



ESERCIZI

PAESAGGIO SONORO

Commento ai lavori

Alberto Pian

L'esercizio proposto aveva lo scopo di aiutarvi a prestare attenzione all'ambiente, non da un punto visivo, ma uditivo. Si tratta del cosiddetto "paesaggio sonoro". Il file offerto all'ascolto è un estratto da una installazione artistica realizzata all'annuale manifestazione di Postaja Topolove (Stazione Topolò), al confine fra il Friuli e la Slovenia, in un piccolo paesino che ogni anno ospita artisti (soprattutto delle arti uditive), con le loro installazioni sonore. Conosco gli organizzatori di questa manifestazione e ho avuto da loro un cd che raccoglie dei lavori precedenti. Il file è stato estrapolato da una di queste installazioni. Il suo significato è esclusivamente artistico. Non riflette alcun luogo concreto. Anche se i rumori sono reali, sono stati montati fra loro con un intento compositivo. Dunque non si tratta di un paesaggio sonoro che esiste nella realtà. L'esercizio però è interessante proprio per questo aspetto: l'uditore tende, anche con i suoni, a mettere in relazione fra di loro rumori e suoni che si susseguono lungo un asse temporale e che si sovrappongono. Il paesaggio sonoro, in questo caso, si costruisce nella testa di ciascuno di noi, prendendo gli elementi che ci vengono proposti e attribuendo loro un significato. L'opera di decifrazione diventa quindi anche un'opera di costruzione, finché le due cose si confondono. Da un lato i suoni richiamano nostre esperienze reali, dall'altro nel nostro immaginario acustico, queste relazioni prendono forma tra loro fino a definire un insieme coerente che dia un senso alla percezione. E' rilevante il fatto che questa operazione venga condotta anche da chi sembra offrire inizialmente maggiori resistenze e parla di difficoltà dell'ascolto, di ambienti diversi, di mancanza di esperienza. Alla fine giunge comunque a formulare un quadro d'insieme, cioè il suo paesaggio sonoro.

Questo meccanismo si era evidenziato in rapporto alle immagini, negli anni venti. Si chiama effetto Kulesov per via di un esperimento sviluppato da Lev Kulesov nel 1921. Egli inquadrò il primo piano, neutro e inespressivo, di un soggetto (Mosjoukine), abbinandolo di volta in volta a tre diverse inquadrature: un piatto di minestra, una bara con il cadavere di una donna e una bambina mentre giocava. Il pubblico non si accorse che l'espressione di Mosjoukine era sempre la stessa, apprezzando invece le sue doti di attore, perché sapeva esprimere abilmente i sentimenti in tutte le circostanze! Si tratta di una lezione significativa: 1. sovente il pubblico non distingue fra le sue proiezioni e la recitazione; 2. stabilisce una connessione di significato fra immagini poste in successione.

Lo stesso meccanismo è avvenuto durante l'ascolto del file audio proposto. Da qui potrebbero anche partire una serie di considerazioni sulla necessità di ricavare senso da ciò che ascoltiamo o vediamo e, direi anche, di ricavare una storia, un racconto.

Per esempio: trovo molto interessante l'ambientazione in una sala di videogiochi o il richiamo ai videogiochi che in molti cercano di stabilire, come possibilità di mettere insieme e fornire una giustificazione, che in realtà non sembra avere delle relazioni stabilite. Si può giungere fino a una storia che richiama il film di bozzetto "Allegro ma non troppo": le macchine si animano da sole e danno vita a un contesto di suoni e rumori... il paesaggio sonoro delle macchine.

Si passa quindi al varo di una nave e a presagi di guerra. La guerra viene più o meno evocata da molti, anche se in genere viene confinata nel limbo dei videogames, come una sorta di esorcismo che ne depotenzi la pericolosità e la vicinanza. Un altro testo propone una miscela fra guerra e videogiochi, in una visione molto postmoderna, nella quale si mescolano Apocalypse now con dei joystick consumati, che a me fanno un po' venire in mente qualcosa di simile a Blade Runner. Certamente è possibile interpretare l'ascolto audio proposto anche come un insieme di suoni realizzati da professionisti del cinema e il cinema ritorna con le sua vocazione narrativa, visuale e destinata all'ascolto. Il tentativo di giungere comunque a un'interpretazione coerente e omogenea si può anche scontrare con l'evidenza, per esempio qualcuno sottolinea questo aspetto: "Ho sentito però dei suoni e dei rumori che contrastano con questo scenario. Allora ho pensato che io vivo in un certo contesto, per cui le mie esperienze sonore sono molto limitate." E' psicologicamente rilevante il fatto che il rapporto con il suono debba comunque essere fondato dalla presenza di un contesto da decifrare. Alla fine, la stessa persona che ha esposto i suoi dubbi giunge alla conclusione che un lunapark potrebbe essere il luogo giusto per ambientare e collocare tutti i rumori. Anche l'ipotesi, molto accurata nella sua descrizione, di una manifestazione, propone una visione d'insieme e mette in relazione i diversi rumori e suoni fra di loro, come la descrizione, molto precisa, dell'attentato che colloca tutti i suoni e rumori attribuendo a ciascuno una valenza psicologica, fino a chiedersi se sia un sogno, se ci si ritrova in un videogioco (di nuovo).

Se le difficoltà di interpretazione persistono allora si può arrivare a immaginare un paese vuoto e desolato che potrebbe fornire un contesto adeguato a questi rumori che appaiono sordinati. Alla fine è talmente possibile stabilire queste relazioni, che si può anche pervenire a un vero e proprio racconto: "Lui è uno scaricatore di porto, stanco, in pausa pranzo. Si fuma beato la sua sigaretta, mentre strapazza un videogioco del tipo di "Guerre Stellari". C'è l'incidente

proprio davanti la porta del bar, esce, vede la scena, e indifferente se ne ritorna al suo videogame, mentre la vita frenetica del porto continua, il muezzin richiama i fedeli, le donne urlano di dolore."

Un altro piano sul quale lavorare è quello della relazione che intercore, diciamo così, fra ragione e sentimento. Può anche capitare che il piano emotivo superi quello razionale e che quindi i suoni e i rumori si aggancino ai ricordi, a un vissuto, come in questo caso: "erano prevalenti i sentimenti e le emozioni. Mi sono ritrovata nella situazione, già vissuta altre volte, di chiedermi se ero io che non capivo o se era il brano ad essere incomprensibile". Il dubbio però non si scioglie finché comunque non si ipotizza una visione di insieme, seppure a grandi linee. Al limite, anche se persiste l'impressione di ascoltare diverse azioni che avvengono contemporaneamente, che potrebbe essere la giusta osservazione, si può comunque tentare una estrema unificazione: "ho avuto l'impressione di sorvolare una zona piuttosto estesa dove diverse azioni avvengono contemporaneamente, e di potere avvicinarmi facendo degli "zoom" visivi molto rapidi e a volte ripetuti su zone più piccole riuscendo a mettere a fuoco una o due situazioni sonore alla volta." In questo modo si riesce a comprendere ciò che in realtà sfuggirebbe alla propria esperienza. Su questa ipotesi degli zoom uditivi e visivi su un mondo fatto di microstorie, possiamo chiudere queste brevi considerazioni... in fondo cerchiamo delle storie, delle narrazioni, una linea del tempo sulla quale un racconto si possa sviluppare... chissà, ne abbiamo così bisogno da riuscire a ricavarlo anche da un ascolto frammentato di suoni e di rumori... e una storia è anche un luogo, un contesto, un paesaggio, appunto, visuale e sonoro.

Testi dei Lavori prodotti

BETEL

Mi è venuto in mente come un cartone animato. Alcune parti mi facevano pensare ad un pezzo di Bruno Bozzetto "Allegro ma non troppo", quando da una goccia di Coca Cola si va animando tutto con la musica di Ravel.

In una sala giochi è sera ed alcune macchine sono rimaste accese.

Improvvisamente tacciono ed ecco animarsi progressivamente le altre. Una macchina ha un gioco di guerra, e vi è un elicottero che sfugge dalla macchina e comincia a roteare per la sala. Mentre vi sono rumori di macchine da guerra, si avverte come una musica che vuole 'uscire fuori': una macchina ha un gioco di animazione con piante e fiori. Quando sbocciano dei fiori vi è come un'esplosione di musica, che accompagna lo schiudersi dei fiori. Intanto, da una macchina che ha un gioco ambientato in oriente, escono fuori alcuni personaggi in abiti orientali, accompagnati dalla loro musica. Improvvisamente si impone sulle altre una macchina che ha un gioco di guerra nello spazio, ed i protagonisti escono fuori rincorrendosi per la sala.

Tutte le macchine si animano e si muovono, fino a quando il proprietario della sala entra con faccia perplessa (è stato attirato dai rumori): accende la luce, e tutto si spegne automaticamente.

STPVAST

Nello svolgimento dell'esercizio non è stato facile ricostruire "un" paesaggio sonoro che potesse fare da sfondo ai suoni: è un montaggio e non è la registrazione pura e semplice di rumori. Ma nonostante questa sua caratteristica – da non trascurare – il file_audio l'ho ricondotto all'avvenimento del "varò" di una nave da un porto di un paese arabo come Algeri... Il titolo può essere "la nave e la città...". Il file sonoro ha un ritmo da tempi lenti e veloci... che tentano di scandire i luoghi e gli attimi significativi del "varò" di una nave e la vita quotidiana di una città. Entrano in scena gli addetti del corpo macchine che si preparano al grande avvenimento, i macchinari stessi, un elicottero di controllo, gli spari del cannone, il segnale, la sirena.... i festeggiamenti interni di una nave (si balla... si canta...)... in partenza per il Mediterraneo. La nave si allontana pian piano dal porto e nel silenzio emergono i rumori contrastanti e frastornanti della città... la moschea (il muezzin che annuncia la preghiera), il traffico caotico di macchine strombazzanti con ragazzi che giocano ai videogiochi senza alcun interesse per la città e per la nave al suo primo viaggio... e ragazze che piangono o pregano o urlano il proprio Dio per i loro marinai in partenza per la prima missione...forse di guerra! la partenza... presagisce il rumore di bombardamenti che si perdono nel silenzio...

NICOLA

Il primo e spontaneo "paesaggio sonoro" che il documento sonoro mi suggerisce è quello del film "Apocalypse Now" (di F.F.Coppola): gli spettrali elicotteri che sorvolano la giungla, divorata da accecanti fiamme provocate dal napalm, mentre degli altoparlanti diffondono musiche.

Poi il paesaggio cambia: un grande porto animato da moltitudini che parlano lingue diverse, una nave che parte o arriva, lo stridore di una frenata, un canto carico di nostalgia che si confonde con un ululato lontano e prolungato.

Se provo a ricomporre il tutto, immagino una grande sala piena di consolle per videogiochi di ogni genere (sparatutto, azione, ...) in cui mani frenetiche smanettano su joypad consumati.

marzoroberto

Il paesaggio sonoro mi sembra alquanto incoerente! Non rispetta le unità aristoteliche! Si sposta da un continente all'altro, passando per culture, storie e periodi diversi: occidente versus oriente, o viceversa? I riferimenti al cinema sono molti: Sergio Leone e il genere western; l'ultimo film di Crialese Nuovomondo (quel "rumore di silenzio" dopo il fischio della nave piena zeppa di italiani che lascia il molo... struggente); il cinema spiccatamente teatrale di Akira Kurosawa (si tratta di una messa in scena del teatro No, sento coturni e strumenti musicali di quel teatro). C'è anche il tempo per individuare qualche personaggio animato del mondo dei fumetti, magari dal film Roger Rabbit. Siamo sicuri che sono rumori o sotto sotto c'è qualche rumorista del cinema che si prende beffa di chi ascolta? Ad un tratto un soprano felliniano cerca di rompere un bicchiere...ci riesce, mentre, dalla stanza accanto, s'inceppa il 33 giri di Pavarotti; musiche e allegrie zingane e lamenti medio orientali, gli opposti si attraggono...

lantichi

Alcuni rumori mi hanno richiamato l'immagine di un porto con navi che salpano e arrivano. Altri hanno evocato in me il lungomare, con i lavori in corso. Un trapano perfora la strada, il traffico è caotico, una frenata improvvisa, vetri che si infrangono, un motorino che sfreccia, la musica di una radio accesa, che proviene da una macchina in sosta, un elicottero sorvola l'ambiente ...

Ho sentito però dei suoni e dei rumori che contrastano con questo scenario.

Allora ho pensato che io vivo in un certo contesto, per cui le mie esperienze sonore sono molto limitate. Certi suoni possono essere di altri porti, lontani dai miei vissuti, per esempio, quel canto di sottofondo mi ha fatto pensare a paesaggi orientali, minareti, moschee...

Ho sentito poi una mucca e mi sono chiesta: ma cosa ci fa una mucca in questi paesaggi?

Così ho ricominciato daccapo, cercando di uscire da questi schemi e individuando luoghi più rumorosi, in cui rumori e suoni di più contesti sono mescolati. Mi è venuta in mente la sala giochi con le porte aperte in un lunapark: c'è una fiera. Ho visto così ragazzi che pigiano pulsanti colorati o usano i joystick per correre con le ferrari sulla pista virtuale, combattimenti (spari che si susseguono) con gli elicotteri e così via... insomma, mi sono tornati in mente scenari e rumori dei videogiochi dei miei figli. All'interno della sala giochi altri rumori provenienti da fuori si mescolano. Gli spari del gioco con i fucili... la radio ... I rumori e i suoni non sono continui, cambiano frequentemente, si interrompono, riprendono seguendo come il ritmo e la pressione delle dita del giocatore.

Una riflessione: i luoghi che ho pensato corrispondono esattamente ad immagini mentali dei luoghi che ho realmente visitato, quindi sono ben contestualizzati.

Minareti, moschee, porti orientali sono immagini più televisive o di riviste.

Questo esercizio di interpretazione del "paesaggio sonoro" mi ha richiamato un'esperienza fatta molti anni fa con una mia vecchia collega, siamo uscite insieme ai bambini a fare una passeggiata portandoci dietro un registratore. Quando siamo tornati in classe abbiamo provato a riconoscere i vari suoni: le pedate, i rumori dei tacchetti delle signore, dei motorini, delle macchine, la sirena della polizia, le nostre voci dei bambini e della maestra... e abbiamo tentato di ricostruire il percorso sonoro con dei simboli. Un'esperienza molto interessante, che, non so perché, non abbiamo mai rifatto.

gianpiero

domanda 1:

Siamo in una città di mare. C'è un porto. La città potrebbe esser situata in un paese del Magreb.

domanda 2:

Siamo in una città di mare, non troppo grande. C'è un mercato a poca distanza dal porto. Accanto al mercato ci sono dei lavori in corso e dei camion caricano e scaricano materiale pesante senza sosta. In lontananza si sentono le sirene delle navi che attraccano. Degli elicotteri sorvolano la zona. Dei cittadini hanno organizzato un corteo per protestare contro la repressione del governo e si dirigono verso il centro della città. La polizia locale apre il fuoco sul corteo e gli elicotteri controllano dall'alto i manifestanti. Una compagnia teatrale locale sta facendo delle prove in un piccolo teatro mentre all'esterno le jeep della polizia

cercano di tagliar la strada ai manifestanti. Una jeep frena e sbanda, e va a finire contro la porta del teatro sopraccitato. Lo spettacolo prevede un accompagnamento musicale e alcuni musicisti accordano gli strumenti. La confusione del mercato si mescola a quella dei manifestanti che scappano in tutte le direzioni. Dei manifestanti infrangono delle bottiglie di vetro sulla strada per impedire il passaggio delle jeep. Si mescolano i suoni delle sirene del porto, dei camion che continuano a lavorare, dei venditori ambulanti e dei manifestanti.

manuela.giorgi

ho riascoltato più volte il file audio, trovo difficile individuare una localizzazione, sento solo rumori prodotti dall'uomo, immagino un paese desolato, ormai quasi vuoto, ma ancora animato da presenze umane. c'è tensione nell'aria, un rumore di vetri rotti mi assale improvviso, e poi sirene di allarme, elicotteri che sorvolano a bassa quota, spari, lamenti, tutto incombe, uno stridere di pneumatici ed ecco lo scontro ancora elicotteri, spari ed un lamento che ora si alza corale. Del tutto inaspettato uno spiraglio gioioso, fuori posto, subito dimenticato per ripiombare nella lotta.

molto interessante il materiale di questo modulo, la prima parte la conoscevo già avendo letto il tuo libro sul podcast a scuola, mentre la seconda per me era un'assoluta novità. mi sento molto ignorante in proposito, d'altra parte sono qui per questo... ciao manuela

arduino

e è vero che "anche la Divina Commedia è carta buona ad involtar le sardelle", sarà altrettanto vero che, nel caos e frastuono del messaggio sonoro proposto, può esserci tutto, o quasi.

In effetti, sembra di udire la sirena di una nave, elicotteri che volano, fucili che sparano, incidenti tra auto, voce di un muezzin che invita alla preghiera, donne arabe in pianto. Sento anche l'ululato di un lupo, spari tipo guerre stellari; poi ritorna il suono della sirena della nave.

Se chiudo gli occhi, lavorando di fantasia, mi viene in mente:

- un bar con videogiochi in una città del medio oriente (Istanbul?), in una strada sul porto;
- un minareto si staglia sulla città ed il muezzin richiama alla preghiera;
- un incidente automobilistico proprio davanti al bar;
- donne che piangono la probabile vittima dell'incidente con il tipico lamento arabo;

Bene! Lui è uno scaricatore di porto, stanco, in pausa pranzo. Si fuma beato la sua sigaretta, mentre strapazza un videogioco del tipo di "Guerre Stellari". C'è l'incidente proprio davanti la porta del bar, esce, vede la scena, e indifferente se ne ritorna al suo videogame, mentre la vita frenetica del porto continua, il muezzin richiama i fedeli, le donne urlano di dolore.

E l'ululato del lupo? Vi risparmio considerazioni degne del lettino del dottor Freud!

mqagliardi

dapprima ho ascoltato da sola il file del "compito": io non sono una creativa anche se non mi manca l'intuito ma il brano riusciva a comunicarmi ben poco. Anche a chiudere gli occhi non mi ritrovavo in un luogo conosciuto o di fantasia, mi sentivo piuttosto "sballottata" tra immagini diverse e veloci come in un film contemporaneo, dove non è lasciato il tempo di riflettere.

Sentivo un insieme di suoni, a tratti sembrava di riconoscere la sirena di una nave in partenza o in arrivo in un porto, ero irritata dalle grida e gli spari mi mettevano a disagio. La mia mente cercava inutilmente di ritrovare ricordi ed esperienze vissute nel passato, ma erano prevalenti i sentimenti e le emozioni. Mi sono ritrovata nella situazione, già vissuta altre volte, di chiedermi se ero io che non capivo o se era il brano ad essere incomprensibile.

Allora l'ho ascoltato insieme a mio marito (mio coetaneo) e a mio figlio diciottenne ed è risultato che quest'ultimo trovava "interessante" dover riconoscere un luogo dai rumori e dalle voci. In seguito ha descritto una scena da Far West con una stazione, gli indiani, il lupo, la prateria; ha individuato una nave che esce dal porto nel corso di una battaglia (spari).

Ha ultimato il suo ascolto dicendo che il brano sembrava un'opera musicale futurista.

Ho chiesto in seguito a mio marito di esprimere una sua opinione e la sua risposta è stata: "Cacofonia".

Riflettendo su quanto vissuto credo che io e mio marito – in quanto adulti – siamo fortemente condizionati dalla nostra esperienza, mentre mio figlio più giovane e meno "esperto" ha saputo cogliere aspetti nascosti tra i suoni.

mqagliardi

Il mio paesaggio sonoro

Nella grande città una voce maschile richiama l'attenzione dei presenti su quella automobile troppo veloce, troppo veloce! Frena, sbanda, urta una vetrina, l'infrange: ci sono vetri dappertutto!

L'elicottero della polizia sorvola la zona: il traffico è bloccato a causa dell'incidente.

Un bimbo sulla bicicletta a rotelle si avvicina alla scena dell'incidente: avverte la folla accorsa della sua presenza suonando la trombetta fissata sul manubrio.

Ma ecco che alla macchina esplode il serbatoio: è come lo scoppio di una bomba. Donne gridano terrorizzate. È una scena apocalittica che riporta la mente a uno scenario selvaggio: l'uomo come bestia.... Sembra quasi di sentire l'ululato di un lupo....

La nave nel porto lancia l'avviso della sua partenza per terre lontane: fa sentire la sua sirena possente, ma... non è una nave ... è un organo ... un gigantesco organo che suona ... si confondono i due suoni, si intrecciano.

Improvviso il SILENZIO!!!! Si ode la sua voce potente....

Di nuovo la nave fa sentire la sua presenza, ma ancora si confonde il suono con quello di un organo gigantesco, o è un immenso videogame e ne siamo dentro? Si sentono colpi di fucile e un muezzin lancia il suo lamento dall'alto di un minareto.

Ancora l'organo e la nave dettano con le note vigorose...

E di nuovo si ode l'urlo del SILENZIO!!!

Ma la nave e l'organo non riescono a tacere e lacerano l'aria con i loro suoni rimbombanti.

Il suono della trombetta della bicicletta del bimbo riporta la mente alla scena dell'incidente o è stato un attentato?

Di nuovo nave ed organo, sembra che facciano una gara a chi suona più forte....

Siamo in riva al mare in un paese abbarbicato sulla costa con la chiesa parrocchiale eretta come la prua di una nave contro il mare e il cielo?

Un canto melodioso ... si trasforma però in grido. Un'altra frenata, altri vetri rotti e spari: il luogo dell'incidente si è trasformato in luogo di cataclisma, di immane tragedia ... ancora vetri infranti e ancora spari.

Il canto del muezzin si somma al canto di un altro muezzin: il paesaggio ruota e mi allontano da terra e guardo dall'alto, ma cosa vedo?

Le note di una ballata popolare risuonano nell'aria polverosa.

E daccapo rumore di frenata...

Sono in un videogioco? Come sono stata trascinata qui dentro?

No, c'è il bambino con la sua trombetta sulla bicicletta e un'altra volta il lupo ulula il suo richiamo nella notte, ma non era giorno? O non so più? L'elicottero sorvola continuamente la zona, ci sono persone che gridano premendosi le mani sulle facce stravolte, ma le grida si fondono con spari da videogame: è una ripetizione fastidiosa...

Chiudete la porta di quel locale dove ragazzi si divertono mentre qui fuori c'è l'inferno!

E di nuovo quella nave: voglio partire, andare lontano da questo posto apocalittico e dal suono fastidioso di questo mitra!

gigartina

premetto che ho fatto abbastanza difficoltà a svolgere l'esercizio.... In base al mio vissuto sono molto più abituata a fare esperienza della realtà attraverso la vista che attraverso l'udito. Anzi, in molte occasioni, troppi stimoli uditivi mi "disturbano" anziché arricchirmi e preferisco il silenzio. Come dire.. mi sembra di non riuscire bene a filtrarli tutti!! Tuttavia, mi sono iscritta a questo corso proprio per questo motivo, per educarmi ad apprezzare modalità di percezione e comunicazione diverse dalla vista e dalle immagini.

Dunque..ho ascoltato l'esercizio diverse volte e all'inizio ho trovato l'insieme dei suoni piuttosto "sgradevole" e confusionario. Ho comunque cercato di associare diverse situazioni/immagini alle diverse parti del paesaggio sonoro.

Sicuramente ho avuto l'impressione di sorvolare una zona piuttosto estesa dove diverse azioni vengono contemporaneamente, e di potere avvicinarmi facendo degli "zoom" visivi molto rapidi e a volte ripetuti su zone più piccole riuscendo a mettere a fuoco una o due situazioni sonore alla volta.

Quali zone e quali paesaggi?

- Azioni svolte da uomini-automi ma slegate tra loro (suoni ripetuti-- un luna park, il suono di una di quelle trombette giocattolo -sicuramente una sala giochi-- tante persone che giocano ognuno per conto proprio-- una rapina finita male con una brusca frenata e la macchina che infrange una vetrata..)

- un porto: la partenza di una nave, di notte, con fuochi d'artificio--la nave che si allontana in mezzo al mare

-nel mare un' isola da cui si leva una melodia intonata da piu' persone felici di starsene in solitudine
- un teatro -una festa danzante con musiche alla Bregovic, quindi situazioni piu' "conviviali"
- scene di natura: un bosco, di notte, popolato da animali, canto di uccelli notturni, il verso di un lupo
Ho trovato l'esperimento interessante, e l'idea di muoversi con un piccolo registratore oltre alla macchina fotografica mi stuzzica....