



## Cap. 3 L'IMPROVVISAZIONE

### 3.1 Improvvisare: un gioco di regole per mettersi in gioco

[...]

### 3.2 Improvvise-azioni: esplorare per esplorarsi

[...]

### 3.3 Quali strumenti e come utilizzarli

[...]

### 3.4 Negli assoli non si è soli

[...]

### 3.5 Il racconto dell'errore

[...]

### 3.6. Attività e Atti-di-Vita

Descriveremo qui attività incentrate sull'improvvisazione, sulla sua propedeutica o comunque su elementi che riguardano le mentalità Jazz. In tutti i giochi proposti si è tenuto conto di diversi parametri già esposti nella presente ricerca, l'uso di scale, armonie e strumenti facilitanti, la possibilità di adattamento a seconda dei materiali a disposizione, l'utilizzo di estensioni adeguate per la voce dei ragazzi. Alcune schede sono dedicate a progetti specifici e, per così dire, autoconclusivi, usati come esemplificazione di modalità di organizzazione del materiale musicale. Altre propongono argomenti più generici che possono essere riadattati ed utilizzati in maniera continuativa in quanto at-

<sup>84</sup> Non a caso una delle definizioni dell'intelligenza è: «L'insieme delle facoltà che permettono all'uomo di risolvere problemi e di adattarsi all'ambiente». Non si parla di evitare errori o imprevisti, ma di affrontarli.

<sup>85</sup> Ho scelto questo titolo per il presente paragrafo, utilizzando il gioco di parole "racconto dell'orrore"/"racconto dell'errore" anche per sottolineare un'interessante analogia che ci porta nel mondo delle fiabe dove appunto, secondo Propp, l'imprevisto è una funzione irrinunciabile per mettere in moto la narrazione.

<sup>86</sup> Sant'Agostino d'Ippona, *Sermones* (164, 14).

tività aperte che si prestano alla variazione. In tutti i casi vale il consiglio di disporre la classe a cerchio, favorendo così l'ascolto e l'interazione sia sonora che visiva, permettendo anche all'insegnante di prendere parte attiva alle attività. Caratteristica comune è l'intenzione di non fornire ai ragazzi della musica scritta, non tanto perché non sia importante - tutt'altro - quanto per stimolare la memoria e l'apprendimento orale del materiale musicale. Le melodie o le ritmiche sono state dunque pensate al fine di facilitare l'apprendimento per imitazione, e la loro trascrizione nelle schede è stata realizzata come promemoria per l'insegnante. I suggerimenti proposti sono volutamente molto brevi e contenuti, allo scopo di poter presentare diverse casistiche di attività; come si potrà osservare, alcune schede sono semplicemente la scintilla iniziale di idee che meriterebbero una specifica ed approfondita trattazione. Nella scelta degli argomenti di ogni scheda si è tenuto conto anche della varietà delle competenze legate alla musica nelle quali possiamo impiegare Mentalità Jazz ed improvvisazione, prendendo come spunto l'idea dell'*Homo Musicus*<sup>97</sup> come risultato di diverse musicalità: *Audiens* (presente in tutte le attività), *Loquens*, *Movens*, *Cantans*, *Sonans*, *Videns* e *Sapiens*.

### Pirati Ostinati

Si tratta di un brano che nasce a partire da una filastrocca intitolata *Il Temporale*, in particolare da una parte di essa, scelta in modo da poter centrare l'attività sull'immaginario legato al mondo dei pirati, che tanto interesse ancora suscita nei ragazzi (pensiamo ai film sull'argomento di recente uscita). A ben osservare,

<sup>97</sup> Cfr. M. Spaccacocchi, *Suoni vissuti, Suoni narrati*, cit.

non si tratta di un brano 'pronto per l'uso', ma di un insieme di singoli 'mattoncini musicali' da combinare tra loro per poter costruire una canzone. Queste tessere sono state pensate in modo da essere utilizzate in *loop*, sono a tutti gli effetti dei brevi ostinati creati per favorirne la combinazione e la sovrapposizione. È stata inventata anche una semplice storia<sup>98</sup> che serve da impulso e da motivazione per l'attività. Alcuni elementi musicali sono stati elaborati per introdurre qualche elemento di drammatizzazione. Ad esempio: il verso dei vogatori che serve ad accompagnare il loro movimento, la pulsazione del tamburo che cadenza il tempo dei rematori, il ritmo delle parole ("corrono corrono" e "mille pirati") che suonano quasi come una formula magica. Possiamo scegliere di assemblare le varie parti a priori e poi eseguire il brano, oppure "chiamare" le entrate delle varie sezioni durante l'esecuzione stessa (lasciando questo compito a turno ad uno degli allievi) o ancora, assegnando un frammento ad ogni ragazzo, permettere che sia il singolo a decidere in che punto entrare, stimolando così l'ascolto e l'interazione.

Per quanto riguarda la parte improvvisativa vera e propria, possiamo utilizzare una scala di Do maggiore difettiva della nota Fa<sup>99</sup>, che insieme al ritmo ed all'armonia generale del brano dona una sonorità simil-irlandese (nell'immaginario musicale cine-

<sup>98</sup> I segmenti musicali vengono presentati come parte di una misteriosa mappa. "Un'antica leggenda dei Pirati narra che quando ci si trovi in mare aperto e si sta avvicinando una terribile tempesta, l'unico modo per evitare il peggio è quello di cantare e suonare una vecchia canzone, talmente segreta che non è stata mai scritta per intero, se ne conoscono solo le parti che la compongono".

<sup>99</sup> Il brano proposto è inteso per le classi inferiori delle medie, quindi possiamo inserire la scelta di questa scala nell'immaginario narrativo. Questo ci consente di non "imporre" una scala senza motivazioni precise ma di dire: "lo sanno tutti che per i pirati il Fa è una nota proibita". Nell'ottica del gioco abbiamo inserito una regola musicale partendo da una "necessità" extra-musicale e fantastica.

matografico è a questa tradizione sonora cui si fanno risalire le musiche dei pirati). Per quanto riguarda l'improvvisazione ritmica possiamo proporre l'uso dei barattoli di caffè (cfr. paragrafo 3.3), che per associazione possiamo assimilare ai boccali che utilizzano i marinai (nel nostro immaginario *politically correct* avremo dei bucanieri che si "ubriacano" solo di acqua e di aranciata...). L'elemento letterario nel nostro caso non è stato solo lo stimolo per l'improvvisazione ma per l'intera attività e la sua drammatizzazione. Possiamo allo stesso modo proporre ai ragazzi, con il nostro aiuto in termini di organizzazione del materiale musicale, di inventare dei contesti a partire da un racconto, una poesia o anche un dipinto.

© 2017 Kristian Sensini

## La Tempesta

The musical score is written on a parchment-like background with a torn edge. It includes the following parts:

- Vigilanti**: A short melodic line at the top left.
- Milofono Alto**: A melodic line with a treble clef.
- Milofono Basso**: A melodic line with a bass clef.
- Tamburo**: A rhythmic line with a drum symbol.
- Flauti**: A melodic line with a treble clef.
- Canino Pirata**: A melodic line with a treble clef.
- Tamburello**: A rhythmic line with a tambourine symbol.
- Canino Pirata**: A second melodic line with a treble clef.
- Voce Pirata**: A vocal line with lyrics: "COR-RO-NO COR-RO-NO / SI-SON-NO VE-LE / SI-SON-NO VE-LE / SI-SON-NO VE-LE / SI-SON-NO VE-LE".
- Voce Pirata**: A second vocal line with lyrics: "COR-RO-NO COR-RO-NO / SI-SON-NO VE-LE / SI-SON-NO VE-LE / SI-SON-NO VE-LE / SI-SON-NO VE-LE".
- Voce Pirata**: A third vocal line with lyrics: "COR-RO-NO COR-RO-NO / SI-SON-NO VE-LE / SI-SON-NO VE-LE / SI-SON-NO VE-LE / SI-SON-NO VE-LE".

The score is interspersed with text blocks:

**C**orrono corrono le nuvole in cielo, son come vele di un grande veliero. Si gonfiano al vento, poi sembrano corsari che solcan le onde di oceani e di mari.

Si uniscono insieme, si urtano contro le incita il vento: «Venite allo scontro. Si addensano scure, si fan minacciose ed ecco ora sono orchesse furiose.

Il cielo è solcato da lampi dorati che sembrano spade di mille pirati. C'è un grande fracasso, un forte boato è il tuono che irrompe nel cielo infuocato.