

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

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

**Denominazione insegnamento:** Sound Design

**SAD (Settore Artistico Disciplinare):** ISDC/04

**Durata del corso:** corso semestrale

**Crediti:** 8

**Ore di lezione:** 96

**Tipo di corso:** Teorico/Laboratoriale

**Prof.:** Perletta Fabio

**Presentazione:** Il corso di sound design ha l’obiettivo di offrire agli studenti un percorso di apprendimento e ricerca che articola la pratica del suono attraverso un percorso laboratoriale sperimentale. Lo studente apprenderà i principi del suono nella sua più complessa e articolata duplicità: dalla sua manifestazione fisica a quella psicologica, immateriale, effimera, politica e di ricerca. Saranno presi in esame i vari percorsi storici ed estetici che hanno contribuito a rendere il suono tra gli strumenti più utilizzati nelle pratiche creative contemporanee, così da avere una conoscenza solida delle varie declinazioni che esso può assumere in ambito sia artistico che commerciale. Si terrà un laboratorio di ascolto in cui si cercherà di aumentare la capacità stessa di ascolto e si metteranno in discussione i complessi rapporti tra suono registrato, spazio e corpo. 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, progetti sonori per immagini in movimento, cinema, videoarte e motion graphic. Dopo aver appreso i vari aspetti teorici e le metodologie dell’utilizzo del suono, lo studente saprà realizzare progetti sonori autonomi o per le varie forme di espressione artistica della contemporaneità.

### Obiettivi formativi:

- Conoscere e saper descrivere all’ascolto le principali caratteristiche di un suono
- Saper identificare i principali fenomeni psico-acustici
- Conoscere gli effetti psicologici e percettivi del suono attraverso l’ascolto di opere sonore
- Sviluppare una consapevolezza maggiore dell’ascolto nella sua complessità
- 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 che riflettano criticamente le storie e le applicazioni del sound design per crearne di nuove
- Acquisire la capacità creativa per ideare e realizzare progetti sonori di diversa natura e per 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 o cinema
- Sapersi relazionare con altri professionisti del settore quali registi, artisti, grafici, animatori, produttori nell’ambito dello spettacolo
- Saper progettare e realizzare ambienti sonori per le varie applicazioni web, spazi museali, installazioni multimediali.

**Prerequisiti:** Conoscenza della lingua inglese e dell'informatica di base

**Programma:**

- Scienza del suono: acustica, psico-acustica, 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)
- Laboratorio di ascolto
- 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, riverberazione), i processori di dinamica, MIDI, mix e mastering
- A scelta tra: 1) Audio Branding, analisi e percorsi pratici del sound design per loghi animati, motion graphic, video commerciali e promozionali; 2) Teoria, analisi e percorsi pratici del suono nel cinema e nella videoarte; 3) Lo spazio: design di ambienti sonori multimediali

**Testi di riferimento:**

- 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)
- Michel Chion, L'audiovisione: suono e immagine nel cinema, Lindau, 1990
- Andrea Balzola, Anna Maria Monteverdi, Le Arti Multimediali Digitali, Garzanti, 2004
- Caterina Tomeo, Sonic Arts, Castelvechi, 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
- Arcangelo Mazzoleni, L'ABC del linguaggio cinematografico, Audino, 2010

**Criteri, regole e procedure d'esame:** Presentazione di un progetto sonoro autonomo o per video, installazione. Verranno valutati: la presentazione del progetto, la ricerca teorica ed artistica, l'estetica, l'originalità, l'applicazione tecnica.

**Modalità d'esame:** Idoneità (orale + elaborato) per il I anno; Esame (orale + elaborato) per il II anno