

Alberto Morelli

## SinestesicoSpazioAcustico: progettare il flusso sonoro per un sito archeologico

Il rapporto fra spazio e suono è documentabile fin dall'antichità. Dai miti cosmogonici desumiamo la forte connessione fra suono e atto creativo. Marius Schneider, nel suo scritto sulla musica primitiva, ci mostra come le divinità si manifestino attraverso una forma acustica, un tuono, un alito di vento, un percuotere. Da questi eventi acustici vengono generati spazi immensi quali sono i mondi, comprensivi delle infinite forme che li abitano. E rimanendo nell'ambito del sacro, nelle stesse architetture dedicate al divino il suono è sempre stato in relazione allo spazio e questo diveniva non solo cassa di risonanza, ma luogo di sintesi in cui l'elemento acustico e quello visivo si fondono offrendo un'esperienza che potremmo definire plurisensoriale o sinestesica. Ma questa dimensione di plurisensorialità non è solamente circoscritta al sacro, piuttosto noi siamo sempre immersi in una esperienza plurisensoriale, solo che non ne abbiamo consapevolezza. Forse anche a causa di una attitudine specialistica che ci porta spesso a relazionarci con il mondo attraverso modalità unisensoriali. La priorità dell'occhio, nella cosiddetta società dell'immagine, è cosa ormai nota.

Eppure qualcosa sta cambiando. Sempre più cerchiamo *environment*. Nell'arte il quadro e la statua sono esplosi spandendo i loro frammenti nello spazio performativo e nelle *installazioni*. Nel cinema il rapporto frontale sta ampliandosi attraverso la simulazione immersiva dell'*audio surround*. Questa modalità percettiva è piaciuta così tanto da volersela portare a casa con la formula dell'*home theatre*. Nella musica il suono è sempre più spazializzato, capace di evocare articolati ed immersivi mondi acustici. Nei musei sta avvenendo qualcosa di analogo: le teche, prigioni trasparenti che separavano l'oggetto dall'osservatore, sono esplose e gli oggetti che ne erano prigionieri si sono espansi entro e oltre gli spazi algidi e un po' stantii in cui erano esposti. Tutto questo anche grazie alle nuove tecnologie elettroniche, come ci insegna Marshall McLuhan.

La dimensione immersiva diviene sempre più elemento costitutivo dell'esperienza museale. E' questo il caso dei progetti realizzati da Studio Azzurro, Stalker Video e Studio ennezerotre, giusto per citare tre realtà milanesi che si occupano anche di musei. Una delle particolarità di questa dimensione immersiva sta nella relazione fra l'oggetto e lo spazio. L'oggetto, ormai alleggerito, non è più costituito da atomi, ora è un insieme di bit proiettati e diffusi dalle tecnologie digitali. Lo spazio museale non è più un semplice contenitore ma diventa parte integrante dell'esperienza immersiva. Le sue specifiche offrono spunti per progettare flussi percettivi (visivi, sonori, olfattivi e tattili) e questi entrano in relazione dialettica con lo spazio fornendo un continuum in cui il corpo del visitatore si può immergere. Inoltre grazie all'utilizzo di tecnologie come i sensori, questo spazio museale diviene sensibile, promuovendo l'interazione col visitatore.

Uno dei recenti progetti di carattere museale realizzati da Studio Azzurro, in collaborazione con Space, si inserisce in un contesto archeologico: il sito Punico-Fenicio di Pani Loriga a Santadi, in provincia di Cagliari. Una parte significativa di questo progetto, a cui ho partecipato in tandem con Stefano Scarani in qualità di compositore e sound designer, era costituita da una installazione acustica, il *sentiero sonoro*, di cui un aspetto rilevante era quello di fornire un percorso di visita guidato dal suono.

Questo è stato realizzato mediante due procedimenti, il primo costituito dalla distribuzione lungo il territorio di una serie di punti sonori (tripodi con un sistema di diffusione nell'area circostante attivabile da sensori che rilevano la presenza dei visitatori), il secondo tramite la realizzazione di audioguide a fruizione facoltativa e personale (ascoltate in cuffia e attivabili a comando).

Alle audioguide è affidato il contenuto informativo e di approfondimento tradizionale, attraverso l'ascolto di testi multilingua riguardanti di volta in volta le zone che si stanno visitando, evitando così di disseminare l'ambiente di cartelli e di invaderlo con flussi sonori didascalici.

Ai tripodi sonori è affidato invece un compito più sottile e sperimentale in questo genere di intervento: quello di diffondere una serie di composizioni di suoni e musica la cui funzione è di aiutare il visitatore a calarsi sinestesicamente in ciò a cui assiste.

Questo percorso viene sviluppato attraverso 11 punti di diffusione indipendenti, costituiti da degli speciali *tripodi sonori* progettati da Studio Azzurro e Tangatamanu, autoalimentati e mobili.

Per ciò che riguarda il progetto del flusso acustico dell'installazione *sentiero sonoro*, si è proceduto su due piani: uno teorico-analitico, fortemente orientato archeologicamente, e l'altro di tipo suggestivo-creativo. In un certo senso la nostra ricerca ha prodotto un sonoro che è stato riportato, attraverso questa macroinstallazione a cielo aperto, nel luogo da dove si suppone sia stato attinto. Il lavoro di archeologia musicale ha ricreato questo flusso sonoro, fatto di timbri, musiche, melodie, idiomi antichi e sonorità concrete, che nasce a partire dalle tracce lasciate dalle persone che nel corso del tempo hanno abitato quei siti. Anche grazie al lavoro di mediazione sviluppato con ricercatori archeologi ed archeomusicologi, il luogo ridiviene protagonista e, attraverso la restituzione di frammenti della sua memoria sonora, torna a far vivere i frammenti oggettivi, materici, dei reperti archeologici.

La suggestione che si è voluto fornire al visitatore attraverso il *sentiero sonoro* è quella di cogliere delle tracce, seppur vaghe, di un flusso acustico proveniente dalle profondità del tempo. I tripodi divengono delle sorte di macchine di carotaggio sonoro, che estraggono dalla terra voci, melodie e timbri, riportandoceli alle orecchie in una forma approssimativa ma comunque suggestiva. *Suggestione* rimanda a *suggerire*, e in tal senso non pretendiamo di indicare una prospettiva interpretativa storico-scientifica, piuttosto di suggerire un atteggiamento emotivo (e la musica si pone proprio in questo solco) che accompagna e arricchisce un percorso di approfondimento storico e scientifico. In altre parole noi forniamo una linea emotiva e poetica su cui si aggiunge un'altra, più rigorosa e scientifica (audio guide), e che nel loro interagire possono fare della visita al sito archeologico una esperienza non solo intellettuale, ma anche emotiva e sinestetica.



[www.tangatamanu.com](http://www.tangatamanu.com)