

Island Aps

Corso di Musica Elettronica e Produzione Musicale

I livello

Acustica & Psicoacustica Livello I– Rudimenti di Acustica e Psicoacustica ai fini della comprensione dei fenomeni sonori e delle possibilità di manipolazione audio.

Sintesi e Campionamento Livello I– Studio del funzionamento dei sintetizzatori, sia hardware (analogici e digitali) sia virtuali e studio dei vari modelli di sintesi esistenti (in particolare la sintesi additiva, sottrattiva, la sintesi FM etc.). Studio del campionamento digitale (funzionamento delle schede audio, ripresa di suoni) e dell'utilizzo della sintesi ai fini compositivi. Studio dei vari strumenti essenziali per la creazione di musica elettronica (drum machine, campionatori, sintetizzatori, effetti etc.)

Produzione di Musica Elettronica – Studio di Reaper e delle sue possibilità di registrazione, editing e manipolazione audio. Studio di Plug-in specifici essenziali per la produzione di Musica Elettronica (Equalizzatori, Compressori, Limiter, Riverberi, Delay, Waveshaping etc.) e delle funzioni base di una DAW per poter iniziare a produrre beat e brani da zero con sintetizzatori virtuali e/o hardware, suoni pre-esistenti manipolati o suoni ripresi da microfoni esterni.

Studio di FL Studio e Ableton e dei loro campionatori e sequencer interni per la manipolazione di suoni e la creazione di pattern ritmici/armonici. Studio del Piano Roll e della sua interfaccia per la creazione di cellule melodiche nei propri brani.

Mix & Mastering - Rudimenti di mix & mastering per i propri brani di Musica Elettronica.

MIDI – Funzionamento del protocollo MIDI per la comunicazione tra più dispositivi elettronici e per il controllo di sintetizzatori virtuali attraverso una tastiera esterna.

Percezione / Analisi degli Ascolti I– Ascolti di brani di Musica Elettronica di varie estetiche e analisi percettiva, spaziando dall'avanguardia storica al pop contemporaneo. Analisi collettiva di brani elettronici a scelta degli studenti o assegnati durante la lezione.

ESAME FINALE DEL CORSO: La produzione di almeno due brani inediti di Musica Elettronica nell'estetica scelta dallo studente, purchè inglobino tutte le conoscenze e le tecniche apprese durante il corso.

II livello

Acustica & Psicoacustica Livello II – Studio approfondito dei fenomeni acustici

Sintesi & Campionamento Livello II – Approfondimento di sintesi additiva/sottrattiva/FM - Studio di sintetizzatori analogici modulari e digitali avanzati, modelli di sintesi avanzati (wavetable, granulare, AM etc.)

Live Electronics – Studio delle possibili configurazioni per la preparazione di un live di musica elettronica, sia attraverso dispositivi hardware che "in the box" attraverso il solo uso del laptop e di uno o più controller MIDI. Preparazione degli Stems e dei pattern, utilizzo del MIDI Master e degli Slave per il clock, studio delle varie possibilità di manipolazione dal vivo e integrazione con strumenti tradizionali nel contesto live.

Sound Design e Musica Elettronica applicata ai contesti multimediali – Studio approfondito delle possibilità di Sound Design attraverso apparecchiature hardware o strumenti virtuali, simulazione di creazione di "loghi sonori", colonne sonore per videogiochi, colonne sonore per serie TV & Film.

Mix & Mastering II– Nozioni avanzate di mix & mastering per i propri brani di Musica Elettronica.

Storia della Musica Elettronica – Studio della storia della musica elettronica dalla fine dell'800 (nascita del Fonografo), passando per l'avanguardia storica, fino ad arrivare alle sue derive più recenti sia nel pop che nella musica di ricerca.

Produzione di Musica Elettronica Livello II – Studio approfondito dei software necessari alla produzione di Musica Elettronica & integrazione di plug-in avanzati, funzioni specifiche della DAW ed editing avanzato.

Percezione e ascolti – Ascolti e analisi di brani dalla storia della musica

elettronica e analisi estetica delle varie correnti che si sono susseguite dall'inizio del 900 ad oggi

ESAME FINALE DEL CORSO: Produzione di almeno un EP di brani inediti di musica elettronica nell'estetica scelta dallo studente + un live electronic da soli o in gruppo, purchè inglobi tutte le conoscenze apprese durante il corso.

III Livello

Sintesi e Campionamento Livello III – Studio approfondito dei modelli di sintesi già conosciuti (additiva, sottrattiva, FM, AM) e studio di modelli di sintesi avanzati (Sintesi a modelli fisici, sintesi wavetable, sintesi granulare, sintesi scansionata). Studio sulle peculiarità timbriche di sintetizzatori vintage (es. Buchla, Moog, DX7) e su sintetizzatori moderni avanzati.

Sound Design Livello III – Analisi ed emulazione di suoni provenienti da vari contesti multimediali e da sound designer esperti. Analisi ed emulazione di suoni da brani celebri della storia della musica elettronica. Esercitazione delle capacità di distinguere suoni in base allo spettro delle frequenze, ai transienti etc. Creazione di Loghi Sonori e Colonne sonore avanzate per i contesti multimediali.

Produzione di Musica Elettronica Livello III – Utilizzo di funzioni avanzate su DAW, Sequencer e VST hi-end. Editing e tecniche avanzate di manipolazione audio e finalizzazione di brani completi di Musica Elettronica.

Mix & Mastering III– Nozioni avanzate di mix & mastering per i propri brani di Musica Elettronica.

Promozione e Marketing della Musica Elettronica – Nozioni su come lanciare un progetto discografico di Musica Elettronica nel panorama attuale, basato sul genere di riferimento del singolo studente. Esercizi di preparazione degli asset per mandare la propria musica alle etichette, ai giornalisti, ai magazine di settore.

Percezione e ascolti III– Ascolti e analisi di brani dalla storia della musica elettronica e analisi estetica delle varie correnti che si sono susseguite dall'inizio

del 900 ad oggi

Storia della Musica Elettronica II - Studio della storia della musica elettronica del 900 (le scuole francesi, tedesche ed italiane), passando per la computer music, la tape music, il minimalismo, fino ad arrivare alle sue derive più recenti sia nel pop che nella musica di ricerca. Analisi del panorama attuale e delle correnti contemporanee della musica elettronica.

ESAME FINALE DEL CORSO: Lancio di un progetto discografico con una release (almeno un EP, ma possibilmente un intero album) e un live di musica elettronica da poter suonare in club, festival e contesti di musica dal vivo.