CORSO IN SOUND DESIGN

FINALITÀ

Il corso di I livello in **"Sound Design"** si propone di offrire competenze teoriche e pratiche, che consentano di operare con consapevolezza nel mondo della produzione sonora e in tutti i suoi campi applicativi: dalle azioni performativi alla sound art, dall'*art des sons fixés* a tutte quelle forme di espressione sonora connesse alle arti digitali. In particolare il corso ha l'intento di trasmettere conoscenze che permettano di lavorare nell'ambito del sound organizzato in uno spazio di diffusione. Lo spazio inteso come peculiarità del "sentire" che, più di ogni altra qualità del suono, incarna la sensibilità della produzione contemporanea connessa alle neotecnologie digitali.

CONTENUTI

Si affrontano modelli analitici e costruttivi che consentano, comprendendone le più profonde istanze, di organizzare suoni o aggregati complessi di suoni. Si acquisiscono competenze per operare correttamente in ambienti di programmazione e con software specifici per il controllo, la creazione e la gestione del suono in tutti i suoi ambiti applicativi. Si offre una conoscenza di base per l'uso di tutto l'hardware compreso nella catena elettroacustica finalizzata alla registrazione, al montaggio e alla diffusione del suono. Nello specifico si acquisiscono conoscenze relative alla progettazione e alla realizzazione di ambienti, anche interattivi, di diffusione sonora, di scultura sonora, di architettura sonora. In particolare, il corso di I livello è orientato a privilegiare maggiormente discipline di tipo tecnico-scientifiche per offrire, in tempi brevi, strumenti che consentano di orientarsi nella realizzazione concreta, e in piena autonomia, di uno specifico progetto sonoro relativo ad una delle sue innumerevoli varianti applicative.

MODALITÀ DI ACCESSO

Il corso è rivolto a tutti coloro che, in possesso di diploma di scuola secondaria superiore, vogliano approfondire la conoscenza del sound design.
Le modalità didattiche – 180 ore complessive di cui 150 di aula e 30 di studio di registrazione - sono le seguenti.

MODULO A (30 ore)

– Disegnare suoni/assemblaggi sonori.

(Prof. Elio Martusciello)

Ascoltare - comporre (definizioni e contesti).
Grammaticalità e “oggetti sonori”.
Elaborazione e montaggio.
I materiali per comporre.

MODULO B (20 ore)

– Ascolto, condotte uditive, teorie e sistemi analitici.

(Prof. Elio Martusciello)

Definizioni e contesti.
Trattato degli oggetti musicali di Pierre Schaeffer.
La spettromorfologia di Denis Smalley.
Sistemi estesico-cognitivi.
Le condotte uditive.

MODULO C (30 ore)

– Architettura sonora, sistemi multimediali e interattivi.

(Prof. Roberto Musanti)

Organizzazione del suono nello spazio e installazioni sonore.

Tecnologie di controllo e di interazione per le installazioni audio.

Programmazione della piattaforma per la sintesi e l’elaborazione audio in tempo reale Pure Data.

Interazione audio/video.

MODULO D (30 ore di cui 15 in studio di registrazione)

– Studio.

(Prof. Alessandro Olla)

Tecniche di microfonaggio.
Cenni generali di acustica.
La control room.
Il mixer.
Processori di segnale.
Procedure di registrazione in studio.
Panoramica essenziale dei più diffusi software audio editing recording (pro tools, Logic, Peak, Sound Forge, Vegas).

MODULO E (20 ore)

– Dispositivi per la performance.

(Prof. Alessandro Olla)

Cenni generali sui più diffusi software usati per la performance (ableton live, Isadora, Max msp).
Controller esterni (midi –OSC).
Looper, Kaoss Pad, effettistica a pedale.
Elaborazione di immagini in tempo reale.
Sensori di controllo gestuale.
Il suono e lo spazio (dispositivi per la sonorizzazione e spazializzazione).

MODULO F (30ore di cui 15 in studio di registrazione)

– Tecniche di regia, diffusione e spazializzazione.

(Prof. Daniele Ledda)

Disegno dello spazio elettroacustico.

Tecniche di spazializzazione del suono in tempo reale.

Simulazione di una sorgente in movimento.

Diffusione multicanale.

Parametri e assegnazioni dei controlli.

MODULO G (20 ore)

– Elementi di informatica e applicazioni software musicali.

(Prof. Daniele Ledda)

Elementi di informatica generale.

L'attività di programmazione.

Le principali tipologie dei software musicali.

Luogo: ali | arts learning institute
Via S. Giovanni in Laterano, 230

Per maggiori informazioni:
info@ali-rome.com
www.ali-rome.com