

***Eventi organizzati da InfoMus-Casa Paganini
in occasione del Festival della Scienza 2010***

Mobile Music

L'opera d'arte musicale nell'epoca del cellulare

Una mostra interattiva a Casa Paganini

Dal 29 ottobre al 7 novembre 2010

ore 10.00-13.00, 14.00-17.00

A cura di

InfoMus, Casa Paganini, DIST, Università di Genova (Coordinatore progetto SAME)

Partner SAME: Aalto University (Finlandia), KTH (Svezia), IRCAM (Francia), Nokia (Finlandia), Pompeu Fabra University (Spagna).

Sponsor

SAME è finanziato dalla Commissione UE, 7° Programma Quadro, ICT, DG Società dell'Informazione, Networked Media Unit

Il telefono cellulare ha ridefinito il nostro modo di stare con gli altri e nel mondo e può anche diventare un vero e proprio strumento musicale. Durante la mostra interattiva Mobile Music, evento finale del progetto europeo SAME (7° Programma Quadro ICT, DG INFSO, "Networked Media" Unit), il pubblico scopre una ricca e stimolante serie di applicazioni e dimostrazioni dell'arte musicale nell'epoca del telefonino.

I telefoni cellulari si trasformano in immaginifici strumenti per ripensare completamente le categorie tradizionali dell'ascolto: separando le tracce di un qualsiasi brano commerciale, in modo da rimixarne interattivamente i contenuti audio, come farebbe un dj (*Audio Explorer*); navigando all'interno di una partitura orchestrale, attivando e ascoltando sezioni o strumenti dell'orchestra, attraverso il movimento del telefono, come farebbe un direttore (*Orchestra Explorer*); usando l'emozione dei tuoi gesti per controllare e modificando in tempo reale i parametri espressivi (come tempo, articolazione, dinamiche...) in un brano musicale (*Moodifier Live*); analizzando il contesto sonoro ambientale (strada, ristorante, macchina o riunione) e selezionando una playlist adeguata (*Zagora*); cantando una melodia al tuo telefono cellulare che la trasformerà in un brano suonato da uno strumento digitale musicale (*Mobile Composer*); trasformando un gesto mimato con il telefono mobile (versare un bicchiere di champagne, lavarsi i denti) nel suono che provocherebbe l'azione reale (*Fishing Game*). Oppure proiettando il gioco con i suoni in uno spazio interattivamente collaborativo, riappropriando la dimensione sociale dell'esperienza musicale: trasformando l'azione sui telefoni mobili in una ricerca ritmica di empatia gestuale e, quindi, emozionale, in grado di modificare in tempo reale l'interpretazione di un brano preregistrato (*Sync'n'Move*).

La mostra interattiva *Mobile Music* propone come evento conclusivo del progetto europeo SAME (7° Programma Quadro ICT, DG INFSO, "Networked Media" Unit) da InfoMus – Casa Paganini, e che vede come partner alcuni tra i più importanti centri di ricerca europei - Research Center (Finland), Royal Institute of Technology - KTH (Sweden), Pompeu Fabra University - UPF (Spain), Helsinki University of Technology - TKK (Finland), IRCAM (France).