

Stefano Delle Monache

E' iscritto al Triennio di Musica Elettronica e Tecnologie del Suono, presso il Conservatorio «G. Verdi» di Como, in attesa di sostenere l'esame finale.

Attualmente è assegnista di ricerca presso l'Università di Verona, con il VIPS (*Vision, Image, Sound and Processing group*) nell'ambito del progetto europeo *CLOSED - Closing the Loop of Sound Evaluation and Design*.

Dal 2006 ha avviato una collaborazione con l'agenzia Laps-design di Parigi per progetti legati al *sound design* e *auditory display* per l'industria automobilistica e la museografia.

Dal 2006 inoltre è docente presso la Nuova Accademia di Belle Arti (NABA), di Milano, nell'ambito del master di primo livello *D3D - Digital Environment Design*.

Nel 2004 ha fondato *Volumi - Sound Design* con Giovanni Cospito.

Per informazioni :

Segreteria del Conservatorio di Musica di Como
Via Cadorna 4 - 22100 COMO - tel. 031 279827 - fax 031 266817
la locandina completa delle manifestazioni si trova sul sito web:
www.conservatoriocomo.it



Conservatorio di Musica di Como

Istituto di Alta Formazione Musicale

Elettrosensi 2008

Oggetti e Suono

«Progettare, comporre e organizzare il suono interattivo»

Seminario e workshop sul Design Sonoro con

Stefano

Delle Monache

del Conservatorio di Musica

"G. Verdi" di Como

e del dipartimento

di Informatica dell'Università

di Verona

Lunedì 28 gennaio 2008

10.00-13.00

14.30-17.30



Coordinatore:

Giovanni Cospito

Biennio e Triennio di Musica Elettronica

e Tecnologie del Suono

Docenti:

Giorgio Klauer, Giovanni Cospito, Sylviane Sapir

Ingresso Libero

aula di Musica Elettronica 1

Conservatorio di Musica «G. Verdi»

Via Cadorna 4 - Como

Oggetti e Suono

Progettare, comporre e organizzare il suono interattivo.

Il suono per definizione è la risultante acustica di interazioni con e tra oggetti nell'ambiente in cui l'evento generatore si produce. La nostra capacità di localizzare tale evento attraverso la sua emissione sonora ci permette di reagire nella maniera più appropriata, ad esempio quando il fastidioso stridio del gessetto sulla lavagna ci induce ad esercitare una minor pressione sulla superficie durante il tratto.

Partendo dall'assunto che l'interazione umana nella vita quotidiana è essenzialmente continua, disegnare il suono delle cose significa progettarne la risposta sonora e in definitiva disegnarne l'esperienza, attraverso la modellazione degli eventi sonori.

Inoltre, la convergenza delle tecnologie e la loro maggior disponibilità a basso costo hanno spostato il proprio asse verso la convergenza delle esperienze, per cui dal paradigma tipico "un oggetto, una funzione —> un suono, identità sonora unica (sonificazione della funzione)" si sta passando a quello di "un oggetto, molte funzioni —> molti suoni, identità sonora multipla (sonificazione dell'interazione)". Gli attributi sonori costituiscono quindi uno dei parametri di valutazione della qualità di un artefatto e dell'interazione con esso e contribuiscono alla definizione di una Sound Signature o identità sonora.

In continuità con il precedente appuntamento "Oggetti e Suoni - L'evidenza attraverso la contraddizione" tenuto dal Prof. Pietro Polotti, questo seminario affronta in maniera operativa la pratica del design degli aspetti sonori e interattivi degli oggetti di uso quotidiano. L'incontro prevede due parti: nella prima verranno introdotti strumenti di analisi dell'interazione e del suono utili poi in fase di progettazione; nella seconda, dopo una introduzione alla sintesi per modelli fisici e ai Sound Design Tools (SDT -- Sound Design Tools, algorithms for an ecological-founded sound synthesis) sviluppati nell'ambito del progetto europeo CLOSED, si procederà a completare un ciclo di design (progettazione, creazione, validazione) di un set di suoni interattivi sulla base degli scenari elaborati nel precedente incontro.

Stefano Delle Monache

PROGRAMMA

Lunedì 28 gennaio 2008 - aula di Musica Elettronica 1

dalle ore 10,00 alle ore 13,00

Dall'ascolto quotidiano ai Sounding Objects (SOB)

- Everyday sounds - descrizione - attributi fisici degli eventi sonori
- Tassonomia dei suoni di William Gaver
- SOB e interazione continua

Analizzare la qualità sonora di un oggetto - L'interazione, il suono, il e contesto

- Esercitazioni in gruppi.

dalle ore 14,30 alle ore 17,30

Ciclo di lavoro e Sound Design Tools

- il ciclo di lavoro nel sound design: analisi, progettazione, implementazione e validazione. Il concetto di sound signature e di "famiglia" di suoni. Esercitazione in gruppi.