

## **Avigliana, Piera Taricco, 2016**

L'intervento di Animazione Musicale pensato per una prima della Scuola Secondaria di 1 Grado G.F. Re di Condove e per una quinta della Scuola Primaria I. Calvino di Avigliana è nato pensando alle peculiarità storiche e geografiche delle due località in Val di Susa. Entrambe sorgono nella parte bassa di una valle alpina, non lontano da una città antropocentrica ed industriale come Torino, ma se ne discostano nettamente come organizzazione, aspetto, paesaggio sonoro.

Inoltre entrambe presentano ricchi aspetti storici legati alla dominazione dei Conti Savoia nel Medioevo, in particolare Amedeo VI, il Conte Verde, e suo figlio, il Conte Rosso. Due rievocazioni storiche ricordano il periodo d'oro delle due cittadine, e mutano per alcuni giorni il paesaggio sonoro, portando scarpe di tela, fruscio di abiti, tamburi e chiarine nelle piazze deputate ad essere parcheggio o zona di mercato, e un poco di rumore nelle silenziosissime vie del centro storico di Avigliana.

L'intervento di animazione musicale (che, svolgendosi in due scuole ha dovuto sempre camminare sul filo del rasoio che divide la didattica dall'animazione) si è posto l'impegnativo compito di portare i ragazzi ad ascoltare il luogo in cui vivono.

In secondo luogo ha voluto avvicinare i più piccoli alla composizione elettroacustica, per produrre dei materiali di Soundscape composition, trasformati in un CD distribuito agli enti sul territorio.

Il percorso proposto si prefiggeva due finalità:

1. Valorizzare la conoscenza collettiva riguardo ad un momento particolare per l'identità della città.
2. Favorire una comunicazione positiva con il territorio.

Riguardo alla prima occorre dire che, nonostante il concetto di Paesaggio sonoro sia entrato da circa quarant'anni nell'ambiente della ricerca e della didattica musicale, rimane ancora sconosciuto o misconosciuto nella didattica quotidiana (con buona pace dei programmi e delle riforme che lo citano brevemente), mentre gli interventi animativi lo hanno preso in grande considerazione. E' inoltre un concetto sconosciuto ai ragazzini, che ne sono però immediatamente affascinati nel momento in cui sono invitati a prendere consapevolezza del "liquido amniotico sonoro" nel quale sono immersi.

Inviarli a “fermarsi ad ascoltare”, pratica a loro estranea, è invece un'abitudine portatrice di grandi germi di consapevolezza e conoscenza della comunità. Primo tra tutti il riconoscere di essere, essi stessi, artefici del paesaggio sonoro che li circonda, sia come individui che come parte della comunità di cui fanno parte. In secondo luogo, permette di riconoscere che l'esperienza sonora coinvolge ogni individuo in ogni momento delle attività quotidiane, spesso in modo distratto ed inconsapevole, talvolta addirittura come fastidiosa imposizione esterna.

A questo punto diviene importante per la comunità imparare a riconoscere il proprio *soundmark*, *l'impronta sonora* che la distingue, che la rende unica e che come tale deve essere tutelato e valorizzato.

E' essenziale che questa conoscenza passi attraverso le nuove generazioni, affinché siano proprio loro a comunicarle alla comunità.

Ed è qui che diviene importante la seconda finalità: la comunicazione positiva tra i ragazzi, entusiasti portatori della nuova scoperta, ed il territorio che li circonda, fatto di insegnanti, genitori, rappresentanti a vario titolo della cosa pubblica il cui compito sarà preservare questo entusiasmo, questo piccolo patrimonio di conoscenza bambina e diffonderlo.

Il percorso si è sviluppato in maniera distinta e differente nelle due scuole.

A Condove è partito da una analisi più approfondita del concetto di suono, di ascolto, di rumore. Si è ascoltato e poi registrato soprattutto il paesaggio sonoro della scuola e dell'ambiente circostante, dando grande importanza al concetto di “tonica”, inteso come sfondo sonoro sempre presente, e talvolta disturbante, ma non sempre (anzi quasi mai) percepito a livello cosciente dai ragazzi.

Si è partiti dall'aula, come paesaggio quotidiano, per poi esplorare gradatamente la scuola dal seminterrato al cortile, ai dintorni immediati.

Essendo una classe di Scuola secondaria, si è lavorato anche in sinergia con Scienze e Tecnologia, insistendo sulla teoria fisica dell'acustica ed introducendo il concetto di onda. Questo ha gradualmente portato i ragazzi all'utilizzo di software come Audacity (open source, gratuito e facilmente installabile sulle macchine del laboratorio informatico). Ha permesso di esaminare i suoni sia nella loro forma d'onda (l'oscillogramma, con tempo ed intensità sugli assi cartesiani), sia

osservandone lo spettrogramma (per l'osservazione delle frequenze dominanti, sebbene sia risultato di più difficile comprensione da parte dei ragazzi).

Il lavoro si è quindi soffermato su un'analisi di quanto ascoltato, e su una disamina tra l'ascolto immediato e quello del materiale digitalizzato.

Ad Avigliana l'intervento si è svolto in maniera differente. I ragazzi erano ancora alla scuola primaria, ed avevano meno dimestichezza (per non dire alcuna dimestichezza) con le TIC.

Il progetto è pertanto partito dal concetto di rumore e suono, dalla loro distinzione. Il lavoro è iniziato dalla registrazione e visualizzazione immediata delle loro voci, una piccola scoperta per aprire l'attenzione verso la forma d'onda dei suoni.

Sono stati fatti ascoltare dapprima frammenti sonori<sup>1</sup> di vita quotidiana, e poi alcuni brani musicali, e i bambini hanno individuate le principali differenze nell'oscillogramma (la regolarità, la "bellezza/bruttezza").

Poi, come a Condove, si è registrato analizzato commentato il paesaggio sonoro della scuola e dei dintorni. E' stato loro mostrato anche come l'elaborazione digitale possa modificare ed alterare i suoni.

Un ascolto ulteriore è stato fatto utilizzando canzoni che recavano al loro interno tracce di paesaggi sonori, sia utilizzati nella loro originalità ("Creuza de mà", F. De André), sia trasformati in modo da assumere valenza ritmica ("Money", Pink Floyd).

In un secondo tempo abbiamo, con un Soundwalking, registrato i rumori della cittadina durante un giorno di mercato, e durante un giorno qualsiasi, per poi confrontarli con il paesaggio sonoro dei giorni del Palio.

Infine i ragazzi (alcuni di loro, che hanno vissuto gli ultimi due incontri come un centro estivo un poco anomalo) hanno elaborato in una serie di composizioni elettroacustiche.

Dal punto di vista più strettamente animativo l'approccio è stato poco (spererei per nulla) didattico e molto attivo, cercando una relazione informale che permettesse ai ragazzi di esprimere liberamente sensazioni e pensieri riguardanti l'attività in corso.

<sup>1</sup>Tratti dal lavoro di E. Maule "Esperienze creative con i paesaggi sonori di ieri e di oggi" - Musicheria – 2011.

Si è data grande importanza ai loro punti di vista, cercando anche di scardinare alcune dinamiche di gruppo per portare in primo piano ragazzi di solito taciturni o poco motivati.

Si è dato risalto alle loro capacità creative e di osservazione. Il percorso è stato incentrato completamente su un intervento di tipo esperienziale, sia per quanto riguarda l'ascolto, sia l'interpretazione di quanto ascoltato, sia per la produzione finale.

Nel corso della progettazione è stata effettuata una *valutazione di congruenza* tra obiettivi e finalità e tra obiettivi e problemi/risorse rilevate e una valutazione di corrispondenza tra programma e obiettivi e tra programma e bisogni.

Nel corso dell'intervento animativo è stata realizzata una *valutazione di prodotto*, per verificare i risultati ottenuti, attraverso un "diario di bordo" dove venivano annotate le reazioni dei ragazzi e le loro osservazioni riguardo alle attività proposte e alle risposte dei partecipanti. Questa valutazione ha considerato la partecipazione, la presenza e l'interesse dei bambini.

Per testare il livello di realizzazione degli obiettivi è stata attuata una *valutazione di efficacia* utilizzando la compilazione di una griglia osservativa. Sono stati valutati due obiettivi, uno per la prima finalità ed uno relativo alla seconda.

Infine in fase di stesura dell'elaborato, c'è stata una fase di *autovalutazione*.

Per quanto riguarda il lavoro sul paesaggio sonoro, facendo in particolare riferimento alle pratiche indicate da Schafer, la mia attenzione si è incentrata solo su alcune di esse.

In primis la Passeggiata Sonora e la Passeggiata d'Ascolto (*Soundwalk e Listening Walk*), che ho sempre solo definito Soundwalk. Questo per due motivi: in primo luogo ho preferito non dare ai ragazzini una definizione doppia e quasi sovrapponibile, per non ingenerare confusione. In secondo luogo le passeggiate e gli ascolti, sia che fossero interni alla scuola sia nell'ambito della comunità si svolgevano sempre con la doppia finalità di ascolto attento e finalizzato a sé stesso (sia al momento sia nella fase di riascolto della registrazione) e di ascolto propedeutico all'utilizzo del materiale per la futura Soundscape composition.

Le preferenze sonore sono state espresse verbalmente, senza compilare liste di suoni belli o brutti; l'attenzione è stata puntata sia su quanto era stato appena ascoltato, quindi con un discrimine sul

materiale registrato o prodotto, sia, in una conseguenza dialogica immediata, su quanto fosse da loro ritenuto bello o brutto in termini generali.

L'elencazione verbale non è stata dettata dai tempi ristretti, ma da una scelta ponderata dovuta al fatto di preferire l'approccio animativo ed informale. Trovandomi in un ambiente scolastico, l'approccio della lezione informale in cerchio od attorno al "tavolone" mi pareva preferibile ad una consegna scritta che avrebbe potuto parere troppo didattica (preoccupazione costante durante tutto l'intervento animativo).

L'ultima pratica proposta da Schafer, l'attivismo eco-sonoro è stata, nelle nostre intenzioni, portata avanti con la auto-produzione del CD. Sempre costretti dai tempi ristretti, non si è riusciti ad organizzare un evento od uno spettacolo che coinvolgesse i ragazzi.

Ritenevo però importante che il loro impegno ed i loro lavori non andassero perduti. Inoltre, dopo averli sensibilizzati alle problematiche dell'ecologia acustica e dell'inquinamento acustico mi pareva fondamentale che questa nuova coscienza civica (perché di questo si tratta, nella mia opinione) fosse trasmessa alla comunità e resa visibile.

Quindi è nato il CD, reso fruibile alla comunità dalla consegna in biblioteca, dove una piccola cerimonia che sanciva l'importanza dell'evento ha reso i partecipanti all'incontro consapevoli dell'importanza del gesto, solleticandone anche, giustamente, l'orgoglio.

Per quanto riguarda la Soundscape composition ho lasciato i ragazzi del tutto liberi. Mi sono anche trattenuta dal dare loro troppe indicazioni teoriche, come quelle prima citate. Il loro approccio è stato verso una composizione più astratta, poiché preferivano nettamente i suoni elaborati e, soprattutto, amavano la situazione che si veniva a creare quando, elaborando un singolo frammento, si poteva arrivare ad un effetto completamente differente, e magari riconducibile ad altro.

Trovo inoltre importante aver fatto conoscere ai ragazzi un utilizzo per loro nuovo e del tutto differente delle tecnologie: la creatività. Dove creare non significa costruire gli edifici di un videogioco (magari seguendo un tutoring), ma prendere materiali preesistenti ed elaborarli in maniera del tutto nuova e personale. Come diceva Nicola De Giorgi durante il Laboratorio formativo del 2011, utilizzare gli strumenti tecnologici come utensili ci porta ad essere

artigiani, creatori di materiale autentico, se non artistico. In questo contesto mi sono molto riconosciuta molto nella definizione che De Giorgi e Vitali utilizzano in *Tracce di suono*, paragonando l'animatore (e talvolta il docente) ad un maestro di bottega, che si limita a fornire ai ragazzi le tecniche, per permettere loro di produrre artefatti alla portata delle loro dita.

Tramandare la conoscenza col gesto e con l'azione anziché con la verbalizzazione, in modo da trarre fuori dai ragazzi le loro conoscenze a capacità, in un processo maieutico che passa per forza attraverso la laboratorialità e la cooperazione.

Inoltre permettere loro di creare qualcosa di concreto (il CD, che è stato anche consegnato ai singoli come frutto meritato del loro impegno) attraverso la tecnologia che nella loro conoscenza quotidiana è sempre smaterializzata (i palazzi di Minecraft non sono come quelli fabbricati con i Lego, non li possono toccare, ammirare, rimontare, ma rimangono confinati nel mondo virtuale del loro telefonino) li ha resi più consapevoli degli usi della tecnologia.

Il lavoro compiuto con questi ragazzi mi ha permesso, spero, di aiutarli a gettare le basi per il loro futuro itinerario di crescita, sia come cittadini, che come fruitoti e produttori di suoni, e forse anche un poco come artisti in erba.

Una serie di momenti positivi, gratificanti nonostante la rapidità e le difficoltà (che non sono mai venute dai diretti interessati) ha scandito il percorso animativo e potrebbe essere la base per il proseguimento, sperato e ventilato, nei prossimi anni.