



# Frame & Mutations

Prima Festa Europea dell'Architettura 2004

*"Hanno buttato per aria il castello metafisico della sensorialità".  
(Carlo Sini, Triennale di Milano, 12 maggio 2004)*

L'Acusmetria nasce da un gesto, semplice come lo scorrere di una matita su un foglio, tradotto in suono. È lo studio delle correlazioni tra i modelli sonori ascoltati e le forme geometriche evocate all'ascolto per analogia.

Questa analogia si basa sui rapporti tra i parametri acustici e i parametri geometrici: dell'intensità per la distanza, della frequenza per l'altezza e della stereofonia per il movimento laterale.

Un nuovo linguaggio *forma-suono* che investe opere ed editoria multimediali, allestimenti, pratiche della comunicazione, indagini cognitive, mediante l'affiancamento rafforzativo dei media audio e video: marchi pubblicitari, sigle tv, segnaletiche; la sostituzione sinestetica del medium visivo, rappresentando un segno grafico con il suono: messaggi radiofonici, supporti audio, segnaletica acustica; l'utilizzo subliminale, veicolando il segno acusmetrico all'interno di un significante incoerente, pratica analoga al subliminale video, la frontiera più inquietante.

Un Logo acusmetrico, ad esempio, è un marchio polisemico utile all'identificazione interna ed esterna di un'azienda, di una società, di un ente, progettato e prodotto tramite un processo destinato a rivoluzionare il settore della comunicazione. Uno staff composto di designer, musicisti e consulenti d'immagine analizza la filosofia dell'azienda e il suo progetto promozionale; prendendone in esame le caratteristiche distintive elabora un logo multimediale capace di offrire un'immagine unica e perfettamente calibrata. (*"Acusmetria. Il suono visibile"*, a cura di F. Rampichini, ed. Franco Angeli, 2004)

*ACOUSMETRY: perceiving spaces and shapes through sounds*

*Acousmetry is a new discipline organizing sounds in order to allow the acoustic perception of geometrical proportions and shapes; sounds can be organized to reconstruct gestures apt to represent points, lines, surfaces on three spatial dimensions. Such a phenomenon is carried on operating on three parameters: stereophony (left/right), pitch (high/low) and volume (far/near). It constitutes a well formed linguistic code in which the three aspects are perceived synaesthetically through physical elements (stereophony), linguistic metaphorical elements (pitch) and experiential elements (volume). The code, mathematically well defined, has been submitted to many experiments, in order to verify the common recognisability. A book present the perception mechanisms and the related musical foundation, as well as the mathematical model and several practical demonstrations.*



**"U.V.A. - Ultra Velum Acousmétron"** (musica, F. Rampichini; video, E. Lariani e M. Maiocchi). Balletto acusmetrico per due danzatrici e forme geometriche in spazio virtuale.

**"Capriccio Spaziale"** - (musica, F. Rampichini; animazione, E. Lariani) Suoni e forme in movimento nello spazio. (pag. a fianco)

E. Lariani, M. Maiocchi, F. Rampichini - Politecnico di Milano  
eelarch@tiscali.it - m.maiocchi@inet.it - musikatelier@libero.it

**Frame & Mutations. Visioni di architettura a cura di Luigi Affuso - Aracne Editrice - per la collana architettura  
Napoli- Realtà quotidiana e sguardo verso il futuro**

di Lucia Vaglivello



Napoli- Realtà quotidiana (miscela esplosiva) e sguardo verso il futuro; un melting pot di visioni per comunicare, condividere, comprendere lo stato delle cose e farsi partecipi delle avanguardie e degli impulsi futuri nella cultura architettonica contemporanea. Viviamo sull'onda della trasformazione, sull'onda del non certo (fuzzy logic), ci spostiamo velocemente da un punto all'altro del pianeta nella realtà e anche attraverso modalità esperibili riduttivamente definite virtuali. Abbiamo avuto una mutazione dei nostri frames, lo spazio interno che si esprime con relazioni frontali è entrato in crisi. La superficie limite è l'interfaccia dello schermo in cui regna un'attività costante sotto forma di scambio. L'architettura, quindi, non è soltanto l'arte del costruire, è una forma di conoscenza del mondo, e ha una dimensione più vasta dove poi il gesto costruttivo è una parte non necessariamente indispensabile. Sono scaturite alcune linee di ricerca che hanno creato spunti per uno scritto introduttivo: l'idea di contrastare il riduzionismo, il perché di alcune resistenze al mondo virtuale e infine una strada da intraprendere verso i segni. Potremmo ipotizzare che la via da seguire è quella di ricercare l'essenza, il punctum barthesiano, o la memoria come analogia mutuata da Marcel Proust per definire che «quel che ci costringe a pensare è il segno. La creazione in quanto "donner à penser" parte dai segni, l'idea è già presente nel segno, racchiusa e avviluppata nello stato di tutto ciò che costringe a pensare».

**Guests:**

Centola, Corvino + Multari, de Kerckhove, HOV\_Raponi, Lariani, Rampichini, Maiocchi, Piccardo, Prestinenza Puglisi, Rosalen, Vulcanica. Selected: altro\_studio, Cernilogar, Embed studio, nieri/studio, Padulano, Pavone, TPA, Vivenzio. Nuovi linguaggi: Alsop, Asymptote, Calatrava, Ghery, Hadid, Holl, Ito, Koohlaas, Libeskind.