

## Corsi Accademici di Primo livello Programmi di studio e d'esame

COME/01 ESECUZIONE E INTERPRETAZIONE DELLA MUSICA ELETTROACUSTICA				
<b>Ambienti esecutivi multimodali e interattivi</b>				
Attività formativa	Tipologia	Ore	CFA	Valutazione
Caratterizzante	Gruppo	27	9	Esame

### Programma di studio

Con il termine “multimodale” si vuole indicare un ambiente in grado di integrare i diversi linguaggi che producono senso artistico.

Il corso presenta concetti, teorie e tecniche alla base delle recenti evoluzioni dei linguaggi multimediali, con particolare riferimento ai settori della musica, dell'audiovisivo, del teatro musicale e dei settori emergenti nelle arti legati alle nuove tecnologie. L'obiettivo è mettere in grado gli studenti di progettare e realizzare ambienti in cui gesto, audio e video siano correlati l'un l'altro con il controllo in tempo reale dei diversi parametri di sintesi sonora e visiva.

La prima parte prevede l'alfabetizzazione teorica e pratica sulla multimedialità, cenni di Human Computer Interaction (HCI) e sulle principali interfacce hardware di controllo, sistemi wireless, TAI (Tangible Acoustic Interfaces).

La seconda parte affronta diversi scenari reali attraverso esemplificazioni, testimonianze, atelier ed esercitazioni su bozzetti tratti da progetti reali, allo scopo di consolidare i concetti esposti nella prima parte. Gli scenari analizzati sono i seguenti:

- Tecnologie nel teatro musicale e nella danza: da allestimenti tradizionali in cui la tecnologia multimediale consente di ottimizzare il processo produttivo allo stato dell'arte in allestimenti di opere contemporanee: ad esempio, arte elettronica, arte interattiva, installazioni, concerti e opere multimediali, arte su internet, danza e tecnologia, arte e realtà virtuale.
- Analisi di realtà emergenti nell'arte e nella cultura derivate dalla evoluzione delle tecnologie della informazione e della comunicazione: ad esempio, nuovi media, personal media, tecnologie mobili, sistemi embedded.

L'ambiente di sviluppo e programmazione sarà ogni anno scelto fra quelli maggiormente diffusi, dando priorità agli ambienti open-source.

### Riferimenti bibliografici

- o Andrea Balzola e Anna Maria Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, Milano, Garzanti, 2004.
- o Glowinski, Donald, Naëm Baron, Kanika Shirole, Sélim Yahia Coll, Lina Chaabi, Tamara Ott, Marc-André Rappaz, and Didier Grandjean. “Evaluating Music Performance and Context-Sensitivity with Immersive Virtual Environments.” *EAI Endorsed Transactions on Creative Technologies*, 2015.
- o Glowinski, Donald, Maurizio Mancini, Roddy Cowie, Antonio Camurri, Carlo Chiorri, and Cian Doherty. “The Movements Made by Performers in a Skilled Quartet: A Distinctive Pattern, and the Function That It Serves.” *Frontiers in Psychology* 4 (2013) : 841.
- o Rolf Inge Godøy, Marc Leman (a cura di), *Musical Gestures. Sound, Movement, and Meaning*, Routledge, 2009.
- o Leman Marc, *Embodied Music Cognition and Mediation Technology*, Mit Press, Cambridge, 2007

<https://www.interaction-design.org>

<http://www.augmentedperformance.com>

### Programma d'esame

L'esame è diviso in tre parti:

1. Sviluppo di un progetto concordato con il docente da consegnare 30 giorni prima dell'esame con relativa tesina di accompagnamento. Consiste nella realizzazione di un ambiente in cui gesto, suono e immagine sono correlati l'un l'altro con il controllo in tempo dei diversi parametri di sintesi sonora e visiva. (50%)
2. Presentazione orale del progetto e la discussione della tesina. (20%)
3. Documentazione completa dei lavori ed esercizi svolti durante l'anno. (30%)