



Via Mulino di sopra, 6
Località San Romano
47025 Mercato Saraceno (FC)

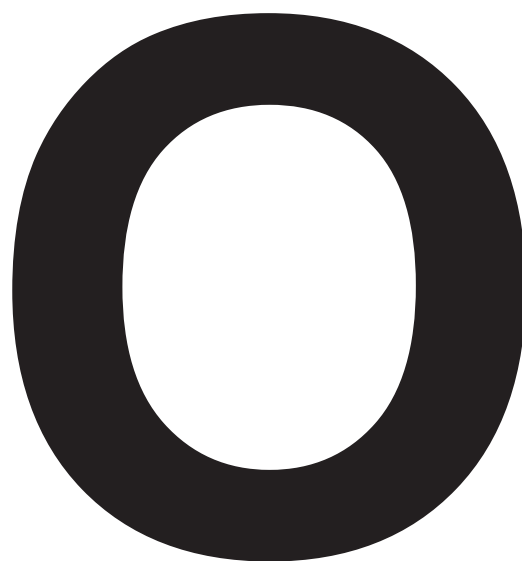
www.rad-art.org
info@rad-art.org

In collaborazione con



i Suoni che ci circondano

i
Suoni
che ci
circondano



INFO

Luoghi degli incontri:

Biblioteca Antonio Veggiani, 4
Ex Lavatoio / Pro Loco. Via Garibaldi, 11

Per informazioni e prenotazioni:

associazione artéco
333 805 29 38 - 339 243 01 30
roca@arteco.org

Un progetto proposto da:

Progetto Rad'Art . Associazione artéco

In collaborazione con:

FKL . Forum Klanglandschaft, sezione Italia



Con il patrocinio del Comune di Mercato Saraceno
Assessorato alla Cultura

Il progetto Rad'Art è sostenuto dalla Regione Emilia-Romagna
e dalla Provincia di Forlì-Cesena



Provincia di
Forlì-Cesena

2 giorni di riflessioni
su ambiente sonoro
ed ecologia acustica

Workshop proposti da

Mechi Cena
Massimo Liverani
Albert Mayr
Francesco Michi

4 e 5 dicembre 2010
Mercato Saraceno (FC)

prOgramma

workshop
passeggiate sonore
ascolti

luoghi: Biblioteca Antonio Veggiani
Ex Lavatoio / Pro Loco
Centro storico

Sabato 4

ore 10

Accoglienza dei partecipanti e presentazione del programma

Saluto di Raffaele Giovannini, Assessore alla Cultura
del Comune di Mercato Saraceno

ore 10.30 centro storico

Passeggiata sonora condotta da Massimo Liverani

ore 11.30

Di cosa parliamo quando parliamo di Design Acustico. Prima sessione
a cura di Francesco Michi e Mechi Cena

Pausa pranzo

ore 15.00

Time design, a cura di Albert Mayr

ore 17.30

Effetti nocivi del suono, a cura di Massimo Liverani

Pausa cena

ore 21 Ex Lavatoio / Pro Loco

Serata dell'ascolto

Ascolto di materiali sonori proposti dai conduttori dei workshop

Domenica 5

ore 10

Di cosa parliamo quando parliamo di Design Acustico. Seconda sessione

ore 11.30

Aspetti evolutivi e temporali del paesaggio sonoro, a cura di Massimo Liverani

Pausa pranzo

ore 15 lungo fiume Savio

Passeggiata TIME WALK condotta da Albert Mayr

Ore 16.30

Di cosa parliamo quando parliamo di Design Acustico. Sessione conclusiva

Ore 18

Saluto ai partecipanti

Di cosa parliamo quando parliamo di Sound Design

Mechi Cena e Francesco Michi

Il workshop è organizzato come una sorta di ipotetico brainstorming durante il quale vedremo come si può considerare e (ed in che misura) progettare il nostro ambiente sonoro quotidiano.

Scandaglieremo e discuteremo sulla nostra memoria acustica, le nostre esperienze ed i nostri gusti, cercheremo di capirne i motivi e cercheremo di focalizzarci sulla nostra reale possibilità e capacità di progettare un ambiente sonoro che ci piaccia. Al di là della fattibilità delle nostre possibili progettazioni, lo workshop ha lo scopo di indirizzarci ad interpretare in modo diverso il suono che comunque ci circonda. Il workshop si concluderà con una breve lezione/dibattito.

TIME DESIGN

Albert Mayr

Nel campo visivo-spaziale il design, dunque la combinazione di criteri formali e funzionali nella progettazione, da molto tempo è una realtà. Dallo spazzolino da denti fino all'automobile, dai prodotti di stampa fino al divano nel soggiorno, l'aspetto dell'arredare anche più modesto è ormai il risultato di un lungo e spesso costoso processo di progettazione. Naturalmente quegli oggetti devono anche funzionare. Ma cosa avviene nell'altra dimensione fondamentale della nostra esistenza, il tempo? Qui valgono soltanto criteri funzionali. Si parla di time management, sprecare il tempo è considerato un peccato mortale contro la produttività; nelle librerie e in rete abbondano i testi che pretendono di aiutarci, finalmente, a gestire con efficienza il nostro tempo. Ma è tutto qui? Non si può pensare che anche il tempo possa essere gestito in modo soddisfacente, che procuri lo stesso piacere di una zuppiera ben formata? È necessario che il tempo organizzato funzionalmente sia spesso sgradevole o almeno assai noioso? No, ed è questa l'ipotesi di fondo del workshop, solo una gestione del tempo dove attiviamo la nostra creatività ci permette un uso ottimale del tempo. Va bene, si dirà, ma cosa fare di tutte quelle costrizioni temporali che ci affliggono? Certamente, quelle costrizioni esistono e ce ne occuperemo, ma ci sono anche numerosi spazi, o meglio, tempi liberi di quanto solitamente crediamo. E quando ci siamo resi conto come vogliamo gestire il nostro tempo sapremo anche condurre meglio le negoziazioni temporali.

Dunque, piuttosto che time management, time design!

Aspetti evolutivi e temporali del paesaggio sonoro

Massimo Liverani

Il paesaggio sonoro si può considerare alla stregua di quello visivo, come un insieme di percezioni sensoriali soprattutto uditive che ci forniscono informazioni sull'ambiente che ci circonda. Ambiente in cui noi siamo contemporaneamente attivi e passivi. Tale paesaggio sempre come quello visivo si evolve nel tempo secondo alcune modalità peculiari che possono essere studiate e definite. Scopo di questo lavoro è quello di tentare definire tali modalità, spiegare quindi come il fattore tempo influisce sul suono di un ambiente e di come tutti gli esseri viventi contribuiscano al cambiamento e ne siano ovviamente a loro volta influenzati. Mi baserò su ricerche fatte da diversi studiosi, sulla mia esperienza ed inoltre su alcune registrazioni fatte a Firenze durante alcune installazioni sonore in un parco pubblico

Effetti nocivi del suono

Massimo Liverani

Durante la storia suono e musica si sono sviluppate parallelamente allo sviluppo umano ed hanno aiutato l'uomo nei vari processi di crescita sociale e comunicativa ma entrambi sono stati utilizzati anche per scopi non propriamente benefici. Durante il seminario tratterò una breve storia della comunicazione sonora umana e di come sia stata in parte utilizzata per imporre il volere dell'uno sull'altro e per soggiogare le persone a cominciare dal semplice alzare la voce, alle bande militari, alle discoteche per finire alle armi acustiche. Darò anche nozioni di educazione al suono e spiegherò gli effetti negativi quotidiani che il suono può avere su di noi in modo da evitare il più possibile di inquinare acusticamente e di renderci la vita più sana.