

dell'Istituto, anche col fine di formare tra gli studenti interessati un gruppo di collaboratori del Laboratorio stesso (esperti di date tematiche, utili anche alla comunità studentesca).

L'idea continua sia pensando di aprire i corsi a possibili utenti e studenti esterni, sia arrivando a costituire un *piccolo centro di produzione nell'ambito della comunicazione sonora* creativa per offrire un servizio anche all'esterno dell'Istituto. Per esempio - oltre a supportare l'arte sonora, racconti, audiolibri, produzioni musicali - il Laboratorio potrà proporre all'esterno, a partire dalla città, audioguide dei luoghi storici.

La prima audioguida, occasione didattica interessante, potrà essere proprio quella sul Liceo Paolo Sarpi...

Are You Experienced il titolo di questo disco di Hendrix - bellissimo frutto del periodo psichedelico 1965-1969 - come invito agli studenti a partecipare al *Laboratorio di Arte Sonora*, con *curiosità* anche verso il passato e, con *nuove idee e utilizzi del linguaggio sonoro*, contribuire a *espandere le forme del comunicare*. ... e, forse, il Laboratorio potrà restare luogo di formazione e per molti di aggregazione professionale e creativa...

Dall'imbutitura alla cibernetica: storia della popular music [musica popolare contemporanea] e della tecnologia nella musica.

Dalle prime sessioni di registrazione nei garage, dall'incontro tra culture musicali di neri e bianchi, dagli anni del r'n'r e delle grandi auto americane dalle lamiere piegate (imbutitura) in forme futuribili, passando per la nascita della cultura giovanile rock anni '60, dal *revival* del *tradizional-jazz* al *beat*, dal folk alla psichedelia, da Guthrie a Dylan, da Beatles, Rolling Stones, Byrds, Who, Zombies a Hendrix, Jefferson Airplane, dal blues all'hip-hop attraverso il funk, dall'incontro rock con le culture 'colta' e 'etnica' alla decadenza rock e alla rivolta punk, da Sex Pistols e Buzzcocks a George Clinton* [*già produttore 1° LP Red Hot Chili Pepper]... Dallo sviluppo dell'industria discografica nella società del benessere di massa alle 'etichette indipendenti', dallo star-system all'innovazione del linguaggio musicale attraverso una nuova concezione di studio di registrazione, dall'esplorazione attraverso le *porte della percezione* all'abuso di droghe, dal rifiuto della tecnologia alla creatività tecnologica...

Dalla consapevolezza new wave di essere sia *prodotto* pop sia *cultura*, alle autoproduzioni, dall'analogico al digitale, dai multitracce a cassette ai campionatori e ai computer della popular music elettronica: Kraftwerk, Suicide, Talking Heads, Pil, Japan, Joy Division, Brian Eno, Aphex Twin, Depeche Mode, Daf Punk, Radiohead...

Ascolti, confronti e riflessioni per percorrere la storia della popular music e la nascita della cultura giovanile musicale tra creatività, mito e industria.

SEQUENCER/sequenziatore. Dallo studio di registrazione all'home recording: rudimenti della tecnologia musicale e applicazioni creative (multitracce, processori, campionatore, effetti, microfoni, etc)

Dal registratore multitraccia al sequencer. Il processo di registrazione musicale, la sovraincisione, lo studio come elemento creativo del lavoro sonoro e musicale. "Elettrico" (chitarre) e "elettronico" (sintesi sonora). Cos'è un sintetizzatore e cosa significa "involuppo di un suono", effetti e processori di segnale per il *sound design*, 'ambientare' la musica e 'costruire senso sonoro'... Orientamento tra i prodotti per acquisti di qualità (prezzi), a seconda delle finalità. Ascolti di dischi importanti nella storia della registrazione, innovazioni creative nella tecnica di studio: Beatles e George Martin, Beach Boys, Jimi Hendrix, David Bowie, Philip Spector e il Sound Wall, King Crimson, Genesis, dagli studi grandi a quelli piccoli dell'home recording analogico prima e digitale poi, i DJ producer, house, techno e ricerca rock e elettronica, etc.

Al primo livello di questo progetto verrà approcciato l'ambiente di composizione, registrazione e editing, rappresentato da software musicale quali sequencer e editor di suoni. Sarà spiegato l'utilizzo di effetti e processori di segnale: introduzione e utilizzo base, in prospettiva di approfondimento per l'applicazione nell'ambito di arte sonora, comunicazione e produzione musicale (sound design <> comunicazione).