

Matteo Frasca<sup>1</sup>

## Costruzione di *storie sonore* nelle scuole dell'infanzia

### *Un signore maturo con un orecchio acerbo*

*Un giorno sul diretto Capranica-Viterbo  
vidi salire un uomo con un orecchio acerbo.  
Non era tanto giovane, anzi era maturato, tutto,  
tranne l'orecchio, che acerbo era restato.  
Cambiai subito posto per essergli vicino  
e poter osservare il fenomeno per benino.  
"Signore, gli dissi dunque, lei ha una certa età,  
di quell'orecchio verde che cosa se ne fa?"  
Rispose gentilmente: "Dica pure che son vecchio.  
Di giovane mi è rimasto soltanto quest'orecchio.  
È un orecchio bambino, mi serve per capire  
le cose che i grandi non stanno mai a sentire:  
ascolto quel che dicono gli alberi, gli uccelli,  
le nuvole che passano, i sassi, i ruscelli,  
capisco anche i bambini quando dicono cose  
che a un orecchio maturo sembrano misteriose..."  
Così disse il signore con un orecchio acerbo  
quel giorno sul diretto Capranica-Viterbo.*

Gianni Rodari

### Un possibile percorso

Trattare il suono al pari dell'immagine. Come esistono matite, pastelli, acquarelli, tempere per creare e far creare immagini colorate, può essere sempre messa a disposizione una buona *tavolozza di suoni*, rappresentata sia da oggetti di varia natura, sia da quel potenziale che è in grado di produrre la voce e il corpo di bambine e bambini. Tale *atelier* sonoro a disposizione è un buon punto di partenza per poter generare *storie sonore*.

Tentiamo di lavorare il più possibile sul potere evocativo, compositivo e narrativo di tale ingrediente "primo". Sia immagini che suoni favoriscono la generazione di storie... ma come?

Provare a "sentire" - insieme al gruppo di bambine e bambini con cui lavoriamo - che *effetto fa* e cosa produce il suono del *sasso rodariano* "gettato" nello stagno, senza "additivi", senza che il suono venga utilizzato, compresso, costretto ad accompagnare un'altra esperienza o che faccia da sottofondo ad un altro esperire. Il suono di una busta di

<sup>1</sup> Associazione Matura Infanzia, Via Oderisi da Gubbio 62, 00146 Roma, [matura.infanzia@gmail.com](mailto:matura.infanzia@gmail.com)

plastica *massaggiata* dalle mani evoca ad esempio il suono della pioggia di una cascata. Ma come in ogni ricerca/azione che si rispetti, non è davvero importante creare un kit di corrispondenze perfette e meccanicamente replicabili tra oggetti e suoni evocati, quanto *esplorare* - con il gruppo - materiali e oggetti e *insieme* scoprire possibili accostamenti, risonanze, somiglianze, similitudini tra suono generato e suono evocato; tra realtà e immaginazione o ancor meglio *immaginazioni condivise*, grazie alla presenza di tutti gli immaginari che *entrano in contatto* tra bambini, bambine e adulti in gioco.

Raccogliendo tutte le suggestioni possibili, facendo incontrare il suono con gli *immaginari* dei partecipanti, ne verrà fuori sicuramente un percorso.

Il *sasso sonoro* gettato all'interno dell'immaginazione del gruppo con il quale lavoriamo è sempre a portata di mano e può essere rappresentato da:

- 1) oggetti di uso quotidiano e materiali da recupero<sup>2</sup>
- 2) la *voce* di bambine e bambini, sia per *riprodurre* il mondo, che per *testimoniare la loro presenza* sonora all'interno di uno spazio condiviso, che per *produrre nuovi orizzonti acustici* o personaggi "*fantastici*" da ascoltare per poter immaginare ancora;
- 3) *altri suoni* prodotti dal corpo di bambine e bambini (mani, piedi, cosce, pancia, lingua, denti, labbra, etc.).

Tutti questi elementi possono aiutare a esplorare il suono in tutte le sue componenti a creare:

1) *ambienti sonori, sensazioni, personaggi*, azioni da inventare o "ritrovare" nella memoria o *trasportare* nella dimensione sonora, da inserire nelle storie in costruzione. In questo modo si privilegerà di certo il canale uditivo, tenendolo però sempre agganciato alle sue componenti fantastiche, evocative e infine narrative.

Molti suoni ricorderanno atmosfere e personaggi di racconti popolari. Altri evocheranno fenomeni atmosferici, altri ancora gesti e azioni, altri suoni amplificheranno emozioni e stati emotivi.

2) Il lavoro sulla *voce dei bambini*, sul "sentire e risentire" - spesso per la prima volta - la propria voce registrata, potendo riconoscere quella dei compagni, aprirà domande, discussioni, scoperte, sviluppi ulteriori con il gruppo classe.

Solo dopo questa fase si potrà continuare a "giocare" con la voce "alterata" dall'infanzia per l'infanzia, voce bambina che genera personaggi familiari ma "fantastici" quali

<sup>2</sup> Scatole di cartone da grattare, battere, percuotere, pettini, spazzole, pentole, posate, coperchi, buste di plastica grandi e piccole, cesti, banchi e sedie da spostare o da battere, acqua in bottiglia, acqua che scorre, acqua che gorgoglia dal lavandino, carta da imballaggio sulla quale camminare e "scoppiettare", matite o pastelli da muovere all'interno dei loro contenitori, bicchieri e cucchiaini da combinare fra loro, paglia di carta, legni o legnetti, sassi e pietre scossi all'interno di contenitori, foglie calpestate e così via.

streghe, draghi, fate, folletti, animali, giganti... senza però utilizzare gli effetti sonori aggiunti dai campionari presenti in ogni software di programma di montaggio musicale.

In questa fase di *ascolto* e *scoperta* delle caratteristiche vocali di ciascun bambino, è importante muoversi all'interno di una effettiva iniziazione su quel che la *propria voce* e quella dei compagni è e in cosa *può essere* in grado di *trasformarsi* attraverso il piano e il forte, il sussurrato e il gridato, sperimentando l'estensione vocale, valorizzando il timbro di ciascuno e di *ognuno insieme agli altri*.

Da questa *ricerca/azione* sul potere prima evocativo e poi narrativo del suono in mano a bambine e bambini - di cui l'adulto è stato (ed è) facilitatore e maieuta - quasi che ci ritroviamo alcune piccole storie "grezze" da proteggere, conservare e condividere.

Dopo averne con loro scelta una, quella di cui abbiamo avuto il sentore di una maggiore chiarezza o profondità rispetto alle altre, quella che loro oralmente sono grado di raccontarsi una infinità di volte, siamo pronti per la fase più propriamente "tecnica" costituita dal binomio *tecnologia* e "*Fantastica*".

La tecnologia è rappresentata dall'uso e dalla presenza di computer, microfono e programma di montaggio<sup>3</sup>.

La Fantastica dalla presenza di :

- 1) *oggetti* che producono il suono di azioni, fenomeni atmosferici, andamenti ritmici dei personaggi;
- 2) la *voce* e il *corpo* di bambine e bambine trasformatosi in qualcosa di altro a servizio della storia, della *natura sonora* emotiva, nonché etica, dei personaggi;
- 3) il *racconto orale* "generato" in questo caso dalla *voce naturale* di bambine e bambini (mediato dall'intervento adulto) che fungono da aedi e da amplificatori del senso dei vari segmenti narrativi previsti della storia.

A questo punto, se bambine e bambini conosco bene la storia che abbiamo scelto di incidere, se sono in grado tutti di raccontarsela tra di loro e agli adulti, significa che si è giunti all'ultima fase del percorso, che riguarda appunto l'incisione, la registrazione effettiva del racconto *sonoro* e *bambino*.

Di certo la tecnologia in tutto il percorso è stata parte integrante del processo da un punto di vista di materiale e di contenuto. Non solo ci consente e ci ha consentito di *conservare*, *proteggere* e *documentare* le varie fasi del percorso, ma ci permette ancora di *sperimentare*, *tagliare*, *cancellare*, *scegliere*, *ripetere*, *amplificare* i vari livelli della storia

<sup>3</sup> GarageBand (Mac), Cubase, ma anche programmi opens-source come Audacity.

per fare in modo che il *processo di composizione, del mettere insieme le parti dare vita ad un tutto*, risulti vissuto, assorbito, elaborato da bambine e bambini con tutto il loro corpo e la loro *partecipazione immaginativa*.

Seguendo il programma di montaggio a noi più congeniale, su ogni traccia autonoma (dandole un nome in modo da poterci orientare in fase di montaggio), incideremo via via:

- **gli ambienti sonori**: a seconda degli scenari nei quali si sviluppa la storia si può dare vita ad oceani, boschi, montagne, deserti, mondi fatati, giungle, tenebre, etc;

- **registrazione delle azioni**: correre, saltare, far cader gli oggetti, far rimbalzare, tagliare, sfregare, ruotare, sventolare, premere, battere, percuotere, ecc., a seconda di cosa decidono di fare i personaggi della storia;

- **registrazione dei dialoghi dei personaggi**: molto divertente dare solo dei canovacci, degli spunti di dialogo tra bambini che – non potendo ancora leggere – sanno bene ancorarsi alla narrazione orale e al senso generale di quel che dicono, fanno e agiscono i loro personaggi all' interno dei vari *momenti e luoghi* della storia;

- **registrazione degli snodi narrativi**: la funzione del piccolo cantastorie, del narratore che mette insieme le varie sequenze della storia; si consigliano piccole frasi, chiare e di collegamento tra le parti, in modo che si possano assaporare i suoni relativi alle azioni, agli ambienti, nonché gli eventuali dialoghi tra i personaggi;

- **registrazione di musiche o filastrocche da inserire**: qualora si voglia è possibile inserire all'interno della storia, quelle filastrocche, canti popolari o tracce musicali condivise con il gruppo durante l'anno, in modo da lavorare sulle loro associazioni tra narrazione e linguaggio musicale.

In fase di ricerca e di invenzione di storie nel gruppo , una valida alternativa - qualora si volesse privilegiare l'aspetto compositivo tra bambine e bambini, facilitandone il flusso narrativo e la componente *sonora/immaginativa* - è la possibilità di registrare e riascoltare subito *microracconti* (inventati *dai* o *con* i gruppi) che ricalchino l'andamento e il ritmo delle fiabe popolari, con i destini incrociati dei personaggi, le carte, le componenti grammaticali favolose individuate da Italo Calvino , Gianni Rodari o Vladimir Propp.

Qui di seguito indichiamo, a titolo prettamente esemplificativo, un possibile schema da seguire, cercando di combinare fra loro il *cantastorie, registrazione del suono (ambienti o azioni sonore), dialoghi e filastrocche*:

- 1) "C'era una volta..." + nomi dei bambini pronunciati in prima persona;
- 2) "e poi successe che..." + azione sonora;
- 3) "poi successe ancora che arrivarono a..." + ambiente sonoro (mare, montagna, città, bosco, etc...);
- 4) "poi incontrarono..." + dialogo con un nuovo personaggio (animale, drago, strega, etc...);
- 5) "E alla fine..." + filastrocca conclusiva).

Questa possibilità, soprattutto per la fascia d'età considerata, potrà permettere un'immediata pregnanza delle componenti della storia vissute di volta in volta, da non recuperare solo in fase di post produzione ma "in diretta", attraverso una registrazione in sequenze all'interno di un'unica traccia orizzontale, privilegiando un ascolto a ridosso dell'esperienza, e raccogliendo a caldo le impressioni in merito.

Privilegiando questa ricerca condivisa, qualsiasi piccola storia inventata, registrata e riascoltata indurrà ad un'autorappresentazione dell'*infanzia sonora, narrativa e musicale*, il più possibile fedele agli immaginari messi in gioco, mediata dall'intervento dell'adulto, divertito rapsodo e maieuta di storie d'infanzia nascoste ma sempre... scoperte.

### **Contributo audio**

*La curiosa storia delle lettere*, fiaba sonora realizzata nell'anno 2012 dalle bambine e dai bambini dell'ultimo anno della Scuola dell'Infanzia MONTESSORI-IRAFI di Roma, in collaborazione con l'insegnante Patrizia Di Giulio, insieme all'Associazione *Matura Infanzia*.

*La fiaba narra della nascita delle parole, dove le lettere sono – nell'immaginario di bambine e bambini – piccole entità che affrontano, come possono, le avversità del bosco e che - grazie a Socrate ( l'uomo che pensa prima di parlare) - decideranno di unirsi di fronte alla minaccia più grande: la guerra.*

La fiaba ha ricevuto nel 2012 il premio speciale della Giuria, presieduta da Dacia Maraini, nell'ambito del concorso letterario *Buonanotte nel Parco*, presso Villetta Barrea (AQ) – Parco Nazionale d' Abruzzo, Lazio e Molise .