

strasuono

Opera interattiva di sound design
per l'educazione all'ascolto

Progetto e installazione sonora a cura di Enrico Coniglio e Nicola Di Croce
con Marco Luitprandi e Marianna Vianello
Promosso e sostenuto da Kid Pass e Nuovostudio
Con il contributo tecnico di Claudio Bellini

Prodotto da Fondazione Ca' Foscari
(FSE 687/2017 – Impresa Inn-FORMATA La formazione che innova le imprese)

Abstract

Nell'ambito del progetto "Arte digitale come leva per l'innovazione dei processi e del patrimonio aziendale" della Fondazione Ca' Foscari le aziende veneziane Kid Pass e Nuovostudio promuovono, in collaborazione con i sound artist Enrico Coniglio e Nicola Di Croce, la realizzazione di un'installazione interattiva dedicata ai bambini e focalizzata alla scoperta del paesaggio sonoro.

Il suono degli ambienti che ci circondano quotidianamente ha un grande impatto sulla percezione spaziale e sulla qualità delle interazioni sociali, ma è spesso relegato in secondo piano nei percorsi educativi, così come nel dibattito pubblico.

Si parla di rumore sempre e solo come fattore di disturbo, ma non si considerano viceversa gli aspetti qualitativi dell'ambiente sonoro urbano e il loro profondo legame con la vita di chi li ascolta. La maturazione di consapevolezza all'ascolto del paesaggio sonoro è allora una materia di interesse sociale e politico che va stimolata a partire dalle generazioni più giovani.

Partendo dalla profonda esperienza di Kid Pass nella progettazione di attività rivolte ai bambini, e dalle competenze comunicative e di design interattivo di Nuovostudio, nasce un progetto innovativo di sound art rivolto ai più piccoli e aperto a tutte le generazioni.

Obiettivi

Il progetto nasce dal desiderio di creare un'opera di sound art itinerante in grado di trasformare l'ambiente ospitante in un'esperienza di edutainment per bambini. L'installazione si presta ad essere inserita in differenti location indoor come musei, centri culturali, residenze storiche, e sedi di aziende.

Strasuono intende:

- Stimolare la curiosità dei più piccoli all'ascolto dell'ambiente sonoro attraverso laboratori progettati ad hoc per riflettere sui suoni del contesto ospitante.
- Coinvolgere bambini di età diverse in un percorso guidato di registrazione audio del paesaggio sonoro
- Utilizzare le registrazioni prodotte come materiale "attivatore" dell'installazione stessa
- Diffondere le registrazioni attraverso l'interazione dei bambini con l'installazione
- Rafforzare la percezione del rapporto tra ascolto, produzione sonora, emotività e interazione con lo spazio.

Gli artisti e le aziende

Enrico Coniglio

Chitarrista, environmental sound recordist e sound artist, Enrico Coniglio è un musicista interessato all'estetica del paesaggio. Partendo da un'iniziale bisogno di sperimentare le diverse forme dell'ambient music, con particolare riferimento al paesaggio sonoro della laguna di Venezia, la sua ricerca si è sempre più focalizzata sul rapporto tra musica e rappresentazione dei paesaggi del contemporaneo. Nel febbraio 2012 ha fondato, con il giornalista musicale irpino Leandro Pisano, l'etichetta digitale Galaverna, specializzata in field recordings e soundscape compositions. www.enricoconiglio.com

Nicola Di Croce

Architetto, musicista, sound artist, dottore di ricerca in pianificazione territoriale e politiche pubbliche del territorio vive e lavora a Venezia. La sua ricerca si concentra sul rapporto tra ambiente sonoro e pianificazione della città e del territorio. Questo rapporto esplora i processi di rigenerazione urbana, l'arte partecipativa e le molteplici traiettorie di sviluppo locale attivabili attraverso la maturazione della consapevolezza all'ascolto. La registrazione ambientale (field recording) è al centro della sua pratica artistica, che procede verso una ridefinizione della percezione del paesaggio, laddove il linguaggio sonoro diventa dispositivo narrativo, dunque strumento intimamente progettuale. www.nicoladicroce.com



Foto di Giorgio Bombieri

Dal 2013 Coniglio e Di Croce lavorano a cavallo tra installazione e performance partecipando a diversi festival tra cui Fondamenta 3.0 (Venezia, 2014) Lago Film Festival (Vittorio Veneto, 2015), Internet Festival (Pisa, 2015), Stazione Topolò (Udine, 2016), Moon

Festival (Brescia, 2016), In\Visible Cities Urban Multimedia festival (Gorizia, 2017), proponendo progetti interattivi intimamente legati al contesto di riferimento. Nel 2017, in occasione del centenario di Porto Marghera, sono invitati a realizzare l'installazione audio della mostra "Industriae". Nel 2018 firmano il progetto sonoro del padiglione Venezia alla Biennale di Architettura, curandone l'installazione audio.

Coniglio e Di Croce, insieme a Kidpass e Nuovostudio, condividono un forte interesse professionale verso il tema dell'interazione, intesa tanto come aderenza al contesto di riferimento, quanto come capacità di generare apprendimento attraverso lo scambio reciproco di idee ed esperienze.

Kid Pass

E' un'azienda specializzata in eventi di edutainment per bambini e famiglie. A partire dal portale web che informa gratuitamente i genitori sulle migliori esperienze da vivere insieme ai bambini da 0 a 12 anni, fino alla collaborazione con musei e aziende per l'ideazione, realizzazione e promozione di iniziative ed eventi a loro rivolti. Lavora con Fondo Ambiente Italiano, Mondadori, Telecom Italia e molte altre realtà. Le sue più importanti iniziative hanno ottenuto grande visibilità nei media, uscendo più volte su ANSA con articoli nel settore Cultura e Lifestyle. www.kidpass.it



Nuovostudio

Progetta e realizza artefatti per la comunicazione con particolare attenzione alla percezione. Lavora a progetti di comunicazione complessa e responsiva. Ha insegnato allo IUAV di Venezia, al Politecnico di Milano, all'Uniss di Alghero e allo IED di Venezia. Nel 2006 è co-autore dell'opera su CD-ROM "Ab Olympo la dimora del Mantegna" e nel 2010 pubblica "Le relazioni fra l'evoluzione tecnologica e il fare dell'interaction designer" in "Index" AAVV, Franco Angeli - Sassari. Assieme ad altri riconoscimenti nel 2018 riceve la Menzione d'Onore al XXV compasso d'oro promosso dall'ADI. www.nuovostudio.it



Foto di Luca Vascon

L'opera: installazione e laboratorio

Strasuono si manifesta attraverso un dispositivo scenico, liberamente ispirato al celebre "Intonarumori" del futurista Russolo, in grado di acquisire i suoni registrati nel contesto in cui si trova e di riprodurli secondo tempi, modalità, intensità e ritmi dettati direttamente dai movimenti delle persone che con essa interagiscono.

Prima di aprirsi al pubblico, l'installazione presenta due momenti d'uso e fruizione.

Nella prima fase l'opera, ancora "vuota", si alimenta delle registrazioni realizzate dai partecipanti a un laboratorio di educazione all'ascolto, i quali sono invitati a concentrarsi su suoni e rumori ambientali, a riconoscerli, a interpretarli emotivamente, a registrarli, selezionarli e infine inserirli nell'oggetto interattivo.

Nella seconda fase i partecipanti possono interagire con l'opera, che "prende vita" a partire dai movimenti di prossimità realizzati attorno ad essa. L'installazione è "suonata" dal corpo o dai corpi che entrano nel suo campo proprio perché ogni azione corrisponderà a una combinazione di suoni ed effetti differente.

Si potrà così sperimentare una vasta gamma di interazioni, riconoscere l'effetto di ciascun gesto e ricollocare idealmente ogni suono nel suo contesto di riferimento, componendo di volta in volta un nuovo paesaggio sonoro.

La composizione derivante è in costante movimento, una sinfonia di suoni ambientali che invita a riconsiderare il nostro rapporto con la quotidianità, la nostra dimensione emotiva, il nostro ruolo estetico e politico con i contesti acustici in cui viviamo.

Coerentemente con la pratica artistica portata avanti da Coniglio e Di Croce, l'installazione non mira soltanto a creare un dispositivo capace di sollecitare direttamente i bambini / spettatori, e i loro corpi in movimento, ma richiede un loro coinvolgimento attivo nella costruzione dei contenuti dell'opera. Per questo motivo il momento laboratoriale e la successiva traduzione dello stesso nel prodotto installativo stimolano l'ascolto critico dei bambini, partecipanti dei laboratori, e creano una narrazione che guiderà l'interazione dei successivi visitatori con l'opera.

Specifiche tecniche

L'installazione è in fase di progettazione; le caratteristiche tecnico/dimensionali di base sono le seguenti:

- la dimensione dell'oggetto avrà un ingombro in pianta di circa 80x80 cm e un'altezza di circa 200/250 cm
- la struttura sarà costituita da casse o contenitori di legno in grado di accogliere tutte le parti dell'installazione una volta smontata e trasportata
- per l'acquisizione del suono e la sua riproduzione l'oggetto sarà dotato di un computer, una scheda audio, quattro telecamere utilizzate come rilevatori di movimento per la parte interattiva, quattro diffusori audio e un proiettore per visualizzare la risposta visiva dei suoni

- l'ambiente di sviluppo informatico si baserà sul software MAXMSP dedicato all'elaborazione audio e dei dati; per la parte di mapping sarà utilizzato Jitter (per la gestione dell'elaborazione visiva)
- per il laboratorio e la fase di recording sono previsti quattro registratori audio digitali portatili di facile utilizzo anche da parte di utenti non esperti.

I laboratori

I laboratori di Strasuono lavorano sull'educazione all'ascolto. I partecipanti (bambini accompagnati dai genitori) sono invitati ad acquisire delle registrazioni ambientali (suoni e rumori) da utilizzare per l'attivazione dell'opera interattiva.

Il progetto si declina su due diversi piani: quello della proposta di un percorso *teorico-educativo*, con lo scopo di formare coscienza, sviluppare attitudini e aiutare nella comprensione dei fenomeni acustici del contesto sonoro di riferimento, e quello *pratico-esperienziale*, avente lo scopo di sottoporre al bambino delle attività concrete, un catalogo di semplici esercizi e tecniche utili sia in chiave analitica che progettuale.

La questione della centralità del bambino nella costruzione della città ha negli anni recenti anche in Italia catturato un vivo interesse e sempre maggiori consensi. L'esito auspicato e atteso è quello di rafforzare l'interesse sul tema del paesaggio sonoro contemporaneo dal punto di vista dell'infanzia, di come il bambino percepisce sul piano emozionale i suoni dei contesti urbani, e non, in cui abita e svolge le proprie attività quotidiane.

Ascoltare la città: problemi, criticità e prospettive

L'interpretazione della città contemporanea varia a seconda degli approcci disciplinari, ma resta un'idea di fondo: la sua dimensione territoriale, la sua molteplicità sociale, la frammentarietà spaziale e culturale, gli squilibri economici tra aree ricche e aree povere, tra zone centrali e periferiche, ne restituiscono un'immagine di realtà complessa, dove complessità significa difficoltà di interpretazione, di comprensione. La città contemporanea è un oggetto problematico, è il luogo della dispersione, della frammentazione e nel contempo della ri-aggregazione (B. Secchi, *Prima lezione di urbanistica*, Laterza Editore) dove ogni frammento è la tessera di un mastodontico puzzle, cui sta agli abitanti tentare una ricomposizione.

Essere nel paesaggio urbano significa, d'altra parte, determinarlo, in relazione e a causa della nostra stessa presenza. È forse la città che si adatta a noi, alle nostre esigenze, oppure siamo noi ad adattarci ad essa? Alle sue dimensioni, ai suoi tempi? Recita Giancarlo Paba in *Luoghi comuni, La città come laboratorio di progetti collettivi* (Franco Angeli, Milano 1998), il nostro modo di vivere la città è divenuto *economico, selettivo, funzionale*, necessario per minimizzare tempi e massimizzare guadagni; il nostro modo di viaggiare *autistico e introverso*. Il nostro modo di abitare la città (qui intesa in senso esteso quale centro, periferia o campagna urbanizzata), sembra avvenire sempre per mezzo interposto. Questo *mezzo* può essere fisico, la metropolitana, l'automobile, ma anche una pratica dell'abitare, come il fitness, la scuola, il cinema, lo shopping... Dove tutto nella nostra quotidianità diviene un *medium*, tra noi e la realtà vi sono transenne materiali e immateriali che ci impediscono una fruizione diretta del mondo. Come poter tornare alla realtà immediata, ossia non per forza mediata da succedanei di una esistenza diretta?

Le *sensuous geographies* di Paul Rodaway sono quelle “geografie” che analizzano la costruzione dello spazio urbano a partire dai sensi. Secondo l’autore è il corpo, nella sua fisicità, a rielaborare le sensazioni originariamente distinte in base ai sensi, operando una sintesi che gli permette di *sentire* nella sua interezza. Un possibile modo di conoscere il mondo può essere allora quello di restituire centralità all’immediatezza della percezione sensoriale, e delle emozioni derivanti, dove esplorare la città significa poterla vivere con curiosità, imparando ad ascoltare con tutti i sensi, e cioè, per sinestesia, ad “ascoltare i profumi”, “fiutare i rumori”, “toccare le immagini”, ecc., per poter meglio ascoltare noi stessi e, ristabilire attraverso l’introspezione, un corretto rapporto con il proprio *habitat*.

Comprendere la città è allora un’operazione di decodifica, di lettura dei segni che raccontano e testimoniano la storia del territorio e della sua società. Il laboratorio di Strasuono vuole qui attivare un’attenzione particolare alla pratica dell’ascolto, dando priorità al senso dell’udito.

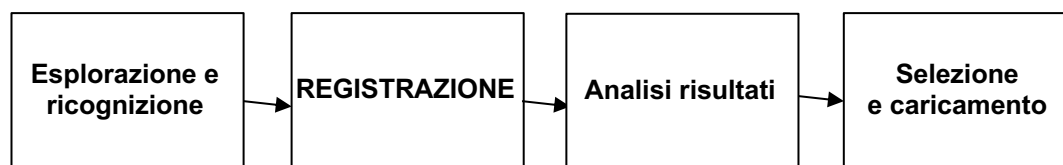
Oggi in Italia una certa rilevanza nel campo delle politiche partecipative viene posta intorno all’infanzia e alle potenzialità conoscitive e immaginative del bambino: sul piano di una concreta democrazia partecipativa pensare al bambino come un soggetto avente pieno titolo di cittadinanza, che possa, cioè, contribuire attivamente alle decisioni quantomeno che lo riguardano da vicino, sembra indispensabile nella costruzione di una visione condivisa della città futura.

Il bambino, nel suo muoversi, mostra interesse per tutto ciò che incontra lungo la sua strada: un semaforo lampeggiante, un odore pungente, lo stridore di un freno. Quella che alcuni chiamano “distrazione” è piuttosto una sorta di iper-attenzione verso l’esterno, un ascolto senza filtri né mediazioni, di tutto ciò che il mondo ha da offrire. Il bambino è tanto incuriosito da ciò che accade intorno a lui, quanto concentrato ad ascoltare le reazioni che registra il suo corpo: così egli sente più forti gli odori, vede più brillanti i colori, sente più acuti i suoni. Il bambino è dunque un “amplificatore” di sensazioni.

Il paesaggio sonoro (Raymond Murray Schafer) dei contesti urbani in cui viviamo è in un certo senso la proiezione del paesaggio urbanistico, ma anche un prodotto del paesaggio immateriale dell’economia e della cultura della nostra società. Il contesto urbano di cui facciamo esperienza ogni giorno, a partire dal primo Novecento almeno, è divenuto frastornante e confuso, costituito in gran parte da un perenne e omogeneo rumore di fondo, difficilmente riconducibile ad una fonte esatta di provenienza. Questo rumore di fondo, generato dalla sovrapposizione di infiniti suoni indistinti, è frutto di quella complessità di cui si parlava poc’anzi. Strasuono offre al bambino una chiave di lettura, uno strumento che gli consenta di risalire all’origine dei fenomeni (acustici) che lo circondano.

I format di attività

Di seguito alcune esercitazioni, che sarà possibile ampliare e personalizzare di volta in volta e a seconda dei contesti in cui ci troveremo ad operare. Una possibile schematizzazione del flusso di lavoro sarà:



1. Coloriamo i suoni della città

Il laboratorio è rivolto ai bambini dai 5 agli 8 anni con lo scopo di avvicinarli ai suoni dell'ambiente urbano attraverso una serie di esercizi incentrati sull'accostamento suono-colore. Partendo da una serie di esempi e di ascolti tratti dalla vita quotidiana e dalle sensazioni che ne derivano, i bambini saranno invitati a suddividere i suoni in "tonalità" differenti per poi lavorare in piccoli gruppi e iniziare a imparare come comunicare le proprie emozioni attraverso i suoni. A questa attività al coperto seguirà un momento di ascolto e registrazione all'esterno, guidato da educatori e tecnici qualificati. Ai bambini sarà chiesto di individuare e registrare i suoni in base alle tonalità cromatiche secondo cui li percepiscono.

Specifiche tecnico/organizzative

Durata: 1h

Numero massimo: 20 bambini

Presenza del genitore: richiesta

Logistica: spazio interno minimo di 20 mq, eventuale presenza di tavolo e sedie

2. La caccia al tesoro dei suoni

Il laboratorio è rivolto a bambini da 7 agli 11 anni con lo scopo di riconoscere e imparare a comprendere le sorgenti da cui provengono tutti i suoni della città, e che danno forma al suo ambiente sonoro. Dopo aver fatto ascoltare un repertorio di suoni e rumori esemplificativi, i bambini saranno invitati a pensare alla lettura dei suoni dell'ambiente urbano secondo il principio di contrasto figura/sfondo ovvero "segnali", i suoni in primo, e "toniche", i suoni che fanno da sfondo, appunto, acustico di un determinato luogo. A questa attività al coperto seguirà un momento di ascolto e registrazione all'esterno, guidato da educatori e tecnici qualificati. Come nella caccia al tesoro, ai bambini, divisi in piccoli gruppi, sarà consegnato un elenco di suoni che gli sarà chiesto di andare a scovare e registrare.

Specifiche tecnico/organizzative

Durata: 2h

Numero massimo: 20 bambini

Presenza del genitore: richiesta

Logistica: spazio interno minimo di 20 mq, eventuale presenza di tavolo e sedie, eventuale presenza di impianto audio di piccole dimensioni

3. L'orchestra dei suoni

Il laboratorio è rivolto a bambini da 9 agli 11 anni con lo scopo di aiutarli nella comprensione dell'ambiente acustico non quale semplice prodotto accidentale della nostra società, ma come una sua costruzione culturale. Il laboratorio si svolgerà all'esterno secondo una passeggiata di ascolto guidato, in cui i bambini saranno invitati classificare i suoni che sentiranno in quel particolare momento e particolare luogo prima secondo le classiche caratteristiche di altezza, intensità, timbro e durata, quindi secondo le emozioni e ricordi che in essi suscitano. Seguirà un momento dedicato alla registrazione, guidato da educatori e tecnici qualificati. Ai bambini, divisi in gruppi, sarà chiesto di individuare e registrare i suoni che vorrebbero diventassero gli strumenti di un'orchestra immaginaria per una composizione musicale di cui poi saranno compositori e fruitori allo stesso tempo.

Specifiche tecnico/organizzative

Durata: 3h

Numero minimo e massimo: 8-12 bambini

Presenza del genitore: facoltativa

Valutazione dei risultati

Una volta terminata l'esperienza del laboratorio pare utile misurare i risultati dell'attività. Per una verifica dell'efficacia del lavoro svolto possiamo provare a tenere nota dei seguenti indicatori:

- chi ha partecipato e con quale partecipazione;
- che cosa si è imparato;
- quale eventuale mutamento di prospettiva.

Sarà poi interessante capire dai bambini (e genitori):

- l'eventuale avvenuto interesse verso la materia;
- la consapevolezza di vivere in un ambiente sonoro ricco di suggestioni;
- la capacità di percepire e riconoscere gli stimoli provenienti dall'esterno, la comprensione spaziale;
- la capacità di astrazione, di sintesi, restituzione di emozioni e critiche.

Per informazioni

Marianna Vianello

Kid Pass srl

info@kidpass.it

m. +39 347 9164043

t. +39 041 50 93161