

CIPI 2016

Adesso tutti in scena: infanzia e mondo reale e virtuale

12 novembre 2016

IUSVE

**Bambini e ambiente:
tecnologie digitali ed esplorazione del paesaggio sonoro**

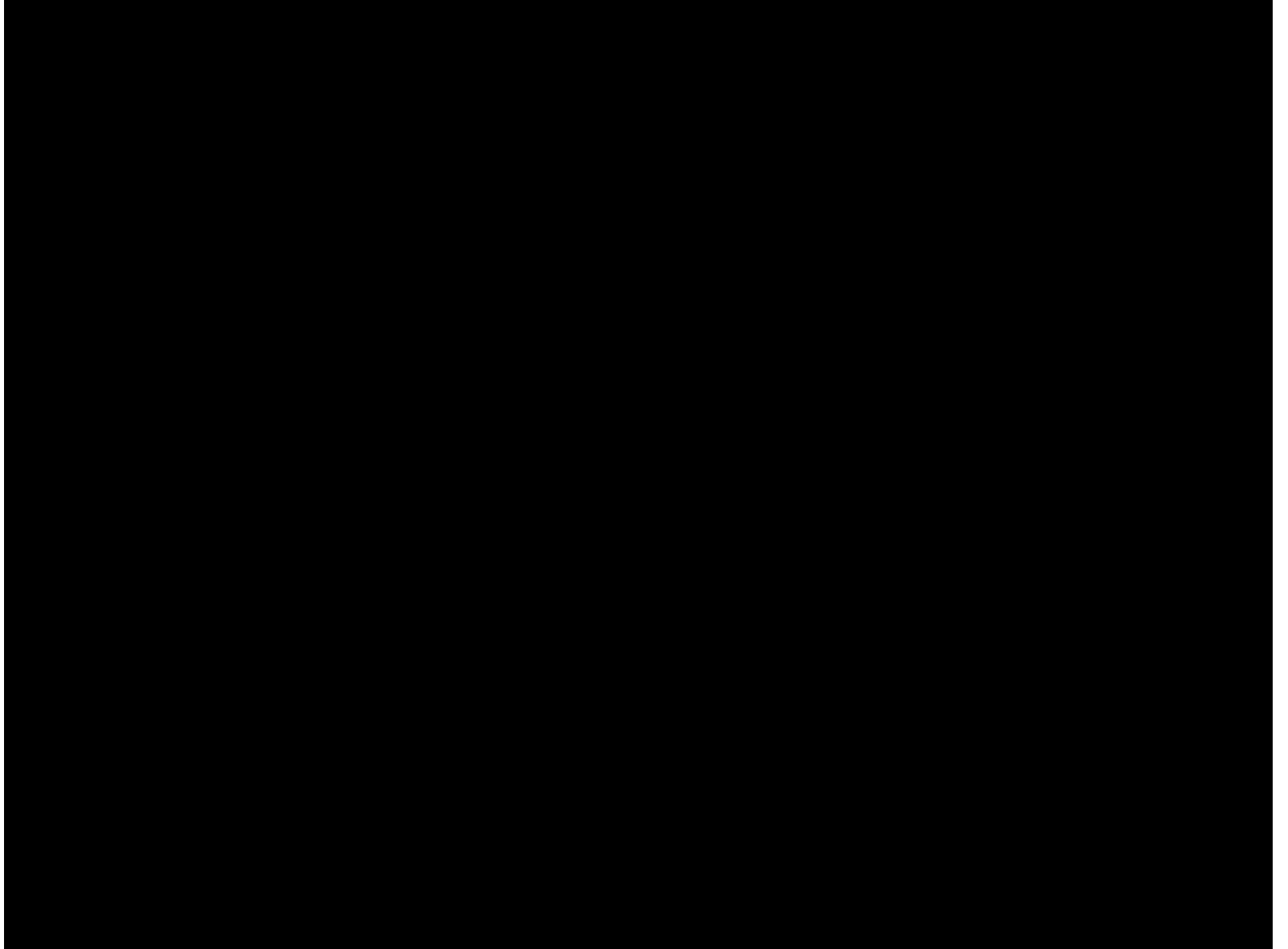
Stefano Luca

Premessa

GAMELAN 01

L'orchestra acustico-elettronica di bambini

<https://www.youtube.com/watch?v=Kxk3rCiyG0I>



GAMELAN 01

L'orchestra acustico-elettronica di bambini

RELAZIONE

ACUSTICO

esplorazione sensomotoria
dell'ambiente

e

ELETTRONICO

sviluppo delle potenzialità
del digitale

***L'impatto del digitale
sull'infanzia***

L'impatto del digitale sull'infanzia

*fonte:
conversazione informale con educatrici a Venezia*

EVIDENZE

riduzione manualità

riduzione autonomia

riduzione atteggiamento protosociale

riduzione stimolo all'esplorazione dello spazio

***L'impatto del digitale
sui giovanissimi?***

Quale impatto sulla formazione della propria

identità /

intimità /

immaginazione

fonte:

K. Davis, H. Gardner, *Generazione App*, Milano, Feltrinelli, 2014

Impatto del digitale su:



IDENTITA'

Impatto del digitale su:

IDENTITA'
sana (Erickson)

*sfaccettata / coerente,
accettata da se stessi / incoraggiata dagli altri*

Impatto del digitale su:

preconfezionata

IDENTITA'

Impatto del digitale su:

preconfezionata

> rallentamento dello sviluppo
del senso del sé

IDENTITA'

Impatto del digitale su:



IDENTITA'

preconfezionata

> rallentamento dello sviluppo
del senso del sé

esteriorizzata

Impatto del digitale su:



preconfezionata

> rallentamento dello sviluppo del senso del sé

esteriorizzata

> rischio di non giungere alla formazione del senso del sé

Impatto del digitale su:

**riluttanza alla
assunzione del rischio**

preconfezionata

> rallentamento dello sviluppo
del senso del sé

IDENTITA'

esteriorizzata

> rischio di non giungere alla
formazione del senso del sé

Impatto del digitale su:

**riluttanza alla
assunzione del rischio**

elementi di contesto

*genitori elicottero
recessione*

IDENTITA'

preconfezionata

> rallentamento dello sviluppo
del senso del sé

esteriorizzata

> rischio di non giungere alla
formazione del senso del sé

Impatto del digitale su:

**riluttanza alla
assunzione del rischio**

elementi di contesto

*genitori elicottero
recessione*

> riduzione della capacità di
gestire la complessità delle
emozioni, di gestire il fallimento,
di tollerare l'infelicità.

IDENTITA'

preconfezionata

> rallentamento dello sviluppo
del senso del sé

esteriorizzata

> rischio di non giungere alla
formazione del senso del sé

Esito:

> riduzione della capacità di gestire la complessità delle emozioni, di gestire il fallimento, di tollerare l'infelicità.

> rallentamento dello sviluppo del senso del sé



> rischio di non giungere alla formazione del senso del sé

Esito:

> riduzione della capacità di gestire la complessità delle emozioni, di gestire il fallimento, di tollerare l'infelicità.

> rallentamento dello sviluppo del senso del sé

**INDIVIDUI
FRAGILI
INSICURI**

> rischio di non giungere alla formazione del senso del sé

Impatto del digitale su:



INTIMITA'

Impatto del digitale su:

INTIMITA'

Erickson

età adulta

relazioni significative e durature

percepiti come necessari per lo sviluppo di una vita piena sul piano affettivo e lavorativo, in assenza delle quali ci si indirizza verso solitudine e isolamento.

Impatto del digitale su:



QUALITA' DELLE RELAZIONI

Impatto del digitale su:

più superficiali

QUALITA' DELLE RELAZIONI

Impatto del digitale su:

più superficiali

> attitudine alla solitudine e
isolamento

QUALITA' DELLE RELAZIONI

Impatto del digitale su:

più superficiali

> attitudine alla solitudine e
isolamento

QUALITA' DELLE RELAZIONI

più settoriali

Impatto del digitale su:

più superficiali

> attitudine alla solitudine e
isolamento

QUALITA' DELLE RELAZIONI

più settoriali

> minore disponibilità all'ascolto

Esito

> attitudine alla solitudine e
isolamento

**INDIVIDUI
+ CONNESSI + ANEMPATICI**

> minore disponibilità all'ascolto

Impatto del digitale su:



IMMAGINAZIONE

Impatto del digitale su:

**IMMAGINAZIONE
(Gardner)**

attivazione delle proprie **capacità cognitive, emotive, sociali**
per giungere ad una comprensione più ampia del mondo
per **“pensare al di fuori degli schemi”**.
sinonimi: “creatività”, “innovazione”, “originalità”.

Impatto del digitale su:

+ ricombinazione
- invenzione



IMMAGINAZIONE

Impatto del digitale su:

+ ricombinazione
- invenzione



IMMAGINAZIONE

+ complessità
- originalità
visuale

Impatto del digitale su:

+ ricombinazione
- invenzione

semplificazione
linguaggio informale
testuale

IMMAGINAZIONE

+ complessità
- originalità
visuale

Impatto del digitale su:

+ ricombinazione
- invenzione

semplificazione
linguaggio informale
testuale

INDIVIDUI
+CREATIVI
se app utilizzata a supporto dei processi

+ complessità
- originalità
visuale

Impatto del digitale su:

+ ricombinazione
- invenzione

semplificazione
linguaggio informale
testuale

INDIVIDUI
+APP DIPENDENTI
se app utilizzata come fornitore di soluzione
preconfezionate

+ complessità
- originalità
visuale

Sintesi parziale
infanzia, ambiente, paesaggio sonoro

Infanzia

meno disponibili alla manualità

meno disp. all'esplorazione dello spazio

meno disp. ad un atteggiamento protosociale

meno autonomi

Impatto del digitale

fragili e insicuri

più connessi, meno empatici,

meno originali, più orientati

all'uso di prodotti preconfezionati

Giovanissimi

denominatore comune



Obiettivo

mantenere saldo il legame con l'
Ambiente

Strategia



**azioni volte alla
scoperta, valorizzazione, progettazione dell'
Ambiente**

Strategia



**azioni volte alla
scoperta, valorizzazione, progettazione del
Paesaggio sonoro**

CONCETTI BASE

soundscape

crasi di sound + landscape:

qualunque porzione di ambiente sonoro percepibile come unità estetica (Shafer, 1977)

CONCETTI BASE

soundscape

crisi di sound + landscape:

qualunque porzione di ambiente sonoro percepibile come unità estetica (Shafer, 1977)

moltiplicazione dei suoni

popolazione sempre più sorda

inquinamento acustico

che fare?

CONCETTI BASE

soundscape

*abbandonare l'approccio difensivo
assumere quello progettuale:*

CONCETTI BASE

soundscape

*abbandonare l'approccio difensivo
assumere quello progettuale:*

*il **design** del paesaggio sonoro:
quali suoni conservare, tutelare, valorizzare?
quali suoni abbandonare, modificare?*

CONCETTI BASE

soundscape

*abbandonare l'approccio difensivo
assumere quello progettuale:*

*il **design** del paesaggio sonoro:
quali suoni conservare, tutelare, valorizzare?
quali suoni abbandonare, modificare?
per giungere all'obiettivo finale:
The tuning of the world*

CONCETTI BASE

soundscape studies

campo di studi interdisciplinare che indaga il

rapporto uomo e ambiente mediato dai suoni.

*[Acustica, psicoacustica, studi sociali, design dello spazio, design del suono
metodi e tecniche desunti dalla musica per l'analisi e classificazione, la
rappresentazione, la progettazione del paesaggio sonoro]*

CONCETTI BASE

keynote (tonica)

fenomeni sonori presenti in una determinata comunità, legati a clima, geografia, determinati da eventi meteorologici (acqua, vento) oppure da materiali (legno, carbone, pietra, metallo).

segnali

Suoni espressamente pensati per cogliere l'attenzione degli abitanti della comunità pensata per veicolare informazioni ritenute rilevanti (allarmi, segnalazioni)

soundmark (impronta sonora)

oggetti sonori unici, specifici di un determinato luogo, punti di riferimento per una comunità.

CONCETTI BASE

hi-fi

*preservata la prospettiva sonora: differenti livelli di profondità, da vicino a lontano
conservazione di tutta la gamma dell'energia sonora, dal ppp al fff
riconoscibilità e leggibilità di ogni componente sonora, in maniera discreta
rapporto equilibrato tra soggetto e ambiente*

low-fi

*appiattita la prospettiva sonora: solo presenze, nessuna distanza
riduzione della gamma ai soli f, ff, fff.
mascheramenti
rapporto non equilibrato tra soggetto e ambiente*

CONCETTI BASE

The soundscape composition

The soundscape composition is a form of electroacoustic music, developed at Simon Fraser University and elsewhere, characterized by the presence of recognizable environmental sounds and contexts, the purpose being to invoke the listener's associations, memories, and imagination related to the soundscape [...] to foster soundscape awareness.

B. Truax, "Genres and Techniques of Soundscape Composition as Developed at Simon Fraser University", *Organised Sound*, 7(1), 5-14, 2002

Truax, B. 1984. *Acoustic Communication*. Norwood, NJ: Ablex Publishing Corporation. 2nd edition, 2001

ESEMPI

TRUAX, *PENDLER 2*, 1997

ESEMPI

TRUAX, *PENDLER I*, 1997

ESEMPI

VENEZIA SOUNDSCAPE *in progress*

Bibliografia

Testi di riferimento

Raymond Murray Shafer, *The tuning of the World*, Random House Inc., Toronto-New York 1977, trad. it. *Il paesaggio sonoro*, Ricordi-Unicopli, Milano 1985

Raymond Murray Shafer, *a Sound Education – 100 Exercises in Listening and Sound-Making*, Arcana Editions Ontario, Indian River, Ont, 1992, trad. it. *Educazione al Suono – 100 esercizi per ascoltare e produrre suono*, Ricordi, Milano 1998

Raymond Murray Shafer, *The Thinking Ear: Complete Writings on Music Education*, Arcana, Toronto 1986

K. Davis, H. Gardner, *Generazione App*, Feltrinelli, Milano, 2014

Una proposta didattica
Bambini e ambiente:
tecnologie digitali per esplorare il paesaggio sonoro

Strategia

