



ACCADEMIA NAZIONALE D'ARTE DRAMMATICA SILVIO D'AMICO

Materia **SOUND DESIGN**

Docente **HUBERT WESTKEMPER**

Programma didattico

Introdurre alla tecnologia oggi a disposizione nel campo audio sia per la produzione di materiali sonori e musicali, sia per il trattamento "live" durante lo spettacolo.

Fare conoscere gli aspetti fondamentali della percezione uditiva, con particolare attenzione alla percezione spaziale del suono.

Esplorare l'acustica ambientale e la sua incidenza sull'ascolto.

Esaminare le funzioni drammaturgiche del suono attraverso analisi e ascolto.

Indagare sulle contaminazioni e ibridazioni del linguaggio causate e rese possibile anche grazie allo sviluppo tecnologico.

Dare quindi ai futuri registi gli strumenti per un uso consapevole delle musiche, dei suoni, del trattamento "live" e dello spazio sonoro reale e virtuale nella realizzazione di spettacoli teatrali.

L'insegnamento si articola nelle seguenti aree tematiche:

- Il suono come fenomeno fisico
- La tecnologia audio (Hardware e Software)
- La psicoacustica
- L'acustica degli ambienti e lo spazio sonoro reale e virtuale
- La ripresa del suono per la registrazione e riproduzione e per il trattamento live (voce, strumenti e suoni concreti)
- Editing ed Elaborazione dei materiali sonori
- Tecniche di diffusione del suono:
 - Dalla cassa acustica al line-array, dallo stereo alla Wavefield Synthesis e l'Olofonia
- Funzione drammaturgica del suono in varie forme di spettacolo.

TESTI/BIBLIOGRAFIA (soprattutto per futuri approfondimenti)

MICHEL CHION: *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*

RAYMOND MURRAY SCHAFER: *Il paesaggio sonoro* (soundscape)

OLIVER SACKS: *Musicofilia*

MAYR ALBERT: *Musica e suoni dell'ambiente*

LELIO CAMILLERI: *Il peso del Suono*

ALBERTO MORELLI e STEFANO SCARANI *Sound Design -Progettare il Suono*

TOMLINSON HOLMAN: *Sound for Digital Video*

F. ALTON: *Manuale di Acustica* Hoepli

MARCO SACCO: *Imparare la tecnica del suono*

ALESSANDRO CIPRIANO e MAURIZIO GIRI: *Musica Elettronica e Sound Design* (Max-Msp)