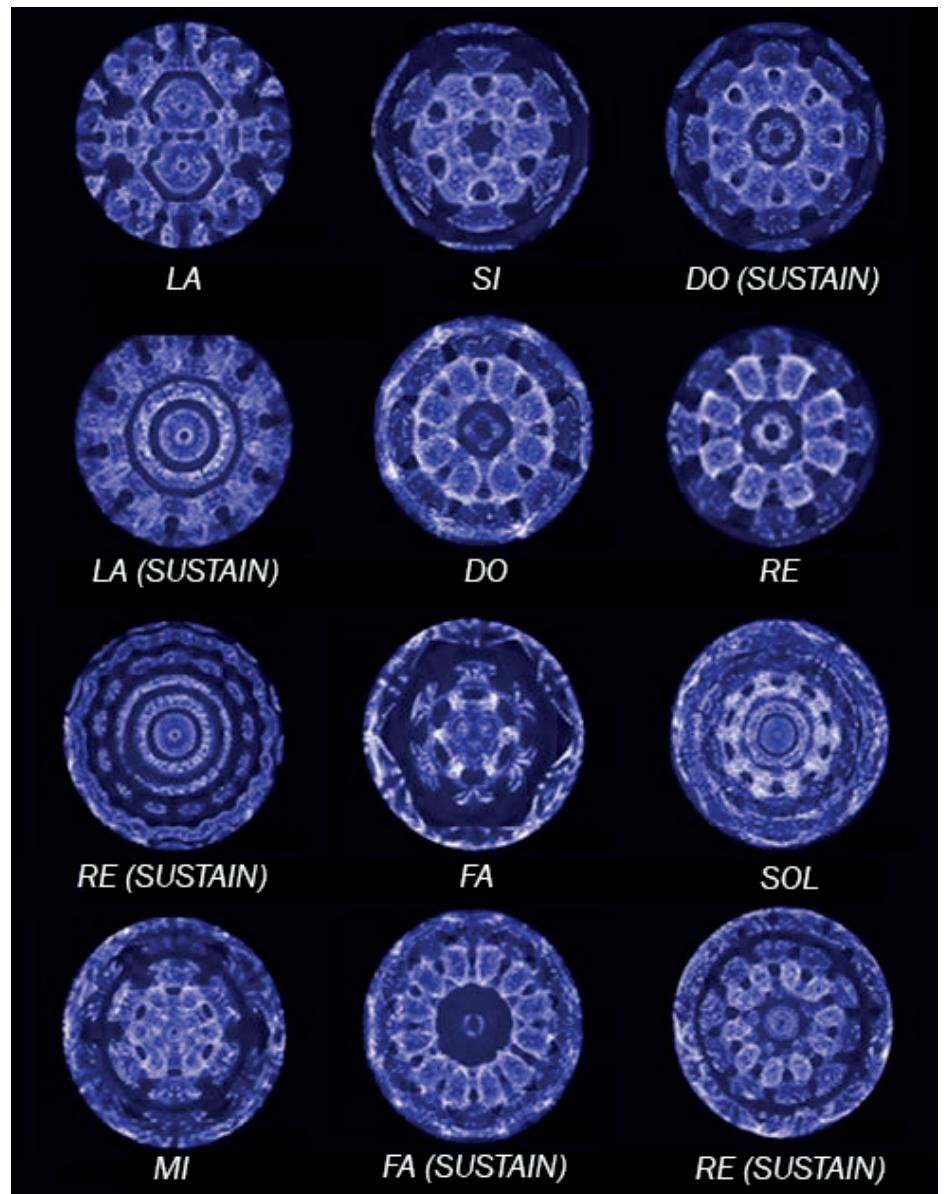


LA MATERIA DELLE PAROLE

Gli ambienti in cui viviamo sono ricchi di elementi che popolano il nostro spazio, alcuni visibili, altri percepibili attraverso altri sensi, altri ancora invisibili.

I rumori, i suoni, le parole fanno parte dei nostri spazi, li popolano, e seppur percepibili attraverso l'udito possiedono una loro materialità tangibile. Il suono ha effetto sulla materia, crea forme nella materia.

A partire da questo concetto, sfruttando la teoria della "cimatica", ovvero lo studio delle onde sonore, nasce l'idea di sviluppare un'installazione che renda visibile in tempo reale la "Materia delle parole".



LA MATERIA DELLE PAROLE

Concept 1

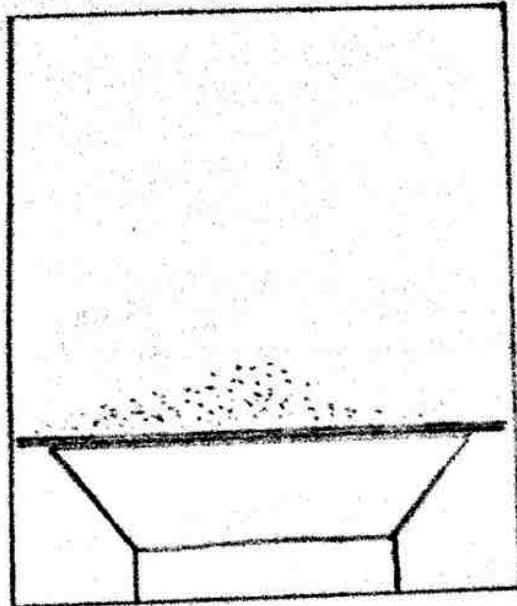
L'installazione consiste in un cubo di plexiglass contenente al suo interno un diffusore acustico (posto alla base) e una piastra metallica posizionata al di sopra atta a riceverne le vibrazioni. Posizionando un materiale granuloso particolarmente leggero, sabbia, sale fino, o altre spezie, queste si posizioneranno nelle zone in cui non sono presenti forti vibrazioni, creando forme particolari e inaspettate. Il segnale sonoro erogato dal diffusore (frequenze variabili) viene generato da un microfono che, posto all'esterno del cubo, acquisisce il segnale traducendolo da analogico a digitale attraverso un'opportuna mappatura MIDI.

Concept 2

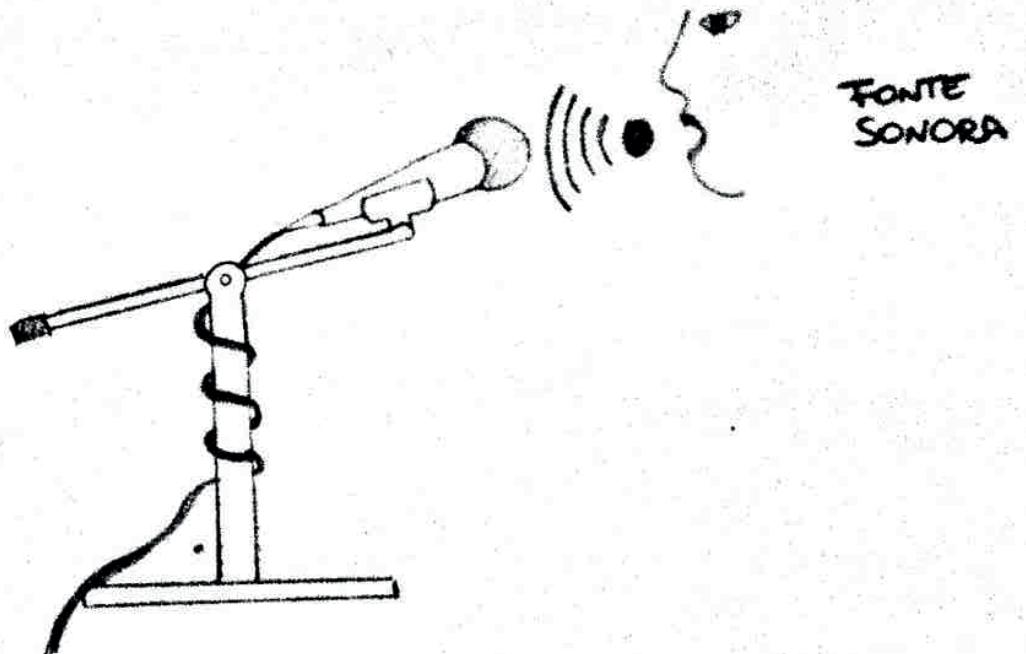
Mostrare la materialità del suono attraverso un equalizzatore fisico tridimensionale. Si tratta di una superficie in continuo mutamento, mostra il variare del suono nel tempo. Vedi schizzi.



Concept 1

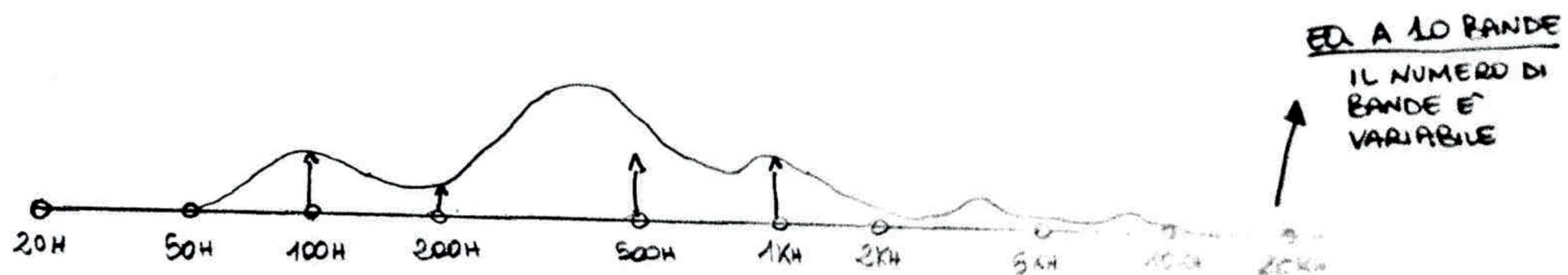


OUTPUT:
DIFFUSORE,
MATERIAUZZA
IL SUONO ATTRAVERSO
LE VIBRAZIONI CHE
DISLOCHERANNO I
GRANIELLI SULLA
PIASTRA METALLICA



IL DATO VIENE
ACQUISITO ED
ELABORATO CON
OPPORTUNA
MAPPATURA

Concept 2



2a POSSIBILITA'

MOSTRARE IL SUONO DELLE PAROLE
ATTRAVERSO UN EQUALIZZATORE FISICO
TRIDIMENSIONALE COMPOSTO DA UN
TELO ELASTICO E MOTORINI IN CORRISPONDENZA
DELE VARIE FREQUENZE.

I MOTORINI SI SINCRONIZZERANNO CON QUESTE
ULTIME DANDO VITA AD UNA SUPERFICIE
IN CONTINUO MUTAMENTO

