

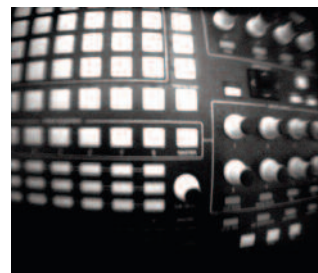
a cura del Dott. Marco Fringuellino*

Audioscan Milano: scienza e arte del suono

Nel presente numero si sospende la consueta trattazione di argomenti di approfondimento sull'acustica degli ambienti dedicati all'audio professionale, per accendere i riflettori su un progetto totalmente innovativo che si pone al confine fra acustica, intesa come scienza applicata, *sound design* e arte contemporanea. Il nome di questo progetto è **Audioscan**, ed è stato realizzato da **Giorgio Sancristoforo**, in collaborazio-

ne con il centro di musica informatica AGON (www.agonar-smagnetica.it). Audioscan consiste in un'installazione multimediale interattiva ed una performance live che unisce musica e video, entrambe basate sulla mappatura sonora di Milano (**Figura 1**). La base scientifica del lavoro è, infatti, consistita in 1580 registrazioni e rilevazioni fonometriche nelle vie e nelle piazze, all'interno del perimetro della circonvallazione esterna di Milano, rilevate all'incirca alle ore

8 di mattina, una delle "rush hour" della città. Questo esteso data base, inedito per completezza e comparabilità oraria delle rilevazioni, costituisce la banca dati di Audioscan. Il secondo passo del progetto è stato effettuare un lungo e complesso processamento del segnale, attraverso software quali MAX MSP e vari campionatori, per ottenere dal rumore grezzo dei suoni che costituissero le note di neonati strumenti elettronici. Dopo questa fase di *sound design*, si è



aperta l'ultima fase del progetto, la più artistica e creativa, consistita nel comporre dei brani musicali (pubblicati sul CD allegato al libro omonimo), eseguiti unicamente con gli strumenti musicali elaborati e quindi da suoni la cui unica origine è il rumore di Milano. Ascoltando questa musica (è possibile farlo al link <http://soundcloud.com/giorgio-sancristoforo>), stordisce il pensare che nessun strumento reale ha suonato, né sintetizzatori, né batterie elettroniche: ciò che si sente è solo e soltanto una rielaborazione del rumore registrato. Invece di usare strumenti musicali si è quindi sminuzzato e sgretolato il rumore in componenti finissimi e con questi sono state costruite orchestre di strade e aerei, di persone e automobili. Tutto viene trasformato, nulla è più come prima. Gli aerei diventano microscopiche percussioni, le macchine sono mutate in pianoforti metallici e bassi gommosi, soffi cavernosi e illusioni acquatiche. Le frenate e i tubi di scappamento sono maree di sottilissime di corde. Acciaio e asfalto danno vita ad anelli ritmici binari. Ma la valenza di questo progetto trasborda dai soli ambiti scientifici e artistici, in quanto Audioscan si pone come un'occasione di riflessione sulle caratteristiche del suono che circonda le nostre vite e gli spazi in cui agiamo, aprendo una meditazione sul paesaggio sonoro e sulla dimensione uditiva dell'esperienza umana, sia dal punto di vista estetico che sociale. Da ambiziosa opera di catalogazione si evolve sino a progetto di sensibilizzazione sociale, attraverso la trasformazione di un prodotto di scarto della società tecnologica, come il rumore, in un'opera d'arte. Si consideri una grande città, nella fattispecie Milano, si provi ad ascoltarla nella sua inte-



Foto 1 – Un momento durante le registrazioni fonometriche nelle piazze di Milano.

rezza. Sono milioni di automezzi e macchinari in caotico movimento, è il ritmo della nostra attività sulla Terra. Per noi questo oceano di suoni indesiderati è per lo più solo rumore. Un paesaggio sonoro al di fuori del nostro controllo che facciamo fatica a sanare, ma di cui non si può fare a meno, perché è l'autocarro che trasporta il nostro cibo, è il tram che ci porta al lavoro, è il cantiere che costruisce le nostre case. È il suono della contemporaneità, e come

suono può essere scolpito. Si può usare il rumore come materia grezza di partenza. Il rumore è nessun suono e tutti i suoni al tempo stesso. Come la luce bianca contiene tutti i colori, il rumore contiene suoni infiniti. L'installazione, che consiste in un touch screen interattivo che viene proiettato su un grande schermo in una stanza buia, ha sostanzialmente due

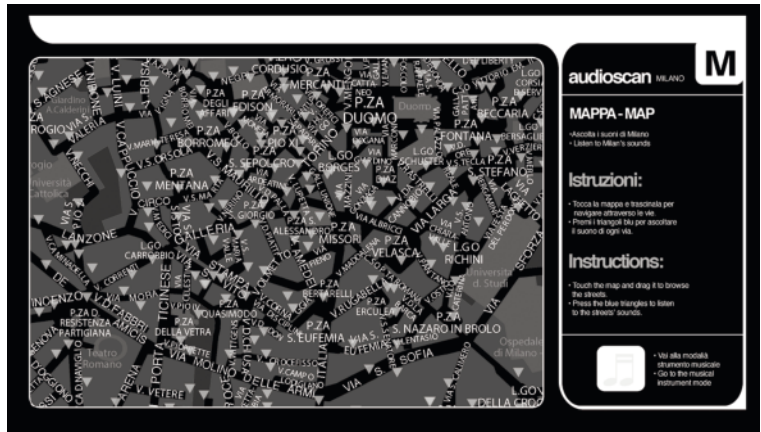


Foto 2 - Mappa interattiva di Milano.

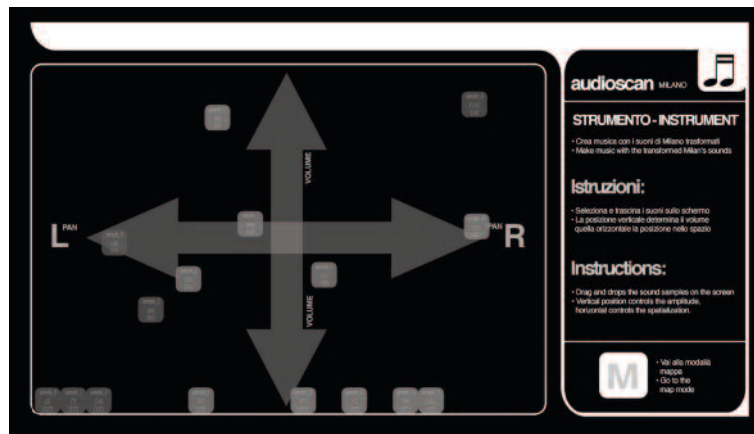


Foto 3 - Interfaccia del software di composizione musicale.

schermate: la prima (visibile in **Figura 2**) è una mappa di Milano su cui è possibile selezionare le vie ed ascoltare (attraverso un sistema di diffusione multicanale) il rumore che è stato ivi rilevato; la seconda (**Figura 3**) è invece l'interfaccia di un software che permette di attivare gli strumenti virtuali, la loro timbrica ed il loro volume, per compor-

re in tempo reale della musica, ovviamente tutta ottenuta dal processamento del rumore. In questo modo il visitatore stesso, da ascoltatore di un disturbo (Il rumore di una via di Milano), diviene attore e creatore della sublimazione artistica del rumore medesimo: *aspera perpersu fiunt iucunda relatu* (Catone).

* Dott. Marco Fringuellino
 m.fringuellino@smcontract.it
 Musicista ed Esperto di Acustica
 Consulente della S.M. di Pino
 Stillitano - www.S-M.it

STUDI DI REGISTRAZIONE • SALE PROVA • STUDI DI PRODUZIONE • SALE SPEAKER • SALE REGIA

Radio



S.M. progetta e realizza trattamenti di isolamento acustico, sia civile che industriale, ed è specializzata nel settore degli studi di registrazione, sale regia, sale speaker e di produzione.

S.M. mette a disposizione il proprio Know-How con consulenze, rilevazioni acustiche, interventi di correzione e di bonifica.

S.M. lavora per realtà grandi e piccole, risolvendo dalle problematiche di un singolo privato, fino alla consegna di intere strutture chiavi in mano.

www.s-m.it

