

**Fondo Sociale Europeo - Misura 3 Azione 3.2.-**  
**Attività del laboratorio di Musica Elettronica**

**Il progetto prevede due corsi, ciascuno indirizzato a 18 allievi provenienti dall'Istituto Einaudi, dagli istituti in rete, dagli Istituti del territorio, drop out:**

Corso A: *for\_MID\_abile.net - 2005*

Corso B: *new\_musicians.net - 2005*

**Obiettivi formativi specifici e trasversali**

- l'acquisizione delle conoscenze/competenze tecniche di base necessarie per l'utilizzo creativo della strumentazione dedicata hardware e software presente nei laboratori ;
- la possibilità di utilizzare le attività di laboratorio come occasione per sviluppare standard di competenza nell'utilizzo delle tecnologie informatiche e della rete, la capacità di progetto e di gestione, più consapevole, di sistemi complessi;
- l'acquisizione di standard educativi e di competenza necessari ad un futuro progetto di inserimento nel mondo del lavoro;
- la possibilità di utilizzare la pratica della produzione musicale in digitale come mezzo, per recuperare alla scuola studenti che, per motivazioni diverse, rischiano di abbandonarla.

**RISULTATI ATTESI**

Ci si attende che tutti i corsisti migliorino il loro approccio con l'istituzione scolastica, con evidenti segnali di frequenza alle lezioni curriculari, partecipazione alle relative attività didattiche, raggiungimento del successo scolastico.

Ci si attende che i corsisti raggiungano una adeguata conoscenza di se, ai fini di un bilancio di competenze, sapendo autovalutare le risorse individuali, interessi, attitudini e valori.

Ci si attende che la ricaduta positiva sul curriculum sia evidente anche in termini di conoscenze afferenti le discipline didattiche; inoltre ci si attende che gli allievi al termine dei moduli possano:

- conoscere i principi fondamentali del funzionamento della tecnologia digitale applicata all'audio;
- esser in grado di cablare ed utilizzare a livello di base attrezzature professionali per la registrazione, la composizione ed il mixaggio
- conoscere i principi fondamentali dell'acustica, della percezione e della psicoacustica degli spazi sonori
- saper progettare una semplice autoproduzione musicale che partendo dalla creazione e dal campionamento di suoni giunga al mastering nei formati per Internet passando dal mixaggio digitale
- dimostrare di saper progettare e concretamente dar vita ad un prodotto creativo

Ci si attende, infine, che almeno il 20% della popolazione studentesca dell'Istituto ospitante sia coinvolto in attività indotte e regolamentate da altri progetti direttamente o indirettamente congruenti e coordinati

**Ogni corso si articola in un percorso suddiviso in due fasi:**

La prima fase, quella più propriamente tecnica, indirizzata cioè, allo sviluppo della competenza tecnica di base necessaria alla realizzazioni di prodotti creativi in autoproduzione, è di 100 ore complessive.

Delle 100 ore previste:

- 75 ore di formazione (Moduli 1 – 2 – 3) saranno dedicate alla conoscenza del funzionamento delle tecnologie digitali, dei principi dell'acustica e delle principali tecniche di progettazione
- e le rimanenti 25 ore (Modulo 4) saranno invece dedicate alla realizzazione di produzioni creative a cura degli allievi (creazioni individuali e/o realizzate in gruppo)

La seconda fase, di ulteriori 50 ore (Moduli 5 – 6 – 7) è invece indirizzata a fornire una visione strutturata e complessiva del mondo dell'industria musicale e degli scenari operativi professionali e/o creativi ad esso collegati. Questa parte del percorso è rivolta più che all'acquisizione di conoscenze/competenze settoriali e professionalizzanti in senso stretto, all'acquisizione di una visione complessiva del funzionamento di un settore produttivo in tutte le sue articolazioni.

**Fondo Sociale Europeo - Misura 3 Azione 3.2.-**

**Attività del laboratorio di Musica Elettronica**

**PROGRAMMA**

**Fase Generale 1 Totale 100 H**

<b>Mod. 1 – La Work-Station</b>		
<b>Fase</b>	<b>Contenuti / Attività</b>	<b>Esiti previsti</b>
1	Introduzione: La Rivoluzione Digitale Autoproduzione e Project Studios; MIDI (Basics); Hard Disk Recording(Basics)	Conoscenza delle principali linee di sviluppo tecnologico degli ultimi anni in campo musicale e introduzione alle fasi della registrazione su hard disk e del protocollo MIDI
2	Collegamenti e Cablaggi: Collegamenti Elettrici – Collegamenti MIDI – Cablaggio audio digitale – Cablaggio analogico (tipologia e funzione) – Cablaggio digitale (formato e funzione)	Capacità di effettuare l'installazione delle apparecchiature disponibili collegandole vie elettrica, audio, midi etc.
3	Componenti di Base – Computer Funzione Piattaforme e sistemi operativi Caratteristiche e specifiche tecniche	Conoscenza delle principali piattaforme e sistemi operativi legati alla produzione musicale
4	Scheda audio Funzione Caratteristiche specifiche tecniche	Conoscenza delle caratteristiche tecniche e funzionalità delle schede per la digitalizzazione dell'audio
5	Software Musicale Sequencer (Basics); Editor; Formati audio	Conoscenza generale delle funzioni di base dei principali softwares di produzione musicale
6	Console Funzione; Operatività Generale e Signal Flow; Preamplificazione – Equalizzazione Processori di dinamica – Uscite; Consoles analogiche – Consoles Digitali; Dettaglio Operatività Console Digitale	Conoscenza dei principi di funzionamento dei mixer e capacità di utilizzo delle principali funzioni di amplificazione, trattamento e modifica del suono
7	Microfoni Funzione; Tipologia e modelli; Tecniche Microfoniche (Basics)	Conoscenza dei principi di funzionamento microfonici e utilizzo delle principali tecniche per il microfonaggio di strumenti acustici e ambienti
8	Effetti e Outboards Riverbero Chorus, Flanger, Phaser Pitch Shifter, Harmonizer Distorsore, Overdrive	Capacità di intervento in modo specifico sul suono digitale per modifica e trattamento attraverso i più aggiornati algoritmi
9	Apparecchiature MIDI Sintetizzatori ed Expander Campionatori	Capacità di utilizzo delle apparecchiature per la produzione, campionamento e sintesi del suono
10	Ascolti Amplificatori Casse acustiche e cuffie	Capacità di utilizzo dei diversi sistemi di diffusione del suono
<b>Mod. 2 – Acustica e Percezione</b>		
<b>Fase</b>	<b>Contenuti / Attività</b>	<b>Esiti previsti</b>
1	Introduzione Caratteristiche generali del suono Realtà oggettiva e percezione	Conoscenza dei principi fisici della produzione e propagazione del suono e correlazione con le caratteristiche percettive dell'apparato auditivo umano
2	Fisica acustica e musica Fenomeno fisico – Frequenza – Intensità Componente armonica – Durata – Percezione del fenomeno (psico	Conoscenza nel dettaglio delle caratteristiche fisico-acustiche del suono e capacità di confronto con le modalità in cui orecchio e cervello reagiscono a questi

## **Fondo Sociale Europeo - Misura 3 Azione 3.2.-**

### **Attività del laboratorio di Musica Elettronica**

	acustica) Funzionamento dell'orecchio – Altezza Volume – Timbro – Ritmo	stimoli. Capacità di riconoscimento dei rapporti tra le categorie percettive ed i termini musicali
3	Musica negli ambienti Localizzazione delle sorgenti Simulazione stereofonica Acustica delle stanze Riflessione, rifrazione, assorbimento Standing waves e riverberi	Conoscenza approfondita dei fenomeni fisici e percettivi legati alla diffusione dei suoni spazio quotidiano

#### **Mod. 3 – Produzione**

<b>Fase</b>	<b>Contenuti / Attività</b>	<b>Esiti previsti</b>
1	Tecniche di produzione La Sessione – Progettare Finalizzazione Mix Conversione Il Back Up Formati Ricerca sulla rete e studio di prodotti già realizzati	Capacità di collegamento e di interrelazione delle precedenti esperienze in una sessione di autoproduzione, conoscenza delle tecniche di produzione capacità di realizzazione di una semplice autoproduzione musicale partendo dalla creazione e dal campionamento di suoni

#### **Mod. 4 – Realizzazione Progetto Prodotto**

<b>Fase</b>	<b>Contenuti / Attività (descrivere)</b>	<b>Esiti previsti</b>
1	Prodotto Approfondimenti su sessione, pianificazione e organizzazione Mix Progettazione Strutturazione del proprio archivio Pubblicazione sulla rete	Capacità di progettazione concreta dell'intero prodotto creativo, costituito dall'autoproduzione professionale di prodotti musicali partendo dalla creazione e dal campionamento, passando per le fasi di creazione, mix, masterizzazione, archiviazione, giungendo alla pubblicazione e promozione sulla rete del prodotto stesso.

### **Fase Generale 2 Totale 50 H**

#### **Mod. 5 – Storia delle tecniche di campionamento, leggi e copyright, evoluzione del mercato discografico, il produttore musicale**

<b>Fase</b>	<b>Contenuti / Attività</b>	<b>Esiti previsti</b>
1	Storia del campionamento Il percorso tra il Pop e la Musica concreta - nuova etica della composizione Dj style e club culture: l'esempio dell'Hip-Hop e l'aspetto etno-musicale nazionale -Fenomenologia della moderna trance rapporto con la tradizione popolare. Storia delle etichette indipendenti e loro ruolo nel mercato musicale e sulla rete	Conoscenza di: elementi di storia dell'autoproduzione indipendente; cenni di cultura musicale tradizionale e contemporanea; ruolo delle etichette indipendenti sul mercato della musica
2	Editoria musicale: SIAE e società di collecting: evoluzione, funzioni e prospettive Editoria musicale: la figura dell'editore musicale, struttura del mercato diritto d'autore Legislazione: contratti discografici leggi sulla musica	Conoscenza di: problematiche del diritto d'autore; il copyright e la rete; società e figure della raccolta economica legata al diritto d'autore; cenni di diritto d'autore; l'editoria musicale e suo ruolo sul mercato musicale
3	Discografia: Le associazioni di categoria FIMI AFI Assomusica, ecc.; linea ed immagine di un' etichetta;	Conoscenze di: figure e strutture del mercato discografico funzionamento di una etichetta discografica

## **Fondo Sociale Europeo - Misura 3 Azione 3.2.-**

### **Attività del laboratorio di Musica Elettronica**

	<p>target e strategie, recording cost/budget-creazione di un catalogo; la professione del produttore discografico; la professione del produttore discografico; come nasce un disco, tecnologie per la produzione di CD,MD,LP (quanto costano, dove si fabbricano, etc.); piani di promozione; etichetta discografica: il ruolo dell'A&amp;R e artistic development, connessione con la promozione, gestione degli artisti, coop. con altre etichette; cos'è una casa discografica, una major, un'etichetta indipendente. Organizzazione interna e figure professionali.</p> <p>Struttura del mercato: fatturato, valore aggiunto, occupazione; canali e strategie di promozione di un tour; associazioni di categoria, i promoters locali</p> <p>Struttura e funzionamento delle istituzioni europee: bandi europei x il settore musicale Forme societarie nel settore musicale, funzioni, iniziative e fonti di finanziamento; la rete degli enti locali</p>	<p>funzione di un piano di promozione artistica funzione dell'ufficio artistico e suo funzionamento le leggi di base del mercato dell'industria discografica aspetti tecnici e legali del mercato discografico</p>
--	---	--

#### **Mod. 6 – Il Web sound designer e l'integrazione dei media**

Fase	Contenuti / Attività	Esiti previsti
1	<p>Introduzione ai mixed media: struttura del mercato, le figure professionali, progetti e prodotti; CD ROM, enhanced cd, DVD, Internet. pagine web: uso dei programmi, la musica in Internet essere musicista in rete: casi e storie il proprio sito musicale: organizzazione la propria etichetta di autoproduzione on line</p>	<p>Conoscenza di: i media necessari alla comunicazione musicale; le tecnologie software per accedere alla rete; i principi organizzativi per creare e mettere on line la propria musica</p>
2	<p>I portali musicali italiani: informativi e distributivi I portali musicali internazionali sulla rete: analisi La musica in rete: focus attuale e prospettive Tecnologia, rete e diritto d'autore Vendere in rete la propria musica: analisi</p>	<p>Conoscenza di: la situazione del mercato musicale in internet in italia e all'estero; le prospettive della musica sulla rete (da un punto di vista di marketing, di comunicazione, commerciale e legale)</p>

#### **Mod.7 – Elementi di marketing, gestione dei prodotti, management, produzione eventi, comunicazione**

Fase	Contenuti / Attività (descrivere)	Esiti previsti
1	<p>Management - produzione di una tournée - gestione dell'artista Rapporti con i media - il mondo delle radio Live Management - Tecnologie produttive per un evento live: amplificazione, illuminazione, scenografie, security, produzione di un'evento live</p>	<p>Conoscenza di: la struttura tecnica e logistica di un evento musicale; il ruolo del manager; il ruolo della comunicazione e le sue figure chiave; funzione e ruolo della stampa musicale in Italia</p>

**Fondo Sociale Europeo - Misura 3 Azione 3.2.-  
Attività del laboratorio di Musica Elettronica**

	Management - organizzazione di un'agenzia di spettacolo come organizzare un ufficio stampa, come fare un comunicato stampa la stampa musicale in Italia	
--	--	--

Le due fasi generali si svilupperanno attraverso:

- lezioni teoriche svolte in laboratorio, con discussione guidata sugli argomenti trattati
- osservazione ed audizione dei repertori forniti dalla docenza in gruppo e singolarmente
- esercitazioni individuali e di gruppo

Le attività pratiche strettamente correlate agli scopi del percorso formativo, distintamente per i sette moduli previsti, utilizzando le specifiche attrezzature e sussidi in dotazione, possono essere così descritte:

### **Fase Generale I**

#### **Mod.1**

- Attività teoriche e pratiche in laboratorio (produzione musica elettronica, di manutenzione)
- Attività con metodi esperenziali, esercitazioni e simulazioni
- Colloqui individuali, lavori singoli e di gruppo

#### **Mod. 2**

- Attività teoriche e pratiche in laboratorio (produzione musica elettronica, di manutenzione, di produzione musicale)
- Attività con metodi esperenziali, esercitazioni e simulazioni
- Colloqui individuali, lavori singoli e di gruppo
- Attività di approfondimento in "working team" e "work shop"

#### **Mod. 3**

- Attività teoriche e pratiche in laboratorio (produzione musica elettronica, di manutenzione)
- Attività con metodi esperenziali, esercitazioni e simulazioni
- Colloqui individuali, lavori singoli e di gruppo
- Attività di iniziazione alla progettualità
- Attività di approfondimento in "working team" e "work shop"

#### **Mod. 4**

- Attività teoriche e pratiche in laboratorio
- Attività con uso del cablaggio di rete LAN
- Attività con uso della rete Internet
- Attività di progettazione
- Colloqui individuali, lavori singoli e di gruppo
- Attività di approfondimento in "working team" e "work shop"

### **Fase generale II**

#### **Mod. 5**

- Attività teoriche e pratiche in laboratorio (produzione musica elettronica, di manutenzione)
- Attività con metodi esperenziali, esercitazioni e simulazioni
- Colloqui individuali, lavori singoli e di gruppo

#### **Mod. 6**

- Attività pratiche in laboratorio con l'uso di tutte le attrezzature multimediali in dotazione
- Attività con metodi esperenziali ed esercitazioni
- Colloqui individuali, lavori singoli e di gruppo
- Attività di approfondimento in "working team" e "work shop"

#### **Mod. 7**

- Attività teoriche e pratiche in laboratorio (produzione musica elettronica, di manutenzione)
- Attività con metodi esperenziali, esercitazioni e simulazioni
- Attività di ricerca sul territorio di referenti e agenzie coerenti con le tematiche in sviluppo
- Colloqui individuali, lavori singoli e di gruppo
- Attività di approfondimento in "working team" e "work shop"