



ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI - SASSARI - - SASSARI

Documento in allegato protocollato in data 02/03/2020

N° di Protocollo - 0001047 -

Oggetto: PROGRAMMA DIDATTICO "SOUND DESIGN II" A.A. 2019/2020

Data Documento: 02/03/2020

Inserito da: Utenza 1500 (PERSONALE DOCENTE)

Sottoclassificazione 1: \*FF- fascicolo personale

Sottoclassificazione 2:

Sottoclassificazione 3:

Sottoclassificazione 4:

Mittente\Destinatario: PROF. GARAU MARCELLINO

Mezzo invio\ricezione:

← Con Adobe Acrobat, apertura dell'allegato protocollato mediante il tasto  della barra a sinistra.

Per le versioni obsolete utilizzare il menu Documenti\Allegati File.

00010472020020320201			
N° prot.	Anno	Data	l: ent. 21 usc.
			

I dati saranno conservati e trattati con le garanzie di sicurezza previste dal GDPR - Regolamento UE 2016/679



Accademia di Belle Arti "Mario Sironi"  
Sassari

Anno Accademico 2019/2020

Programma didattico per la disciplina  
**SOUND DESIGN II (biennio) [ABTEC44]**

**Docente: Prof. Marcellino Garau**

Presentazione del corso e obiettivi didattici:

La disciplina del Sound Design verte a sviluppare negli studenti le competenze nell'arte della manipolazione, dell'ideazione creativa, del controllo e dell'ottimizzazione della componente sonora nei media. Tale scopo viene raggiunto mediante la cura della qualità audio dei prodotti multimediali, artistici, commerciali e funzionali al fine di aumentarne l'efficacia comunicativa.

La pratica del Sound Design comporta la conoscenza delle diverse funzioni che il suono e la musica rivestono nei diversi contesti di comunicazione, le problematiche connesse a tali funzioni, gli strumenti e le strategie necessarie per affrontarle.

Il Sound Design investe tutti gli aspetti della produzione sonora non strettamente legati all'aspetto compositivo in senso stretto bensì alla realizzazione del contenuto sonoro nelle sue diverse fasi e contesti (dalla registrazione, all'editing, al missaggio, alla pre e post-produzione, al tipo di diffusione, spazializzazione etc).

L'ambito di applicazione delle competenze acquisite è estremamente vasto dal momento che il *suono riprodotto* penetra oggi in ogni aspetto della vita dell'individuo: dai videogiochi al suono della radiosveglia, al tono di accensione del computer, alle molteplici tipologie di segnalazione acustica, interna ed esterna, ai mezzi di trasporto, dai semafori ai giocattoli per bambini, dalle colonne sonore del cinema e della televisione ai jingle pubblicitari e alle sigle di notiziari e trasmissioni, dall'installazione sonora e multimediale ai percorsi museali, dalle suonerie dei telefoni all'uso del suono nella navigazione in rete.

Ovunque il suono sia presente come segno comunicativo è presente un intervento di Sound Design più o meno consapevole. Il corso di Sound Design si prefigge lo scopo di fornire gli strumenti teorici e tecnici per effettuare una adeguata analisi e comprensione dei differenti contesti comunicativi, delle relative esigenze funzionali, e delle tecniche necessarie per il perseguimento degli scopi suddetti.

### Competenze in ingresso:

Per poter proficuamente seguire le lezioni della disciplina SOUND DESIGN II (biennio) occorre essere in possesso delle basilari tecniche di registrazione, acquisizione, trattamento, manipolazione, editing, missaggio, masterizzazione, finalizzazione e confezionamento del materiale sonoro. Tali competenze vengono sviluppate all'interno delle discipline SOUND DESIGN (triennio) AUDIO E MIXAGGIO (biennio), che per tale ragione devo assumersi come propedeutiche a SOUND DESIGN II (biennio).

### Argomenti trattati:

- analisi del suono
- strumenti di analisi del suono
- rappresentazione del suono nel dominio del tempo e della frequenza
- timbro di suoni armonici
- timbro di suoni enarmonici
- elaborazione di materiali concreti
- la modifica dell'involuppo di un suono
- la modifica del profilo dinamico di un suono
- la modifica del contenuto in frequenza di un suono
- la modifica dell'altezza di un suono
- la modifica della durata di un suono
- l'applicazione di effetti ai suoni
- il delay
- il riverbero
- il phaser
- il flanger
- il chorus
- la saturazione
- la costruzione di suoni a partire dai processi di sintesi del suono
- la sinusoide
- la sintesi addittiva
- l'onda triangolare
- l'onda a dente di sega
- l'onda quadra
- il rumore bianco
- il rumore rosa
- la sintesi sottrattiva

- la sintesi FM
- costruire uno strumento virtuale
- i controllers
- sensori e sound design
- estetica del sound design
- il sound design applicato al cinema
- il foley
- il commento sonoro
- gli effetti sonori
- concetti base di composizione elettroacustica
- sound design e colonna sonora
- i tappeti sonori
- programmare un virtual instrument
- il sound design applicato al restauro audio
- il sound design applicato ai contenuti multimediali
- il sound design applicato alle installazioni d'arte
- la musica concreta
- la musica elettronica
- la composizione algoritmica

#### Testi consigliati:

- CIPRIANI A., GIRI M., *Musica Elettronica e Sound Design*, volume 1, ConTempoNet, Roma 2009;
- CIPRIANI A., GIRI M., *Musica Elettronica e Sound Design*, volume 2, ConTempoNet, Roma 2013;
- CHION M., *L'Audiovisione – Suono e Immagine nel Cinema*, Lindau, Torino 2017;
- MOYLAN W., *L'Arte della Registrazione*, Hoepli, Milano 2004;
- MORELLI A., SCARANI S., GIARDINA PAPA E., *Sound Design - Progettare il suono*, Pitagora, Bologna 2010;
- MURRAY SCHÄFER R., *Il paesaggio sonoro*, Ricordi LIM, Lucca 1985;
- MURRAY SCHÄFER R., *Educazione al suono. 100 esercizi per ascoltare e produrre il suono*, Ricordi, Lucca 1998;
- CORELLI S., FELICI F., MARTINELLI G., *Elementi di cinematografia sonora*, Lambda, Roma 2006;
- DOVA E., *Creatori di suoni - dai rumoristi al missaggio di un film*, Audino, Roma 2018.