



Ministero dell'Università e della Ricerca
Alta Formazione Artistica, Musicale e Coreutica
Conservatorio di Musica "Giovann Battista Martini" di Bologna

MATERIE A SCELTA SCUOLA DI MUSICA ELETTRONICA

specifiche per **BIENNIO MUSICA DA FILM • A.A. 2026/27**

(a compendio delle *discipline integrative* delle altre scuole già pubblicate
su sito sezione didattica > offerta formativa > [discipline integrative](#))

COME/06 • SISTEMI, TECNOLOGIE, APPLICAZIONI E LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE PER LA MULTIMEDIALITÀ (per T.O. musica applicata) <i>docente: Pasquale Citera</i>	<i>crediti (CFA): 5</i> <i>ore di corso: 30</i>
<i>obiettivi formativi:</i> Introduzione alle competenze di base per la video generazione astratta e figurativa. Studio dei formati, dei codec, degli standard video e dei formati sperimentali. Corso introduttivo pratico di algoritmica video, connessione audio-video, gestione delle matrici e delle texture, introduzione alla modellazione e render 3D e della gestione delle scene in un progetto complesso. <i>modalità di verifica:</i> l'esame finale è progettuale.	
CODM/05 • STORIA DELLA MUSICA ELETTROACUSTICA (per film e videoarte)	<i>crediti (CFA): 4</i> <i>ore di corso: 25</i>
<i>Obiettivi formativi:</i> Definizione di Sound Design e Sound Designer: una professione nata con l'uomo, esempi nella storia, emergenza della professione, la professione oggi, campi in cui opera il SD, competenze e formazione. I primi professionisti del suono nel cinema: Jack Foley e i foley artists. L'evoluzione della tecnologia del sonoro (registrazione, sincronizzazione, spazializzazione) fino ai giorni nostri, comparazione tra approcci al Sound Design. Sound Design and Interactions with Music.	
CODM/02 • STORIA DELLE MUSICHE EXTRAEUROPEE <i>docente: Stefano Zenni</i>	<i>crediti (CFA): 4</i> <i>ore di corso: 25</i>
<i>Obiettivi formativi:</i> Il corso mira alla comprensione di linguaggi e stili delle musiche colte e popolari non europee, con un taglio analitico che chiarisca le specificità delle culture in oggetto. Viene posta una particolare attenzione ai processi di scambio e meticcio con le musiche occidentali, in una prospettiva di relazioni storiche dinamiche.	
COME/05 • CAMPIONAMENTO SINTESI ED ELABORAZIONE DIGITALE DEI SUONI (laboratorio di sintesi analogica) <i>docente: Enrico Cosimi</i>	<i>crediti (CFA): 3</i> <i>ore di corso: 30</i>
<i>obiettivi formativi:</i> Competenze professionali su funzionamento, tecnica costruttiva, peculiarità timbriche e applicazioni performative proprie degli strumenti elettronici hardware riconducibili alle più importanti "liuterie elettroniche" dello scorso secolo. <i>modalità di verifica:</i> conoscenza pratica degli hardware disponibili in Laboratorio; pratica performativa e/o produttiva applicata ai diversi contesti di produzione ed esecuzione.	



Ministero dell'Università e della Ricerca
Alta Formazione Artistica, Musicale e Coreutica
Conservatorio di Musica "Giovann Battista Martini" di Bologna

COME/05 • CAMPIONAMENTO SINTESI ED ELABORAZIONE DIGITALE DEI SUONI (laboratorio di orchestrazione virtuale)	<i>crediti (CFA): 3</i> <i>ore di corso: 30</i>
<i>obiettivi formativi:</i> Fornire agli studenti strumenti tecnici e metodologici per trasformare una partitura orchestrale, esportata in formato MIDI dai programmi di videoscrittura musicale, in un mockup strumentale/orchestrale virtuale adeguatamente espressivo e convincente. Sono alternati momenti di esposizione teorico-pratica dei concetti cardine del controllo di un flusso/performance MIDI a momenti laboratoriali in cui ogni studente lavora sui propri materiali musicali. <i>modalità di verifica:</i> l'esame finale è progettuale.	
PRATICHE DI IMPROVVISAZIONE CON CONDUCTION <i>docente: Francesco Giomi</i>	<i>crediti (CFA): 3</i> <i>ore di corso: 25</i>
<i>Obiettivi formativi:</i> Il corso ha un taglio estremamente pratico e costituisce un training su tecniche e modalità dell'improvvisazione condotta. Un percorso che partendo dalla costruzione/definizione del proprio strumento musicale si orienta alla creazione di composizione istantanea, relazione con gli altri performer e con lo spazio	