



## Paesaggio sonoro

<b>Titolo</b>	Paesaggio sonoro.
<b>Tema</b>	Osservare e ricreare uno spazio culturale / sociale attraverso il suono.
<b>Obiettivi di apprendimento</b>	<p>Ricerca.          Competenze di osservazione.          Riconoscimento e sviluppo di una narrazione.          Strutturare il contenuto.</p> <p>Scopri le qualità del suono:          1. Come mezzo espressivo (durata, ritmo, profondità, intensità, sincronicità).          2. Come mezzo narrativo. I suoni sono "immagini" e elementi che provocano pensieri.</p> <p>Capacità di comunicazione sociale.</p> <p>Utilizzo di dispositivi digitali per scopi creativi (ad esempio registrazione audio, fotografia).</p>
<b>Destinatari</b>	Dai 13 anni in su.
<b>Tipo di attività</b>	Eservizio audio e video.
<b>Parole chiave</b>	Alfabetizzazione multimediale.
<b>Descrizione</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il trainer propone un sito locale che abbia alcuni aspetti patrimoniali o culturali e attività umane.</li> <li>2. Brainstorming del gruppo sul profilo sonoro di questo sito locale esistente.</li> <li>3. Visita del sito.</li> <li>4. Rispondi alle seguenti domande:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quali suoni caratterizzano questo sito?</li> <li>- Come si sviluppano nel tempo?</li> <li>- Qual è la sensazione principale che otteniamo dal</li> </ul> </li> </ol>

	<p>sito?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Questi suoni possono (o potrebbero) servire a narrare il sito?</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. I gruppi creano le loro liste preferite, costruiscono suoni, livelli e atmosfera paralleli.</li> <li>6. Preparazione di uno script suono.</li> <li>7. I ruoli sono condivisi all'interno della squadra, come in un'orchestra: ognuno è responsabile della creazione di suoni specifici, a seconda dello script.</li> <li>8. Prova creativa all'interno per eseguire e registrare il paesaggio sonoro.</li> <li>9. Ritorna al progetto sonoro prodotto e fare eventuali correzioni. Questo di solito implica che il prodotto sia più chiaro, più denso e meno verbale.</li> <li>10. Presentazione e discussione.</li> </ol> <p><i>Debriefing</i></p> <p>Alla fine dell'esercizio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- I partecipanti dovrebbero essere in grado di identificare e nominare gli elementi sonori di un sito e ricrearli come team per innescare l'immaginazione di un pubblico, evocando le immagini sul sito del patrimonio locale nella loro mente.</li> <li>- I partecipanti dovrebbero essere in grado di utilizzare alcune apparecchiature digitali per registrare suoni, ascoltare, selezionare e rinominare tracce e trasferirli su un computer.</li> </ul>
<b>Spazi</b>	Aula e sito locale.
<b>Materiali</b>	<p>Microfoni, (o ancora foto e telefoni cellulari utilizzati solo per la registrazione audio), altoparlanti, carta, matite. È necessario caricare microfoni e telecamere e mettere a disposizione i cavi USB.</p> <p><i>SUGGERIMENTO:</i>  <i>Non c'è bisogno di software speciali o di modificare la traccia audio. Come la traccia viene provata, viene poi registrata (se necessario, utilizzare l'app "Audacity" gratuita).</i></p>
<b>Durata</b>	2 ore
<b>Referenze</b>	L'esercizio Paesaggio sonoro e gli esempi audio sono

	<p>disponibili su <a href="http://marialeonida.com/modules/">http://marialeonida.com/modules/</a> sotto la voce: Soundscapes: dal fatto alla narrativa e viceversa.</p> <p>Workshop di Ycarhe a Aegina, Grecia: Versioni "Open air cinema":</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Guerre stellari</li><li>- 2 cavalli su un treno caricato su <a href="#">Sound cloud</a></li></ul>
<p><b>Contatti</b></p>  	<p><b>Union APARE-CME</b> – Francia <a href="http://www.apare-cme.eu/en/">http://www.apare-cme.eu/en/</a></p> <p>Contatto: Armonie Segond <a href="mailto:chantiers@apare-cme.eu">chantiers@apare-cme.eu</a></p>