

# MASTER DI INTERAZIONE AUDIO-VIDEO

## AUDIO-VIDEO INTERACTION FOR LIVE PERFORMANCE

### DESTINATARI

Produttori musicali, produttori video, tecnici audio e video, musicisti, artisti visivi, registi, coreografi. Professionisti del settore audio/video non formati sugli aspetti tecnici inerenti l'interazione audio video in tempo reale, ex-allievi dei corsi tecnologici della Scuola APM che desiderano integrare la loro formazione, appassionati e semi-professionisti che vogliono approfondire le possibilità e le tecniche della generazione visiva in tempo reale in relazione alla musica. Ogni classe sarà composta da un numero massimo di 8 allievi.

### SEDE DEL CORSO

Scuola APM di Saluzzo - Via dell'Annunziata 1b - 12037 Saluzzo (CN) Italia

### PERIODO

Dal 19 al 22 Agosto 2025

### FINALITÀ E OBIETTIVI

L'obiettivo principale consiste nell'acquisire le conoscenze fondamentali per costruire un flusso di lavoro finalizzato alla produzione di opere video "audio-reactive".

Attraverso lo studio di Ableton Live e MaxMsp-Jitter e delle varie fasi operative (comprese pre e post-produzione) vengono forniti gli strumenti, teorici e pratici, per realizzare materiale artistico in cui la relazione tra gli eventi sonori e la materia visiva sia parte strutturale dell'opera.

A partire dalla "visualizzazione del suono" nella sua forma "primaria" (la forma d'onda) e tramite la sovrapposizione di più layer sonori si estende il processo creativo al fine di realizzare interazioni audio-video complesse che siano diversificate in relazione a singoli eventi sonori e a variazioni dinamiche.

L'ultima fase del corso consiste nel mettere a fuoco le possibilità di manipolazione in tempo reale sia del segnale sonoro che di quello visivo, e i protocolli di comunicazione fra i software utilizzati, creando così una interazione audio-video in tempo reale.

Visualizza degli esempi:

F E M I N A | T E A S E R .1 - <https://bit.ly/4bByz8z>

F E M I N A | T E A S E R .2 - <https://bit.ly/3HUGOij>

## **STRUTTURA DEL CORSO**

32 ore di cui 8 di formazione teorica e 24 di applicazioni pratiche.

Articolazione giornaliera: 8 ore, da martedì a venerdì, orari 9:00 - 13:00 e 14:30 - 18:30.

## **SOFTWARE UTILIZZATI**

Suono → Ableton Live / Max for Live

Video → Max / Jitter

Il corso verrà realizzato all'interno dell'aula multimediale e per ogni iscritto verrà messa a disposizione una postazione informatica di ultima generazione su piattaforma OSX per MAC.

## **PROGRAMMA PER MACRO-ARGOMENTI**

La teoria relativa al segnale sonoro e agli elementi fisici che vengono utilizzati per la visualizzazione del suono vengono trattati da un punto di vista teorico/pratico utilizzando da subito lo strumento di gestione/manipolazione/elaborazione/creazione del suono → Ableton Live/Max for Live.

### **. Ableton Live**

1. Cenni di base sull'interfaccia di Ableton Live
  - a. cenni sul mixer
  - b. session/arrangement
2. clip AUDIO/MIDI
3. effetti AUDIO/MIDI
4. Strumenti midi
5. Strumenti esterni
6. Cenni di Max fo Live

### **. La natura del suono**

1. cos'è il suono (aspetti fisici e psicofisici)
2. suoni semplici e suoni complessi
3. Lo spettro sonoro
4. forme d'onda di base e loro spettro
5. forme d'onda complesse

### **. Max for Live**

1. Introduzione agli aspetti base dell'interfaccia di Max
2. Gestione dei segnali audio in ingresso
3. Analisi del suono
4. Trasformazione del segnale audio in matrice
5. Generazione di forme d'onda con matrici
6. Generazione di forme d'onda OpenGL
7. Alterazioni visive e composizioni complesse delle forme d'onda
8. Post-produzione dell'immagine
9. Gestione dell'output video live o via Syphon

### **. Tecniche di interazione**

1. Interazione su spettro sonoro
2. Interazione su dinamica
3. Interazione su singolo evento