

ROMA – 15-27 GIUGNO 2009

Corso intensivo di Orchestrazione Virtuale

Presentazione

Indice

- 1 Presentazione
- 1 Propositi formativi e requisiti
- 2 Programma degli argomenti
- 3 Durata e costi
- 4 Modalità di partecipazione
- 4 Incontri propedeutici
- 4 Demo
- 4 Docente

Con la definizione *Orchestrazione virtuale* s'intende principalmente un procedimento di ricostruzione dell'orchestra sinfonica realizzato tramite strumenti informatici hardware e software. Un procedimento, ma anche una tecnica, che ha visto un rapido sviluppo nell'ultimo decennio, grazie al costante progresso delle tecnologie digitali. Allo stato attuale le moderne librerie di suoni orchestrali consentono effettivamente di raggiungere un livello di realismo sonoro, ma anche "musicale", quanto mai convincente sia nella definizione dei timbri che nella restituzione della gamma dinamica. Per questo motivo, la virtualizzazione dell'orchestra oggi è divenuta oggetto di interesse sempre maggiore in campi professionali quali la musica applicata alle immagini, in modo particolare nella produzione di quei prodotti audiovisivi e multimediali dove la presenza di musica orchestrale rappresenta un valore aggiunto, ma contemporaneamente le limitazioni del budget riservato alla parte audio divengono spesso un ostacolo insormontabile.

L'orchestrazione virtuale è divenuta rapidamente una materia sempre più complessa e sempre più orientata alle applicazioni pratiche. Essa richiede, quindi, molteplici competenze attinenti sia al mondo strettamente musicale (composizione, strumentazione e orchestrazione "reale") che a quello tecnologico (conoscenza dei sistemi hardware e padronanza dell'uso del software).

*L'orchestrazione virtuale
richiede competenze
diversificate attinenti sia al
mondo musicale che a
quello tecnologico.*

Propositi formativi e requisiti

Il corso è rivolto non solo a compositori, arrangiatori, esecutori e in genere a musicisti informatici, ma anche a docenti di composizione, orchestrazione, direzione d'orchestra ed educazione musicale, a tutti coloro che necessitano di esecuzioni orchestrali immediate e personalizzate, altrimenti non realizzabili con strumenti reali.

Dal punto di vista didattico l'orchestrazione virtuale, pur essendo divenuta materia pratica orientata direttamente al mondo della produzione, è ancora oggetto di scarsa attenzione da parte delle istituzioni preposte alla formazione musicale (conservatori e istituti pareggiati). O forse... lo è proprio per la sua concretezza! I conservatori italiani, infatti, pur disponendo di una vasta offerta di corsi di composizione e orchestrazione, ultimamente rivolti anche alla musica per film, sembrano ancora ignorare la necessità di adeguare l'attività formativa al reale mondo produttivo della scena musicale odierna e dello spettacolo nel suo complesso.

Il corso, seppure in forma sintetica, si propone di mostrare e approfondire le potenzialità delle librerie di suoni orchestrali, allo scopo di fissare una metodologia comune, attraverso un uso concreto dei mezzi digitali attualmente disponibili.

Il corso si compone di due moduli da 33 ore frequentabili anche separatamente.

Requisiti musicali

E' richiesta una approfondita conoscenza della teoria musicale e una buona capacità di lettura della partitura. Inoltre, anche se non richiesto, è consigliata una minima conoscenza del repertorio sinfonico classico-romantico.

Requisiti informatici

Oltre alle indispensabili competenze informatiche di base (sistemi operativi, risorse e periferiche hardware, ecc.) sono considerate necessarie le nozioni basilari del midi- editing e audio recording. Chi fosse interessato al corso, ma privo di tale requisito, può richiedere la partecipazione agli incontri propedeutici, dedicati all' utilizzo del software Cubase 4 (vedi sotto).

Programma degli argomenti

Il corso si compone in due parti (moduli) di uguale durata (33 ore, vedi dettagli più avanti):

1. **Introduzione all'orchestrazione virtuale; simulazione degli archi**
2. **Simulazione dei fiati, percussioni e voci**

Modulo 1 (33 ore)

1. Introduzione all'orchestrazione virtuale

- 1.1. Dotazione hardware e software
- 1.2. Panoramica sulle librerie orchestrali
- 1.3. Utilizzo del software: comprensione e funzionamento delle interfacce
- 1.4. Utilizzo dei *software-samplers*
- 1.5. Librerie orchestrali: analisi del contenuto
- 1.6. Comprensione ed interpretazione del fraseggio
- 1.7. Categorie di suoni base, articolazioni ed effetti
- 1.8. Tecniche di *sequencing* e uso dei *keyswitches*
- 1.9. Simulazione del tempo
- 1.10. Messaggio e impiego di effetti.

2. Simulazione degli archi

- 2.1. Organologia: cenni sulla costruzione, estensioni e produzione del suono
- 2.2. Impiego della mano destra: breve analisi dei colpi d'arco
- 2.3. Impiego della mano sinistra
- 2.4. Violino
- 2.5. Viola
- 2.6. Violoncello
- 2.7. Contrabbasso
- 2.8. Utilizzo e comparazione delle librerie
- 2.9. Sequencing degli archi
- 2.10. Simulazione degli strumenti soli e delle sezioni
- 2.11. Sovrapposizione di articolazioni e librerie
- 2.12. Bilanciamento dinamico e posizionamento nell' orchestra
- 2.13. Esercitazioni



Il materiale didattico comprende, testi, esempi audio, partiture guidate, progetti cubase e video tutorial

Modulo 2 (33 ore)

3) Simulazione dei legni (woodwinds)

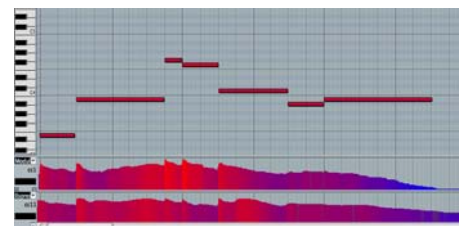
- 3.1. Organologia: cenni sulla costruzione, estensioni e produzione del suono
- 3.2. Flauto e ottavino
- 3.3. Oboe e corno inglese
- 3.4. Clarinetto e Cl. basso
- 3.5. Fagotto
- 3.6. Sequencing dei legni
- 3.7. Utilizzo e comparazione delle librerie
- 3.8. Bilanciamento dinamico e posizionamento nell'orchestra
- 3.9. Esercitazioni

4) Simulazione degli ottoni (Brass)

- 4.1. Organologia: cenni sulla costruzione, estensioni e produzione del suono
- 4.2. Trombe
- 4.3. Corno
- 4.4. Trombone
- 4.5. Tuba
- 4.6. Sequencing dei brass
- 4.7. Utilizzo e comparazione delle librerie
- 4.8. Bilanciamento dinamico e posizionamento nell'orchestra
- 4.9. Esercitazioni

5) Simulazione delle percussioni e delle voci

- 5.1. Organologia: cenni sulla costruzione, estensioni e produzione del suono
- 5.2. Strumenti a suono determinato
- 5.3. Strumenti a suono indeterminato
- 5.4. Sequencing delle percussioni
- 5.5. Sequencing delle voci
- 5.6. Creazione di sequenze percussive
- 5.7. Bilanciamento dinamico e posizionamento nell'orchestra
- 5.8. Esercitazioni



Sono previsti incontri propedeutici a richiesta dedicati al midi-editing e audio-recording.

Durata e costi

Lo svolgimento del corso, che si terrà a Roma, avrà una durata di due settimane, dal 15 al 27 giugno, per un periodo complessivo di 66 ore, diviso in due moduli, frequentabili anche separatamente:

- 1) **15 - 20 giugno** - *Introduzione all'orchestrazione virtuale; simulazione degli archi* (durata 33 ore)
- 2) **22 - 27 giugno** - *Simulazione dei legni, ottoni e percussioni, voci* (durata 33 ore)*

Sono previsti incontri di sei ore al giorno da lunedì al venerdì, dalle 10,30 alle 13,30 e dalle 14,30 alle 17,30, e di tre ore il sabato dalle 10,30 alle 13,30. Il costo è di 500 euro per ognuno dei due moduli. Se frequentati entrambi il costo complessivo è di 800 euro.

Ognuna delle due moduli verrà attivato solamente con un minimo di due partecipanti.

Il costo comprende tutto il materiale didattico consistente in testi e partiture guidate in formato pdf, esempi midi e audio, progetti Cubase e video tutorial.

*La frequentazione di questo modulo e' consigliata solamente in combinazione con quella del primo

Modalità di partecipazione

Per partecipare al corso occorre compilare il modulo di preiscrizione in formato PDF disponibile al sito www.orchestralsound.com/ita/corso.htm, salvarlo e inviarlo in allegato all'indirizzo educational@orchestralsound.com entro il 5 giugno 2009. Entro tale data verrà comunicato agli interessati l'attivazione dei due moduli, ognuno dei quali dovrà avere almeno due partecipanti, insieme alle modalità di pagamento.

Oppure basta inviare un'email allo stesso indirizzo includendo i propri dati personali, eventuali titoli di studio (o un breve curriculum) e indicando se si intende frequentare il corso completo o un solo modulo.

A richiesta verrà inviata una lista di opzioni per il pernottamento.

Alla fine del corso verrà consegnato un attestato di partecipazione con il programma svolto.

Incontri propedeutici

Gli interessati che fossero sprovvisti delle nozioni basilari di midi e audio recording, possono richiedere incontri specifici dalla durata di due o tre giorni, durante i quali verranno esaminati il funzionamento dei sequencer, l'utilizzo di Cubase 4.5, la gestione e l'elaborazione del materiale midi e audio.

Date e durata degli incontri dovranno essere concordate prima dell'inizio del corso.

Antonio Genovino e' autore di musiche per immagini.

Nato a Roma si e' diplomato in pianoforte presso il Conservatorio di Latina. Successivamente ha ottenuto la Laurea in Lettere, con indirizzo storico-musicale presso l'Universita' di Roma "La Sapienza", discutendo una tesi sul processo compositivo delle sonate per violino solo di Giuseppe Tartini.

E' autore di musica sinfonica, da camera e pianistica. Ha frequentato corsi di musica da film durante i quali sono state eseguite sue composizioni per orchestra da camera.

E' stato vincitore del concorso internazionale di composizione di musica per film "Colonna sonora 1998" (Bari, 1998).

Da quindici anni si occupa di informatica musicale, con particolare interesse per la simulazione digitale dell'orchestra sinfonica.

Ha realizzato musiche per videogames e cdrom multimediali, arrangiamenti e orchestrazioni per strumentisti e compositori italiani. Ha collaborato con editori quali Suvini-Zerboni, C.A.M., collabora stabilmente da diversi anni in qualita' di copista presso RaiTrade con i piu' affermati compositori di musica contemporanea.

Nel 2007 ha realizzato l'orchestrazione virtuale del film d'animazione in 3D "Winx: il segreto del regno perduto" prodotto da Rainbow e RaiFiction).

Tiene regolarmente corsi di orchestrazione virtuale presso [VIM](http://www.vim.it)

Demo

Per i brani demo in formato mp3 visita la pagina su [Myspace](http://www.myspace.com)