

Politecnico di Milano
Facoltà di Architettura e Società
Corso di Laurea in Architettura

PLAY the CITY

Colonne sonore per la città dialogante

Relatore: Mario Gerosa
Correlatori: Fabio Fornasari, Monica Amari
Studente: Diego Angelico Escobar mat. 725037
Anno Accademico: 2009/2010

Indice

- pag. 5 **Dichiarazione di intenti**_Manifesto sonoro per la città dialogante
- pag. 6 **Premessa**_Un immaginario di spazi sonori
- pag. 7 **Cronologia** di riferimento
- pag. 12 **Soundscape**_Contributi critici come spunti progettuali
- pag.16 **Lo spazio dei sensi**_Apparati critici per ripensare lo spazio pubblico come laboratorio creativo
- pag. 33 **Acusmatica**_Processo creativo e progettuale
- pag. 43 **Testimonianze**_Contributi diretti realizzati fra Giugno e Ottobre 2010
- pag. 76 **PLAY the CITY**_Identità acustiche in un paesaggio complesso
- pag. 89 **Colonne Sonore** per la città dialogante
- pag. 96 **Conclusioni**_Dal mio punto di ascolto
- pag. 98 **Bibliografia**
- pag. 101 **Discografia**

[...] nascerà un nuovo volgare e in questo senso nascerà un nuovo gioco dei suoni , e questo nuovo giocare con i suoni non si chiamerà musica, questo lo sento, forse si chiamerà semplicemente S, non lo so, comunque sento arrivare la parola suono dappertutto, installazioni sonore, scultura sonora, evento sonoro, sento arrivare la parola suono e la parola uditivo dappertutto e sento abbandonare sempre di più la parola musicale ecc... Lo fo con una certa tristezza perché insomma la storia per me è stata relegata a questa parola e ho anche litigato con maestri nel fatto se la dovevamo difendere o no, ma comunque forse nel mondo dell'internet apparirà un S e quest'S vorrà dire suono forse quel giorno sarà un bel giorno.

Giuseppe Chiari, Sul problema della parola musica, Firenze, Giugno 1998

Ai nonni, ai maestri, ai giganti

Dichiarazione di intenti

Manifesto sonoro per la città dialogante

Suonare la città.

Giocare con la città, utilizzarla, approfittarne,
servirsene come strumento di piacere.

Ottenere il massimo godimento da ciò che c'è e ricercare ciò che manca.

Viverla in definitiva come momento collettivo,
inebriante, creativo.

Sentirsi parte di qualcosa in divenire, irrisolto, in potenza.

Offrire alternative di lettura possibili,
gridare i nostri sogni, cercare domande.

Pensare nuovi linguaggi urbani,
prossime identità e
future utopie.

Comunicare il nostro essere.

Creare il dialogo.

Cantare, ballare.

Suonare la città per liberarci.

Premessa

Un immaginario di spazi sonori

I suoni del mondo, della natura, dell'uomo e delle città sono elementi fondanti dello spazio che abitiamo e con il quale interagiamo continuamente attraverso i cinque sensi fra i quali l'udito, appunto. Non possiamo prescindere da questo aspetto per spiegare la storia, la cultura di un popolo e la geografia di un luogo come non possiamo farne a meno per distinguere, caratterizzare e orientare intorno a noi lo spazio che ci circonda. Un esempio di quanto sia complessa la sfera sonora per l'uomo è testimoniato dall'evoluzione della musica, strumento sofisticatissimo di controllo del suono divenuto arte per le sue caratteristiche emozionali e mistiche.

Lo spazio urbano delle città contemporanee è tanto contaminato da un punto di vista visivo e ambientale quanto da quello sonoro. Il rumore diffuso al quale siamo abituati fin dalla nascita è sintomo dell'universo incontrollato, del disquilibrio che regna nel nostro habitat naturale, del poco interesse che diamo al nostro reale benessere psicofisico. Non siamo solo immersi nell'inquinamento acustico ma non ce ne rendiamo neanche conto, spesso non abbiamo uno spirito critico in materia, non siamo in grado di capire se c'è un rumore giusto e uno sbagliato, siamo anestetizzati.

L'architettura come strumento in grado di mutare l'aspetto delle città, di rinvigorirne gli spazi, di direzionarne i flussi, di romperne gli schemi e di migliorarne le qualità ha il compito oggi di osservare il paesaggio prestandogli ascolto. A volte i suoni sono anticipatori di problemi che l'occhio ancora non vede, attraversano i muri che ostacolano lo sguardo, sono un potentissimo strumento di comunicazione della città. Migliorare lo spazio urbano, riqualificarlo, trovare i meccanismi da cui scaturisce la forza vitale di un luogo sono materia intellettuale, sono compito arduo, delicato e multidisciplinare e coloro che se ne occupano devono aprire tutti i sensi verso l'universo che gli circonda per poterne decifrare i bisogni.

Ho deciso di lavorare su questi aspetti, di fare ricerca e di ipotizzare degli interventi migliorativi del paesaggio visivo e sonoro urbano della metropoli. L'intento è proprio quello di sensibilizzare l'ascoltatore, di fornirgli nuovi spazi, di collegarlo con un universo sonoro più adatto alla dimensione umana, di restituire al sognatore la possibilità di avere un immaginario sonoro oltreché visivo. Lo spazio pubblico è il luogo dove queste sinergie possono compiersi a livello collettivo e i progetti ad esso dedicati sono in grado di dare risposte formali ai bisogni reconditi e più volte ancora sconosciuti degli individui che popolano la società contemporanea.

Partendo da una ricerca sul paesaggio sonoro, sulle origini del suo significato, sugli studi ad esso associati ho approfondito le tematiche legate alla possibilità di intervento, alla progettualità e alla creatività che ne scaturisce per modificare lo spazio urbano, i percorsi, la percezione che se ne ha. Gli interventi urbani e architettonici, le installazioni artistiche, le sperimentazioni acustiche, le applicazioni multimediali fatte in questa direzione testimoniano l'interdisciplinarietà dell'argomento e sono veri e propri stimoli visionari per pensare e progettare nuovi immaginari sonori della città contemporanea. Lo sforzo principale è quello di unire la dimensione sonora del paesaggio alla sua forma fisica, alla sua realtà sociale, al suo spazio architettonico. Concepire questi aspetti come elementi che contribuiscono a creare l'immaginario legato a quel luogo come insieme unitario. L'intento è dunque quello di ricercare questi paesaggi, osservarli, ascoltarli, capirli, per intervenire su alcune loro parti nell'intento di migliorarne l'aspetto antropologico.

Cronologia

di riferimento

I fatti, i personaggi e le opere qui riportati in ordine cronologico si riferiscono ad una successione di avvenimenti storici legati alle ricerche sul suono, sulle sue potenzialità come elemento compositivo, sulle sue caratteristiche, sul suo ruolo sociale, sulla sua dimensione spaziale e sul suo potenziale come elemento di progetto. Nonostante l'uomo abbia dimostrato interesse al suono fin dalla preistoria, sono stati scelti gli avvenimenti a partire dal secolo scorso perché ritenuti d'interesse specifico per questo lavoro in quanto riguardano direttamente lo studio del suono nel contesto urbano della città.

1906 Il compositore Ferruccio Busoni¹ nel *Saggio di una nuova estetica musicale* introduce il concetto di microintervalli nella composizione musicale e avvicina quindi la sperimentazione sonora all'uso dei rumori .

1913 Luigi Russolo², compositore futurista, pubblica *L'Arte dei rumori, manifesto futurista* e compone *Risveglio di una città*. Catalogando i rumori naturali e artificiali e introducendo gli intonarumori nelle sue composizioni apre definitivamente la strada allo studio e all'interpretazione dei suoni delle città e del paesaggio.

1916 Edgar Varèse³, compositore francese, dichiara al *New York Telegraph* che il principio fondamentale del suo processo compositivo è l'arricchimento dell'alfabeto musicale con l'uso di nuovi strumenti meccanici ed elettronici.

1931 Varèse introduce nelle sue composizioni suoni di sirene, incudini e altri strumenti non convenzionali ponendosi all'avanguardia in materia di musica elettronica.

1938 John Cage⁴, musicista americano d'avanguardia, compone il brano *Living room music* nel quale non ci sono indicazioni strumentali, così da esplorare nella esecuzione tutte le potenzialità foniche dell'ambiente circostante.

1952 John Cage scrive *4'33"*, brano nel quale l'esecutore non suona niente per 4 minuti e 33 secondi. Il brano è unicamente composto dai suoni dell'ambiente circostante durante l'esecuzione.

1952 Pierre Schaeffer⁵, musicologo francese, ricostruisce le sperimentazioni condotte nei primi anni di ricerca in *A la recherche d'une musique concrète* con cui pone i fondamenti teorici e pratici della musica concreta nel quale definisce il concetto di 'oggetto sonoro' ed 'evento sonoro'

1954 Iannis Xenakis⁶ compone *Metastaseis*⁷ composizione interamente dedotta da regole e processi matematici ricavate dagli studi sulle proporzioni architettoniche del suo maestro Le Corbusier.

1958 Iannis Xenakis riprende le concezioni formali usate per *Metastaseis* nella elaborazione dei piani di costruzione per il Padiglione Philips per l'Esposizione Universale di Bruxelles all'interno del quale l'allestimento di Le Corbusier prevedeva la diffusione di opere di Edgar Varèse e dello stesso Xenakis.

1966 Max Neuhaus⁸, musicista americano, realizza la prima performance della serie *Listen* in cui invita alcuni amici a seguire un percorso che ha come punto d'arrivo il suo studio di New York concentrandosi sull'ascolto dei luoghi. Gli esperimenti di *Listen* confluiranno nella categoria di lavori denominati dallo stesso Neuhaus *Walks*.

1966 Pierre Schaeffer pubblica *Traité des objets musicaux*, saggio interdisciplinare dove definisce il concetto, la morfologia e la tipologia degli oggetti sonori e degli eventi sonori, termini già usati in passato nella sua ricerca.

1969 Michael Southworth⁹, sperimentatore sonoro americano, pubblica *the Sonic Environment of Cities* sul primo numero di *Environment and Behaviour* in cui analizza le reazioni di diversi abitanti di Boston al contesto sonoro della città.

1971 François-Bernard Mache¹⁰, musicologo francese, pubblica il suo progetto di *città sonante* divisa in corone concentriche e settori per tipi di suoni prodotti e per linea melodica.

1973 Il World Soundscape Project, un progetto di ricerca condotto negli anni Settanta da Raymond Murray Schafer¹¹ alla *Simon Fraser University* di Vancouver, pubblica *the Vancouver soundscape*, composto da dieci tracce sonore che riproducono i suoni della città registrati durante l'anno precedente ponendo le basi di quello che lo stesso Schafer chiama paesaggio sonoro.

1979 Bernard Delage, architetto e sound designer francese, pubblica *Paysage sonore urbain*¹² nel quale considera il paesaggio sonoro nel modo in cui viene colto dall'individuo e come viene mediato dalla sua percezione.

1983 Bill Fontana¹³, artista americano, diffonde i suoni del ponte di Brooklyn in altri punti cardine della città per celebrare i cento anni del ponte. Crea un vero e proprio network sonoro fra diversi luoghi di NYC.

1985 Murray Schafer pubblica *The soundscape*, frutto di tutte le sue ricerche nel campo e punto di partenza per tutte le nuove ricerche inerenti al sound design.

1988 Llorenç Barber¹⁴ propone il primo City Concert, concerto di campane di un'intera città fatto nella città di Ontinyent. A questo seguiranno concerti in Spagna, Messico, Polonia, Italia, ecc.

1988 Gregoire Chelkoff¹⁵, architetto francese cura per il centro di ricerca Cresson uno studio comparativo dei luoghi della città chiamato *Entendre les espaces publics* individuando le loro specificità sonore e sensoriali attraverso la testimonianza di abitanti e passanti.

1990 Bill Fontana realizza *Acustical Views of Kyoto* scultura sonora a grande scala che studia il rapporto fra il suono e la sua dimensione spazio-temporale. Seguiranno le *Acustical Views* di Venezia e Parigi.

1990 Gli O+A¹⁶ (Odland e Auinger), coppia di artisti e sound designers, presentano il loro primo importante progetto di sound design, intitolato *Garden of time-dreaming*, nel quale i suoni del traffico vengono raccolti, rielaborati e mixati con suoni naturali e poi trasmessi tramite altoparlanti fungendo da barriera sonora al rumore del traffico stesso.

1991 Pascal Amphoux¹⁷, architetto francese, lavora per il centro di ricerca Cresson ad un'analisi comparativa dell'ambiente sonoro urbano (*Aux ecoutes de la ville*) confrontando i suoni di tre città svizzere e delineando dei criteri generali di analisi. Individua tre pratiche operative: l'ascolto memorizzato, riattivato e qualificato.

1993 O + A realizzano *Lost Neighborhood* allo zoo di Berlino, una delle prime installazioni che utilizzano i tubi intonatori come filtri in grado di rielaborare e riprodurre in musica i suoni della città.

1993 Le prime *Harbour Symphonies*¹⁸, sonorizzazioni di porti, vengono composti per la manifestazione *Sound Symposium* sull'isola canadese di Terranova alla quale seguirà nel 1995 la prima delle Sinfonie Portuali di Montreal a opera dell'architetto Joe Carter.

1995 Il centro di ricerca Cresson pubblica il *Repertoire des effets sonores*, catalogo degli effetti sonori sull'ascoltatore in rapporto ad architettura, urbanistica, estetica musicale, elettroacustica, acustica, psicologia, media ecc.

1995 Steve Reich¹⁹, musicista e compositore statunitense, realizza *City life*, opera musicale nella quale gli strumenti musicali di un'orchestra sinfonica duettano con campionamenti di voci, rumori e suoni della città.

1997 Janet Cardiff²⁰, artista canadese, partecipa allo Skulptur Projekte Muster con *Walk Munster*, opera costruita da un tour audio e da una video installazione. L'intento è quello di mostrare come la percezione dello spazio sia determinata dal senso dell'udito e come possa essere manipolabile dai suoni.

2001 Viv Corringham²¹, sound artist inglese, realizza la prima *Soundwalk*, passeggiata sonora per la città di Londra con un sistema di registrazione binaurale²², intervenendo con improvvisazioni vocali. Sono itinerari in cui l'ascoltatore è invitato ad intervenire nel paesaggio sonoro.

2002 I dj Olandesi di 433fm lanciano il fenomeno della *silent disco*²³ fondato sull'idea di creare un dancefloor silenzioso dove ognuno ascolta la musica tramite cuffie senza fili.

2004 Il festival *Yo!Opera*²⁴ di Utrecht organizza il primo esperimento di Community opera, opera musicale rappresentata in spazi pubblici coinvolgendo direttamente la comunità cittadina.

2004 viene inaugurato il Jay Pritzker Pavillion, spazio progettato dall'architetto statunitense Frank. O. Gehry²⁵ per ospitare spettacoli musicali all'aperto nel contesto del grande parco urbano Millennium Park di Chicago.

2005 Viv Corringham realizza la prima *Shadow-walk* nella città di Cork in cui l'artista ricostruisce le tracce sonore del flâneur²⁶. Chiede ad alcuni personaggi del luogo di percorrere un itinerario per loro significativo ed in seguito cerca di immedesimarsi e capire il significato del loro percorso sonoro e visivo.

2005 Pierre Marietan²⁷, compositore svizzero, scrive *L'Environnement sonore*, raccolta dei suoi studi sull'ambiente sonoro, proponendo alcuni esercizi per individuare e descrivere il suono a partire da testi, immagini, mappe ecc.

2007 In Victoria Station a Londra si riuniscono 4000 persone per un grande flash mob²⁸. Ognuno con le proprie cuffiette a ballare per 2 ore. E' il primo grande *silent rave*.

2008 Prima edizione di *Tuned City*²⁹ piattaforma multimediale che propone di riflettere sulle relazioni fra architettura e suono attraverso convegni, installazioni, workshop, eventi e festival dedicati al tema. Il quartier generale è a Berlino ed il direttore creativo è Carsten Stabenow già fondatore di *Garage*³⁰, piattaforma culturale e artistica attiva dal 1997 al 2005.

2010 Conclusione di un progetto pilota iniziato nel 2008 in Maria Square a Stoccolma dall'architetto Bjorn Hellstrom³¹ per migliorare l'urban soundscape degli spazi pubblici come parchi, piazze e gallerie. Questa ricerca fa parte dello studio *Acoustic Design Artefacts and Methods for Urban Soundscape*³².

Note

1 **Dante Michelangelo Benvenuto Ferruccio Busoni** (Empoli, 1 aprile 1866 – Berlino, 27 luglio 1924) è stato un pianista, compositore e direttore d'orchestra italiano. Per approfondimenti: Piero Rattalino, *Ferruccio Busoni. Il Mercuriale*, coll. Grandi Pianisti 11, 2007, Zecchini Editore, con discografia a cura di Marco Iannelli

2 **Luigi Russolo** (Portogruaro, 30 aprile 1885 – Cerro di Laveno, 4 febbraio 1947) è stato un compositore e pittore italiano. Futurista e firmatario del manifesto *L'arte dei rumori* (11 marzo 1913). Per approfondimenti: Maffina G.F., *Luigi Russolo e l'arte dei rumori*, Martano, Torino, 1978

3 **Edgard Victor Achille Varèse** (Parigi, 22 dicembre 1883 – New York, 6 novembre 1965) è stato un compositore francese naturalizzato statunitense. Per approfondimenti: Edgard Varèse, *"Il suono organizzato"*, Milano, Ricordi-Unicopli, 1985 e Felix Meyer e Heidy Zimmermann, *"Edgard Varèse: Composer Sound Sculptor Visionary"*, Woodbridge, Suffolk, The Boydell Press, 2006.

4 **John Milton Cage** (Los Angeles, 5 settembre 1912 – New York, 12 agosto 1992) è stato un compositore statunitense. È uno dei musicisti fondamentali del Novecento. La sua opera è centrale nella evoluzione della musica contemporanea. Per approfondimenti: John Cage, *Silence*, Middletown, Connecticut, Wesleyan University Press, 1961 (*Silence. Conférences et écrits* [1961], Genève : Héros-Limite, 2003.)

5 **Pierre Schaeffer** (Nancy, 14 agosto 1910 – Aix-en-Provence, 19 agosto 1995) è stato un compositore, musicologo e teorico musicale francese. E' stato tecnico e dirigente presso l'ente radiofonico francese, dove svolgeva attività di ricerca assieme al G.R.M.C.(gruppo di ricerca sulla musica concreta).

6 **Iannis Xenakis** (Brăila, 29 maggio 1922 – Parigi, 4 febbraio 2001) è stato un compositore, architetto e ingegnere greco naturalizzato francese. Per la rilevanza del suo lavoro teorico e compositivo, viene annoverato tra i compositori più rappresentativi della seconda parte del Novecento. Per approfondimenti: www.iannis-xenakis.org

7 Per approfondimenti su *Metastaseis* link al video: www.youtube.com/watch?v=SZazYFchLRI

8 **Max Neuhaus** (6 Agosto 1939 – 3 Febbraio 2009) è stato un percussionista ed interprete di musica contemporanea degli anni '60 divenendo un pioniere nel campo della *Sound art*. Per approfondimenti: Arthur Danto, *Max Neuhaus: Sound Works*, The Nation, 1991.

9 **Michael Southworth**, *The Sonic Environment of Cities*, Master Thesis in City Planning, MIT, 1967 e Michael Southworth, *The Sonic Environment of Cities*, Environment and Behaviour, 1969.

10 **François Bernard Mâche** (Clermont-Ferrand, 4 aprile 1935) è un musicologo e compositore francese. Discepolo e seguace di Olivier Messiaen, ha composto musica elettroacustica, per orchestra sinfonica, musica da camera, musica corale e vocale. Ha coniato il termine Zoomusicologia, sviluppandone il concetto.

11 **Raymond Murray Schafer** (Sarnia, Ontario, 18 luglio 1933) è un compositore, scrittore e ambientalista canadese. Particolarmente noto sia per il *World Soundscape Project*, da lui ideato negli anni Sessanta per promuovere una nuova ecologia del suono, sensibile ai crescenti problemi dell'inquinamento acustico, sia per il testo *The Tuning of the World* (1977), tradotto in italiano con il titolo *Il paesaggio sonoro*, LIM, 1998.

12 **Bernard Delage**, *Paysage Sonore Urbane*, Recherche 79, 1979, e Bernard Delage, "On Sound Design", a cura di H. Karlsson, *From Awareness to Action*, The Royal Swedish Academy of Music, Stockholm, pp. 67-73, 1999

13 **Bill Fontana** (Cleveland, Ohio, 1947) è conosciuto internazionalmente come sperimentatore e pioniere della sound art. Per approfondimenti, il sito web di Bill Fontana è www.resoundings.org

14 **Llorenç Barber** (Aielo de Malferit, 1948), è un musicista, compositore, scenografo, direttore d'orchestra spagnolo. Introduce il minimalismo musicale in Spagna ed è considerato creatore della musica polifocale (concerti di città, naumachie, taumachie, concerti dei sensi, concerti itineranti, etc).

Link per concerto di campane: <http://www.youtube.com/watch?gl=ES&hl=es&v=TqZF6KBiBcQ>

15 **Grégoire Chelkoff** è architetto e direttore del Cresson (Centre de recherche sur l'espace sonore et l'environnement urbain) all'Università di Architettura di Grenoble. Per approfondimenti link del sito web di Cresson: www.cresson.archi.fr

16 **Bruce Odland** e **Sam Auinger** sono una coppia di artisti, compositori e sound designers attivi come O+A dal 1989. Per approfondimenti link al sito web del duo: www.o-a.info

17 **Pascal Amphoux** è un architetto e geografo francese, professore alla facoltà di Architettura di Nantes, ricercatore per il centro di ricerca sullo spazio sonoro e l'ambiente urbano Cresson. Per approfondimenti, P. Amphoux, *Ambiances en débats*, Grenoble: Editions A la Croisée, 2004

18 Riferimenti per le sinfonie portuali, link web: www.soundsymposium.com/index.php/archives/documents/74-the-harbour-symphony e www.youtube.com/watch?v=47om-S5K_xY

19 **Steve Reich** (New York, 1936) è un musicista e compositore statunitense. È considerato uno dei padri del minimalismo. Nel 2009 ha vinto il premio Pulitzer con il brano *Double Sextet*. Per approfondimenti il link al sito web: www.steverreich.com e link per l'opera *City life* eseguita all'Opera House di Francoforte nel 1995: www.youtube.com/watch?v=OY5_cwN1i74

20 **Janet Cardiff** (1957, Ontario) è un'artista canadese conosciuta internazionalmente per le sue installazioni sonore chiamate *Audio walks*. Per approfondimenti, il link al sito web dell'artista è: www.cardiffmiller.com

21 **Viv Corringham** è una vocalista, compositrice e sound artist inglese attiva dagli anni '80 e stabilizzatasi in Minnesota, USA. Per approfondimenti, il link al sito web dell'artista è: www.vivcorringham.org

22 **La registrazione binaurale** (ovvero: *a due orecchi*) è un metodo di registrazione tridimensionale del suono che ha il fine di ottimizzare la registrazione per l'ascolto in cuffia della stessa, riproducendo il più fedelmente possibile le percezioni acustiche di un ascoltatore situato nell'ambiente originario di ripresa dell'evento sonoro, mantenendone le caratteristiche direzionali a 360° sferici.

23 Link del sito web dedicato alla *Silent Disco*: www.silentdisco.com

24 Link del sito web dedicato a *Yo!Opera*: www.yo-opera.nl

25 **Frank O. Gehry** (Toronto, 1929) è un architetto canadese. È uno dei più importanti architetti contemporanei, noto per il suo approccio scultoreo e organico alla progettazione. Vive e lavora negli Stati Uniti. Per approfondimenti riferiti al progetto del Jay Pritzker Pavilion nel Millennium park di Chicago, link alla pagina web: www.en.wikipedia.org/wiki/Jay_Pritzker_Pavilion

26 **Flâneur** è un termine introdotto dal poeta francese Charles Baudelaire e indica il gentiluomo che vaga per le vie cittadine. La parola non trova un'esatta traduzione in italiano. Il concetto di *flâneur* è altresì significativamente presente nell'opera di Walter Benjamin, nonché ricorrente nell'ambito di discussioni accademiche sulla modernità, ed è diventato significativo anche in architettura ed urbanistica.

27 **Pierre Marietan** (Monthey, Svizzera, 1935) compositore musicista e produttore radiofonico. Ha realizzato installazioni sonore temporanee e permanenti partecipato all'ideazione e alla realizzazione di progetti d'architettura, dello spazio urbano e del paesaggio in Francia, Svizzera, Germania, Austria Italia e Spagna. Per approfondimenti il link al sito web dell'artista è: www.pierremarietan.com

28 Con il termine **flash mob** (dall'inglese *flash*: breve esperienza o in un lampo, e *mob*: folla) si indica un gruppo di persone che si riunisce all'improvviso in uno spazio pubblico, mette in pratica un'azione insolita generalmente per un breve periodo di tempo per poi successivamente disperdersi. Per approfondimenti il link alla pagina web: www.it.wikipedia.org/wiki/Flash_mob e link web per il video del *Silent Rave* a Victoria station: www.youtube.com/watch?v=zWQpDaC0T-s

29 Link del sito web dedicato a *Tuned city*: www.tunedcity.net

30 Link del sito web dedicato a *Garage*: www.garage.in-mv.de/blog

31 **Björn Hellström** è Sound designer, Architetto e professore alla Konstfack (University College of Arts, Crafts and Design) di Stoccolma. Per approfondimenti link al suo sito web: www.acousticdesign.se

32 Link della pagina web dedicata allo studio *Acoustic Design Artefacts*: http://www.acousticdesign.se/upload/files/icsv_16_B_Hellström.pdf

Soundscape

Contributi critici come spunti progettuali da: *Il paesaggio sonoro* di R. Murray Schafer

*La questione di fondo è: il soundscape del mondo è una composizione indeterminata su cui non abbiamo alcun controllo, o siamo noi i suoi compositori ed esecutori, responsabili di darvi forma e bellezza?*¹
R. Murray Schafer

Musicista e compositore, R. Murray Schafer pubblica nel 1977 *The tuning of the world* tradotto in italiano con il titolo *Il paesaggio sonoro*. Frutto del materiale raccolto con il gruppo di ricerca *The World Soundscape Project* da lui fondato, il saggio ricostruisce l'evoluzione storica dei paesaggi naturali, primitivi, rurali e urbani dal punto di vista sonoro: vi sono indicate metodologie di ricerca, catalogazione e percezione e infine vi sono poste le basi per la progettazione consapevole di spazi sonori. Sono qui estrapolati alcuni termini usati da Schafer nella sua ricerca e utilizzati per formulare una grammatica essenziale utile alla comprensione e all'analisi del *Soundscape*. Slegati dal loro testo di origine, questi concetti acquistano un significato pragmatico, diventano strumenti utili alla definizione dei bisogni, delle metodologie e delle potenzialità del progetto.

Oggetti Eventi Paesaggi

*Se uno stadio pieno di grano versato per terra produce un rumore, ogni chicco di grano ed ogni parte di chicco di grano dovrebbe anch'esso far rumore, ma in realtà non è così.*²
Zenone

Per parlare di *soundscape* dobbiamo partire dalla definizione degli elementi che lo costituiscono, attraverso i quali possiamo avere una immagine chiara, analitica e caratterizzata del sistema complesso e dinamico che stiamo affrontando. Il termine

Oggetto Sonoro viene coniato da Pierre Schaeffer, che nel 1970 in *Musique et Technologie* lo definisce come [...un oggetto della percezione umana e non un oggetto matematico o elettroacustico di sintesi, considerabile autonomo e composto da attacco, corpo e caduta.]. In queste parole abbiamo già l'indicazione del fulcro di questa ricerca sul tema dello spazio sonoro: il carattere percettivo pone al centro del discorso l'uomo come elemento sensibile dello spazio, condizionato da esso e in grado di condizionarlo a sua volta. Nel paesaggio sonoro urbano contemporaneo gli oggetti sonori sono sempre più difficili da riconoscere in quanto il nostro orecchio è abituato ad ascoltare una concentrazione orchestrale disarmonica di migliaia di oggetti sonori sovrapposti contemporaneamente. Questo non significa che essi non esistano, ma che la loro unicità è disturbata o meglio annientata dalla complessità massiva dello spazio sonoro circostante.

A questo punto diventa fondamentale introdurre il concetto di **Evento Sonoro** così come è stato definito da R. Murray Schafer. L'*evento* infatti si differenzia dall'*oggetto* in quanto è analizzato nel suo contesto di origine, diventano fondamentali quindi la fonte sonora che lo ha prodotto e la dimensione spazio-temporale nel quale questo è avvenuto. Questo passaggio è fondamentale per lo studio del suono come elemento sociale, attivo, dinamico, come uno dei protagonisti del paesaggio urbano.

Attraverso la definizione di *Evento Sonoro* arriviamo a definire il **Paesaggio Sonoro** come campo di interazione fra i vari *eventi* che lo compongono. Il *Soundscape* è quindi l'insieme delle singole realtà sonore che fra loro si influenzano, si modificano, creano legami, si sovrastano in un ambiente sonoro spaziale circoscritto. L'impresa diventa quindi evidentemente più complessa e multidisciplinare. Per studiare e analizzare il *Paesaggio Sonoro* dobbiamo essere attenti ad aspetti acustici, sociali, architettonici, urbanistici, paesaggistici, ecc. L'obiettivo oggi diventa quello di capire le dinamiche dell'*Urban Soundscape* della metropoli come simbolo di complessità e criticità per poter concepire progetti che plasmino e producano nuove realtà sonore nel paesaggio urbano contemporaneo. Bisogna capire che il creare e configurare nuovi *tessuti* sonori non corrisponde semplicemente alla somma dei diversi *oggetti*, dei diversi *segnali* ma significa produrre una vera e propria realtà complessa con caratteristiche intrinseche che la rendano unica e percepibile come tale dall'uomo.

Toniche Segnali Impronte

*In quei giorni, le orecchie degli uomini udivano suoni, di cui nessuna scienza e nessuna magia potranno mai ritrovare l'angelica purezza.*³

Herman Hesse

La **Tonica** in musica è la nota che identifica la chiave o la tonalità di un brano. Non è necessario che le toniche vengano percepite consciamente, ma esse sono necessarie all'ambiente sonoro in quanto sono la matrice di ogni altro suono presente.

In un paesaggio sonoro le toniche sono i suoni legati naturalmente, geograficamente, climaticamente al luogo: l'acqua, il vento, la flora, la fauna. Spesso per la loro natura autoctona sono suoni archetipi per la comunità che vi è immersa, senza di loro infatti quei luoghi non sarebbero più riconoscibili, perderebbero la loro identità sonora. Sono suoni che influenzano il comportamento delle persone, ne regolano i cicli di vita, ne determinano importanti aspetti socio-culturali.

I **Segnali** sono invece tutti quei suoni che ci appaiono in primo piano, che percepiamo con un ascolto consapevole. Quasi tutti i suoni possono essere ascoltati in modo consapevole e quindi divenire segnale. Se però ci soffermiamo sullo studio del suono inserito in un contesto sociale, gli unici a essere considerati tali sono i suoni che hanno una funzione comunitaria e cioè che rappresentano un segnale specifico codificato e conosciuto come tale dalla collettività. Sono i segnali di avvertimento, i segnali che richiamano a loro l'attenzione, che scandiscono ritmi urbani, che comportano una reazione ecc. Fra questi, partendo dal corno da caccia preistorico, nella metropoli urbana contemporanea distinguiamo sirene, clacson, campane, fischi, ecc.

L' **Impronta** sonora è invece un suono che acquisisce un valore comunitario con caratteristiche di unicità e particolarità per la comunità stessa. Essa va preservata, coltivata e difesa perché rappresenta una testimonianza antropologica, la sua esistenza conferisce carattere aggregativo e familiare all'ambiente sonoro in cui si è formata. Uno dei problemi fondamentali del paesaggio sonoro urbano contemporaneo è quello di aver lasciato disgregarsi quelle che erano le proprie impronte sonore creando un ambiente lo-fi (ambiente sonoro a bassa fedeltà, dall'inglese low fidelity) caratterizzato da suoni a banda larga che ci distolgono dalla nostra natura umana e ci fanno dimenticare da dove proveniamo. Recuperare quel legame fra natura e uomo, fra uomo e collettività e fra collettività e natura è uno degli obiettivi fondamentali di questa ricerca.

A questi vanno aggiunti i suoni **Archetipi** e cioè quei suoni che fanno parte di noi sin dall'alba della civiltà, che ci sono stati tramandati, che arrivano da epoche preistoriche e che assumono significati simbolici e mistici. Ritrovare gli *Archetipi sonori* che ci appartengono è la strada per ricongiungerci con noi stessi, per ascoltare il nostro ritmo interno, per renderci più consapevoli del tempo e dello spazio.

Figura Sfondo Campo

Tra i partecipanti vi era un violinista zigano. Nella prima parte dell'esperimento le sue soglie di intensità erano molto alte, ben al di sopra della media degli altri partecipanti [...]. Dopo molti controlli mi accorsi infine che costui non prestava quasi attenzione ai cambiamenti di intensità. Nella musica tzigana infatti[...]l'intensità si mantiene relativamente costante.⁴

Georg Von Bekesy

Riconducendo il nostro studio ad una dimensione percettiva del suono è fondamentale capire quali siano le cause che rendono così diversificate le modalità di ascolto da parte di individui e collettività. Con una metafora figurativa, avremo alcuni elementi sonori che saranno in primo piano e quindi **Figura** del paesaggio ed elementi di **Sfondo**. L'appartenenza di un suono a una di queste due categorie non ha nulla a che vedere con le caratteristiche fisiche di esso in quanto è determinata dall'individuo (acculturazione, abitudini, condizione psico-fisica) e dal suo rapporto con il **Campo** e cioè con il paesaggio sonoro (autoctono, casuale, turistico, ostile). I termini usati alludono alla tradizione figurativa occidentale, alla prospettiva rinascimentale. A questo punto diventa evidente il parallelismo fra la gerarchizzazione degli elementi visivi in un sistema prospettico e la gerarchizzazione degli elementi sonori in un sistema dinamico. Scelto di utilizzare questa scala di valori appartenente al nostro background culturale, la *dinamica* diventa il nostro modello rappresentativo delle relazioni che intercorrono fra i vari elementi sonori. Questa nostra tradizione è confermata dal cosiddetto 'schema a tre strati' usato dai tecnici radiofonici del cinema nel quale l'intera scena sonora viene suddivisa in tre sezioni principali: *immediate, support, background*, dove l'*immediate* è l'unico a dover essere ascoltato, gli altri due sono solo di supporto. Rimane infine da osservare come intere civiltà, basti pensare alla tradizione Cinese, Africana, Araba, Esquimese ecc, abbiano avuto un approccio sensoriale sia visivo che uditivo completamente diverso da nostro e come questo abbia influenzato tutta la loro produzione artistica e musicale.

Note

- 1 R. Murray Schafer, *Il paesaggio sonoro*, Unicopli Ricordi, Milano, 1977, pg. 5
- 2 Ivi, pag. 223
- 3 Ivi, pag. 27
- 4 Ivi, pag. 218

Lo spazio dei sensi. Apparati critici per ripensare lo spazio pubblico come laboratorio creativo

Lo spazio pubblico raccoglie in sé le aspettative dell'intero processo di trasformazione delle città contemporanee, anche perché rappresenta il suo potenziale più alto. Migliorare le zone destinate all'utilizzo e al beneficio dell'intera comunità significa rispondere ai bisogni della collettività con interventi capaci di innescare le giuste sinergie che producano un processo indotto di rivitalizzazione sociale, ambientale, economica, ecc.

Il frutto di questa ricerca è proprio quello di andare ad indagare negli aspetti percettivi della realtà sensoriale pubblica, evidenziarne le criticità visibili ed invisibili e provare a lanciare degli spunti progettuali che testimonino una volontà di cambiamento in potenza. Il suono è protagonista dello spazio pubblico quanto la vista anche se attualmente sottovalutato. Può essere un veicolo di informazioni estetiche e sociali, può essere elemento d'aggregazione collettiva, può rispondere a necessità contemplative e soprattutto può cambiare la dimensione percettiva di quello spazio.

Di seguito vengono presentati alcuni testi che riflettono sullo spazio pubblico come realtà sensoriale, sulle sue potenzialità e sui mezzi a disposizione per attuare questi cambiamenti. Il primo ripercorre i principali processi che hanno destrutturato la città moderna, ne tratteggia gli elementi caratterizzanti e ne evidenzia gli effetti sullo spazio e sul pubblico. Si argomenta che la privazione sensoriale, l'inerzia del contemplatore o la ricezione distratta alla quale è sottoposto l'abitante della città globale, possono essere contrastati in ambito locale, adottando nel progetto di riqualificazione urbana, un approccio artistico e partecipativo.

Testo di:

Liliana Fracasso. Laureata in architettura a Milano nel 1991, svolge un master sulla pianificazione urbana e territoriale nei paesi in via di sviluppo allo IUAV di Venezia. Continua la sua ricerca svolgendo il dottorato presso la facoltà di geografia e storia dell'università di Barcellona. Dal 2000 è professore dell'Accademia delle Belle Arti di Foggia.

Estratto da:

Lo spazio urbano attraverso i sensi.

Mappatura dei territori e orditura dei fatti

Scripta Nova, rivista elettronica de geografia y ciencias sociales, Barcellona. 2008

Lo spazio pubblico nelle metropoli contemporanee

Tre importanti processi mondiali, in stretta relazione tra loro, sembrano essere la causa della destrutturazione delle città contemporanee e del radicale passaggio dai canoni della città moderna alla "decanonizzazione" di quella contemporanea. Il riferimento è alla globalizzazione, l'informatizzazione e l'espansione urbana i cui significati si riassumono di seguito sulla base di studi condotti da Jordi Borja e Manuel Castells¹.

La globalizzazione può essere intesa come la formazione di un'economia globale basata su attività strategiche e dominanti che funzionano -in tempo reale- come una unità, su tutto il pianeta Terra. L'economia globale si articola in centri gestionali, in grado di coordinare, gestire e innovare le attività di aziende-rete, i cui scambi si realizzano in ambito interurbano o transazionale. I nuovi processi economici dell'economia globale si basano su flussi di informazioni e di conoscenze, che viaggiano su un sistema di telecomunicazioni altamente sviluppato grazie al quale le attività produttive possono collocarsi in qualunque punto del pianeta. L'economia globale, o globalizzazione, può essere identificata con l'economia dell'informazione dato che la generazione e l'elaborazione strategica dell'informazione costituiscono ormai fattori essenziali per la produttività e la competitività economica. Quanto detto fa emergere un sistema di dislocazione spaziale, che concentra e disperde servizi avanzati, che tende a dilatare gli spazi urbanizzati ed a configurare il mondo intero in forma di reti di città.

Le città in rete operano come i nodi dell'economia globale, cioè come punti direzionali di organizzazione dell'economia mondiale; come località chiave per le società di servizi finanziari e specialistiche; come luoghi di produzione e di innovazione; infine, come mercati per i prodotti e le innovazioni. I centri gestionali e le reti di servizi avanzati, si concentrano nelle principali metropoli del pianeta e si articolano in reti specializzate, in finanza internazionale (New York, Canada, Tokyo), oppure in produzioni per specifici segmenti di mercato (Chicago, Singapore). Esistono reti che si configurano a partire anche da nodi secondari di città (Milano, Parigi, Madrid, ..), essi ricoprono il ruolo di centri di collegamento con le reti dominanti. Altre città si configurano come nuovi "centri regionali" che nascono dipendendo dalle esigenze dell'economia globale. Ciò che invece non assume una posizione di rilievo nell'economia globale può rimanere al margine o addirittura essere escluso dal sistema.

Il processo della globalizzazione genera impatti assai significativi nella struttura spaziale e sociale delle città, e ne determinano i principali caratteri post-moderni. Le suddette strutture sono l'esito del rapporto paradossale tra dispersione e concentrazione delle attività economiche. Il nuovo modello tecnico-economico che soggiace alla globalizzazione, dimostra un grande dinamismo produttivo ma, allo stesso tempo, la tendenza ad escludere grandi settori territoriali e sociali creando spesso gravi squilibri. A causa di queste esclusioni, la città globale, detta anche dell'informazione, si configura come città duale², postmoderna, frammentata, diffusa, e poi anche alla carta, *gentrificata*, opaca, che impedisce di effettuare sintesi e di adottare schemi interpretativi unificanti. In questa realtà urbana post-moderna si riconoscono alcune caratteristiche costanti della città: indeterminatezza, frammentazione, decanonizzazione, crisi d'identità e mancanza di profondità, edonismo e ricerca della bellezza, ibridizzazione

“Se per il movimento moderno lo sforzo era stato di omogeneizzare, per il postmoderno è differenziare, se il criterio ieri era la razionalità, oggi è l'identità, se ieri era l'universalismo, oggi il particolarismo, se ieri era la funzione, oggi è il piacere (...) affermazione del principio di comfort rispetto a quello di realtà”³.

Urbanisti come Bernardo Secchi individuano i fattori di cambiamento della città, considerati determinati per il futuro: a) l'*autonomia dell'individuo* che si esprimerebbe attraverso, per esempio, il rifiuto dell'anonimato, la perdita del senso comune, o di appartenenza; b) la *concentrazione/dispersione* urbanistica, già accennata, che si concretizza nella formazione di megacities o città diffuse; c) la *dimensione "quotidiana"* della città; ed infine, d) la *democratizzazione dello spazio* basata nell'evidenza degli spazi abbandonati dal progetto moderno-periferie risorti a nuova vita con nuove estetiche e nuovi valori. Il tipo di città che si starebbe diffondendo in tutto il mondo si dispone sulla base di diverse realtà urbane, connesse tra loro e composte essenzialmente da un centro, che coinciderebbe con la città del desiderio, che produce e supporta immagini e realtà; da una città residuale, che non ha la forza di produrre un'immagine che sia altro di sé, e dalla città delle periferie e degli esclusi, cioè la non-città o la città dei non-luoghi. Le domande sociali rivolte alla città tenderebbero ad omologarsi, mentre gli attributi considerati irrinunciabili sarebbero, tra altri, competitività, seduzione, bellezza, varietà, centralità, fruibilità, sicurezza. La città nuova lo sarebbe quindi non solo per la sua forma, ma anche per l'organizzazione, la cultura e l'immagine. La mutazione incorsa nelle città moderne non consisterebbe unicamente in quella strutturale ma anche e innanzitutto culturale. Essa coinvolgerebbe, il *city scape*, cioè il panorama fisico, ma anche e soprattutto (specialmente nel caso italiano in cui la trasformazione sul piano fisico della città postmoderna sarebbe ancora moderata) il *mind scape* dato che agisce sull'immaginario collettivo, sull'anima e sulla cultura della città.

Detto in altri termini, la radicale trasformazione moderna delle città inciderebbe sulle tre dimensioni della città: la *urbs*, la *civitas* e la *polis*. Il geografo Horacio Capel attribuisce agli architetti e all'urbanistica precise responsabilità, ricondotte alle suddette tre dimensioni della città⁴ e argomentate sull'esempio emblematico della città di Barcellona, considerata questa ultima come un "modello" da mettere in discussione⁵.

Lo spazio pubblico (inteso sia come spazio fisico che come ambito della vita quotidiana e della cittadinanza), condizionato dai tre processi mondiali suddetti (globalizzazione, informatizzazione ed espansione urbana), assume chiaramente nuovi connotati e qualche elemento di crisi essenziale determinato dalla imposizione di una logica centrata nel mercato e nella conseguente privatizzazione degli spazi pubblici. Tale situazione suscita interessanti riflessioni sia in campo urbanistico che politico. Nel pensiero della filosofa Hannah Arendt, la Politica costituisce parte integrante dello spazio pubblico, esso è tradizionalmente vincolato sia all'urbanistica che allo spazio

fisico di convivenza nella città. Ma l'individuo oggi, come argomenta l'autore argentino Néstor García Canclini, è considerato prima di tutto un consumatore che, conseguentemente, non rispetta norme comportamentali e non assume identità stabili.

Lo spazio pubblico è stato da sempre un luogo di riti e di libertà anonime, ma nell'attualità gli spazi collettivi appaiono direttamente dipendenti dalle strategie del consumo e di conseguenza sono controllati, filmati, registrati, configurandosi come spazi senza libertà. Inoltre presentano spesso una doppia valenza: forme definite e zone "grigie", a metà tra il pubblico ed il privato. La concentrazione delle persone negli spazi del consumo, sembra costituire la causa principale dell'indebolimento e del depauperamento del centro della città. Ai nuovi stili di vita, improntati sulla mobilità crescente ma priva di riferimenti geografici particolari, viene attribuita la perdita di significato degli spazi urbani tradizionali (piazze, strade, attrezzature collettive). La mobilità delle persone nelle sue diverse forme (coatta quando determinata dal pendolarismo, erratica quando gli spostamenti sono indotti da logiche spaziali diverse e molteplici, ribelle quando è di fuga e di rifiuto della condizione di povertà) determina un aumento della circolazione e con esso delle aree destinate alla sosta dei mezzi di trasporto, i parcheggi. La trasformazione dello spazio pubblico si assocerebbe dunque, alla mutazione della città, composta sempre di più da frammenti di città, e dall'alterazione delle caratteristiche intrinseche di uno spazio collettivo, che si basano sulla molteplicità degli usi e degli incontri sociali e sull'autenticità delle interazioni.

In termini specifici, se pensiamo alla *edge city*, realtà propria delle città nordamericane, più volte ricordata da J. Borja, M. Castell, G. Amendola ed altri, lo spazio pubblico sembrerebbe inesistente. Non possiamo dire lo stesso delle città mediterranee europee: gli spazi pubblici di città come Barcellona, ad esempio, suscitano l'invidia dei giapponesi che vorrebbero avere strade e piazze con la stessa vitalità sociale e culturale ed a tale scopo vorrebbero rinvenire "ricette" per fabbricarle⁶. Attribuire precise categorie di differenziazione dello spazio pubblico non è dunque una questione meramente tecnica, come ricorda Philips Esteves, ma riguarda il modo in cui tanti piccoli spazi si incastrano gli uni con gli altri entrando a far parte di una dinamica di vita quotidiana urbana. La costruzione di uno spazio pubblico, considerato nella componente sincronica e diacronica, è da intendersi, da una parte, come il prodotto di un'azione collettiva, e dall'altra come memoria riferita agli usi degli spazi. La memoria permette di consolidare la natura simbolica di uno specifico spazio pubblico.

Lo spazio pubblico è dunque un luogo d'incontro e d'identificazione della comunità, di divertimento, di contemplazione, un supporto alla circolazione delle persone e dei veicoli, uno spazio complementare alle attività economiche ed un potenziale strumento di sviluppo sostenibile. Nella città contemporanea sorgono, inoltre, nuove forme di spazio pubblico "meno codificate e più fluide", risultato delle nuove forme di aggregazione sociale. Come ricorda Matogno, i modi e i significati, anche simbolici dell'incontro, trovano sempre meno espressione nella materialità fisica dello spazio per privilegiare forme meno visibili di pratiche, di attese e di eventi.

Dalla privazione sensoriale alla ricerca dei caratteri percettivi

Già in altre occasioni, con uno "sguardo esule"⁷ ho cercato di cogliere alcuni aspetti dello spazio pubblico della mia città e gli stili di vita dei miei concittadini, propri di una città italiana, mediana, meridionale, di provincia. Si tratta di un esercizio che realizzo da qualche anno in un continuo sforzo di ambientamento. Tale sforzo mi porta a *perdermi* e a fare poi *mente locale*, come direbbe l'antropologo Franco La Cecla, proprio come se continuassi a vivere in una metropoli, una di quelle in cui ho

abitato per vari anni in diverse circostanze della mia vita (Milano, Roma, Bogotà, Barcellona...).

La peculiare condizione di abitante *onnipolitano* teorizzata da Paul Virilio -cioè di cittadino della "città senza limiti" che smarrisce i riferimenti spazio-temporali- è coerente con il nuovo *habitat* prodotto dell'informatizzazione e della globalizzazione. Probabilmente esiste una forte correlazione tra la condizione di *onnipolitano* e quella di *napolide* descritta da Erri De Luca, con la quale mi identifico di più. Questa ultima condizione si riferisce a chi è andato via da Napoli o, per estensione, dal sud Italia, e non "attecchisce" più in nessun altro posto, e poi neanche più in quello di origine. In entrambi i casi, l'elemento caratterizzante della condizione di abitante è la constatazione della simultaneità dei luoghi (virtuale e psichica) e della compressione spazio-temporale (virtuale) che fanno dell'habitat o dell'ambiente non più ciò "che sta intorno" (dal latino *ambiens*) o che ci circonda, ma quello che ci è addosso, come un abito. Per dirlo con le parole di Virilio: "La densità delle distanze annullate succede allora all'immensità delle sostanze estese, a questa rotondità geofisica che conteneva il nostro HABITAT (...) Ormai, l'habitat della specie animata non è quasi più altro che un ABITO che combina intimamente l'esterno e l'interno. Rivestiti di climi "simultanei" e non più "successivi" come quelli delle stagioni, il DENTRO non è quasi più altro che la fodera satinata del FUORI, ma di tutti i "fuori" - dalla pelle fino gli antipodi, compiendo alla perfezione la profezia di Paul Valéry, che dichiarava, come ricordiamo: "Ciò che vi è di più profondo nell'uomo, è la pelle"⁸.

L'idea che sostengo è che l'essere o il sentirsi parte di una città globale può produrre nella pratica multiple dislocazioni fisiche, psichiche e virtuali, a volte dolorose. Come sostiene Georges Perec "Gli spazi si sono moltiplicati, spezzettati, diversificati. Ce ne sono oggi di ogni misura e di ogni specie, per ogni uso e per ogni funzione. Vivere è passare da uno spazio all'altro, cercando il più possibile di non farsi troppo male". Nella situazione di *onnipolitano* le persone diramano attività, ambizioni e progetti in molte e diverse direzioni, tutte viabili, nessuna definitiva. Nelle frequenti dislocazioni le persone non hanno più il tempo per "stare" e "sentire" la città e finiscono spesso in una situazione di privazione sensoriale. Come risulta piuttosto evidente, la percezione sensoriale sta subendo dei cambiamenti, coerentemente con la sensazione generalizzata di mancanza di tempo per svolgere le attività quotidiane.

Un detto popolare foggiano dice: "la gatta frettolosa fa i gattini ciechi", l'espressione sembra perfetta per riferirsi anche a questa continua corsa esistenziale che ci fa percepire gli elementi del paesaggio urbano come tutti identici, e i posti tutti uguali. Non si riconoscono le peculiarità dei luoghi e non si è più in grado di osservare la realtà delle città. Insomma l'opinione che si diventa un po' "ciechi", sembra condivisa anche da Magnotta la quale afferma: "l'attenzione si presta solo dinanzi all'insolito, all'originale, all'eccessivo. In tal modo la sensibilità viene anestetizzata, tutto è vissuto attraverso esperienze di seconda mano e non abbiamo più cognizione dell'esperienza diretta".⁹ La situazione di privazione sensoriale parte dalla diluizione del sentire¹⁰ per arrivare al suo estremo: l'inerzia del contemplatore. Nel primo caso, la diluizione del sentire si riferisce ancora ad un ambito locale, ad un luogo, nel secondo invece, l'inerzia del contemplatore, ci annuncia il "crepuscolo dei luoghi". Detto con le parole di Virilio: "non è divenuto inutile soltanto viaggiare lontano, andare laggiù, ma anche voltarsi, giacché tutte le superfici sono ormai faccia a faccia"¹¹

La richiesta d'estetica, determinata in buona parte dallo "sguardo del turista", presente oramai in ogni città, sta generando un cambiamento anche nel significato dell'arte. La "turistificazione"¹² sta richiedendo allo spazio urbano specifici attributi quali bellezza, varietà, centralità, fruibilità. Quanto detto sembrerebbe in contraddizione con il processo di privazione sensoriale appena descritto. In realtà, ciò che abbiamo definito "privazione" sensoriale può essere definito più propriamente come una forma di

“ricezione distratta”. Questa, secondo il filosofo Walter Benjamin, non sarebbe altro che un mutamento dei modi e dei generi della percezione sensoriale determinato dal mutamento dei modi complessivi d’esistenza delle collettività umane.

La citazione che segue è di Yves Michaud. Egli, sulla base del pensiero di Walter Benjamin descrive il tipo d’attenzione che s’instaura tra immagini e referenti che viene paragonato a una specie di scansione rapida: l’immagine, diventando così fluida e mobile, si renderebbe sempre meno spettacolo e sempre più elemento pragmatico in una catena di azioni, di metamorfosi fantasmagoriche. Influenzati dalla televisione, la percezione dell’uomo contemporaneo, abituato allo *zapping* di immagini, si renderebbe così “senza memoria”, destinata ad operare “in un eterno presente”. Privati del senso della lontananza e della memoria, l’aura di un’opera d’arte non può più esistere e nella percezione non si stabilisce più nessun rapporto con l’origine delle cose. “Si passa da un mondo in cui lo spettatore si raccoglieva davanti alle opere, per immergersi in esse o farle entrare dentro di lui, un coinvolgimento totale in un senso o nell’altro- a un mondo in cui la massa distratta è condizionata da immagini fatte per procurarle il massimo piacere: si apre l’epoca della “ricezione nella distrazione”¹³.

Gli argomenti sviluppati fin ora si riferiscono ad una polarità antitetica che si stabilisce tra ciò che è metropoli, e che si dilata alimentata dal sistema delle reti, e ciò che è città familiare, storia culturale, nella quale si riconoscono più facilmente i luoghi. Il luogo è qui inteso come un sistema di relazioni interne -culturali, storiche, morfologiche, economiche...-, che vengono tradotte e rapportate in un sistema più ampio: la dimensione globale. Verso la dimensione globale, il luogo si apre a prospettive di comunicazione e sviluppo per conformarsi parte di un "sistema dei luoghi".

Ciò che ci interessa sottolineare, non è tanto l’aspetto di una apertura al “globale”, che dovrà essere comunque critica ed adeguata, quanto piuttosto il carattere auto-referenziale ed auto-organizzativo che possiede il luogo¹⁴. Si tratta di quel processo continuo di identificazione, rappresentazione e trasformazione che il luogo, ed i suoi abitanti, mettono in atto e che si riflette chiaramente nello spazio pubblico. Ritengo in sintesi che lo spazio pubblico rappresenti lo specchio dell’identità territoriale¹⁵. Il tal senso, lo spazio pubblico, così come il luogo, costituiscono, come già si è evidenziato, un riferimento complesso nel quale avvengono sovrapposizioni spaziali ma anche di ambiti vissuti da soggetti dove si stratificano esperienze, percezioni, avvicendamenti.

In questa duplice dimensione globale e locale, sorgono nuove esigenze di progetto e si rinnovano gli approcci all’urbanistica. Il nuovo urbanismo sembra attribuire maggiore importanza ai luoghi ed alle persone. Nella ricerca dei caratteri percettivi dello spazio, sembra che si stia riscoprendo la piccola dimensione, quella della quotidianità che, a detta anche degli artisti, può avvenire soprattutto camminando a piedi per le strade. Per gli architetti come Mottogno, si tratta di andare a piedi “senza fretta, guardandosi attorno alla ricerca di orizzonti domestici e riconoscibili”, per architetti come Francesco Careri, del collettivo artistico Stalker, si tratta soprattutto di segnare un “percorso” inteso “come forma estetica a disposizione dell’architettura e del paesaggio”. In questa azione di segnare un percorso subentrano simultaneamente l’ “atto di attraversamento (il percorso come azione del camminare), la linea che attraversa lo spazio (il percorso come oggetto architettonico) e il racconto dello spazio attraversato (il percorso come struttura narrativa)”¹⁶.

Il desiderio di prendersi cura dei luoghi sarebbe dunque collegato al desiderio di ristabilire un rapporto affettivo tra lo spazio e i suoi abitanti. Dall’attenzione posta agli elementi minuti della piccola scala, ci si attende lo sviluppo di un necessario sguardo critico rivolto alle componenti essenziali del vivere. Gli elementi di novità richiesti dal progetto urbanistico contemporaneo, presentano interessanti punti di contatto con le esperienze di diversi collettivi artistici urbani per i quali la ricerca e l’esaltazione dei caratteri percettivi

dello spazio urbano costituiscono il punto di partenza per il nuovo genere di arte pubblica. Quest'ultima si definisce tale non perchè consiste in un lavoro commissionato da enti pubblici o privati, ma perchè si rivolge "a un pubblico ampio e differenziato ragionando sui cambiamenti sociali e l'interazione"¹⁷. Inoltre, si definisce "nuovo genere" perchè si incardina in un nuovo rapporto artista-pubblico in grado di ricostruire la relazione fra l'individuo e la comunità, fra l'artista e le persone nel contesto concreto della loro vita.

"Per il *new genre public art* scegliere di lavorare fuori dai luoghi espositivi significa lavorare nel contesto urbano come luogo delle condizioni concrete di vita e anche sulle forme di interazione sociale fra le persone, per cui l'artista si colloca, in un rapporto orizzontale di collaborazione"¹⁸. Come una "soggettività antropologica, l'artista entra nel territorio dell'altro e compie delle osservazioni sulle persone e i luoghi attraverso la propria interiorità. In questo modo l'artista diventa il tramite di esperienze di altri, e il lavoro una metafora di quella relazione"¹⁹.

Come ricorda Edward T. Hall nei suoi studi di prossemica, le osservazioni si basano sulla percezione spaziale, essa si serve dell'apparato sensoriale dell'uomo, che egli differenzia in due categorie:

a) ricettori di distanza, connessi all'esame di oggetti distanti: gli occhi, le orecchie e il naso; b) ricettori immediati, usati per esaminare l'ambiente più prossimo, il mondo del tatto: pelle, membrane e muscoli. Hall menzionando il pittore cubista Georges Braque ci parla dell'esistenza di uno spazio *visivo*, che sarebbe quello che stacca gli oggetti l'uno dall'altro, e di uno spazio *tattile*, quello che separa il soggetto dagli oggetti. Per Braque, *l'esperienza comune* dello spazio, se narrata con la prospettiva "scientifica" risulta essere un trucco ingannevole e fuorviante, "un brutto trucco" che renderebbe impossibile all'artista la realizzazione e la trasmissione di un'esperienza piena dello spazio.

La realizzazione e la trasmissione dell'esperienza "piena" nello spazio pubblico²⁰ costituisce una componente sempre più rilevante dell'architettura, dell'urbanistica, del paesaggio, dell'urban design dato che conferisce caratteri di riqualificazione agli spazi e coinvolge direttamente gli abitanti. Spesso si tratta di aree di margine, vuoti urbani, spazi abbandonati o in via di trasformazione; spazi di convivenza quotidiana, fatti di piazze, parchi, rotonde, porte d'entrata e di uscita della città; "scarti" o retri urbani; luoghi minacciati dalla speculazione urbanistica o dall'aggressione ambientale.

Le esperienze artistiche del nuovo genere di arte pubblica, viaggiano in direzione opposta alla privazione sensoriale di cui abbiamo parlato sopra, sia essa determinata dalla diluizione del sentire o dall'inerzia del contemplatore. Anzi, nello spazio pubblico le esperienze artistiche esaltano il valore della percezione e l'atteggiamento di ascolto necessario per poter poi, attraverso il progetto, entrare in dialogo con il luogo e i suoi abitanti.

Conclusioni

Il processo della globalizzazione ha generato impatti assai rilevanti nella struttura spaziale e sociale delle città. La città contemporanea diventa città-territorio; la società diventa società di flusso ed il potere e la ricchezza sono organizzati in reti globali che trasportano flussi di informazione. La combinazione di dispersione spaziale e integrazione globale caratterizza la città postmoderna, quest'ultima starebbe ridefinendo ogni giorno sia la forma che il suo significato.

Nel processo di cambiamento lo spazio pubblico assume nuovi significati, differenziandosi in spazi pubblici del tipo tradizionale e spazi pubblici non ancora codificati. In ogni caso, la logica centrata sul mercato starebbe privando lo spazio

pubblico dei suoi significati essenziali. L'evidenza di questi fenomeni descritti da noti geografi, urbanisti ed architetti, non avrebbe la stessa valenza in ogni luogo. Neppure nella gerarchia delle reti di città che configurano la città globale. Le città intermedia o quella con una funzione trascurabile nella città globale, presentano vantaggi e svantaggi nella vitalità degli spazi pubblici.

Nella città globale, il cittadino rappresenta un *onnipolitano* che vive in un habitat molto condizionato dalla compressione spazio-temporale generata dall'informatizzazione. L'incontro del dentro con il fuori, del vicino con il lontano e dell'essere qui e ovunque allo stesso tempo crea dislocazioni fisiche e psichiche che condizionano la capacità di sentire i luoghi. La privazione sensoriale, l'inerzia del contemplatore o la ricezione distratta appaiono come una conseguenza di questa maniera di vivere alla quale sembrano reagire i diversi collettivi di artisti impegnati sul fronte della riqualificazione degli spazi pubblici.

La realizzazione e la trasmissione dell'esperienza artistica urbana viaggiano in direzione opposta all'intorpidirsi dei sensi, incluso il sesto senso identificato come quello della comunicazione. Gli esempi riuniti in questa relazione palesano il valore dell'esperienza diretta, della ricerca-azione e dell'uso dei sensi come forma-altra di mappatura del territorio, realizzata questa ultima non tanto per apportare informazioni, quanto per depositare testimonianze del vissuto.

L'esperienza diretta nei luoghi abbandonati, al margine, in divenire, scartati, o di risulta dimostra il loro essere fucine di idee, di creatività collettiva, di mediazione di conflitti, di sinergie positive che trasformano le occasioni in occasioni sfruttate, che ristabiliscono il vero senso dello spazio pubblico, cioè la sua natura collettiva, generatrice di opinioni e di innovazioni.

La partecipazione degli artisti nel dibattito sulla città si dimostra fondamentale data la capacità che essi hanno di rilevare ciò che invece rimane fuori dall'osservazione scientifica, e di superare la mera descrizione approdando direttamente alla capacità di far vedere e sentire le situazioni. Gli artisti, assieme agli intellettuali ed ai cittadini, possono lavorare a favore dell'identità territoriale, della coscienza collettiva e della memoria dei luoghi, reagire al tartassamento psicologico effettuato con l'uso dei mass media allo scopo di favorire determinati progetti concepiti a totale vantaggio della speculazione urbanistica o del mercato.

In tal senso, l'arte relazionale può favorire la costruzione del significato della città da parte dei suoi cittadini e, come si è visto nell'esempio del gioco "Se fosse...", può aiutare ad affrontare la stigmatizzazione alla quale sono sottoposti determinate categorie sociali. La percezione sensoriale può fare emergere in maniera creativa ed interattiva, da una parte, l'affezione o la disaffezione ai luoghi, sentimenti che potrebbero essere condizionati dallo stigma e, dall'altra il racconto biografico, anello di congiunzione dell'individuo con la società.

Note

1 J. Borja, M. Castells, *La città globale. Sviluppo e contraddizioni delle metropoli nel terzo millennio*, De Agostini, Milano, 2002

2 Le dualità stimulate dalla crisi degli alloggi e dei servizi urbani (specie nei paesi in via di sviluppo), dalle disuguaglianze sociali nelle grandi città, dalla povertà urbana e dall'esclusione sociale. Si pensa che le dualità possono essere moderate solamente da adeguate politiche sociali ed urbanistiche mirate all'integrazione.

3 G. Amendola, *La città postmoderna. Magie e paure della metropoli contemporanea*, Laterza, Bari, 2003

4 H. Capel, *De nuevo el modelo Barcelona y el debate sobre el urbanismo*, barcelonés *Biblio 3W Revista Bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales*, Universidad de Barcelona, Vol. XI, n. 629, 25 Gennaio 2006.

- 5 H. Capel, *El debate sobre la construcción de la ciudad y el llamado "Modelo Barcelona"*, Scripta Nova. Revista Electrónica de Geografía y Ciencias sociales, Universidad de Barcelona, , vol. XI, n. 233, 15 Febbraio 2007
- 6 L. Fracasso, *Barcelona: un modelo en discusión y una realidad sin discutir*, Biblio 3W. Revista Bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales, Universidad de Barcelona, Vol. XI, n. 673, 2006
- 7 L. Fracasso, *Il ritorno di uno sguardo esule. Osservazioni fluttuanti tra abbandoni e riconquiste di spazi concreti a Foggia*, Protagonisti, n.15, Foggia, aprile 2002
- 8 P. Virilio, *Città panico*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2004
- 9 C. Mattogno (a cura di), *Idee di spazio, lo spazio nelle idee. Metropoli contemporanee e spazi pubblici*, Franco Angeli, Milano, 2002
- 10 T. De Rosis, *Sensi e sensazioni in città. Campus Calabria*, [In linea] Cosenza: Walter Belmonte-Campus Calabria. Anno III, nn.3-4, Maggio-giugno, 1998
- 11 P. Virilio, *Città panico*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2004
- 12 Il termine è utilizzato da Y. Michaud in *L'arte allo stato gassoso. Un saggio sull'epoca del trionfo dell'estetica*, Edizioni Idea, Roma, 2003
- 13 W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, trad. it. Di Enrico Filippini, Einaudi, Torino, 2000. Citato da Yves Michaud in *L'arte allo stato gassoso. Un saggio sull'epoca del trionfo dell'estetica*, Edizioni Idea, Roma, 2003
- 14 S. Caldaretti; L. Lieto, *Il concetto di locale: origini disciplinari e approcci metodologici* in E. Scandurra e S. Macchi, *Ambiente e pianificazione. Lessico per le scienze urbane e territoriali*, Etaslibri, Milano, 1995
- 15 Esso viene inteso come il patrimonio culturale, economico, storico e naturale in grado di conferire caratteri di unicità (e di autenticità) ai contesti territoriali nei quali è strutturato. L'ambito è quello locale ed in relazione ad esso che vanno stabiliti il grado di ricettività alle trasformazioni di un intero sistema territoriale.
- 16 F. Careri, *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*, Einaudi, Torino, 2006.
- 17 S. Lacy, *mapping the Terrain. New Genre Public Art*, Seattle (Washington): Bay Press, 1995. Cit. da L. Perelli in *Public Art. Arte, interazione e progetto urbano*, Franco Angeli, Milano, 2006
- 18 L. Perelli, *Public Art. Arte, interazione e progetto urbano*, Franco Angeli, Milano, 2006
- 19 S. Lacy, *mapping the Terrain. New Genre Public Art*, Seattle (Washington): Bay Press, 1995. Cit. da L. Perelli in *Public Art. Arte, interazione e progetto urbano*, Franco Angeli, Milano, 2006, p. 174
- 20 Per il valore dell'esperienza si veda l'evoluzione che vive l'arte contemporanea secondo il pensiero di Yves Michaud.

Nel testo seguente vengono presi come caso studio i paesaggi sonori alpini per mostrare divergenze e congruenze fra immagine e suono di questi luoghi. Inoltre vengono analizzati gli aspetti percettivi legati al mondo montano sia dal punto di vista di chi ci abita che da quello del turista di passaggio per mostrare così come il 'silenzio' può essere elemento di varie interpretazioni antropologiche.

Testo di:

Renato Rinaldi. Musicista e ricercatore, si occupa da molti anni di produzioni sonore in ambito teatrale (Elfo, Theatriditalia, Piccolo Teatro), radiofonico (Radiotre) e artistico (installazioni video e sonore). In campo musicale si interessa alla libera improvvisazione e alla composizione, con particolare attenzione al rapporto suono/ambiente, collaborando con numerosi musicisti.

Piero Zanini. Ha studiato architettura e si interessa alle relazioni che legano le persone ai loro luoghi di vita. Ha pubblicato *Il significato del confine* (1997) e *Lo stretto indispensabile* (2004, con F. La Cecla) e curato i volumi di J. Friedman, *La quotidianità del sistema globale* (2005), e di J.-M. Besse, *Vedere la Terra* (2008), sempre per le edizioni Bruno Mondadori. Collabora come ricercatore col Laboratoire Architecture/Anthropologie dell'Ecole d'Architecture de Paris-La Villette.

Il punto di vista dell'orecchio

in lo Squaderno n. 10, Soundscapes/Paesaggi sonori, Dicembre 2008

Queste brevi note sul suono e sul paesaggio nascono da un lungo lavoro di ricerca sulle trasformazioni del paesaggio alpino contemporaneo condotto assieme al fotografo e filmmaker Armin Linke. All'inizio si trattava di indagare sul piano visivo lo scarto esistente tra i cosiddetti "bei paesaggi" delle Alpi e le realtà fisiche che oggi li accompagnano e circondano: da un lato, infatti, ci sono le Alpi come territorio, centrale per l'Europa, che ha vissuto e vive trasformazioni profonde; dall'altro c'è l'immagine delle Alpi, come icona che, grazie all'immaginario che può mobilitare, rimane fedele a sé stessa al di là di qualunque trasformazione. In questo senso, non c'è montagna più "falsa" di quella che si ostina ad assomigliare a un'ipotetica montagna "vera", relegata in un tempo mitico e incapace di rompere con un dispositivo percettivo bloccato nel tempo.

Ma come raccontare questo scarto, che è anche un'impasse? E, più in generale, fino a che punto la nostra "immagine" del mondo è in grado di "riaggiornarsi" – anche sul piano estetico – in rapporto ai cambiamenti concreti del mondo? Quali sono gli effetti connessi al mantenimento sociale di un certo grado di "riconoscimento" di un mondo, cioè degli schemi sedimentati della sua percezione? In particolare in un caso come quello alpino dove a dominare sono, spesso anche per chi vi è nato e continua ad abitarvi, un insieme di rappresentazioni prodotte in ambienti e da attori estranei a quel mondo?

Per cercare di mettere un po' in crisi la predominanza del modello visivo (anche sul piano analitico), con i suoi automatismi, siamo stati portati a confrontarci sempre di più con la dimensione sonora del paesaggio e su quello che ci racconta sul nostro modo di abitare il mondo. Ciò ha significato cercare di utilizzare il suono come un vero e proprio strumento di "diagnosi poetica" capace, più dell'immagine ci sembra, di mettere in

risalto alcune delle strutture della percezione che influenzano il nostro modo di stare di fronte al paesaggio.

Il luogo di un paesaggio sonoro non può essere concepito come un mero contenitore, ma è parte attiva nel processo di trasmissione e trasformazione dei suoni, e la sua morfologia è responsabile delle riflessioni, dei ritardi e delle risonanze che si sommano ad essi mentre li attraversa. Quando udiamo un suono ambientale, anche se registrato, inevitabilmente udiamo anche qualcosa del luogo in cui si è manifestato. In questo senso l'ascolto è un'esperienza molto complessa dal punto di vista analitico, dove il contesto è sempre presente anche se non si vede.

Quando guardiamo un'immagine scorrere sullo schermo il suono che ascoltiamo è di solito coerente con quello che stiamo osservando, e l'esperienza del mondo che abbiamo si concentra in quel rettangolo di luce. Il suono è al servizio dell'immagine, e tutto ciò che è esterno all'inquadratura è di fatto ricondotto al suo interno. È la stessa tecnologia di ripresa a operare, spesso in modo autonomo e non controllabile, una semplificazione nel rapporto tra suono e immagine: se le nostre orecchie percepiscono il suono a 360°, le "orecchie" di una videocamera lo registrano su un angolo molto più limitato, in generale corrispondente all'apertura media dell'obiettivo. Volendo indagare il rapporto tra il paesaggio e la sua "immagine" ci è sembrato importante cercare di riequilibrare in parte il rapporto suono/immagine lavorando con la tecnica surround che consente di riproporre un suono a 360° rendendo così evidente il "taglio" che l'inquadratura opera sul paesaggio. In questo modo è possibile slegare in parte suono e immagine senza però agire sulla loro sincronia, bensì stimolando un ascolto inconsueto e spiazzante di quest'ultima. Una volta spazializzato il suono, infatti, lo spettatore viene a trovarsi immerso in un ambiente sonoro tridimensionale allo stesso tempo connesso e incoerente rispetto alle immagini che guarda, per la provenienza incongrua (ad esempio, da dietro) di una parte delle informazioni sonore. In questo caso il suono non si limita semplicemente a completare l'esperienza visiva, ma si pone come un contrappunto di quest'ultima: l'orecchio recupera il suo punto di vista, e lo scarto che introduce agisce sulla percezione fino a poter perturbare l'immagine che stiamo guardando. Ricordandoci così la possibilità di un altro modo d'essere all'ascolto delle immagini, e di come il suono possa raccontare di un luogo cose che l'immagine non può dire.

Così come accade per l'immagine, anche tra l'idea acustica che abbiamo di un luogo e il modo in cui poi questo luogo "suona" concretamente sussiste spesso una differenza che mette in luce la complessità e la relatività delle nostre abitudini percettive e dei repertori sonori che portiamo con noi. Capita costantemente nel nostro stare al mondo di essere sottoposti a "segnali" indotti dall'esterno che ci fanno entrare in relazione con dati 'reali' intengrandoli o rifiutandoli. Una ricerca condotta in Piemonte, a Bardonecchia, sulla relazione che la gente del posto mantiene con l'autostrada del Fréjus che gli corre a fianco ha permesso per esempio di mettere in evidenza la possibilità da parte degli abitanti del luogo di integrare il bordone del traffico automobilistico attribuendogli una ritmicità comparabile a quella che nel passato era appartenuta al transumare del bestiame. Viceversa, in assenza del bordone sonoro caratteristico della vita urbana, l'apparizione di eventi sonori imprevisi e puntuali – come il suono delle campane di una chiesa o quello delle campanelle del bestiame al pascolo – può frantumare la rappresentazione che un turista si è fatto di quel luogo, fino a spingerlo a denunciare la cosa per il disturbo recato alla tranquillità della sua vacanza.

La comparazione tra queste due esperienze, meno estreme di quello che può apparire, mette in evidenza tra le altre cose l'influenza che il tempo ha sull'ascolto: in un caso siamo nella dimensione della permanenza, quindi dell'inevitabile frequentazione quotidiana di un determinato paesaggio sonoro; nell'altro caso è invece l'intermittenza caratteristica dell'attività turistica a prevalere, e nella sua transitorietà induce bisogni, attese e desideri che possono facilmente venire delusi nell'interazione

con la realtà sonora dei territori frequentati. L'idea di una montagna calma e tranquilla dove regna il silenzio che permea tuttora tanta parte della comunicazione pubblicitaria turistica ne è un esempio. E ci ricorda una cosa importante, cioè che ogni immagine è sempre accompagnata da una sua atmosfera sonora che per quanto silente produce comunque degli effetti sul nostro corpo come sul nostro immaginario, influenzando la relazione che stabiliamo con un luogo. C'è un suono dentro ogni immagine. Il silenzio ha un ruolo importante nella costruzione e nella persistenza sul piano immaginario di un certo modo di attribuire valore positivo al paesaggio alpino. Ma visto dall'altra parte, da chi in certe aree alpine ancora abita, quella stessa quiete silenziosa cambia senso, si fa opprimente, diventa malessere diffuso. E racconta altre storie. A noi è capitato attraversando la montagna friulana lungo il confine con la Slovenia, tra due lembi di mondo dove tutto ti volta le spalle, dalle persone, alle facciate delle case fino ai cartelli che indicano la distanza dalla "linea". E dove non c'è nulla che ti venga incontro, costretti come si è tra due rovesci. E il sentire di chi abita questi luoghi risente di questo schiacciamento, di un generale ottundimento, che risuona nelle scarse parole scambiate lungo il percorso :

... senti qua! Vedi che silenzio... qua uno parla e... come noi tre, parliamo qua e il mondo ci ascolta tutto, perché qua è silenzio totale, come nella tomba...

... qua è avaro il mondo...

... ora è tutto un silenzio, anche là, tutto rimboschito...

... non c'è dialogo solo complotti...

... adesso che non c'è quasi nessuno si sta meglio...

... l'ultimo inverno è stato tristissimo, ho dovuto abituarci al silenzio...

... è diventata la zona dei solitari, vanno giù a lavorare al mattino e tornano la sera, la domenica han da fare a casa oppure vanno in giro in macchina...

... come sotto una campana di vetro.

Il mondo ascolta tutto, e quasi rubasse tutti i suoni condanna queste esistenze a subire anche l'onta del silenzio. Un silenzio che a noi può dare l'illusione che tutto combaci, ma solo per la leggerezza di un orecchio di passaggio, perchè il suo senso profondo, la sua qualità indicibile, si può cogliere solo nella durata, nella permanenza. Standoci dentro. Perchè qui è il ritmo a mancare, quella marcatura del tempo e dello spazio della vita che è in fondo da sempre ciò che lo rende sopportabile. Altrimenti il silenzio è tedio : non si accede ad una dimensione pubblica e non ci si ritira in quella privata perchè ovunque regnano gli stessi suoni vuoti, che non funzionano più. Diventa un silenzio distorto dall'exasperazione, in cui l'orecchio, setacciando il paesaggio alla ricerca di qualcosa di "vitale", finisce per isolare ancor più il vuoto, il nulla - in termini di senso - che c'è in questa "calma". La gente tace perché non è più là, tace per malattia e per vecchiaia, tace per rancore e diffidenza, e in tutto questo c'è anche il segno della durezza e della durata di quel confine. E il paesaggio, anche quello sonoro, amplifica un silenzio non pacificato, svuotato di senso, un silenzio a cui non partecipa nessuno.

Il silenzio diventa allora possibile terreno di incontro, pur se arrivandoci e abitandolo con sentimenti opposti. C'è chi trova il silenzio con piacere e chi lo abita come se fosse il rovescio del suono, chi lo usa per disporsi all'ascolto e chi viceversa vorrebbe siglarci una tregua.

In questo saggio si riflette sulla dimensione spaziale che può essere modificata ed ampliata attraverso supporti multimediali per la diffusione di tracce sonore. Viene presentato come esempio un *audiowalk* lungo la Pedamentina che collega San Martino al centro di Napoli.

Testo di:

Cristina Mattiucci. Architetto. Vive e lavora tra Napoli e Trento. Con Laura Basco, con cui ha fondato, insieme a Roberta di Nanni, l'associazione IndiziTerrestri ha curato per il Maggio dei Monumenti a Napoli nel 2008 *Giù Napoli*, un *audiowalk* lungo la Pedamentina: www.indiziterrestri.org

La spazialità dell'ascolto

in lo Squaderno n. 10, Soundscapes/Paesaggi sonori, Dicembre 2008

Hanno sistemato il mio computer da una settimana... finalmente l'audio funziona di nuovo! Ora sì che va meglio. Arrivo e mi metto le cuffie, ancora prima di scorrere l'archivio sul mio desktop. È un gesto che fanno quasi tutti intorno a me. È come se cercassero un'altra stanza all'interno di questa grande stanza che condividiamo. Ognuno si ritaglia nello spazio delle proprie orecchie il posto dove vorrebbe essere, più congeniale al lavoro quotidiano o dove, più semplicemente, ci si concentri meglio.

Ogni volta che porto le mani alle orecchie per staccare e sfilare quei paraorecchi parlanti neri (eh sì... a me piacciono le cuffie *d'antan!*) per alzarmi dalla mia postazione, un bisbiglio di telefonate e il fruscio dei fogli e i ticchettii sulle altre tastiere irrompono nelle mie orecchie, come se avessero all'improvviso spalancato una porta e mi avessero catapultato in un altro luogo e mi ci vogliono sempre un paio di secondi per ri-orientarmi. Anche adesso, mentre sto scrivendo.

Mi rendo conto – come se fin'ora non l'avessi mai realizzato – che la mia musica e le mie cuffie sono la mia stanza in questo vuoto di un *open space* di vicinanze necessarie ma di chiacchiere bandite. Rifletto che alle volte quasi non sento davvero quello che sto ascoltando. Spesso la sequenza è sempre la stessa, ed in un certo senso quasi non mi interessa: ha molto più senso come sottofondo strumentale a “fare ambiente”, un altro ambiente, il mio posto.

Già nel '64 Marshall McLuhan¹ aveva intuito il ruolo dei media come “estensioni sensoriali”, predicendo il significato del mio iPod. La percezione dei luoghi ha profonde implicazioni nella definizione della natura dei luoghi stessi ed influenzarne la percezione – anche solo escludendo alcuni connotati o aggiungendovene di immateriali – con azioni di ascolto, può alterarne la qualità percepita e diventare addirittura un modo per determinarli.

Nella *Fenomenologia della percezione*, Merleau-Ponty² affermava che “sotto lo spazio oggettivo, nel quale il corpo prende posto, l'esperienza rivela una spazialità”, “il nostro corpo non è nello spazio ma inerisce allo spazio”. Il ruolo dell'udito nell'esperienza quotidiana, nei termini di un udito selettivo che sceglie di sintonizzarsi sull'una o sull'altra atmosfera, esaminato in questo senso, diventa fondativo di una spazialità

altra, uno spazio interiore che non si esprime solo attraverso i comportamenti, ma che in certi casi può manifestarsi all'esterno, alterando la consueta modalità d'uso e fruizione dei luoghi.

La questione riguarda prevalentemente temi di antropologia dello spazio che si intrecciano con un tema centrale della progettazione contemporanea: la vita degli spazi al di là dell'essere il contenitore funzionale per cui erano stati pensati, che conferisce loro qualità e li fa sopravvivere al tempo, anche solo nel momento di una performance, di una pratica o di un evento, intese come occasioni di sperimentare un modo di declinare non banalmente la flessibilità.

Il potere dei suoni di riuscire ad evocare e trasformare un luogo, fino addirittura a materializzarlo nelle sue nuove forme, in una spazialità interiore che ne influenza la fruizione, è indubbio. E sebbene il fondamento per un progetto che si confronti con l'uso dei luoghi non si possa ritrovare nello spazio breve delle pratiche di ascolto collettivo che verranno descritte, da esse possono partire senz'altro stimolanti percorsi di interpretazione e immaginazione dei luoghi, intrinsecamente progettuali.

La forza del *transfert* spaziale attraverso l'udito è evidente. Ne subiamo il fascino in molte delle esposizioni artistiche contemporanee che catapultano il visitatore in un'atmosfera ed un tempo diversi utilizzando dispositivi sonori, come nelle gallerie di suoni, piuttosto che attraverso sistemi di altoparlanti azionati al passaggio delle persone, soprattutto nelle esposizioni a tema storico, che ricostruiscono e restituiscono un momento.

La fruizione di una mostra resta comunque un momento prevalentemente individuale. È la condivisione dell'ascolto, nello stesso momento, che fa la differenza, conferendo al suono ascoltato il potere di modificare un luogo. Il discorso diventa più chiaro se si guarda a quei fenomeni e a quelle pratiche che a partire da un ascolto individuale ne fanno esperienza collettiva, moltiplicandolo simultaneamente. L'ascolto collettivo è infatti inteso non come ascolto di un suono "ad alta voce", ma come somma degli ascolti individuali e contemporanei, che i nuovi media d'uso più comune consentono.

Giacche da cui pendono fili che si portano alle orecchie si muovono nelle nostre città: nei mezzi pubblici, per strada, nei supermercati... Ognuno pratica l'ascolto, da solo, ma se si rovescia la condizione dall'isolamento alla condivisione, ovvero all'ascolto collettivo, l'amplificazione spaziale può assumere risvolti sorprendenti. E nello scarto di quello che potrebbe sembrare andar perduto, perché fuori dal nostro spazio uditivo, prende forma la possibilità di vivere quello "scarto" secondo il proprio ritmo, predisponendolo ad un'altra funzione. Penso in tal senso ai *Silent Rave* che trasformano un silenzioso ascolto collettivo in una vera e propria performance "rumorosa". In molte stazioni, dalla *Liverpool Street Station* alla *Victoria Station* di Londra, o in piazze come la *Union Square* di New York, gruppi di persone hanno messo in scena *flash mobs* danzanti, proprio grazie al lettore multimediale che ciascuno possedeva.

In un momento esatto prestabilito, tutti hanno acceso l'iPod cominciando a danzare ad un ritmo proprio, ciascuno silenziosamente ma visibilmente a ritmo, trasformando quei posti in luoghi di incontro e di ballo. Questo tipo di *flash mobs* si propone generalmente come un happening e prende forma, appunto, in uno spazio pubblico o in un centro commerciale, o comunque in luoghi molto frequentati. Di fatto, attraverso il raduno di persone che si relazionano al di fuori degli schemi di interazione ordinaria, la presenza di questa massa critica danzante, trasforma la natura di quegli spazi (Brighenti e Mattiucci, 2008)³. La forza dell'effetto di azioni del genere è data dalla dimensione collettiva, di massa, dell'esperienza.

Ne abbiamo sperimentato una a Napoli, la scorsa primavera. Con IndiziTerrestri, in occasione del Maggio dei Monumenti, abbiamo organizzato un *audiowalk* lungo la Pedamentina. L'*audiowalk* è una passeggiata multimediale che è possibile praticare in molte città, dove sia stato preparato il supporto tecnico e contenutistico necessario a realizzarla. Generalmente è sufficiente collegarsi al sito dell'*audiowalk* o ricevere il materiale, scaricare un file e trasferirlo sul proprio lettore o telefono per iniziare un percorso sonoro, seguendo le indicazioni dalla voce accompagnatrice registrata. Fanno da sfondo i monumenti e gli edifici, in un itinerario pre-determinato che racconta una storia.

L'evento napoletano aveva come scenario una strada molto particolare, la Pedamentina, che collega il largo di San Martino al centro della città, in una discesa suggestiva e ripida che comprende molte visioni, sia per i panorami che offre ad uno sguardo ampio, sia per gli scorci che si scoprono guardandosi intorno. Abbiamo concepito il racconto sonoro come una sintesi delle sfaccettature della città, colta attraverso le parole che si ascoltavano e catapultavano il viaggiatore in una serie di scene che sfioravano ed al contempo mettevano in crisi l'immaginario stereotipato rispetto ad un luogo come Napoli.

Preparando un appuntamento preciso e distribuendo i lettori multimediali, di fatto è stato messo in scena una sorta di spettacolo in itinere in cui il visitatore era al contempo attore e astante. Azionando la cuffia partiva una colonna sonora fatta di dialoghi, suoni e musica che componevano una *pièce* teatrale in divenire, legata alle architetture della città. La città diventava così palcoscenico in un doppio senso: palcoscenico da guardare e palcoscenico dove le persone che scendevano in massa, guardando dallo stesso lato o fermandosi alla stessa edicola votiva, in un certo senso "si esibivano".

Esasperando il *trasfert* uditivo, il giorno dell'evento inaugurale, la storia del viaggiatore contemporaneo si intrecciava con quella dei viaggiatori di altri tempi, che da Benjamin a Beuys vivevano nelle letture di un'attrice ferma in alcuni punti della Pedamentina, in uno shock temporale che si realizzava togliendosi le cuffie. L'esperienza individuale condivisa ha generato una vera e propria alterazione della visione dei luoghi, sia per chi li guardava, sia per chi guardava – come gli abitanti di quella stessa strada – quelle persone in quei luoghi.

Il lavoro sul format è stato un pretesto per parlare dello spazio pubblico e di come le persone vivono in esso e per riflettere sulla relazione tra la costruzione del futuro ed il ruolo della memoria attraverso un *patchwork* di visioni che si realizzavano con la presenza delle persone che portavano con sé il lettore multimediale, attraversando le imprevedibili condizioni di tempo, traffico, luce e suoni "esterni".

Realizzando esperienze sonore di questo genere, la condizione dello spazio determinata dall'esperienza fisica in esso, si arricchisce e può essere compresa attraverso le interazioni sociali e le relazioni sincroniche eppure immateriali che le determinano. L'influenza dei nuovi media in questi fenomeni di "alterazione" o piuttosto di ampliamento delle possibilità dei luoghi è centrale, nonché spesso condizione esistenziale. Essi consentono il *download* di suoni e la condivisione di musica (e atteggiamenti) stessi, prolungando la dimensione materiale ed immateriale dell'esistenza spaziale l'una nell'altra (Brighenti e Mattiucci, 2008).

In questo senso, l'iPod può essere visto come dispositivo di lettura/creazione /interpretazione dello spazio. Quando l'iPod ci azzera uno dei sensi – l'udito – rispetto alla percezione del luogo in cui siamo, sostanzialmente moltiplica la percezione di quello stesso luogo, conferendogli una spazialità amplificata.

Note

1 McLuhan, Marshall, *Understanding Media: The Extensions of Man*, McGraw-Hill, New York, 1964

2 Merleau-Ponty, Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris, 1945

3 A.M. Brighenti, C. Mattiucci, *Editing Urban Environments: Territories, Prolongations, Visibilities*, In Ralf Hennig, *Mediacity: Situations, Practices and Encounters*, Bauhaus Universität, 2008

Estratto dell'intervista realizzata a:

Carsten Stabenow. Nato nel 1972 studia Design della comunicazione a Berlino. Lavora free lance come designer e produttore di eventi culturali. Insegna arte e design. Direttore del festival Garage tenutosi a Berlino dal 1997 al 2005. Secondo membro del collettivo Staalplaat Soundsystem e fondatore dell'attuale Tuned City, piattaforma culturale di architettura e suono.

Il suono come arte

in Digimag, n. 39, Novembre 2008, testo di Marco Mancuso

M.M. Il libro sulla conferenza Tuned City è stato appena pubblicato. Il titolo è *Tuned City, between sound and space speculation*. Vorrei partire proprio da questo punto: cosa intendi realmente con "speculazione dello spazio": pensi che lo spazio sia un problema urgente nelle nostre città, in termini di spazio pubblico per processi urbani liberi, in termini di mancanza di spazio per dinamiche di city-making realmente indipendenti? Pensi che il "suono" possa essere considerato come una pratica artistica che possa essere utile a rafforzare i processi con cui si vive una città?

C.S. "Between sound and space speculation" deve essere inteso come un sottotitolo polemico che rimanda a una speculazione reale che innanzitutto ha una connotazione negativa. Ma andando all'interno dell'etimologia della parola, come viene usata normalmente oggi, essa descrive qualcuno che osserva un oggetto, evento, o situazione e sviluppa una certa azione in relazione a ciò che viene osservato, a prescindere che conosca o meno tutti i fatti o i fattori relativi a ciò che osserva. Questo arriva molto vicino alle nostre intenzioni, specialmente con il topic del suono in architettura e nella pianificazione della città, sebbene le sue potenzialità rimangono ancora un territorio vago per noi.

Ciò nonostante, esso gioca con il doppio significato, allo scopo quindi di fornire una prospettiva critica sullo sviluppo attuale delle città, sui processi di gentrificazione, sulla commercializzazione e costrizione degli spazi pubblici (e culturali). Il suono è, prima di essere una "pratica artistica", un fattore costituente dello spazio e un parametro altamente rilevante per descrivere (e creare) uno spazio. Questo è stato noto per anni e Barry Blesser e le persone che lavorano al Cresson Institute hanno reso ciò molto chiaro nei loro contributi per le nostre letture. Tuned City è stato quindi un tentativo di fornire un buon esempio di perché tutto questo dovrebbe essere ri-considerato

M. M. Dalla tua esperienza con la conferenza Tuned City, sei d'accordo con me che il "suono" dovrebbe probabilmente essere mixato o mescolato maggiormente con altre pratiche artistiche o di design, legate ai processi di media architecture o alle pratiche sociali ICT o ancora ai locative&mobile media e alle teorie di interaction desing, allo scopo di creare un valore profondo all'interno delle nostre città? In altre parole, hai percepito dagli artisti invitati, il desiderio di andare un po' oltre il concetto di "sound landscape", utilizzando magari anche il mix tra tecnologie analogiche e media digitali?

C. S. Naturalmente non bisogna mai isolare alcuni aspetti dei media dall'impressione generale. Noi abbiamo cercato di fare proprio così, focalizzandoci sugli aspetti acustici allo scopo di creare una consapevolezza su questa problematica. Molto spesso questo topic è discusso infatti da un solo punto di vista, come il problema dell' "inquinamento acustico" per esempio, proponendo soluzioni allo scopo di isolare o tagliare via il rumore. Dichiarare che il rumore è un prodotto di condizionamento culturale, significa portarlo ad avere una funzione non rilevante. Si può essere in grado di eliminare il rumore di un'autostrada costruendo un muro di isolamento, senza prendere in considerazione le emissioni di Co2 dovute alla costruzione di questo stesso muro?

E come disse il pioniere della sound art Max Neuhaus "...rendere silenzioso il nostro ambiente pubblico è l'equivalente del dipingerlo di nero...".La complessa interazione dei nostri apparati percettivi, la connessione tra occhio e orecchio in costante modulazione è il risultato di una logica che abbiamo imparato.

Nella vita di ogni giorno siamo circondati da suoni di diversa natura e di varie origini. Il linguaggio, i suoni della natura e della civilizzazione, il suono come portatore di informazione o come fattore di disturbo, creano un denso tappeto acustico che processato e filtrato inconsciamente in un costante processo percettivo, circonda costantemente le nostre coscienze.

Lo spazio e il carattere comunicativo del suono sotto gli aspetti della psicologia percettiva e della psicoacustica trattengono un potenziale creativo che è spesso negato nella nostra percezione dominata dall'aspetto visivo. Se il suono è compreso non solo come strumento fenomenologico ma anche come strumento comunicativo, l'integrazione concreta dell'aspetto acustico nello sviluppo urbano può essere interessante almeno quanto la capacità del suono di sottolineare esplicitamente certe situazioni e condizioni, allo scopo di espandere o manipolare gli spazi percettivi. Il suono è un sistema sociale aperto, è analizzabile, riproducibile, può essere moltiplicato, salvato e richiamato. Può essere tecnicamente e architettonicamente amplificato, distribuito multidirezionalmente, ma può essere anche focalizzato e controllato.

Questo è uno spettro ampio di possibilità di utilizzo del suono: interdisciplinare, mediato, digitalizzato, mobile o semplicemente caratterizzato dall'uso di certi materiali di costruzione di spazi pubblici, conoscendone la lunghezza d'onda, la diffusione e la riflessione. Risolvere un problema non ha come punto di partenza la scelta di una tecnica o di un medium, nasce con la consapevolezza. Le "media facades" o le "tecnologie mobili" sono spesso fine a se stesse, utilizzate come strumenti per generare modernità e progresso. A me non interessa se qualcuna di queste "potrebbe essere dipinta di nero", non c'è comunque contenuto.

Acusmatica. Processo creativo e progettuale

Il termine “acusmatico” deriva dall'*akusmatikoi*, la scuola pitagorica i cui discepoli udivano il maestro parlare dietro ad un velo cosicché il significato della parola non venisse distratta dall'immagine dell'oratore. Il concetto di suono acusmatico viene coniato dal compositore, ingegnere e ricercatore francese Pierre Schaeffer nel suo libro *Traité des Objets Musicaux* del 1966. Tale espressione viene usata da Schaeffer per individuare il suono senza vincoli semantici o linguistici legati alla fonte, per dare al suono la condizione di oggetto a sé stante. Oggi possiamo parlare di *Trans-acousmatic design*, termine usato da Björn Hellström nei suoi esperimenti preliminari ancora in corso per una progettazione sonora dello spazio pubblico in Svezia (*Acoustic design artifacts and methods for urban soundscape*). Egli afferma che, recuperando le informazioni sonore di un singolo ambiente urbano, abbiamo un'analisi acusmatica della sua configurazione sociale, percettiva, estetica, culturale e spaziale e proprio attraverso queste informazioni possiamo riorganizzare e ricomporre i suoni in una nuova configurazione acusmatica dello spazio. In conclusione, Hellström vuole definire il processo di trasformazione di un ambiente acusmatico in uno nuovo attraverso un vero e proprio progetto di manipolazione dei suoni e dell'ambiente per migliorarne le qualità non solo sonore ma anche estetiche e spaziali.

Di seguito sono proposti due testi che indagano nel tema dell'acusmatica. Il primo nella sua ricerca sonora e musicale dagli anni Sessanta ad oggi soffermandosi sui processi creativi che hanno reso la musica acusmatica un vero e proprio genere della musica contemporanea. Il secondo indaga la dimensione temporale e spaziale del suono nella sua dimensione compositiva. Analizza così le sue potenzialità strumentali e plastiche nella definizione di un ambiente attraverso un'organizzazione percettiva dello spazio chiara e leggibile all'ascoltatore.

Testo di:

Denis Dufour. Compositore acusmatico e strumentale francese, insegnante al CNR di Perpignan, organizzatore di concerti (festival Futura) e direttore di collane discografiche (Motus-Acousta e Motus-Aujourd'hui). Link web: www.denis.dufour.pagesperso-orange.fr Alla stesura di questo testo collabora anche **Thomas Brando**, scrittore e librettista.

A proposito del genere acusmatico

2000

Cos'è un'opera acusmatica?

Acusmatica è un'arte sonora¹. Le opere che ne risultano sono opere su supporto: esse non si manifestano se non attraverso la lettura del supporto sul quale sono state registrate, fissate in forma definitiva (su dischi flessibili alla fine degli anni quaranta, poi sul nastro magnetico dei magnetofoni e oggi sulla memoria dei calcolatori). Tale supporto sta al musicista acusmatico come la pietra sta allo scultore, la tela al pittore, il negativo al fotografo, la pellicola al cineasta. Come fa lo scultore con il suo materiale, il musicista incide nella materia dei suoni, costruisce, spesso sottrae. Come fa il pittore con i colori, giustappone, mescola, trasforma, compone. Come il fotografo, coglie, inquadra, illumina, sovraimprime. Come il cineasta, infine, tiene il tempo, crea il movimento, monta, contrappone, creando ripetizione e attesa, continuità e rottura, fluidità e contrasto. In che modo? Iniziando da un materiale di partenza: il suono, nel senso più largo del termine. A partire da registrazioni del suono. Se acustiche, esse possono essere realizzate a partire da interventi su diversi strumenti scelti per la loro predisposizione a "suonare" (dei corpi sonori), da universi abitati da eventi caratteristici, da percorsi, da gesti o sequenze appositamente realizzate, e anche da suoni "figurativi" o da interventi su strumenti tradizionali o "esotici". Se sintetiche, le registrazioni possono essere costituite da suoni o da sequenze elettroniche suonate sul sintetizzatore, o digitali, risultato della programmazione del computer o di trasformazioni immediate di eventi sonori.

E cosa fa il compositore dell'accumulazione di queste registrazioni? Le classifica, e opera su di esse delle scelte, una ripartizione, dei tagli, e quindi molteplici trasformazioni in uno studio equipaggiato con numerosi apparecchi prodotti dall'evoluzione tecnologica degli ultimi decenni. Montaggio, inversione, anello, trasposizione, campionamento, compressione, "gel" ("freeze"), riverberazione, eco, ritardo, filtraggio, mixaggio, accumulazione, sono operazioni fondamentali il cui principio si è imposto da più di cinquanta anni, attraverso una ormai lunga pratica e una storia. Tali operazioni consentono alle chimere più sofisticate e ai sogni più improbabili di prendere forma, a condizione che il compositore abbia un'idea preliminare dell'universo che desidera creare e far ascoltare. Basta che egli porti dentro di sé un mondo sonoro abbastanza ricco perché la sua competenza, la sua sensibilità, la sua intuizione, il suo gusto del gioco gli dettino i dettagli del suo lavoro man mano che lo ascolta²: in un'andata e ritorno costanti dal fare all'ascoltare egli elabora così progressivamente la sua opera, in un procedimento che comprende sia la volontà, di un progetto preliminare di composizione (la scelta di una tematica, di un universo sonoro, di una "grande forma", di un ritaglio), sia la sensibilità, rendendo possibile l'invenzione di una "scrittura" attraverso la gestione dei sincronismi, degli imprevisti, dei contrasti, delle similitudini, delle diffrazioni, delle convergenze. Rigore e libertà, senso della costruzione e gusto del gesto, volontà e disponibilità sono qualità ugualmente necessarie per pervenire a un'opera coerente che, al di là della sorpresa, appassioni e attragga l'ascolto.

Infine, come il cineasta, in seguito il compositore proietta la sua opera davanti al pubblico attraverso un dispositivo di proiezione del suono: un'orchestra composta da altoparlanti di differente "colore" e di differente potenza, disseminati nello spazio del concerto³, della galleria, del museo, del luogo pubblico, a seconda che egli scelga di comporre per il concerto, per l'installazione sonora o per qualsiasi altra forma di espressione acusmatica. Attraverso ciò che si può definire un'interpretazione (scelta della disposizione dell'impianto, della spazializzazione, del gioco tra le intensità e i colori, dei filtraggi) egli rende la sua opera accessibile al pubblico, ormai consegnata unicamente al dominio dell'ascolto⁴...

Già cinquant'anni di avventure sonore

Nel 1948 Pierre Schaeffer, animatore di un piccolo gruppo di ricerca all'interno della Radio francese, inventa una nuova forma di espressione artistica che lui stesso chiamerà musica concreta⁵. Creatore e produttore di trasmissioni radiofoniche, in cui "l'ascoltare senza vedere" determina al tempo stesso il mistero e il successo di tale nuovo mezzo di comunicazione⁶, egli si lancia per caso e per gusto del gioco in un'avventura musicale interamente nuova, dopo mesi di sperimentazione e di osservazione dei suoni "fissati", che i processi di registrazione gli consentono di riascoltare a piacimento: i più diversi materiali sonori disponibili all'interno della fonoteca, lasciati dai tecnici o registrati da lui. Nell'utilizzare più piatti di giradischi, scrive⁷: "21 aprile 1948: se privo i suoni del loro attacco, ottengo un suono differente; d'altra parte, se compenso la caduta di intensità grazie a un potenziometro, ottengo un suono continuo di cui sposto l'involuppo a volontà. Registro così una serie di note costruite nello stesso modo, ciascuna su un disco. Disponendo questi dischi su dei pick-up, posso, grazie al gioco di chiavi di contatto, suonare queste note come desidero, in successione o simultaneamente. [...] Siamo degli artigiani. Il mio violino, la mia voce, li ritrovo in tutto questo bazar di legno e latta, e nel campanello della bicicletta. Cerco il contatto diretto con la materia sonora, senza interposizione di elettroni." Dal suo entusiasmo e dal suo spirito scientifico nascono gli *Etudes de bruits* (prima opera di musica concreta registrata su disco) diffusi per radio prima di essere dati in concerto. Pierre Henry lo raggiunge al Club d'essai della Radio nel 1949.

Insieme compongono *Bidule en ut* e *Symphonie pour un homme seul*, opera che farà in seguito il giro del mondo con il balletto di Maurice Béjart⁸. Nel 1951 il gruppo di Pierre Schaeffer diventa il Gruppo di ricerca di musica concreta della RTF. E' riorganizzato nel 1958 sotto il nome di Gruppo di ricerca musicale (GRM)⁹. Da parte sua Pierre Henry prosegue in un cammino solitario e fonda il primo studio privato di musica concreta, Apsome, nel 1960. Da allora il suo percorso è disseminato di concerti che riunisce un pubblico sempre più vasto: *Messe pour le temps présent*, *Le voyage*, *L'Apocalypse de Jean*, *Futuristie*, *Messe de Liverpool*... Nel corso degli anni Cinquanta, numerosi compositori tradizionali o d'avanguardia dell'epoca, da Darius Milhaud a Iannis Xenakis, da Olivier Messiaen a Edgard Varèse, da Henri Sauguet a Pierre Boulez si iniziano alla pratica della musica concreta dopo Pierre Schaeffer. Allo stesso tempo, alcuni compositori all'estero aprono studi di composizione elettronica: Karlheinz Stockhausen presso la WDR di Colonia (*Gesang der Jünglinge*, 1956), Bruno Maderna, Luciano Berio presso la RAI di Milano (*Thema-Omaggio a Joyce*, 1958). Negli Stati Uniti l'esperienza dei suoni fissati assume un aspetto più tecnico, con la ricerca di Max Matthews sulla sintesi del suono tramite calcolatore nel laboratorio della Bell Telephone a Murray Hill, ma anche con i tentativi di Otto Luening (*Fantasy in space*, 1952) e Vladimir Ussachevsky (*Incantation*, 1953) presso il Columbia-Princeton Music Center di New York. In Francia si crea subito un vero vivaio di compositori esclusivamente acusmatici: François Bayle (*Espace inhabitable*, 1967), Pierre Boeswillwald (*Sur le chemins de Venise*, 1983), Michel Chion (*Requiem*, 1973), Christian Clozier (*Quasars*, 1980), Luc Ferrari (*Hétérozygote*, 1964), Jacques Lejeune

(*Parages*, 1974), Bernard Parmegiani (*De natura sonorum*, 1975), Jean-Claude Risset (*Mutations*, 1969), Alain Savouret (*L'Arbre et coetera*, 1972)...

L'arte acusmatica oggi

Un repertorio mondiale di molte migliaia di opere

Cinquant'anni di ricerca, di riflessioni e di produzione, quattro generazioni importanti di compositori, opere di cui alcune sono già dei "classici", una produzione discografica eloquente segnano la vitalità di un genere malgrado tutto privo di ogni accademismo. Influenzati e stimolati dall'esempio di Pierre Schaeffer e da quello dei pionieri della musica elettronica, numerosi altri paesi hanno creato i loro studi. Nel 1970 Françoise Barrière e Christian Clozier fondano il GMEB, gruppo di musica sperimentale di Bourges, catalizzatore della musica elettroacustica mondiale e più particolarmente nei paesi dell'Est, nell'Europa del nord, a Cuba e in America del Sud. Grazie all'esistenza di classi di composizione all'interno dei conservatori e delle università, la pratica dell'arte acusmatica conosce un forte sviluppo nei seguenti paesi: Francia (con Marcel Frémont, Guy Reibel, Denis Dufour, Philippe Mion...), Canada (con Francis Dhomont), Belgio (con Annette Vande Gorne), Gran Bretagna (con Denis Smalley), Austria (con Dieter Kaufmann), Germania (con Karlheinz Stockhausen, Hans Tutschku), Brasile (con Jorge Antunes), Italia (con Roberto Doati, Franco Degrossi, Francesco Giomi, Agostino di Scipio...), ma anche Polonia, Ungheria, Svezia, Norvegia, America del Sud, Stati Uniti, Giappone... L'acusmatica attrae ormai nuove generazioni di compositori (citiamo Frédéric Acquaviva, Patrick Ascione, Paul Dolden, Marc Favre, Thomas Gerwin, Berthard Günter, Jonty Harrison, Frédéric Khan, Erik Mikael Karlsson, Patrick Kosk, Francisco López, Lionel Marchetti, Elio Martusciello, Robert Normandeau, Ake Parmerud, Dominique Petitgand, Agnès Poisson, Daniel Teruggi, Christian Zanési...) e decine di compositori che operano in un brulichio di stili, di universi e di procedure a volte fortemente lontane dalle prime idee di Pierre Schaeffer... Utilizzando una tecnologia in perpetua evoluzione, questi creatori si riconoscono sotto differenti denominazioni¹⁰, la cui molteplicità un po' disorientante rivela al tempo stesso il dinamismo e la (relativa) novità del genere.

Un'esperienza dagli sviluppi molteplici

Il mondo della composizione strumentale contemporanea è il primo a essere messo sottosopra dall'esperienza della musica concreta. Compositori quali Iannis Xenakis, Ivo Malec, François-Bernard Mache e Denis Dufour sono stati potentemente influenzati nel loro stile e nelle idee musicali da idee di morfologia e di scrittura provenienti dalla loro pratica di studio. Il "solco chiuso" [l'anello] si inserisce poco a poco nel vocabolario musicale contemporaneo e non si può negare che i compositori americani minimalisti della scuola di New York (Steve Reich, Phil Glass, Terry Riley, La Monte Young...) siano stati ispirati dapprima nelle loro opere per nastro e poi nelle opere strumentali dall'idea di "anello", ma anche che si siano nutriti di tutta una competenza di studio. La moltiplicazione delle possibilità di intervento e di distanziamento in rapporto al tempo musicale che lo studio offre ha prodotto delle opere singolarmente nuove, e questo cambiamento di paradigma si fa ancora sentire nella produzione attuale. I seriali e i postseriali sono i più lenti a reagire e a ammettere che una nuova musica può essere pensata e creata con un comportamento, un materiale, un procedimento differenti. Notiamo ancora che negli anni Settanta una nuova scuola estetica nasce in Francia, rifacendosi alle ricerche sul suono di Pierre Schaeffer (ma non alla musica acusmatica), la scuola spettrale¹¹, che si ispira alla struttura acustica del suono (le sue armoniche, il suo spettro) per sostenere la scelta delle altezze, la definizione della forma e l'orchestrazione dell'opera.

Quanto a Jean-Michel Jarre egli si rifà al suo rapporto con il GRM, dopo aver seguito per qualche mese la classe di Pierre Schaeffer, presso il Conservatorio Nazionale Superiore di Musica di Parigi, alla fine degli anni '60. Troviamo delle simili metamorfosi musicali oltre Reno con Klaus Schulze (ispirato da Karlheinz Stockhausen), i Tangerine Dream e il gruppo Kraftwerk degli inizi. Dalla fine degli anni 60, le sequenze "plananti" e gli effetti sonori di studio invadono la produzione pop: i Beatles (*Revolution 9*), i Pink Floyd (*The Dark Side of the Moon*), i Can e i più radicali Faust, ma anche i Velvet Underground e i Soft Machine... fino alla più egemonica varietà internazionale attuale (Michael Jackson).

Infine agli inizi degli anni 90 appare la Techno, di cui i DJ, al tempo stesso animatori, tecnici e adesso musicisti, rivendicano ad alcuni di loro l'eredità di Pierre Schaeffer e di Pierre Henry (definito a 70 anni sulla copertina di una rivista come "il più vecchio DJ del mondo!"). Tali soggetti e gli altri maghi della notte sanno che, dopo il 1948, centinaia di compositori hanno operato prima di loro in direzioni e stili la cui inventiva e potenza potrebbero mandare in visibilio il pubblico più esigente delle nottate "rave"? Quanto alle musiche applicate (commerciali e/o pubblicitarie, d'illustrazione sonora per la televisione, la radio, il teatro o il balletto, le colonne sonore di corto e lungometraggi, le sigle musicali, i jingles e altri "gimmicks" sonori) non sono le ultime ad essersi impadronite delle possibilità espressive del suono scoperte con il lavoro di esplorazione e di dissodamento degli alchimisti dell'acusmatica...

Un nuovo genere di melomane

Un nuovo pubblico nasce dopo i primi ascoltatori che assistettero il 18 marzo 1950 allo storico concerto di musica concreta presso l'École normale de musique di Parigi, passando per il vasto pubblico delle "grandi-messe" di Pierre Henry o di Stockhausen, fino ai concerti maratona di Jean-Claude Eloy, ai concerti subacquei di Michel Redolfi, e alle "nuits blanches" e altri "acousma-raves" del festival Futura... Negli anni Sessanta, sotto l'influenza di Karlheinz Stockhausen e di Pierre Henry, sollecitati dall'ingresso di nuovi colori e di spettacolari effetti di studio nel loro universo musicale, gli adepti della Pop music si aggiungono – talvolta massicciamente – agli ascoltatori della musica elettroacustica. Beneficiando in parte del riconoscimento tardivo accordato dai media e dal pubblico colto al repertorio di questo secolo, la "musica per nastro" raccoglie anche un pubblico curioso di nuove esperienze musicali. Finalmente il lavoro di sensibilizzazione svolto nelle scuole e nei conservatori in Francia porta i suoi frutti, e si incontrano sempre più persone per le quali la scoperta di opere nuove non deriva necessariamente dagli stereotipi del consumo di massa, né da qualche obbligo culturale, ma semplicemente dal piacere dell'esplorazione, dal puro godimento sensoriale – quasi istintivo – del suono. Attraverso opere che non si richiamano a una cultura o a un background obbligati, né a riferimenti che necessitano di lunghi studi musicologici, e questo malgrado un prodotto elaborato la cui raffinatezza e ricchezza non hanno niente da invidiare alle più sottili opere polifoniche...

Facciamo presente che più che nella novità dei suoni e dei timbri, la novità radicale dell'arte acusmatica consiste nella possibilità di fissare tali suoni e di riascoltarli quanto è necessario nel corso del lavoro, al fine di intervenire nei loro propri caratteri (attacco, timbro armonico, grana, profilo, dinamica, ecc.), e infine di consegnare l'opera agli ascoltatori, senza che essi abbiano accesso alle fonti "realistiche" (casuali, aneddotiche) dei suoni. E' sollecitata la pura dimensione uditiva. In assenza di uno stimolo o di una distrazione visiva parassita, solo il suono giunge alla percezione e allora l'immaginario entra in gioco liberamente. Si può allora abbandonare ogni riferimento musicale precedente, per poco che si entri nel gioco di questa specie di "immersione". Pierre Schaeffer così scrive nel *Traité des objets musicaux*¹²: "Tale è la suggestione dell'acusmatica, negare lo strumento e il condizionamento culturale, metterci di fronte al sonoro e alla sua possibilità musicale".

Note

1 Come si parla ormai di *arti plastiche*, perché non utilizzare la dicitura ancora più estesa di *arti sonore*, nella quale si annovererebbe tutto ciò che produce rumore, tutto ciò che suona: le musiche strumentali, le musiche popolari, l'elettroacustica, le musiche tradizionali,...? **L'elettroacustica** abbraccia l'insieme dei generi musicali che fanno uso dell'elettricità nella concezione e nella realizzazione delle opere. Pertanto sono elettroacustiche le opere su supporto (che si identificano con le opere dell'arte acusmatica), le opere per strumenti o corpi sonori amplificati (a condizione che tale amplificazione intervenga in maniera decisiva nell'estetica e nelle scelte della composizione), le opere miste (che mescolano strumenti e traccia sonora su supporto), le opere *live electronics* (per sintetizzatore dal vivo, strumenti acustici con dispositivi di trasformazione elettronica o digitale del suono in tempo reale), le installazioni sonore interattive, ecc. **L'arte acusmatica** raggruppa le musiche concrete o acusmatiche, le creazioni radiofoniche e i radiodrammi, le opere acusmatiche applicate (per teatro, danza, cinema, video,...), le installazioni sonore realizzate su supporto audio diffuso su altoparlanti (in cui la concezione visiva non stabilisce un rapporto diretto di causa/effetto con il risultato sonoro ascoltato), una certa frangia di musiche dette *elettroniche* (techno) derivanti da una realizzazione in studio fissata su supporto e consegnata al solo ascolto. Infine, alcune realizzazioni di poesia sonora come quelle che si avvicinano alla creazione radiofonica.

2 E' l'aspetto sperimentale di tale procedimento (il famoso "procedimento concreto" in cui la composizione si fonda sull'ascolto diretto del risultato, in un costante andare e tornare dal fare all'ascoltare, a partire da suoni creati o acquisiti e trasformati) connesso a una manipolazione dei suoni "bruti", già "trovati", che spinge Pierre Schaeffer nel 1948 a coniare il termine fortemente evocatore di "musica concreta". Il quale rinvia in modo sicuramente esplicito a quello di musica "astratta" strumentale, che si concepisce "a tavolino" in maniera "teorica" (al di là di ogni contatto diretto con il materiale e la cui concezione passa per l'astrazione di una codificazione, di un linguaggio: il solfeggio).

3 **Dispositivo di "proiezione del suono"**, di diffusione (altrimenti detto "orchestra di altoparlanti" o anche "acousmonium"): è un insieme di casse acustiche distribuite nel luogo del concerto in cui si fa variare l'intensità e il colore di uscita del suono con l'aiuto di un impianto di proiezione (tramite filtri, cavi e amplificatori) per la collocazione nello spazio delle opere interpretate. Motus è attualmente la sola situazione in cui un interprete professionale, Jonathan Prager, è stato nominato, dal 1995, titolare del suo acousmonium. **Proiezione del suono**: le musiche acusmatiche sono opere fissate su supporto e fatte ascoltare nel quadro di un concerto attraverso un dispositivo di "proiezione del suono". E' dunque necessario elaborare una interpretazione "che sia utile a organizzare lo spazio acustico secondo le caratteristiche della sala e lo spazio psicologico secondo le caratteristiche dell'opera. Pianificando "tutti" e "solo", sfumature e contrasti, emergenze e movimenti, il musicista alla console diviene colui che concepisce una orchestrazione e una interpretazione vivente" (F. Bayle).

4 Situazione che definisce in senso proprio il termine acusmatico (dal greco akousma: percezione uditiva), di cui di seguito qualche definizione e commento da parte di diversi autori: **a. Pitagora** (VI° secolo a.C.) inventa un originale metodo per la concentrazione nell'ascolto ponendosi dietro una tenda mentre insegnava ai suoi discepoli, ai buoi e nel silenzio più totale. "Acusmatico" è il termine che egli impiega per definire tale situazione - e gli stessi discepoli che così sviluppano la loro tecnica di concentrazione. E' noto che il filosofo, matematico e musicista, non ha lasciato alcuna opera scritta. **b. Jérôme Peignot**. Nel periodo della grande avventura della radiofonia negli anni '50, mentre nascevano le prime "musiche del rumore" e Pierre Schaeffer ne definiva i primi tratti metodologici, lo scrittore e poeta Jérôme Peignot dichiara in una trasmissione: "Quali parole potrebbero designare la distanza che separa i suoni dalla loro origine... Rumore acusmatico si dice (nel dizionario) di un suono che si ascolta senza scoprirne le cause. Ebbene, questa è la definizione stessa dell'oggetto sonoro, questo elemento di base della musica concreta, musica la più generale che sia, di cui la testa sarebbe vicino al cielo e i cui piedi toccherebbero il regno dei morti". (In *Musique animée*, trasmissione del gruppo di musica concreta, 1955). **c. Pierre Schaeffer**, nel suo *Traité des objets musicaux* (1966) riprende il termine acusmatico e lo collega all'"ascolto ridotto": "Il magnetofono ha la virtù del tendaggio di Pitagora: se esso crea dei nuovi fenomeni da osservare, crea soprattutto delle nuove condizioni di osservazione". (Citato da F. Bayle in *Vocabulaire de la musique contemporaine*, collana *Musique ouverte* J.Y. Bosseur, ed, Minerve). **d. Denis Dufour e Jean-François Minjard**. L'arte acusmatica è un'arte del suono che produce un'opera fissata e definitiva, su supporto, proposta al solo ascolto: senza ricorrere al visivo e utilizzando tutti i mezzi elettroacustici offerti al compositore dallo studio, quali che siano le tecnologie impiegate. La composizione acusmatica è fondata sull'ascolto. In un'andata e ritorno costanti dal fare all'ascoltare, a partire da suoni creati o acquisiti e trasformati, il compositore costruisce e sistema gli elementi della sua opera in un'invenzione inaudita di scrittura di dettaglio e di articolazione di immagini di suoni tra di loro. I suoni elaborati per se stessi, quindi slegati dal modo in cui sono prodotti, implicano l'abbandono della loro causalità reale a vantaggio di una causalità virtuale, essa stessa generatrice di spazi interni, esterni, indotti, immaginari, metaforici, ecc., le cui giustapposizioni inducono senso. (In *Vocabulaire de la musique contemporaine*, collana *Musique ouverte* J.Y. Bosseur, ed, Minerve). **e. Michel Chion**. Acusmatica: si dice della situazione d'ascolto in cui si sente un suono senza vedere le cause dalle quali proviene. Questa parola greca designava al tempo i discepoli di Pitagora, che ascoltavano il loro maestro insegnare da dietro un tendaggio. Pierre Schaeffer, inventore della musica concreta, ha avuto l'idea di riesumare questo vocabolo per caratterizzare la situazione d'ascolto generalizzata dalla radio, dal disco, dall'altoparlante. Nel suo *Traité des objets musicaux* (1966), egli ha analizzato le conseguenze di tale situazione sulla psicologia dell'ascolto. Dopo di lui, il compositore François Bayle ha pensato di recuperare il termine acusmatica per definire ciò che comunemente si designa come musica elettroacustica. "Musica acusmatica", "concerto acusmatico" sono per lui termini che meglio si addicono alle condizioni di ascolto e di costruzione di tale musica "invisibile", nata dall'altoparlante e in cui il suono registrato è slegato dalla sua causa iniziale. (Michel Chion in *Dictionnaire de la musique*, Larousse).

5 Si tenga presente che, prima di Schaeffer, diversi sperimentatori hanno esplorato idee che mettevano in gioco il suono o i rumori come materiali rientranti nell'ambito delle esigenze compositive: il pittore e compositore futurista italiano Luigi Russolo, all'inizio del '900 (con i suoi "intonarumori"), il cineasta sperimentale tedesco Walter Ruttmann, il quale utilizza la banda sonora della pellicola cinematografica per produrre un "film senza immagine" (*Week-end*, 1930), e certamente Edgard Varèse e la sua famosa utopia del "suono organizzato"...Notiamo tuttavia che nessuno di loro ha avuto l'idea di utilizzare la registrazione (seppure accessibile e in evoluzione dagli anni '10) al fine di creare una vera "arte dei suoni fissati" (l'espressione è di M. Chion).

6 Si veda Orson Welles e le sue celebri trasmissioni dalla radio americana *Dracula* (1938) e soprattutto *La Guerra dei Mondi* (1938). Nel 1943-44 Pierre Schaeffer ha realizzato a sua volta una fiction radiofonica: *La Coquille à planètes*.

7 Nel "Premier journal (1948-1949)" della sua opera *A la recherche d'une musique concrète* (Seuil, 1952).

8 La musica concreta conosce un vero inizio di popolarità, certificato dal film di François Truffaut, *L'amour à vingt ans* (1961), in cui i due protagonisti assistono a una conferenza sulla musica concreta...

9 Attualmente diretto da Daniel Teruggi, il GRM nel 1974 fu integrato all'Istituto nazionale dell'audiovisivo.

10 **Musica acusmatica**: a seconda dei periodi, dei luoghi e delle scuole, questa musica ha avuto come denominazioni anche quella di musica concreta, musica sperimentale, musica elettronica, musica elettroacustica, Tonbandmusik, Elektronische Musik (Germania), Tape music (USA).

11 Con l'ensemble Itineraire e con Gérard Grisey, Tristan Murail...

12 Le **Traité des objets musicaux**, opera fondamentale e summa teorica delle ricerche di Schaeffer e del suo gruppo, è pubblicata dalle éditions du Seuil (1966).

Testo di:

Francis Dhomont. Compositore elettroacustico francese. Alla fine degli anni Quaranta sperimenta con nastro magnetico quello che negli stessi anni chiama musica concreta. Vincitore di numerosi premi si dedica anche alla attività di produttore radiofonico. Vive e lavora fra Francia e Canada dove insegna all'[Université de Montréal](http://www.universite-de-montreal.ca). Link web: www.myspace.com/francisdhomont e www.en.wikipedia.org/wiki/Francis_Dhomont

Il suono, fenomeno temporale, abita anche lo spazio

2006

Mutevolezze, rilievi, colori

Prima di entrare in modo pratico nel campo della proiezione del suono nello spazio (che rappresenta nei fatti un tentativo di materializzazione sensoriale dei concetti musicali) prendiamo le cose all'origine e fermiamoci un istante sulla rappresentazione mentale dello spazio che nasce nella nostra immaginazione al momento dell'elaborazione di una composizione. "La spazializzazione della musica, ha detto Stockhausen, è fondamentale nel momento della composizione al pari della costruzione generale, dell'armonia o del ritmo". E, in effetti, si può parlare di "metafore spaziali" di vere traslazioni del senso musicale che diventano nella struttura pertinenti quanto gli altri parametri coinvolti. Così nella mente del compositore sarà, per esempio, essenziale per una buona lettura uditiva della composizione che quell'elemento (figura, trama, iterazione, cellula) venga percepito come proveniente da lontano per arrivare ad occupare progressivamente il primo piano, questo indipendentemente dal modo tradizionale (di risolvere il problema NdT) in musica: il crescendo. Detto in altri termini, a una variazione di ampiezza dovrà essere collegata in questo caso preciso la simulazione di un movimento in profondità che non sarà un semplice effetto decorativo: conterrà un valore semantico proprio, che aggiunge del senso all'organizzazione generale ed ha buone probabilità di essere tenuta in conto per l'analisi. Un altro esempio, verificato tante volte, è quello che fa sì che per distinguere chiaramente dei suoni l'uno dall'altro, che se sovrapposti si maschererebbero tra di loro, gli si attribuisca una localizzazione distinta nello spazio della stereofonia. L'ascolto binaurale apporta una precisione di decifrazione del messaggio sonoro che costituisce una dimensione principale del discorso musicale. È quindi normale che i compositori se ne siano occupati.

Più si affinano i mezzi tecnici per controllare i fenomeni di rilievo e di spostamento del suono più gli elettroacustici hanno tendenza a integrare nelle loro costruzioni, in senso propriamente architettonico, le nuove possibilità che vengono offerte. Delle strategie inerenti alle mutevolezze, ai rilievi, ai colori legati alla mobilità (effetto Doppler tra gli altri) vanno a diventare parte integrante del 20 pensiero e dell'arsenale del compositore. Una interazione si è quindi stabilita tra i bisogni e le possibilità della ricerca, la domanda suscita l'offerta e l'offerta nutre l'immaginazione creatrice.

Va così in tutti i rapporti dei musicisti con le scoperte continue delle nuove tecnologie: è un fenomeno dinamico che – se non si riduce a una fascinazione primitiva per i giocattoli cibernetici come capita troppo spesso, provoca l'immaginario e conduce alla creazione di nuove immagini di suono (Bayle), e alla messa in gioco di nuovi rapporti tra queste immagini, e di nuove funzioni. Così la nozione di spazio del suono, prima di diventare una applicazione estetico-tecnologica, è normalmente preceduta, anche se

in modo sommario, dalla formazione sensibile e poi dalla concezione razionale di immagini mentali specifiche. È, come ha scritto Gaston Bachelard a proposito dell'immagine poetica, l'istante dove "l'immagine emerge nella coscienza come un prodotto diretto del cuore, dell'anima, dell'essere dell'uomo preso nella sua attualità". È per questo motivo la strutturazione dello spazio concepita come elemento realmente sintattico di un enunciato sonoro tende sempre più a imporsi dalle prime intuizioni e schizzi strutturali che precedono la vera e propria composizione. Questa potrà sottolineare una intenzione espressiva o formale ma potrà anche aggiungere un significativo contrappunto agli elementi spettro-morfologici, o ancora dare luogo a dei paradossi psicoacustici scelti dallo spirito come entità strutturali dell'opera.

Immagine acusmatica e cinema.

Non dimentichiamo che la proiezione elaborata dell'opera acusmatica in pubblico è il punto d'arrivo logico e indispensabile di un lungo lavoro cominciato con la presa di coscienza di intuizioni sparse, continuato con la cattura o la costituzione e poi con la scelta del materiale sonoro, concretizzato nella sua organizzazione, nella sua messa in forma plastica e infine nella sua fissazione definitiva su un supporto.

In situazione acusmatica, noi ascoltiamo senza vedere. Questo ripresenta, a valle dell'opera, un atteggiamento di concentrazione simmetrica a quella che, a monte ha sovrinteso alla sua elaborazione. Questa "arte dei suoni proiettati" (Bayle) è stata spesso comparata a un "cinema per le orecchie". E in effetti queste due discipline, cinema e acusmatica, sono vicine per più di un motivo: sono delle arti autonome, l'una in rapporto al teatro o alla fotografia l'altra in rapporto alla musica strumentale o alla radio (dove tuttavia è nata); sono due arti di immagini scritte su un supporto, realizzate in studio, controllate percettivamente e durante la loro organizzazione e poi proiettate in uno spazio acustico in tempo differito. Certo il cinema si basa principalmente sulla narrazione, cosa che è rara nel caso della musica acusmatica; d'altro canto il loro status economico non può essere comparato; e infine a differenza del cinema che non richiede e non permette alcuna modificazione al momento della proiezione l'opera acusmatica si presta perfettamente a una interpretazione in tempo reale; essa può beneficiarne o soffrirne, in misura comparabile a quello che accade a una composizione strumentale.

Nuovi obiettivi per la proiezione sonora.

Dal tempo delle prime orchestre di altoparlanti, il mondo dell'elettroacustica ha preso coscienza dell'interesse del parametro dello spazio e le possibilità tecniche offerte ai compositori sono considerevolmente aumentate. Oltre ai formati multipista che si sono generalizzati nei concerti grazie alle possibilità dei programmi di montaggio-missaggio, dei dispositivi specifici sono sempre più spesso installati in sale dedicate alla spazializzazione delle musiche elettroacustiche. Sia chiaro che ogni luogo esige e suscita una disposizione specifica degli altoparlanti. La tavola di missaggio-diffusione dovrà, di preferenza, essere messa al centro del pubblico in modo che l'interprete (il direttore del suono) possa beneficiare di un ascolto "medio" rispetto a quello di ogni ascoltatore e controllare la proiezione tenendo conto di questo ascolto.

Ma soprattutto la proiezione/interpretazione richiede sempre, da parte del direttore del suono, qualunque sia il formato o l'apparecchiatura che si utilizza un lavoro preparatorio comparabile a quello richiesto per ogni interpretazione musicale: ascolti multipli e analisi dell'opera, realizzazione di una partitura di diffusione, o almeno di schemi di orientamento, riflessione sulle scelte per sottolineare il carattere, un lavoro di dettaglio sulla struttura, di chiarimento per l'ascolto e talvolta di dissimulazione di alcune imperfezioni tecniche o di debolezze della composizione; richiede altresì una disposizione dei gruppi di altoparlanti in funzione delle strategie di proiezione una serie di prove per sezioni per gruppi di sezioni, un lavoro di incastri, di esecuzioni "filate", la

memorizzazione di strutture obbligate etc... Oltre al lavoro sulle ampiezze, il lavoro sulla correzione del timbro rappresenta un utensile estremamente importante per la messa in scena sonora che permette di estrarre un profilo delicato, di accentuare un pedale, etc... Ma che esige per essere efficace un accesso rapido alla tavola di missaggio e un certo virtuosismo.

Se l'attenzione dei compositori per lo spiegamento spaziale delle loro opere è cresciuto, il pubblico ormai considera che un concerto elettroacustico non possa fare a meno di questa dimensione. A fronte di questa domanda, i mezzi tecnici riguardano oggi le installazioni domestiche, il formato 5.1 ha fatto la sua apparizione nelle case in seguito ai film in supporto DVD. Questa spazializzazione a domicilio della musica su supporto si apparenta, secondo me, all'apparizione della stereofonia all'epoca del disco microsolco e sembra possibile oggi che questo formato si generalizzi e sostituisca lo stereo. Ma io non sono sicuro che questo formato rappresenti per il concerto una acquisizione rilevante. Le possibilità di variazione spaziali offerte dagli attuali mezzi di proiezione del suono su molti altoparlanti (demoltiplicazione della stereofonia tramite una tavola di diffusione, opere composte in formato a 8 o 16 piste) restano, a mio avviso, molto più ricche e più flessibili dell'immagine acustica che ci è permessa da 5, 6 o 7 altoparlanti dello stesso tipo, dello stesso spettro e dello stesso colore disposti nello spazio in un modo standard. Ciononostante, l'interesse di un dispositivo standard potrà essere anche di facilitare e quindi di favorire i concerti pubblici, come è capitato per il cinema nell'adottare un formato unico e internazionale. Questo implica allora di rinunciare a delle configurazioni differenti a seconda delle singole opere.

Un ultimo appunto infine: io credo che la percezione auditiva dello spazio sia una cosa fragile che può variare molto da una persona all'altra e a seconda della situazione d'ascolto. Per questo motivo mi sforzo, quando compongo e quando progetto una opera, di costruire delle immagini spaziali molto chiare e leggibili e sono diffidente nei confronti di finezze eccessive che mi sembra appartengano più alle intenzioni del compositore che alla percezione reale dell'ascoltatore.

Testimonianze.

Contributi diretti realizzati fra Giugno e Ottobre 2010

Parlando di tematiche in fase di sviluppo, era importante riflettere sulla situazione attuale in materia, dare un'impronta documentaristica al lavoro per avere un contributo aggiornato e diretto. In questa sezione ci sono interviste realizzate appositamente ad alcune personalità selezionate per il lavoro e la ricerca condotta nel campo del suono, dello spazio e del paesaggio e del dialogo interdisciplinare fra questi aspetti. Parliamo di progetti, opere e idee legate alla cultura e alla sensibilità di questi anni, che sono ancora in fase di maturazione, che aspettano ancora risposte, risultati e conclusioni su cui lavorare in futuro. Per dare un'informazione eterogenea e variegata sono stati scelti interlocutori che affrontano l'argomento da vari punti di vista, in modo diretto o trasversale a seconda del proprio interesse riguardo la materia. Figure professionali che si occupano di architettura, paesaggio, urbanistica, arte, sound design, acustica, sia sul campo con opere e progetti che come argomenti di ricerca e didattica.

Intervista realizzata da **Diego Angelico Escobar** a:

Stephan Baumann.

Artista e scienziato. Vive a Berlino. Si occupa di progetti legati alle nuove tecnologie, alla multimedialità e al suono. Collabora come ricercatore e professore al German Research Centre for Artificial Intelligence (DFKI). Ideatore e autore di *Urban Sync Project*, realizzato nel 2008 a Porto. Il progetto consiste nel trovare le correlazioni che definiscono il benessere personale nel contesto urbano. Per fare ciò, si è servito di segnali e dati sonori urbani registrati in sito di persona creando così una mappatura sonora della città. Per approfondimenti: www.dfki.uni-kl.de/~baumann
www2.inescporto.pt/utm-en/news-events/news/inesc-porto-acolhe-sessoes-do-projecto-urban-sync

Qual è il motivo o il percorso che l'ha portata a trattare l'argomento dello spazio pubblico come realtà sensoriale?

La mia ricerca sullo spazio pubblico e le sue qualità sensoriali è stata guidata da diverse ragioni:

- L'accessibilità a strumenti e mezzi low-cost capaci di registrare i dati a me necessari (audio, bio dati, GPS dati).
- Una generale tendenza sociale di "pubblicare la vita privata" (per es. blog, facebook, twitter, etc.) per mezzo di tecnologia (mobile) con l'obiettivo di ottenere una "vita migliore", di ridisegnare, di riprogettare la propria vita sociale
- Il mio personale stupore di come la mia vita è cambiata subendo l'impatto di queste pratiche "semi-pubbliche-private" che coinvolgono tecnologia e società.
- Sono molto curioso di imparare di più riguardo le qualità sonore dello spazio pubblico (da quando le qualità visive dello spazio pubblico sono state già occupate e contaminate dalle insegne dei grandi brands).

Come si traduce nell'architettura il desiderio di ricerca percettiva connesso al nostro abitare la città?

Dal mio assolutamente soggettivo punto di vista ho l'impressione che l'architettura e l'arte contemporanea non sono i motori di questo processo di trasformazione. Mi sembra sia il caso di dire che gli investitori commerciali abbiano raccolto i risultati delle ultime ricerche molto prima con l'obiettivo di imporsi come modello nello stile di vita delle metropoli contemporanee. (per es. scarpe equipaggiate da sensori, la moda, web 2.0, monitoraggio per bio-data, etc.)

Cosa contraddistingue secondo lei il paesaggio sonoro di oggi?

La produzione di manufatti ha creato paesaggi sonori rumorosi mascherando il paesaggio naturale dall'avvento della rivoluzione industriale. In seguito, con l'esplosione della società dell'informazione abbiamo avuto a che fare con un nuovo fastidioso livello di icone sonore e segnali audio. Le persone comunicano nello spazio pubblico con telefoni cellulari, parlano delle loro questioni private producendo però un rumore generalizzato, simbolo della nostra società. Inoltre siamo messi a confronto con infrasuoni e ultrasuoni non udibili a orecchio nudo a causa delle ultime invenzioni tecnologiche.

Come potremmo definire oggi la città, la metropoli, in termini sonori?

Da una prospettiva macroscopica la metropoli è un pulsante e poliritmico loop rumoroso che nasconde un'incredibile bellezza dentro. Dobbiamo scavare nel profondo per scoprirla.

Che ruolo ha la musica nel paesaggio sonoro contemporaneo?

Nel contesto cittadino quotidiano la musica sfortunatamente non è altro che 'tappezzeria', è *muzak*. Non è neanche la colonna sonora della nostra vita.

In un progetto di urban soundscape quali sono i punti di forza, di debolezza, quali le opportunità e quali le minacce (SWOT¹ analysis)?

S: si scoprono grandi bellezze nelle microstrutture

W: E' difficile sbarazzarsi dell'onnipresente mediocre suono commune.

O: Il proliferare sonoro di banalità e indefinizione può cambiare drammaticamente la nostra percezione

T: è difficile migliorare la consapevolezza percettiva perchè il suono e le sue caratteristiche sembrano essere ovvie.

In un progetto di urban soundscape che relazione intercorre fra il suono, lo spazio e la forma del progetto stesso?

La criticità sta nel limitarsi. Deve essere una questione di SCALA!

C'è qualche esempio nel mondo dell'arte, della musica, dell'architettura o del design che traduce bene queste relazioni?

Ho scoperto l'applicazione per iPhone RjDj, l'ho trovata entusiasmante e d'esempio: l'utente (il flaneur, il pendolare urbano, etc.) trasforma l'ambiente circostante in una reazione sonora fatta di elementi ripetuti nel tempo. Può succedere qualsiasi cosa.

Qual è secondo lei l'archetipo sonoro della città contemporanea?

La città contemporanea è un organismo vivente e se penso al suono macroscopico di essa nella maniera più astratta e concentrata posso sentire 'il respiro della città...'

1 **SWOT analysis** conosciuta anche come Matrice TOWS, è uno strumento di pianificazione strategica usato per valutare i punti di *forza* (Strengths), *debolezza* (Weaknesses), le opportunità (Opportunities) e le minacce (Threats) di un progetto. Questa metodologia di lavoro è accreditata ad Albert Humphrey che ha condotto un progetto di ricerca all'università di Stanford negli anni '60 e '70. La tecnica è stata sviluppata per la definizione di strategie aziendali in contesti caratterizzati da incertezza e forte competitività e solo a partire dagli anni '80 è stata utilizzata come supporto alle scelte di intervento pubblico per analizzare scenari alternativi di sviluppo.

Intervista realizzata da **Diego Angelico Escobar** a:

Elisabetta Bianchessi.

Architetto, paesaggista e ricercatrice. Professore della Facoltà di Architettura e Società al Politecnico di Milano in Progettazione Architettonica e del Paesaggio e responsabile scientifico del laboratorio ALAD (Architecture&LandArtDesign) dal 2002. Ideatore e direttore del master in Paesaggi Straordinari (paesaggi di arte contemporanea e di architettura) con Politecnico di Milano e NABA. Fondatrice di TRANSIT, spazio multidisciplinare di ricerca e progetto del paesaggio e dell'ambiente. Dal 2010 socio fondatore di SPAM (SpazioPubblicoAmbienteMetropoli) piattaforma collettiva che indaga sul progetto dello spazio pubblico nelle metropoli.

Per approfondimenti: www.elisabettabianchessi.com

Qual è il motivo o il percorso che l'ha portata a trattare l'argomento dello spazio pubblico come realtà sensoriale?

Lo spazio pubblico visto in quest'ottica sarà il progetto dei prossimi 50 anni in quanto è il tema fondante sul quale si svilupperanno realtà interessanti all'interno delle metropoli e delle megalopoli. E' un sistema complesso di per se proprio perché viene vissuto da un punto di vista sensoriale dalle persone, dall'ambiente, dagli animali, dalla natura e da ogni sorta di macchina presente (automobile, condizionatore, sirena ecc.).

Per questa sua struttura ho iniziato a pensare che era necessario affrontare il progetto dello spazio pubblico seguendo uno schema più complesso, dove più realtà progettuali potessero cominciare a comunicare e a relazionarsi tra loro non più quindi solo come immagini ma anche come realtà tattili, olfattive e soprattutto uditive nella quotidianità dello spazio. Ho quindi iniziato a indagare la relazione fra corpo, sensi e spazio pubblico.

Come si traduce nell'architettura il desiderio di ricerca percettiva connesso al nostro abitare la città?

Per quanto riguarda le mie esperienze riguardo l'area mediterranea, con particolare attenzione alla Spagna e all'Italia, le ricerche sono pressoché ferme dal punto di vista del progetto architettonico rispetto alla qualità dello spazio sonoro, forse perché abbiamo sempre dato troppo per scontato che il progetto di architettura non potesse avvicinarsi al progetto dello spazio sonoro. Invece sappiamo benissimo che l'esperienze in questo senso nel nord Europa sono molto ricche e c'è la volontà dal punto di vista tecnologico di modificare il progetto di architettura per impadronirsi dei suoni e lavorare con lo spazio sonoro. Dobbiamo quindi recuperare, seguendo questa tradizione nordica più che trentennale di studi sul soundscape e cercare di portarla all'interno di quella che è la nostra visione dello spazio pubblico. Se infatti, per ragioni meramente climatiche nel nord Europa lo spazio pubblico viene vissuto in maniera limitata e condizionata, nei paesi mediterranei è storicamente luogo di vitalità sociale che si trova oggi a dover fare i conti con una mancata qualità progettuale. A questo punto diventa interessante pensare ad una progettualità complessa tipica del

Nord Europa applicata ad una realtà più dinamica tipica dei nostri spazi pubblici.

Cosa contraddistingue secondo lei il paesaggio sonoro di oggi?

Purtroppo per quello che io riesco a percepire più che di suoni all'interno della metropoli potremmo parlare di rumori e quest'eccesso di rumore non ci permette più di percepire lo spazio pubblico per quello che è. L'obiettivo sarebbe quindi quello di aumentare il valore delle relazioni sociali iniziando a progettare lo spazio dal punto di vista sonoro. Non dico che lo spazio pubblico debba diventare lo spazio del silenzio ma che possa tornare a essere anche un luogo del dialogo creando per esempio delle stanze sonore. Spazi dalla qualità progettuale, ambienti caratterizzati dal proprio suono specifico con una qualità che li contraddistingua dal *noise* urbano.

Come potremmo definire oggi la città, la metropoli, in termini sonori?

Il parametro considerato accettabile per dare una definizione è quello del limite. Considerando il dentro-fuori della città inteso come centro-periferia e ragionando sui bordi reali o fittizi che delimitano questi spazi già possiamo iniziare a notare una differente definizione di spazio sonoro metropolitano. Questa caratteristica è determinata proprio dal limite dello spazio sonoro urbano con quello della periferia che si affaccia alla campagna. Per determinare questi cambi morfologici e sonori bisogna però entrare nello specifico di casi studio. Rifacendoci a Milano per esempio mi sono trovata al limite del quartiere Barona, affacciata al Parco delle risaie, di notte con tutti gli animali che emettevano i loro suoni e di fronte a me la visione di questi palazzoni periferici di quindici piani. Il contrasto quasi pasoliniano fra quello che percepivo ascoltando la natura e l'immagine che mi si riversava davanti era proprio sintomo di quel bordo del quale parlava. Estremizzando i limiti, riusciamo a definire un paesaggio sonoro e più un paesaggio è connotato di una situazione specifica più diventa interessante, autoctono.

In un progetto di urban soundscape quali sono i punti di forza, di debolezza, quali le opportunità e quali le minacce (SWOT analysis)?

La debolezza è tutta legata al rumore diffuso, alla qualità sonora della città bassissima. Se noi non creiamo delle isole di progettazione dal punto di vista sonoro non riusciremo mai a percepire le differenze. Per fare un esempio pratico l'esperienza che ho vissuto in *Urban Sonic Garden* con Lorenzo Brusci è stato un lavoro di questo tipo. Abbiamo unito un'analisi percettiva e visiva di un paesaggio bucolico (Parco Sempione) in rapporto con l'acqua, con gli alberi, con la vegetazione e rispetto alla composizione vegetale abbiamo installato i nostri impianti sonori. La reazione delle persone era radicalmente diversa a seconda del punto di emissione del suono perché questo corrispondeva ad un elemento naturale del paesaggio. Anche lì lavorare sulle specificità è stato molto utile perché la differenza di paesaggio aiutava a determinare la differenza sonora. Il grosso problema rimane quindi l'indistinto.

In un progetto di urban soundscape che relazione intercorre fra il suono, lo spazio e la forma del progetto stesso?

Più siamo specifici e riusciamo a legarci profondamente col paesaggio che andiamo a manipolare più risulta interessante anche il legame che il suono ha con i comportamenti fisici che comporta nel luogo specifico. Se io ho una fonte sonora proveniente da un albero inevitabilmente mi sdraio e mi appoggio sul tronco dell'albero per ascoltare il suono e quindi creo una relazione fra la percezione sonora e la reazione fisica. Il suono funge da indicatore spaziale, mi spinge a comportarmi in un determinato modo.

C'è qualche esempio nel mondo dell'arte, della musica, dell'architettura o del design che traduce bene queste relazioni?

Credo che il livello di complessità progettuale al quale si potrebbe ambire non sia ancora stato raggiunto, finora si parla sempre di soluzioni parziali. Chi è molto bravo a lavorare col suono e a costruire oggetti sonori nel momento in cui deve agire in un contesto che sia paesaggistico o urbanistico è un po' deficitario. Una risposta complessa richiede un collettivo costituito da più individualità che insieme rispondano alle esigenze differenziate del progetto. Altrimenti si avranno soluzioni molto interessanti dal punto di vista tecnologico di sound design ma rimarranno parziali dal punto di vista qualitativo del progetto stesso.

Qual è secondo lei l'archetipo sonoro della città contemporanea?

Paradossalmente l'archetipo sonoro di una città contemporanea mi piacerebbe potesse essere il silenzio che non c'è. Recuperare la possibilità dell'ascolto sarebbe una grande conquista del mondo contemporaneo. Poter tornare ad ascoltare rappresenterebbe un grande segnale di libertà e nello stesso tempo una rottura del muro di gomma caratterizzato dal rumore diffuso della città contemporanea.

Intervista realizzata da **Diego Angelico Escobar** a:

Giorgio Sancristoforo.

Produttore musicale, sound-engineer, artista multimediale, software developer, autore e regista. Diplomato presso il SAE Technology College (dove ha insegnato per quattro anni), nel 2007 ha pubblicato *Tech Stuff*, manuale video di musica elettronica. Programmatore di software audio come Gleetchlab, ha lavorato in qualità di sound designer per importanti installazioni artistiche come BIT-SCAPES (HFR-LAB London). Pubblica i suoi lavori come produttore, arrangiatore e musicista con lo pseudonimo di Tobor Experiment. E' ideatore e realizzatore di *AudioScan MILANO*, installazione sonora presentata a Palazzo Reale nel maggio 2010.

Per approfondimenti: www.audioscan.it e www.gleetchplug.com

Qual è il motivo o il percorso che l'ha portata a trattare l'argomento dello spazio pubblico come realtà sensoriale?

Ho passato gran parte dei primi anni 2000 a realizzare software e studi musicali legati all'estetica dell'errore e all'improvvisazione musicale. Il fallimento della macchina è stato al centro delle avanguardie musicali elettroniche non accademiche fin dalla seconda metà degli anni '90. Chi faceva elettronica agli inizi del 2000 si è trovato sempre più spesso a lavorare con errori digitali, circuit bending, code bending e rumori di ogni sorta. Il glitch, breve picco dell'onda sonora causato da un errore non prevedibile, aveva aperto definitivamente la strada ad un fenomeno di avvicinamento dell'elettronica di massa ai grandi maestri del nastro magnetico come Cage, Varèse, Schaeffer, Stockhausen. Credo che questo link fosse inevitabile. Già nel 1996, per me Berio e Maderna erano le figure cardine da seguire, non solo per la loro musica ma anche per il fatto che fossero italiani. L'idea che l'Italia fosse un paese chiave della musica elettronica (non solo quindi della musica classica), era per me fonte di grandissima ispirazione e mi spingeva sempre di più a impegnarmi in ricerche estetiche che abbandonavano ritmo e melodia. Kim Cascone aveva fissato il fenomeno in un celebre articolo. Si andò avanti così per quasi un decennio, vivendo di rendita su una brillante intuizione, poi Cascone stesso qualche anno fa mi confessò di non riuscire a vedere un progresso. Sembrava che questa nuova rottura con la melodia non avesse portato a nulla di significativo, di nuovo. Ci eravamo tutti tecnocraticizzati. Il software era diventato il messaggio, parafrasando McLuhan. Ma fortunatamente le cose non sono andate così male come pensavamo. L'interesse dei musicisti a iniziato a convogliarsi verso il field recording. Tutto a un tratto ci siamo stancati della macchina, dei frattali, del caos, e abbiamo cominciato a indagare il nostro ambiente. Questo ci è stato permesso dalla tecnologia ovviamente. L'arrivo dei registratori digitali portatili ha semplificato tutto. Quando ero fonico di presa diretta nel cinema e in pubblicità, gli apparati erano ingombranti e soprattutto costosissimi. Un buon microfono stereo era inavvicinabile ai più. Il digitale e la miniaturizzazione dei componenti ereditati dai telefoni cellulari ci hanno portato registratori e microfoni integrati che si infilano nella tasca della giacca, così le teorie di Murray Schaefer hanno trovato nuova vita e nuovi proseliti. A metà del 2008 avevo acquistato un piccolo registratore quadrifonico. Mi aggiravo per la città, sapevo che dentro i suoni del mondo avrei trovato materia per la mia musica. Mi venne in mente che sarebbe stato interessante creare una mappatura sonora della mia città, ma con l'imperativo di tenermi alla larga dai

metodi raffazzonati di cui leggevo ogni tanto sulla rete. Sapevo che esistevano nuovi progetti sul paesaggio sonoro. Social nets dedicati al field recording. Quello che non volevo fare era una raccolta eterogenea priva dei minimi requisiti per una ricerca scientifica. Servivano volontari sì, ma anche e soprattutto un metodo. Volevo che tutti i campionamenti fossero fatti con lo stesso registratore, ad un'ora precisa, in giorni precisi e volevo misurazioni fonometriche e un area di mappatura precisa e significativa. Volevo creare un archivio e per essere valido e utile (non solo musicalmente) doveva essere fatto con la massima precisione possibile. Poi arrivò il momento del bando Cariplo e di AGON. Proposi il progetto, vinsi il bando e così il 25 Dicembre del 2008 nacquero audioscan.

Come si traduce nell'arte contemporanea il desiderio di ricerca percettiva connesso al nostro abitare la città?

L'arte stessa è una ricerca. L'avvento della registrazione portatile ha fornito un nuovo mezzo. L'indagine dell'uomo sull'uomo è un principio inviolabile dell'arte, è il suo meccanismo più importante.

Appena ne abbiamo avuto i mezzi, abbiamo cominciato a studiare il mondo in cui viviamo, a raccoglierlo, catalogarlo, cercare di capirlo e declinarlo in forme con le quali l'uomo può confrontarsi e innescare nuovi processi intellettuali, riflessioni.

L'arte contemporanea è fatta per pensare.

Cosa contraddistingue secondo lei il paesaggio sonoro di oggi?

In Italia di sicuro la novità è la multietnicità.

È ancora un paesaggio sonoro nascosto. E questo ci dice molto della nostra cultura. Siamo ancora un paese chiuso, conservatore, provinciale.

Come potremmo definire oggi la città, la metropoli, in termini sonori?

Ogni agglomerato urbano ha le sue caratteristiche è impossibile dal mio punto di vista poter fare un discorso generalista. Quello che posso dire è che Milano ha un'imperativo: umanizzarsi.

Ci mancano le piazze, le panchine, punti di ritrovo lontani dai gorgi del traffico. Più luoghi di decompressione. I barconi sui navigli mi fanno pensare a un picnic nell'aiuola di una piazza al centro di una rotatoria ingolfata di traffico. Una tristezza immensa.

Il paesaggio sonoro di Milano mantiene ancora pochi superstiti: le campane, il canto degli uccelli, il vento fra gli alberi, il vociare dei bambini che escono dalle scuole, il canto delle rane, lo sferragliare dei vecchi tram.

il resto è un gorgo di tubi di scappamento, sgommate, stereo a tutto volume, clacson nevrotici. Dobbiamo curarci. il 2015 sarebbe una grande occasione per farlo.

Che ruolo ha la musica nel paesaggio sonoro contemporaneo?

Un ruolo tragico.

Mi associo al pensiero di Umberto Eco. L'ascolto forzato della musica negli spazi pubblici dovrebbe essere bandito.

Perché devo essere costretto a sentire musica al supermercato, al ristorante, nei negozi, mentre si aspetta la metropolitana, in autobus. È una violenza. Il rumore non si copre con altro rumore.

Dobbiamo agire per sottrazione. L'uso del suono come elemento mascherante è stato un completo insuccesso, spero vivamente che a nessuno venga in mente di ritornare su quella strada.

In un progetto di urban soundscape quali sarebbero i punti di forza, di debolezza, quali le opportunità e quali le minacce (SWOT analysis)?

Se il fine è uno studio degno di essere chiamato tale, i punti deboli sono le registrazioni fatte a casaccio, l'eterogeneità degli apparati, la mancanza di metodo.

Le opportunità sono ovviamente quelle di conoscerci meglio e di prendere coscienza del bisogno imperativo del benessere uditivo. Siamo una società visuale. Il caos sonoro in cui viviamo descrive accuratamente la nostra malata insensibilità.

Dobbiamo smettere di sacrificare il benessere all'utile.

In un progetto di urban soundscape che relazione intercorre fra il suono, lo spazio e la forma del progetto stesso?

Tutto è correlato. Il paesaggio sonoro di una città è molto complesso. Per questo serve un piano, altrimenti si finisce per raccogliere solo frammenti senza punti di riferimento.

I punti di riferimento sono fondamentali. Prendi ad esempio una foto di guerra qualsiasi. Senza una data e un luogo quella foto è inutile. Non ci dice nulla della storia.

Nel caso di un progetto su un'intera città si deve ragionare da prospettive panoramiche. Se si scende nell'individuale si ottiene solo una visione parziale. Un po' come dalla posizione del nostro pianeta non è possibile vedere la vera forma a spirale della Via Lattea.

C'è qualche esempio nel mondo dell'arte, della musica, dell'architettura o del design che traduce bene queste relazioni?

Radioqualia ha creato un precedente importante.

Qual è secondo lei l'archetipo sonoro della città contemporanea?

Credo non sia definibile

Intervista realizzata da **Diego Angelico Escobar** a:

Liliana Fracasso.

Laureata in architettura a Milano nel 1991, svolge un master sulla pianificazione urbana e territoriale nei paesi in via di sviluppo allo IUAV di Venezia. Continua la sua ricerca svolgendo il dottorato presso la facoltà di geografia e storia dell'università di Barcellona scegliendo come tema 'la partecipazione nei processi di pianificazione'. Dal 2000 è professore dell'Accademia delle Belle Arti di Foggia dove insegna 'Analisi del territorio e progettazione del paesaggio'. Autrice di *Lo spazio urbano attraverso i sensi: mappatura dei territori e orditura dei fatti* pubblicato per Scripta Nova nel 2008.

Qual è il motivo o il percorso che l'ha portata a trattare l'argomento dello spazio pubblico come realtà sensoriale?

Da diversi anni mi occupo di "territorio", da quando nel 1991 al Politecnico di Milano presentai la mia tesi di laurea in architettura affrontando il tema delle 121 varianti al Piano Regolatore Generale di Milano, che di fatto ne ridisegnarono la forma e la sostanza. Ero stata alunna di Giuseppe Campos Venuti, e sin dalle prime lezioni di urbanistica mi resi conto della complessità che soggiace alla struttura ed all'organizzazione di uno spazio fisico. La storia urbanistica di una città è sostanzialmente la storia della vicissitudini degli "spazi pubblici" .

Subito dopo aver conseguito la laurea in architettura ebbi modo di riflettere sulle ragioni che spesso si celano dietro l' inottemperanza di un piano urbanistico generale, in un master in "Pianificazione urbana e territoriale applicata ai Paesi in via di Sviluppo" dell'Istituto Urbanistico di Architettura di Venezia, presso la scuola PVS (Centro di ricerca e di documentazione in Tecnologia, Architettura e Città nei Paesi in via di sviluppo). L' accertata impotenza degli strumenti di pianificazione, specie nei Paesi in via di Sviluppo, procurarono in me uno spiccato interesse per il territorio inteso come un "astratto oggetto di lavoro", dalle caratteristiche proprie di un sistema relazionale , come direbbe l'architetto Pier Luigi Paolillo. Egli, citando il geografo Angelo Turco ci ricorda che lo spazio fisico (euclideo) si fa oggetto di lavoro quando entra nei processi di astrazione mentale. In tal senso, ciò che è fisico si trasforma in concetti, ed essi in comunicazioni ed espressioni che danno un senso alle componenti biofisiche e sociali che hanno plasmato il territorio nel tempo e che continuano a plasmarlo. Dall'operazione di astrazione appena descritta, nasce l'idea di territorio-sistema relazionale, composto da elementi costitutivi, relazioni complesse, delimitazioni spaziali, finalità ... aspetti tutti da esplorare con l'analisi dei dati territoriali. Imparai la tecnica dell' analisi multidimensionali o multivariate (*cluster analysis*) applicando pacchetti matematico-statistici per costruire "modelli" interpretativi ed esplicativi di un sistema-territorio.

Per la prima volta mi resi conto della differenza tra città-vissuta e città-pianificata o città-concetto quando poi mi trovai nelle condizioni di verificare in situ un modello esplicativo da me costruito su un caso studio, Cartagena de Indias. Presentai i dati, il mio modello interpretativo e le mie ipotesi in un laboratorio partecipato al quale prendevano parte oltre che i ricercatori della Facoltà di Studi Ambientali dell'Università Javeriana di Bogotá, anche pescatori, contadini, casalinghe, ... Fu lì che mi resi conto che i "dati" (demografici, fisico-infrastrutturali, politico-amministrativi, biofisici...) nascondevano, oltre ad una significatività statistica e sostanziale, anche un'anima e che i processi di

gestione e pianificazione di un territorio spesso non sono altro che “discorsi” che, quando si fanno dominanti, costruiscono realtà. Per qualche anno, nella mia tesi di dottorato in geografia umana che realizzai nella Facoltà di Geografia e Storia dell'Università di Barcellona, in Spagna, sotto la direzione del geografo Horacio Capel mi dedicai a riordinare l'esperienza vissuta in Colombia per valutarne differenze ed analogie con altre esperienze vissute in Europa (soprattutto Italia e Spagna). Arrivai ad argomentare che l'analisi del discorso, uno strumento conoscitivo utilizzato in linguistica, costituisce uno strumento conoscitivo utile anche per chi si occupa di analisi territoriale e pianificazione urbana. La città nei discorsi, dell'immaginario e dei sensi dei cittadini, divenne negli anni successivi un tema di riflessione che sviluppai con i miei studenti dell'Accademia di Belle Arti di Foggia, istituzione presso la quale lavoro dal 2000. Attraverso strumenti mutuati dall'antropologia, dalla sociologia, dalla geografia, dall'architettura, dall'urbanistica, dalla psicologia ambientale... sviluppai esercizi e metodi pratici per far parlare i miei studenti dei “luoghi dell'abitare”, impegnandomi allo stesso tempo in un'ardua impresa, quella di “fare mente locale”, come direbbe Franco La Cecla, per poter rientrare dopo molti anni vissuti all'esterno nella mia città.

Una significativa esperienza di laboratorio condotta nell'Accademia di Foggia con i pazienti del Centro di salute Mentale di Troia, mi richiese di spostare in maniera palese il centro di attenzione sulla cognizione dello spazio pubblico ed il sistema dei ricettori sensoriali. Con gli studenti esplorammo l'accattivante tesi dell'antropologo Edward Hall che definisce lo spazio come un mondo percepito attraverso i ricettori di distanza (occhi, orecchi e naso) e i ricettori immediati (tatto). Condivido con Hall, e con il pittore Georges Braque che egli cita, l'idea che la prospettiva ‘scientifica’ risulta essere soltanto un trucco ingannevole e fuorviante — “un brutto trucco” —, che rende impossibile all'artista la realizzazione e trasmissione di un'esperienza piena dello spazio.

Come si traduce nell'arte contemporanea il desiderio di ricerca percettiva connesso al nostro abitare la città?

Per parlare di arte contemporanea bisogna parlare del contemporaneo, un'impresa per niente facile soprattutto se si tratta del modo con cui abitiamo oggi la città. Bernardo Secchi ha manifestato l'esigenza di trovare nuovi strumenti e categorie d'analisi per interpretare la città contemporanea. Egli ritiene che la città di oggi suscita uno stato d'angoscia determinato essenzialmente dal suo aspetto, disperso e frammentato di fronte al quale si verifica un'impasse teorico e una sfiducia nelle generalizzazioni. La città contemporanea ha un carattere frazionato, si disperde nel territorio e tende ad inglobare altre popolazioni; in essa vi è disordine ed eclettismo, incertezza e la probabile assenza di un punto di vista condiviso. Queste caratteristiche della città contemporanea modificano in maniera radicale le relazioni tra progetto e divenire della città. Secchi attribuisce in tal senso un gran valore alla descrizione ingenua delle città e al lavoro con fotografi, scrittori, musicisti ed artisti.

D'altra parte, l'architetto Oriol Bohigas sostiene che il Neoplasticismo, il costruttivismo, il cubismo avevano un qualche riscontro diretto con l'architettura e l'urbanistica, ma egli si domanda come l'“arte povera”, il concettualismo, l'estetica del brutto, il valore dell'effimero, la rilevanza del gesto, l'ironia (che interpreta il volgare) possano poi tradursi immediatamente in architettura e urbanistica.

Tra una questione, -quella della componente artistica compresa nell'approccio cognitivo alla città, sollevata da Secchi-, e l'altra -quella della componente

artistica compresa fattivamente nel progetto urbano, sottolineata da Bohigas-, probabilmente si interpone la necessità di una “anastilosi percettiva”, di una ricostruzione del senso del luogo. Nell’arte pubblica inteso come un insieme di pratiche artistiche eterogenee nelle quali spesso si produce la smaterializzazione dell’opera e si attivano pratiche di *community art*, questa esigenza di anastilosi appare ancora più evidente dato che si cerca l’”esperienza” in prima persona ed il “contatto” fisico con lo spazio, con la realtà sociale e con la memoria degli abitanti.

Cosa contraddistingue secondo lei il paesaggio sonoro di oggi?

Il paesaggio è fatto di tanti piccoli paesaggi ma in senso lato è il frutto delle relazioni coevolutive tra uomo e ambiente e del divenire imprevedibile di tale rapporto, che cambia e genera continuamente nuovi significati. Il paesaggio sonoro non può essere migliore dell’essenza che regola tale rapporto: dove c’è prevaricazione c’è “schiamazzo”, dove c’è rispetto c’è armonia, consonanza o felici armonie discordanti (*coincidentia oppositorum*), dove c’è amore appagato tra uomo e natura ... c’è silenzio.

Come potremmo definire oggi la città, la metropoli, in termini sonori?

La città postmoderna è formata da diverse realtà urbane legate tra di loro. Nella città contemporanea rispetto alla città moderna è cambiata sia la forma fisica della città (city scape), -pensiamo alle dispersione-frammentazione, alla dualità, alle ibridizzazioni degli spazi-, che la cultura o immaginario della gente (mind scape). Il patchwork di stili e di identità è tale che anche il paesaggio sonoro urbano è caratterizzato da questa frammentazione. La vita urbana procede a ritmi differenti a seconda di dove ti trovi, esistono i luoghi marginali del centro urbano dove rimbombano tra le strade suoni “domestici”, mentre il centro suona uguale un po’ dappertutto, assordante. Gli spazi per le élite manageriali suonano tediosi, mentre il mondo suburbano brulica di suoni, con andamenti periodici. I luoghi ibridi della città nei quali c’è commistione di gruppi professionali, gruppi di immigranti, giovani appartenenti alle aree della controcultura, ghetti etnici ... il suono è incessante, di giorno e di notte. Vi sono poi i luoghi dimenticati della città, parti di un “terzo paesaggio” dal suono ovattato... echi di vitalità spente o allo stato potenziale oppure luoghi dell’archeologia urbana, dove il tempo si è cristallizzato ed il suono è una risultante di suggestioni .

Che ruolo ha la musica nel paesaggio sonoro contemporaneo?

Nel paesaggio sonoro contemporaneo, dipendendo dalla latitudine geografica in cui si vive, la musica svolge ruoli diversi: motore propulsore delle attività quotidiane e della vita sia privata che pubblica, penso alle città latinoamericane; richiamo all’ordine, al culto ed alla devozione, penso alle città sante; incitamento alla festa ed allo svago, città mediterranee; esortazione al consumo, città degli acquisti... Nel nostro vivere la vita sociale come una rappresentazione ed un “rituale dell’interazione”, (E. Goffman), probabilmente la musica funge da “colonna sonora” per ogni momento che viviamo sul “palcoscenico” urbano. La musica ha un ruolo importante anche per accomunare giovani individui e formare fugaci collettività o per stimolare nuove forme di coesistenza, senza

troppa convivenza direi. Mi riferisco alle agglomerazioni tipo free party o “rave party” spesso portati in contesti improbabili (ad esempio nel paesaggio agreste del Salento, nell’estate del 2009) generando degli effetti ambientali inauditi. La musica, nei movimenti giovanili, alimenta tendenze ed immaginari collettivi “autonomie stereotipate passivamente condotte” che si ritrovano nei luoghi del consumo di massa ed anche alle fiere della banalità accompagnate dal “tormentone” estivo del momento.

In un progetto di urban soundscape quali sono i punti di forza, di debolezza, quali le opportunità e quali le minacce (SWOT analysis)?

Mi è difficile pensare in astratto un ipotetico progetto di urban soundscape ma ritengo che i punti da prendere in considerazione possano essere i seguenti:

Forza:

aiuta ad acquietare l’angoscia che producono certi non-luoghi (tunnel, parcheggi, stazioni e luoghi di transito, ecc.) metropolitani; contribuisce all’acquisizione di una coscienza del luogo e dello spazio fisico che ci circonda; può influenzare positivamente gli stati d’animo; rafforza l’evidenza del “doppio vincolo” tra uomo e natura di cui ci parlano P. e G. Pinchemel: la spazializzazione (ambiente naturale viene spazializzato, incorporato nello spazio umano) e la naturalizzazione (lo spazio umano viene naturalizzato, subisce cioè i condizionamenti della natura); contribuisce alla ricerca ed alla conoscenza di paesaggi sonori ereditati dal passato, alcuni in “dismissione” (arrotacoltelli, gelataio, giochi in strada ecc.); collabora nella costruzione dell’identità culturale e sociale.

Debolezza:

carattere coattivo; richiede prevalentemente la collaborazione di soli specialisti mentre lascia ancora al margine il sapere non esperto o interattivo; richiede una approfondita conoscenza di come si configurano le territorialità; è parte integrante di un ambiente geografico il quale non sempre è inteso come una creazione delle collettività umane presenti ma anche passate.

Opportunità:

può contribuire ad investigare una nuova forma di abitare il territorio; può aiutarci a recuperare la dimensione sacra dell’abitare; può far parte del recupero di un sapere mitico.

Minaccia:

esclusivo interesse negli aspetti tecnologici; inquinamento acustico; non ascolto.

In un progetto di urban soundscape che relazione intercorre fra il suono, lo spazio e la forma del progetto stesso?

La relazione fra suono, spazio e forma dovrebbe essere tale da generare un senso di benessere psico-fisico, dovrebbe appagare i sensi e consolare lo spirito, placare l’agitazione e l’inquietudine, suggerire nuovi luoghi e forme dell’abitare e far rivivere luoghi antichi. L’udire, in questi luoghi del progetto, dovrebbe essere in sintonia con il sentire, dovrebbe predisporre all’ascolto e lasciar guardare, con l’occhio interno ed esterno, per far vedere...

C'è qualche esempio nel mondo dell'arte, della musica, dell'architettura o del design che traduce bene queste relazioni?

Machu Picchu, nella provincia di Urubamba, Regione Cuzco, in Perú.

Sassi di Matera, Regione Basilicata, in Italia. Il Padiglione di Ludwig Mies van der Rohe a Barcellona, in Catalogna, Spagna. Insediamenti rupestri nei valloni di Monte Sant'Angelo, compreso i Valloni di Pulsano, in Puglia. Perugia sotterranea, Osimo sotterranea, Foggia sotterranea, Orvieto sotterranea, ...

Qual è secondo lei l'archetipo sonoro della città contemporanea?

Non saprei, una specie di risultante tra il rombo di migliaia di motori e l'incessante squillo di altrettanti cellulari...

Intervista realizzata da **Diego Angelico Escobar** a:

Fabio Fornasari.

Architetto, designer e professore. In un primo periodo insegna all'Accademia di Belle Arti di Bologna linguaggio fotografico. In seguito ad Urbino alla Facoltà di Sociologia nel corso di *design e creatività*. Oggi professore della NABA, Nuova Accademia di Belle Art di Milano, dove insegna *Exibithion design*. Attento da sempre ai mondi virtuali ne diviene uno dei massimi esperti e promotori in Italia con vari progetti a larga scala come il laboratorio multimediale *Lucania lab*. Svolge l'attività di architetto e designer con un'attenzione rivolta sempre verso l'aspetto percettivo legato ad essa. Impegnato attualmente nel progetto di ristrutturazione dell'Arenario di Milano destinato a nuova sede del Museo delle Arti del Novecento.

Qual è il motivo o il percorso che l'ha portata a trattare l'argomento dello spazio pubblico come realtà sensoriale?

Potrei dire la "sensibilità dei luoghi": sono stati loro a chiamarmi e suggerirmi che le soluzioni non sono di natura formale ma sensoriale. Detta così suona "strano" ma avendo lavorato per anni con ciechi e ipovedenti ho cominciato a lavorare con sensi altri rispetto a quello della vista. Come si sposta il proprio sistema per mappare lo spazio su altre sensibilità, è come se cadesse una vetrina: non si rialza più!

Come si traduce nell'architettura contemporanea il desiderio di ricerca percettiva connesso al nostro abitare la città?

Potrei dirti ad esempio i sistemi aptic, il colore, le sinestesie ecc ecc. Ma vorrei farti cambiare prospettiva.

Dipende da dove guardi: se poni l'occhio nella testa delle persone oppure se lo poni dentro agli oggetti urbani. Proposta: pensa non ad uno spazio accogliente ma ad un oggetto dialogante.

Cosa contraddistingue secondo lei il paesaggio sonoro di oggi?

La capacità di distinguere ordine nel rumore di fondo.

Come potremmo definire oggi la città, la metropoli, in termini sonori?

Generatore casuale di disordine organizzato

Che ruolo ha la musica nel paesaggio sonoro contemporaneo?

Centrale, specie se si considera che i messaggi pubblicitari quotidiani - circa tremila al giorno - sono per la maggior parte anche sonori.

In un progetto di urban soundscape quali sono i punti di forza, di debolezza, quali le opportunità e quali le minacce (SWOT analysis)?

Una sola risposta: la narratività, la capacità di raccontare storie. Hai letto di Stephen Vitiello a New York per le highlines?

In un progetto di urban soundscape che relazione intercorre fra il suono, lo spazio e la forma del progetto stesso?

Credo che sia una relazione del tutto soggettiva. Rispondo per me:

Ci sono almeno 4 relazioni possibili:

ASSIMILAZIONE

ESTRANEITA'

OPPOSIZIONE

COOPERAZIONE

C'è qualche esempio nel mondo dell'arte, della musica, dell'architettura o del design che traduce bene queste relazioni?

I mottetti bachiani. La relazione tra il testo cantato - nel nostro caso la città - e la musica - il soundscape aggiunto.

Qual è secondo lei l'archetipo sonoro della città contemporanea?

Il Serengeti!

Intervista realizzata da **Diego Angelico Escobar** a:

Flavio Caroli.

Nato nel 1945 a Ravenna. Laureato in Lettere presso l'Università di Bologna specializzato in Storia dell'Arte, ha iniziato qui la carriera accademica, che lo porta poi al Politecnico di Milano quale professore associato, quindi all'Università di Salerno e a quella di Firenze. È oggi ordinario di Storia dell'Arte Moderna presso la facoltà di Architettura del Politecnico di Milano. Ha dedicato trent'anni di lavoro, in particolare, all'indagine della linea introspettiva dell'arte occidentale, con l'organizzazione di numerose mostre in Italia e all'estero, e con la pubblicazione di numerosi volumi. Dal 1997 è responsabile scientifico per le attività espositive di Palazzo Reale a Milano. Ha recentemente pubblicato *Il volto e l'anima della natura*.

Musica e architettura. E' una tradizione recente oppure già in passato ci sono stati casi in cui musica e architettura si sono sposate?

Penso alle fontane di Versailles, con colonne sonore barocche.

Perché la musica è assente dalle città?

Perché in questa civiltà prevale l'immagine e quindi è una forma di comunicazione e di convinzione più diretta.

Ci sono opere d'arte figurativa che ispirano un senso di musicalità? Ci sono degli autori in particolare che hanno sviscerato questo rapporto?

Nell'arte antica musicalità ce n'è ovunque e probabilmente l'arte è stata proprio influenzata dalla musica. Penso per esempio a Monteverdi in quel mondo mantovano a cavallo con il Seicento e sicuramente in tutto il Settecento nel quale c'è un rapporto stretto tra musica e pittura. Poi, soprattutto nel Novecento, ci sono degli artisti che hanno studiato il rapporto fra la musica e la pittura. Primo fra tutti Kandinskij anche nella sua attività di teorico dell'arte. Cito anche l'italiano Luigi Veronesi, che ho personalmente conosciuto, il quale ha dipinto dei quadri cercando di trovare nei suoi dipinti l'equivalenza con la musica.

Secondo lei qual è la colonna sonora ideale delle città di oggi? Quali musiche assocerebbe a Milano, per esempio.

Intanto partirei dal Jazz del dopoguerra con i suoi grandi musicisti milanesi come il mio amico Franco Cerri o il pianista Enrico Intra che hanno rappresentato un momento chiave della musica in Italia. Nella contemporaneità invece sono i giovani, sono loro che creano la colonna sonora delle città e che ne danno un senso.

Negli aeroporti e nei negozi c'è la cosiddetta muzak. Perché non negli spazi aperti?

Verosimilmente direi che questo avviene in luoghi dove si cerca di concentrare un unico ambiente sonoro caratterizzato. Non è il caso degli spazi aperti.

Oggi con gli ipod ognuno si isola sentendo la propria musica. Ha senso un progetto con musica condivisa da tutti per le città?

Non lo so. Forse sarei sospettoso perché vedrei il pericolo di creare una forma di condizionamento. Io sono per l'individuo!

Si parla di cinematic architecture: il cinema rappresenta le metropoli e le città in certi casi diventano simili a scenari da film. Crede sia opportuno aggiungere una colonna sonora?

Assolutamente. Tutti i luoghi cinematografici hanno una musica conseguente. Tarantino deve avere una musica tarantiniana. Tutto questo esiste poeticamente.

Vede molti punti di contatto tra musica e architettura? O ne vede di più tra pittura e architettura?

Tutte le arti si corrispondono. E' un legame poetico.

E' possibile creare oggi nuovi immaginari urbani che siano stimolati e stimolino a loro volta il mondo dell'arte?

Così dovrebbe essere. Naturalmente la modernità crea dei luoghi e i luoghi creano la poesia dei luoghi. E' il cammino del futuro e della storia.

Che ruolo ha avuto la società come stimolo creativo nella storia e come vede in futuro il rapporto fra arte e città?

Questo è un lungo discorso. Fatalmente tutte le arti nascono in una società però quasi sempre il tutto si incarna in un artista, in un uomo, in un individuo. E' lui che interpreta profondamente la poesia di una società.

Intervista realizzata da **Diego Angelico Escobar** a:

Carlus Padrissa.

Regista teatrale, fonda il gruppo La Fura dels Baus nel 1979 a Barcellona. Dopo i primi anni di sperimentazione teatrale fatta direttamente in strada nel 1984 presentano *Accions* spettacolo innovativo per linguaggi, uso degli spazi, interazione con musica e pubblico diventando subito punto di riferimento dell'avanguardia teatrale. Si consacrano al grande pubblico prendendo parte alla cerimonia di inaugurazione delle Olimpiadi di Barcellona nel 1992 con lo spettacolo *Mar Mediterrani, Mar Olympic*. Padrissa dirige e produce la maggior parte dei lavori della Fura girando il mondo intero e cercando sempre di coniugare innovazione dei linguaggi teatrali, tecnologia e approccio istintuale. Nel 2008 dirige la produzione dell'opera di Stockhausen *Michaels Reise um die Welt* che viene premiata a Vienna, Colonia, Venezia, Dresda e Parigi. Nel Marzo 2010 porta al Teatro alla Scala di Milano l'opera lirica di Richard Wagner *Tannhäuser* con la direzione musicale di Zubin Mehta.

Per approfondimenti: www.lafura.com

Qual è il motivo o il percorso che l'ha portata a trattare il teatro come realtà sensoriale e animata?

I primi sei anni della mia vita sono cresciuto in un paese dove non c'era niente, a tre chilometri dalle prime forme di civilizzazione. Tutto il mio mondo era fatto di un'infanzia rurale, rousseauiana. Non c'era ne giusto ne sbagliato, ne buono e cattivo mi affidavo solo ai sensi e all'immaginazione. Mio padre poi comprò una radio, unico contatto con la civiltà che avevamo, e io giocavo con le frequenze per produrre rumori, per cercare le onde. Non mi interessava quando sentivo le voci ma quando non le sentivo. E poi c'era il fuoco. Nella casa di campagna tutto gira intorno al fuoco.

Come si traduce nel teatro, nell'arte e nell'architettura dei vostri progetti il desiderio di ricerca percettiva?

Alla base c'è la multidisciplinarietà. Noi non siamo molto bravi a fare niente ma abbiamo l'arte di mettere insieme le parti. Abbiamo imparato per strada dove la fame ti fa intelligente. Se tu suoni per strada ti danno dieci euro in una giornata, se tu suoni e presenti anche dei testi la gente magari si incuriosisce di più. Dipende anche da quanto suoni bene. Se però non sei così bravo ma riesci a mischiare la musica al parlato e aggiungi qualche elemento teatrale il tuo spettacolo è più completo. La multimedialità è nel nostro interesse per creare un output più forte. Inoltre il nostro teatro è un teatro difficile da mettere in atto. Noi ormai ci dedichiamo a insegnare e allenare i nuovi attori che hanno fisicità e espressioni più giovani e più interessanti. Come nello sport: superati i quarant'anni è meglio essere l'allenatore. Il segreto è cercare con tutti i sensi il rischio, il pericolo come nelle feste popolari mediterranee per dare al tuo pubblico una carica di adrenalina che funge da droga naturale e permette che tutti i sensi si aprano. Diventa un viaggio esistenziale, un tempo atavico, un flusso cardiaco, diventa arte globale. Esperienza, come racconta Nietzsche, dove uomini si trasformano in divinità, ubriachi e onnipotenti; questo è l'orgasmo massimo che abbiamo avuto dal teatro.

Cosa contraddistingue secondo lei il paesaggio sonoro urbano di oggi?

Ci sono paesaggi sonori molto diversi. I rumori della città vissuta di giorno per esempio e il loro eco che ci accompagna durante la notte. Quella che io chiamo musica residuale. Poi ci sono le musiche fatte dagli artisti, musica elettronica, chillout, dance, esperimenti sonori sui rumori ecc. Mi ha sempre affascinato Russolo e i primi altoparlanti. Le casse di legno che amplificano il suono e la scoperta delle loro potenzialità, le prime registrazioni su dischi di pietra, i sintetizzatori, la radio. Nella radio per esempio all'inizio c'era l'onda media che era quella più utilizzata e poi c'era l'onda lunga e l'onda corta. Giocando con le onde potevi ascoltare voci che arrivavano dall'altra parte del mondo. Quando riuscivo in questi miei esperimenti sonori e sentivo mischiare e interagire suoni, voci e rumori rimanevo allucinato ed entusiasta.

Come potremmo definire oggi il paesaggio della città, della metropoli vista come scenario teatrale?

Tutti abbiamo nella nostra testa un registratore che registra tutti suoni fin dalla nascita e va accumulando informazioni. Le nostre città sono molto rumorose, scandalosamente rumorose. Come Milano per esempio dove il suono dei motori si meschia a quello dei pneumatici che sbattono sul pavé del centro. Come dicevo prima tutti questi suoni si manifestano nella nostra mente di notte, mentre dormiamo, nei nostri sogni. Quindi il teatro semplicemente deve riflettere questi sogni fatti di suoni che diventano anche visioni. Come quando ti addormenti con la musica accesa e i tuoi personaggi acquistano forma dal rumore. I suoni hanno sempre delle immagini associate. Ho amici che dormono solo con la televisione accesa e se tu la spegni si svegliano di soprassalto. Nel teatro basta spingere play ai suoni che abbiamo registrato e alle visioni che questi producono. Questi mondi sonori sono oggi captati dai grandi artisti musicali che rappresentano le composizioni rendendole musica. Musica per amare, per la lotta, per il sonno, per il sesso, per ballare, per il suicidio, per la rabbia. Questi paesaggi sonori sono quelli che appaiono in Stockhausen, in Rihm, in Ricardo Villalobos, nella musica contemporanea e che hanno all'origine Russolo. Proprio qui a Milano, in questa terra, cent'anni fa si è fatto un passo avanti rispetto al resto del mondo dove i futuristi dichiararono di preferire un'automobile alla *Vittoria di Samotracia*!

Che ruolo hanno la musica e l'arte nel paesaggio contemporaneo?

L'arte ingloba tutto. Io la chiamo arte globale come seguito ed evoluzione dell'arte totale. Se in quella totale il modello era di tipo piramidale in quella globale è una spirale, una sfera. Credo sia l'arte del futuro nella quale la gente vuole vivere la sua stessa vita come fosse il protagonista di quel film. Vuole essere sovrano di sé stesso. In questa società di ozio nonostante la crisi tutti vogliono essere artisti, credo che nessuno abbia una professione. Ad un bambino se oggi chiedi cosa vuole fare da grande risponde che vuole fare soldi. Soldi per cosa? Per fare l'artista di se stesso!

Però anche questo non può funzionare perché fare tanti soldi rapidamente vuol dire quasi sempre rubare anche se in alcuni casi legalmente. Bisogna imparare a desiderare il giusto per vivere e poter fare la propria arte il resto del tempo. A

pensare, a sognare, a immaginare e a creare. L'artista oggi è globale, tutto è da fare. La città è ridotta una merda! Io ho vissuto il processo di trasformazione di Barcellona che negli anni settanta ha ritrovato un impulso creativo fortissimo, una grande sete di libertà come reazione al Franchismo e oggi dopo tanto entusiasmo si trova disincantata a iniziare un nuovo ciclo di rinnovamento. Bisogna guardare al domani. La generazione X è diversa e lo sono anche la Y e la Z.. Abbiamo un nuovo bacino al quale attingere fatto di computer, educazione più liberale, cultura diffusa. Abbiamo più modi per esprimerci. L'artista globale è connesso in modo interattivo con il mondo intero senza distanza né tempo con internet, i social network ecc. Tutto questo può essere positivo o negativo ma è il nostro presente. Magari abbiamo perso profondità nei contenuti artistici ma ne abbiamo acquisito un senso globale. Tutto questo ha un aspetto assolutamente positivo: Possiamo cambiare la nostra vita quotidiana più facilmente, renderla un'opera d'arte. Decidere dove vivere, come vivere, avere accesso alla cultura, provare orgasmi creativi era il sogno artistico dei nostri avi e oggi è possibile. Diluirsi nella globalità di queste forme di creatività è il futuro ed è lì dove io vedo il nuovo paesaggio urbano. Dove le macchine producono musica nel muoversi, dove si ritrova un'armonia silenziosa. Sono ottimista, credo nell'arte come arma di potere per cambiare le persone!

Quali sono i punti da focalizzare in un progetto artistico che coinvolga aspetti legati alla città e alla società?

Il fatto stesso di esteriorizzare la tua opera è già renderla elemento della società. Anche solo il modo di vestirsi e di muoversi è esteriorizzazione del tuo personaggio nel carnevale della società. I tatuaggi, le acconciature, la musica condivisa con l'i-pod, creano tutti un orizzonte nella città. L'artista urbano mostra la sua opera con il suo vestito, con la sua automobile, con i suoi dischi, con i suoi graffiti, con la sua voce, con qualsiasi cosa! Queste espressioni creative integrano lo spazio urbano, contenitore sociale dove presentare la propria opera.

In un vostro progetto che relazione intercorre fra il suono, lo spazio e la forma del progetto stesso?

La relazione è X, Y e Z, è una relazione tridimensionale. Qualsiasi cosa pensata acquisisce una forma tridimensionale. La semplificazione massima di queste relazioni credo sia la luce che può essere fisica o mentale.

C'è qualche esempio nel mondo dell'arte, della musica, dell'architettura o del design che traduce bene queste relazioni?

Il mercato di Santa Caterina di Enric Miralles e Benedetta Tagliabue a Barcellona. L'architettura può unire la società, lo spazio, la musica della città con una struttura contemporanea che sia caratterizzante di un luogo.

Qual è secondo lei l'archetipo figurativo e sonoro della città contemporanea?

L'archetipo sonoro è un rumore silenzioso, quello che rimane la sera, quello che dà qualità alla città e come figura mi piace pensare che sia una finestra dalla quale entra un raggio di luce.

Intervista realizzata da **Diego Angelico Escobar** a:

Margherita Palli.

Nata a Mendrisio nel 1951, studia in Svizzera e in Italia. Nel 1976-78 collabora con Alik Cavaliere e nel 1979 con Pierluigi Nicolin per la 16° Triennale di Milano. Dal 1980 al 1984 è assistente di Gae Aulenti per alcuni spettacoli teatrali e per la progettazione del parigino Musée d'Orsay. Nel 1984 inizia il suo sodalizio con il regista Luca Ronconi per cui firma le scene di importanti spettacoli che la portano nei più importanti teatri del mondo quali il Piccolo di Milano, la Scala, il Maggio Musicale Fiorentino, il Festival di Salisburgo, la Monnaie di Bruxelles, il NNT di Tokyo, il Teatro Greco di Siracusa, ecc.. Tra i registi con cui ha lavorato: Mauro Avogadro, Franco Branciaroli, Andrea Barzini, Liliana Cavani e Cesare Lievi. Ha vinto numerosi premi tra cui il premio UBU sei volte, il premio Abbiati, il premio Gassman il premio ETI e altri. Dal 1991 è direttrice del Triennio di Scenografia alla NABA di Milano e professore all'Università IUAV di Venezia Facoltà di Design e Arti.

Per approfondimenti: www.margheritapalli.it

Qual è il motivo o il percorso che l'ha portata a trattare il teatro e l'architettura come realtà sensoriale e animata?

Il motivo principale risiede proprio nel fare teatro che mi porta per forza di cose a trattare lo spazio come elemento sensoriale e percettivo. Io non considero la scenografia, concetto tipico dell'Ottocento, elemento decorativo ma uno dei tanti elementi che compongono un'opera totale come il teatro d'opera, contenitore dove risiedono la musica, la parola, il gesto umano e lo spazio della scena. Questo spazio ha veramente un rapporto fisico con l'attore e con la musica stessa. Una delle cose divertenti di lavorare con grandi direttori e registi è proprio quello di creare una scenografia non solo decorativa ma che sia elemento stesso dello spettacolo.

Come si traduce nel teatro e nell'architettura dei suoi progetti il desiderio di ricerca percettiva?

Sicuramente il campo in cui riesco a mettere meglio in pratica questi aspetti è il teatro d'opera. Mi interessa dover creare uno spazio che aiuti la voce dei cantanti ad esprimersi al meglio, dover risolvere alcuni trucchi scenici come lasciare sempre al cantante la visibilità sul direttore d'orchestra e in contemporanea poter fare della scena uno spazio dialogante con gli attori che non sia drammaticamente piatto. Il mio lavoro è proprio fondato sul presentare a regista e direttore un progetto dove queste possibilità vengano messe in atto.

Cosa contraddistingue secondo lei il paesaggio sonoro di oggi?

Siamo immersi nei suoni e nei rumori. Quando entro a teatro finalmente c'è silenzio, c'è la musica. Nella mia vita vivo il contrasto fra il paesaggio sonoro fuori dalle mura del teatro, inteso come luogo dello spettacolo, con il quale interagisco vivendo in una metropoli e quello del suono privilegiato delle sale da concerto.

Come potremmo definire oggi il paesaggio della città, della metropoli vista come scenario teatrale?

Il concetto stesso di metropoli è legato al suono. Mi da anche fastidio il silenzio della domenica mattina in mezzo ai grattacieli della città. Direi che la città di oggi è legata al suono del Novecento che ha cambiato anche il modo di recepire i suoni. Inoltre è l'habitat dell'uomo contemporaneo, vuole gli alberi d'asfalto e di cemento. I suoi suoni sono quelli legati alle macchine, al movimento al lavoro. Si lega alla musica del Novecento di Luigi Nono, di Stockhausen, di Boulez. Questi sono i suoni del paesaggio metropolitano come nel Seicento la musica barocca rappresentava i suoni della corte. Forse quest'apertura ai suoni della città ci spaventa ancora anche se è importante ricordare che già nel *Tabarro* di Puccini si sente il fischio della nave a rappresentare la metropoli del carbone e non la Parigi idilliaca di Montparnasse.

Che ruolo hanno la musica e l'arte nel paesaggio contemporaneo?

La musica come l'arte nel secolo passato sono entrate nelle case di tutti diventando elementi che sempre di più rispecchiano la collettività e parlano ad un pubblico più ampio. Sono diventate realtà globali che riescono a comunicare con un linguaggio universale ed ad interpretare la società in cui viviamo.

Quali sono oggi i punti da focalizzare in un progetto creativo che coinvolga aspetti legati alla città e alla società?

Il progetto creativo deve sempre essere legato al luogo dove viene messo in atto. Per quanto mi riguarda, quando lavoro con un regista ad uno spettacolo abbiamo sempre grande attenzione con il luogo dove stiamo andando a presentare il progetto. A me succede di lavorare in una realtà un po' anacronistica come l'opera lirica dove si comunica quasi sempre con un pubblico molto ristretto. Questo non toglie che la specificità del luogo dove viene presentata l'opera non sia fondamentale. Per esempio l'anno scorso ho fatto *Otello* con Mario Martone all'apertura del National Theatre di Tokyo ottenendo un risultato molto diverso rispetto allo stesso *Otello* con Luca Ronconi alla Monnaie di Bruxelles. Sono due pubblici e due realtà diverse e quindi la stessa opera deve essere raccontata in termini di spazio e regia con linguaggi che si leghino al luogo di rappresentazione. Adesso per esempio sto preparando *Intolleranza 1960* di Nono alla Fenice e riascoltando la registrazione della prima la musica è sovrastata dal pubblico che protesta contro la musica cosiddetta 'moderna'. Come rappresentiamo un operaio oggi, quali sono i valori? Mettere in scena uno spettacolo è sempre legarsi alla società alla quale ti rivolgi.

In un suo progetto che relazione intercorre fra il suono, lo spazio e la forma del progetto stesso?

Una relazione totale. La musica trasmette emozioni molto forti, dialoga con lo spazio. Bisogna rispettare queste relazioni e aiutarle a divenire esplicite.

C'è qualche esempio nel mondo del teatro, della musica o dell'architettura che traduce bene queste relazioni?

A me piace molto Peter Brook. Nei suoi spettacoli c'è poco spazio, poco suono ma lo spettacolo è semplicemente perfetto. Oppure mi viene in mente la Maison de Verre dove all'interno si sentono delle sonorità molto particolari.

Qual è secondo lei l'archetipo figurativo e sonoro della città contemporanea?

L'archetipo sonoro contemporaneo credo sia rappresentato dai grandi concerti di massa per i giovani dove, come nel teatro greco, il suono al di là che sia parola o musica fa parte dell'insieme e comunica direttamente con la società in modo aggregativo. Come archetipo figurativo sceglierei Tokyo per il suo equilibrio fra suono, spazio e forma. Ti sposti dal piccolo cimitero, spazio del silenzio, a grandi vie fatte di sovra strade dove il suono è rarefatto. ti sembra di essere dentro un mondo virtuale, ti sembra di spostarti con una telecamera in spalla. Le strade e gli spazi così ampi, la quantità di gente e di auto rendono il suono diffuso e lontano. Tutto sembra disperdersi verso l'alto mentre noi che abitiamo in città medioevali siamo abituati ai suoni concentrati verso il basso. Tokyo è *Blade Runner*, lo è davvero!

Intervista realizzata da **Diego Angelico Escobar** a:

Antonella Radicchi.

Si laurea presso la Facoltà di Architettura di Firenze, città in cui svolge la propria attività professionale e di ricerca in campo architettonico e urbanistico. Dal 2004 al 2010 collabora all'attività didattica nel corso di Laboratorio di Urbanistica, tenuto dal professor Maurizio Morandi, presso la Facoltà di Architettura di Firenze. Nell'anno accademico 2007/2008 svolge attività di studio e ricerca presso il City Design and Development Lab, centro di ricerca e progettazione della School of Architecture and Planning di MIT. Nel 2010 ottiene il titolo di Dottore di ricerca in Progettazione Urbanistica e Territoriale, con la dissertazione *Sull'immagine sonora della città. La creazione di paesaggi sonori nel progetto della città contemporanea*, con la quale vince il Premio INU 2010 per la migliore tesi di dottorato in Urbanistica. Attualmente è Professore a contratto presso la Facoltà di Architettura di Firenze, dove tiene il corso "Disegnare paesaggio attraverso i sensi". Socia del FKL-WFAE (Forum sul Paesaggio sonoro), è ideatrice e curatrice del sito www.firenzesoundmap.org.

Qual è il motivo o il percorso che l'ha portata a trattare l'argomento dello spazio pubblico come realtà sensoriale?

Durante il mio percorso di studi alla Facoltà di Architettura, mi sono avvicinata alla disciplina dell'Urbanistica perché mi pareva che fondasse la sua identità sui grandi temi della dimensione collettiva e pubblica. Subivo indubbiamente il fascino di certi studi che (almeno nelle intenzioni!) cercavano di tradurre in pratica gli ideali di fratellanza, libertà e uguaglianza, studiando nuove forme abitative e spaziali. Tuttavia, il paradigma visuale, che come ci ricorda anche Pallasmaa, è stata la condizione prevalente all'interno della quale la pianificazione urbana si è mossa a partire dal Rinascimento (con le città ideali) fino alla pianificazione funzionalista (con i principi di zonizzazione e razionalizzazione dello spazio) ha prodotto pezzi di città "disumani". In questo senso, anche il processo di sanitarizzazione dello spazio urbano, che ha preso avvio nel diciottesimo secolo ha contribuito a trasformare il carattere e la qualità dello spazio pubblico, attraverso l'emissione dei primi regolamenti che riguardavano la pulizia delle strade e che miravano a controllare la proliferazione della polvere, perché spesso questi interventi venivano praticati al di là delle reali necessità. Questo paradigma duale del visivo e dell'igienico ha determinato le nostre attitudini verso la città moderna e persiste ancor'oggi, contribuendo a diffondere un'idea astratta (e violenta) di uomo moderno, che sembrerebbe preferire, per esempio, vivere in una condizione climatica artificiale di 18 gradi centigradi, quando invece la realtà ci racconta cose assai diverse! Pertanto, le mie ricerche partono da un rifiuto di queste ideologie, per ricercare nuove forme di progettazione in grado di realizzare spazi accoglienti, colorati, allegri, sonanti.

Come si traduce nell'architettura contemporanea il desiderio di ricerca percettiva connesso al nostro abitare la città?

Prima di tutto penso che per tradurre in pratica il desiderio di nuove forme spaziali capaci di stimolare i sensi e l'immaginazione sia necessario separarsi da quell'ideologia millenaria che caratterizza il pensiero occidentale che fonda l'identità sulla razionalità e iniziare una ricerca personale sull'origine della creatività e della fantasia. Recuperare il rapporto con la "fonte meravigliosa" che appartiene ad ognuno di noi permette di avere quella fantasia e sensibilità necessarie a declinare e risolvere i problemi progettuali che l'architetto e l'urbanista devono affrontare. Una progettazione infatti che si fonda sui principi della razionalità soddisfa soltanto i bisogni degli esseri umani a garantire cioè la qualità dell'aria, della luce, il rispetto degli standard abitativi, ma tutto questo ha portato e porta alla realizzazione di spazi alienanti (si pensi al Corviale di Roma, allo Zen di Palermo). La sfida invece è quella di rivendicare e praticare una progettazione che miri a soddisfare le esigenze degli esseri umani, il loro desiderio di bellezza, di colori, di suoni, di spazi che invitano al movimento e all'incontro!

Cosa contraddistingue secondo lei il paesaggio sonoro di oggi?

Schafer ha detto che il paesaggio sonoro contemporaneo è caratterizzato dalla schizofonia, attuando a mio avviso uno schiacciamento concettuale riduttivo della complessità del reale. Io penso che si possano dare soltanto risposte legate al proprio vissuto: per esempio io potrei dire che cosa contraddistingue il paesaggio sonoro del quartiere di San Lorenzo in cui vivo attualmente, ma non mi sento di dare risposte astratte e prive di un rapporto con il contingente.

Come potremmo definire oggi la città, la metropoli, in termini sonori?

Anche per rispondere a questa domanda, sarebbe necessario operare una forzatura concettuale e una semplificazione della complessità che caratterizza il paesaggio sonoro contemporaneo. Operazioni che però a me non interessano.

Che ruolo ha la musica nel paesaggio sonoro contemporaneo?

A questa domanda mi piace rispondere prendendo in prestito le parole di Giuseppe Chiari:

“ [...] Secondo una mia umile - ma da contraddire - teoria

la musica si divide nella nostra società (cristiana medioevale)

in quattro spazi che corrispondono a quattro riti

e a quattro significati (ognuno totale) di musica

musica da chiesa

musica da palazzo

musica da fortezza

musica da piazza - da strada

io credo che la vera musica sia l'ultima
anche se tutta la musica oggi considerata

TALE

appartiene alla musica da palazzo

dunque il proporre di suonare la città

è anche un cercare di imporre della musica da strada

di fare della musica da strada

non della musica da palazzo fatta all' aperto

suonare la città ha senso in arte - come un qualsiasi gesto

artistico - se è un gesto polemico

qualora fosse un gesto non polemico è solo

musica da palazzo

fuori - per un attimo

eccezionalmente -

dal palazzo

ma cos'è la musica da strada

è musica per elemosina

o per festa popolare

o per danze

o per gioco

o per chiamarsi

per dare un avvertimento etc...

è musica che interrompe o calca - trasformando allegramente -

un ritmo già esistente - di solito un ritmo di lavoro

fra l'interruzione

e il calcare il sottolineare

può esserci una differenza

come fra il consenso e il dissenso
ma spesso il calcare non è un consenso ma un dissenso
gioioso che si appropria del fenomeno e lo trasforma
il problema si presenta molto difficile
nessuna città è ancora mai stata suonata
quei pochi tentativi che sono stati fatti
sono rientrati
la città è tutto
e il tutto è ben difeso

Il problema difficile è anche di difficile impostazione
la città è pubblica
e finora si è guadagnata una certa libertà in privato
una libertà che non esisteva nel '700

ma in pubblico non si ammette nessun gesto espressivo libero
personale
la fantasia è permessa
ma ognuno nella propria casa

baciarsi per la strada è già un cantare
per molto tempo era proibito
poi permesso tollerato solo a Parigi
poi lentamente
ma inesorabilmente
in molte grandi città
ma non nelle piccole

ma nella propria casa gli strumenti sono diversi
più piccoli
dunque la nostra fantasia

non avrà nessun beneficio
da questi esercizi

ciò che si può fare dentro 4 metri per 4 metri
è molto diverso da ciò che si può - deve - fare 4 chilometri per
4 chilometri

le nostre braccia devono divenire più lunghe

c'è già chi suona la città

la città non è uno strumento inutilizzato

non è uno strumento non concepito come tale

il problema di suonare la città è già stato risolto

solo che la soluzione

non è l'unica

e

NON È LA MIGLIORE

noi tutti suoniamo la città

ma la nostra tecnica è stanca

alcuni - pochissimi - se ne rendono conto

altri - moltissimi - non se ne rendono conto

tutti lo ricevono il suono attuale della città

per questo è difficile suonare la città

perché è interrompere un concerto

un concerto di gente che convenzionalmente suona a memoria uno

stesso spartito

un concerto molto semplice

basta ascoltare una registrazione di rumori della città

per capire che la struttura di questo concerto

è molto rigida

dunque suonare la città è stonare

STONARE

STONARE

STONARE

STONARE

STONARE

STONARE

ma uno stonare che abbia senso

che faccia ridere i bambini non

li

impaurisca

occorre notare che una situazione di estrema miseria

favorisce un suonare la città

i CAMALDOLI un dato tipo di quartiere dell'ultimo Ottocento

dove lo spazio per ogni uomo era minimo dove la gente viveva

per strada o meglio nelle corti perché non esistevano vere e proprie

strade ma vicoli corridoi volte e cortili dove se

un uomo cantava tutti lo ascoltavano tutti lo potevano riprendere

dove si ascoltavano i rumori i ritmi di ogni lavoro di ogni

martello di ogni mantice dove il parlare da finestra a porta

era ancora recitar cantando

I CAMALDOLI dunque era un ottimo coro per suonare

un ottimo spazio

questo non significa che approviamo quella situazione

di miseria

e conseguentemente

di promiscuità che permetteva

di offrire (nel senso musicale

contrappuntistico

del termine)

e di rispondere (nel senso

musicale...)

questo non significa che noi approviamo quella miseria

ma può significare che la nostra ricerca

di non promiscuità

ha dei difetti

SUONARE LA CITTA'

SIGNIFICA

CHE UN GIORNO LONTANO

QUANDO VEDREMO UN UOMO

GIOCARE CON UN LUNGO BASTONE

ATTRAVERSO

UNA CANCELLATA

E LO SENTIREMO FARE CON GLI ELEMENTI PARALLELI

DELLA CANCELLATA

DELLE LINEE TRATTEGGIATE DI RUMORE

Più

FITTE

O

MENO

FITTE

NON VEDREMO UN POLIZIOTTO

ARRESTARLO

PERCHE'

DISTURBAVA L'ORDINE

ma passeremo senza badarci

e al bambino che ci chiederà qualcosa

risponderemo

vedi quello suona la cancellata

da grande lo saprai fare anche tu

[...]"

In un progetto di urban soundscape che relazione intercorre fra il suono, lo spazio e la forma del progetto stesso?

All'interno della mia ricerca dottorale - che si è conclusa con la stesura della dissertazione "Sull'immagine sonora della città". La creazione di paesaggi sonori nel progetto della città contemporanea" - propongo come indicazione metodologica di rompere gli steccati disciplinari e di abbandonarsi a fertili contaminazioni tra *urbanistica dei sensi* e *Soundscape Studies*, nell'ottica di raggiungere un'integrazione del progetto dello spazio fisico e dello spazio sonoro all'interno del processo di trasformazione della città contemporanea. A supporto di questa indicazione di metodo e al fine di concretizzare tale auspicata sintesi, ho ideato due strumenti operativi, che trovano la loro forma espressiva nello strumento analitico della *mappa sonora tenera* (consultabile sul sito www.firenzesoundmap.com) e nella soluzione progettuale della *nicchia sonora*. L'adozione dello strumento della *mappa sonora tenera*, che trova la sua cornice di riferimento all'interno della cosiddetta geografia emozionale, permette *in primis* di rivendicare l'intimità e la soggettività come spazi di interpretazione e di collocare l'urbanistica (dei sensi) e i *Soundscape Studies* sulla mappa dell'*atlante delle emozioni*; permette inoltre di reinventare la geografia emozionale della città ogni volta e da ciascuno in modo diverso e del tutto personale, e di realizzare, attraverso il suono, un sentire la forma-contenuto della città, svincolandosi una volta per tutte dalle modalità di analisi che si basano esclusivamente su una visione retinica e "di figura" del reale.

C'è qualche esempio nel mondo dell'arte, della musica, dell'architettura o del design che traduce bene queste relazioni?

La soluzione progettuale della *nicchia sonora*, secondo la definizione che ne ho proposto, definisce "uno spazio sonoro relazionale, caratterizzato da intimità e condivisione, i cui limiti variabili sono definiti, di volta in volta, dalle sue stesse caratteristiche sonore e strutturali". In questo senso, il suo significato si discosta da quello che viene generalmente attribuito al termine nicchia come spazio di raccoglimento introspettivo e solitario, e rimanda a spazialità che predispongono ad un "sentire" l'altro, invitando alla socialità, allo scambio e alla ricerca di un contatto umano. Questa dimensione relazionale implica anche un rapporto con i luoghi in cui la nicchia sonora si colloca: in questo caso sono i contenuti dei paesaggi sonori proposti a innescare una serie di relazioni multiscolari, attraverso un rimando agli elementi identitari e culturali del paesaggio circostante. Le dimensioni spaziali della nicchia sonora invece, generalmente contenute, contribuiscono a creare un senso di intimità e condivisione e inducono un vero e proprio stato di prossimità. Lo scarto che si realizza tra questa condizione di vicinanza fisica ed emozionale e quella di un vagare psichico nel paesaggio esperito attraverso l'ascolto di molteplici paesaggi sonori, intende aprire infine ad una riflessione sul significato e il senso dei concetti di movimento e temporalità, cruciale anche per le problematiche inerenti il progetto della città contemporanea. In conclusione, intravedo nella soluzione progettuale rappresentata dalla *nicchia sonora*, uno strumento valido per avviare un processo progettuale capace di integrare in un'unica sintesi il progetto dello spazio fisico e di quello sonoro, in particolare all'interno del processo di trasformazione e riqualificazione degli spazi pubblici e delle aree residuali della città contemporanea. Ed è proprio alla verifica delle potenzialità

insite negli strumenti operativi della *mappa sonora tenera* e della *nicchia sonora*, che sto lavorando al momento.

Qual è secondo lei l'archetipo sonoro della città contemporanea?

Non mi interessa pensare la città in questi termini, perché non mi riconosco nel pensiero teorico junghiano.

PLAY the CITY

Identità acustiche in un paesaggio complesso

Parlare di paesaggio sonoro urbano è complesso soprattutto se l'ambiente a cui facciamo riferimento è una metropoli contemporanea dove suoni del passato si intrecciano a suoni del presente, dove le voci umane sono sovrastate dalle macchine, dove i segnali sonori globalizzati dialogano con quelli della tradizione locale. Le grandi città di oggi spesso hanno perso anche i più arcaici riferimenti sonori che scandivano il loro tempo, che orientavano la società e che davano il ritmo alle attività. Le campane delle chiese si mischiano facilmente al suono di clacson e sirene, i grandi stabilimenti industriali sono dismessi per dare spazio a silenziosi uffici terziari e la posta arriva direttamente sul nostro personal computer. Ci dimentichiamo dei segnali mandati dalla natura, non ascoltiamo più il nostro respiro, il nostro battito cardiaco, parliamo poco e il più delle volte per sfuggire al caos ci escludiamo nel nostro personalissimo micro cosmo sonoro fatto di playlist scaricate sul nostro i-pod. Essere disorientati, privi di riferimenti, ci spaventa perché ci fa sentire soli e vulnerabili. Così ci estraniamo dalla città, non la ascoltiamo, smettiamo di comunicare con lei, l'abbandoniamo a se stessa.

Riappropriarci dei suoni della città, imparare a conoscerli più intimamente, scoprire le loro potenzialità, indagare nella poesia che si cela in essi è il punto di partenza per trovare nuovi linguaggi che creino punti di contatto, mettano in relazione e stabiliscano un nuovo legame fra il paesaggio in cui viviamo e l'essere umano.

Derive acustiche per Milano

Girare per Milano, a volte con una meta specifica, a volte senza. In macchina, motorino, bicicletta, sul tram, a piedi, con l'autobus, in metropolitana. Camminare a testa alta o guardare l'asfalto, fermarsi a parlare con qualcuno e poi continuare. Osservare attentamente qualche particolare, ascoltare il respiro del traffico, guardare le facce, le vetrine, i bar, il cielo. Aprirsi alla città, tentare di capirla oppure attraversarla con disinteresse e fretta. Gioire, soffrire, ridere, piangere, irritarsi, annoiarsi e poi continuare. Sentire che si è una piccola parte di quel flusso continuo che ogni giorno riempie gli spazi di colori, suoni, energia. Provare a servirsi dei suoni per vedere aldilà dei muri, per sognare e immaginare nuovi mondi. Trovare la musicalità della città, leggerne la melodia, ascoltarne l'armonia, appropriarsi del silenzio nascosto in essa, meravigliarsi di tutto questo, fare una pausa e poi ricominciare. Ci sono suoni del passato, suoni della moda, suoni dell'immigrazione (tanti e diversi), suono dei bambini, suoni delle otto ore lavorative, suoni delle nuove generazioni, suoni dei trasporti, suoni della musica (poca), suoni della natura (nascosta), suoni delle nuove tecnologie.

Il caso studio preso in esame attinge dal viaggio esperienziale ed esistenziale nella città dove sono nato e cresciuto. Milano come soggetto per la familiarità che ho con certi luoghi, per il legame diretto che ho istaurato con i suoi ritmi e con le sue abitudini e per mantenere una certa coerenza geografica fra idee, pensieri, visioni e lo spazio a cui appartengono. La volontà non risiede quindi nel voler circoscrivere questo studio ad un luogo specifico ma nel caratterizzarne i contenuti attraverso un'esperienza diretta, intima e soprattutto umana.

L'analisi delle morfologie urbane che percorro, lo studio del paesaggio che mi circonda diventa un patchwork di sensazioni, linguaggi, ritmiche, assonanze e dissonanze della deriva acustica intrapresa come *flaneur*¹ dell'era web 2.0². Come Baudelaire 'botanico da marciapiede', esploratore pigro immerso consapevolmente nella metropoli, come Walter Benjamin³ osservatore attento dei costumi sociali e delle tradizioni estetiche, come i Situazionisti⁴ virtuoso del tempo libero e studioso pratico del territorio, come un giovane contemporaneo desideroso di emozioni visionarie e rivoluzionarie, assetato di controcultura e capace di tradurre l'esperienza creativa in un tentativo di reale cambiamento.

La scelta dei luoghi su cui lavorare è stata anche questa di tipo personale. Ho trovato significativo per la mia ricerca lasciare che fosse la città stessa a parlare, a indicarmi strade, piazze, parchi, persone e coincidenze sulle quali pensare e meditare. La morfologia della città, le sue tipologie edilizie e le infrastrutture con le quali mi sono relazionato da passante sono stati elementi soggettivi di una ricerca percettiva e sensoriale. Il fatto che questo coincida con elementi cardine del paesaggio contemporaneo e con tematiche care alla trasformazione delle metropoli è stato un importante punto di partenza e di presa di coscienza per decifrare il mio vagabondare urbano. Trovare le relazioni fra l'esperienza diretta con i luoghi della città, fatti di contorni, materiali, suoni, odori, fauna e flora che li abitano ed il loro significato archetipo su macroscale è stato un importante esercizio di messa a fuoco limite su cui tessere le tracce invisibili della città.

POST Ferrovie

La zona che da Porta Genova si sviluppa a Sud costeggiando il Naviglio Pavese è uno dei luoghi simbolo dei controversi cambiamenti che Milano ha vissuto negli ultimi anni. Un lembo di terra con un potenziale sociale, culturale, estetico immenso non ancora definitivamente risolto. Un muro che separa la passeggiata del Naviglio dalla Zona Tortona, esempio di quel trasformismo postindustriale che ha visto nascere a ridosso di ferrovia e vecchi capannoni dismessi il nuovo quartier generale della creatività. Qui sono sorti alcuni degli studi fotografici più importanti della città, qui hanno inaugurato nuove sedi Giorgio Armani, Diesel ecc., qui si è trasferita l'Accademia del Teatro alla Scala, qui ha sede la Fondazione Pomodoro, qui si svolge ogni anno una parte del rito internazionalmente conosciuto del Salone del Mobile.

Conosco questi luoghi per le numerose incursioni fatte durante le manifestazioni socio-culturali di cui sopra. A volte come spettatore, a volte come partecipante, a volte entrambi. Anche lo studio di registrazione dove ho provato, arrangiato e registrato negli ultimi tre anni si trova a due passi da lì. Così nel tempo ho instaurato una certa affinità e familiarità con i suoi spazi, i suoi volti, i suoi suoni, con l'inquietudine creativa dei giovani precari costretti a misurarsi con il fenomeno di *gentrification*⁵ in diffusione continua.

Nel mio viaggio alla scoperta dei suoni di Milano questa è stata una tappa obbligata. Conosco da vicino la sua realtà, i suoi problemi, i desideri della gente che li abita, le sue contraddizioni e le sue peculiarità. Mi sono soffermato ad ascoltare la tranquilla mattinata dei giovani lavoratori che la vivono, delle modelle che l'attraversano, dei manager che la controllano, dei bar, dei cantieri, dei parcheggi, ecc. Si percepisce una dimensione più umana, più misurata del vivere quotidiano; si sentono le voci, i tacchi delle scarpe, le tazzine del bar. Mi accorgo però anche dei suoi aspetti non risolti, mi appare evidente la trasformazione ancora in atto, forse stazionaria. Il muro che divide via Bergognone dal Naviglio non passa inosservato. L'imponente segno di separazione ha perso significato, è stato superato dalle trasformazioni sociali e dall'intraprendenza delle nuove generazioni, rimane solamente come limite ancora da abbattere, simbolo di una realtà ancora da cambiare. Qui sento che si accumula la tensione fra il passato ed il futuro.

INFRA Parco

Il Parco Forlanini venne inaugurato nel 1970 dopo tre anni di lavoro per valorizzare il contado agricolo lombardo, sottraendosi alla speculazione edilizia di quegli anni. Lo conosco bene perché è stato il luogo dove negli ultimi anni sono andato a correre più spesso. Si trova ad Est di Milano, a ridosso dell'aeroporto di Linate e confinante con l'Idroscalo. Mantiene, seppur attrezzato dal vicino Centro Sportivo Saini, un fascino bucolico, una vegetazione romantica. Presenta al suo interno due cascate di valore storico e un laghetto abitato da tartarughe, cigni e carpe, intorno al quale si svolge la maggior parte del mio allenamento. I suoi fruitori principali sono bambini accompagnati da nonni o mamme, podisti, coppiette, anziani e animali domestici seguiti dai loro padroni.

Vado a correre di pomeriggio alternando l'orario a seconda delle stagioni per avere luce ma evitare di soffrire il caldo. Ultimamente, durante l'allenamento, mi sono soffermato sul rapporto fra la natura che mi circonda ed il suono degli aerei al decollo. Un segnale interessante, che arriva dall'alto, non fastidioso, che con le sue pause fra uno e l'altro crea attesa, ritmo, consequenzialità. Forse è la mia passione per gli aeroporti (frequentati fin da piccolo per andare a trovare i miei parenti in Messico) ma questo contrasto fra la terra ed il cielo, fra la natura e l'infrastruttura, fra il vicino ed il lontano mi affascina molto. Quando, correndo, sento l'aereo che prende il volo, alzo la testa, mi meraviglio e immagino la sua destinazione, i suoi passeggeri e le loro storie, giocando con la fantasia come un bambino.

Il Parco è un angolo di respiro, una fonte di tranquillità ed un piacere per i sensi. Cercare di creare al suo interno nuovi immaginari, di aprire lo sguardo a nuovi punti di osservazione, di alzarsi da terra con i sensi, credo sia un modo per lasciare che la fantasia dialoghi con il paesaggio. Il gioco fra ascoltare, osservare e immaginare può prender vita semplicemente alzando la testa verso l'alto. In un luogo come il Parco Forlanini tentare di innescare questi meccanismi può essere un modo per valorizzarne i contenuti, migliorarne lo scopo ludico-ricreativo ed infine instaurare un legame continuo fra la città e il mondo.

NON Piazza

Fin dalla mia infanzia piazzale Loreto è stato crocevia del traffico che mi portava dal Nord di Milano verso il cuore della città. Ci passavo con i mezzi pubblici o sottoterra in metropolitana, qualche volta anche in bicicletta, mamma permettendo. L'avevo studiata come luogo simbolo della fine dell'epoca fascista dove vennero esposti i cadaveri di Benito Mussolini e Claretta Petacci. Conosciuto anche come punto dal quale partono viale Monza e viale Padova, le vie più conosciute della città per multietnicità e problemi di integrazione. Vicinissima alla Stazione Centrale, svolge principalmente la funzione di snodo veicolare per alcune delle più grandi arterie stradali di Milano.

Nel mio recente peregrinare, piazzale Loreto è stato più volte punto di passaggio ma anche casualmente e involontariamente uno dei luoghi di sosta. Proprio in un bar ad angolo con Via Andrea Doria, sovrastato da una nostalgica insegna della Campari, sono avvenuti alcuni dei primi incontri con Mario Gerosa per discutere di questo lavoro. Qui, fra i pochi avventori del locale, abbiamo consumato un sobrio aperitivo nell'orario di punta fra le 18.00 e le 18.30, seduti ad un tavolino dal quale si vedeva, incorniciato dalla grossa vetrata, il paesaggio della piazza più trafficata di Milano e si ascoltava, dalla porta semiaperta, il costante rumore di traffico, voci, clacson e sirene.

Ho riflettuto sul suo ruolo, sul suo significato e sul suo potenziale. Una piazza il cui ancestrale scopo è stato sotterrato dal futuristico amore per il rombo, la velocità, l'automobile. Un significato di piazza che non va più ricercato nell'*agorà* greca né tantomeno nel *foro* romano (sarebbe una contraddizione storica con gli eventi che l'hanno resa tristemente memorabile). Un nuovo punto di partenza per sovvertire di nuovo il concetto di piazza o meglio di non-piazza. Ripensare questo luogo interpretando i bisogni della società, immaginando nuovi rapporti fra uomo e città, sfruttare le criticità che lo attraversano e convertirle in valore aggiunto. In piazzale Loreto ho trovato il luogo archetipo di un *modus vivendi* della città contemporanea, il luogo dal quale mandare un nuovo messaggio per il futuro, il luogo nel quale si può incarnare il bisogno di comunicare, di riflettere, di avere una pausa di silenzio dalla frenesia senza tempo e senza spazio del nostro vivere quotidiano.

Note

- 1 **Flâneur** è un termine introdotto dal poeta francese Charles Baudelaire e indica il gentiluomo che vaga per le vie cittadine. La parola non presenterebbe però un'esatta traduzione in italiano. Il concetto di *flâneur* è altresì significativamente presente nell'opera di Walter Benjamin, nonché ricorrente nell'ambito di discussioni accademiche sulla modernità, ed è diventato significativo anche in architettura ed urbanistica.
- 2 Il **Web 2.0** è un termine utilizzato per indicare genericamente uno stato di evoluzione di Internet (e in particolare del World Wide Web), rispetto alla condizione precedente. Si tende ad indicare come Web 2.0 l'insieme di tutte quelle applicazioni online che permettono uno spiccato livello di interazione sito-utente (blog, forum, chat, sistemi quali Wikipedia, Youtube, Facebook, Myspace, Twitter, Gmail, Wordpress, Tripadvisor ecc.)
- 3 **Walter Benjamin** (Charlottenburg, 15 luglio 1892 – Portbou, 26 settembre 1940) è stato un filosofo tedesco. Riprende il concetto di *flâneur* nella suo *Il viaggiatore solitario ed il flâneur*.
- 4 L'**Internazionale Situazionista** fu un movimento rivoluzionario in campo politico e artistico, con radici nel marxismo, nell'anarchismo e nelle avanguardie artistiche dell'inizio del Novecento. Formatosi nel 1957, restò attivo in Europa per tutti gli anni sessanta, aspirando ad importanti trasformazioni sociali e politiche. Programma dell'Internazionale Situazionista è il creare situazioni, definite come *momenti di vita concretamente e deliberatamente costruiti mediante l'organizzazione collettiva di un ambiente unitario e di un gioco di eventi*. Le situazioni vanno create tramite l'**Urbanismo Unitario**, un nuovo ambiente spaziale di attività dove l'arte integrale ed una nuova architettura possano finalmente realizzarsi. I situazionisti si propongono di inventare giochi di una nuova essenza, ampliando la parte non-mediocre della vita, diminuendone, per quanto possibile, i momenti nulli.
- 5 **Gentrification** è un termine che indica i cambiamenti socio-culturali in un'area, risultanti dall'acquisto di beni immobili da parte di una fascia di popolazione benestante in una comunità meno ricca^[1]. Questi cambiamenti sono tipici nelle periferie urbane ma soprattutto nei centri storici ed i nei quartieri centrali, soprattutto nelle zone con un certo degrado da un punto di vista edilizio e con costi abitativi bassi. Nel momento in cui queste zone vengono sottoposte a restauro e miglioramento urbano, tendono a far affluire su di loro nuovi abitanti ad alto reddito e ad espellere i vecchi abitanti a basso reddito, i quali non possono più permettersi di risiedervi. Per approfondimenti sul tema della *gentrification*: A. Amin e N. Thrift, *Città. Ripensare la dimensione urbana*, Il Mulino, Bologna, 2005

Identità acustiche

Studio analitico

Punto d'ascolto	Toniche	Segnali	Impronte
Parcheggio via Bergognone (POST Ferrovia)	rumore di fondo automezzi auto vociferare	reti metalliche cantiere rombo Harley	serranda metallica
Ponte via Tortona (POST Ferrovia)	vociferare veicoli passi	bicicletta trolley bottiglie cassonetto	tazzine bar
Alzaia Naviglio (POST Ferrovia)	rumore di fondo scooter	sirena ambulanza	sirena ambulanza
Laghetto Forlanini (INFRA Parco)	vento acqua uccelli vociferare	aereo decollo abbaiare cani cane in acqua cigno arrabbiato bicicletta	aereo decollo
Parco Forlanini (INFRA Parco)	vento uccelli foglie passi	aereo decollo abbaiare cani bicicletta	aereo decollo
Piazzale Loreto al centro (NON Piazza)	rumore di fondo automezzi auto, scooter, moto mezzi pubblici	clacson	clacson
Piazzale Loreto a lato (NON Piazza)	rumore di fondo automezzi auto, scooter, moto bus pubblici	clacson	clacson
Colonne S. Lorenzo (tramonto)	vociferare scooter passi	voci giovani trolley tram bicicletta	tram
Milano dall'alto (50 m di altezza)	rumore di fondo auto, scooter, moto	sirena ambulanza sirena polizia tram clacson	tram sirena ambulanza sirena polizia clacson

La prospettiva acustica

Punto di ascolto	Figura	Sfondo	Campo
POST Ferrovia	passi sul ponte	voci in movimento	veicoli
INFRA Parco	aereo in decollo	cani, biciclette	vento, uccelli
NON Piazza	clacson	auto, moto, bus	traffico diffuso

La qualità del silenzio

Punto di ascolto	Il suono più lontano	Un suono di non chiara provenienza	Il suono che ho scoperto	Un suono invadente
POST Ferrovia	acqua naviglio	reti metalliche	passi sul ponte	sosta furgone
INFRA Parco	voci	uccelli	cigno arrabbiato	aereo decollo
NON Piazza	assente	rumore generale	nessuno	clacson

Campi di udibilità

Punto di ascolto	Impronte sonore	fino a che distanza sono percepibili?	Quali sono anche suoni archetipi?
POST Ferrovia	sirena ambulanza serranda metallica tazzine del bar	300 m 60 m 5 m	sirena ambulanza
INFRA Parco	aereo al decollo	1000 m	aereo al decollo
NON Piazza	clacson	150m	clacson
Milano dall'alto	tram sirene clacson	70 m 300 m 150 m	tram sirene clacson

Conclusioni a confronto

POST Ferrovia.

Ambiente irrisolto acusticamente. Si percepisce una commistione fra diverse identità che non trovano ancora sufficiente dialogo. È densa di segnali ricchi di significato che rimandano ad una realtà a misura d'uomo ma è ancora troppo disturbata da toniche prive di carattere. Si interva tra momenti lo-fi e momenti hi-fi, è un ambiente sonoro eterogeneo ed in continua trasformazione. La sua specificità è in potenza e dovrebbe assecondare di più la creatività di chi lo abita e lo frequenta recuperando allo stesso tempo una radice ritmica, popolare, folkloristica alimentata dal vicino naviglio. (suono e movimento per abbattere il muro che gli divide?)

INFRA Parco.

Unico nel suo genere. Parco cittadino silenzioso e quieto. Suggestivo alla vista e all'udito. Ricco di segnali animali e cullato dai suoni della natura. La sua più grandiosa specificità acustica sta nella vicinanza con l'aeroporto di Linate. Qui, infatti, il tempo viene scandito dagli aerei che si alzano in volo producendo quel suono ormai archetipo del nostro secolo. Il gran fragore del decollo viene vissuto come impronta sonora, caratterizza questo luogo e lo rende speciale. Ambiente hi-fi impreziosito dalle incursioni aeree con le quali si può dialogare, giocare, creare un contatto. (il bambino gioca con la palla e con l'areoplanino vero?)

NON Piazza.

Sicuramente l'ambiente sonoro lo-fi per eccellenza. Uno snodo veicolare che racchiude in se i paradigmi del nostro vivere quotidiano. Un rumore di fondo costante che stordisce e rende impotenti. Non ci sono specificità acustiche, non ci sono segnali condivisibili se non quello del clacson imperante. Cercare una dimensione umana nei suoni di questo luogo è difficile. L'unica possibilità risiede nel pedone. Lui è un segno di speranza, perché combatte umanamente dentro questa giungla ed è manifesto di se stesso, spesso, autoescluso con cuffiette e i-pod. Fermarsi, ritrovare il silenzio, conquistarsi un attimo di riflessione è un antidoto all'alienazione disumana di questo luogo. (Il silenzio come mezzo di comunicazione del caos urbano?)

Identità acustiche

Studio interpretativo

Linguaggi fuori sync

Per rappresentare lo spazio sonoro, la sua dimensione urbana, la morfologia dei luoghi attraversati mi serviva entrare nel vivo degli aspetti antropologici legati ad esso. Queste ragioni mi hanno portato a scegliere di utilizzare il video come mezzo di comunicazione perché ricco di linguaggi, multidisciplinare e capace di restituire efficacemente una realtà tridimensionale. Ho potuto lavorare direttamente con i suoni, scoprirne gli aspetti legati al paesaggio, astrarre l'oggetto sonoro per capirne e interpretarne il significato. Il materiale raccolto è stato successivamente visionato e ascoltato più volte per astrarne i messaggi impliciti ed espliciti più significativi. Utilizzando le tracce audio e quelle video come elementi indipendenti (fuori sync) di un linguaggio mediatico complesso, composto su diversi livelli percettivi, è stato possibile elaborare un unico strumento di analisi del paesaggio sonoro urbano.

La tecnica del fuori sincrono, quindi, come linguaggio che risponde alla necessità di restituire più dimensioni di analisi, come rottura di una gerarchia percettiva prospettica, come rappresentazione dell'esperienza piena dello spazio.

I tre macrocampi di osservazione di cui è composto il video sono:

Il Paesaggio

Metro di valutazione visivo. Inquadrature fisse di immagini in movimento nel tempo. Strumento di considerazioni estetiche soggettive e di riflessioni sullo spazio della città.

Il Soundscape

Metro di valutazione sonoro. Tracce audio caratterizzanti l'ambiente urbano. Mostrano equilibri e squilibri acustici del paesaggio sonoro e dei suoi eventi (hi-fi e lo-fi).

Il social/mind scape

Metro di valutazione antropologica. Voci e figure umane che rappresentano il livello di comunicazione più intimo e personale della città. Testimonianze degli attori urbani.

Questi tre livelli di comunicazione interagiscono e permettono che ogni singola scena del video restituisca informazioni senza necessariamente rispondere ad una coerenza spazio-temporale, in questo caso limitativa. Un processo quindi, in grado di dare tridimensionalità percettiva ed esperienziale al quadro così dipinto.

Fotogrammi e parole

POST Ferrovia

Giovane fotografa

Sono fotografa... bazzico spesso qui..

..Il **Fuorisalone** è un **casino** allucinante..

La **tranquillità** qui..la sento molto più accogliente

E molto giovane come zona..respirare un po' più di **creatività**..

Giovane videomaker

È la zona un po' più **vitale** di Milano

quel rumore..viene un po' relegato..qua è la Milano più divertente più giovane

I **suoni** si fanno più **umani** perché gli uomini iniziano a vivere la città
...

Il Design, la Moda e il Festival del cinema..

tre momenti dove Milano **vive la città**, la strada, le piazze, le zone ...

adesso non si parla più neanche..

Modella Brasiliana

No mucho de ruido, bastante **tranquilo**...bela antiga
ciudad..interesante de viver

Vengo a trabalar como modelo y pasar la **temporada fashion**
aqui

Muito tranquila...

INFRA Parco

Il nonno con il nipote

Siamo abbastanza fortunati..

Con gli aerei qui c'è una storia che parte dal mio primo nipote..l'aereo papà, l'aereo mamma e **l'aereo Filippo** che era lui..

Qui è una **miniera** di tartarughe, di carpe, di cigni, di germani reali, di cornacchie, qualche falco..

Ti piace l'aereo?

E' uno dei pochi parchi rimasti **aperti**..

Qui quando gli aerei si alzano **va benissimo**..

La nonna

Simone guarda l'aereo..guarda sta arrivando l'aereo..

NON Piazza

Mediatore culturale marocchino

Non è silenziosa Piazza Loreto, per niente cmq è sempre **affascinante**..

Sono arrivato in Italia perché era sempre il **sogno** ..per migliorare la nostra vita..piazza Loreto l'ho vissuta dal 1995..

..punto d'intersezione fra **varie culture**..vorremmo che sia un scambio fra la nostra comunità e gli abitanti..

Piazza Loreto in questo momento c'è un po' di tensione..vorremmo più persone colte dell'università che parlano dei problemi quotidiani..

Meglio uno **scambio** di culture che vivere una tensione..

..Il suono di Milano è rumoroso..non ci fa riflettere..

Hualberto, bambino di origine cinese

Son **nato qui** a Milano e abito in questa zona.. in teoria dovrebbe essere una rotonda..

..anche se è un segno dell'**industrializzazione** da poco spazio al verde e anche andare in bicicletta è pericoloso..

Mi pareva che il **clacson** in città fosse vietato..

..Uno **spazio silenzioso** sia molto utile per riflettere, avere un momento di svago anche **rilassarsi** non solo in casa chiudendo le tapparelle

..se fosse ampio poi sarebbe un punto di **ritrovo** oltre che andare al cinema dove devi pagare..

Anziano emigrato dalla Sicilia

Negli anni settanta mia moglie tornava.. a mezzanotte..a casa in viale Monza....

..adesso alle otto bisogna essere in casa **come i detenuti**

Il **traffico** di macchine è immenso..mi piacerebbe andarmene da dove sono venuto..in Sicilia dove sono nato

..Si viveva più tranquilli, **c'era più umiltà**, più considerazione, più rapporto di amicizia..ora non c'è **niente più**..

..si tornerà ai vecchi tempi quando si mangiava fave e ceci.. a lavorare **senza pane e senza vino**..

Colonne Sonore

per la città dialogante

Intro

Come questi studi possono diventare azioni nella città? Come il paesaggio sonoro può divenire dialogante? Come può comunicare esteticamente e socialmente?

Il mio approccio è stato quello di pensare a spazi sensibili, mutevoli, dialoganti, non risolti in se stessi e soprattutto non necessariamente rispondenti ad una necessità di tipo funzionale. Non mi interessa trovare delle risposte ma dare la possibilità ad altre domande di nascere. Proporre il dialogo, la riflessione, l'interazione, aumentare i punti di domanda per vivacizzare i contenuti. Creare architetture, oggetti urbani, percorsi, paesaggi sonori che inducano al cambiamento senza imporsi come modello prestabilito, quella è la strada che voglio percorrere.

Il punto di partenza è stato quindi ripensare lo spazio pubblico come luogo dove queste domande devono nascere, dove i sensi devono essere risvegliati, dove l'uomo deve essere stimolato. Proporre una lettura diversa dello spazio urbano lasciando libera l'interpretazione, proporre oggetti dialoganti per una città dialogante.

Qui presento il progetto pilota di questa ricerca, caposaldo del pensiero sviluppato, prima pietra in un percorso dalle direzioni mutevoli.

Colonne sonore

Pascal Amphoux, in *La città sonante. Dalla teoria alla pratica* del 2006 (p. 44), riguardo la creazione paesaggistica, *in auditu* ed *in situ*, come modello operativo di Urbanismo sonoro, dice:

è impossibile fornire dottrine o raccomandazioni: bisogna lasciare agli ideatori la possibilità di sviluppare progetti - ambiziosi o modesti, spettacolari o poco percepibili, temporanei o permanenti. [...] Non vi è ragione alcuna per non immaginare lo sviluppo di un'attività analoga [a quella del light designer urbano] nell'ambito del sonoro, all'incrocio tra la scenografia musicale o la registrazione del suono nel cinema, e l'urbanistica e l'architettura. Così potrebbe nascere una nuova scenografia sonora urbana.

E ancora:

è possibile promuovere operazioni più dirette di sensibilizzazione rispetto all'ambiente sonoro, con l'installazione e l'organizzazione di "mostre sonore", vale a dire manifestazioni in cui gli oggetti esposti sono "elementi sonori". [...] Bisogna quindi lasciare spazio all'ideatore, scenografo urbano o museografo; spetta a lui [...] presentare progetti urbani che suscitino l'interesse [...]

Carsten Stebenow in *Il suono come arte*, Digimag n. 39, Novembre 2008 afferma:

Se il suono è compreso non solo come strumento fenomenologico ma anche come strumento comunicativo, l'integrazione concreta dell'aspetto acustico nello sviluppo urbano può essere interessante almeno quanto la capacità del suono di sottolineare esplicitamente certe situazioni e condizioni, allo scopo di espandere o manipolare gli spazi percettivi.

Liliana Fracasso nell'intervista a pag. 52, citando Erving Goffman, sul ruolo della musica nel paesaggio contemporaneo, dice:

Nel nostro vivere la vita sociale come una rappresentazione ed un "rituale dell'interazione" probabilmente la musica funge da "colonna sonora" per ogni momento che viviamo sul "palcoscenico" urbano

Fabio Fornasari nell'intervista a pag. 55, riguardo il desiderio di ricerca percettiva connesso al nostro abitare la città, afferma:

Non bisogna pensare ad uno spazio accogliente ma ad un oggetto dialogante

In queste testimonianze si racchiude l'intenzione e il principio fondante delle colonne sonore per la città dialogante. Architetture performanti in grado di dare forma ai suoni della città, oggetti dal carattere simbolico comunicanti tramite codici estetici frutto del soundscape di un luogo, predisposti alla trasformazione costante, così da caratterizzarne il paesaggio. Suono urbano che diventa luce, colore e musica per incitare le nuove tribù metropolitane alla rivoluzione sul dancefloor urbano.

David Toop in *Oceano di suono* scrive:

Una delle più grandi visioni irrealizzate dell'utopia di Karlheinz Stockhausen, in una versione ridotta dell'idea dei futuristi di macchine nelle fabbriche accordate in 'inebrianti orchestre', fu una predizione secondo la quale un giorno gli elettrodomestici – frullatori, lavatrici e forse anche macinacaffè – sarebbero stati progettati in modo sonoro per generare gradevoli combinazioni tonali mentre ronzano, girano e masticano.

In questo progetto c'è la volontà di creare dei codici che permettano di tradurre i suoni della città in linguaggi capaci di comunicare in modo creativo, di divertire e di sviluppare la curiosità. La colonna sonora lavora in una dimensione viscerale, che induce all'armonia delle parti, che risveglia piaceri sensoriali. Macroscopica visione di un'onda sonora capace di giocare in tempo reale con la città, di trasformarsi e assumere le sembianze del soundscape che la coinvolge, mutevole e ricettiva la sua intelligenza sta nel comunicare a sua volta nei linguaggi specifici che la caratterizzano. E' una torre stroboscopica che assimila, ascolta, elabora e infine reagisce, dialoga, canta.

Hitler scriveva nel 1938 sul *manuale della radio tedesca* 'se non fosse stato per gli altoparlanti non avremmo mai conquistato la Germania'. I suoni riprodotti ad alto volume possedevano uno speciale misticismo anche per la cultura europea fuori dalla dimensione religiosa. Oggi siamo più interessati alla velocità di propagazione dei suoni nell'etere dimenticando le potenzialità comunicative della loro trasmissione pubblica e collettiva. La diffusione di colonne sonore proprie di specifici luoghi pubblici come minareti senza dio è una forma di dittatura della libertà all'immaginazione, una violenza all'abbruttimento del soundscape metropolitano.

Focalizzata la questione sull'espressività comunicativa come significato funzionale il passo da fare è sviluppare i codici di lettura e di conseguente interpretazione che regolino il dialogo fra paesaggio sonoro e colonna sonora. Una tabella di valori, una regola, un rapporto diretto fra intensità, frequenza e tempo del suono che possa infine tradurlo in forma, colore e musica.

Relazioni semantiche dei componenti

Per stabilire il sistema ricettivo-reattivo dell'oggetto che dichiara il suo intento sensibile all'ascolto e alla comunicazione e la sua essenza dialogante e performante, si passa attraverso l'elaborazione dei suoi componenti per determinarne forma e dinamiche tecniche.

Forma e proporzioni

La Colonna Sonora è composta di un'anima centrale e da strati esterni a essa che formano la superficie altamente sensibile e reattiva. La colonna centrale interna ha un diametro di 5 m e un'altezza di 30 m, riprendendo le proporzioni classiche dell'ordine dorico come si legge nel IV libro del *De Architectura* di Vitruvio. Essa, infatti, riprende la proporzione fra la misura del piede umano e l'altezza, esattamente 1/6 così come il rapporto fra il diametro e l'altezza della colonna.

Il tessuto esterno della colonna è composto di 8 cilindri concentrici trasparenti posti ad una distanza di 30 cm l'uno dall'altro così da avere quello più esterno con un diametro di 9.8 m il che corrisponde ad una circonferenza ($d \cdot \pi$) di approssimativamente 30 m così come l'altezza complessiva della colonna. Questo rapporto di uguaglianza è fondamentale poiché la sezione orizzontale della colonna compone i 60 secondi di un minuto mentre quella verticale i 60 minuti di un'ora.

Ogni cilindro trasparente della colonna è composto di unità luminose aventi un'altezza di 50 cm e una base che dai 50 cm di quello più esterno va diminuendo in proporzione con le dimensioni della circonferenza cui appartiene. L'unità temporale, rappresentata dai 50 cm in altezza dell'unità luminosa e l'unità d'intensità sonora, rappresentata dai 30 cm che separano in pianta ogni cilindro, variabili del sistema cartesiano raffigurante l'onda sonora, sono così in rapporto aureo.

Telaio

La struttura portante della colonna sonora è composta di elementi ad appoggio puntiformi in acciaio intelaiati fra loro: una doppia gabbia che collega e sostiene i diversi strati di pelle sensibile. L'elemento base è tubolare con un diametro di 10 cm. In senso verticale questi elementi si distribuiscono su due circonferenze. Quella esterna con un diametro di 10 m e quella interna con un diametro di 5 m. Si sviluppano su tutta l'altezza della colonna con un passo di 1 m. In senso orizzontale hanno forma circolare, diametro di 10 m quegli esterni e 5 m quegli interni e passo di 2 m. I due telai cilindrici così formati sono collegati da una struttura d'irrigidimento composta sempre da tubolari (10 cm di diametro) distribuiti a raggiera fra i due cilindri con un passo di 12 gradi prendendo come centro il centro della colonna.

Pelle

Fra i due cilindri metallici strutturali sono inseriti otto strati concentrici di materiale polimerico trasparente che compongono il tessuto sensibile. Ogni strato di 'pelle' led è formato da macro pannelli in plexiglass di 1 m X 2 m divisi a loro volta in celle da 50

cm X 50 cm. La loro superficie è totalmente trasparente mentre i lati dello spessore sono bianco opaco. Ogni singola cella rimane trasparente se spenta mentre si opacizza se accesa dai led distribuiti trasversalmente che distribuiscono la luce colorata (Questo effetto si può ottenere anche con vetri elettrocromici, appartenenti alla categoria degli smart glass, ancora in fase di ricerca e sperimentazione). In questo modo è possibile mantenere visibili i diversi livelli che compongono lo spessore della colonna. Il nucleo centrale della colonna (5 m di diametro) è ulteriormente chiuso da uno strato di plexiglass trasparente fonoassorbente che isola acusticamente l'interno dall'esterno senza però celarne la vista.

Apparato ricettivo reattivo

Relazioni semantiche del dialogo I/O

Per codificare l'esperienza sonora specifica di un luogo e far sì che questa sia a sua volta matrice generatrice di forma e suono ho considerato la frequenza (hz) e l'intensità (db) del suono come variabili dei segnali in entrata audio (INPUT), il secondo (s) come misura unitaria del tempo che regola il processo di codificazione e colore, movimento e suono generato dalla colonna come segnali in uscita audio e video (OUTPUT).

INPUT (soundscape urbano)

L'interfaccia che regola l'ingresso dei segnali INPUT è gestita da microfoni stereoscopici ad altissima sensibilità posizionati all'interno della colonna e rivolti verso l'esterno.

Le frequenze sonore prese in esame si riferiscono ai limiti di udibilità umana (20 hz - 20000 hz)

I livelli di intensità sonora presi in esame si riferiscono ai limiti di udibilità umana (0 db – 130 db)

PARAMETRI di CODIFICAZIONE

La frequenza viene letta nello spettrogramma di frequenze udibili dall'uomo (20-20000hz) ad intervalli regolari di un secondo l'uno dei quali viene fatta una analisi completa della funzione logaritmica e viene determinata la frequenza dominante.

L'intensità sonora viene letta come pressione dell'onda sonora nel tempo in una scala di decibel relativi che compongono la gamma totale di intensità assoluta presa in considerazione (0-130db), determinando così l'intensità media del suono per unità di tempo.

OUTPUT VISIVI

Viene letto il valore in Hertz della singola unità sonora per unità di tempo (secondi), collocata fra i 12 sottogruppi (come i semitoni di un'ottava) di frequenza stabiliti e

tradotta illuminando la rispettiva cella LED nel colore corrispondente fra i 12 del cerchio cromatico di Johannes Itten.

Viene letto il valore in dB relativi della singola unità sonora per unità di tempo (secondi), collocata fra gli 8 sottogruppi di intensità stabiliti (corrispondente al segno dinamico corrispondente in musica da *fff* a *ppp*) e tradotta illuminando la cella LED del cilindro avente diametro corrispondente al livello di intensità monitorata.

I segnali sonori codificati in tempo reale illuminano alla velocità di 60 bpm (la velocità dei secondi sull'orologio) le singole celle LED della torre, del colore e nella posizione corrispondenti al segnale audio di quel preciso secondo. Ogni livello è composto da 8 anelli concentrici divisi in sessanta spicchi corrispondenti ognuno ad un secondo di tempo. Il primo livello della colonna dal basso corrisponde sempre al minuto che sta trascorrendo in tempo reale mentre i livelli successivi sono progressivamente i minuti appena trascorsi, arrivando all'ultimo livello, il sessantesimo, che rappresenta il minuto trascorso un'ora prima.

I segnali luminosi così prodotti caratterizzano sia lo spazio esterno alla colonna che quello interno: verso la città come dialogo stroboscopico urbano e verso il proprio centro come pensiero introspettivo, intimo.

L'intensità sonora è letta come pressione dell'onda sonora nel tempo in una scala di decibel relativi che compongono la gamma totale di intensità assoluta presa in considerazione (0-130db) e tradotta in dinamica musicale (da *fff* a *ppp*) attraverso distorsioni, compressioni e variazioni del suono in uscita.

OUTPUT SONORI

Interni

La frequenza sonora è letta nello spettrogramma di frequenze udibili dall'uomo (20-20000hz) e tradotta in nota musicale (tonica) corrispondente fra i 12 semitoni della scala musicale stabilita dal temperamento equabile 12-TET, per unità di tempo. Avviene quindi una traduzione musicale delle frequenze dominanti.

L'intensità sonora è letta come pressione dell'onda sonora nel tempo in una scala di decibel relativi che compongono la gamma totale di intensità assoluta presa in considerazione (0-130db) e tradotta in dinamica musicale (da *fff* a *ppp*) attraverso distorsioni, compressioni e variazioni del suono in uscita.

I segnali sonori codificati vengono diffusi in tempo reale all'interno della colonna mantenendo fede alla velocità dei secondi nel tempo (60 bpm) e alla successione temporale del preciso istante corrente. Si ha così un risconto costante dell'elaborazione musicale dei suoni provenienti dall'esterno.

Esterni

La frequenza sonora è letta nello spettrogramma di frequenze udibili dall'uomo (20-20000hz) e tradotta in nota musicale (tonica) corrispondente fra i 12 semitoni della scala musicale stabilita dal temperamento equabile 12-TET, per unità di tempo. Avviene quindi una traduzione musicale delle frequenze dominanti.

L'intensità sonora è letta come pressione dell'onda sonora nel tempo in una scala di decibel relativi che compongono la gamma totale di intensità assoluta presa in

considerazione (0-130db) e tradotta in dinamica musicale (da *fff* a *ppp*) attraverso distorsioni, compressioni e variazioni del suono in uscita.

I segnali sonori codificati vengono diffusi nell'ambiente urbano attraverso altoparlanti inseriti nella struttura della colonna, allo scadere di ogni ora per la durata di 3 minuti e 30 secondi (la durata di una traccia trasmessa in radio) diventando anche riferimento temporale della città come lo sono le torri campanarie o gli orologi. Le note che comporranno i 3m30s di esecuzione saranno frutto di una selezione e rielaborazione del materiale sonoro accumulato nell'ora precedente e il tempo di esecuzione varierà a seconda dell'orario di trasmissione: dai 60 bpm di partenza a mezzanotte crescendo fino ai 240 bpm di mezzogiorno e poi tornando gradualmente ai 60, attraversando così nell'intera giornata ritmiche proprie del Dub, dell'Hip-hop, della House, della Techno, della Drum'nBass e dell'Hardcore.

I/O su QUARTZ COMPOSER

Input sonoro

Intensità (dB)

Frequenza (Hz)

Elaborazione

dB=mm

Hz=RGB

Output visivo

diametro circonferenza

colore RGB paricelle

Tempo del suono & suono del tempo

La macchina prende vita. Si accende. Inizia finalmente a ricevere gli impulsi delle onde sonore dal Soundscape urbano e a tradurli nel proprio linguaggio. La Colonna Sonora vive di due realtà complementari: quella interna, viscerale, intima e quella esterna, dialogante, interattiva.

Si accede all'interno da un percorso sotterraneo collegato ad una rampa che conduce direttamente al livello 0 della colonna. Quello è il fulcro interno della macchina, la sala comandi, il suo nucleo. Una stanza circolare completamente insonorizzata, larga 5 metri di diametro e alta 30. Qui lo spettatore urbano diventa attore.

Acusticamente partecipa in tempo reale all'elaborazione dei suoni ambientali in musica. Assiste allo spettacolo sonoro cadenzato dal ritmo del tempo. La musica diffusa all'interno segue i 60 bpm (battiti per minuto) dei secondi creando un atmosfera in bilico fra tecnico-processuale e ipnotico-mistica.

Visivamente la suggestione è duplice. Fino a 2 metri da terra l'interfaccia con il paesaggio urbano è composta solamente da una superficie trasparente/opaca. Si distinguono colori, forme e movimento ma non si riesce ad averne un'immagine nitida. Ci si sente protetti, distanti dall'esterno pur riuscendo a mantenere un contatto, una forma di comunicazione visiva intuitiva e immediata. Superati i 2 metri, la percezione cambia radicalmente. L'interfaccia sensibile che circonda lo spazio è composta dagli strati epidermici propri della Colonna Sonora (i pannelli in plexiglass illuminati da LED). La comunicazione qui diventa simbolica, estetizzante coinvolgente. Si può studiare il linguaggio, capirne lo sviluppo temporale così come semplicemente sentirsi nelle viscere di un organismo vivente.

Esternamente la Colonna Sonora dialoga con la città. La scala alla quale si riferisce è quella urbana, le sollecitazioni alle quali è sensibile sono sonore, il linguaggio di cui si serve è composto da colore, movimento e suono, il fattore che regola la comunicazione è il tempo.

Acusticamente si comporta come una torre campanaria, un orologio che scandisce l'inizio di ogni ora. Un nuovo segnale, musicale, contemporaneo, sostituisce l'impronta sonora storicizzata e secolarizzata (l'orologio, la campana). Il rintocco temporale è affidato a composizioni musicali che si susseguono, ora dopo ora, attingendo dal materiale di traduzione e codificazione sonora del Soundscape urbano. DB, Hz, e bpm regolano la musica prodotta dalla Colonna sonora che diventa così impronta sonora del nostro tempo storico e segnale sonoro del nostro tempo quotidiano.

Visivamente ci troviamo di fronte ad un segno urbano. Le sue dimensioni si relazionano con le dimensioni di palazzi, strade, alberi. La sua forma ricorda quella di una colonna romana (Colonna Traiana), di un obelisco, ma si discosta dal concetto classico di monumento statico e coerente in se stesso, per le sue caratteristiche intrinseche di dinamicità e interattività. L'immagine della Colonna Sonora è in continuo movimento e in continua trasformazione. I suoni della città ne plasmano forma, profilo, colore, con una ritmicità regolare e rigorosa, scandita dai secondi nel tempo.

I suoni nel tempo creano un continuo dialogo simbolico fra l'essere umano e il suo habitat attraverso la Colonna Sonora, astrazione pagana di una cattedrale gotica, di un tempio greco, di un minareto mussulmano, di un totem Ojibway, di un obelisco egizio, di un megalito di Stonehenge.

Questo è il suono del tempo. Questo è il tempo del suono.

Conclusioni

Dal mio punto di ascolto

Qual è il motivo o il percorso che l'ha portata a trattare l'argomento dello spazio pubblico come realtà sensoriale?

Sono un esaltato fruitore dello spazio pubblico e i miei studi ad Architettura mi hanno aiutato ad aumentare interesse e curiosità anche teorici per questi spazi. Parlare di realtà sensoriali legate ad essi credo sia causa e conseguenza dell'indole partecipativa a cui accennavo. Gli aspetti sensibili propri dei luoghi pubblici mi hanno sempre aiutato a goderne pienamente e a caratterizzarne l'esperienza. Sicuramente un altro fattore che mi ha guidato in questa ricerca è stata la mia attività di musicista.

Come si traduce nell'architettura contemporanea il desiderio di ricerca percettiva connesso al nostro abitare la città?

Sicuramente c'è un gran interesse nel manifestare il cambiamento, la frenesia e i bisogni dei nuovi fruitori urbani. Credo, però, che ad oggi sia ancora quasi assoluta la predominanza di una ricerca visiva, dell'immagine di questi spazi. Vedo pochi interventi che coinvolgano diversi aspetti sensoriali. Forse il trucco sta, come dice Fabio Fornasari, nel cambiare approccio. Pensare anche dal punto di vista dell'oggetto urbano, come se fosse un organismo vivente. Cosa che è certamente! Pensa a quanti microorganismi si annidano nelle pareti di calcestruzzo..

Cosa contraddistingue secondo lei il paesaggio sonoro di oggi?

Nella città credo che le nostre impronte sonore, i segnali che maggiormente contraddistinguono il nostro paesaggio, siano ancora quelli di allarme: Clacson, Sirene ecc. per le loro caratteristiche intrinseche di distinguersi dalla massa sonora dominante. Gli spazi al chiuso sono invece sempre maggiormente dominati dai micro-suoni prodotti dai processori. Un suono bianco appena percettibile che anestetizza il silenzio ormai troppo ingombante.

Come potremmo definire oggi la città, la metropoli, in termini sonori?

Satura, dissonante, monotona e ritmicamente ciclica. Si avvicina, in termini metaforici, ad una esecuzione di gamelan balinese: la ricerca dell'armonia va ricercata nell'insieme e non nel singolo strumento.

Che ruolo ha la musica nel paesaggio sonoro contemporaneo?

Purtroppo misero e relegato. Gli spazi musicali sono pochi, soprattutto in Italia. I luoghi che trasmettono musica diffusa (supermercati, ristoranti, metropolitane ecc.) lo fanno in modo casuale e disinteressato perdendo l'occasione di creare le colonne sonore della nostra storia. Veniamo diseducati all'ascolto.

In un progetto di urban soundscape quali sono i punti di forza, di debolezza, quali le opportunità e quali le minacce (SWOT analysis)?

F: La materia sonora è libera di vincoli formali

D: La facilità nell'imporre un gusto troppo personale

O: Si può migliorare la storia di ognuno di noi, renderla più avvincente!

M: Sono ritenuti ancora aspetti poco importanti e secondari

In un progetto di urban soundscape che relazione intercorre fra il suono, lo spazio e la forma del progetto stesso?

Nel mio caso questa relazione è stata matrice generatrice del progetto stesso. Lo spazio dialoga fra interno ed esterno attraverso la forma che a sua volta è determinata dal suono. C'è comunicazione costante fra i diversi aspetti.

C'è qualche esempio nel mondo dell'arte, della musica, dell'architettura o del design che traduce bene queste relazioni?

Mi viene in mente la periferia americana descritta da David Lynch con le musiche di Angelo Badalamenti. *Music for Airports* di Brian Eno. Il *Live at Pompei* dei Pink Floyd. Le sculture sonore di Bill Fontana. Gli intonarumori di Luigi Russolo. Le stanze anecoiche. L'orecchio umano. Ecc.

Qual è secondo lei l'archetipo sonoro della città contemporanea?

Il silenzio preteso della proprietà privata

Bibliografia

- Amphoux, Pascal, *Ambiances en débats*, Grenoble: Editions A la Croisée, 2004
- Bacone, Francesco, *La nuova atlantide e altri scirtti*, a cura di Paolo Rossi, Milano, 1954
- Ballard, J.G., *the sound sweep*, in *The Four-Dimensional Nightmare*, Victor Gollancz, Londra, 1963
- Balzola Andrea, Monteverdi Anna, *Le Arti Multimediali Digitali*, Garzanti Libri editore, Milano, 2004
- Bardyn, J.L., *L'Appel du port. Recherche exploratoire pluridisciplinaire sur l'ambiance sonore de 5 ports européens*, Rapport Final, CRESSON, ARCHIMÉDIA, Marseille. 1993
- Belgiojoso, Ricciarda, *Costruire con i suoni*, Franco Angeli, Milano, 2010
- Benjamin, Walter, Giorgio Agamben (a cura di) *Parigi, capitale del XIX secolo. Progetti appunti e materiali 1927-1940*, Torino, Giulio Einaudi Editore, 1986
- Benjamin, Walter, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, trad. it. Di Enrico Filippini, Torino: Einaudi, 2000
- Borja, J., Castells, M., *La città globale. Sviluppo e contraddizioni delle metropoli nel terzo millennio*. Milano: De Agostini, 2002
- Brightenti, A.M., Mattiucci, C., *Editing Urban Environments: Territories, Prolongations, Visibilities*, In Ralf Hennig, *Mediacity: Situations, Practices an Encounters*, Bauhaus Universität, 2008
- Cage, John, *Silence*, Middletown, Connecticut, Wesleyan University Press, 1961
- Careri, F., *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*, Einaudi, Torino, 2006
- Carlsten Nicolai, *audio visual spaces*, exhibition catalogue, s.m.a.k., gent, belgium, 2005
- Chiari Giuseppe, *Musica senza contrappunto*, Lerici editore, Roma, 1969
- Clifford, J., *I frutti puri impazziscono: etnografia e arte nel XX secolo*, Bollati Boringhieri, 1987
- Conrad, Joseph, *Cuore di tenebra e altri scritti*, a cura di Maria Antonietta Saracino, Frassinelli, Milano, 1996
- Danto, Arthur, *Max Neuhaus: Sound Works*, The Nation, 1991
- Delage, Bernard, *Paysage Sonore Urbane*, Recherche 79, 1979
- Donà, C., *Invisible Design*, in J. Trackera (a cura di) *Design after modernism: Beyond the Object*, London, Thames and Hudson, 1988
- Eco, Umberto, *Trattato di semiotica generale*, Bompiani, Milano, 1975
- Eliade, M., *Lo sciamanismo e le tecniche dell'estasi*, Roma, Ed. Mediterranee, 1974
- Fabbri, Franco, *Il suono in cui viviamo*, Milano, Feltrinelli, 1996
- Fagg, W., *The raffles Gamelan: A historical Note*, London, the British Mseum, 1970
- Fracasso, Liliana. Lo spazio urbano attraverso i sensi: mappatura dei territori e orditura dei fatti. *Scripta Nova. Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales*. Barcelona: Universidad de Barcelona, 1 de agosto de 2008
- Friedman, Yona, *Utopie realizzabili*, Quodlibet, Macerata, 2003
- Gargiani, Roberto, Lampariello, Beatrice, *Superstudio*, Laterza, Bri, 2010
- Gerosa, Mario, *Rinascimento virtuale*, Meltemi, Roma, 2007

- Gibson, W., *Neuromante*, Nord, Milano, 1993
- Goffman, Erving, *La vita quotidiana come rappresentazione*, collana Biblioteca, traduzione di Margherita Ciacci, Il Mulino, 1969
- Jodorowsky, Alejandro, *La danza della realtà*, Feltrinelli, 2001
- Jung, K. G., *Psicologia e alchimia*, Bollati Boringhieri, Torino, 1995
- Kaufmann, W., *Tibetan Buddhist Chant*, Bloomington, Indiana University press., 1975
- Koolhaas, Rem, *Junkspace. Per un ripensamento radicale dello spazio urbano*, a cura di G. Mastrigli, Macerata, Quodlibet 2006
- Kunst, J., *Hindu-Javanese Musical Instrument*, The Hague, Martinus Nijhoff, 1968
- Kunst, J., *Music in Java*, The Hague, Martinus Nijhoff, 1973
- Maffina, G.F., *Luigi Russolo e l'arte dei rumori*, Martano, Torino, 1978
- Mâche, François Bernard, *Portrait(s) de Iannis Xenakis*, Bibliothèque nationale France, Parigi, 2002
- Maconie, R., *The Works of Karlheinz Stockhausen*, Oxford University press., London-New York, 1976
- Mayer, Felix e Zimmermann, Heidy, *Edgard Varèse: Composer Sound Sculptor Visionary*, Woodbridge, Suffolk, The Boydell Press, 2006
- Mattogno, Claudia (a cura di), *Idee di spazio, lo spazio nelle idee. Metropoli contemporanee e spazi pubblici*. Milano: Franco Angeli, 2002
- McLuhan, Marshall, *Understanding Media: The Extensions of Man*, McGraw-Hill, New York, 1964
- McLuhan, Marshall, *Il medium e il massaggio*, Feltrinelli, Milano, 1968
- Merleau-Ponty, Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris, 1945
- Michel Chion, *Guide des Objets sonores*, INA-Buchet-Chastel, Paris, 1983
- Michel Chion, *La Musique au Cinéma*, Fayard, Paris, 1995
- Michel Chion, *Musica, media e tecnologia*, Il Saggiatore-Flammarion, Milano, Parigi, 1996
- Migani, Alessandra. I sei sensi della città contemporanea. *Digimage-mag di arte digitale e cultura elettronica*. [In linea] Milano: Digicult Produzioni, n. 32, marzo 2008
- Mitchell M., Platt J., *The Jimi Hendrix Experience*, Pyramid Books, 1990
- Nyman M., *Experimental Music. Cage and Beyond*, Studio Vista, London, 1974
- Moggridge, Bill, *Designing interaction*, The MIT Press, 2007
- La Monte, Y., Zazeela M., *Selected Writings*, Heiner Friedrich, Munich, 1969
- Lévi-Strauss, C., *Il crudo e il cotto. Mitologica*, Il Saggiatore, Milano, 1980
- Lynch, Kevin, *L'immagine della città*, a cura di Ceccarelli P., Marsilio, 2006
- Lockspeiser, E., *Debussy. La vita e le opere*, Rusconi, Milano, 1983
- Obrist, Hans-Ulrich, *Interviste*, Charta, Milano, 2003
- Perelli, Lorenza, *Public Art. Arte, interazione e progetto urbano*, Franco Angeli, Milano, 2006
- Preece, Jennifer, Rogers, Yvonne, Sharp, Helen, *Interaction Design*, Apogeo, Milano, 2004
- Rabelais, François, Mario Bonfantini (a cura di) *Gargantua e Pantagruelle*, Einaudi, 1993
- Rattalino, Piero, *Ferruccio Busoni. Il Mercuriale*, Zecchini Editore, 2007
- Rheingold, H., *Comunità virtuali: parlare, incontrarsi, vivere nel ciberspazio*, Sperling&Kupfer, Milano, 1994

- Russolo, Luigi, *Luigi Russolo futurista. L'arte dei rumori*, 'Poesia', Milano, 1916
- Sarno, L., *Il canto della foresta: la mia vita fra i pigmei Ba-Benjallé*, Garzanti, Milano, 1974
- Schaeffer, Pierre, *Traité des objets musicaux*, Paris, France, 1966
- Schafer, R. Murray, *Il paesaggio sonoro*, Unicopli Ricordi, Milano, 1977
- Schafer, R. Murray, *The Vancouver Soundscape*, Simon Fraser University, Vancouver, 1978
- Southworth, Michael, *The Sonic Environment of Cities*, Environment and Behaviour, 1969
- Stockhausen, K., *Toward a Cosmic Music*, Element Books, Dorset, 1989
- Surjodiningrat, Wasisto R.M., *Gamelan Dance and Wayang in Jogjakarta*, Gadjah Made University, Jogjakarta, 1971
- Toop, David, *Oceano di suono. Discorsi eterei, ambient sound e mondi immaginari*, Costa & Nolan, 1999
- Varèse, Edgard, *Il suono organizzato*, Milano, Ricordi-Unicopli, 1985
- Virilio, Paul, *Città panico*. Milano: Raffaello Cortina Editore, 2004
- Xenakis, Iannis, *Musica Architettura*, Spirali (2003)

Discografia

AA.VV., *Krautrock, masters + echoes*, Edel

AA.VV., *Subatomic Dubspaces*, Mixcloud compilation

AA.VV., *Television Sky*, Mixcloud compilation

AA.VV., *Cinematica*, Mixcloud compilation

AA.VV., *Mental place #1 - #7*, Mixcloud compilation

Anthony and the Johnsons, *I Am a Bird Now*, Secretly Canadian

Aphex Twin, *Selected Ambient Works Volume II*, Warp

Aphrodite Child, *666*, Vertigo

Ash Ra Temple, *New Age of Earth*, Virgin

Bach Johann Sebastian, *mottetto "Singet dem Herrn ein neues Lied"*

Badalamenti Angelo, *Twin Peaks Soundtrack*, Warner

Bali: Gamelan Music from Sebatu, Archiv Produktion

Basinski William, *The disintegration Loops*, 2062

Beach Boys, *Landlocked*, bootleg

Beach Boys, *Smile*, bootleg

Beach Boys, *Pet Sounds*, Capitol

The Beatles, *White Album*, EMI

Bowie David, *Lodger*, RCA

Byrne David, Eno Brian, *My Life in the Bush of Ghosts*, Sire

Cage John, *maginary Landscape No. 1*

Debussy Claude, *La Mer, trois esquisses symphoniques pour orchestre*

Eno Brian, *Here Come The Warm Jets*, Island EG Records

Eno Brian, *Ambient #1 / Music for Airports*, EG Records

Faust, *Faust*, Polydor

Glass Philip, *Koyaanisqatsi Soundtrack*

Göttsching Manuel, *E2-E4*, Raket records

Hancock Herbie, *The complete Warner Bros. Recording*, Warner

Hassel Jon, *City: Works of Fiction*, Opal/Warner

Hassel Jon, Eno Brian, *Possible Music*

Hendrix Jimi, *Live & Unreleased: The Radio Show*, Castle Communications

Indian Ocean (Arthur Russell), *School Bell/Treehouse*, Sleeping Bag
 Irresistible Force (Mixmaster Morris), *Space in the Place*, Rising High
 Java: *Bedoyo Ketawang*, Galloway Records, Musique du Monde 7
 The Jesus and Mary Chain, *Psycho Candy*, Blanco y Negro
 King Tubby, *Dub gone crazy*, Blood and Fire
 Kirchin Basil, *Worlds Within Worlds*, EMI
 The KLF, *Chill Out*, Jams
 Kraftwerk, *Autobhan*, EMI
 Kraftwerk, *Computer World*, EMI
 Kraftwerk, *Electric Cafe*, EMI
 Kraftwerk, *The man machine*, Capitol
 Kraftwerk, *Trans-Europe Express*, EMI
 Maxfield Richard, Reich Steve, Oliveros Pauline, *New Sounds in Electronic music*, Odyssey
 May Derrik, Craig Carl, Atkins Juan, Pennington James, *Relics*, Transmat/Buzz
 Massive Attack, *Mezzanine*, Circa/Vergin
 Messiaen Oliver, *Oiseaux exotiques*, Supraphon
 Morricone Ennio, *Giù la Testa Soundtrack*
Musique sacrée tibétaine, Ocora
 My Bloody Valentine, *Loveless*, Creation
 Ono Yoko, *Onobox*, Ryko
 The Orb, *A Huge Ever Growing Pulsating Brain that Rules from the centre of the Ultraworld*, W.A.U. Mr Modo
 Pablo Augustus, *East of the rRiver Nile*, Rockers Produccion
 Parker Charlie, *The Verve Years /1948-1950*, Verve
 Perry Lee, *The Upsetter Box Set*, Trojan
 Pink Floyd, *The Piper at the Gates of Dawn*, EMI
 Prince Far-1, *Cry Tuff Dub Encounter Chapter III*, Daddy Kool
 Psyche (Carl Craig), *Crackdown*, Kool Kat/transmat
 Public Enemy, *It Takes a Nation of Millions to Hold us Back*, Def Jam
 Popol Vuh, *Hosianna Mantra*, Pilz
 Radiohead, *Kid A*, EMI
 Reich Steve, *City Life*, New York: Hendon Music/Boosey & Hawkins
 Riley Terry, *A Rainbow in Curved Air*, Columbia
 Riley Terry, *Happy Ending*, Warner
 The Rolling Stones, *Beggars Banquet*, Decca Records
 The Ronettes, *Sing their Greatest Hits*, Phil Spector International Super

Russel Arthur, *World of Echo*, Rough Trade
Sakamoto Ryuichi, *B-2 Unit*, Island/Alfa
Satie Erik, *Piano Music Volume 1*, Decca Vox
Schoenberg Arnold, *5 Pieces for Orchestra, Op. 16*, Sony
Schütze Paul, *Apart*, Virgin
Sinatra Frank, *In the Wee Small Hours of the Morning*, Capitol
Stochausen Karlheinz, *Telemusik*, DGG
Sueño Latino, *Sueño Latino*, BCM records
Summer Donna, *Love to Love You Baby*, GTO
Sun Ra, *Cosmic Visions*, Blast First
Sun Ra, *The Magic City*, Saturn
Sun Ra, *Sun Ra Volume 1*, Shandar
Takemitsu Toru, *Film Music by Takemitsu Toru*, JVC
Television, *Marquee Moon*, Elektra
The Upsetters (Lee Perry), *Super Ape*, Mango
U2, *Achtung Baby*, Island
The Vancouver Soundscape, *World Soundscape Project*
Varèse Edgar, *Nocturnal/Ecuatorial*, Vanguard
Varèse Edgar, *Integrals, etc.*, Vox Candide
Varèse Edgar, *Arcana, etc.*, Decca
Vath Sven, *Retrospective 1990-97*, Cocoon Recordings
The Velvet Underground, *White Light/White Heat*, MGM
Wilson Henry, Hennings Nancy, *Tibetan Bells*, Island
Xenakis Iannis, *Metastasis (Metastaseis B)*
Young La Monte, Zazeela Marian, *The Theatre of Eternal Music*, Shandar
Vangelis, *Blade Runner*, Warner
Zappa Frank, *Uncle Meat*, Bizarre/Transatlantic