

SYNESTESINET: PAESAGGI SONORI SEGNI LINGUAGGI TECNOLOGIE E RETE

Giancarlo Baiano via Fratelli Rosselli, 1 – 40121 Bologna
Gioachino Colombrita via Ida Sangiorgi, 130 – 47023 Cesena
Giorgio Jannis via Aquileia, 11 - 33100 Udine

giancarlobaiano@libero.it
gioachino@iol.it
jannis@tin.it

Sommario

Il percorso proposto ripercorre le tappe del progetto di Cooperative E-Learning Synesthesinet, avviato tra scuole di tutta Italia. Il progetto fa parte delle attività dei *FOLLICreativi*. E' strutturato per consentire a scuole di ogni ordine e grado di interconnettersi in una rete di scambio che preveda come piattaforma il suono, veicolato però attraverso tecniche sinestesiche. Viene fornito un modello di intervento con finalità, strumenti, dinamiche.

1. Il progetto Synesthesinet, la Globalità dei Linguaggi e le discipline di insegnamento

Synesthesinet è un progetto di ricerca sulla comunicazione a distanza delle percezioni plurisensoriali. L'elemento su cui si fonda è la *synesthesia*, cioè la naturale capacità fisiologica di percepire globalmente il mondo usando tutti i sensi e le loro interazioni.

L'ipotesi sottesa è che le tecnologie audiovisive e multimediali possano armonizzarsi con la nostra sensorialità corporea per elaborare opere creative sinestesiche in formato digitale, col vantaggio della loro riproducibilità tecnica e della possibilità di essere trasmesse a distanza utilizzando la rete informatica.

La rete consente quindi la comunicazione delle esperienze sensoriali fra bambini e ragazzi di scuole di ogni ordine e grado situate in luoghi diversi del nostro paese e del mondo; inoltre consente, in tempo reale, la produzione collaborativa a distanza di opere sinestesiche, utilizzando un apposito software di facile uso che permette la condivisione a distanza dell'audio, del video e di una lavagna in cui, oltre al testo, possono essere tracciati segni, forme e colori. Attraverso la *synesthesia* il nostro potenziale espressivo si arricchisce di linguaggi che possono essere utilizzati interattivamente, dando cioè origine ad un Linguaggio Globale che possa rappresentare il nostro Sentire ed Essere nel Mondo. La Globalità dei Linguaggi è l'espressione di un nucleo primitivo e compatto delle nostre potenzialità, formatosi fin dalla fase prenatale, origine di archetipi e simboli, inconsciamente attivi, che fanno emergere delle costanti espressive nei bambini, negli handicappati e negli artisti. L'uso della Globalità dei Linguaggi consente agli educatori di elaborare progetti di lavoro funzionali allo sviluppo della persona, attraverso una progressiva e crescente consapevolezza delle profonde memorie del corpo dalle quali si generano il piacere ed il dolore, le emozioni,

l'immaginazione e la fantasia, i disagi e le attitudini. Gli educatori saranno così in grado di formare e di associare dei nuclei di attività interdisciplinari, volte a far emergere i vissuti sensoriali dei bambini a contatto con le varie forme della natura e del mondo che li circonda; saranno inoltre in grado di offrire un ambiente affettivo rassicurante ed un ambiente di apprendimento motivante, che stimoli l'esplorazione plurisensoriale della realtà e l'espressione globale della relazione fra il Sé e il Mondo, sviluppando competenze trasversali alle tradizionali discipline di insegnamento, producendo pertanto una consapevolezza che l'atto conoscitivo è un atto unitario che passa globalmente attraverso tutti gli organi del nostro corpo e che oltrepassa gli steccati delle materie di insegnamento e riconduce i saperi frazionati, di cui spesso bambini e ragazzi non comprendono i legami, a saperi globali.

2. Synestesia e creatività: incipit

Stiamo dirigendo il nostro sguardo verso il profumo del tramonto, ascoltiamo la sua luce. Dal punto di vista letterario un linguaggio verbale che sia in grado di esprimere le percezioni sinestesiche deve necessariamente declinarsi in una forma descrittivo-poetica. Lavorare sulle sinestesie apre un orizzonte di linguaggi e di segni che consentono agli educatori ai bambini e ai ragazzi di prendere coscienza, fisica e cognitiva, che la conoscenza del mondo e il mondo della conoscenza possono finalmente dialogare fra loro, incontrarsi e con/fondersi.

Il linguaggio e i segni visivi si modulano creando armonie o contrappunti col linguaggio ed i segni sonori, la più classica delle sinestesie; il linguaggio gestuale di un corpo che si torce e contorce agli stridori del mondo, che si compiace di un profumo o di un sapore; l'amaro sapore delle immagini tristi; le morbide carezze sulla pelle di un neonato che ci fanno intonare un dolce canto; il ventre che si contrae alle struggenti melodie in modo minore; il battito del cuore che palpita davanti al cielo terso ed al sole abbagliante di un mattino di febbraio; il giovane sapore delle fragole in un campo luccicante di rugiada.

La sinestesia ci ha permesso di generare i linguaggi; i linguaggi sonoro, visivo, corporeo sono al servizio di una conoscenza sinestesica del mondo, della vita e di noi stessi, che si esprime attraverso una ricreazione di un linguaggio e di segni globali a partire dai sensi.

3. Synestesinet e l'orecchio sinestesico: le dinamiche sensoriali ed emozionali

Le esperienze di ascolto innescano esperienze plurisensoriali. Il primo suono che abbiamo sentito è stato il battito del cuore di nostra madre, il flusso del suo respiro, le vibrazioni della sua voce: di tutto ciò non abbiamo più alcun ricordo. Ma esiste un archetipo? Una consapevolezza inconscia, che possa essere aiutata a riemergere, almeno sul piano estetico espressivo? Il linguaggio verbale, le parole, sono ricche di evocazioni sinestesiche, di corrispondenze fra suono e senso: si pensi alle parole onomatopoeiche.

Stefania Guerra Lisi, ideatrice della teoria della Globalità dei Linguaggi, ci suggerisce: *"le mani, immerse nella ssscccchiumaaaaa parlano muovendosi nella materia, la decantano nelle aggettivazioni che la manipolazione suggerisce: ssssofffffice, scscscivvvvvvola, sssussssurrrrraaaa, viscccchiosa, paccucciuga, sssplashshsh, placccplacc..."*. Parole che risuonano al nostro interno richiamando realtà esperite con gli altri sensi.

I suoni hanno fatto pressione sulla nostra pelle quando eravamo nell'utero; il suono della risacca del mare ci riporta a quella del liquido amniotico, che ci scaldava, che ci bagnava, che ci accarezzava la pelle e disegnava il suo flusso sui nostri bulbi oculari, bagliori del mare uterino sulle nostre retine, echi e mormorii sui nostri timpani. Le casse acustiche col bass-reflex rimbalzano le basse frequenze sui muri delle nostre stanze e la *palla sonora* fluttua elastica nell'aria, allungandosi, ingrassando, lasciandosi dietro una traccia, come nei fumetti, giungendo infine a colpirci sul ventre. Ci sono ragazzi che in discoteca accostano la

pancia alle casse, per sentire l'impatto sonoro con tutto il corpo, per fare un pieno di energia da scaricare nel ballo.

La relazione synestesica ascolto/movimento è fin troppo banale: il ballo moderno non strutturato ha però liberato il corpo da un tecnicismo espressivo che, pur nella sua piacevolezza estetica ed armonia ritmico-sensoriale, poneva limiti alla gestualità corporea spontanea; la riscoperta dei balli tribali ci riporta ai codici synestesici primitivi e archetipici. Suoni spigolosi e suoni rotondi prendono corpo e forme grafiche nella nostra immaginazione, tracciano e segnano il corpo come lame o carezze, saturano la nostra retina di colori; suoni caldi o freddi modificano la nostra circolazione sanguigna, i movimenti peristaltici addominali, il battito cardiaco, il ritmo respiratorio: suoni soffocanti, suoni sospiranti, suoni di apertura, suoni ansiogeni, suoni rilassanti.

Il *massaggio sonoro* è una tecnica di lavoro synestesico e psicomotorio che consiste nell'avvicinare fonti sonore a pochi centimetri dalla pelle, scorrendo lungo tutto il corpo senza toccarlo e stimolando un ascolto dei suoni con ogni sua parte; gli effetti di questa stimolazione possono essere osservati, discussi, rielaborati attraverso il linguaggio verbale, dipinti, drammatizzati; non necessariamente si deve pensare al massaggio sonoro come a un qualcosa di rilassante: il campo della stimolazione sonora e della ricerca synestesica può essere il più ampio, dalle stimolazioni piacevoli a quelle fastidiose. Il paesaggio sonoro nel quale siamo immersi condiziona e stimola le nostre percezioni synestesiche, le nostre rappresentazioni mentali del Mondo: imparare ad ascoltare il nostro paesaggio sonoro può regalarci il piacere della consapevolezza, anche dei suoni più "fastidiosi"; inoltre ci permette di porci in una relazione percettivo-creativa col nostro ambiente, rielaborando l'ascolto dell'orecchio con le percezioni degli altri organi del corpo, per condurci ad una produzione di segni attraverso gli altri linguaggi. La realtà è naturalmente multimediale: si tratta di scoprirlo e farlo scoprire. L'uomo ha costruito una realtà virtuale multimediale, tendendo a riunire in un unico strumento ciò che i sensi in modo unidirezionale potevano percepire: suoni e rumori riacquistano, nella nostra intenzione, un volume proprio ed uno spessore grazie alle tecnologie che possono ospitarli.

La tecnologia multimediale utilizza più linguaggi, ognuno coerente solo a se stesso, ma l'uomo è un essere che raccoglie in sé tutte le sensazioni: ecco che più linguaggi dovranno concorrere all'esperienza sinestesica.

4. Strumentazione hardware e software necessari

Una configurazione minima e' richiesta: si può adoperare un PC Pentium III 500, con un hard disk abbastanza capiente, almeno 10 Giga, dato che i file di suoni e immagini (ed eventualmente brevi filmati) sono abbastanza corposi e non facilmente gestibili; è consigliata una RAM di almeno 128 Mega. E' indispensabile un registratore di suoni, meglio se digitale, con un buon microfono, possibilmente unidirezionale, per evitare suoni d'ambiente non desiderati. Scanner e macchina fotografica, eventualmente videocamera, meglio se digitali. Tavoletta grafica. Per gli scambi in videoconferenza è indispensabile una connessione veloce, almeno una ADSL 256 kbps. Se si dispone un laboratorio con i pc collegati in rete il lavoro viene agevolato notevolmente. I suoni potranno anche essere prodotti da strumenti musicali, se disponibili. La dotazione di software necessaria e' riconducibili a molti prodotti freeware, facilmente reperibili sui siti dei maggiori produttori. Per la gestione e la manipolazione dei suoni registrati si sono utilizzati il registratore di suoni di windows, nonché altri software: pristina, cubasis, wavelab ecc. Per l'utilizzo di scanner, fotocamere, videocamere, tavolette grafiche, ci si può avvalere dei software in dotazione alle apparecchiature. Per gli scambi in videoconferenza conviene utilizzare il programma freeware Netmeeting, incluso nel pacchetto di Internet Explorer, supportato da MSN Messenger per i primi contatti in chat e la stabilizzazione della connessione audio/video. Tramite Netmeeting è anche possibile lo

scambio immediato di file (foto, immagini o suoni), la condivisione di una lavagna dove gli studenti possono disegnare a 4 mani, nonché la condivisione dell'intero computer con possibilità di controllo remoto. Per videoconferenze in simultanea da 2 a 4 scuole è possibile utilizzare il programma Pal Talk

5. La costruzione del paesaggio sonoro: articolazione delle attività

Ogni paesaggio ha le sue caratteristiche sinestesiche. Nel nostro progetto la rete consentirà un passaggio di esperienze, una condivisione, una maggiore comprensione, una conoscenza di luoghi, ambienti, persone diverse e lontane centinaia di chilometri. Le tecnologie aiuteranno a creare una sinfonia sonora-iconica-verbale IDEALE. Le attività proposte nella rete saranno oggetto di ulteriori manipolazioni o semplicemente di conoscenze virtuali, nate da esperienze reali e dal vissuto di ogni scolaro che ha partecipato alle azioni della scuola di appartenenza.

Tutto avrà una nuova collocazione, in una sorta di paesaggio sonoro e/o grafico collettivo: si creerà una sinfonia nuova, non necessariamente musicale, che potrebbe caratterizzarsi per note proprie, purché riconducibili alla realtà dalle quali sono nate.

La cooperazione sarà la base: il lavoro collettivo degli insegnanti, che puntualmente si ritrovano in chat per ridiscutere le esperienze e i processi di apprendimento suscitati, ridona significato alla comunicazione sul web, privandola delle note negative che molti le attribuiscono. Ogni scuola produrrà una sinestesia, una sorta di concerto multimediale non necessariamente astratto. Sarà richiesta la collaborazione degli allievi nella fase di preparazione dell'hardware da utilizzare, cosicché possano prendere coscienza delle problematiche inerenti a questa fase preliminare.

- **1 Gemellaggi tra scuole**, possibilmente con tessuto territoriale diverso, affinché le diversità siano arricchimento.
- **2 Il godimento synestesico di un paesaggio sonoro**. Le scuole gemellate si attivano all'interno: studiano il proprio territorio attraverso i suoni. Possono registrarli, fare esplorazioni ambientali, catalogarli, riflettere su essi, riprodurli vocalmente o con strumenti da loro creati, a mo' di rumoristi. Nel frattempo si avviano i primi contatti, liberi, tra scuole (e-mail, chat).
- **3 "Caccia ai suoni" con registratori e microfoni**. Ogni scuola elabora i propri suoni rappresentandoli con gli altri linguaggi, verbale e iconico. Vanno evitate le descrizioni e le rappresentazioni figurative, ma sarà favorita una ricerca di consonanze e assonanze tra le grammatiche dei vari linguaggi. Colori, forme, linee, onomatopee, calligrammi. Tutto ciò e ancora altro: riascolto integrale dei suoni catturati, attività di laboratorio artistico col sottofondo sonoro, riduzione dei suoni in "segni sonori", "segni sonori" accostati a "segni di altri linguaggi" e generazione di un "segno synestesico".
- **4 Trasmissione dei paesaggi**. ogni scuola invia i propri paesaggi elaborati all'altra. Sono auspicabili esperienze di elaborazione comune di suoni per dare riferimenti attraverso il fare: possibile utilizzo di NetMeeting per il collegamento in rete per un laboratorio interattivo in real time e lo scambio dei "segni sonori" e dei "segni synestesici".
- **5 La scuola ricevente interpreta e decodifica quanto ricevuto**, producendo quello che a suo avviso è la descrizione del paesaggio dell'altro. In questa fase può essere utilizzata la modalità descrittiva. Pubblicazione on web di tutto quanto prodotto e verifica di quanto si sia riuscito a trasmettere.
- **6 Concerto su una struttura formale data**. elaborazione di una partitura in cui ogni scuola rappresenterà una forma, o colori, o linee.
- **7 Documentazione audiovisiva delle fasi di realizzazione del progetto**.