

Adaptive audio – Interactive music and sound design

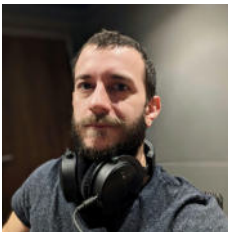
Daniele Galante

lunedì 28 - martedì 29 ottobre

Aula S91 di Palazzo Senarega

ore 10 - 12 | 14 - 17

Introduzione alle tecniche per la programmazione audio e musicale per sistemi interattivi. Verranno discusse le caratteristiche, l'implementazione e l'utilizzo del workflow costituito da digital audio workstation, middleware e 3d engine. Verranno introdotti i concetti principali necessari alla comprensione del concetto di audio adattivo e le sue peculiarità oltre agli elementi di sound design e post produzione orientati all'interattività, come sequencing verticale ed orizzontale, transizioni e stinger.



Daniele Galante, *Sound Designer per videogames e media*, ha dedicato la maggior parte della sua vita all'audio. Diplomatosi al Corso di Tecnico di Sala di Registrazione al Conservatorio C. Pollini di Padova, ha speso i suoi primissimi anni lavorativi come tecnico live e da studio per poi velocemente scoprire ed innamorarsi del Sound Design per media. Dopo qualche anno speso a lavorare a corti e lungometraggi, Daniele si è spostato nell'ambito che lo ha sempre appassionato veramente: i videogiochi. Terminato il Corso di Game Audio al CPM tenuto da Gianni Ricciardi (pioniere del game audio italiano) e dopo qualche lavoro per giochi mobile e indie, Daniele entra in Ovosonico, al tempo uno dei più rinomati studi indipendenti di videogiochi italiani, fondato dallo stesso Gianni e da Massimo Guarini (precedentemente creatore di *Shadows of The Damned*, *Murasaki Baby* e *Naruto Rise of a Ninja*). Qui lavora al gioco *Last Day of June*, in collaborazione con Steven Wilson (fondatore e mente del gruppo prog rock *Porcupine Tree*) nominato nella categoria "Game beyond entertainment" ai Bafta Awards e vincitore della stessa categoria agli IVGA (Italian Videogame Awards). Daniele successivamente lascia Ovosonico e si sposta a Ninja Theory a Cambridge, studio creatore di giochi come *DMC: Devil May Cry*, *Enslaved*, *Heavenly Sword*, ma soprattutto *Hellblade*, *Senua's Sacrifice*: vincitore di numerosi Bafta e Game Awards tra i quali "Best Audio". Qui lavora a giochi come il multiplayer brawler *Bleeding Edge*, l'horror psicologico "Project Mara" e il Progetto in collaborazione con l'università di Cambridge "Project Insight". Attualmente Daniele sta lavorando al seguito di *Hellblade* ovvero *Hellblade 2*, *Senua's Saga*. Questo progetto è molto ambizioso e interessante in ambito audio per le sue tecniche di registrazione binaurali e per il ruolo centrale che l'audio avrà nel rappresentare la psicosi della protagonista.