

Enrico Strobino

SCAPES

Un gioco di relazioni

Dialoghi sonori

La pratica del *Dialogo Sonoro* è molto usata in ambito musicoterapeutico e in questa prospettiva sono fondamentali i testi di Mauro Scardovelli, a cui rimando per l'inquadramento teorico-metodologico.

Da parte mia il riferimento è più orientato ad un uso didattico di tale pratica, come assunto da Maurizio Vitali nel suo importante libro sull'improvvisazione, in cui "tanto le fasi programmatiche che i momenti di analisi, vengono orientati unicamente alla produzione del suono e allo sviluppo di una qualità musicale della relazione"¹:

Il duo è un rapporto musicale diretto tra due persone. È stimolante che inizialmente il training preveda un confronto con questa esperienza senza altre indicazioni di lavoro. [...]

Il dialogo sonoro si sviluppa a partire da un'attività di rispecchiamento sonoro in cui ad una persona, libera di esplorare la propria vocalità, il proprio strumento o altri oggetti sonori, si aggiunge una seconda persona che, con lo stesso o con altri strumenti espressivi, ha il compito di sviluppare la relazione sonora, mettendo in atto dei comportamenti sonori facilitanti (imitazione, eco, riproduzione, rinforzo, calibrazione, sintonizzazione, rimodulazione).²

Proporre esperienze di *Dialogo Sonoro* in contesti di Scuola Primaria, soprattutto in quarta e in quinta, e ancora di più nella Scuola Media, significa confrontarsi con l'*idea di musica* che, a quest'età, è già abbastanza caratterizzata. Spesso questo tipo di pratica, che produce musiche *non familiari*, ha quindi bisogno, in questi contesti, di *dispositivi* che la rendano non solo proponibile, ma anche ri-proponibile, in modo da poter far crescere le competenze individuali, mantenendo vivo l'interesse e la motivazione di bambini e bambine verso la produzione di una musica lontana dai paesaggi "consueti".

Ho sentito l'esigenza, quindi, di ideare e sperimentare alcuni *dispositivi* in grado di rendere le esperienze *estheticamente gratificanti, motivanti, significative*. *Scapes* rappresenta uno di questi dispositivi, riconosciuto dai bambini stessi come rispondente ai criteri indicati.

¹ Maurizio Vitali, *Alla ricerca di un suono condiviso. L'improvvisazione musicale tra educazione e formazione*, Franco Angeli, Milano, 2004, p. 89.

² *Ibidem*, pp. 87 - 88.

Scapes: uno sfondo integratore

Scapes prevede al suo interno l'utilizzo di Scapes, una App per iPad, creata da Brian Eno e Peter Childers, sviluppata dalla Opal Ltd nel 2012 (5,99 €).

Nell'introduzione contenuta nella App leggiamo:

Scapes crea musica che pensa da sola. Aggiungendo **Background** ed **Elementi** si crea uno **Scapes**. I Background suonano ininterrottamente. Ogni elemento può essere posizionato ovunque nello Scapes.

Ogni elemento segue le proprie regole nascoste. Per es.: suona due note, quindi aspetta dieci secondi. Suona solo se il resto è in silenzio. Fermati se sta suonando una campana. Suona ogni qual volta gli elementi vicini si arrestano.

La App di B. Eno è stata creata in base allo schema *Figura/Sfondo*.

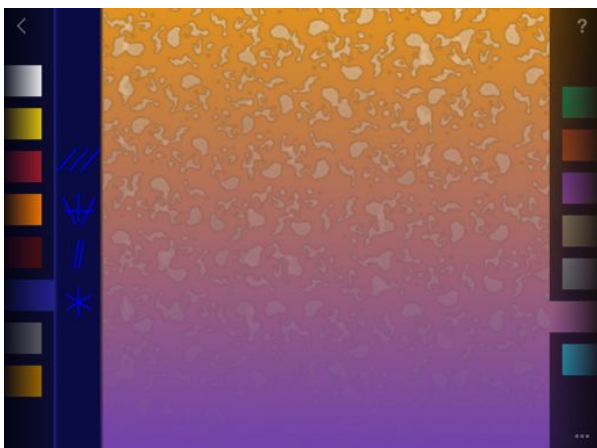
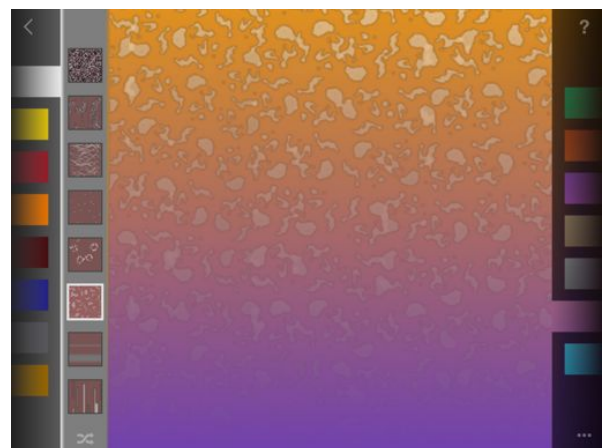
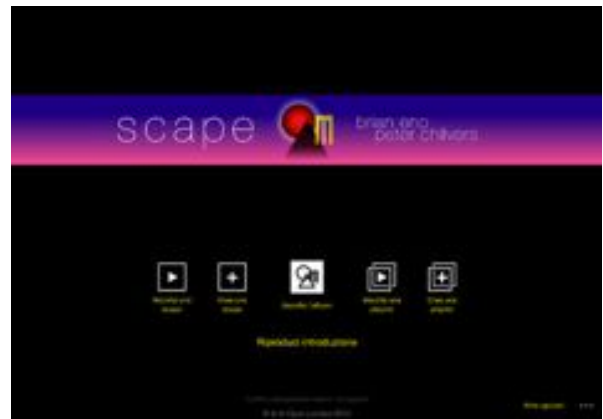
L'esecutore può scegliere, all'interno di due menù, vari tipi di sfondi musicali e grafici allo stesso tempo (Background).

Un'ampia serie di altri menù offre all'esecutore la possibilità di immettere all'interno degli sfondi che via via si vanno creando e trasformando, una serie di segni/figure, grafiche e sonore.

Lo scape risultante evolve quindi "per volontà e per caso", obbedendo, come riportato precedentemente, anche grazie a una serie di regole nascoste.

Volendo possono essere utilizzati anche solo gli elementi (figure), senza alcuno sfondo.

La musica è tipicamente "liscia", lineare, nello stile tipico di Eno, senza spigoli, "discreta" e, quindi, in grado di accogliere gli elementi più diversi, senza creare problemi di compatibilità.



Proprio tale caratteristica rende l'utilizzo didattico di questa macchina generatrice di musica particolarmente efficace per realizzare uno *sfondo musicale integratore*, all'interno del quale far accadere eventi che rispondono a tutt'altre logiche.

Nel caso specifico, ho utilizzato tale dispositivo per creare una cornice ad attività di *Dialogo Sonoro*, proposte a bambini e bambine di Scuola Primaria (classi quarte e quinte). La cornice è tale in vari sensi: indica i confini dell'improvvisazione a due (inizio e fine); fornisce un "collante" a tutta l'esperienza, rendendola più facilmente fruibile, facendola riconoscere come "più musicale" alle orecchie dei bambini stessi, rispetto ad una stessa esperienza senza alcun tipo di sfondo.

Naturalmente, la presenza di uno sfondo elettronico, realizzato con un tablet da un bambino, istituisce un campo di relazione anche fra la musica elettronica e "quasi automatica", con quella acustica e totalmente soggetta alle decisioni umane prodotta dall'improvvisazione del duo.

Eventualmente, collegando il tablet ad un videoproiettore, l'evento improvvisativo può avere anche uno sfondo visivo.

Ovviamente la parte qui eseguita con *Scape* può essere sostituita da altri tipi di suono elettronico, mediante un sintetizzatore, utilizzando composizioni preregistrate, ecc...

Il set



Il set che ho scelto prevede inizialmente cinque strumenti, ampliabile a piacere. In prima istanza i due improvvisatori hanno a disposizione uno strumento ciascuno (nella foto un piatto sospeso), ognuno a disposizione del rispettivo esecutore. Ci sono poi altri tre strumenti, posti in "territorio neutro": uno al centro del set e due ai lati. Questi strumenti sono a disposizione di entrambi (vedi più avanti le *regole del gioco*).

A disposizione di ogni singolo esecutore c'è poi uno strumento che serve per coinvolgere ognuno un piccolo gruppo di riferimento (i compagni), anche loro con lo stesso tipo di strumento (nella foto si tratta di un Anklung). Completano il set alcuni battenti di vario tipo. Un poco decentrata rispetto al set riservato al dialogo sonoro è la postazione riservata al tablet, amplificata con un piccolo amplificatore di buona qualità.



Regole del gioco

1. Il pezzo inizia con l'ingresso in crescendo dello sfondo elettronico, creato da un musicista con il tablet (o synth, computer o altro). Specularmente, l'uscita dello sfondo elettronico indicherà la fine del dialogo. In questo caso la fine dell'improvvisazione del duo avverrà quindi per volontà esterna alla coppia, "imposta" dal musicista elettronico. L'improvvisazione può però anche finire quando uno dei due musicisti decida di uscire di scena, prima che lo sfondo elettronico finisca. In questo caso sarà il musicista elettronico a seguire la volontà del musicista impegnato nel dialogo, sfumando a sua volta fino al silenzio.
2. Il duo entra in scena e inizia il dialogo. Ogni musicista ha a sua disposizione uno o più strumenti, disposti nel proprio spazio. Sono inoltre disponibili alcuni strumenti "in comune", disposti in *spazi neutri*, al centro del set e ai lati.
3. Ogni musicista ha a disposizione anche uno strumento con cui far intervenire un *CORO* di strumenti simili, situato alle sue spalle: metaforicamente, durante il dialogo ognuno dei due musicisti può, quando ne sente il bisogno, far intervenire il 'gruppo di amici', decidendo poi anche quando farli smettere. È necessario quindi che i due *CORI* abbiano tutti uno strumento "in serie": piastre sonore a cassa singola, anklung, maracas, ecc...
4. Eventualmente, nel corso del dialogo può intervenire un *terzo (incomodo?)*, libero di entrare nel dialogo con uno dei due, di fare azione di disturbo, o semplicemente comunicando (non con le parole) il desiderio di sostituire un compagno nel duo iniziale.

Variante:

I compagni del duo che improvvisa, invece che essere suddivisi in due gruppi, formano un unico gruppo che si muove liberamente nello spazio che circonda il set dedicato al duo che improvvisa. Ogni membro del gruppo si muove stimolato dalla musica prodotta elettronicamente, ascoltando i vari background. L'ingresso degli elementi/figure producono improvvise reazioni, piccoli gesti, contatti, cambi di direzione, scatti, sguardi improvvisi, e così via.

Annotazioni

Durante l'attività ho alternato dialoghi fra me e un/a bambino/a con altri realizzati fra due bambini/e. Soprattutto nella prima fase l'alternanza ha fatto crescere la qualità dei dialoghi, grazie all'osservazione da parte della classe, senza bisogno di troppe spiegazioni o indicazioni verbali.

Il mio ruolo all'interno del Dialogo Sonoro è stato quello di *facilitatore*, ruolo tendente cioè ad incoraggiare, agevolare e sostenere l'espressione del bambino. A volte ho cercato anche di condurre il dialogo, ritagliandomi un ruolo propositivo e non soltanto orientato al *rispecchiamento*, fornendo alcune mie idee musicali. Credo che in questa fascia d'età questa libertà da parte del facilitatore possa essere prevista fin dalle prime esperienze, diversamente da quanto avviene in dialoghi sonori con bambini molto piccoli, in cui

l'intenzione è, almeno all'inizio, esclusivamente quella di essere congruenti rispetto all'espressione sonora del bambino.

Analisi

La registrazione video dei dialoghi ha consentito a me e alla maestra di osservare condotte, relazioni, uso degli strumenti, posture e quant'altro.

La stessa cosa hanno fatto bambini e bambine, guardando il video e esprimendo interessanti riflessioni sull'esperienza in generale e su alcuni dettagli riguardanti momenti specifici.

Il momento in cui riguardiamo insieme i dialoghi è un momento molto importante: è la fase in cui "restituisco" ai bambini ciò che hanno fatto, chiedendo loro di rifletterci su, di osservare, di commentare. Un gioco di specchi.

Anche in questo caso, il fatto che bambini e bambine riconoscano come "buona musica" i *pezzi* registrati, ne facilita l'analisi, consentendo di vederli senza fatica anche varie volte.

Penso che questa fase dell'attività, fatta insieme ai bambini, sia fondamentale anche per far crescere la competenza relativa all'attività stessa: più si fa e più si rivede quanto si è fatto, tanto più si diventa in grado di produrre *pezzi* di buona qualità musicale.

A tale scopo ho approntato una piccola scheda da utilizzare liberamente e "oralmente" con bambini e bambine durante l'osservazione delle videoriprese.

- Descrivi con uno o più aggettivi il dialogo sonoro appena visto
- Trovi che al suo interno siano identificabili momenti (fasi, parti) diversi?
- Prova a descriverli
- Qual è il momento che ti è parso più interessante?
- Perché?
- Trovi che i due protagonisti abbiano utilizzato gli strumenti in modo simile o diverso?
- Il dialogo è caratterizzato soltanto dall'ALTERNANZA degli interventi o anche, a volte, dalla SIMULTANEITÀ?
- Come si sono mossi i due protagonisti?
- Secondo te il livello di ascolto fra i due è stato: basso, buono, alto, molto alto.
- Da cosa lo deduci?

Un video che documenta l'esperienza realizzata in una quarta elementare è visibile al seguente indirizzo:

https://www.youtube.com/watch?v=ia5ldBc_8rE