

3 MUSICA & COMPUTER:

“Rudimenti della teoria musicale”: i.) + ii.)

“Sequencer : il mio videogame preferito” ® : i.) + iii.)

Il computer viene valorizzato per le sue potenzialità di mezzo creativo e espressivo, nonché come supporto didattico: la moderna tecnologia informatica offre la possibilità di un rapporto col suono ‘immediato e rudimentale’, f no a semplif care la comprensione dei segni musicali della nostra scrittura musicale ‘colta’ e a divenire un eff cace e pratico strumento per *supportare le spiegazioni...* Occorrono un computer e una scheda audio (di buona qualità) collegata a un impianto stereo...

i.1) - Introduzione (presentazione: confronto con gli utenti su competenze personali informatiche, conoscenze musicali, passioni, varie e eventuali).
Lecture e testi consigliati.

ii.2) - Breve presentazione del sistema:

- ii.2.1 esigenze tecniche minime e graf co del sistema base;
- ii.2.2 glossario enciclopedico generale del sistema.

ii.3) – Rudimenti della teoria musicale:

- ii.3.1 suoni e simboli (caratteristiche, notazione, ritmo, tempo);
 - ii.3.2 cosa sono armonia e contrappunto (consonanza/dissonanza, etc.) /
 - ii.3.3 ritmo: approfondimento solfeggio e movimento (scrittura, esercizi).
-

iii.2) - Presentazione approfondita del sistema:

- iii.2.1 graf co del sistema (collegamenti e variabili, tastiera-muta, etc.);
- iii.2.2 glossario enciclopedico del sistema (termini tecnici in relazione all’uso, presentazione del sistema nei singoli componenti hard/software);
- iii.2.3 sistema base (consigli tecnici per neof ti, indirizzi, risposte a domande, ...). /

iii.3) - Pratica sul sistema (primo livello):

- iii.3.1 facciamo conoscenza con gli strumenti a disposizione nel PC (effetti plug-in precedentemente installati);
- iii.3.2 spiegazione del funzionamento delle 'fonti sonore', interne ed esterne al computer (*plug-in expanders*, campioni audio);
- iii.3.2 cos'è un programma di *sequencer* (sequenziatore). /

iii.4) - Pratica sul sistema (secondo livello):

- iii.4.1 approfondimento sul funzionamento del programma di *sequencer* del computer;
- iii.4.2 dimostrazione pratica e coinvolgimento dei ragazzi nella composizione e nell'elaborazione di semplici frasi musicali e ritmi; /
- iii.4.3 realizzazione con tutti i presenti di un brano, durante la lavorazione del quale essi verificano in pratica le possibilità e le sollecitazioni creative del nuovo strumento musicale.

i.8) - CONCLUSIONI: osservazioni e riflessioni sugli incontri, domande. Eventuale esercitazione/valutazione finale, precedentemente richiesta dal committente e con lui concordata. Varie ed eventuali.

N.B.: I temi qui indicati verranno trattati, a seconda della risposta della classe, con tempi e modalità diverse.

Il programma può essere semplificato o approfondito: è adattabile alle diverse esigenze del committente e degli utenti.

Programma *Rudimenti della Teoria Musicale:* 10 h. incontri pratici per imparare i RUDIMENTI MUSICALI con l'utilizzo del computer. E' consigliabile considerare l'opportunità di aggiungere alcune ore per l'esercitazione pratica in classe, fino al raggiungimento dello scopo prefissati.

Per utenti di tutte le età, consigliata una classe con preparazione omogenea.

Programma *Sequencer: il mio videogame preferito:* 20 h. incontri teorico-pratici per l'apprendimento base della PRODUZIONE MUSICALE col computer.

Per utenti di tutte le età, compresi adulti e bambini dai 6-7 anni. Consigliata una classe omogenea per età.

Nota: / = ascolti di materiale musicale preesistente (CD forniti dallo stesso operatore o possibilmente dai ragazzi).

Dott. PAOLO FERRARIO

mobile 329-2120368

mail@paoloferrario.com

www.paoloferrario.com

&

Associazione u.r.c.a.

- unità di registrazione creativa *association* –

tel. 0519913031 *studio/abit.*

sede legale/studio: Via Bentivogli, 8 - 40138 BOLOGNA