

Argomenti trattati

1) PRESENTAZIONI STRUMENTI

Gli Switchs

Uno switch (o pulsante, o sensore) è un dispositivo che serve per trasformare una grandezza fisica (pressione, spostamento, suono, soffio) in una grandezza elettrica che viene utilizzata per comandare alcuni dispositivi: quindi un dispositivo capace di inviare un comando (acceso/spento) a un altro strumento. Esempi di varie tipologie di switchs e come posso essere utilizzati nel mondo musicale tramite vari software. Dimostrazione e vari esempi di applicazione.

Strumenti Aerofoni

Gli strumenti a fiato per disabili sono utilizzati da tutte quelle persone che hanno perso la capacità di movimento agli arti superiori (tetraplegia, quadriplegia, paralisi cerebrale infantile PCI, focomelia, sclerosi laterale amiotrofica, distrofia muscolare). L'armonica ed il flauto, infatti, funzionano combinando la respirazione con il movimento orizzontale o verticale del viso. Dimostrazione e vari esempi di applicazione.

Simulatore di Mouse

Per le persone che possono muovere solo il viso, ma che hanno anche difficoltà respiratorie o difficoltà ad usare gli strumenti a fiato (tetraplegia gravissima con la sola mobilità degli occhi), si utilizza questo software tramite un simulatore di mouse. Tra i vari simulatori ci sono il puntatore oculare, mouse a testa giroscopico, Integramouse, joystick, etc. Dimostrazione e vari esempi di applicazione.

Microfono Ultrasuoni

Il microfono ad ultrasuoni per disabili proietta una tastiera invisibile. Funziona come un sonar ed è in grado di leggere la distanza che c'è tra il suo sensore e l'ostacolo.

Questo strumento potrebbe essere usato, ad esempio, quando un tetraplegico riesce a muovere le braccia ma non le dita delle mani. Dimostrazione e vari esempi di applicazione.

Presentazione di altri strumenti accessibili.

2) PRODUZIONE ed ESECUZIONE DI UN BRANO

Descrizione ed esempi delle varie fasi per la produzione ed esecuzione di un brano:

- Analisi e arrangiamento di un brano;
- Scelta e programmazione degli strumenti;
- Trascrizione delle parti per gli strumenti accessibili;

3) PROGRAMMAZIONE AVANZATA

- Campionamento audio
- Plugin esterni e articolazioni