

Referente del Workshop prof. Antonio Mastrogiacomo

Sede di svolgimento: Piattaforma on line video ZOOM

Durata delle attività didattiche: 20 ore /// CFA: 4 (Teorico-Pratico)

Periodo di svolgimento del Corso:

- da mercoledì 21 aprile, otto (8) incontri di 2h 30' (inizio: ore 8.45)

Numero minimo partecipanti: 10 (max 25)

Termine di scadenza: 20 aprile 2021, ore 10

Modalità di iscrizione*: tramite mail al prof. Antonio Mastrogiacomo,
antonio.mastrogiacomo@abana.it

The poster is for a workshop titled "Workshop Didattica della multimedialità". It is organized by the "Accademia di Belle Arti di Napoli" and the "didattica dell'arte" department. The workshop is led by Emanuele Pappalardo and focuses on "Informatica, Composizione e Analisi musicale". It is scheduled for Wednesday, April 21, 2021, at 8:45 AM, via Zoom. The poster includes the contact email antonio.mastrogiacomo@abana.it and a deadline for registration of April 20, 2021. A photograph of a colorful keyboard instrument with two microphones is shown on the right side of the poster.

Workshop
Didattica della multimedialità

C&D
COMUNE
CAZZONE
& DIDAT
TICA

Accademia di Belle Arti di Napoli

Per una pedagogia del suono
Informatica, Composizione e Analisi musicale
con il M° Emanuele Pappalardo

Iscrizioni entro il 20 aprile 2021
antonio.mastrogiacomo@abana.it - oggetto: workshop

da mercoledì 21 aprile 2021
ore 8.45 Live in Zoom per gli studenti della scuola di didattica

didattica dell'arte | 



* Il corso non sarà attivato qualora le iscrizioni siano inferiori al numero minimo previsto sia al corso intero che ai singoli moduli. Sono previsti 5 posti per uditori

Titolo del Workshop:

Informatica, Composizione e Analisi musicale: per una pedagogia del suono
a cura del M° Emanuele Pappalardo

Cos'è?

Laboratorio di informatica, Composizione e Analisi musicale volto all'acquisizione di competenze specifiche di base per l'uso del computer con particolare attenzione alla registrazione, editing, montaggio ed elaborazione di eventi sonori e alla composizione, ascolto e analisi di brani musicali.

Premessa

Saper comporre non implica particolari abilità oltre quelle che tutti noi normalmente possediamo. Ogni giorno rendiamo significanti (componiamo) gesti, parole e nessuno si sognerebbe di dire che per fare ciò sia necessario essere in possesso di particolari abilità mimiche o oratorie: produciamo informazioni, con più o meno intenzioni comunicative, e ciò è sufficiente.

Di tanto in tanto, componiamo anche con le immagini, con il disegno o la fotografia: anche ciò sembra abbastanza naturale. Tutti sappiamo fare uno schizzo qualsiasi o siamo in grado di azionare una fotocamera, senza la pretesa di voler per questo passare alla storia. Ma per la musica le cose sembrano andare diversamente.

Il comporre musicale sembra dover implicare particolari abilità delle quali sarebbero in possesso solo pochi eletti e a prezzo di severi studi. Ovviamente non è proprio così. Il saper comporre con i suoni non implica (a livello di base) maggiori abilità di quelle che vengono richieste per comporre con parole, gesti, immagini ecc. Esistono competenze di base che ciascun essere umano possiede e che è in grado di esercitare con la massima naturalezza.

L'attuale collocazione socioculturale della musica ne fa un bene prodotto, confezionato e distribuito da pochi per il consumo di molti a totale beneficio di quei pochi; di qui la necessità, comune anche ad altri discorsi culturali, di ricercare e sperimentare altri progetti di circolazione.

Obiettivi e programma

- Installazione del software (tale procedura è senza dubbio banale per chi è già minimamente alfabetizzato, tuttavia l'esperienza ci mostra che è bene non dare nulla per scontato e considerare un livello di partenza prossimo all'azzeramento di qualunque competenza specifica).
 - Acquisire abilità nella gestione di file audio già forniti dal docente. Ciò vuol dire reimparare i principi base con cui lavora il software in dotazione, e nello specifico: aprire cartelle e impararne la gestione, importare un file audio, visualizzarne la forma d'onda, apportare semplici modifiche al file: tagliarlo (eliminando zone indesiderate), montarlo, modificarne il timbro, modificarne la frequenza(intonazione), operazioni di fade in e fade out, salvarlo.
 - Acquisire competenze nella registrazione di eventi della più svariata natura e della loro gestione tramite calcolatore.
 - Acquisire competenze nella progettualità compositiva di base. Ciò vuol dire incominciare a comporre (letteralmente: mettere insieme) eventi sonori in base ad un progetto esplicitato e valutare (in gruppo) la pertinenza della composizione finale in relazione al progetto.
 - Condurre esperienze di acquisizione, editing e composizione nei propri contesti lavorativi e discuterne i risultati nel laboratorio.
 - Ascolto e analisi collettiva di brani di autori del '900 che hanno fatto uso di suoni concreti e/o elettronici per ricavarne spunti di riflessione da concretizzarsi in altrettanti propri lavori originali.
-

Prova di verifica finale

- 1) Una composizione della durata di 1' utilizzando il software Audition 3.0 (o altro simile) accompagnata da una sintetica scheda analitica.
- 2) Un breve elaborato scritto contenente una descrizione e riflessione critica sui contenuti affrontati

Bibliografia:

Delalande François, *La musica è un gioco da bambini*, Franco Angeli, Milano 2001;

Delalande François, *Musica e scuola nell'era digitale*, in «Musica domani», XXXIV, n°130, 2004;

Imberty Michel, *L'organizzazione percettiva del tempo musicale*, in R. Deriu, a cura di, *Capire la forma*, EDT, Torino, 2004.

Pappalardo Emanuele, [Composizione, analisi musicale e tecnologia nella scuola Primaria. I bambini compongono, raccontano, analizzano, riflettono.](#) ETS, Pisa., 2019

https://www.youtube.com/watch?v=w6kOL_zvu7I

breve presentazione video del testo della durata di 3'

<https://www.digit-us.it/> - associazione informatica musicale per la scuola.

E' il sito della Associazione che diffonde la metodologia che verrà applicata durante il workshop.

Nel sito si trovano documenti utili per capire la metodologia.