INTERMISSION: CONVIVIALITÀ, PEDAGOGIA POVERA ED ECOLOGIA SONORA PER LO SPAZIO URBANO

INTERMISSION: CONVIVIALITY, MINIMAL PEDAGOGY, AND SOUND ECOLOGY IN URBAN SPACE

FABRIZIO SAIU

Abstract (IT): Il presente articolo rielabora uno speech da me tenuto il 6 novembre 2024 presso l'ÉSA Saint-Luc di Liegi, nell'ambito del Master BIP "Engaged and Collective: Research- Creation, a Unique and Transformative Approach to (Higher) Education". L'obiettivo è indagare i processi di ideazione, conduzione e realizzazione di un intervento sonoro nello spazio pubblico, assumendo come caso di studio *Intermission*, una performance per *traceurs* e *movers* concepita nel 2021 e presentata, da allora, in diversi festival italiani. L'articolo introduce un'analisi delle tecniche di produzione sonora e delle strategie di modulazione dell'ambiente acustico urbano, con particolare attenzione alle dinamiche partecipative. A partire dalla polisemia dei termini *intermission* e *intervention*, il testo mette in relazione la riflessione cageana su tempo e ascolto, la concezione di durata e movimento di Bergson e Deleuze, e la nozione di ambiance elaborata dal CRESSON-CNRS. L'azione performativa non si esaurisce nella dimensione estetica, ma assume valore formativo e politico: il pubblico è coinvolto in un processo di trasformazione che lo rende co-attore dell'esperienza, configurandosi come laboratorio di convivialità in senso illichiano, in cui lo strumento permane accessibile, autonomo e non alienante. In dialogo con la prospettiva ecocritica di Jacob Smith sugli eco-sonic media, Intermission si configura come pratica estetica, politica ed ecologica, capace di ridefinire le relazioni tra corpo, suono e spazio urbano.
Parole chiave: performance sonora, spazio pubblico, partecipazione, ecocritica, ambiente urbano.

Abstract (EN): This article elaborates on a paper I presented on November 6, 2024, at ÉSA Saint-Luc in Liège, within the framework of the BIP Master "Engaged and Collective: Research- Creation, a Unique and Transformative Approach to (Higher) Education". Its aim is to investigate the processes of conception, direction, and realization of a sound intervention in public space, taking *Intermission* — a performance for *traceurs* and *movers* conceived in 2021 and presented since then at several Italian festivals — as a case study. The article introduces an analysis of sound production techniques and strategies for modulating the urban acoustic environment, with particular attention to participatory dynamics. Starting from the polysemy of the terms intermissionand intervention, the text draws connections between John Cage's reflections on time and listening, Bergson's and Deleuze's conceptions of duration and movement, and the notion of ambiance developed by the CRESSON-CNRS. The performative action extends beyond the aesthetic dimension, assuming formative and political value: the audience becomes co-actor in a transformative process that takes shape as a convivial laboratory in the Illichian sense, where the instrument remains accessible, autonomous, and non-alienating. In dialogue with Jacob Smith's ecocritical perspective on eco-sonic media, Intermission emerges as an aesthetic, political, and ecological practice capable of redefining the relationships between body, sound, and urban space.
Keywords: sound performance, public space, participation, ecocriticism, urban environment.

INTERMISSION: CONVIVIALITÀ, PEDAGOGIA POVERA ED ECOLOGIA SONORA PER LO SPAZIO URBANO

FABRIZIO SAIU

Intermission e *Intervention*

Prima di analizzare nel dettaglio la pratica performativa di *Intermission*, è opportuno delineare il campo semantico ed etimologico che connette i termini *intermission* e *intervention*. All'inizio del XV secolo, *intermission* (dal verbo *to intermit*[1]) indicava una "pausa temporanea", una "sospensione" o un'"interruzione". A partire dalla metà del secolo, il termine acquisisce il significato di "intervallo di tempo tra due eventi" e, successivamente, viene impiegato per designare l'intervallo durante un concerto o una rappresentazione teatrale, fino a estendersi all'ambito cinematografico[2]. In questa evoluzione semantica, *intermission* si avvicina a concetti affini come "intermezzo" (in italiano) o *entr'acte* (in francese), termini che indicano sia la cesura tra due atti drammatici, sia una funzione prolettica, ossia di preludio a ciò che sta per avvenire. Emblematici in questo senso sono l'*entr'acte* tra il secondo e il terzo atto della *Carmen* di Bizet o il preludio del *Lohengrin* di Wagner, che rappresentano due modalità differenti di intendere l'intervallo.

Il termine *intervention*, derivato da *to intervene*, è strettamente connesso a *intermission* e denota l'atto di frapporsi, ossia di introdurre un'interposizione o una

[1] The Oxford Dictionary of English Etymology (1988) {a cura di} C. T. Onions, W. S. Friedrichsen e R. W. Burchfield, Oxford, Oxford University Press, p. 481.

[2] HARPER D., *Etymonline*, https://www.etymonline.com/intermission, consultato in data 7 luglio 2025.

mediazione tra due eventi o dimensioni distinte. Nelle prime attestazioni del XV secolo esso assume il significato di "intercessione" o "preghiera di intercessione"; nel latino tardo indica invece l'"interporsi", il "prestare garanzia", con un valore etimologico che rimanda letteralmente al "venir tra". In tale prospettiva, la preghiera può essere interpretata come una forma di intervento che stabilisce una connessione tra il credente e la divinità, mediando la relazione tra sfera terrena e sfera trascendente. L'*intervention*, analogamente all'*intermission*, può dunque essere inteso come un atto che emerge in una situazione e in un luogo determinati segnando un cambio qualitativo del tempo e dello spazio e generando un tempo interno al tempo stesso. Si può osservare come la congiunzione *e* che separa i due termini possa essere letta anche come una copula: un intermission *è* un intervention. Tra i due concetti si instaura infatti una duplice relazione: da un lato, la distinzione per contiguità; dall'altro, un reciproco rinvio sul piano del senso.

In una nota intervista con Daniel Charles, John Cage[3] afferma che il tempo - l'autore lo definisce anche col termine *durata* - costituisce la dimensione fondamentale della musica, in quanto capace di accogliere, senza gerarchie né distinzioni, i suoni musicali e quelli non musicali. In sostanza esso include tutto ciò che accade. Progettare un intervento significa dunque operare sulle durate temporali: significa inscrivere una dimensione temporale all'interno di un'altra, generando una trasformazione e una sospensione dei flussi e delle relazioni su cui interviene (è ciò che fa Cage col suo celebre 4'33''). Pensare alla durata come processo emergente significa anche riflettere sul rapporto che questa instaura col movimento e con lo spazio. In *Immagine-movimento Cinema 1*, Deleuze ripropone la sua analisi del movimento a partire dalle tesi che Bergson sviluppa in *Materia e memoria*[4]:

[3] CAGE J. (1981) *For the Birds in conversation with Daniel Charles*, London: Marion Boyars Publishers Ltd. p. 71.

[4] BERGSON E. (1996) *Materia e memoria. Saggio sulla relazione tra il corpo e lo spirito*, Bari: Edizioni Laterza.

> […] movement is distinct from the covered space. Covered space is past, movement is present, the act of covering. The covered space is divisible, indeed infinitely divisible, while movement is indivisible, or cannot be divided without changing qualitatively each time it is divided[5].

Deleuze distingue tra una concezione meccanicistica e una concezione relativista del movimento con l'intento di dare due differenti interpretazioni del divenire. La prima, che egli associa all'*immagine-movimento*, corrisponde al modello del cinema classico, in cui la narrazione organizza la successione degli eventi e il movimento viene rappresentato come sequenza di immagini, ovvero come "movimento derivato", quello impresso dall'illusione del movimento dato dallo scorrere della pellicola. La seconda concezione, propria del cinema moderno, si esprime invece nell'*immagine-tempo*, che non si limita a mostrare lo spazio percorso o la progressione lineare della trama, ma rende percepibile il movimento nella sua qualità irriducibile: come durata e movimento puro. In questa prospettiva, la durata — che nel nostro discorso identifichiamo col termine "intermission" — corrisponde all'*immagine-tempo* deleuziana, vale a dire al movimento che si fa tempo vissuto più che rappresentato. Non si tratta di un movimento derivato dalla successione di punti o momenti, la rappresentazione del movimento, ma di un processo di presentazione, di realizzazione della dimensione temporale. In ultima analisi, ciò che sosteniamo è che il concetto di durata in Cage si configura come un tempo percepito, inscindibile dall'esperienza dell'ascolto e della visione, come movimento puro, presente a se stesso. Un intervento genera un intervallo temporale poiché recide una data situazione temporale e produce un cambio qualitativo. Innestare una dimensione temporale in un'altra – ciò che abbiamo definito come "un tempo interno al tempo stesso" – significa infine "intervenire" sulle traiettorie e sulle intensità del movimento nello spazio. Implica

[5] DELEUZE, G. (1986) *Cinema I: The Movement-Image*, Minneapolis: The University of Minnesota Press, p. 7.

imprimere un cambio di articolazione dei corpi in relazione agli ambienti attraversati, la loro spazializzazione attraverso il movimento, e in questo modo la loro realizzazione in durate elastiche, capaci di contrarsi e dilatarsi. Tuttavia, non dobbiamo pensare che un intervento sonoro sia una semplice sostituzione di una durata temporale a un'altra, bensì è l'accadere di un movimento che produce un cambiamento in quanto evento emergente catalizzante, al tempo stesso capace di imprimere una attrazione centripeta, verso di sé, e centrifuga, producendo una proiezione verso una linea di fuga e dunque portando altrove gli elementi che vi si imbattono o che con esso entrano in risonanza. Una intermission produce quindi sia una cattura che una riflessione, un rimbalzo. Un intervento si manifesta nella sua massima intensità quando assume una dimensione collettiva, quando accade in un insieme e lo trasforma producendo un cambiamento. Cage riferendosi al mondo del sonoro la definisce come «una pluralità compresa nel numero uno»[6]. In questo senso, un intervento è sempre collettivo, plurale: esso nasce dalla simultanea sovrapposizione delle linee temporali (durate) che lo costituiscono. Ogni movimento si inscrive infatti in una pluralità di tempi, i quali stabiliscono una relazione precisa solo nel momento dell'osservazione, mentre altrimenti si presentano come un'unità plurale guidata da un tempo meteorologico, un ambience. Il termine *ambiance* ha conosciuto ampia diffusione nell'estetica moderna, designando le caratteristiche affettive ed emotive di un ambiente. Come osserva Gernot Böhme[7], contrariamente a quanto afferma la psicologia della Gestalt, un contesto non viene colto dal soggetto percipiente in forme, oggetti e colori distinti, ma avvertito nella sua globalità attraverso un rapporto emotivo, all'interno del quale soltanto in seguito si distinguono i singoli elementi della percezione. Nello stesso senso anche Cage paragonava i suoni al tempo meteorologico, sostenendo che non hanno confini definiti poiché accadono in un

[6] CAGE, J. (1981) *For the Birds in conversation with Daniel Charles*, London: Marion Boyars Publishers Ltd. p. 78.

[7] BÖHME, G. (2016) *The Aesthetics of Atmospheres*, London: Routledge.

ambiente in costante trasformazione.

Abitare lo spazio acustico

Il suono è un fenomeno acustico e, per esistere, deve propagarsi nello spazio, letteralmente perturbando lo spazio e rendendolo risonante. Non importa che lo spazio sia pubblico o privato. La caratteristica fondamentale del suono è la sua capacità di attraversare i muri e volare nello spazio oltre ciò che possiamo vedere con gli occhi. Può provenire dal cielo, dalle profondità marine o dal nucleo tremante della terra. I suoni plasmano un ambiente, e un intervento sonoro è necessariamente un'azione ambientale. Vent'anni fa, il filosofo francese Jean-François Augoyard e il musicista Henri Torgue pubblicarono *À l'écoute de l'environnement: Répertoire des effets sonores*, un testo fondamentale nel campo dei sound studies. Il libro raccoglie ricerche sviluppate nell'ambito del C.R.E.S.S.O.N (Centre de Recherche sur l'Espace Sonore et l'Environnement urbain), con sede presso l'École Nationale Supérieure d'Architecture di Grenoble. Il *Répertoire des effets sonores* - d'ora in poi denominato con l'acronimo Res - è un catalogo di termini, definizioni e pratiche che consentono un'interpretazione e un'intervento consapevole nell'ambiente sonoro, fondendo la prospettiva ecologico-politica con l'approccio analitico dei sound studies. Come scrive Augoyard nell'introduzione:

> l'effetto sonoro è senza dubbio lo strumento attuale che meglio risponde alla pluridisciplinarietà che manca nell'insieme del sapere sull'ascolto umano e che è anche presentato come strumento di creazione per tutti coloro che operano con il suono[8].

[8] AUGOYARD, J-F., TOURGE, H. (2003) *Il repertorio degli effetti sonori*, Milano: Edizioni Lim, p. XXIII.

«Oltre le classi e i generi: la città suona»[9]. La città è uno strumento composto da infiniti suoni che il Res organizza in macro-categorie chiamate effetti: semantici, elementari, compositivi, psicomotori, percettivi, mnemonici ed elettroacustici. A ciascun effetto corrisponde un'interpretazione disciplinare specifica, che ne evidenzia la complessità e la fluidità semantica nei diversi ambiti di studio (urbanistica e architettura, sociologia, estetica musicale, psicologia e fisiologia della percezione, acustica fisica e applicata, cultura del quotidiano). Quali strumenti sono a disposizione degli abitanti della città, dei suoi utenti, architetti, tecnici ed esperti? La risposta è nel Res. Il tratto distintivo del laboratorio C.R.E.S.S.O.N è l'idea che la pluridisciplinarietà nasca da una riflessione sul concetto di "termine-strumento" inteso come un intreccio di gesti, posture di posizionamento, categorie che partono dall'esperienza per farne ritorno e non come semplici strumenti di definizione e delimitazione di oggetti. Scrive in proposito Steve Goodman:

> A differenza di un oggetto sonoro in quanto tale, la concezione di effetto si avvicina a quella che, nella concezione di William James, può essere descritta come un'esperienza sonora pura: un'esperienza di relazione che si pone come un fatto affettivo a sé stante al di là del suono percepito[10].

Possiamo interagire con il mondo sonoro solo se siamo in grado di leggerlo nella sua complessità e se disponiamo di strumenti adeguati all'interpretazione – strumenti in grado di adattarsi alla nostra esperienza. Il Res ci ricorda come camminare per le strade di una città con competenza di ascolto, possa rivoluzionare il nostro modo di navigare nello spazio urbano. Può ridefinire il nostro approccio al campo acustico collegando l'ascolto al nostro movimento nello spazio, al movimento delle fonti sonore rispetto alla nostra posizione, alla risonanza degli edifici, alla dispersione e propagazione dei

[9] *Ibidem.*

[10] GOODMAN, S. (2024) *Guerra sonora*, Roma: Nero, p. 100.

suoni nel tempo e alla loro sedimentazione nella nostra memoria. Infatti, il Res è un testo performativo, perché invita il lettore-ascoltatore a riconoscere e collocare un effetto sonoro specifico nella propria esperienza, a viverlo nuovamente ogni volta e a condividerlo per discuterne differenze e somiglianze. Il Res ci permette di riscoprire la forma dell'ambiente, contribuisce alla formazione di una cultura attiva dell'ascolto e, parafrasando John Cage, mette a disposizione nuove parole-strumento per nuovi ascolti. A caratterizzare l'approccio analitico e metodologico del C.R.E.S.S.O.N, è anche l'utilizzo del concetto di ambiance, del quale Jean-Paul Thibaud, uno dei membri del laboratorio, ne dà una definizione articolata nel suo *A Sonic Paradigm of Urban Ambiances*[11].

1. Sintonizzarsi a un ambiance: un ambiente sonoro si caratterizza per la sua tonalità emotiva, per la sua vibrante atmosfera e per la sua risonanza. Queste espressioni che parlano per metafore acustiche sono indicate per descrivere la relazione costitutiva tra ambiente e soggetto. Scrive Thibaud citando Gilles Deleuze «non c'è sensazione senza vibrazione e risonanza, che si tratti di suono, luce o texture»[12]. Prima che qualcosa come un certo suono si presenti alla nostra attenzione, definendosi nei suoi contorni, ci sentiamo immersi in un'atmosfera che investe la nostra intera sfera sensoriale. È sul piano della sensazione che insiste l'ambiance e non sulla percezione che è invece mediata attraverso un approccio ermeneutico e gnostico. La sensazione appartiene all'ambito del patico, dell'emozione. È in questo senso che ci accordiamo all'ambiente nel quale siamo immersi, diveniamo parte di esso o ci sintonizziamo alla sua tonalità.

[11] THIBAUD, J.P. (2011) «A sonic paradigm of urban ambiances» in Journal of Sonic Studies, Vol. 1, No 1, pp.1-14.
[12] *Ibidem.*

2. Il dispiegamento di un ambiance: «il suono non è una proprietà di una cosa ma il risultato di un'azione»[13]. I modi in cui un'ambiance si dispiega sono legati alle modalità di *embodiment* (incorporazione) del senso del tempo secondo un intreccio di «sinestesia e cinestesia, una complessa miscela di percezioni e affetti, una stretta relazione tra sensazioni ed espressioni»[14].

Il nostro movimento nello spazio, le nostre azioni, la vita sociale che lo contraddistingue, i suoi ritmi, costituiscono l'atmosfera di quel dato ambiente ne caratterizzano il suo dispiegarsi nel tempo.

3. La collocazione all'interno di un ambiance:

> Un ambiente è una qualità complessa e pervasiva che riunisce e unifica numerose componenti di una situazione. Qualsiasi ambiente coinvolge contemporaneamente le caratteristiche dell'ambiente costruito, il modo in cui le persone vivono, si comportano e interagiscono, ma anche l'impatto del tempo atmosferico e la crescente presenza della tecnologia[15].

L'ascolto del suono di un ambiente permette a colui che lo ascolta di comprenderne la forma e di percepirne la qualità:

> Quando si ascolta un luogo, si può sentire la pioggia che cade sul marciapiede, il vento che soffia tra gli alberi o il suono sommesso di un'area innevata; si può sentire il riverbero di una piccola piazza interna o il rumore di fondo del traffico che si disperde in un grande parco all'aperto[16].

[13] *Ibidem.*
[14] *Ibidem.*
[15] *Ibidem.*
[16] *Ibidem.*

Ma cosa accade se utilizziamo queste competenze d'ascolto per creare un intervento sonoro collettivo nello spazio pubblico? In che modo è possibile riutilizzare questa competenza sonora e sonologica per produrre dei gesti sonori capaci di relazionarsi con lo spazio architettonico e di modulare l'ambiente acustico?

Tracciare la città

Intermission – a sound action for movers and traceurs[17] è un intervento sonoro partecipativo avviato nel 2021, risultato di un percorso di ricerca pluriennale focalizzato sulle relazioni tra movimento corporeo e tecniche di produzione sonora. La denominazione dell'intervento richiama un insieme di concetti che ne definiscono finalità, modalità operative e natura processuale: interruzione, interludio, intermezzo, intervallo, pausa, cesura, interspazio, ritardo. L'intervento esplora le dinamiche di interferenza e connessione tra *art du déplacement, parkour e free running*[18] — discipline fisiche e mentali che consentono ai praticanti (*traceurs*) di muoversi agilmente nello spazio urbano al fine di riappropriarsene e di co-abitarlo in forme singolari e collettive — e la generazione e spazializzazione di sorgenti sonore

[17] Concept e invenzione di Fabrizio Saiu, per maggiori informazioni visitare: fabriziosaiu.it/intermission

[18] KIDDER JEFFREY, L. (2017), *Parkour and the city. Risk, Masculinity, and Meaning in a Postmodern Sport*, New Jersey: Rutgers University Press. Le origini del parkour, dell'art du Déplacement e del freerunning si intrecciano profondamente, condividendo una radice comune nelle pratiche sviluppate da David Belle, Sébastien Foucan e i loro amici nei sobborghi parigini di Lisses e Sacrelles. L'art du déplacement rappresenta la visione più olistica e fondatrice degli Yamakasi (gruppo dei fondatori della pratica), il parkour di David Belle si concentra sull'efficienza e la funzionalità del movimento, e il freerunning di Sébastien Foucan enfatizza l'estetica e l'espressività. Nonostante le loro origini e le diverse filosofie iniziali, nella pratica contemporanea, queste distinzioni tendono a sfumare, con molti praticanti che le considerano diverse sfaccettature di un unico, più ampio, "movimento".

mediante processi di iper-localizzazione e *metabole*[19]. Gli strumenti impiegati consistono in piatti da percussione trascinati a terra attraverso corde in dacron di lunghezza variabile, modulata in base al tipo di movimento e regolata in corsa dagli stessi traceurs. La corda è fissata ai piatti a una sorta di moschettone che all'occorrenza può essere sganciato per liberare il piatto, e dall'altro capo arrotolata a una maniglia che il traceurs tiene stretta nel pugno della mano. Ogni traceur muove il proprio corpo trascinando il piatto, controllandone la traiettoria nello spazio, l'intensità e la conformazione sonora nel tempo. Il gruppo di performer coinvolti oscilla tra le 15 e 20 persone. La combinazione tra produzione sonora e le tecniche di spostamento si traduce in una profonda sinergia tra conduzione dei flussi sonori e articolazione cinetica dei corpi nello spazio urbano. L'ibridazione tra pratiche del movimento e tecniche di produzione sonora costituisce un nodo centrale dell'intervento e richiede sia una fase di formazione del gruppo sia un laboratorio situato direttamente nell'area destinata all'azione.

Fasi e struttura dell'intervento

I traceurs coinvolti in Intermission provengono da collettivi locali di art du déplacement, parkour e free running, attivi nelle città che ospitano l'azione. Dal 2021 a oggi i team coinvolti sono stati: Parkourwave (Novara) ParkourBros (Brescia)

[19] Il Res definisce i due effetti sonori nei seguenti termini:

- l'*iperlocalizzazione* è un effetto percettivo in cui l'attenzione dell'ascoltatore è irresistibilmente focalizzata sulla posizione di emissione di una sorgente sonora, spesso di carattere sporadico. Se la sorgente si muove, l'ascoltatore la segue. È l'opposto degli effetti di ubiquità e delocalizzazione;
- la *metabole* descrive le relazioni instabili e mutevoli tra gli elementi di un insieme sonoro, per cui la totalità è percepita in costante transizione. Si riferisce alla modifica delle relazioni tra elementi che compongono l'ambiente sonoro, intese come aggiunta e sovrapposizione di più suoni uditi simultaneamente. Il termine deriva dal greco *metabolos*, che significa "ciò che è variabile".

EdenParkZone (Bologna) Activita (Bari) Add Academy (Milano) Formigine Parkour (Modena). La fase preparatoria si sviluppa generalmente nell'arco di alcuni mesi e si articola in diverse tappe operative. Una prima fase riguarda il contatto e il coinvolgimento dei team di traceurs nel progetto, attraverso processi di selezione e di attivazione della collaborazione. A questa segue una serie di sopralluoghi urbani, finalizzati alla definizione dell'area d'azione. Le zone privilegiate sono frequentemente spazi periferici o marginali del tessuto urbano; solo in rare occasioni l'intervento si colloca all'interno dei centri storici. In un secondo momento, i traceurs vengono formati mediante workshop specifici, concepiti per sviluppare competenze legate all'uso dei piatti e alle modalità di produzione, conduzione e spazializzazione del suono. Particolare attenzione viene dedicata ai processi di ibridazione tra strumento sonoro e gesto motorio: in alcune azioni, infatti, i piatti possono essere sganciati dalle corde e incorporati all'interno di concatenamenti cinetici complessi, quali atterraggi, salti di precisione (*precision*), capriole (*rolls*), salti di ostacoli (*kong*, *step*, *dash*, *lazy*, *speed* e *reverse vault*), sequenze di quadrupedia, corse o rotazioni sui muri (*wall run* e *wall spin*). In tal modo, il suono si integra nelle dinamiche corporee dei traceurs, trasformandosi da semplice dispositivo acustico a elemento performativo capace di ridefinire la relazione tra corpo, spazio e suono.

I workshop, della durata variabile tra 3 e 7 giorni, si svolgono all'aperto nello stesso luogo dell'intervento e si concentrano sui seguenti aspetti:

- tecniche di utilizzo del piatto a terra, con attenzione al ritmo, alla velocità, al controllo formale e all' intensità dei gesti;
- sincronicità e asincronicità dell'azione collettiva (effetti metabolici, dissolvenze incrociate, spazializzazione delle fonti sonore);
- processi di crescita per agglomerazione e rarefazione delle sorgenti sonore;
- studio dei concatenamenti tra azioni sonore e azioni motorie.

La fase di studio del tracciato si configura come un processo di mappatura situata, finalizzato all'individuazione dei nodi nevralgici per lo sviluppo della performance — modalità di attraversamento, vettori di scorrimento, aree di stazionamento — insieme alla rilevazione dei punti problematici, determinati principalmente dal traffico veicolare o da condizioni ambientali e urbanistiche avverse (agenti atmosferici come la pioggia possono impedire l'esecuzione di specifici movimenti ma anche modificare le condizioni di propagazione e percezione del suono o lo scorrimento dei piatti a terra, oppure la presenza di lavori in corso). Tale processo non ha un valore meramente operativo, ma si configura come una pratica di *site-specificity* in cui l'ambiente urbano non funge da semplice sfondo, bensì da dispositivo attivo che orienta e modula l'azione performativa. Attraverso questo lavoro preliminare, i partecipanti sviluppano una conoscenza *embodied* (incarnata) e sensibile dello spazio urbano, basata non solo sulla sua morfologia e sulle strutture architettoniche, ma anche sulle qualità acustiche e sulle dinamiche socio-spaziali che lo attraversano. L'azione performativa risulta pertanto plasmata dalle specificità urbanistiche e sonore della città, trasformando la mappatura in un atto di co-costruzione tra corpi, spazi e ambienti sonori. Successivamente ai sopralluoghi, il processo operativo si concentra sulla mappatura delle zone risonanti e sulla progettazione dell'itinerario, che può prevedere molteplici punti di partenza e un luogo di arrivo prestabilito. La configurazione di tale itinerario è strettamente condizionata dalla struttura urbana, variabile in relazione alla sua conformazione viaria (romana, medievale, rinascimentale o moderna). La disposizione delle vie, la presenza di mercati, piazze e ponti, influisce in maniera decisiva sulla propagazione del suono, producendo esperienze percettive di movimento sonoro metabolico, direzionale, ubiquo o iper-localizzato. L'organizzazione degli spostamenti si configura pertanto come un dispositivo dinamico di attraversamento, in cui il movimento corporeo assume modalità plurali: dalla corsa veloce alla deambulazione rallentata, fino, in alcuni casi, all'arrampicata

su edifici che apre a derive[20] verticali. Intermission si articola così in due forme principali di azione — vettoriale e situazionale — che, pur distinte, concorrono a costruire un'esperienza sonora e cinetica site-specific, radicata nelle caratteristiche acustiche, e urbanistiche della città ospitante:

- le **azioni vettoriali** si configurano come corse lungo le strade, nelle quali i traceurs impiegano l'insieme delle proprie tecniche di movimento. Queste azioni sono generalmente condotte da piccoli gruppi che percorrono traiettorie su vie o strade differenti e, in punti strategici, convergono sulla stessa producendo un'intensificazione sonora che si traduce in un'espansione dell'occupazione spaziale. Il vettoriale si manifesta quindi come un flusso cinetico-sonoro direzionale, capace di ridisegnare la geografia urbana attraverso traiettorie di attraversamento collettivo.
- le **situazioni**, invece, si realizzano prevalentemente in piazze caratterizzate da dislivelli e da barriere architettoniche (scale, muri, pali, corrimano, monumenti, panchine). Esse costituiscono momenti di apertura in cui i partecipanti (il pubblico) alla performance entrano in relazione diretta con i traceurs. Tali configurazioni performative si strutturano come spazi di apprendimento condiviso, fondati sulla ripetizione e sull'imitazione, nei quali la dimensione spettacolare si intreccia a quella

[20] Il concetto di *deriva*, così come formulato da Guy Debord all'interno della teoria situazionista, designa una pratica di esplorazione psicogeografica della città, basata su un movimento erratico e non finalizzato, in grado di dischiudere dimensioni percettive, affettive e relazionali altrimenti celate dalla funzionalità urbanistica. Insieme alle riflessioni di Ivan Vladimirovič Chtcheglov, tale pratica mirava a sovvertire l'uso ordinario dello spazio urbano, restituendolo a una dimensione ludica, esperienziale e critica. Nel contesto di Intermission, questa nozione di deriva subisce un vero e proprio *détournement* (altro concetto debordiano): da azione di esplorazione psicogeografica diviene un atto di attraversamento co-creativo e di co-abitazione dell'ambiente urbano, fondato tanto sullo spostamento dei corpi quanto sulla produzione e diffusione del suono. La deriva si configura così non solo come dislocamento spaziale, ma come pratica estetica e politica che intreccia movimento e paesaggio sonoro, ridefinendo la relazione tra performer, partecipanti e città.

laboratoriale ed esplorativa. La situazione diventa pertanto un campo di co-presenza e co-creazione, in cui la relazione dinamica tra traceurs professionisti e partecipanti genera un ambiente ibrido di prova, esercizio ed esperienza collettiva.

L'intervento sonoro tra gesto e tessitura

La produzione sonora è intrinsecamente correlata e calibrata rispetto alla complessità dinamica del movimento dei traceurs in base alla velocità di trascinamento dei piatti sui diversi tipi di pavimento (asfalto, ciottolato, pavé, griglie metalliche, etc.). Il suono prodotto dal singolo piatto produce uno spettro continuo che varia a seconda della velocità di trascinamento del piatto, dalla costituzione materica del pavimento, dalla tipologia e dalle dimensioni del piatto. La complessità timbrica del suono prodotto si estende su diverse bande di frequenza:

- Basse (≈ 50–300 Hz): urti irregolari del piatto contro l'asfalto, rimbombi del corpo del piatto mentre vibra sull'intero disco. Questa banda di frequenze è udibile soltanto in zone in cui il rumore urbano è molto basso o in zone in cui il passaggio dei piatti crea dei fenomeni di risonanza, come in gallerie, sottopassaggi o parcheggi auto al coperto.
- Medie (≈ 300–2.000 Hz): primi modi di risonanza del piatto (radiali/circonferenziali). In questo range è compreso il *clang* metallico e le frequenze esatte dipendono da diametro, spessore, martellatura del piatto; i piatti utilizzati hanno un diametro che varia dai 15'' ai 20''. I piatti tra i 18–20'' spesso hanno picchi in quest'area.
- Medio-alte (≈ 2–8 kHz): "sfrigolio/sibilo" da sfregamento e micro-urti dei granuli dell'asfalto. È la banda di frequenza più evidente durante la corsa.
- Alte (≈ 8–12+ kHz): fruscii fini e armoniche superiori, udibili soltanto in circostanze di rumore urbano assente.

Da un punto di vista spettromorfologico, il trascinamento dei piatti a terra produce delle forme sonore che hanno sia valenza di *gesture-carried* che di *texture-setting*[21]. Sia la tessitura sonora che i singoli gesti generano un ambiente sonoro metamorfico e dinamico caratterizzato dai seguenti effetti e processi di crescita:

- effetti di crescendo e decrescendo dell'intensità sonora;
- effetti dinamici ed espressivi dovuti sia alla simultaneità metamorfica degli inviluppi[22] sonori che agli effetti di risonanza generati dalla riflessioni sonore nelle architetture attraversate (nicchie, sottopassi, ponti, strettoie, etc.);
- effetti di spazializzazione sonora: lo spazio diventa un ambiente a più livelli, articolandosi su diverse traiettorie che definiscono uno spazio acustico complesso per l'ascoltatore come per i performer; l'immagine spaziale è definita da rapporti di *opacità* e *trasparenza*, di *sfocatura* e *chiarezza*, e secondo diversi gradi di *focus concentrato* e *diffuso*. La tessitura spaziale è determinata dal modificarsi nel tempo di una prospettiva spaziale secondo rapporti di diffusione e continuità (le traiettorie sonore iperlocalizzate producono un movimento continuo senza interruzioni del suono da un punto a un altro), o rapporti di non-contiguità, i suoni non si muovono con continuità nello spazio bensì appaiono distanti tra loro delineando uno spazio acustico metabolico;

[21] SMALLEY, D. (1997) «Spectromorphology: explaining sound-shapes» in Organised Sound», Vol. 2, No 2: pp.107–126. Nel linguaggio di Smalley il termine *gestore-carried* descrive un contesto musicale in cui il gesto caratterizza una parte o l'intera opera. Questo si contrappone a quello di *texture-setting* che definisce invece una tessitura sonora che fornisce una struttura di base o un quadro di riferimento all'interno del quale agiscono i singoli gesti.

[22] L'inviluppo definisce l'andamento nel tempo dell'intensità sonora. Si possono generare suoni con diverse forme di attacco e di rilascio (corti o lunghi, netti o morbidi) o con forme di attacco, sostegno (suono lungo col mantenimento dell'energia sonora costante nel tempo) e rilascio.

- effetti di dissolvenza incrociata: emergenze sonore che compaiono gradualmente per intensità o per caratteristiche spettrali peculiari e per forma, o che scompaiono all'orizzonte disperdendosi;
- movimenti di crescita: agglomerazione e/o rarefazione dei gesti sonori.

Le caratteristiche spettrali dei piatti e la loro interazione con lo spazio urbano si configurano come principi generativi dell'intervento stesso. È nell'articolazione delle traiettorie sonore, nella modulazione delle frequenze e nelle trasformazioni timbriche che prende forma l'intermission: un processo in cui gesto e tessitura si fondono in una dimensione temporanea e situata, capace di ridefinire percettivamente lo spazio pubblico attraverso il suono.

Il training e la convivialità come strumenti di co-creazione e di e-ducazione

Nel paragrafo *Tracciare la città,* l'impiego del termine "partecipanti" sostituisce intenzionalmente quello di "pubblico", indicando una trasformazione progressiva che ha attraversato Intermission dal 2021 a oggi. Nelle prime edizioni la presenza del pubblico si configurava in due modalità principali: da una parte coloro che seguivano i traceurs lungo i percorsi urbani o li attendevano nelle piazze individuate da una mappa prestabilita; dall'altra un pubblico "accidentale", che entrava in relazione con l'azione solo nel momento del suo svolgersi, incontrando improvvisamente i traceurs in corsa, preceduti dal suono metallico e tagliente dei piatti trascinati sull'asfalto. Negli anni successivi questa relazione si è progressivamente ridefinita, segnando un passaggio dalla mera osservazione a un coinvolgimento diretto. L'introduzione di una *call to action* è stata la metodologia prescelta per comunicare alla comunità il senso e l'intenzione di Intermission e per invitarla a farne parte. I partecipanti iscritti vengono progressivamente integrati nel dispositivo performativo attraverso una sezione iniziale di *warm-up* e di *training*. Questo processo permette di trasformarli da spettatori esterni

a co-attori dell'azione, favorendo un coinvolgimento diretto nella pratica del movimento e nella produzione sonora. I traceurs, singolarmente o in piccoli gruppi, conducono i partecipanti in un attraversamento della città che genera traiettorie orizzontali e verticali a diversa intensità e velocità. L'esperienza collettiva non è più soltanto osservata, ma condivisa, producendo una ridefinizione del rapporto tra corpo, movimento e spazio urbano.

Il concetto di convivialità, formulato da Ivan Illich e successivamente reinterpretato da Jacob Smith nel contesto dei media, offre una lente utile per analizzare la trasformazione del coinvolgimento del pubblico in Intermission. Secondo Illich, la società industriale produce strumenti che, superata una soglia critica, generano dipendenza, limitano l'autonomia e subordinano gli individui a élite specializzate[23]. La «società conviviale»[24] rappresenta l'alternativa: strumenti controllabili personalmente, che estendono il raggio d'azione individuale e promuovono l'«energia personale controllata dalla persona»[25], fondando un'etica della libertà creativa e della modellazione autonoma dell'ambiente. Jacob Smith estende questi principi ai media sonori con il concetto di *eco-sonic media*[26], proponendo sistemi di comunicazione ecologicamente sostenibili e culturalmente consapevoli. Attraverso pratiche di *media archaeology*[27], Smith evidenzia l'importanza di tecnologie a basso impatto, come la «minimal phonography»[28] basata su bioplastiche e consumi energetici ridotti, e di conoscenze tradizionali e pratiche obsolete (*traditional technological knowledge*), come modelli per la creazione di media che massimizzano il controllo individuale e minimizzano l'impatto ambientale. Intermission incarna e rimodula i principi di

[23] ILLICH, I. (1974) *La convivialità*, Milano: Mondadori.

[24] *Ibidem*, p. 18.

[25] *Ibidem*, p.18.

[26] SMITH, J. (2015) *Eco-Sonic Media*, California: University of California Press.

[27] *Ibidem*, p. 4.

[28] *Ibidem*, 146.

convivialità di Illich e di eco-sonic media di Smith attraverso una trasformazione deliberata del rapporto tra il progetto e i suoi partecipanti. Abbandonando il concetto tradizionale di "pubblico" per abbracciare quello di "partecipanti", Intermission segna un passaggio dalla mera osservazione a un coinvolgimento diretto e attivo. Questo passaggio interseca differenti piani:

- Il passaggio dalla spettatorialità all'*agency* personale in Intermission ridefinisce la relazione tra partecipanti e performance. L'introduzione della *call to action* e delle sessioni di *warm-up* e training consente ai partecipanti di esercitare un controllo diretto sui tempi e sui ritmi della performance. Tale dinamica riflette il concetto di Illich secondo cui gli strumenti devono estendere l'azione individuale e permettere all'energia personale di essere controllata dalla persona stessa, rendendo i partecipanti agenti attivi nella produzione del movimento e del suono.
- La pratica combinata di movimento e produzione sonora genera un'esperienza sensoriale ed ecologica intensa. Questo richiama l'enfasi di Smith sulla materialità delle tecnologie sonore e sulle pratiche che favoriscono una connessione diretta con l'ambiente vissuto, anche attraverso strumenti *pre-digitali* o *low-tech*. Il suono prodotto dai partecipanti costituisce un output immediato della loro interazione fisica con lo spazio urbano, senza la mediazione di schermi o infrastrutture complesse, incarnando l'idea di Smith di *eco-sonic media*, in cui il suono viene modulato in modo ecologico.
- Il processo di training in Intermission non si limita all'acquisizione di abilità tecniche, ma costituisce un vero e proprio atto di *empowerment*. Esso consente ai partecipanti di appropriarsi autonomamente degli strumenti della performance — il proprio corpo e la produzione sonora — senza dipendere da specialisti detentori del sapere o del controllo tecnico. Questa dinamica richiama il concetto di Illich secondo cui gli strumenti devono evitare di creare rapporti di dipendenza e favorire una conoscenza tecnologica accessibile. A ciò si affianca l'idea di Jan Masschelein di una «pedagogia

povera»[29], la quale intende l'educazione non come un "educare" (insegnare), ma come un "e-ducere", ovvero un "condurre fuori" o "tendere verso" la realtà. Per Masschelein, l'obiettivo non è raggiungere una visione liberata o critica preconcetta, ma piuttosto liberare o spostare il nostro sguardo, passando dalla mera consapevolezza all'attenzione[30]. Una tale pratica non si basa su una metodologia ricca e complessa, bensì su una disciplina che incoraggia l'auto-esposizione attraverso attività come il camminare, che ci portano a confrontarci direttamente con il mondo e a essere presenti nel presente in un modo che abiliti l'esperienza e la trasformazione personale. Questo tipo di pedagogia, utilizzando "mezzi poveri" — ovvero insufficienti, privi di significato o di un fine prestabilito — apre uno spazio di trasformazione personale e di libertà pratica, senza sorveglianza o imposizione di leggi. La formazione in Intermission diventa così un veicolo di deprofessionalizzazione, dimostrando che l'efficacia dell'azione non risiede nel controllo specialistico, ma nella capacità individuale e nell'autonomia dei partecipanti. Essa riflette l'invito della pedagogia povera a "uscire nel mondo", a lasciare la comodità di una posizione sicura e a esporre sé stessi al presente, permettendo all'individuo di essere "comandato dalla strada" e di creare una propria via, piuttosto che seguire percorsi predefiniti o dipendere da guide esterne.

- L'attraversamento collettivo della città produce una ridefinizione del rapporto tra corpo, movimento e spazio urbano. Questa esperienza condivisa trascende la mera osservazione, configurandosi come una forma di *cross-species sociality* applicata all'ambiente urbano, in cui i suoni prodotti dai partecipanti interagiscono con l'ambiente acustico della città. Tale dinamica rispecchia l'idea di Smith di un media sonoro che collega gli individui a un senso di "luogo e pianeta", attraverso la riscoperta di pratiche e suoni che intrecciano dimensioni umane e non-umane.

[29] MASSCHELEIN, J. (2010) «E-ducating the gaze: the idea of a poor pedagogy» in Ethics and Education, Vol. 5, No. 1, pp.45-53.
[30] *Ibidem*, p. 48.

Conclusioni

Rispondendo alle domande poste nel secondo paragrafo *Abitare lo spazio* acustico, per concludere, possiamo dire che per intervenire nello spazio pubblico non è sufficiente un approccio sonologico consapevole. Tale competenza va integrata con un approccio ecologico ai media, come suggerisce Smith, e con una concezione conviviale del progetto in senso illichiano. Ne deriva la necessità di pratiche non solo accessibili, partecipative e dirette, ma anche volutamente povere, capaci di valorizzare strumenti essenziali e non alienanti. In questa prospettiva, la povertà coincide con la possibilità di generare processi formativi e trasformativi attraverso mezzi minimali, aperti e condivisibili. L'intervento sonoro nello spazio urbano si configura così come pratica estetica, politica ed ecologica, capace di ridefinire la relazione tra corpo, ambiente e collettività.

Bibliografia

AUGOYARD, J.F.; TOURGE, H. (2003) *Il repertorio degli effetti sonori*, Milano, Edizioni Lim;
BERGSON, E. (1996) *Materia e memoria. Saggio sulla relazione tra il corpo e lo spirito*, Bari, Edizioni Laterza;
CAGE, J. (1981) *For the Birds in conversation with Daniel Charles*, London, Marion Boyars Publishers Ltd;
DELEUZE, G. (1986) *Cinema I: The Movement-Image*, Minneapolis, The University of Minnesota Press;
BÖHME, G. (2016) *The Aesthetics of Atmospheres*, London, Routledge;
GOODMAN, S. (2024) *Guerra sonora*, Roma, Nero;
ILLICH, I. (1974) *La convivialità*, Milano, Mondadori;
KIDDER JEFFREY, L. (2017), *Parkour and the city. Risk, Masculinity, and Meaning in a Postmodern Sport*, New Jersey, Rutgers University Press;

MASSCHELEIN, J. (2010) «E-ducating the gaze: the idea of a poor pedagogy» in Ethics and Education, Vol. 5, No. 1, pp.45-53;

SMALLEY, D. (1997) «Spectromorphology: explaining sound-shapes» in Organised Sound, Vol. 2, No 2: pp.107–126;

SMITH, J. (2015) *Eco-Sonic Media*, California, University of California Press;

THIBAUD, J.P. (2011) «A sonic paradigm of urban ambiances» in Journal of Sonic Studies, Vol. 1, No 1, pp.1-14;

The Oxford Dictionary of English Etymology (1988) {a cura di} C. T. Onions, W. S. Friedrichsen e R. W. Burchfield, Oxford, Oxford University Press.