

## Scheda Attività Didattica a.a. 2021/22

**Corso di Studio:** Multimedia Design indirizzo Comunicazione multimediale”

**Denominazione insegnamento:** Design degli Allestimenti

**SAD (Settore Artistico Disciplinare):** ISDE/02

**Durata del corso:** corso semestrale

**Crediti:** 6

**Ore di lezione:** 72

**Tipo di corso:** Teorico/Laboratoriale

**Prof.:** Perletta Fabio

**Presentazione:**

"Spero di raggiungere la semplicità, ma anche la profondità... È importante che l'architettura sia uno spazio dove ci si sente spiritualmente rafforzati" — Tadao Ando

Allestire uno spazio significa conoscerlo, progettarlo e “sentirlo”. Essendo un fenomeno fisico, il suono abita e modifica lo spazio, relazionandosi indissolubilmente al luogo in cui è diffuso. Il suono e l'architettura sono generati da un codice e da un ordine basato sulla matematica e sulla geometria, necessitando dunque di una progettazione specifica. Possiamo dunque affermare che l'architettura è musica dello spazio, con i suoi vuoti e pieni. Allo stesso modo il suono è architettura, essendo costituito per definizione da silenzi e note/ rumori che si alternano secondo una progettualità armonica e/o percettiva. Lo spazio inoltre, inteso sia come modello plastico che architettonico, è un ambiente sensibile avente una propria caratteristica acustica intrinseca: frequenze di risonanza e riverberazione forniscono preziose informazioni sulla dimensione di un luogo. Dalla preistoria fino ai giorni nostri il tema dell'acustica spaziale è stato di fondamentale importanza per l'uomo, sia da un punto di vista spirituale che comunicativo: si pensi all'acustica delle chiese, la cui la progettazione è finalizzata alla magnificazione della voce. Sulla base teorica di questi concetti e grazie alla tecnica di spazializzazione audio Ambisonics — un formato di registrazione/riproduzione audio a sfera, scoperto recentemente e in uso su YouTube e Facebook — gli studenti apprenderanno le tecniche per la realizzazione di ambienti sonori sia virtuali (in binaurale con l'uso delle cuffie) che fisici in multicanale. Lo scopo del corso è di fornire agli studenti tecniche d'avanguardia per una rappresentazione spaziale e dettagliata delle informazioni sonore, finalizzate alla creazione di diffusioni sonore, eventi interdisciplinari e mostre d'arte, film documentari e spot pubblicitari innovativi, sound design per cinema, musei virtuali, video in realtà aumentata a 360°.

**Obiettivi formativi:**

- Conoscere e saper identificare i fenomeni acustici legati ad uno spazio
- Conoscere gli effetti psicologici e percettivi del suono
- Sapere analizzare lo spazio di allestimento dal punto di vista estetico, acustico e tecnico
- Saper progettare e allestire ambienti sonori multimediali autonomi e/o a servizio di eventi interdisciplinari, mostre d'arte e progetti documentaristici

- Avere una conoscenza di alcune delle derive estetiche della pratiche sonore in relazione all'architettura
- Saper registrare un'ambiente sonoro tramite un microfono Ambisonics dedicato
- Saper progettare un'opera sonora in Ambisonics per la riproduzione in binaurale
- Saper sviluppare un'opera sonora utilizzando un sistema di diffusione multicanale
- Applicare l'audio ambisonics ad un video realizzato in VR per le piattaforme YouTube e/o Facebook

**Prerequisiti:** Conoscenza della lingua inglese e dell'informatica di base. Aver frequentato il corso di sound design.

**Programma:**

- Introduzione teorica alla tecnica Ambisonics
- Applicazione della teoria sui software Ableton Live e/o Reaper tramite i plugin Dear Reality VR Pro, Envelop for Live, IEM Suite, Ambisonic Toolkit (ATK)
- Registrazione di un ambiente sonoro con un microfono Ambisonics
- Analisi dello spazio e progettualità all'interno di esso
- Suono e architettura, percorsi estetici
- Il concetto giapponese di "Ma"
- L'audio multicanale in Ambisonics, progettazione di un lavoro sonoro
- Montaggio dell'audio Ambisonics in un video AR/VR interattivo

**Testi di riferimento:**

- Philip Jodidio, Ando. Complete Works 1975-Today, Taschen 2022
- Daniela Cascella, Scultori di Suono, Tuttle Edizioni, 2008
- Elvira Di Bona, Vincenzo Santarcangelo, Il suono. L'esperienza uditiva e i suoi oggetti, Cortina Raffaello, 2018
- Andrea Balzola, Anna Maria Monteverdi, Le Arti Multimediali Digitali, Garzanti, 2004
- Caterina Tomeo, Sonic Arts, Castelvechchi, 2019
- Marco Mancuso, Arte, tecnologia e scienza. Le art industries e i nuovi paradigmi di produzione nella new media art contemporanea, Mimesis, 2018
- Kenneth Goldsmith, Ctrl+C, Ctrl+V (scrittura non creativa), Nero Editions, 2019

**Criteri, regole e procedure d'esame:** Presentazione di un progetto realizzato in Ambisonics. Verranno valutati: la presentazione del progetto, la ricerca teorica ed artistica, l'estetica, l'originalità, l'applicazione tecnica.

**Modalità d'esame:** Elaborato pratico