

SUONI DEL TEMPO DI IERI

Un percorso di animazione musicale sul soundscape in due scuole della Val di Susa.

A cura di Piera Taricco

L'intervento di Animazione Musicale è stato pensato per una prima della Scuola Secondaria di primo grado G. F. Re di Condove e per una quinta della Scuola Primaria I. Calvino di Avigliana, 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, e due rievocazioni storiche ricordano il periodo d'oro delle due cittadine, mutando per alcuni giorni il paesaggio sonoro.

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, sia nella quotidianità che durante gli specialissimi "giorni del Conte", che tutti conoscono perché hanno avuto occasione di vedere il Palio, ed al quale molti hanno anche partecipato. 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.

Invitarli 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).

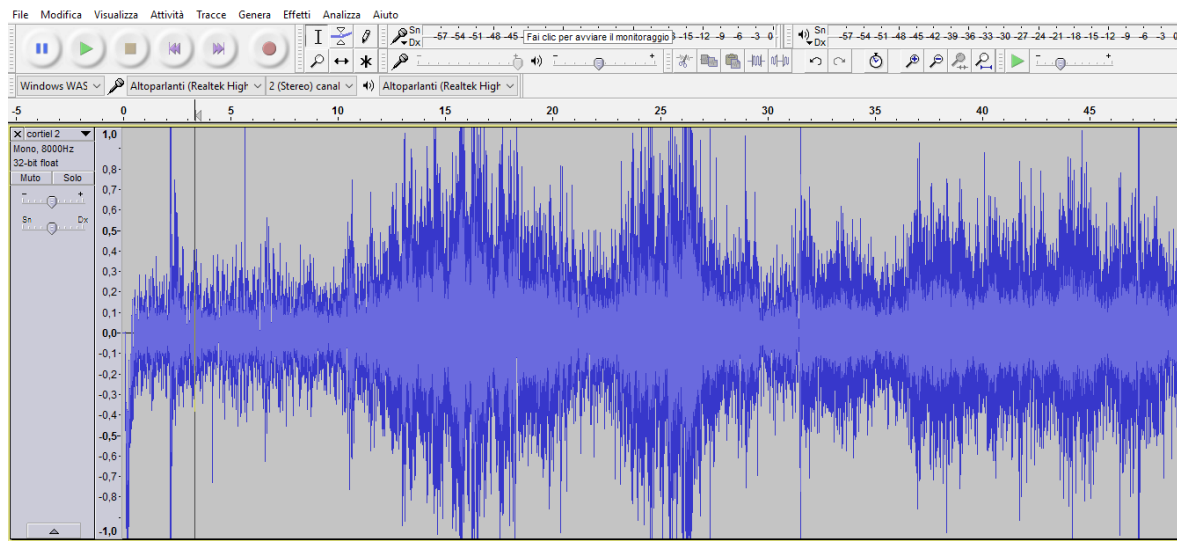
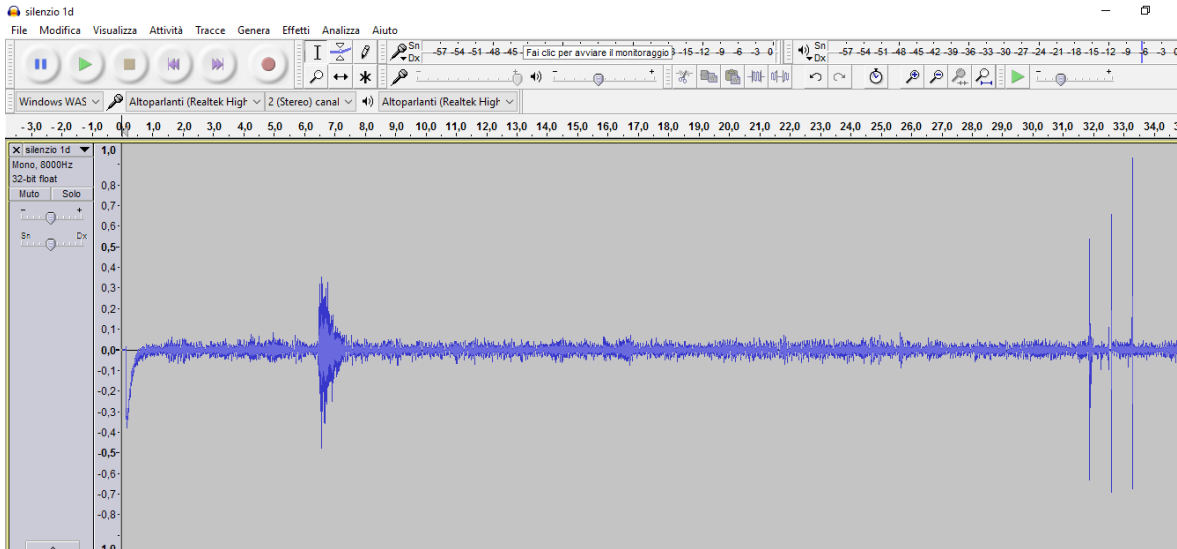
Il lavoro si è quindi soffermato su un'analisi di quanto ascoltato, e su una disamina tra l'ascolto immediato e quello del materiale digitalizzato.

I punti che più hanno interessato i ragazzi all'ascolto sono stati il silenzio della classe, o meglio quello che a loro pareva tale, la calma di quando si è attenti o si svolge una verifica, che ad un ascolto più attento si rivela ricco di piccoli suoni che con gli occhi chiusi appaiono più evidenti e talvolta fastidiosi.

L'ascolto ha scatenato molti commenti sulla rumorosità della scuola, e mi ha permesso di parlare dei concetti di tonica e di impronta sonora. Questo ha portato il discorso sull'ecologia sonora.

I commenti dei ragazzi sono stati molto diversi a seconda del luogo di residenza: che proviene da una delle silenziose frazioni sparse per la montagna trova la scuola ed i dintorni rumorosi e talvolta fastidiosi. Chi invece risiede nel centro del paese è meno infastidito. Questa differenza per loro è stata una scoperta che li ha stupiti non poco. Il dialogo sull'abitudine o meno ha

interessato i ragazzi per un quarto d'ora abbondante, anche in seguito al riesame della registrazione effettuata nei dintorni della scuola.



La grafica dell'oscillogramma ha reso maggiormente evidente quello che era stato individuato già solo con l'ascolto.

La buona volontà dei partecipanti ed il loro spirito “ecologico” ha anche portato ad una serie di ipotetiche soluzioni, dal vietare la circolazione della auto, al modificarne i motori, a chiedere che

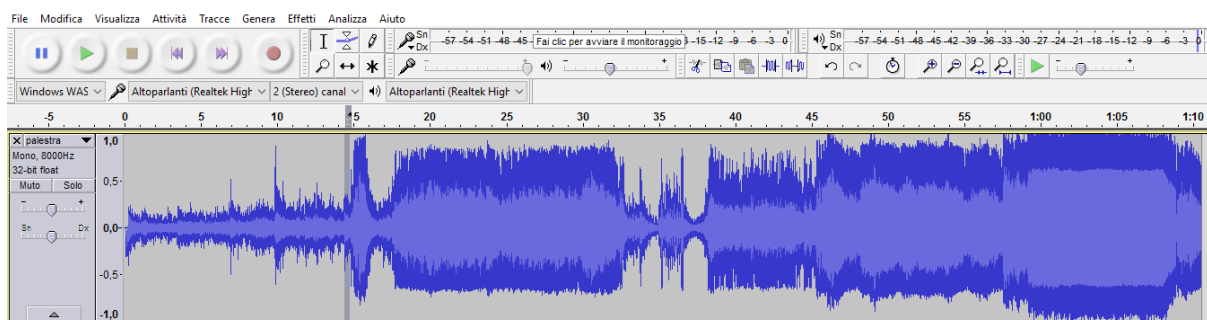
gli strumenti di lavoro vengano insonorizzati. Ovviamente il loro discorso è ad un livello utopistico, ma la sensibilizzazione che dimostra è di enorme importanza.

Il progetto lascerà comunque un segno nella loro coscienza di cittadini.

Ad Avigliana i commenti hanno avuto un ruolo importante nelle prime ore. Anche qui il lavoro ed i commenti sono stati simili a quelli di Condove.

Ma due cose in particolare si sono svolte in maniera differente: il fatto di provare volontariamente a rendere più rumoroso un ambiente (la “palestrina”, che è acusticamente costruita in modo pessimo, con rimbombi esagerati per una piccola struttura di quelle dimensioni).

Il momento in cui i ragazzi portano al massimo il vociare (doloroso per i timpani di un adulto) è stato visto come “divertente” nell'atto di compierlo, e sorprendente nel momento in cui si vede l'entità dell'onda sonora nell'oscillogramma.

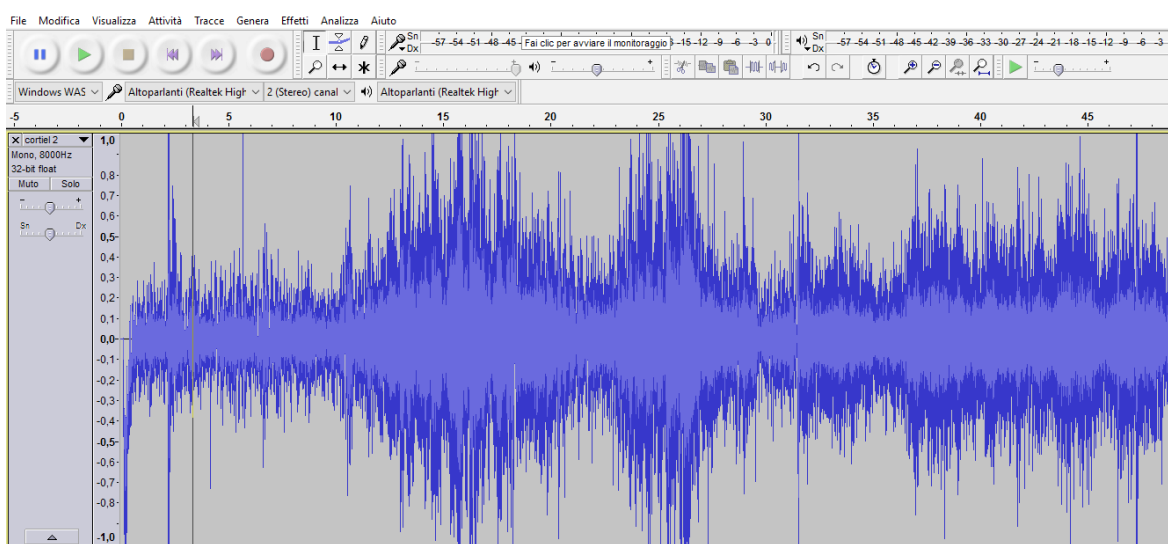
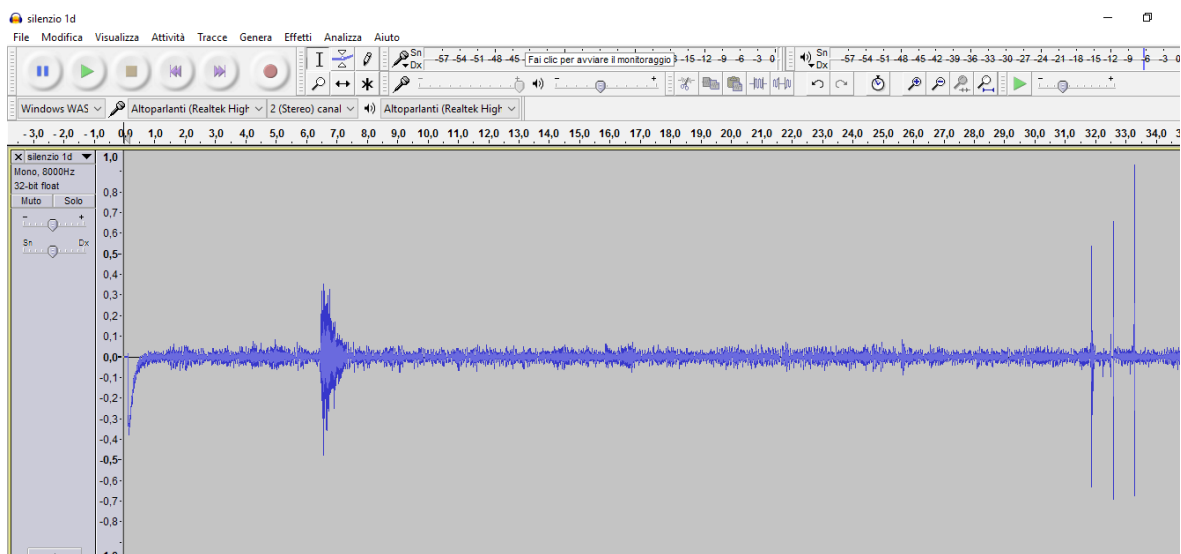


Questo è stato il momento che ha permesso di introdurre il concetto di inquinamento sonoro, che anche ad Avigliana ha trovato riscontro indignato nei bambini, con esempi più numerosi rispetto a Condove (i passaggi dei TGV col loro fischio tonale, l'autostrada vicina, le industrie.)

Una seconda differenza è stato introdurre il concetto di rumori che possono essere utilizzati in musica. Un primo passaggio è stato l'ascolto di rumori di mestieri più o meno antichi (la lavandaia) seguito da pezzi musicali in tema (*Branle delle lavandaie* ed una musica blues

*Musica per asse da lavare*¹, apprezzatissima sia dalla classe che dall'insegnante,) L'ascolto del brano *Money* del gruppo inglese Pink Floyd è stato una vera scoperta: utilizzare le monete per costruire un ritmo!

Questo è stato lo spunto per una domanda essenziale per il proseguimento del lavoro: “*Possiamo farlo anche noi?*”



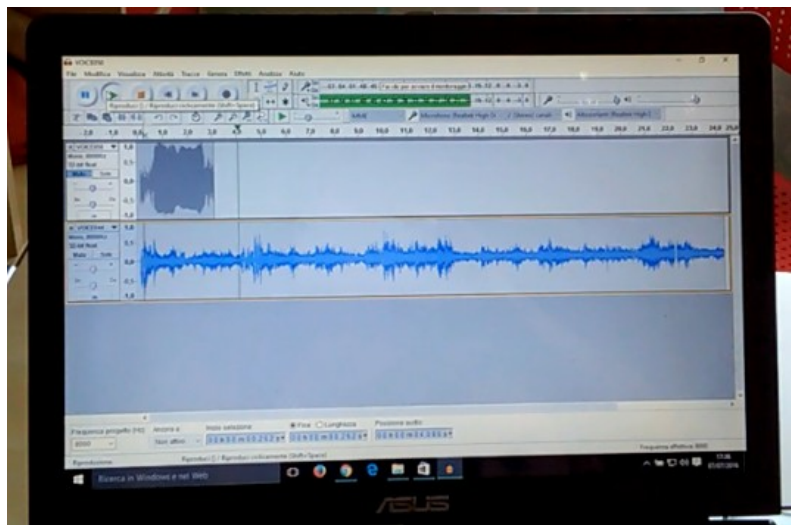
1 MAULE E. [Esperienze creative con i paesaggi sonori di ieri e di oggi](#) du Musicheria.net per entrambi i brani

A questo punto sono potuti iniziare i lavori di composizione.

I ragazzi si sono messi all'opera con entusiasmo, lavorando alacremente in piccoli gruppi per produrre le cinque composizioni elettroacustiche (vedasi allegati audio) che hanno costituito il CD consegnato alla biblioteca.

Dei cinque lavori presentati due hanno come punto di partenza i nomi dei ragazzi, elaborati con gli effetti di Audacity: traccia sonora rovesciata, con cambio di tempo ed intonazione, ripetizioni e sovrapposizioni.

La foto di un PC
durante la composizione



Si tratta delle due composizioni intitolate “Name composition” ed “Un nome”.

La composizione “Vox”, parte da un nome ripetuto, rallentato, sfarfallato, sino ad essere una semplice base ritmica per una serie di composizioni vocali prese sia dal soundwalk al mercato che da quello nella scuola.

Alcuni ragazzi in passeggiata sonora al mercato

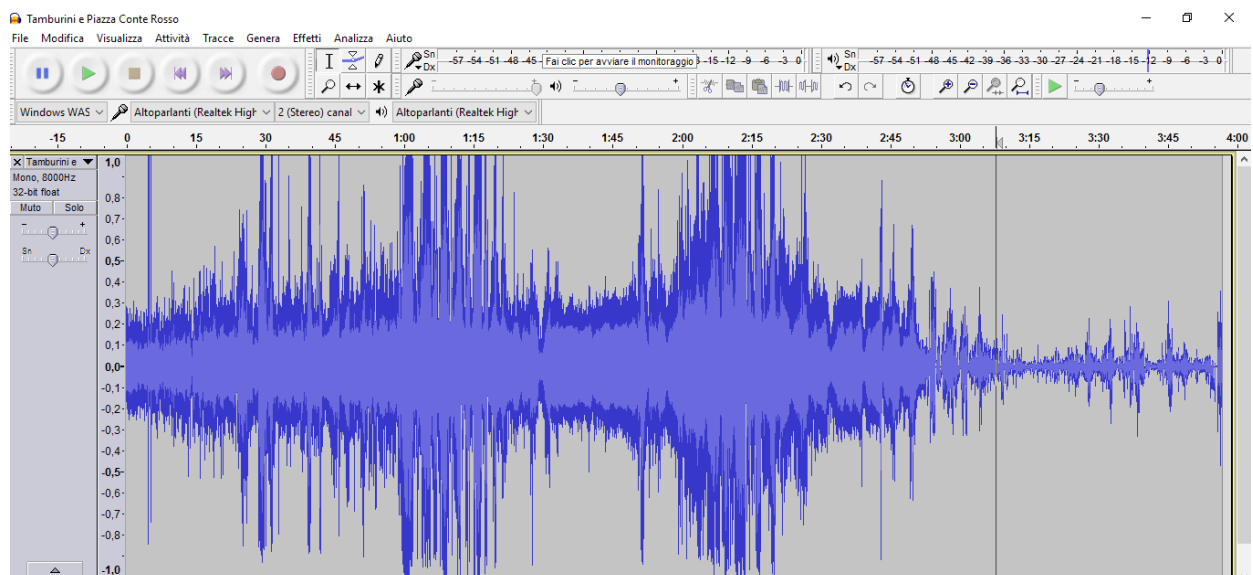


La composizione “Mercato” è forse una delle più semplici, con la giustapposizione di richiami dei venditori e di un commento in dialetto piemontese che molto ha divertito i ragazzini, sia con l'andamento diretto che rovesciato, interi e tagliati.

La composizione “Tamburini e Piazza...” parte dalla registrazione effettuata da me durante il Palio e poi fornita ai ragazzi, utilizzando le rimiche dei Musici che accompagnavano le sfilate o celebravano le vittorie rovesciate e destrutturate sino ad essere un suono irriconoscibile ed alieno.

Alcuni hanno lavorato insistendo sulla cura del dettaglio, elaborando composizioni brevissime, altri hanno preferito mantenere a lungo suoni simili, godendo del piacere della ripetizione.

Vista la giovanissima età, non avevo dato consegne riguardo la lunghezza delle composizioni,

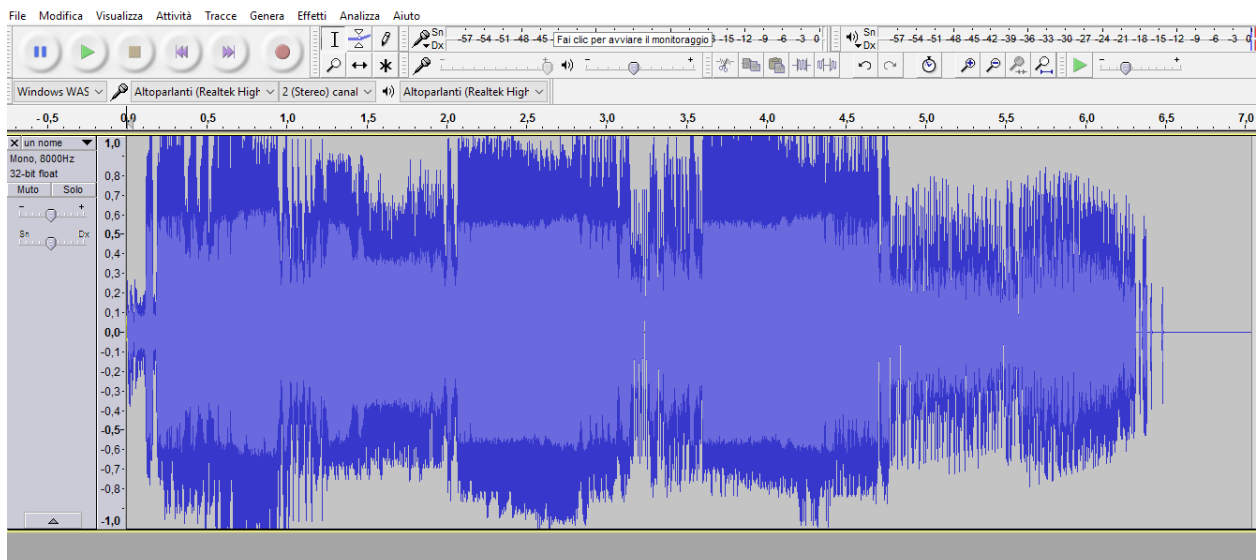


lasciandoli liberi di esprimersi come meglio avessero voluto. Uno dei lavori di maggior lunghezza, anche se un poco ripetitivo all'ascolto è la composizione “Tamburini e Piazza Conte Rosso” è stata eseguita rovesciando i suoni (il ragazzino che ha insistito per produrre proprio questa sonorità trovava il suono ottenuto molto “robotico” ed operando in seguito con l'effetto *Cambia tempo ed intonazione* per smaterializzare e rendere alieno il risultato.

Un lavoro centrato sulla cura (eseguito da un gruppetto di due ragazze) è invece “Un nome” elaborato partendo da uno dei nomi dei compagni registrato in classe. Le ragazze hanno subito lavorato con la velocità utilizzando anch'esse il *Cambia tempo ed intonazione* ed in seguito

lavorando sia sulla voce nel senso di registrazione che rovesciata (sia il cambio di intonazione che il rovesciamento hanno ottenuto un grosso successo tra i partecipanti). Le ragazze hanno prodotto un lavoro relativamente breve, impiegando quasi un'ora e mezza (anche la cancellazione di parte del risultato ha influito sui tempi).

Il risultato simile al canto di uccelli od al richiamo dei delfini le ha affascinate molto.



Il lavoro di composizione elettroacustica intitolato “Il mercato” parte da due voci umane, un vecchietto che commenta in piemontese ed un richiamo di un venditore.

I ragazzi hanno trovato divertenti i due modi di esprimersi. Solo il richiamo del fruttivendolo era stato notato (e anche riprodotto da uno dei bambini) durante il soundwalking. Invece il commento dell'anziano è emerso solo in fase di analisi delle tracce, scatenando l'ilarità dei ragazzi che ne hanno fatto l'eroe della composizione. Inutile scrivere quali siano stati gli effetti principali.

Qui però è stato utilizzato anche l'inviluppo.

Hanno poi trattenuto a lungo un suono quasi inesistente, per poi riprendere dopo circa tre minuti. E' un'anomalia, quasi un errore. Ma hanno insistito molto su questa loro versione, sulla differenza tra il rumore del mercato ed il silenzio che ho preferito lasciarla.

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.

Da un punto di vita personale, trovo 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 tutorial), ma prendere materiali preesistenti ed elaborarli in maniera del tutto nuova e personale. Come diceva Nicola De Giorgi 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 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 e capacità, in un processo maieutico, 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 li ha resi più consapevoli degli usi della tecnologia. Allo stesso modo, i palazzi di Minecraft non sono come quelli fabbricati con i mattoncini Lego, non li possono toccare, ammirare, rimontare, ma rimangono confinati nel mondo virtuale del loro telefonino.

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 fruitori e produttori di suoni e forse anche un poco come artisti in erba.