

# Animazione musicale in condominio. La musica che apre le porte

25 Novembre 2011

## Musica in famiglia

Ancor prima della scuola, il primo nucleo sociale che offre occasioni di crescita, di conoscenza, di relazioni significative con le persone le cose e con il mondo esterno è la famiglia, e il suo spazio di identificazione è la casa.

L'individuo muove i suoi primi passi e mette radici solide di sicurezza e d'identità tra le mura domestiche. Ogni nucleo familiare ne cura l'aspetto, scegliendo, ove è possibile, gli arredamenti, i colori, le disposizioni più consoni alle proprie esigenze e al proprio stile di vita. Ciascuno nella propria casa si sente protetto e libero di abbandonare momentaneamente quelle convenzioni sociali (comportamento controllato, abbigliamento elegante, linguaggio formale e tecnico-professionale) che deve assumere per gran parte della giornata. Nel corso dei secoli la casa ha assunto forme varie, dimensioni e stili diversi, dovuti al modificarsi della società e delle sue esigenze.

Nella nostra società questo ha provocato l'abbandono delle sedi di abitazione più disagiate per confluire in concentramenti in poche sedi, fornite di servizi essenziali. Il condominio, specchio della complessità urbana il concetto di abitazione, come specchio del *modus vivendi* e della complessità delle dinamiche sociali, come risultato di diverse categorie in evoluzione è, per sua stessa natura, soggetto a continua variazione (Enciclopedia multimediale Omnia DeAgostini). Le nostre città risentono del periodo storico in cui sono state costruite. Le abitazioni a blocco e ad appartamenti, che diventeranno le tipiche abitazioni cittadine dei nostri tempi, risalgono addirittura al Settecento, mentre lo sviluppo di enormi quartieri di abitazioni popolari deriva dal fenomeno dell'inurbamento del sec. XIX. La scala della struttura urbana moderna è progettata e realizzata nei primi decenni del Novecento da Le Corbusier attraverso il raggruppamento degli alloggi in unità verticali con servizi comuni: nascono i condomini. Se da un lato le abitazioni in condominio offrono servizi e una certa economicità (costi contenuti, numero considerevole di alloggi in spazi limitati, ecc.) dall'altra si evidenziano ben presto dei disagi.

Tra le famiglie residenti nello stesso blocco abitativo gradualmente viene meno il senso di comunità, si perde il senso di sicurezza garantito dalla consuetudine dell'aiuto reciproco. La diffidenza deriva dall'intreccio di molti fattori: la vicinanza di famiglie provenienti da luoghi diversi, con stili di vita e cultura eterogenei, il lavoro dei componenti adulti di un nucleo familiare che si assentano da casa per gran parte della giornata, i ritmi di vita spesso frenetici, ecc. Tutto contribuisce a far sì che le famiglie a poco a poco tentino di trovare la sicurezza che è venuta a mancare, mettendo in atto di sistemi che blindano le abitazioni; in questo modo si fanno diventare le proprie case sempre più protette e più chiuse in se stesse. Le porte delle case vengono chiuse ermeticamente, salvaguardando gli inquilini da possibili aggressioni, ma limitando nello stesso tempo, la possibilità di instaurare vere relazioni con il mondo esterno. I bambini sono più soli. Nei

condomini spesso mancano gli spazi di aggregazione e di gioco. Anche quando esiste un piazzale o un prato comune, i bambini che abitano il condominio vivono per lungo tempo dentro le loro abitazioni, magari seduti per qualche ora davanti alla televisione. Talvolta rimangono soli. I bambini però hanno bisogno di muoversi, di scatenare le tensioni accumulate durante la giornata e hanno bisogno soprattutto di giocare e di stare insieme, di farsi degli amici con i quali crescere e divertirsi. È necessario dunque recuperare per loro spazi e tempi di gioco comune, in cui sia possibile instaurare nuove amicizie o consolidare quelle già esistenti.

La musica e l'animazione musicale offrono opportunità di crescita comune, recuperando da un lato la dimensione del gioco collettivo e della relazione, dall'altro il piacere del far musica e lo sviluppo della musicalità di singolo bambino. Per aprire le porte Ogni animatore deve pensare, esprimere, dialogare, cercare idee, trovare un condominio, cercare di conoscere. Poi deve osservare, ascoltare le voci, i rumori di fondo e le musiche, prendere appunti. Infine progettare, tenendo in considerazione alcuni punti chiave: Il Territorio – dove siamo Struttura fisico/architettonica del condominio.

Osserviamo con attenzione la struttura del complesso abitativo nel quale lavoreremo, per individuare i luoghi comuni o privati che potranno essere utilizzati nelle attività di animazione.

Dovremo poter distinguere:

- spazi di lavoro piuttosto ampi come cortili, terrazze, giardini, superfici comuni nei quali raccontare, suonare, muoversi, improvvisare;
- spazi di ricerca sonoro-musicale molto piccoli come sgabuzzini, ma anche corridoi, giro scale, scantinati, soffitte, retro bottega, nei quali esplorare sonorità inusuali.

### *Il Catalogo – patrimonio culturale*

#### *Identità musicali*

L'incontro con le famiglie dei bambini coinvolti in progetti di animazione in condominio è uno dei momenti significativi per capire e catalogare il patrimonio culturale-musicale di cui sono portatori i bambini stessi, patrimonio da cui attingere per realizzare concretamente il nostro progetto. Per questo possiamo predisporre ed organizzare un'occasione di incontro con i genitori (riunione, questionario) che permetta loro di raccontare di sé:

- le canzoni o le musiche che amano cantare o ascoltare;
- le canzoni o le musiche che cantavano o ascoltavano nei paesi d'origine;
- le ninne nanne che hanno ascoltato e cantato da bambini;
- le ninne nanne che hanno cantato ai loro bambini;
- strumenti musicali, dischi, CD, audiocassette presenti in famiglia;
- strumenti musicali giocattolo, carillon, oggetti sonori dei loro bambini;
- ricordi di strumenti musicali o di oggetti della propria infanzia;
- ...

### *Gli Orizzonti – dove andare*

La ricerca qualitativa I bambini fra i cinque e i sette anni, secondo Gardner, nella nostra cultura sono simili a degli artisti. Sono desiderosi e perfino ansiosi di stabilire legami, sperimentare idee e procedure nuove, mettere alla prova limiti, sbrigliare l'immaginazione. Non sono ostacolati dalle convenzioni, messi in imbarazzo dai propri sentimenti, intimiditi dai compagni, non hanno una gran cognizione di gusti e preferenze altrui. Anche i bambini più grandi, se messi nelle condizioni adatte per farlo, amano costruire, inventare, produrre qualcosa che possa essere riconosciuto come fatto da loro. Ogni bambino ha un senso di base di ciò che significa inventare una canzone, raccontare una storia o fare un disegno predeterminato, e può sfruttare quel senso per creare opere d'arte interessanti e spesso originali.

L'animatore deve porsi dunque in un'ottica di ricerca qualitativa e lavorare assieme ai bambini per vivere e produrre eventi musicali di qualità. Condizione essenziale è l'abitudine all'ascolto. E non si tratta solo di offrire occasioni d'ascolto di eventi sonori e musicali, ma anche di ascolto di se stessi e delle proprie emozioni.

### *Lo sfondo integratore*

Cosa significa "mettere i bambini nelle condizioni di costruire, inventare, produrre"? Significa principalmente mediare la nostra identità di musicisti, di animatori musicali, di persone, con l'identità dei bambini, con i loro bisogni, le loro aspettative, i loro piaceri sensoriali ed emotivi, il loro mondo fatto di fantasia ma anche di voglia di esplorare, sperimentare e giocare. Lo sfondo integratore permette di costruire una sorta di texture, di trama narrativa che lega ed intreccia l'immaginazione dell'animatore a quella dei bambini, il senso del fantastico alle attività concrete.

### *Il gioco*

Il gioco è "una cosa seria": gioia, rapimento, concentrazione, libertà, creatività costituiscono "il regno" del bambino. Attraverso il gioco musicale il bambino non solo apprende in modo solido, ma impara ad esprimere la propria musicalità e a raccontare di sé. Giocando, animatore e bambino si liberano della vita quotidiana e si trasferiscono altrove, dove la vita appare più leggera, più aerea, più felice. Il gioco costituisce "la cornice" per l'azione. L'animatore deve curare la strutturazione dello spazio, la disposizione degli arredi, la scelta dei materiali sonori e musicali e il contesto giocoso, in modo da favorire l'attivazione spontanea dei partecipanti.

### *La ritualità*

A tutti piace ripetere qualcosa che ci ha interessato e soddisfatto e di cui conosciamo bene. A tutti piace assaporare in anticipo la ritualità di un evento. Anche i bambini amano la ritualità, perché il piacere di ripetere compensa il disorientamento che deriva dal concludersi di un'esperienza incantatoria e gratificante. Nell'organizzazione dello sfondo integratore un aspetto importante assume dunque anche la ritualità; si può pensare ad una struttura simile dei vari incontri, in cui ogni volta sia presente almeno un canto, un momento di ascolto, un momento di produzione sonora o gestuale e un tempo per la documentazione.

### *I fili colorati*

Tre sono i fili colorati che collegano vari momenti dell'attività di animazione musicale.

La storia: in ogni incontro succede qualcosa di nuovo, straordinario o comune, fiabesco o quotidiano, fantastico o legato alla realtà della vita dei bambini.

Le relazioni: i personaggi della trama intessono fitte relazioni tra di loro e invitano anche i bambini a provare insieme qualche situazione di carattere sonoro/musicale (scoppiare petardi musicali durante il carnevale... trovare sonorità per addormentare), oppure a risolvere qualche loro piccolo problema (serve una canzone per..., è indispensabile un accompagnamento musicale fino a ..., bisogna inventare una danza...). In questo contesto ognuno deve darsi da fare per trovare delle idee e per costruire assieme agli altri, dalle varie idee, un evento musicale di tutti.

I temi: tra avventure dei personaggi, esplorazioni sonore e motorie, e invenzioni musicali, ogni incontro sviluppa un solo tema in particolare da sperimentare giocando, senza rigidità e senza la necessità di essere esaustivi. Questo può essere un tema casuale (suoni che salgono e scendono, suoni forti e deboli, suoni e colori) o un tema legato strettamente alla trama del racconto (musica per la festa ..., invento un accompagnamento...).

### *Percorsi – temi virtuali*

Uso di racconti dalla letteratura infantile o per ragazzi

Possiamo cogliere molti spunti di lavoro dai racconti della letteratura per l'infanzia. Seguire passo per passo o a grandi linee la trama di un racconto, significa da un lato usufruire di un tipo di narrazione che non si esaurisce in pochi incontri, ma che può avere un seguito: in altre parole vuol dire poter continuare a giocare. Da un altro lato significa anche poter leggere e vivere in altro senso le stesse avventure, coinvolgendo il proprio corpo con la gestualità e il movimento, manifestando la propria musicalità nell'invenzione sonora e nell'espressione del senso estetico, arricchendo la capacità di stabilire relazioni con gli altri nella scelta di regole comuni per improvvisare e rielaborare musicalmente. Credo che qualsiasi racconto letterario possa essere riletto con attenzione musicale.

Titoli che garantiscono buoni risultati sono sicuramente, oltre a *Il meraviglioso Mago di Oz*, *La storia di Babar l'elefantino* di Jean de Brunhoff (e racconti seguenti), *Storie del Bosco* di Tony Wolf, *Vacanze all'isola dei gabbiani* di Astrid Lindgren, i vari racconti di Harry Potter di J. K. Rowling.

Uso di uno sfondo a trama libera

Per inserire il vissuto dei bambini nel nostro progetto di animazione possiamo costruire ad hoc una trama narrativa:

#### SCHEMA BASE

Al centro del suo mondo c'è il personaggio principale, il protagonista del racconto, che agisce da personaggio-guida nelle varie attività e che di volta in volta viene affiancato da altri personaggi; questi determinano l'intreccio delle situazioni che portano ad individuare il tema del giorno, secondo uno schema rituale:

- Introduzione – Canto di accoglienza; il personaggio principale racconta le vicende che hanno caratterizzato una giornata appena trascorsa, una situazione vissuta, o un evento che sta per accadere;
- Sviluppo – Il racconto introduce altri personaggi, provocando l'intreccio e lo sviluppo di circostanze musicalmente stimolanti; si sperimentano nel gruppo le situazioni indicate;
- Giochi – In vari momenti vengono suggeriti dai personaggi, o proposti dall'animatore, giochi di esplorazione, di imitazione, di esercizio quando è necessario sviluppare qualche abilità, di trasformazione/invenzione;
- Documentazione – Si registrano i canti e le musiche prodotte; i bambini più piccoli possono disegnare un momento importante della giornata;
- Finale – La vicenda, nel racconto del personaggio principale, ha un lieto fine; il protagonista saluta i bambini.

#### I PERSONAGGI

I personaggi e l'universo di riferimento possono essere quelli delle fiabe tradizionali (gnomi, nanetti dispettosi o simpatici, streghe, maghi), quelli delle leggende (fantasmi, orchi, principi e principesse), quelli dei loro giochi o cartoni animati preferiti (i Pokemon, i Digimon).

Soggetti – chi fa che cosa

#### *I bambini*

Tutti i bambini del condominio possono essere coinvolti nel gioco di animazione musicale. Nell'organizzazione del lavoro è importante prestare attenzione alla formazione di piccoli gruppi, omogenei per età, in modo da permettere sempre a ciascuno di partecipare in modo attivo e di

essere considerato per i bisogni che manifesta, per le sue aspettative, ma anche per le sue competenze e per la sua musicalità; il lavoro è più semplice se è condotto per gruppi separati. Ogni gruppetto si inserisce a livelli diversi di complessità nella stessa trama e nella stessa tematica. E' interessante comunque prevedere qualche situazione di lavoro comune in cui confrontare i prodotti musicali realizzati o in cui effettuare escursioni collettive di conoscenza sonora.

#### *I genitori*

I genitori sono spesso impegnati con il loro lavoro e si sentono sollevati nel saperli impegnati in un'attività coinvolgente. Tuttavia è importante chiedere la loro disponibilità (per prestarci qualche oggetto, per cantarci qualche loro canzone, ... ) e coinvolgerli in piccole mansioni (scattare qualche foto, preparare qualche dolce per la merenda, fare gli spettatori nella festa finale, ...) che permettano di osservare i loro figli e di partecipare comunque alla loro crescita.

#### *Altri soggetti*

Nella vita di condominio si entra spesso in contatto con altri soggetti: dal portalettere all'amico del fratello più grande, dalla signora anziana che ha voglia di scambiare qualche parola al signore dell'ultimo piano che porta a spasso il cane. Anche gli altri soggetti possono essere coinvolti nelle nostre attività, direttamente o indirettamente, osservando e imitandone andature, gestualità, timbro di voce.

#### *L'animatore*

L'animatore musicale si deve porre di volta in volta come co-esploratore o come colui che offre situazioni stimolanti e coinvolgenti. Deve essere un fedele compagno di giochi ma anche un attento osservatore e un fine ascoltatore degli eventi musicali che si sviluppano, per cogliere i momenti più significativi e rilanciarli in altre esperienze di approfondimento. L'animatore, proponendo un momento iniziale di forte attrazione emotiva, metterà le basi per attivare giochi di esplorazione e scoperta (per familiarizzare con un determinato oggetto sonoro o una particolare sonorità), di imitazione (per acquisire un vero e proprio catalogo di esperienze), d'esercizio (per acquisire precise abilità), di trasformazione/invenzione originale (per riusare conoscenze e abilità nell'espressione di sé).

Per concludere Vorrei citare delle frasi trovate, mi pare, in un paese della Danimarca e riportate con un po' di ironia da Donato De Silvestri nella relazione "Essere nella scuola oggi": TO BE IS TO DO (Socrate) TO DO IS TO BE (Cartesio) DO BE DO BE DO (F. Sinatra) Ben si adattano anche al nostro contesto: per aprire le porte del condominio ci vuole ritmo ed il piacere di coltivare emozioni.

Luisella Rosatti