SAINT LOUIS
COLLEGE OF MUSIC

SCUOLA DI COMPOSIZIONE E MUSICA APPLICATA

DCSL60 - MUSICA APPLICATA

Sede Legale
● via Cimarra, 19/B
tel. +39 06 4870017 **fax** +39 06 91659362
P. IVA 12581670960 **C.F.** 05731131008

Sede Principale
● via Baccina, 47

Sedi Operative
● via Urbana, 49/A
● via del Boschetto, 106

Sede di Milano
● viale Luigi Bodio, 37

SAINTLOUIS.EU

Istituzione di Alta Formazione Artistica Musicale autorizzata Ministero dell'Università e della Ricerca con D.M. 144 del 1° agosto 2012 e D.M.246 del 28 marzo 2013 e successivi
Società soggetta a direzione e coordinamento da parte di PLENA EDUCATION S.P.A., capitale sociale 10200, registro imprese n. RM - 918703

Prova Ammissione accademico II livello Musica Applica
Admission Tests - Applied Music Master

È possibile presentare la domanda di partecipazione all'esame di ammissione ai corsi accademici di I e II livello dal **3 febbraio al 30 aprile**. Domande presentate successivamente saranno prese in considerazione solo sulla base dei posti rimasti disponibili.

1° PROVA
Durata complessiva: 4 ore
Prova scritta di armonia, composizione e orchestrazione da realizzare così suddivisa:

A) Prova di armonia e composizione su uno spartito per pianoforte di un tema musicale tratto da un film oppure di una canzone sul quale svolgere:

- Analisi armonica (individuazione delle modulazioni e dominanti secondarie con siglatura degli accordi e gradi di riferimento delle regioni tonali)
- Analisi melodica (note ornamentali melodiche)

B) Orchestrazione della seguente formazione: Archi, Corni francesi, Flauto, Oboe, Clarinetto e Fagotto di un tema comprensivo di accordi (sigle)

2° PROVA
Durata complessiva: 4 ore
Clausura di produzione tecnologica con la realizzazione di una sonorizzazione di un breve filmato dato.

3° PROVA
Colloquio attitudinale con presentazione di propri lavori compositivi e prova di conoscenza del contrappunto a più parti fiorite.

STUDENTI INTERNAZIONALI: confrontare le prove presenti nei Piani di Studio in lingua Inglese, contenente anche le modalità di svolgimento online.

DCSL60 - MUSICA APPLICATA

First year

Campo disciplinare: Musica, media e tecnologie - Codice settore: *COME/03*

Composizione per Gaming e App 1 (BMA) CFA **6** E/ID **E** Hours **26**

Area: *Discipline della musica elettronica e delle tecnologie del suono* - Settore artistico-disciplinare: *Acustica musicale*

Campo disciplinare: Composizione per la musica applicata alle immagini - Codice settore: *CODC/02*

Composizione per film, tv series e cortometraggi 1 (BMA) CFA **9** E/ID **ID** Hours **34**

Area: *Discipline compositive* - Settore artistico-disciplinare: *Composizione per la musica applicata alle immagini*

Campo disciplinare: Composizione musicale elettroacustica - Codice settore: *COME/02*

Composizione e musica applicata 1 (BMA) CFA **21** E/ID **E** Hours **34**

Area: *Discipline della musica elettronica e delle tecnologie del suono* - Settore artistico-disciplinare: *Composizione musicale elettroacustica*

Campo disciplinare: Composizione per la comunicazione visuale - Codice settore: *CODC/02*

Composizione per teatro e danza 1 (BMA) CFA **6** E/ID **ID** Hours **26**

Area: *Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti* - Settore artistico-disciplinare: *Composizione per la musica applicata alle immagini*

Campo disciplinare: Organizzazione dello spettacolo musicale - Codice settore: *COCM/01*

Diritto d'autore e royalties (BMA) CFA **5** E/ID **E** Hours **20**

Area: *Attività affini e integrative* - Settore artistico-disciplinare: *Organizzazione, diritto e legislazione dello spettacolo musicale*

Campo disciplinare: Campionamento, sintesi ed elaborazione digitale dei suoni - Codice settore: *COME/05*

Sound design 1 (BMA) CFA **4** E/ID **ID** Hours **26**

Area: *Attività affini e integrative* - Settore artistico-disciplinare: *Informatica Musicale*

Campo disciplinare: Electives - Codice settore:

Materie elettive (9 CFA) CFA **9** E/ID **ID** Hours

Area: - Settore artistico-disciplinare:

DCSL60 - MUSICA APPLICATA

Second year

Campo disciplinare: Musica, media e tecnologie - Codice settore: *COME/03*

Composizione per Gaming e App 2 (BMA) CFA **6** E/ID **E** Hours **26**

Area: *Discipline della musica elettronica e delle tecnologie del suono* - Settore artistico-disciplinare: *Acustica musicale*

Campo disciplinare: Composizione per la musica applicata alle immagini - Codice settore: *CODC/02*

Composizione per film, tv series e cortometraggi 2 (BMA) CFA **9** E/ID **E** Hours **34**

Area: *Discipline compositive* - Settore artistico-disciplinare: *Composizione per la musica applicata alle immagini*

Campo disciplinare: Composizione musicale elettroacustica - Codice settore: *COME/02*

Composizione e musica applicata 2 (BMA) CFA **21** E/ID **E** Hours **34**

Area: *Discipline della musica elettronica e delle tecnologie del suono* - Settore artistico-disciplinare: *Composizione musicale elettroacustica*

Campo disciplinare: Composizione per la comunicazione visuale - Codice settore: *CODC/02*

Composizione per teatro e danza 2 (BMA) CFA **6** E/ID **E** Hours **26**

Area: *Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti* - Settore artistico-disciplinare: *Composizione per la musica applicata alle immagini*

Campo disciplinare: Campionamento, sintesi ed elaborazione digitale dei suoni - Codice settore: *COME/05*

Sound design 2 (BMA) CFA **9** E/ID **E** Hours **34**

Area: *Attività affini e integrative* - Settore artistico-disciplinare: *Informatica Musicale*

Tesi e prova finale musica applicata CFA **9**

SAINT LOUIS
COLLEGE OF MUSIC

PRIMO ANNO

DCSL60 - MUSICA APPLICATA

Sede Legale
● via Cimarra, 19/B
tel. +39 06 4870017 **fax** +39 06 91659362
P. IVA 12581670960 **C.F.** 05731131008

Sede Principale
● via Baccina, 47

Sedi Operative
● via Urbana, 49/A
● via del Boschetto, 106

Sede di Milano
● viale Luigi Bodio, 37

SAINTLOUIS.EU

Istituzione di Alta Formazione Artistica Musicale autorizzata Ministero dell'Università e della Ricerca con D.M. 144 del 1° agosto 2012 e D.M.246 del 28 marzo 2013 e successivi
Società soggetta a direzione e coordinamento da parte di PLENA EDUCATION S.P.A., capitale sociale 10200, registro imprese n. RM - 918703

MATERIE ELETTIVE (9 CFA)

Obiettivi formativi

I CFA elettivi sono crediti formativi che si conseguono svolgendo attività extracurricolari all'interno o all'esterno del Saint Louis.

I crediti possono essere ottenuti principalmente frequentando materie elettive.
In tal modo, è possibile personalizzare il proprio percorso di studi frequentando, tra tutti i corsi attivati nell'anno accademico in corso, quelli che maggiormente corrispondono ai propri interessi e inclinazioni artistiche, anche afferenti altri Dipartimenti.

Programma didattico

I CFA elettivi sono crediti formativi che si conseguono svolgendo attività extracurricolari all'interno o all'esterno del Saint Louis.

I crediti possono essere ottenuti principalmente frequentando materie elettive.
In tal modo, è possibile personalizzare il proprio percorso di studi frequentando, tra tutti i corsi attivati nell'anno accademico in corso, quelli che maggiormente corrispondono ai propri interessi e inclinazioni artistiche, anche afferenti altri Dipartimenti.

Bibliografia

Dispense a cura del docente.

Prova d'esame

Verifica teorico-pratica del programma svolto.

COMPOSIZIONE PER GAMING E APP 1 (BMA)

Obiettivi formativi
Il corso ha come obiettivo il trasferimento di conoscenza, abilità e competenza nella realizzazione di musica per videogiochi tenendo conto delle tecniche compositive (vertical remix) che prevedono la costruzione del materiale musicale all'interno di una DAW e il successivo trasferimento in una Middleware audio, tecnologia utilizzata nell'industria del gaming. Per il raggiungimento dell'obiettivo si faranno lezioni teorico-pratico con l'utilizzo di tutta la tecnologia occorrente.

Programma didattico
- La Musica per Videogame (descrizione e concetti generali)
- Il mercato dell'Industria del gaming (utilizzo, target, prospettive)
- Le figure professionali coinvolte
- Le tecnologie utilizzate
- Definizione di musica a tempo lineare e di musica a tempo non lineare
- Differenza tra la Musica applicata alle immagini (Tv, Film) e la musica applicata al gaming
- Breve storia della Musica per videogiochi
- Gli elementi fondamentali costituenti la musica per videogiochi: il loop, la transizione, lo stinger
- Creare un loop in una DAW (gestione del tempo e dello spazio musicale, gli elementi ritmici, armonici e melodici, la strumentazione, la gestione della dinamica, l'intensità musicale)
- Rendering ed Esportazione del materiale musicale
- Introduzione al MiddleWare: l'applicativo FMOD
- Creazione degli Eventi in FMOD
- Gestione della traccia logica di FMOD
- Il concetto di ASSET
- La tecnica compositiva del VERTICAL REMIX (concetto di Stem/layer)
- Realizzazione di esempi musicali in Vertical Remixing (dalla DAW al MiddleWare Audio)

Bibliografia
Materiale didattico a cura del docente (dispense, video, audio).

Prova d'esame
Verifica teorico-pratica del programma svolto.

COMPOSIZIONE PER FILM, TV SERIES E CORTOMETRAGGI 1 (BMA)

Obiettivi formativi
In aggiornamento.

Programma didattico
Programma in aggiornamento.

Bibliografia
Dispense a cura del docente.

Prova d'esame
Verifica teorico-pratica del programma svolto.

COMPOSIZIONE E MUSICA APPLICATA 1 (BMA)

Obiettivi formativi
Approfondimento degli strumenti di base per una corretta analisi melodica ed armonica:studio delle note ornamentali melodiche e collegamento di triadi e settime in tema di composizione. Sviluppo dei suddetti argomenti base su realizzazioni scritte e audio. Sviluppo delle capacità di collegamento armonico con utilizzo di sequenze tonali e modali.

Programma didattico
- La tecnica della costruzione e l'armonizzazione della melodia 1a parte
- Analisi armonica e melodica delle strutture del discorso musicale
- 1a parte (Linee di basso da armonizzare,Progressioni,Loop di accordi,Oscillazioni di accordi, postmodalità ecc...)Elementi di scrittura polilineare :
- La melodia secondaria in una composizione originale 1a parte
- Scrittura di forme pianistiche semplici (canzoni,atmosfere,pezzi caratteristici in vari stili)
- Formule di accompagnamento su patterns dati dal docente

Bibliografia
Dispense a cura del docente.

Prova d'esame
Verifica teorico-pratica del programma svolto.

COMPOSIZIONE PER TEATRO E DANZA 1 (BMA)

Obiettivi formativi
In aggiornamento.

Programma didattico
Programma in aggiornamento.

Bibliografia
Dispense a cura del docente.

Prova d'esame
Verifica teorico-pratica del programma svolto.

DIRITTO D'AUTORE E ROYALTIES (BMA)

Obiettivi formativi
L'allievo acquisirà la conoscenza dei ruoli e responsabilità delle organizzazioni operanti nell'industria musicale, con particolare riguardo alle singole competenze necessarie per lo svolgimento delle attività: dall'industria discografica, agli enti promotori di rassegne e festival, così come nel settore radiofonico e televisivo. In particolare, saprà riconoscere i diversi ruoli, le diverse forme di contratto che legano all'artista alle fonti di lavoro: dal contratto di edizione a quello discografico, dal contratto di management a quello con gli impresari. Inoltre, l'allievo sarà in grado di conoscere i fondamenti del diritto d'autore e le relative incombenze amministrative-fiscali.

Programma didattico
1. L'industria discografica:
   a) Ruoli e funzioni nell'industria discografica
   b) L'artista; l'arrangiatore
   c) Il produttore artistico; il produttore esecutivo
   d) La distribuzione del prodotto discografico
   e) Le c.d. etichette indipendenti
2. Il Management artistico
   a) Ruolo e funzioni del personal manager
   b) Il management
   c) L'impresario
   d) Il promoter
   e) Il direttore artistico
   f) Il booking
   g) La contrattualistica di settore
3. I media nella carriera di un artista
   a) La stampa specializzata
   b) Le radio e le Tv
   c) Le webzine
   d) Il valore dell'intervista/recensione
   e) Far parlare di sé
4. L'evento musicale: dal festival alla rassegna. I luoghi della musica
   a) Tipologie di eventi di spettacolo con particolare riguardo a quelli musicali
   b) Le figure di riferimento nell'ambito di un evento musicale
   c) La creazione dell'evento musicale: dall'idea al progetto
   d) La promozione dell'evento
   e) L'altro festival: clinic, workshop, stage, conferenze, meeting e presentazioni
   f) La fase operativa: la domanda per un finanziamento pubblico, gli adempimenti fiscali
5. Il diritto d'autore, il copyright
   a) Il diritto d'autore: applicabilità.
   b) Differenze tra diritto d'autore e copyright
   c) Diritti e doveri del musicista
   d) La Siae e gli altri enti posti a tutela del diritto d'autore
   e) Il diritto d'autore e il web
6. La contrattualistica
   a) I principali contratti del settore

Bibliografia
Manuale di sopravvivenza per musicisti, Sveva Antonini e Josp Coll Rodriguez ed. Paolo Emilio Persiani;
This Business of Global Music Marketing, Tad Lathrop ed. Billboard Books;
All You Need To Know About The Music Business, Donald S. Passman ed. Penguin Books;
La legislazione per lo spettacolo e le attività musicali, Alessandro Valenti ed. Giappichelli Torino
Chiara Rizzo, I diritti degli artisti e dei produttori musicali, edizioni Primiceri (RWPA; CMS)
Brian Southland, Il Pop alla sbarra, edizioni Arcana (RWPA)

Prova d'esame
L'esame consisterà in una prova scritta strutturata; in particolare verranno sottoposte delle domande tra risposte aperte, chiuse, multiple e semistrutturate.

Campo disciplinare : Campionamento, sintesi ed elaborazione digitale dei suoni - Area: Attività affini e integrative
Settore artistico-disciplinare: Informatica Musicale, codice COME/05

SOUND DESIGN 1 (BMA)

Obiettivi formativi
In aggiornamento.

Programma didattico
Programma in aggiornamento.

Bibliografia
Dispense a cura del docente.

Prova d'esame
Verifica teorico-pratica del programma svolto.

SAINT LOUIS
COLLEGE OF MUSIC

SECONDO ANNO

DCSL60 - MUSICA APPLICATA

Sede Legale
● via Cimarra, 19/B
tel. +39 06 4870017 **fax** +39 06 91659362
P. IVA 12581670960 **C.F.** 05731131008

Sede Principale
● via Baccina, 47

Sedi Operative
● via Urbana, 49/A
● via del Boschetto, 106

Sede di Milano
● viale Luigi Bodio, 37

SAINTLOUIS.EU

Istituzione di Alta Formazione Artistica Musicale autorizzata Ministero dell'Università e della Ricerca con D.M. 144 del 1° agosto 2012 e D.M.246 del 28 marzo 2013 e successivi
Società soggetta a direzione e coordinamento da parte di PLENA EDUCATION S.P.A., capitale sociale 10200, registro imprese n. RM - 918703

COMPOSIZIONE PER GAMING E APP 2 (BMA)

Obiettivi formativi
Il corso ha come obiettivo il trasferimento di conoscenze, abilità, competenze per gestire le musiche in progetti interattivi di gaming.

Programma didattico
- Elementi di Unity
- L'interazione tra un middleware audio e Unity
- Elementi di scripting
- Laboratorio pratico di Composizione applicata al gaming utilizzando 4 progetti Unity e FMOD.

Bibliografia
Dispense a cura del docente.

Prova d'esame
Verifica teorico-pratica del programma svolto.

COMPOSIZIONE PER FILM, TV SERIES E CORTOMETRAGGI 2 (BMA)

Obiettivi formativi
In aggiornamento.

Programma didattico
Programma in aggiornamento.

Bibliografia
Dispense a cura del docente.

Prova d'esame
Verifica teorico-pratica del programma svolto.

COMPOSIZIONE E MUSICA APPLICATA 2 (BMA)

Obiettivi formativi
In aggiornamento.

Programma didattico
Programma in aggiornamento.

Bibliografia
Dispense a cura del docente.

Prova d'esame
Verifica teorico-pratica del programma svolto.

COMPOSIZIONE PER TEATRO E DANZA 2 (BMA)

Obiettivi formativi
In aggiornamento.

Programma didattico
Programma in aggiornamento.

Bibliografia
Dispense a cura del docente.

Prova d'esame
Verifica teorico-pratica del programma svolto.

Campo disciplinare : Campionamento, sintesi ed elaborazione digitale dei suoni - Area: Attività affini e integrative
Settore artistico-disciplinare: Informatica Musicale, codice COME/05

SOUND DESIGN 2 (BMA)

Obiettivi formativi
In aggiornamento.

Programma didattico
Programma in aggiornamento.

Bibliografia
Dispense a cura del docente.

Prova d'esame
Verifica teorico-pratica del programma svolto.

TESI E PROVA FINALE MUSICA APPLICATA

Obiettivi formativi

Il percorso formativo di secondo livello si conclude con la stesura di una tesi che verrà discussa dall'allievo in una delle tre sessioni disponibili:
- Estiva (Luglio)
- Autunnale (Settembre/Ottobre)
- Primaverile (Febbraio/Marzo/Aprile)

A tal fine lo studente dovrà impegnarsi a trovare per tempo un relatore che possa seguirlo nella stesura del suo elaborato e rispettare tutte le scadenze assegnate per la prenotazione della prova finale.
L'allievo dovrà aver concluso tutti gli esami e i crediti elettivi previsti dal suo percorso nella sessione precedente a quella della discussione.

Per info dettagliate connettersi al seguente link https://www.slmc.it/tesi-prova-finale/

Programma didattico

Il percorso formativo di secondo livello si conclude con la stesura di una tesi che verrà discussa dall'allievo in una delle tre sessioni disponibili:
- Estiva (Luglio)
- Autunnale (Settembre/Ottobre)
- Primaverile (Febbraio/Marzo/Aprile)

A tal fine lo studente dovrà impegnarsi a trovare per tempo un relatore che possa seguirlo nella stesura del suo elaborato e rispettare tutte le scadenze assegnate per la prenotazione della prova finale.
L'allievo dovrà aver concluso tutti gli esami e i crediti elettivi previsti dal suo percorso nella sessione precedente a quella della discussione.

Per info dettagliate connettersi al seguente link https://www.slmc.it/tesi-prova-finale/

Bibliografia

La bibliografia sarà concordata dall'allievo e il docente scelto come relatore a seconda dell'argomento della tesi.

Prova d'esame

L’allievo diplomando svolgerà ed esporrà il lavoro svolto secondo le seguenti modalità:

- La tesi dovrà consistere in un elaborato scritto originale, redatto dallo studente stesso, su un argomento afferente al proprio percorso di studio, in accordo con il proprio Relatore.
- La lunghezza orientativa dell’elaborato può essere compresa tra 50 e 150 pagine.
- La discussione della Tesi avverrà nelle sedi del Saint Louis o in altra location concordata, alla presenza di una Commissione composta da non meno di cinque componenti, compreso almeno un docente di riferimento della disciplina di indirizzo.
- La discussione sarà contestuale all’eventuale performance (performance live o registrata precedentemente) relativa all’argomento della Tesi stessa. In tal senso lo Studente dovrà concordare per tempo con la Segreteria Didattica le dotazioni tecniche necessarie.
- La durata totale della Prova Finale sarà di circa 30 minuti a candidato