

IL PAESAGGIO SONORO. PER UNA RAPPRESENTAZIONE.

“Senza le parole, a volte, si può dire anche di più”

Keith Jarrett

Il paesaggio sonoro del mondo è in continuo cambiamento. Le caratteristiche dei suoni e dei rumori presenti nel mondo in cui viviamo sono diverse da epoca a epoca e l'uomo ne rimane inevitabilmente condizionato, così come succede quando, ad esempio, muta il clima di un territorio. Quale rapporto esiste, dunque, tra uomo e i suoni dell'ambiente in cui vive? Molti sono gli studi intrapresi per analizzare e capire la struttura del suono e di come il nostro cervello interpreta i segnali sonori provenienti dall'esterno: acustica, psicoacustica, tecniche per la limitazione del rumore, elettroacustica, tecniche di registrazione del suono e così via.

Gli studi sul paesaggio sonoro si collocano a metà strada fra ricerca scientifica (acustica, psicoacustica), scienze sociali (come i suoni influenzano l'uomo e come modificano il comportamento dell'uomo) e produzione artistica (creazioni di paesaggi sonori ideali).

Il paesaggio sonoro è dunque un mondo che non controlliamo oppure una grande composizione in cui siamo noi a determinarne in ogni momento la forma e la bellezza? E a partire da questa domanda, un'altra più profonda: quindi tutto è musica?

Un paesaggio sonoro non è solo un ambiente acustico, ma un qualsiasi campo di studio acustico (una composizione musicale, un programma radio, un sito internet, ecc.); come tale si può isolare e studiare nello stesso modo in cui possiamo studiare e analizzare un paesaggio rurale, metropolitano ecc. Gli eventi che lo compongono sono uditi e non visti e occorre per prima cosa scoprirne le caratteristiche fisiche, la quantità, la presenza dominante di taluni suoni a discapito di altri.

L'intervento progettuale può prendere le mosse da questo assunto di base: la descrizione di un ambiente attraverso il suono, il quale potrà poi essere identificato, descritto, analizzato, confrontato, relazionato al contesto e interpretato, fino a realizzare una descrizione grafica e corporea di quanto ottenuto.

Le discipline coinvolte in questo studio saranno musica, arte e immagine, tecnologia – con l'impiego di software specifici per l'analisi e l'elaborazione del suono e il montaggio

video - il teatro, inteso come espressione corporea. Di seguito vengono elencati gli obiettivi di tale azione:

OBIETTIVI SPECIFICI (PARTE MUSICALE)

- Accrescere il senso dell'inclusione alla luce del fatto che in natura i suoni tutti coesistono mantenendo ognuno le proprie peculiarità, con i limiti e i vantaggi che ciò comporta;
- Apprendere che il mondo in cui viviamo, e quindi anche l'uomo, non utilizza un solo canale espressivo e descrittivo del proprio essere, ma molteplici vie e tutte diverse fra loro;
- Saper ascoltare, saper capire il suono proveniente dall'ambiente;
- Sviluppare la capacità di creare associazioni di senso;
- Sviluppare della sensibilità e dell'approccio critico all'esperienza dell'ascolto;
- Educare all'eteronomia;
- Educare all'autonomia;
- Accrescere la capacità critica;
- Accrescere la capacità discriminante;

FASI DEL PERCORSO

PRIMA FASE (2 incontri totale 4 ore)

- Funzione musicale
- Cos'è un suono e quali sono le caratteristiche principali (intensità, timbro, durata, altezza)?
- Come è fatto l'apparato uditivo (solamente orecchio esterno, medio e interno)
- Manipolazione del suono (uso di strumenti acustici ed elettronici)

LA PRIMA VERIFICA SCRITTA

SECONDA FASE (2 incontri totale 4 ore)

- Concetto di ascolto attivo e consapevole (attraverso ascolto di musica orchestrale, musica concreta, musica elettronica, suoni di diversa natura)
- Impariamo a classificare i suoni (uso della sinestesia: elaborazione di una tabella in un cui poter classificare i suoni usando aggettivi e colori)
- Relazione tra eventi sonori (brani, rumori ecc.) con le immagini (film, video, ecc.)

TERZA FASE (5 incontri totale 10 ore)

- Cos'è un paesaggio sonoro
- Registrazione di un ambiente sonoro a più riprese (uscita sul territorio)
- Utilizzo di editor di suoni per l'analisi, montaggio e manipolazione del suono registrato (tecnologia)
- Creazione di mappa sonora/partitura (musica, arte e immagine, tecnologia)

VERIFICA SCRITTA FINALE