

Scheda Attività Didattica a.a. 2018/19

Denominazione insegnamento:	Sound Design
SAD (Settore Artistico Disciplinare):	ISDC/04
Corso di Studio:	Multimedia Design – indirizzo Comunicazione e Servizi per l'Ambiente, il Territorio e il Turismo [] indirizzo Sistemi per la Comunicazione Multimediale []
Nome del docente titolare dell'insegnamento:	Fabio Perletta
Obiettivi formativi:	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e saper descrivere all'ascolto le principali caratteristiche di un suono, saper identificare i principali fenomeni psicoacustici • Conoscere gli effetti psicologici e percettivi del suono attraverso l'ascolto di opere sonore • Avere una conoscenza della storia e di alcune delle derive estetiche della Sound Art • Conoscere e saper utilizzare le funzioni di una DAW (digital audio workstation) • Conoscere le principali tecniche di generazione, elaborazione e processamento del suono • Sviluppare soluzioni progettuali intelligenti che riflettano criticamente le storie e le applicazioni del sound design • Acquisire la capacità creativa per ideare e realizzare progetti sonori di diversa natura e sapere come il suono può essere impiegato in diversi contesti • Saper creare e finalizzare un progetto sonoro: dalla generazione all'editing, dal mix al mastering • Saper realizzare progetti sonori in sync per loghi animati e motion graphic, video promozionali, videoarte e cinema • Sapersi relazionare con altri professionisti del settore quali registi, artisti, grafici, animatori, produttori nell'ambito dello spettacolo • Saper progettare e realizzare ambienti sonori in multicanale per le varie applicazioni web, spazi museali, installazioni multimediali e/o indipendenti • Saper ideare packaging innovativi per l'industria discografica • Conoscere le funzioni basilari della programmazione in ambito musicale
Contenuti (descrizione del corso):	<p>Il corso di sound design ha l'obiettivo di offrire agli studenti un percorso di apprendimento e ricerca che combina la pratica del suono e del design in modo applicato e sperimentale. Lo studente apprenderà i principi del suono nella sua più complessa e articolata duplicità: dalla sua manifestazione fisica a quella psicologica, immateriale, effimera. Saranno presi in esame i vari percorsi storici ed estetici che hanno contribuito a rendere il suono uno tra gli strumenti più utilizzati nella comunicazione contemporanea, così da avere una conoscenza solida delle varie declinazioni che esso può assumere in ambito sia artistico che commerciale. Si studieranno le tecniche per creare, gestire, processare e articolare il suono attraverso l'utilizzo di strumentazione hardware e software. Lo studente verrà seguito nell'ideazione di ambienti sonori per installazioni d'arte o spazi museali, e di progetti sonori per immagini in movimento, cinema, videoarte, motion graphic. Dopo aver appreso i vari aspetti teorici e le metodologie dell'utilizzo del suono, lo studente saprà progettare e realizzare progetti sonori in rapporto alle varie forme di espressione artistica della contemporaneità.</p>
Programma esteso:	<ul style="list-style-type: none"> • Scienza del suono: Acustica, Psicoacustica, Audio Digitale • Storia, percorsi e derive estetiche della Sound Art (l'installazione, la scultura sonora, l'arte pubblica, il sonoro nelle arti performative e negli happening, arte e scienza, e molto altro)

	<ul style="list-style-type: none"> • Sound Design 1: Studio di una DAW (Ableton Live), il mixer analogico/digitale e l'HD Recording, Tecniche di sintesi ed elaborazione del suono (sintesi sottrattiva, fm/am/rm, additiva, granulare, per modellazione fisica, resintesi), il Processo di Ripresa e le Tecniche di Microfonazione • Sound Design 2: Campionamento, Editing e Montaggio Audio, Sound FX (linee di ritardo, equalizzazione), i Processori di Dinamica, Tecniche di Mix e cenni di Mastering, MIDI • Audio Branding: analisi e percorsi pratici del sound design per loghi animati, motion graphic, video commerciali e promozionali • Packaging design e industria discografica: l'innovazione nella fruizione di opere sonore • Teoria, analisi e percorsi pratici del suono nel cinema e nella videoarte • Spatial Audio / 3D audio • Cenni di programmazione in ambiente Max8 (livello base) • Design di ambienti sonori multimediali
Metodi didattici:	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni teoriche frontali con utilizzo prevalente di slide e ascolti • Lezioni teorico-pratiche con utilizzo di strumentazione tecnica • Laboratori, esercitazioni
Altre informazioni:	
Modalità di verifica dell'apprendimento:	
Prerequisiti:	Conoscenza della lingua inglese e dell'informatica di base
Testi di riferimento:	<ul style="list-style-type: none"> • Leandro Pisano, <i>Nuove Geografie del Suono</i>, Meltemi Linee, 2017 • Ryoji Ikeda, <i>Continuum</i>, Editions Xavier Barral, 2018 • F. Alton Everest, <i>Manuale di Acustica</i>, Hoepli, 2010 • Daniela Cascella, <i>Scultori di Suono</i>, Tuttle Edizioni, 2008 • Bill Viola, <i>Visioni Interiori</i>, Catalogo Mostra, Giunti, 2008 • Pauline Oliveros, <i>Deep Listening: A Composer's Sound Practice</i>, iUniverse Book, 2005 • David Toop, <i>Ocean of Sound: Aether Talk, Ambient Sound and Imaginary World</i>, Serpent's Tail, 1995 • Valentina Valentini, <i>Le Pratiche del Video</i>, Bulzoni Editore, 2003 • Sergio Bassetti, <i>La Musica secondo Kubrick</i>, Lindau, 2002 • Daniele Dottorini, David Lynch – Il Cinema del Sentire, Le Mani, 2004 • Arcangelo Mazzoleni, <i>L'ABC del linguaggio cinematografico</i>, Dino Audino Editore, 2002 • Michel Chion, <i>L'audiovisione – suono e immagine nel cinema</i>, Lindau, 1990 • Cipriani, M. Giri, <i>Musica Elettronica & Sound Design – Vol. 1</i>, ConTempoNet 2009 • Jeremy Young, <i>Compact Discs as Expanded Instruments: Pioneers of Hacked CD Sound Art</i>, Flypaper / Soundfly, • Brandon LaBelle, <i>Background Noise, Perspectives on Sound Art</i>, Continuum, 2007 • Salome Voegelin, <i>Listening to Noise and Silence: Toward a Philosophy of Sound Art</i>, Continuum, 2010 • Enrico Cosimi, <i>Manuale di Musica Elettronica</i>, Tecniche Nuove, 2011 • Ableton Live, <i>Manuale Operativo</i> • Fabio Perletta, <i>Il suono elettronico tra cinema e forme contemporanee di audiovisivo</i>, Tesi di Laurea in Filmologia, Università La Sapienza di Roma, 2010 • Andrea Balzola, Anna Maria Monteverdi, <i>Le Arti Multimediali Digitali</i>, Garzanti, 2004 • Kim Cascone, <i>The Aesthetic of Failure: "Post-Digital" Tendencies in Contemporary Computer Music</i>, Computer Music – Vol XXIV, 2000 • Hannes Hözl, S&Mt, <i>Can We Create Space By Means Of Sound? – The Quest for the Spatial Dimension in Audio Arts</i>, Utrecht School of the Arts, 2003
Modalità di verifica dell'apprendimento:	<p>Esame:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orale (per i moduli teorici) • Altro: presentazione del progetto finale (per i moduli pratici)