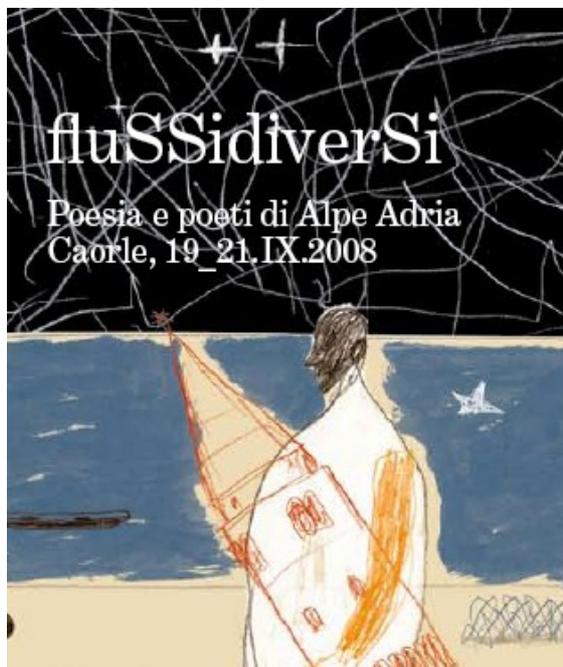


Sinestesia acquatica

Il computer come macchina poetica

Attività laboratoriale per lo sviluppo della creatività in ambiente digitale

di Luisanna Fiorini fiorlduis@tin.it



Il computer non è (solo) una macchina per scrivere: è un ambiente di elaborazione produzione e creazione di oggetti multimediali in cui i linguaggi e i sensi sono concorrenti e complementari: parola, suono, musica, forme, colori, linee, immagini si interconnettono e si scambiano. L'immersione e la percezione sono totali e sembra concretizzarsi quel sogno di "opera d'arte totale" intuito da Richard Wagner e dai movimenti artistici che hanno caratterizzato l'inizio del secolo scorso, soprattutto il Futurismo.

Il computer, ed anche i supporti mobili come cellulari e Iphone, forniscono una occasione insperata: la possibilità di essere NOI autori consapevoli, con strumenti che una volta avevano costi alti e difficoltà di uso e oggi sono pervasivi e alla portata di tutti.

È quindi importante che fin dai primissimi passi la scuola sviluppi competenze tecnologiche, linguistiche, testuali e ipersensoriali, perchè la comprensione del fare altrui passa attraverso il proprio fare.

Questa proposta laboratoriale può essere lo spunto per:



- ascolto ragionato sulle tipologie di testo poetico (cuffie, scheda audio, amplificazione, Ipod);
- produzione di tipologie di testo poetico (possibile con il software Audacity, registratore di suoni)
- ascolto ragionato su brani musicali di musica descrittiva (tema: acqua) (cuffie, scheda audio, amplificazione, Ipod);
- sonorizzazione dell'ambiente attraverso la registrazione dei suoni e manipolazione; montaggio audio (possibile con il software Audacity, registratore di suoni);
- registrazione e visualizzazione della propria voce con intonazione, altezza, intensità diverse (possibile con il software Audacity);
- produzione di elaborati visivi astratti sul tema acqua (possibile con software TuxPaint);
- produzione di calligrammi online (possibile con la web application Wordleⁱ);
- attività di riflessione, registrazione, visualizzazione, ascolto di onomatopee e parole onomatopoeiche (possibile con il software Audacity, registratore di suoni);
- creazione di una galleria di immagini online (possibile su Flickr);
- partecipazione a progetti podcast didattici (possibile su Suonipoetici).

In questa proposta laboratoriale sono inseriti¹:

- I riferimenti per reperire i materiali bibliografici e sitografici utilizzati (in questo documento).
- I riferimenti sugli applicativi web, ovvero i software utilizzabili via browser (in questo documento).
- Il file audio MP3 finale, per l'ascolto dell'ambiente acquatico sinestesico (sinestesia_acquatica.mp3).
- Il file audio di lavoro elaborato con il software Audacity, per "vedere il suono", intervenire, manipolare (acqua_per_caorle_def.aup).
- I testi e i riferimenti delle poesie utilizzate (in questo documento).
- Una riflessione didattica sulle onomatopee (01_fiorini_onomatopee.pdf).
- Il software Audacity (elaborazione audio).
- Il software TuxPaint (elaborazione immagine).

¹I materiali proposti sono per libero uso a scopo didattico e non a fini di lucro o commerciali.

I software Audacity e TuxPaint sono portabili (non necessitano di installazione), OpenSource, gratuiti.



Esempio di possibile percorso

Fase 1: start up del laboratorio informatico

Controllare che le macchine siano in grado di supportare l'attività, ovvero che siano presenti i due software TuxPaint e Audacity, il collegamento Internet, l'applet Java necessaria al funzionamento di Wordle, scheda audio con cuffie e microfoni.

Fase 2: start up setting didattico

Progettare l'attività su piccoli passi predisponendo tempi, spazialità e prossemica nel laboratorio, organizzazione del gruppo o dei gruppi di lavoro, piccoli esempi di input e di aiuto.

Fase3: ascolto del file audio (sinestesia_acquatica.mp3).

Fase4: visualizzazione del file audio importandolo dentro il software Audacity, e analisi e riflessione sull'onda sonora attraverso i parametri del timbro, altezza, intensità, durata del suono (sinestesia_acquatica.mp3).

Fase5: visualizzazione, manipolazione, analisi dentro il software Audacity del file di lavoro da cui è stato prodotto il file di ascolto (acqua_per_caorle_def.aup)

Fase6: proposta di creazione di un paesaggio sonoro visivo con la produzione di elaborati visivi e decoupage su carta e acquisizione con fotocamera digitale, o con la produzione diretta in digitale con il software TuxPaint.

Fase7: produzione di calligrammi online su <http://wordle.net> con onomatopее e suoni onomatopeici, acquisizione con il tasto stamp della tastiera, ritaglio con elaboratore immagini (The Gimp, o in ambiente Windows Paint), salvataggio in formato *.png.

Fase8: creazione di una galleria di immagini su Flickr e inserimento delle immagini prodotte.

Fase9: navigazione, ascolto, lettura, download dei prodotti poetici su <http://www.scuola3d.eu/suonipoetici> , registrazione di un testo poetico con il software Audacity ed esportazione in MP3, partecipazione a Suonipoetici (per avere un account o inviare il file MP3 con il testo scrivere una mail a fiorluis@tin.it)

Fase10: creazione di un testo poetico originale, con paesaggio sonoro di sottofondo fatto di onomatopее o registrazione di ambienti sonori con il software Audacity ed esportazione in MP3, partecipazione a Suonipoetici (per avere un account o inviare il file MP3 con il testo o scrivere una mail a fiorluis@tin.it).



Riferimenti, fonti, suggestioni

Repository di effetti audio utilizzati	Archivio del progetto Coisuonimparando dell'Istituto Pedagogico di Bolzano, settore linguaggi artistico espressivi, database cercasuoni http://www.ipbz.it/
Repository audio poesie libere	Archivio gratuito de Il Narratore audiolibri, http://ilnarratore.com
Podcast Suonipoetici	Progetto dell'Istituto Pedagogico di Bolzano e dell'Agenzia Lombardia, per lo sviluppo della dimensione sonora della poesia http://www.scuola3d.eu/suonipoetici
Web Application per i calligrammi	Wordle, web application che trasforma le parole in immagini a partire da testi digitati o con l'importazione di Tags. Necessita dell'ambiente Java su Browser e in locale http://wordle.net
Traccia audioCD1	Ludovico Einaudi, Le Onde, 1996, Traccia1, Canzone popolare (1500 ca.)
Traccia audioCD2	Philip Glass, Aguas de Amazonia, 1999, Traccia7, Paru River
Testo integrale poesia1	<p>Sonetto 1 (Sandrino e Mario SONETTI STRAVAGANTI)</p> <p>Vedere e non veder non è lo stesso, ed una cosa è l'acqua e un'altra il vino; Cartesio non suonava il mandolino e Dante non mangiava il porco lesso.</p> <p>E scrutar non si deve dal bompreso l'onda dell'Arno e l'onda del Ticino; non prese mai neppure Tigellino, due rane ed un topazio, al tempo stesso.</p> <p>Un toro avendo a fianco per ischermo, suonai la tromba con la bocca storta, lentamente girando per un chiostro.</p> <p>Il gatto, zampettando nell'inchiostro, guarda sottocchi una gallina morta; né fermare lo può chi è sempre infermo</p> <p>(Recitata da Giulio Cappa per Suonipoetici)</p>
Testo integrale poesia2	<p>Ciclone in Toscana (Ernesto Ragazzoni)</p> <p>... e lieve lieve cade la neve sull'alta pieve di Pontassieve e il tetto breve che ne riceve piú che non deve si fa piú greve sempre piú greve</p>



	<p>ahi troppo greve e cade in breve non piú la neve sopra la pieve sibben la pieve sopra la neve che cade lieve sull'alta pieve di Pontassieve e il tetto breve che ne riceve piú che non deve si fa piú greve sempre piú greve ahi troppo greve e cade in breve non piú la neve sopra la pieve sibben la pieve sopra la neve che cade lieve sull'alta pieve di Pontassieve e il tetto breve.</p> <p>(Recitata da Giulio Cappa per Suonipoetici)</p>
Citazione poesia onomatopeica	La fontana Malata (di Aldo Palazzeschi), frammento tratto dalla registrazione su Il Narratore, recitato da Patrizia Bossoni.
Citazione testo poetico	Laude delle Creature (di Francesco D'Assisi), frammento tratto dalla registrazione su Il Narratore, recitato da Silo Moro.

Parole chiave: *creatività, sinestesia, linguaggi artistico-espressivi, didattica, laboratorio, computer, audio, digitale, suono, immagine, sensorialità, podcast, web 2.0, scuola elementare, musica, paesaggi sonori, onomatopee, parole onomatopeiche, sonorità, poesia, acqua.*



