

TECNOLOGIE MUSICALI – Quinto anno

AMBITI DISCIPLINARI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	INDICAZIONI NAZIONALI
Produzione Audio	A. Sperimentare e acquisire le tecniche di produzione audio	<p><i>Lo studente sperimenta e acquisisce le tecniche di produzione audio e video e quelle compositive nell'ambito della musica elettroacustica, elettronica e informatico-digitale unitamente alla programmazione informatica. Tali aspetti saranno essere affiancati da un costante aggiornamento nell'uso di nuove tecnologie per l'audio e la musica, nei media, nella comunicazione e nella rete e da un approfondimento delle tecniche di programmazione.</i></p> <p><i>Lo studente analizza tali aspetti nell'ambito dell'evoluzione storico-estetica della musica concreta, elettronica e informatico-digitale.</i></p>
Produzione Video	B. Sperimentare e acquisire le tecniche di produzione video	
Composizione musicale elettroacustica	C. Sperimentare e acquisire le tecniche compositive nell'ambito della musica elettroacustica, elettronica e informatico-digitale	
Programmazione	D. Programmare la generazione, l'elaborazione e il controllo del suono mediante software con interfaccia visuale a oggetti (a blocchi o modulare) o per righe di comando	
Uso delle tecnologie digitali audio-visuali e della rete	E. Sperimentare l'utilizzo di nuove tecnologie per l'audio e la musica, nei media, nella comunicazione e nella rete	
Contestualizzazione storico-estetica in prospettiva interdisciplinare	F. Analizzare l'evoluzione storico-estetica della musica concreta, elettronica e informatico-digitale in una prospettiva interdisciplinare	

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE
A. Sperimentare e acquisire le tecniche di produzione audio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Padroneggiare le tecniche di editing, di mixing e di mastering audio e MIDI apprese nei cinque anni del corso di Tecnologie Musicali 	<ol style="list-style-type: none"> a. Il software DAW <i>Reaper</i> b. I plugin interni a <i>Reaper</i> c. Librerie di plugin aggiuntivi d. Il sintetizzatore virtuale <i>Vital Synth</i> e. Il campionatore di percussioni <i>Sitala</i> f. Tecniche base di mastering e finalizzazione dei progetti audio.
2. Sperimentare e acquisire le tecniche di produzione video	<ol style="list-style-type: none"> 1. Padroneggiare le tecniche base di editing video, di sincronizzazione audiovisiva e di render audio-video apprese nel secondo biennio del corso di Tecnologie Musicali 	<ol style="list-style-type: none"> a. Il software DAW <i>Reaper</i> b. I plugin interni a <i>Reaper</i> per l'editing video e per la creazione di testi (titoli di testa e titoli di coda)
3. Sperimentare e acquisire le tecniche compositive nell'ambito della musica elettroacustica, elettronica e informatico-digitale	<ol style="list-style-type: none"> 1. Progettare, comporre e analizzare opere elettroacustiche di musica concreta, pezzi per strumento ed elettronica, pezzi in stile EDM, pezzi in stile live-electronics, installazioni audio e audiovisive, videoclip musicali, colonne sonore e doppiaggio audio per film, cartoni, spot pubblicitari, sigle per la televisione, per la radio e per il web. 	<ol style="list-style-type: none"> a. Utilizzo dei software e delle attrezzature audio per la realizzazione di prodotti audio e multimediali
4. Programmare la generazione, l'elaborazione e il controllo del suono mediante software con interfaccia visuale a oggetti (a blocchi o modulare) o per righe di comando	<ol style="list-style-type: none"> 1. Programmazione con software a blocchi o modulare o attraverso l'inserimento di righe di comando 2. Utilizzo dei sequencer e delle drum machine per l'autogenerazione di tessiture sonore 3. Controllo dell'intera performance o di parte di essa attraverso dispositivi esterni (tastiera, smartphone, tablet) o attraverso comandi appositamente programmati 	<ol style="list-style-type: none"> a. Il software <i>PureData</i> b. Il software <i>VCV Rack 2</i>

<p>E. Sperimentare l'utilizzo di nuove tecnologie per l'audio e la musica, nei media, nella comunicazione e nella rete</p>	<p>1. Ricercare e sperimentare nuovi software e plugin open source, freeware o con licenza di prova disponibili sul web per aggiornarsi sul costante sviluppo delle tecniche e delle tecnologie audio e sull'evoluzione dell'estetica musicale elettronica</p>	<p>a. Conoscere i principali canali di comunicazione sul web per accedere costantemente a nuove risorse audio: siti web e blog specializzati nell'audio digitale</p>
<p>F. Analizzare l'evoluzione storico-estetica della musica concreta, elettronica e informatico-digitale in una prospettiva interdisciplinare</p>	<p>1. Conoscere l'evoluzione storico-estetica della musica elettronica e sperimentale dalla nascita della musica concreta, al pop-rock elettronico, ai generi e ai sottogeneri sviluppatisi nell'ambito della musica EDM.</p>	<p>a. I centri di diffusione e di produzione della musica elettronica sperimentale e d'avanguardia nel secondo Novecento</p> <p>b. Il Kraut-rock: storia, estetica e sociologia di un'esperienza musicale fondante la musica elettronica moderna.</p>