



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 IMPROVVISAZIONE ELETTROACUSTICA • A.A. 2026/27**

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

COMJ/13 • PRASSI DI CREAZIONE ESTEMPORANEA NELLE CULTURE TRADIZIONALI (per improvvisazione elettroacustica) <i>docente: Francesco Ganassin</i>	<i>crediti (CFA): 5</i> <i>ore di corso: 30</i>
<i>obiettivi formativi:</i> Indagine sulle culture musicali extraeuropee legate all'improvvisazione, così come sulle tradizioni musicali popolari italiane ed etnoeuropee. Il corso ha l'obiettivo di porre in contatto gli studenti con musiche improvvisate delle diverse culture, in funzione conoscitiva e dell'assimilazione creativa. [A.A. 2025/26]: Capacità di formulare domande di ricerca che orientino la prassi creativa, di riconoscere e assumere posture improvvisative proprie dei sistemi musicali tradizionali, di impiegare consapevolmente il field recording nella creazione estemporanea, di riflettere criticamente sul rapporto tra pratica sonora e contesto culturale. <i>modalità di verifica:</i> l'esame finale è esecutivo.	
COME/06 • SISTEMI, TECNOLOGIE, APPLICAZIONI E LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE PER LA MULTIMEDIALITÀ (per T.O. musica elettronica) <i>docente: Francesco Canavese</i>	<i>crediti (CFA): 5</i> <i>ore di corso: 30</i>
<i>obiettivi formativi:</i> Introduzione alle esperienze di physical computing ed alla programmazione (C/C++) di interfacce attraverso specifiche piattaforme hardware (Arduino). Concetti base dell'elettrotecnica e utilizzo di sensoristica. <i>modalità di verifica:</i> l'esame finale è progettuale.	
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.	



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

COME/05 • SISTEMI E LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE PER L'AUDIO E LE APPL. MUSICALI (per musica elettronica)	<i>docente:</i> Francesco Canavese	<i>crediti (CFA):</i> 6 <i>ore di corso:</i> 40
<u>solo per chi ha già conoscenza di Max</u> <i>obiettivi formativi:</i> Conoscenza avanzata dei metodi di sintesi sonora (granulazione) e introduzione alle principali tecniche di elaborazione sonora (DSP) attraverso Cycling'74 Max (panning e spazializzazione del suono, waveshaping, elaborazioni spettrali STFT, modulazioni delle linee di ritardo, pitch e frequency shifting, riverberazioni). Costruzione di setup esecutivi complessi e loro controllo. Introduzione alle Live API e loro utilizzo. <i>modalità di verifica:</i> l'esame finale è progettuale.		
LABORATORIO DI SINTESI ANALOGICA DEL SUONO	<i>docente:</i> Enrico Cosimi	<i>crediti (CFA):</i> 3 <i>ore di corso:</i> 30
<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.		
LABORATORIO DI RIPRESA MICROFONICA E REGISTRAZIONE DIGITALE	<i>docente:</i> Enrico Sesselego	<i>crediti (CFA):</i> 2 <i>ore di corso:</i> 25
<i>obiettivi formativi:</i> Esercitazioni sulle tecniche di ripresa microfonica panoramica, strumentale, della voce, attraverso svariate esperienze di registrazioni dal solo al piccolo ensemble, all'orchestra. Esercitazione di configurazione studio di ripresa a sale separate e control room. Utilizzo e settings principali di interfacce digitali (di piccola e grande dimensione). Gestione della sessione di registrazione con pratica su DAW <i>modalità di verifica:</i> la verifica di idoneità consiste nella presentazione di un lavoro di editing di sessione		
COME/05 • SISTEMI E LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE PER L'AUDIO E LE APPL. MUSICALI (per il sound design)	<i>docente:</i> Francesco Canavese	<i>crediti (CFA):</i> 7 <i>ore di corso:</i> 45
<u>solo per chi ha conoscenza avanzata di Max</u> <i>Obiettivi formativi:</i> Approfondimento sul coding; conoscenza e pratica di realizzazione algoritmi attraverso l'utilizzo di linguaggi di programmazione non grafici (javascript, etc...). Introduzione alla programmazione di algoritmi di DSP e di audio procedurale attraverso Max/gen~ codebox. Approccio		



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

alla progettazione e implementazione di sistemi di controllo per installazioni d'arte che prevedano generazione automatica e/o casuale di eventi o alla sonificazione.

modalità di verifica: l'esame finale è progettuale.

CODM/05 • STORIA DELLA MUSICA ELETTROACUSTICA (per film e videoarte)

crediti (CFA): 4
ore di corso: 25

Obiettivi formativi: 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.

modalità di verifica: orale sui contenuti del corso.

COME/03 • MUSICA, MEDIA E TECNOLOGIE (per il sound design)

crediti (CFA): 4
ore di corso: 25

Obiettivi formativi: Corso monografico a orientamento metodologico tradizionale, oggetto di continuo turn-over di contenuti e docenze. Gli argomenti trattati possono riguardare la creazione musicale su supporto, il suono nel mezzo radiofonico, il suono nei media digitali, ecc.

(A.A. 2025/26: studio e analisi del fenomeno del "radiodramma" e della creazione sonora per la radiofonia, sia attraverso un percorso storico che di analisi delle strategie creative)

CODM/02 • STORIA DELLE MUSICHE EXTRAEUROPEE

docente: Stefano Zenni

crediti (CFA): 4
ore di corso: 25

Obiettivi formativi: 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 meticciato con le musiche occidentali, in una prospettiva di relazioni storiche dinamiche.

CODM/06 • STORIA DELLA POPULAR MUSIC

docente: Stefano Zenni

crediti (CFA): 4
ore di corso: 25

Obiettivi formativi: Il corso si concentra su esperienze innovative della popular music, in particolare le musiche afroamericane e gli incroci con altre tradizioni musicali. Le lezioni hanno un taglio storico e analitico, in modo da chiarire come i processi creativi si intrecciano ai grandi movimenti storici.