

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Alta Formazione Artistica e Musicale



**ACCADEMIA DI BELLE ARTI "FIDIA"**  
**STEFANACONI – VIBO VALENTIA**

Progettazione degli spazi sonori (ABTEC44) Docente: Sciò Federico

La disciplina affronta lo studio e le metodologie di apprendimento di diverse strategie di indagine del suono legato anche all'analisi ambientale, comprendendo la ricerca di sperimentazioni multimediali. Dal paesaggio sonoro alla Sound Composition; dall'analisi compositiva legata all'aspetto installativo all'Acoustic Design; dalle interazioni con la tecnologia video alla Videoarte, fino a giungere al Videoclip.

**OBIETTIVI**

Il suono è parte integrante dell'esperienza umana: dall'espressione artistica alla comunicazione, dalla politica al commercio, dall'intrattenimento all'apprendimento, il suono contribuisce a modellare la nostra vita quotidiana ed a qualificarla, connotandola di specifici significati. Progettare il suono significa quindi contribuire a disegnare la nostra identità personale, sociale e culturale.

L'obiettivo del corso è fornire agli studenti gli strumenti concettuali e operativi essenziali per la creazione di oggetti sonori originali, destinati ad applicazioni multimediali, sound branding, installazioni.

Il docente offrirà una panoramica degli aspetti teorici, storici e culturali alla base della pratica del sound design, proporrà una serie di esercitazioni finalizzate ad apprendere le principali tecniche di manipolazione sonora e composizione audiovisiva, infine stimolerà lo sviluppo dei tre progetti sonori che saranno oggetto di valutazione d'esame.

**Fondamenti**

L'oggetto del corso: la pratica del sound design

Alle spalle del sound design: elementi di storia della musica elettronica

Il suono: elementi di acustica, psicoacustica, elettroacustica.

Lab - Sound analysis, editing, processing, mixing

**Multimedia**

Il suono organizzato: elementi di grammatica e sintassi della musica

Il suono e l'immagine: funzioni della musica nel cinema

Lab - Progetto sonoro su video/animazione dato (forma a sviluppo temporale lineare)

**Spazi espositivi**

Il suono nell'ambiente: paesaggio sonoro e soundscape composition

Il suono per lo spazio espositivo: elementi di exhibition design e ruolo del suono nell'esperienza di fruizione.

Lab - progetto sonoro per spazio espositivo (forma a sviluppo temporale non lineare)

**Sound branding**

Analisi del rapporto tra suono e identità.

Lab – Progetto di sound branding (suite di oggetti sonori)

## Bibliografia

- Alberto Morelli, Stefano Scarani, Sound design. Il suono come progetto, Bologna, Pitagora 2010
- Andrea Cremaschi, Francesco Giomi, Rumore bianco, Bologna, Zanichelli 2008
- Michel Chion, L'audio-vision. Son et image au cinéma, Paris, Editions Nathan 1990 (tr. it. L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema, Torino, Lindau 1997)
- Studio azzurro, Museo di narrazione: percorsi interattivi e affreschi multimediali, Milano, Silvana Editore 2011
- Julian Treasure, Sound business, Gloucester, Management books 2000 Ltd 2011
- Logic Pro User Manual

Ulteriore bibliografia per l'approfondimento dei singoli argomenti sviluppati a lezione sarà fornita durante il corso.