

9-10 febbraio 2015
Conservatorio "A. Pedrollo" - Vicenza
Sala Prove

9 Febbraio
Nicola Ratti, Attila Faravelli, Enrico Malatesta

<http://www.nicolaratti.com>
<http://attilafaravelli.tumblr.com>
<http://enricomalatesta.com>
<http://tildehome.tumblr.com>

10 Febbraio
Enrico Ascoli
<http://enricoascoli.tumblr.com>

16 ore
(2 CFA)

info: lorenzo.pagliei@consvi.it



GRAIM
studio

Programma e obiettivi formativi

9 Febbraio (Nicola Ratti, Attila Faravelli, Enrico Malatesta)

Il workshop è diviso in due parti: la prima è un'introduzione teorica su argomenti come la ecolocalizzazione, l'architettura aurale e la relazione fra suono e spazio; la seconda consiste in sessioni pratiche in cui i partecipanti potranno sperimentare auralmente un luogo specifico interagendo con esso. I risultati delle esplorazioni sonore saranno presentate in una performance pubblica finale.

Durante le sessioni pratiche del workshop, ogni partecipante riceverà un kit di una decina di oggetti e le istruzioni su come usarli. Questi proto-strumenti sono facili da suonare, non sono pensati per produrre suono di per sé ma per interagire con le potenzialità aurali di un luogo.

Lo scopo del workshop è di produrre suoni come risultato di una trattativa fra ascolto attivo e possibilità intrinseche di uno spazio in cui i partecipanti ascoltano loro stessi nell'atto di produrre un suono in uno spazio e tempo specifici.

10 Febbraio (Enrico Ascoli)

Premesse: Il campo di applicazione del suono è un ampio ventaglio che va dai segnali acustici dei vari device che ci circondano alle installazioni sonore d'arte contemporanea. Nella maggior parte dei casi, dietro l'apparente semplicità di certe scelte acustiche, si nasconde un complesso iter progettuale che tiene conto dei più profondi aspetti di ciò che comunemente chiamiamo suono/rumore/musica e che trasforma, nei casi più percettivo/cognitivi, un prodotto in una interfaccia immediatamente intellegibile e, in quelli più creativi, una sequenza video o un'installazione multimediale in una esperienza emozionalmente avvolgente.

Contenuto: il workshop, in forma di un incontro di 8 ore è rivolto a giovani studenti di video, musica e sound design con competenze musicali e nell'uso di software per l'editing sonoro. Durante l'incontro si esploreranno le diverse tipologie di progettazione sonora, spaziando dalla creazione di effetti sonori e feedback acustici ad ambienti multimediali complessi come quelli museali e dell'arte contemporanea. La lezione sarà costituita dalla presentazione di case study reali, dei quali verranno analizzati, con la diretta partecipazione degli studenti, tanto i livelli concettuali e teorici quanto l'iter progettuale che li ha caratterizzati.