangrijkste doel van deze test is het herkennen van de kernbegrippen en muzikale patronen die we in de lessen hebben besproken.

Partituren met maatcijfers worden uitgereikt.

Schrijf je naam op alles wat je inlevert

Muziekvoorbeelden worden drie keer afgespeeld.

5) RITORNELLO FORM

- Geef de **geledingspunten (segmentation points)** tussen ritornelli en episodes (met V of v) en schrijf ze in de partituur bij de balk van de eerste viool.
- Omcirkel in de baslijn alle **cadensformules** die duidelijk een toonsoort bevestigen.
- Geef van alle cadensformules de **akkoordsymbolen** (boven de baslijn) en de **trappen** (Romeinse cijfers) en aanvullende info over omkeringen onder de baslijn.
- ontdek de **sequenzen**:

markeer het begin en einde van elke sequens met $[$ en $]$. Markeer het begin en einde

van elk segment van de sequens met $\{$ en $\}$. Kies de partij die het patroon volgens jou het meest duidelijk presenteert.

- Lokaliseer de dominantenketen(s) en omcirkel de bastonen die deze definiëren en schrijf de akkoordsymbolen boven de baslijn.

Coda

- Overkoepelende (ATV) doelstelling voor de lange termijn:
- Op naar de 21^e eeuw... het wordt wel tijd: (instroom van digital natives...)
- Ambitie? Altijd goed.
- Huidige werkwijze continueren en uitbouwen,
- maar (misschien?) ook (zie laatste nieuwsbrief):

Improving music enjoyment and speech-in-speech perception in cochlear implant users: a planned piano lesson intervention with a serious gaming control intervention

[LINK](#)



Authors: Eleanor Harding^{1,2} Robert Harris^{1,2} Etienne Gaudrain^{1,3} Barbara Tillmann³ Christina Fuller¹ Rolien Free¹ Bert Maat¹
Steven de Rooij⁴ Boudewijn Dijkstra⁴ Deniz Başkent¹

1. University of Groningen, University Medical Center Groningen, Department of Otorhinolaryngology, Groningen, Netherlands
2. Prince Claus Conservatoire, Hanze University of Applied Sciences, Meeuwerderweg 1, 9724 EM Groningen, Netherlands
3. CNRS UMR5292, Lyon Neuroscience Research Centre, Inserm U1028, Université Lyon 1, Université de Lyon, Lyon, France
4. NHL Stenden University of Applied Sciences, Rengerslaan 8-10, 8900 CB Leeuwarden, Netherlands

aanvullen met de **ambitie** om de komende 5-7 jaar te werken aan een **Serious Game** voor het **PCC** met een onderliggend narratief waarbij de bloedgroepen (jazz, klassiek enz.) elkaar oppeppende transfusies gaan toedienen ;-)

[Lectoraat Serious Gaming NHLStenden](#)

Proefschrift van Dr. D.A. Kuipers: [Design for Transfer](#)



Wiebe Buis

39 m · 🌐



Dear students,

I am very curious to know, if you are a ***gamer***, what your top three of games is. Games you really like(d) to play. Why? In the future I am thinking of developing a (serious) game for music students of the PCC. Hope you will cooperate; just the name of the game(s) nothing more.. 😊

Kind regards, Wiebe.

Eerste reacties:





Thomas Le Guenne
My top 3 is : Age of Empire (for computer), King Odd Ball and Doodle God (for mobile). I must admit I'm not that much into video or mobile games 😊

Like Reply 13 h Edited

2



Edgar Hendrick Langeveldt
Fifa/Pes football, Tom Clancy Rainbow 6, Civilization / Alpha Centauri

Like Reply 13 h Edited

1



Anna Maria Schitsova
I grew up playing World of Warcraft, so that one will always have a special place in my heart. Other than that, it's the Witcher 3 and DotA.
(But I have to give honourable mentions to Baldur's Gate and Elder Scrolls III: Morrowind).

Like Reply 13 h Edited

2



Nikolay Dimitrov
Anna Maria Schitsova Oh yeah, WoW Wotlk was also special for me! On Dota 2 I almost broke my mouse but yeah also significant game for me 😂😂. The wins were hard and rewarding and the mistakes - costly. TES III? The old school! 🤔

Haha Reply 13 h

3



Nikolay Dimitrov
Very good taste, Annie!

$I - II_5^6 - V^7 - I$

In G mineur...

Pic.



Dank voor uw aandacht!