

L'AUDIO TRIDIMENSIONALE: COSA È E COSA NON È

Dopo aver studiato matematica all'Università di Oxford, Gerzon era entrato al Mathematical Institute di Oxford per lavorare sulla teoria assiomatica quantistica, fino a quando la sua passione per l'audio non lo portò a lavorare come consulente. All'università aveva già coltivato il suo interesse sia per la teoria che per la pratica della registrazione, e negli anni successivi la sua costanza lo portò all'invenzione delle tecniche Ambisonics, un metodo che può essere visto come un completamento teorico e pratico del lavoro svolto da Alan Blumlein sul suono stereofonico. Come puntualmente succede a tutti i visionari che sono troppo in anticipo rispetto al pensiero medio del loro tempo, Ambisonics non fu un successo commerciale, e soltanto alla fine degli anni settanta l'Audio Engineering Society ha riconosciuto il valore del lavoro di Gerzon assegnandogli una borsa di studio nel 1978 e la Medaglia d'Oro AES nel 1991. Tre anni dopo la sua morte, per le complicazioni di un'asma, gli hanno assegnato anche il premio AES per le pubblicazioni postume, nel 1999. La disposizione dei diffusori agli angoli di un cubo ideale, secondo me, è tuttora la migliore a distanza di tanti anni, quando le esigenze logistiche permettono la sua realizzazione. Ma perché, torno a chiedervi parafrasando la domanda precedente, Blumlein e Gerzon pensavano fosse meglio utilizzare più diffusori per riprodurre l'audio allo stato dell'arte? Ma per poter simulare la realtà a beneficio degli ascoltatori, per generare un'illusione acustica spettacolare, una esperienza estetica coinvolgente sotto il diretto controllo dell'autore. Perché guardiamo film a colori e non in bianco e nero? Perché tanti ascoltano gli mp3? No, scusate, questo è un altro discorso, torno subito in tema... Gerzon aveva semplicemente notato che i suoni, in natura, provengono anche dall'alto e che i suoi algoritmi potevano facilmente calcolare le componenti di segnale che sarebbero pervenute ad un ascoltatore nella realtà di tutti i giorni al passaggio di un aereo o di uno stormo di gabbiani. Oggi, grazie al suo lavoro, utilizzando algoritmi di psico-acustica e più casse disposte su un minimo di due diversi livelli di altezza, un sound designer esperto può simulare qualsiasi ambiente reale o irreale in modo dinamico e controllato per un pubblico composto da più persone. Il termine 3D audio, quindi, dovrebbe essere usato soltanto in quei casi dove le casse sono più di tre e queste disposte come minimo a tetraedro, sicuramente ad altezze diverse l'una dall'altra. Non sono tecnicamente 3D, di conseguenza, tutti i sistemi 5.1 o 7.1 con le casse disposte alla stessa altezza, tutti i sistemi stereo e, meno che mai, i sistemi binaturali da ascoltare utilizzando una cuffia. Possono riprodurre audio 3D i sistemi Ambisonics, 3D-EST e in generale tutti quelli che prevedono il posizionamento delle casse a diverse altezze, come il VBAP, il DBAP e il Level Control System. Vedremo in seguito, nei prossimi numeri, quali tecnologie sono identificate da questi acronimi, per ora vi invito ad approfondire i temi che ho appena accennato utilizzando quella splendida risorsa online che risponde al nome di Wikipedia, anche se, giustamente, tutti possono scrivere la loro e quindi troverete pagine nelle quali vogliono farvi credere che gli home theater e i televisori possono riprodurre audio 3D...

<http://en.wikipedia.org/wiki/Ambisonics>

http://en.wikipedia.org/wiki/3D_audio_effect

DALLA SCENOGRAFIA DIPINTA ALLA SCENOGRAFIA COSTRUITA: DECLINAZIONI DEL TEMA

L'ARCHITETTURA PROTAGONISTA A TEATRO

di M. Isabella Vesco

La scenografia, materia riservata in passato prevalentemente ad una stretta cerchia di specialisti, soprattutto pittori, da alcuni decenni interessa non solo gli architetti ma anche designer, fotografi e artisti multimediali.

Oggi il progetto scenico assume sempre più le caratteristiche e la metodologia della progettazione architettonica.

L'architettura, in un modo diverso da quello odierno, è stata quasi sempre presente in teatro, già nell'etimo si collega all'arte del costruire. A partire dal Cinquecento in ogni trattato di pittura e di prospettiva è presente un capitolo dedicato all'arte di fabbricare le scene e in epoca rinascimentale la scenografia si basava infatti soprattutto sull'uso della prospettiva.

Secondo la concezione vitruviana l'architettura era dipinta, bidimensionale e l'attore vi recitava davanti e non dentro. La scoperta di Vitruvio è per gli uomini del Rinascimento lo stimolo per rappresentare una sublime visione urbana attraverso l'arte della prospettiva. La scena tipo del teatro rinascimentale codificata da Sebastiano Serlio, secondo la concezione dello spazio illusionistico, ripropone una scena urbana che rimaneva fissa indipendentemente dall'evolversi della drammaturgia.

Se tale pittoricismo da un lato esprime la negazione dello spazio reale al contempo ripropone uno spazio illusorio dove tutto deve sembrare "vero".

Lo stesso può dirsi per lo scenografo del teatro settecentesco: un professionista che ricostruisce fedelmente luoghi e ambienti. È noto che la scenografia ottocentesca è di tipo naturalistico-illuministico tendente principalmente a creare scene basate su fondali, quinte e praticabili. La monumentalità delle scene bibienesche, e non solo, è orientata anch'essa verso una "illusione" nutrita di "verosimiglianza"; lo scenografo "ricostruisce" volta per volta "atmosfera" fedeli al testo e non più, come le definisce Tafuri "meraviglie cosmogoniche"¹.

Esiste una fase di passaggio intermedia tra la scenografia dipinta e la scenografia costruita: dalla figura del pittore bozzettista si è passati alla figura dell'architetto scenografo e da un sistema di elementi architettonici realistici dipinti si è passati ad una architettura costruita fortemente stilizzata e simbolica. In questo periodo di transizione sul fondale dipinto vengono praticati dei "tagli" e dei "ritagli" al fine illusorio dell'esistenza di più piani, così l'attore può anche attraversarlo. La differenza sostanziale sta nel fatto che la pittura dipinge lo spazio, l'architettura lo progetta.

segue alla pagina successiva



CONTEMPORARY SCENOGRAPHY WEEKLY

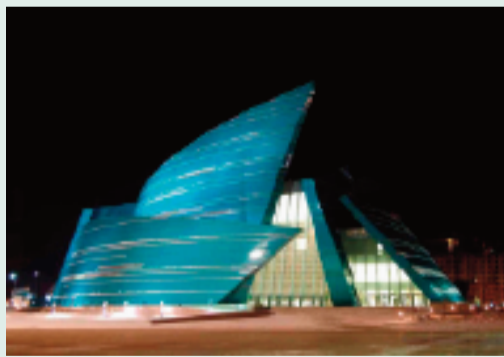
**Il nuovo settimanale del Centro Studi Arti Sceniche
prodotto e gestito da giovani scenografi**
(in Italiano e in Inglese)

**Il primo giornale di cultura scenografica
indirizzato alle nuove generazioni
di scenografi europei.**

Su CSW le tue ricerche, i tuoi progetti, le tue realizzazioni
contattaci info@scenic-fest.it

LE AZIENDE INFORMANO

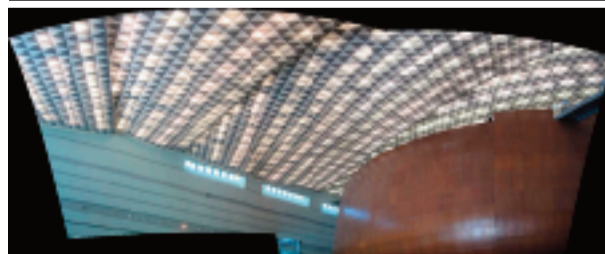
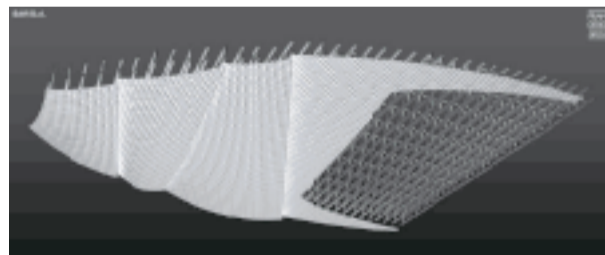
CENTRAL CONCERT HALL, ASTANA - KAZAKHSTAN



2003-2010

INTERNATIONAL COMPETITION, FIRST PRIZE
*Cityscape Dubai Architectural Awards Highly
Commended Seal of Distinction Community
Built Category 2010*

Progetto architettonico generale:
Studio Nicoletti Associati
Manfredi Nicoletti e Luca F. Nicoletti
Consulenti: *Strutture: Ingegneri Associati, RM.*
Impianti: E.N.E.T.E.C., Roma
Acustica: *Xu-Acoustique, Paris FR*
Scenografia: *Studio Nicoletti Associati,*
+ *Changement-à-Vue, Paris FR*



Progetto Italiano ed imprese italiane. All'interno dell'Auditorium Presidenziale di Astana lo studio e realizzazione della controsoffittatura su zona foyer È STATA ESEGUITA DALLA DITTA VENETA SAVI S.R.L.

La controsoffittatura è stata costruita con una struttura portante e tridimensionale in alluminio rivestita completamente con telo traslucido termoteso **BARRISOL** (www.barrisol.com - leader mondiale dei soffitti tesi).

Il controsoffitto è stato suddiviso in quattro differenti porzioni, ognuna delle quali con dimensioni proprie, per formare nel complesso quattro "vele" sovrapposte fra loro.

Ogni "vela" segue una propria inclinazione specifica longitudinale e trasversale per un totale complessivo di circa 3000 mq. Tale forma e leggerezza è stata possibile solamente con l'utilizzo dei soffitti termotesi **BARRISOL**.

SAVI srl
FINITURE
D'INTERNO

BARRISOL
IL LEADER MONDIALE DEL SOFFITTO TESO

www.saviweb.com