



MUOVERSI NEL
PAESAGGIO SONORO

2 0 1 6

AGROPOLI (SA)
8.9.10.11 settembre
2016

MUOVERSI NEL PAESAGGIO SONORO
incontro tematico tra operatori, sound artist,
danzatori, persone interessate al tema del
PAESAGGIO SONORO

ABSTRACT

Il ruolo del suono nel paesaggio

Giuseppe Anzani
Relazione

Cos'è oggi il paesaggio nel dibattito internazionale e nella pratica istituzionale? Se il paesaggio è definito in chiave di percezione del territorio da parte delle popolazioni, se è fondamento della loro identità (Convenzione Europea del Paesaggio, art. 1 e 5), come si inserisce e caratterizza il paesaggio sonoro in tale contesto? L'intervento prova a rispondere a queste domande sia sul piano concettuale che attraverso la descrizione di un'installazione di acoustic design in scala paesistica realizzata nel 1999 nel Parco del Cilento.

Soundwalk nella città antica di Paestum: per un'antropologia sonora del mondo antico

Emiliano Battistini- Fabrizio Loffredo
Soundwalk - condotto da Fabrizio Loffredo con Angela Puca

A un incontro sul "muoversi nel paesaggio sonoro" non può mancare l'esperienza di una soundwalk, attività ormai storica di presa di conoscenza dei suoni dell'ambiente attraverso il camminare e il muoversi nello spazio. Teatro della passeggiata sarà la città antica di Paestum che, nei pressi di Agropoli, ne caratterizza il territorio offrendoci indizi sugli antichi e la loro civiltà. Se studiare gli usi e i costumi del passato può aiutarci a comprendere meglio quelli del presente, ciò può valere anche per gli aspetti sonori di una cultura: com'era la fonosfera antica? In cosa si differenzia da quella presente e in che misura? Quali erano i suoni che potevano caratterizzare la città antica di Paestum? Cosa possiamo udire oggi, invece, passeggiando tra le rovine? A differenza dei reperti visivi (incisioni, affreschi, frammenti di palazzi, ecc.), i reperti "sonori" sono inesistenti: l'unico modo per formulare ipotesi fondate sull'entità della fonosfera antica è basarsi sulle conoscenze sviluppate dall'antropologia del mondo antico, a partire dalle conoscenze archeologiche e architettoniche e dalle fonti testuali in greco e latino. Riferimento fondamentale in questo campo di studi è il libro *Voci*, di Maurizio Bettini, un unicum prezioso di come si possa studiare la fonosfera antica attraverso le testimonianze lasciate dai nostri antenati. Collegandoci al libro di Bettini, da una parte, e alle informazioni storiche del sito archeologico di Paestum, dall'altra, tenteremo durante la passeggiata di formulare alcune ipotesi sul paesaggio sonoro della città antica, aiutati dal

dialogo con una guida esperta di questo luogo affascinante.

Moving (in) Sound

Elena Biserna

Relazione

Il progetto di ricerca Audio Mobility – Una presentazione del programma di ricerca iniziato da Locus Sonus a gennaio 2014 per esplorare le relazioni fra mobilità e (nuove) forme di ascolto e produzione sonora. A partire da un approccio fortemente interdisciplinare e da un'interazione fra pratica e teoria, il programma si è articolato in residenze per artisti e teorici, un simposio, una pubblicazione (<http://wi.mobilities.ca/category/2015-vol-9-no-2-locus-sonus/>) e un evento di 4 giorni che ha presentato 15 progetti di artisti internazionali, per la maggior parte prodotti in situ fra Aix-en-Provence e Marsiglia attraverso residenze e workshop (<http://maf.locusonus.org/>).

Passi e risonanze. Leggere e riscrivere lo spazio camminando

Elena Biserna

Relazione

Questo paper fa parte di un progetto di ricerca più ampio – Walking, Listening, Soundmaking. Expanding sounds' contexts and practices – incentrato sulle pratiche sonore peripatetiche nello spazio urbano. Considerando il cammino come un atto che permette di stabilire un rapporto dialettico con il quotidiano e con la mobilità della città stessa, il progetto si propone di esplorare l'espansione della musica e della sound art in questi ambiti e di indagare come gli artisti, a partire dagli anni 60, abbiano investito lo spazio urbano nei suoi valori fisici, estetici, storici, politici, sociali o immaginari attraverso forme itineranti di ascolto e produzione sonora. In questa occasione, mi concentrerò su una modalità "base" di soundmaking itinerante – il passo – e su una serie di progetti di artisti come Dennis Oppenheim, Lawrence Abu Hamdam, Katrinem, Jessica Thompson. A partire da un'analisi della letteratura interdisciplinare sul cammino in città, considero il passo come il contatto fisico fondamentale con l'ambiente mentre camminiamo e come un indice che segnala la nostra presenza nell'ambiente "attivandolo"; un evento uditivo primario che ci permette di "leggere e riscrivere" (Augoyard 1979) i paesaggi sonori urbani, di esplorare e percepire, ma anche rimodellare, gli spazi acustici, stabilendo una relazione reciproca con il contesto uditivo in cui ci muoviamo.

Danza e suono ambientale percepito

Giacomo Calabrese, Paola Campagna, Piero Leccese

Workshop

Nella danza la centralità del corpo è cosa ovvia e dunque la sua relazione con lo spazio, il contesto, più o meno ampio, è praticamente inevitabile. Da un secolo circa la danza contemporanea sceglie opportunità di espressione che esulano molto spesso dagli spazi propriamente teatrali con performance, videodanza e festival in contesti naturali e/o urbani. Nello specifico dei contesti urbani, " ...attraverso il corpo e la sua ritualità di movimento non strettamente finalizzato al soddisfacimento di bisogni, nel gesto puramente espressivo, la danza pone domande imbarazzanti alla frenetica attività utilitaristica e finalizzata che la circonda. La danza diviene una sfida critica a quella qualità della vita che quotidianamente si esprime nel gesto ormai privo di significato. Utopicamente, essa crea il "tentativo di sabotaggio dall'interno dei meccanismi vitali della macchina-città", e, al tempo stesso, è un "cercare nel suo ventre pulsante e troppo spesso indifferente, un rifugio protettivo per quelle attività espressive che troppo spesso languiscono nel chiuso e nel rifiuto dei teatri inospitali". (Carlo Sini, dalla presentazione di "Danza e paesaggio urbano" all'interno del Festival "Paesaggio urbano e Arte contemporanea", Potenza, 2009). Il workshop dunque partirà da queste suggestioni e scegliendo due luoghi diversi, un contesto urbano e uno naturale, affronterà il tema della traduzione dei suoni ambientali in movimento e della sua restituzione

in suggestioni di improvvisazione e/o coreografiche.

Antoine Promenade (excerpt#01)

Paolo Calzavara

Soundwork

Un estratto di poco meno di 10 minuti di una perlustrazione degli ambienti del mio lavoro, luoghi che attraverso quasi tutti quotidianamente. La scelta del percorso, delle posizioni della ripresa microfonica, i tempi di transito e di stazionamento nei vari locali, però, sono basati proprio sul suono, sulle caratteristiche sonore dei singoli ambienti e dei passaggi dall'uno all'altro. Per me, tutti questi luoghi si caratterizzano non per la funzione che hanno, per dove sono situati all'interno dell'edificio, per quel che contengono, ma per il suono di cui si costituiscono e che dà loro una chiara identità.

Nell'estratto che proporrò ho deciso di escludere quasi tutti i suoni più intensi e che hanno il classico carattere di "rumore" poco piacevole; lasciarne un breve accenno ne farebbe venir meno il valore estetico e il senso poiché richiedono un'ampia parentesi introduttiva e un ampio sustain di sviluppo che qui non possono trovare spazio. Pur trattandosi di suoni di origine per lo più tecnologica, suoni che magari non sceglieremmo mai di ascoltare, che ci ritroveremmo a subire, che spesso si possono descrivere con un carattere di rumore fastidioso, per me essi costituiscono un piacevole rifugio personale tutto mio, dove potermi riparare, confortare e riprendere dalle difficoltà che derivano da un ruolo professionale che non mi appartiene, lontano da ciò che sono e da ciò che cerco e desidero.

Il brano, inoltre, sottolinea un elemento che potrebbe essere argomento di discussione sul tema "Muoversi nel Paesaggio Sonoro": un ascoltatore in movimento difficilmente eseguirà movimenti silenziosi, entrando inevitabilmente a far parte dell'ambiente sonoro che ascolta.

Marcel Jousse e il rigioco dei gesti auricolari

Antonello Colimberti

Relazione

La relazione sul gesuita francese Marcel Jousse (1886-1961) si propone come quarta tappa di una esplorazione intorno alla nozione da lui elaborata di "mimismo sonoro", che lo pone come un precursore di alcuni aspetti degli studi e pratiche centrate sulla nozione di "paesaggio sonoro". Le basi di tale ricerca sono state poste a partire dal seminario "Antropologia del gesto e paesaggio sonoro", tenuto all'Università di Bologna nell'ottobre 1999, e nell'articolo "Marcel Jousse dallo stile orale alla musica delle cose" contenuto nel volume "Musica e suoni dell'ambiente", curato da Albert Mayr nel 2001. Nel 2004, infine, viene pubblicato in traduzione italiana il saggio di Marcel Jousse "Dal mimismo alla musica nel bambino", all'interno del volume "Ecologia della musica", curato da Antonello Colimberti.

La relazione nell'ambito dell'incontro "MUOVERSI NEL PAESAGGIO SONORO" si propone un ulteriore approfondimento delle valenze cognitive e pedagogiche delle nozioni di "mimismo sonoro" e "di rigioco auricolare" anche e soprattutto attraverso la conoscenza di alcuni corsi orali tenuti da Marcel Jousse in vari istituti di alta cultura di Parigi, pubblicati nel 2011 e 2012 a cura del relatore.

La composizione è un percorso, il paesaggio illusorio

Antonio Mainenti

relazione

Per il World Listening Day 2016, realizzerò una performance che utilizza un dato percorso come partitura da percorrere in bicicletta. La bicicletta verrà "preparata" con dei micro-controllori "attiny85". Verrà realizzato un video che presenterò durante la collettiva d'arte "Bicycle Wheels - Homage to Duchamp" (agosto 2016, Siracusa). Verranno utilizzati i micro-controllori "Attiny85" come dei sintetizzatori, verranno applicati dei fili, delle fotoresistenze, delle resistenze e dei condensatori alle varie parti della bicicletta. Le diverse combinazioni,

realizzeranno la composizione; il percorso prestabilito sarà lo spartito da seguire: con i suoi accenti, le dinamiche e gli imprevisti. Utilizzare i micro-controllori come Attiny85 per fare musica fa parte della mia ricerca dell'ultimo periodo. Per creare il suono utilizzo anche dei transistor degli anni '70. quindi digitale lo-fi e tecnologia del passato si mischiano. Il tutto è pensato per creare una composizione sonora nel paesaggio, attraverso un percorso prestabilito per la bicicletta.

Il Suono nel paesaggio del non vedente

Vincenzo Massa

Relazione

L'evoluzione mondiale nel settore tecnologico-informatico ha creato grandi spartiacque nella società amplificando differenze culturali e di status fra normodotati e disabili. Non è un problema di recriminazione ma una constatazione di come il villaggio globale corra senza tener conto di chi resta indietro perché in difficoltà. Il mio discorso è riferito chiaramente alle immagini che la fanno da padrona in tutti i campi e in tutti i settori. Ma allora come può un non vedente difendersi e vivere a pieno le bellezze, le armonie e tutti quei piccoli segreti che nasconde un paesaggio? La parola magica è il SUONO! Non importa da dove provenga o sia creato l'importante è poterlo ascoltare.

Tabulae Musicales. Paesaggi e suoni immaginari delle origini

Donaella Mazzoleni

Relazione

Le Tabulae Musicales sono strumenti pittorico-musicali di rappresentazione dei paesaggi. Sono opere ibride, prodotte di un pensiero inizialmente logico e storico-scientifico, poi analogico ed estetico. Ogni Tabula è costruita in relazione ad uno specifico paesaggio, con l'esperienza di un doppio movimento: un percorso sensoriale nelle sue caratteristiche fisiche, un viaggio mentale alle origini del suo tempo storico.

La Tabula rappresenta così il suo paesaggio in modo archetipico (nelle sue strutture caratterizzanti permanenti nel tempo), sinestesico (sollecitando contemporaneamente i sensi della visione, dell'orientamento, del tatto, dell'udito), polisemico (usando assieme diversi linguaggi: pittorico, plastico, gestuale, musicale). In una Tabula Musicalis si può vedere l'immagine del mondo e contemporaneamente ascoltare il suono immaginario del mondo così come vennero e vengono a tutt'oggi percepiti nei siti di fondazione di antiche città.

Mostrerò il funzionamento di un prototipo, la Tabula Musicalis Neapolitana, costruita in relazione al sito di fondazione di Napoli, ed i progetti di altre Tabulae, tra cui quella ideata per l'area paesistica del Cilento Antico identificabile attorno al Monte Stella.

RADIOS 1984

Francesco Michi - Mechi Cena

Relazione

RADIOS 1984 è il resoconto della prima installazione sonora che nel 1984 fu realizzata da F.lli FORMAT - architetture sonore -, il gruppo di musicisti del quale facevamo parte. RADIOS imponeva allo spettatore di entrare da solo in uno spazio completamente buio e di affidarsi conseguentemente solo al suono delle radio che intermittenemente si accendevano e spegnevano, tutte sintonizzate su una sola emittente

40 SUONETTI – Brevi racconti sul sonoro

Francesco Michi e Mechi Cena

Lecture da ESSERI RUMOROSI, di Mechi Cena e Francesco Michi, Fratini editore, 2015

L'argomento della lettura è quello del suono, e della relazione che abbiamo con esso. I suonetti però non si parla di questa relazione come in un trattato, ma attraverso riflessioni semplici e racconti, in una forma che diciamo poetica.

Tuttavia i "Suonetti" non sono poesie, sono piuttosto racconti partecipati, nei quali parliamo del suono nei ricordi, nella fantasia, nell'esperienza quotidiana, vi rifletteremo sopra un po', nel tentativo di proporlo come una sorta di paradigma per la conoscenza.

Con i "Suonetti", con questi racconti, vogliamo richiamare l'attenzione verso l'immagine di un mondo che tiene il suono in alta considerazione, che ne fa uno strumento primario di riflessione quando analizza una esperienza o il guizzo di un ascolto casuale, e ne ricava conclusioni, talvolta magari un po' fantastiche, anche solo per il semplice gusto di immaginare e speculare.

I "Suonetti" sono testi per la radio, situati dal 2011 al 2012 nel palinsesto notturno delle trasmissioni della Rete 2 della Radio Svizzera in lingua italiana, raccolti poi in un volume, **ESSERI RUMOROSI**, edito da **FRATINIEDITORE**, Firenze, nel 2015.

La durata del reading è usualmente intorno ai 50'.

Mohenjo-daro

Marco Molteni

Soundwork

Mohenjo-daro (che significa letteralmente il monte dei morti) è un'antichissima città - riscoperta nel corso degli anni venti del secolo scorso - risalente all'Età del bronzo e situata sulla riva destra del fiume Indo, nell'attuale regione pakistana del Sindh. Insieme ad Harappa, è una delle più grandi città della civiltà della valle dell'Indo (3300-1300 a.C.) e si estende infatti per circa 100 ettari. È divisa in due settori: una cittadella e una città bassa. Sulla cittadella si trova una struttura in mattoni cotti a forma di vasca, soprannominata il Grande Bagno ...E' proprio attorno e dentro questa grande vasca dall'acqua putrida, piena di insetti morti decomposti, che mi sono immaginato di compiere un "viaggio interiore", una sorta di "anàbasi - katàbasi" ... come movimento dall'esterno all'interno e viceversa ... incontrando e facendomi incontro ad un paesaggio "sonoro" atipico ...Il brano, virtualmente ""enza durata", dovrebbe andare ben oltre i dodici minuti circa del file audio ... e si presta quindi ad un uso "a loop" dal tempo indeterminato.

Napolisoundscape Project

Napoli Soundscape

Relazione

Napolisoundscape è un progetto di ricerca sul Paesaggio Sonoro.

L'idea principale è la mappatura audio della città di Napoli, per costruire un archivio di fonofotografie prodotte mediante registrazioni periodiche e sistematiche del paesaggio sonoro urbano. La metodologia di ricerca originale è nata da un lungo lavoro di studio su campo svolto dai ricercatori e promotori del progetto Dario Casillo e Cristian Sommaiuolo. Napolisoundscape è un progetto aperto, i file audio sono a disposizione di tutta la comunità di oggi e soprattutto di domani attraverso il sito web www.napolisoundscape.com.

Il progetto nasce nel 2013, nella classe di Musica Elettronica e Nuove Tecnologie del Conservatorio San Pietro a Majella, ispirati dal lavoro dello studioso canadese Murry Schafer della fine degli anni '60 con il suo "WSP World SoundScape Project".

"Pensare un archivio del paesaggio sonoro urbano consultabile anche tra cento anni per salvare anche i suoni in via di estinzione". Da questa idea iniziale parte tutto il progetto e in un primo momento era la curiosità di creare composizioni di Musica Elettroacustica utilizzando i suoni del nostro paesaggio sonoro, da cui poi è nata la necessità di analizzare e studiare approfonditamente i file registrati per ridare dignità al "Rumore di fondo" della Città che

s'interfaccia quotidianamente con la vita sociale della popolazione con il territorio urbano in un processo in continua evoluzione. In questo momento storico in cui si parla tanto di sviluppo eco-sostenibile, lo studio e la teorizzazione del Paesaggio Sonoro si rivela indispensabile per chi affronta lo studio di un'ecologia sonora o meglio "Ecologia Acustica".

Studiare il Paesaggio Sonoro è una ricerca d'interesse trasversale per uno studio del territorio a 360° per fini architettonici, urbanistici, sociologici, antropologici, storici, filosofici e scientifici. Il generale benessere per il miglioramento della vita è strettamente intrecciato a un miglioramento della qualità della vivibilità negli spazi urbani e privati anche dal punto di vista sonoro. La presente massa sonora moderna ci ha reso ormai sordi a milioni di suoni naturali, alcuni ormai scomparsi in considerazione dell'evoluzione della vita quotidiana e altri sovrastati da quei suoni artificiali che oggi però sono giustamente protagonisti del moderno paesaggio sonoro. Lo studio si propone di analizzare, attraverso l'utilizzo delle tecnologie digitali hardware e software, le registrazioni di file audio dello spazio urbano di Napoli, allo scopo di creare un vero e proprio archivio sonoro della Città utile sia per mantenere in vita quei suoni che possono essere oggetto di una cosiddetta "estinzione sonora" sia per compararli con gli stessi, periodicamente e sistematicamente rilevati, al fine di valutarne i cambiamenti e l'impatto sull'intero paesaggio e sullo stile di vita della popolazione.

Studiamo gli spazi urbani soprattutto rispetto al normale vissuto quotidiano per cercare di valorizzarne le peculiari caratteristiche sonore dettate dalla naturale collocazione d'uso. Inoltre, in base ai normali cambiamenti dello stile di vita della popolazione, ci accorgiamo che è di fondamentale importanza provare ad accettare nuove definizioni di "Inquinamento Acustico" senza creare inutili allarmismi.

Questo studio di ricerca sarebbe inoltre utile qualora s'intendesse di utilizzare i dati al fine di un miglioramento acustico della città in collaborazione con gli urbanisti e gli esteti dell'architettura che, oltre a rendere vivibili la città dal punto di vista logistico e visivo, potrebbero creare spazi vivibili anche dal punto di vista acustico.

La teoria del Soundscape di M. Schafer distingue tre elementi sonori fondamentali:

- Keynotes: una sorta di tonica musicale che possiamo identificare con suoni presenti più frequentemente ai quali non facciamo più caso come quelli naturali del vento, degli uccelli, insetti e animali in genere, così come sono da considerarsi ormai keynotes anche i suoni urbani dal traffico ai condizionatori d'aria delle zone metropolitane.
- Soundsignal: sono le sirene d'emergenza, le campane, la sveglia, il clacson, etc. cioè suoni ascoltati in primo piano con un forte carattere semantico.
- Soundmarks: sono le cosiddette impronte sonore strettamente legate ad un territorio che andrebbero protette come animali in via d'estinzione.

Inoltre nella nostra metodologia di ricerca abbiamo introdotto alcuni elementi di studio presi in prestito dalle scienze urbanistiche e abbiamo considerato lo spazio urbano divisibile in due particelle: Isole Territoriali e in Continuum.

Le Isole Territoriali sono luoghi di fermata come le piazze, i crocevia, i punti d'incontro mentre i 4 Continuum sono quelli di movimento come le strade, i vicoli e le rampe che congiungono tra loro tutte le isole territoriali.

Con la nostra attrezzatura digitale di ripresa audio, registriamo i vari file audio in "posizionamento fisso" oppure "in movimento" a seconda delle caratteristiche peculiari dello spazio urbano che ci interessa secondo la definizione esposta pocanzi.

Per esempio, alcune piazze sono naturalmente indirizzate a un uso dedito al rilassamento, alla lettura, altre sono normalmente usate per la socializzazione e altre ancora sono utilizzate solo come snodi della viabilità urbana. Avere una fontana al centro di uno snodo urbano è sicuramente una scelta discutibile, in quanto, il rumore di fondo del traffico annullerebbe ogni beneficio sonoro prodotto dal movimento dell'acqua.

Ecco con il nostro studio cerchiamo di individuare anche dal punto di vista sonoro se è possibile un miglioramento in base all'uso naturale che quotidianamente viviamo in questi luoghi.

“Ascoltiamo il paesaggio sonoro mediante l’utilizzo dei nuovi media digitali che ci permettono una simultaneità inter-cognitiva delle esperienze collettive”.

Da questo studio di ricerca basato soprattutto sull’esperienza percettiva dedicata a un Ascolto Attento, abbiamo avuto modo di approfondire notevolmente le nostre competenze che ci proponiamo di condividere con tutta la comunità mediante alcuni unici e innovativi dispositivi hardware di SoundExperience dal contenuto culturale-educativo e soprattutto con le nostre opere di SoundArt

Del campo sonoro tra spazio e paesaggio

Massimo Russo

Relazione

1. 1 Perché parlare di campo sonoro; 1. 2 A partire dal campo sonoro; 1. 3 Quando Il campo sonoro si fa paesaggio; 1.4 Verso un nuovo paradigma? 1.5 Degradamento e/o entropia del paesaggio sonoro; 1.6 Riquilibrare il paesaggio sonoro grazie al campo sonoro.

A partire da una premessa teorica si fa riferimento alle trasformazioni avvenute nei paesaggi sonori e della necessità, opportunità di fare riferimento al concetto di campo inteso in chiave culturale, antropologica/sociologica per prospettare un possibile paradigma rinnovato.

Il campo sonoro viene analizzato con riferimento al rapporto natura/cultura, in parallelo all’affermarsi del paesaggio sonoro come espressione di relazioni sempre più tecnologiche, dove l’elemento naturale viene sostituito da quello artificiale tecnologico.

Nell’ultima parte viene preso in considerazione il degrado del paesaggio tra ridondanze ed enfattizzazioni che riguardano le componenti sonore, prospettando la possibilità di una riquilibratura a partire proprio dal recupero dell’elemento sonoro.

Il suono, il movimento, e l’acqua nel paesaggio sonoro delle città

Laura Velardi

Relazione

Curt Sachs affermava che la danza fosse la madre di tutte le arti, in quanto “la musica e la poesia esistono nel tempo; la pittura e l’architettura nello spazio. Ma la danza vive contemporaneamente nel tempo e nello spazio. Prima di affidare le sue emozioni alla pietra, al suono, l’uomo si serve del suo corpo per organizzare lo spazio e ritmare il tempo.

Seguendo la direttiva del pensiero di Sachs, si potrebbe affermare che anche l’ascolto della musica nell’ambiente è, a suo modo, qualcosa che coinvolge non solo lo spazio ed il tempo, ma anche il movimento del nostro corpo, e la nostra direzione nello spazio. Il paesaggio sonoro è, difatti, materia che riguarda un hic et nunc soggettivo e mai distante, ma interessa il soggetto immerso in una sorta di collettività acustica. Da musicista, ho studiato spesso il movimento creato durante un’esecuzione musicale, sia che si tratti di un evento composto quale un concerto di musica classica (nel quale, a danzare, sono i musicisti con il loro corpo) che di una qualsiasi occasione musicale. Eppure, spesso si trascura di considerare lo spazio urbano come una partitura orchestrale, un evento musicale costante e continuo, al quale noi stessi partecipiamo. Da urbanista, ho notato come questo spartito mutevole sia in grado di influenzare il movimento di un pubblico non sempre consapevole, non sempre abituato all’ascolto di ciò che lo circonda.

Nella storia, sono tanti i suoni che hanno svolto, e svolgono, un ruolo di richiamo per il cittadino, o anche solo di conferma, di appartenenza, di avvio di qualcosa di importante per la città. Si può pensare alle campane, da sempre voce che scandisce il tempo della città, una volta suono di richiamo e di individuazione di un luogo di ritrovo, oppure ai caratteristici suoni di manifestazioni e di festa, o, scendendo di scala, i suoni di un mercato, di un ritrovo in piazza, di un qualsiasi evento collettivo che abbia avuto un impatto sonoro nell’ambiente. Tra le numerose sorgenti sonore in grado di influenzare un movimento nello spazio urbano ci sono

quelle create da un elemento presente da sempre nelle nostre città, in grado di riprodurre uno dei suoni più amati dalle persone, ovvero il suono dell'acqua: le fontane urbane. Fin dall'antichità, le fontane hanno svolto un importante ruolo nello spazio collettivo: nate come mostre del completamento di un'opera ingegneristica, quale un acquedotto, dalla forte connotazione di simbolo di potere e di prestigio, le fontane hanno da sempre anche avuto un ruolo di landmark, punto di riferimento per i cittadini. Eppure, il ruolo di elemento aggregante per la collettività non è solo dovuto alla capacità di costituire un facile luogo di ritrovo, ma anche un elemento acustico di estrema piacevolezza, che si distingue più o meno facilmente nel tessuto sonoro di una città. Pur coltivando il dubbio circa l'effettiva capacità del suono, in generale, di determinare variazioni di percorso da parte dei cittadini nello spazio urbano, si può affermare che il suono dell'acqua, da sempre uno dei più graditi dall'uomo, svolge una funzione centripeta verso la sorgente di riferimento, un movimento di direzionalità del cammino, per ragioni che includono la curiosità, la gradevolezza del suono, l'istinto di ricerca di qualcosa di naturale nel contesto urbano, e così via. Tuttavia, non sempre siamo in grado di riconoscere il suono di una fontana nelle nostre città: il suono dell'acqua è spesso mascherato da altri suoni, tipici della città, il cui principale è il suono del traffico urbano. E' quando questi suoni prevalenti, che nell'accezione più comune vengono considerati "rumori", cessano di esistere nello scenario acustico, o si abbassano di intensità sonora, che si verifica il comportamento umano della ricerca dinamica, del movimento. Il movimento nel paesaggio sonoro è proprio questo, l'evoluzione dall'immobilità al gesto, determinata da quella nota peregrina che improvvisamente è diventata la fontana, scoperta dal mascheramento acustico, dall'essere diventata da un'impronta sonora ad elemento di rilievo in grado di catalizzare il movimento collettivo nello spazio urbano. E sarà poi lo stesso movimento collettivo, in ultima analisi, a creare una nuova, continua partitura acustica, e a costituire un nuovo paesaggio sonoro determinato da ascolto e movimento.

Dagli esseri unicellulari all'ecolocazione: sensorialità ed esigenze pragmatiche delle macchine viventi

Stefano Zorzanello
Relazione

"Esse est percepti" diceva Berkeley nel XVIII secolo e quest'affermazione ha indicato sia una via filosofica dagli sviluppi importanti, sia una precisa linea d'indagine della biologia della cognizione. Attraverso quest'ultima possiamo pensare allo sviluppo cronobiologico della sensorialità come una forma di affinamento delle capacità adattive di una specie vivente rispetto al suo habitat. Le esigenze pragmatiche della sopravvivenza normalmente non includono, se non in quanto finalizzate all'accoppiamento e alla riproduzione, le manifestazioni estetiche dell'individuo, tuttavia nell'uomo e in altre specie può essere interessante ricondurre l'atteggiamento estetico come una forma di differenziazione comportamentale, che deve essere compresa nei termini della sua autopoiesi. La capacità di ecolocazione si è sviluppata in alcuni esseri umani non vedenti come un'abilità in grado di sostituire, se non pienamente, in modo sorprendente un deficit sensoriale. Che cosa ci può insegnare questa tecnica? Perché può aver senso svilupparla?

Controller gestuali, produzione sonora e suono ambientale. Dal gesto al suono al biofeedback

Stefano Zorzanello
Relazione

La presentazione intende mostrare l'utilizzo di una serie di sensori attraverso i quali il movimento può essere rilevato, e di dispositivi attraverso i quali il movimento può essere

tradotto nella produzione di un evento sonoro o nella sua trasformazione.

La generazione del suono può avvenire peraltro sia attraverso la riproduzione di suoni pre-registrati, sia attraverso la sintesi sonora, sia attraverso il campionamento in tempo reale del suono presente nello stesso spazio in cui viene la diffusione, o nello spazio limitrofo, oppure in sistemi di generazione mista (sintesi granulare a partire dal campionamento in tempo reale, sintesi incrociata). La presentazione intende aprire uno spazio di discussione finalizzato a promuovere una consapevolezza critica, attenta quindi agli aspetti motivazionali dell'impiego dei controller gestuali, ed eventualmente per alcune proposte progettuali.

