



Enrico Strobino

COMPORRE (CON) PAESAGGI SONORI *Audacity e White Noise*

Il paesaggio sonoro

Andiamo anche noi in un'alba d'estate per i sentieri del bosco, con abbigliamento discreto e passo silenzioso, cercando di evitare sassi mobili e rami secchi. Fermiamoci ad ascoltare e ci sarà molto da scoprire: un fruscio, un battere d'ali, il sottile richiamo del piccolo capriolo, un aereo di linea che passa alto nel cielo, il rumore di una motosega nell'altro versante, il respiro affannoso di uno che sale con la bicicletta da montagna. Non si è mai soli nei nostri boschi che hanno mille occhi e mille orecchie e, quando meno te l'aspetti, ti trovi davanti un guardiacaccia o un cercatore di funghi.

Mario Rigoni Stern, *Stagioni*, Einaudi, Torino, 2006, p. 80.



Esplorazioni

Scegliamo un luogo, esterno o interno (piazza, strada, casa, parco, scuola), in cui realizzare un'attività di ascolto.

L'attività di ascolto può essere *statica*, può avvenire cioè stando fermi in un determinato punto dell'ambiente scelto, o può essere realizzata tramite una *passeggiata d'ascolto*, in cui si attraversa uno spazio, si percorre un itinerario.

Documentazioni

La documentazione dei paesaggi sonori può avvenire con vari mezzi ma non riguarda soltanto una raccolta più o meno ampia di suoni, quanto invece e, dal punto di vista educativo direi soprattutto, deve raccogliere vissuti, commenti e valutazioni delle persone che si pongono in ascolto.

Le attività di ascolto possono essere supportate da tre strumenti di rilevazione, in appoggio al nostro senso dell'udito: *descrizioni verbali* (orali e scritte), *registrazioni audio/video* e *sonografie*. Le prime possono prendere forma di elenchi, mappe, diari e così via.

Si otterranno naturalmente elenchi diversi, tutti ovviamente 'corretti'.

Riguardo le registrazioni alcune riflessioni e proposte operative riguardanti l'uso di questo strumento le riprendiamo da Schafer:

Se la macchina fotografica mette in cornice un'immagine, il registratore mette in cornice un suono. E come cerchiamo di fotografare il nostro oggetto in modo chiaro e dandogli una posizione centrale, allo stesso modo dobbiamo cercare di registrare oggetti sonori con precisione e senza interferenze. Un buon esercizio per iniziare è registrare semplici oggetti come i seguenti:

- *Un treno che passa*
- *Una campana da chiesa*
- *Una sirena di fabbrica*

Evitate di registrare paesaggi sonori complessi. Scegliete suoni specifici e cercate di registrare soltanto il suono desiderato, senza che venga danneggiato da rumori indesiderati. È molto più difficile di quanto sembri. Scegliete un suono che sembra stia scomparendo dal paesaggio sonoro. Registratelo come se lo voleste conservare per un museo. Immaginate che la vostra registrazione sia l'unico esemplare sopravvissuto di un prezioso oggetto estinto. Di quali informazioni vorreste che la registrazione fosse corredata? Data di registrazione, storia dell'oggetto registrato, data di origine, attuale collocazione ecc. Entrate nell'ordine d'idee di catalogare materiale registrato che possa essere in seguito consultato. Scegliete un tipo di suono per registrarlo, e cercate di ottenere quanti più esempi contrastanti possibili. Suoni caratteristici potrebbero essere:

- *Porte*
- *Cancelli*
- *Clacson*
- *Aspirapolvere*

Questa è la vostra introduzione alla morfologia del suono, cioè lo studio delle variazioni all'interno di specifiche classi di suoni.¹

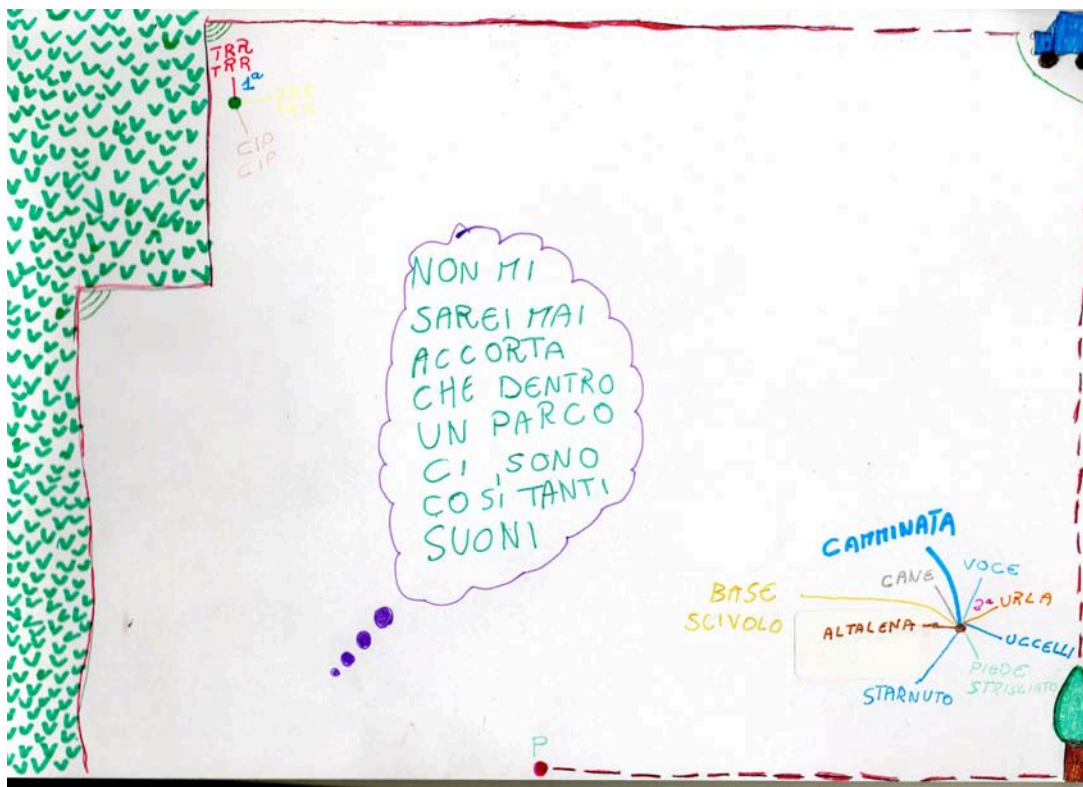
Con il termine *sonografie* ci riferiamo a tutti i modi possibili di riportare sulla carta porzioni di paesaggi sonori: con forme grafiche libere, abituando bambini e bambine a utilizzare l'asse orizzontale per la rappresentazione della successione temporale (il prima e il dopo) e l'asse verticale per differenziare le altezze dei suoni.

Le *mappe di comunità* costituiscono uno strumento tramite il quale i membri di una comunità rappresentano i saperi (le informazioni, i vissuti, le esperienze, i valori...) che riconoscono come propri. Una comunità può essere più o meno grande: da una classe a una scuola, un quartiere, un paese, una città. Non è quindi la mappa di un territorio quanto invece la rappresentazione delle relazioni e dei significati che con quel territorio hanno instaurato i suoi abitanti.

I *Diari* documentano esperienze di ascolto nel tempo:

- Qual è stato il primo suono che avete udito stamane appena svegli?
- Qual è stato l'ultimo suono che avete udito la notte scorsa prima di addormentarvi?
- Qual è stato il suono più forte udito oggi?
- Qual è stato il suono più bello? E quello più brutto?

Abbiamo a disposizione due tecniche per descrivere un suono: possiamo parlarne o possiamo disegnarlo².



¹ Murray Schafer, *cit.*, pp. 36-37.

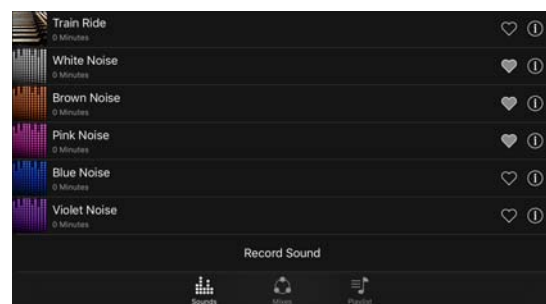
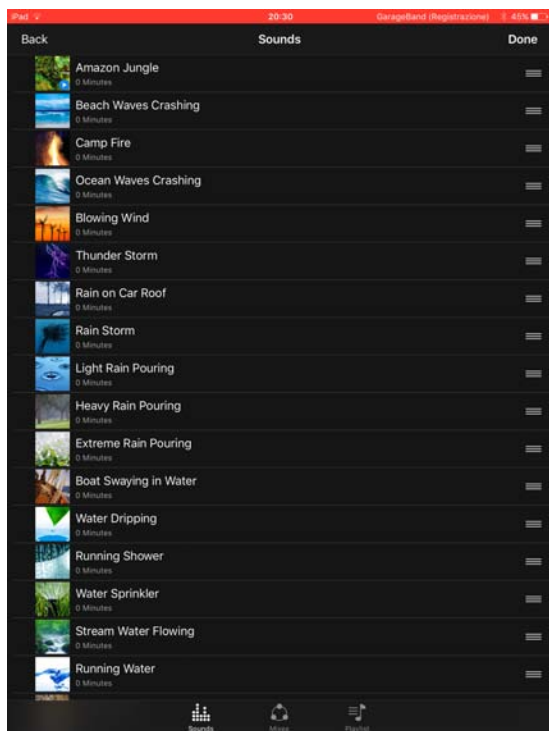
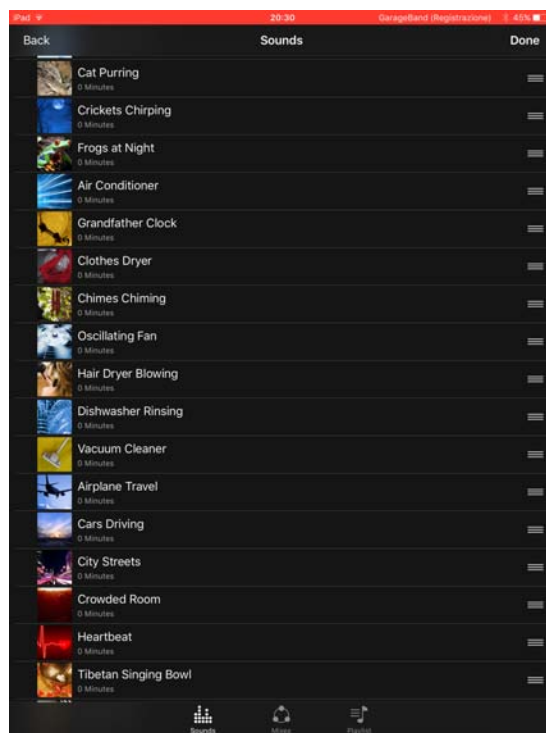
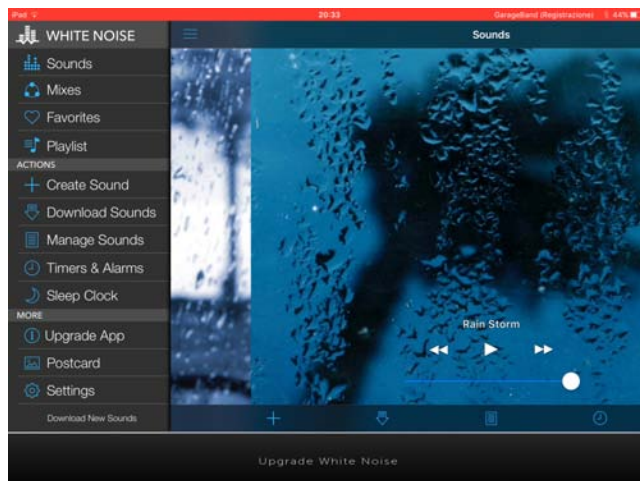
² Shafer, *op. Cit.*, p.173.

Comporre con *White Noise*

White Noise è una app gratuita, disponibile sia per Apple che per Android.

Il suo utilizzo è molto semplice. Qui ne illustrerò soltanto alcune funzioni, quelle più utili alla pratica didattica, tralasciandone altre che non ci interessano. Può essere utile per fornire un primo approccio al concetto di *paesaggio sonoro* in ambiente digitale e a fare semplicissime esperienze compositive.

La prima caratteristica interessante di *White Noise* è la libreria, costituita da quaranta paesaggi sonori di varia tipologia. Scorrendo con il dito sullo schermo da sinistra a destra si apre un menù la cui prima voce in alto è *Sounds*. Cliccando sulla parola si apre uno dei paesaggi presenti in libreria: utilizzando le frecce bianche o sfogliando direttamente lo schermo con le dita si passerà al successivo. Naturalmente ogni paesaggio sonoro si può ascoltare regolandone il volume di uscita alla base dello schermo una piccola icona centrale attiverà l'elenco complessivo.



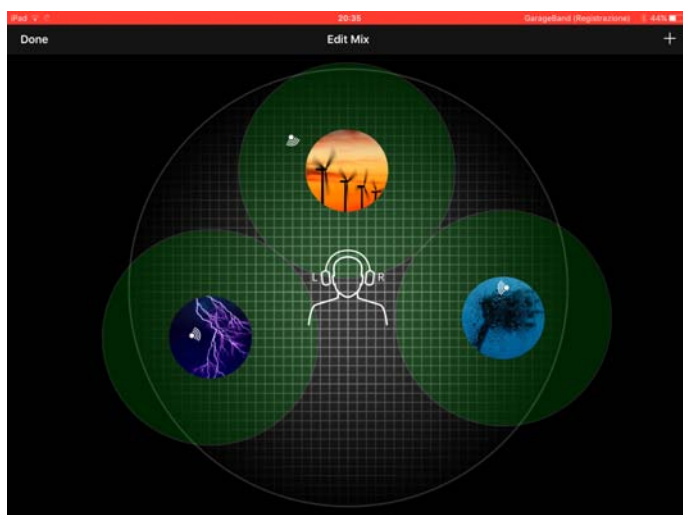
Una prima attività da proporre in classe potrebbe essere quella di catalogare la libreria, raggruppando i paesaggi presenti in alcune classi/categorie: *paesaggi naturali, animali, umani, oggetti e tecnologie*.

Questa attività ci consentirà intanto di avere chiaro il repertorio di paesaggi sonori a disposizione per le nostre composizioni o sonorizzazioni. Una libreria di questo tipo, inoltre, fornisce anche un modello che sarebbe utile trasformare in un progetto per una classe o per una scuola: *quale categoria di paesaggi è più ricca nella nostra app? Quali categorie siamo in grado di integrare con registrazioni fatte da noi?* Una prima attività da proporre in classe potrebbe essere quella di catalogare la libreria, raggruppando i quaranta paesaggi sonori in alcune classi (o categorie): *paesaggi naturali, animali, umani, tecnologici* (oggetti, macchine, tecnologie).

Libreria di *White Noise*

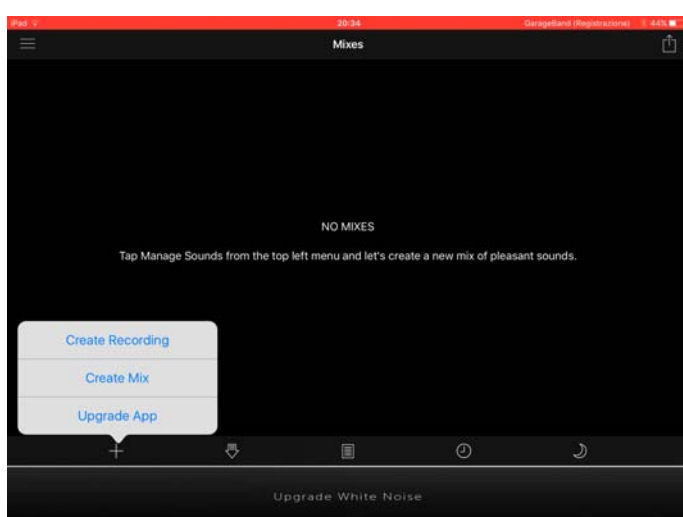
NATURALI	ANIMALI	UMANI	TECNOLOGICI
<ul style="list-style-type: none"> - Amazon jungle - Beach waves crashing - Camp fire - Ocean Waves crashing - Blowing wind - Thunder storm - Rain on car roof - Rain storm - Light rain pouring - Heavy rain pouring - Extreme rain pouring - Water dripping - Stream water flowing - Running Water 	<ul style="list-style-type: none"> - Amazon jungle - Cat purring - Crickets chirping - Frogs at night 	<ul style="list-style-type: none"> - Crowded room - Heartbeat 	<ul style="list-style-type: none"> - Running shower - Water Sprinkler - Air conditioned - Grandfather clock - Clothes dryer - Chimes chiming - Oscillating fan - Hair dryer blowing - Dishwasher rinsing - Vacuum cleaner - Airplane travel - Cars driving - City streets - Tibetan singing bowl - Train ride - White noise - Brown noise - Pink noise - Blue noise - Violet noise

Come si può facilmente notare c'è una dominanza di paesaggi naturali, tra cui abbondano i suoni d'acqua e di suoni di oggetti vari. Gli ultimi cinque sono altrettanti tipi di rumore (Bianco, marrone, rosa, blu e viola).



La seconda voce nel menù è *Mixes*. Cliccando su questa parola e quindi per due volte sul mixing demo contenuto nell'app accederemo alla videata qui a fianco. In questa videata è possibile personalizzare il nostro paesaggio, regolando alcuni parametri per ciascuno dei tre paesaggi presenti (volume, pitch, ecc...) e posizionandoli a piacere rispetto al punto d'ascolto centrale.

Passiamo quindi alla sezione *Actions* del Menù.

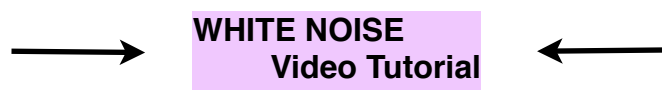


Create Sounds: selezionando questa voce si aprirà un secondo menù in cui potremo scegliere se creare un nuovo mix (*create mix*) o una nuova registrazione (*create recording*). Nel primo caso avremo accesso alla libreria, in cui potremo selezionare fino a cinque paesaggi sonori unibili in un paesaggio complesso. Nel secondo caso potremo registrare direttamente un evento sonoro con il nostro tablet, utilizzabile poi liberamente in unione con i paesaggi della libreria.

Menage Sounds: selezionando questa voce avremo accesso ai mix salvati.

White noise può essere quindi uno dei modi per introdurre il tema del *paesaggio sonoro*. Alcune attività:

- Ogni paesaggio sonoro può essere ascoltato in classe e descritto.
- Alcuni paesaggi sonori possono essere selezionati (da 2 a 5) creando dei *mixes*: a questo punto si possono creare delle improvvisazioni/composizioni *in tempo reale*, variando i parametri e la posizione dei singoli paesaggi e registrando con un registratore digitale collegato al tablet.
- Si possono registrare direttamente sul tablet alcuni eventi sonori con cui creare successivamente dei *mixes*, utilizzandoli insieme ad alcuni paesaggi sonori compresi nella libreria oppure usando soltanto le registrazioni realizzate in proprio. Quindi si può improvvisare/comporre come detto precedentemente.

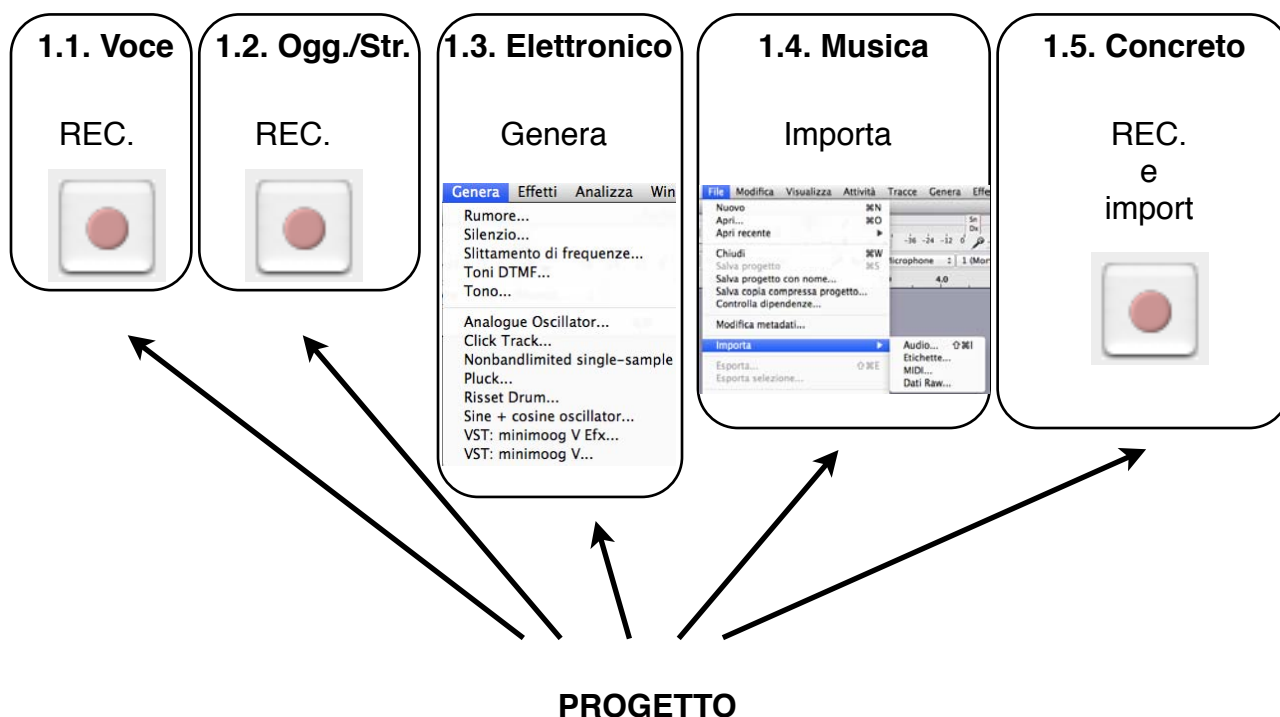


Comporre con Audacity

Uno schema di lavoro

Descrivo qui, sinteticamente, le fasi procedurali di composizione digitale utilizzando un diffuso software di editing sonoro open source: *Audacity*.

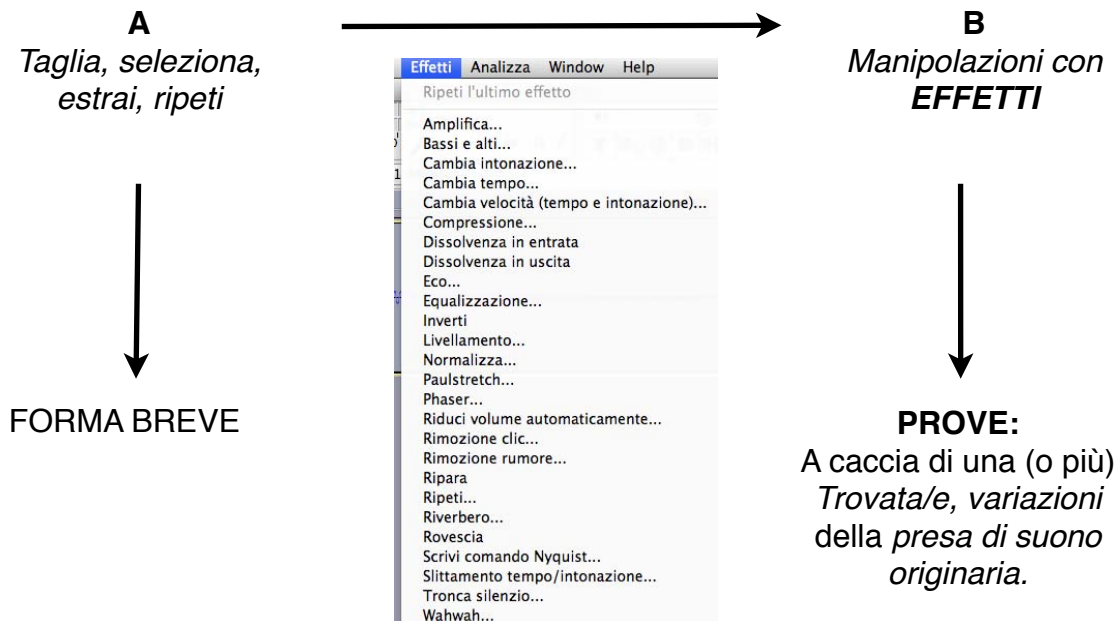
1. PRESA DI SUONO



La prima fase riguarda la *presa di suono*. Come è visibile nello schema ci sono cinque possibilità per produrre un evento sonoro in *Audacity*: registrarlo direttamente all'interno del programma con la voce; oppure suonando un oggetto o uno strumento; è possibile generarlo elettronicamente utilizzando il menù *Genera*; o, ancora, *importando* dall'esterno del programma un file sonoro che abbiamo a disposizione nel nostro computer; in ultimo è possibile registrare un suono *concreto* (paesaggio sonoro o altro evento sonoro/musicale) per poi importarlo nel computer e quindi all'interno del programma.

La scelta di una delle cinque strade discenderà dal nostro *progetto*. Il progetto è il *proposito*, *l'intenzione* di partenza: *desidero costruire un brano lavorando sulla voce*; oppure: *desidero costruire un brano lavorando su un paesaggio sonoro*; ecc...

2. TRASFORMAZIONI



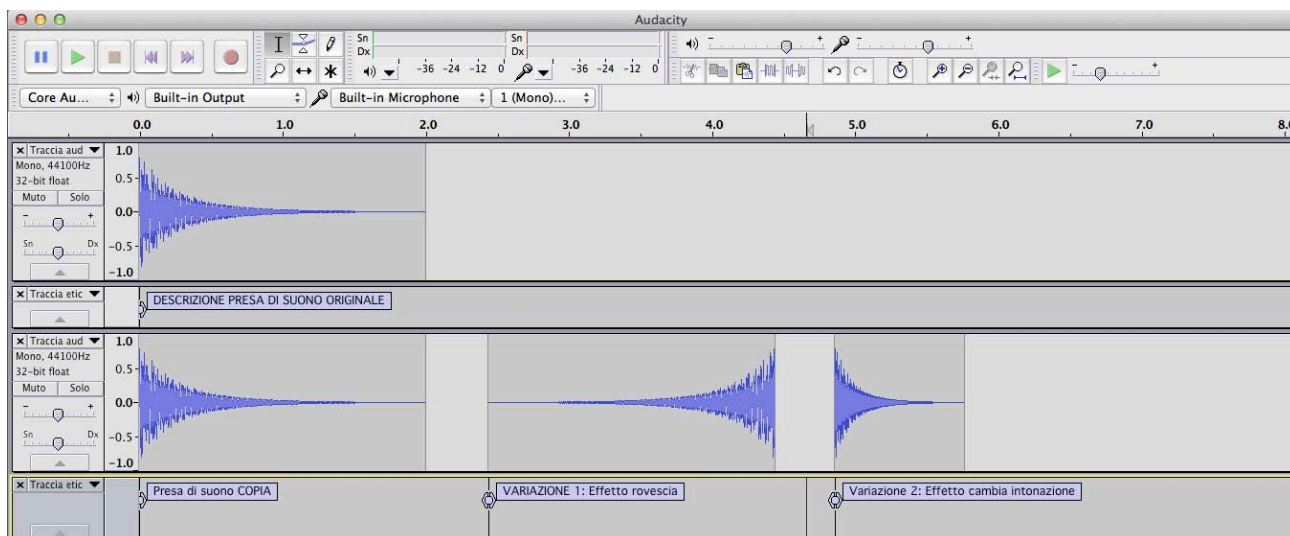
Una volta acquisito uno o più eventi sonori all'interno di *Audacity* si passerà alla seconda fase.

- A. In primo luogo si tratterà di scegliere il materiale con cui si intende lavorare: meglio selezionare eventi sonori brevi, eventualmente estraendoli da *prese di suono* inizialmente più ampie. La prima tattica compositiva sarà la ripetizione di un evento selezionato (*Ripeti* in menù "Effetti").
- B. Si potrà poi passare alla *trasformazione* degli eventi selezionati, utilizzando i vari effetti messi a disposizione del programma. Consiglio, primariamente, di sperimentare i seguenti: *Rovescia*, *Dissolvenza in entrata e in uscita*, *Cambia intonazione*, *Cambia tempo*, *Cambia velocità*, *Riverbero*.

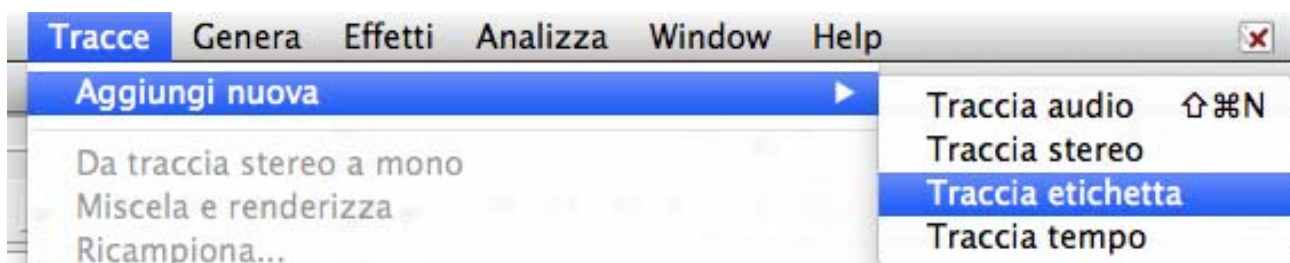
Le varie prove di manipolazione del suono porteranno alla selezione di una o più idee musicali.

3. IDEA MUSICALE (una o più)

L'IDEA MUSICALE è una configurazione particolarmente originale e interessante, che nasce da varie *prove di manipolazione* realizzate sulla *presa di suono*.



È importante tenere traccia di tutto il processo, già all'interno del progetto stesso, tramite l'utilizzo delle tracce etichetta, che permettono di prendere appunti relativi ad ogni 'mossa' effettuata.



4. FORME PER COMPORRE

L'ultima fase è quella di sperimentare e quindi scegliere una forma per la nostra composizione. Ne propongo alcune:

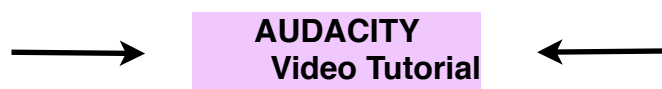
1. **RIPETIZIONE.** Replica di un singolo elemento
2. **VARIAZIONE.** Ripetizione di un elemento cambiandone alcune caratteristiche
3. **DEFASAGGIO.** Sovrapposizione di più repliche di uno stesso materiale, sfasandole sull'asse temporale.
4. **ROVESCIMENTO.** Capovolgimento, uso dei contrari.

5. **DISSOLVENZA INCROCIATA.** Mentre un evento sonoro compare l'altro scompare, realizzando così il passaggio progressivo dall'uno all'altro.
6. **ACCUMULAZIONE.** Passaggio dal vuoto al pieno, crescita di elementi, aggregazione, moltiplicazione.
7. **RAREFAZIONE.** Dal pieno al vuoto
8. **EMERSIONE.** Dato un evento sonoro, un nuovo suono emerge gradualmente. Una *figura* emerge da uno *sfondo*.
9. **IMMERSIONE.** Dato un evento sonoro, un nuovo suono appare improvvisamente e progressivamente scompare. Una *figura* affonda in uno *sfondo*.
10. **PATCHWORK.** Fusione di elementi diversi in un unico corpo.
11. **FRATTURA.** Cambio repentino di *intensità*, (*p/f*), o di ritmo (*liscio/striato*), o di timbro (*chiaro/scuro*), di ambientazione (*riverberato/opaco*), di registro (*acuto/grave*).
12. **GRADUALITA'.** Mentre l'effetto di frattura descrive il passaggio brusco da una situazione sonora ad un'altra, la fusione concatenata interviene nel passaggio progressivo fra le due, incrociando il diminuire della prima con il comparire crescente della seconda
13. **CAMBIO DI DIMENSIONE.** Amplificazione di un elemento e viceversa.
14. **BINOMIO FANTASTICO.** Accostamento di due elementi insoliti, distanti, estranei.
15. **CAMBIO DI LUOGO.** Decontestualizzazione, spaesamento.

5. DIARIO DI PERCORSO



Ogni composizione può essere corredata da un *diario* che ne sintetizza le fasi di lavoro. Il *diario* può essere realizzato con varie modalità: registrando il racconto del processo; tramite una relazione scritta; utilizzando le tracce etichetta all'interno del progetto stesso; con una mappa o uno schema.



Il parco di Alice: diario di un'esperienza

Al parco di Alice, nella zona più popolare del quartiere, c'è un laghetto molto carino, con un ponticello che lo attraversa e anatre che ci passeggiano sotto.

Ci fermiamo ad ascoltare e a registrare.

Tornati a casa riordiniamo le varie registrazioni, sentendone pregi e difetti.

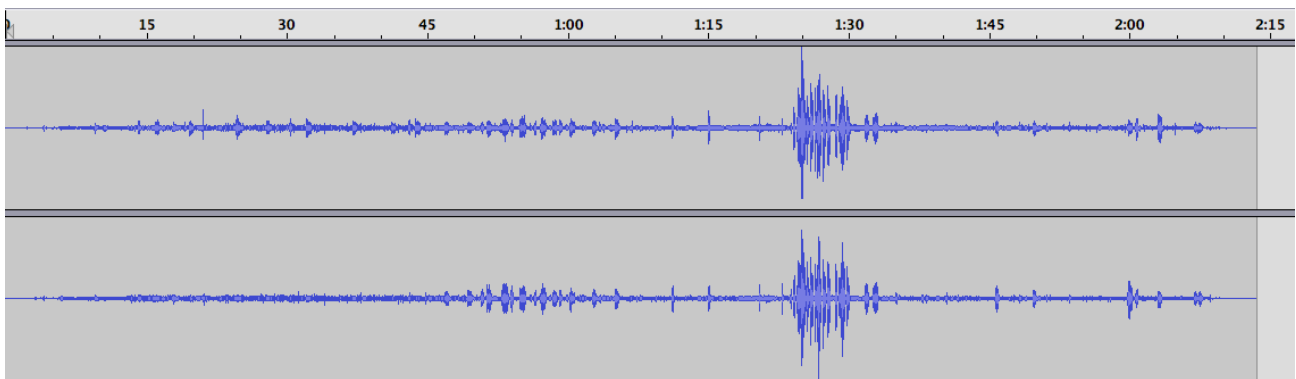
Ne scegliamo una, realizzata da Gaia, per approfondire, ascoltare meglio, rifletterci e giocare su.

La registrazione è lunga poco meno di due minuti e quindici secondi.

C'è il suono dell'acqua, dovuto a una fontana che lascia cadere il suo getto al centro del laghetto. Su questo sfondo emergono poco a poco le anatre, alternando due versi rauchi che paiono quasi intonati, uno con un suono più acuto dell'altro.

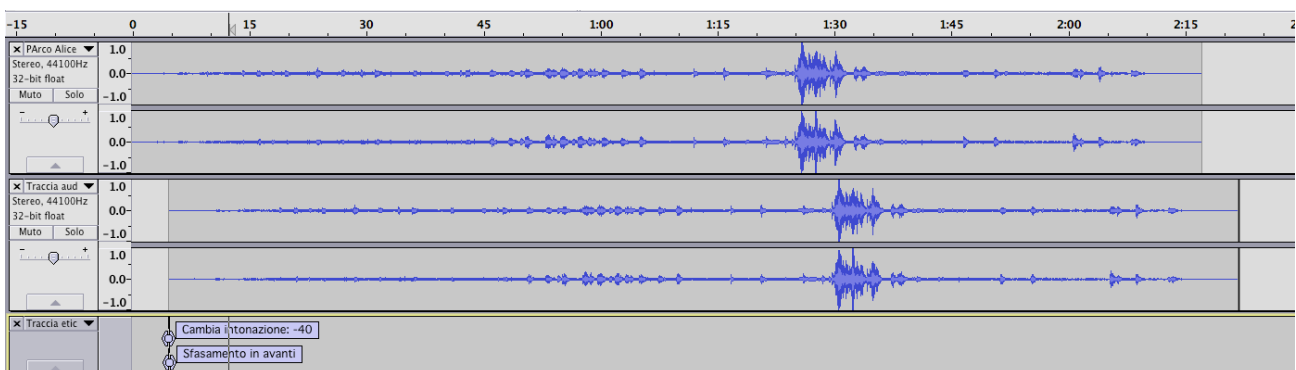
Verso un minuto e quindici compare, molto piano e in lontananza, un altro suono, continuo e grave: forse un motore di macchina da lavoro, lontano dal parco, invisibile.

Pochi secondi dopo le anatre ci regalano la sorpresa di uno strillare improvviso, un urlo, forte che rompe la quiete precedente. Pochi secondi e poi tutto torna come prima.

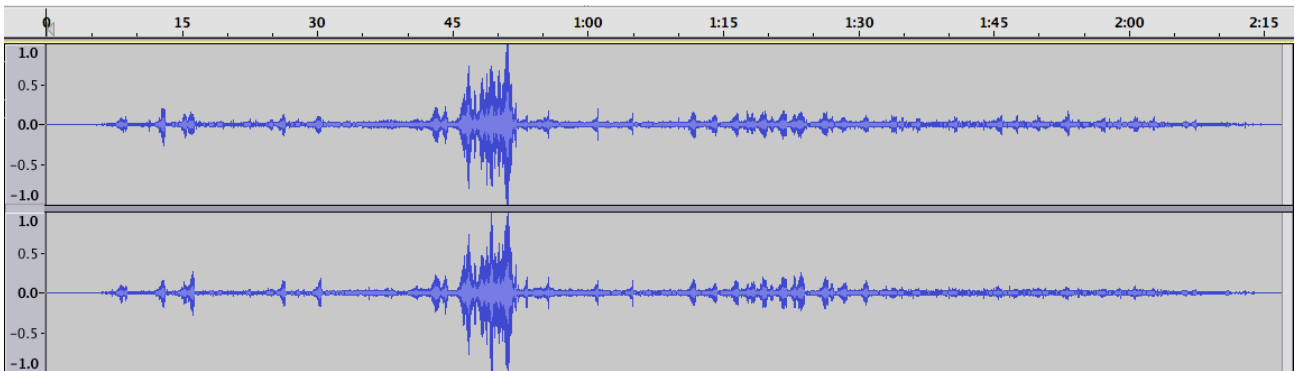


La registrazione è interessante e soprattutto efficace per proporre sia un'attività di analisi che di *Soundscape Composition*:

- Cominciamo con l'aggiungere un poco di riverbero all'intera registrazione
- Otteniamo una prima nuova composizione sovrapponendo alla traccia originale la sua copia, leggermente *sfasata* sull'asse temporale. In questo modo otteniamo un'intensificazione della presenza delle figure sonore costituite dai versi delle anatre.



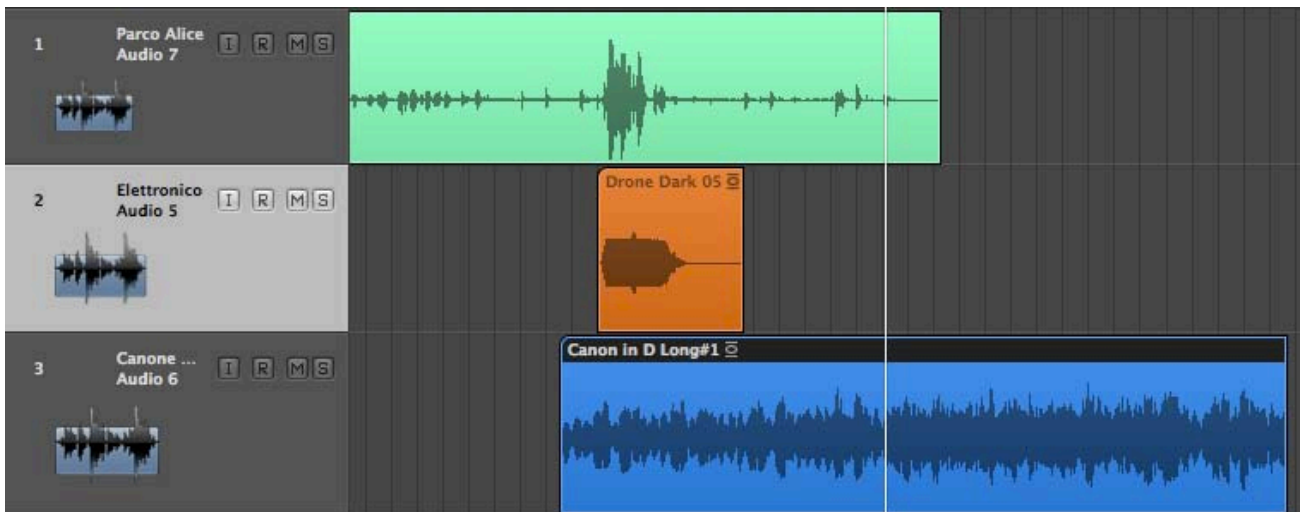
- Otteniamo una seconda nuova composizione *rovesciando* la traccia originale: qui il canto delle anatre si trasforma in suoni che paiono prodotti da strumenti elettronici. Anche il significato globale del paesaggio si trasforma sensibilmente: prima globalmente tranquillo, una quiete rotta soltanto per un breve momento da un sussulto, ora invece un clima teso fin dall'inizio, adattissimo a scene horror. In questo caso quindi abbiamo realizzato una *composizione elettroacustica*.



- Torniamo alla traccia originale, ascoltandola come se fosse una piccola storia: la quiete del laghetto viene rotta da un evento indefinito, qualcosa di segreto che solo le anatre, forse, conoscono. Decidiamo di *svelare* l'evento sconosciuto, facendo varie ipotesi. Utilizzando alcuni campioni anteposiamo al sussulto delle anatre alcuni evidenti segnali sonori: un aeroplano, un alligatore, una nave e, infine, un suono elettronico che, nuovamente, introduce una causa sconosciuta nella nostra storia. Abbiamo modo quindi di raccontare quattro storie simili, in cui, tuttavia, la causa scatenante lo spavento delle anatre cambia di volta in volta.



Un'ultimo intervento fa comparire all'interno della nostra *Soundscape Composition* un brano musicale conosciuto: Il *Canone di Pachelbel*.



Una di queste composizioni è ascoltabile nel file allegato: *Il Parco di Alice*.

**IL PARCO DI ALICE
Audio**

Suonare con il paesaggio

Al termine del progetto decidiamo di comporre un semplice brano da eseguire intorno al laghetto: dev'essere una musica *discreta*, che non sia troppo invadente, che non vada a cancellare le caratteristiche del paesaggio sonoro naturale.

Scegliamo alcuni strumenti:

- un tam tam, che ci servirà per dare dei segnali sonori,
- alcune piastre sonore di metallo con cui possiamo produrre suoni molto lunghi e *dondolanti*
- Alcuni tubi sonori di plastica, con cui realizzare suoni d'aria.

La semplice composizione prevede l'alternanza dei due gruppi, segnalata dal tam tam, e la presenza di molto silenzio, durante il quale poter ascoltare i suoni del paesaggio.

Nella parte finale del video (<http://youtu.be/ILKZ55eDmRg>) è possibile vedere un frammento dell'esecuzione.



→ **Enrico Strobino** ←

**ASCOLTARE IL
PAESAGGIO**

**Video
documentario**

Su Youtube