



Progettare il verso dei prodotti del futuro



Una spinta europea per il sound design

Confortevole, eppure funzionale. Il tratto distintivo dell'attività del designer, qualunque sia il suo ambito di azione, è ben descritto dalla combinazione di questi due aggettivi. Nel dominio del suono, compito dei progettisti è di dotare gli oggetti di una 'voce' confortevole e funzionale, producendo vantaggi per la società, in termini di sicurezza, salute e qualità della vita.

Il progetto di ricerca europeo *Sketching Audio Technologies using Vocalizations and Gestures* (SkAT-VG, 2.4M€, 2014-2016) si occupa di scoprire ed elaborare nuovi approcci e soluzioni per la progettazione del suono. L'idea di partenza è quella di mettere a frutto e sviluppare l'uso dei più naturali strumenti a disposizione del sound designer: la voce e le gesticolazioni.

Chiunque può scoprirsi piuttosto bravo nell'imitare con la propria voce il suono di una motocicletta, il verso di un animale o il fruscio del vento tra gli alberi. Chiunque altro sarà in grado di riconoscere l'imitazione. E' una pratica divertente che richiede solo di essere provata. Gli esseri umani sono infatti sorprendentemente abili nel comunicare il suono, specialmente nei contesti di interazione. Un ambizioso programma di ricerca è rivolto alla comprensione approfondita dei meccanismi peculiari di questa comunicazione e alla valorizzazione di queste abilità.

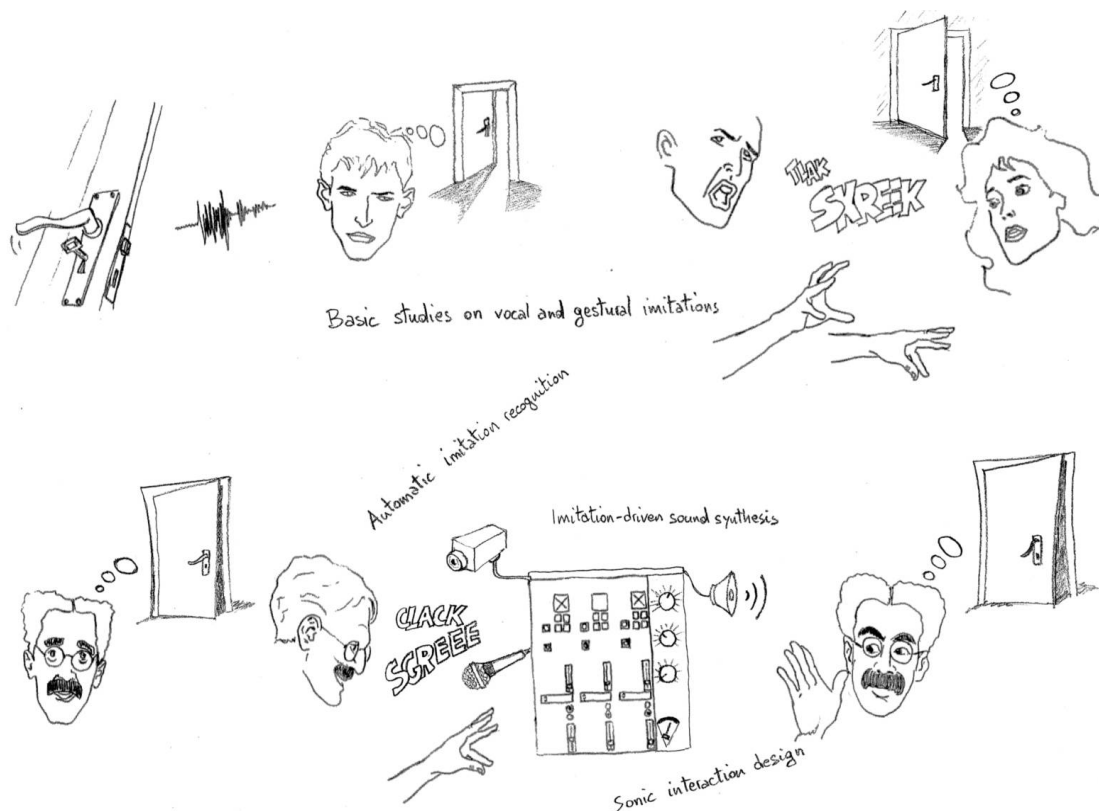
Nell'ambito del consorzio europeo l'Università Iuav di Venezia, coordinatrice di SkAT-VG sotto la guida del prof. Davide Rocchesso, ha il compito di sviluppare strumenti e metodi per il progetto del suono, a partire da bozzetti realizzati mediante voce e gesticolazioni. Genesis, partner aziendale francese, contribuisce a delineare un contesto industriale in cui elaborare scenari applicativi. Ad esempio, uno scenario sperimentale, al quale Genesis e Iuav collaborano, verte sul sound design per gli autoveicoli, un tema di grande interesse alla luce delle normative europee sulle emissioni acustiche dei veicoli a motore. Per la prima volta viene presa in considerazione l'opportunità di prevedere e progettare un "rumore minimo" per i veicoli a propulsione elettrica o ibrida, sia per quanto attiene alla sicurezza stradale dei pedoni, sia in termini di qualità del prodotto autoveicolo e dell'esperienza di guida. Il partner svedese KTH ha in carico lo studio delle possibilità e dei limiti della voce umana come apparato per la produzione di bozzetti sonori. A Stoccolma è in corso una considerevole attività di collezione di migliaia di versi e imitazioni, al fine di ottenere annotazioni e classificazioni congruenti con i fenomeni fisici che si intendono rappresentare. Questo lavoro viene portato avanti in collaborazione con l'istituto Ircam di Parigi, con il coinvolgimento di tre gruppi di ricerca specializzati nello studio delle caratteristiche acustiche salienti delle imitazioni (*Sound Analysis-Synthesis*), nella comprensione delle reazioni e dei comportamenti umani (*Perception and Sound Design*), e nella possibilità d'uso delle componenti non acustiche delle vocalizzazioni imitative o evocative (*Sound Music Movement Interaction*).

Inoltre, interazioni e scambi tra il consorzio SkAT-VG e interlocutori esterni, accademici e professionisti del settore, servono a definire meglio ambiti e raggio d'azione del progetto del suono per i contesti interattivi di domani. Nel prossimo futuro, i designer saranno in grado di abbozzare suoni, che siano per un'automobile o per una macchina da caffè, in modo innovativo e reattivo, facendo pieno uso del potenziale espressivo della propria voce e del proprio corpo.

<http://skatvg.iuav.it/>

skat-vg@iuav.it





Bozzetto illustrativo del progetto SkAT-VG: una persona ascolta un suono e lo riconosce, lo imita con voce e gesti e un'altra persona ne comprende l'origine; un designer vuole creare un suono più sofisticato e chiede aiuto al computer, che usa l'imitazione come punto di partenza per suggerire nuove variazioni.