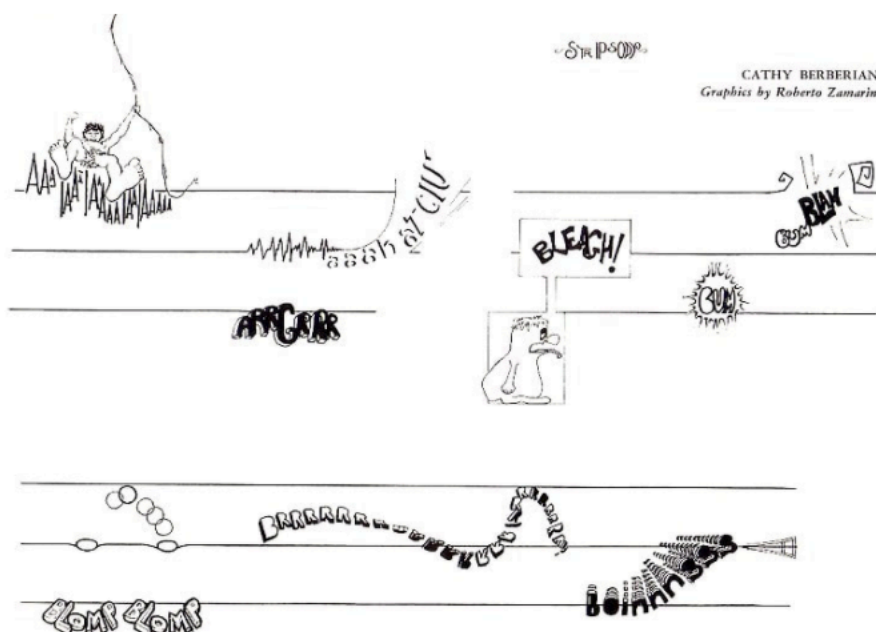




Enrico Strobino

TEATRI DI VOCI



Suoni perduti

Quanto è importante negli incontri con la musica, pensando soprattutto a bimbi e bimbe piccoli/e, proporre un uso della voce che nasca innanzitutto da intenzioni e motivazioni espressive, soggettive, come traccia vocale personale, al di qua di quello che consideriamo tradizionalmente “canto”? Quanto pensiamo ad una presenza della voce espressiva, libera, non ancora rinchiusa dentro ai confini stretti di una scala, secondo il più ovvio canone delle nostre musiche? C’è bisogno di appoggiarsi a una *materialità* dei suoni, unita a un loro fondamento simbolico che preceda (ma poi anche che accompagni) le logiche puramente sintattiche e grammaticali? In questa prospettiva, quanto è importante soffermarci sui giochi vocali tipici dei bambini, totalmente fondati sull’esplorazione e sull’improvvisazione *della* e *con* la loro voce? Parallelamente, quanta attenzione diamo a quella *terra di nessuno* che sta fra il linguaggio parlato e il canto? Ma, soprattutto, come facilitarne la manifestazione, come promuoverne la permanenza? L’attenzione e l’addestramento al

canto presuppone per forza l'abbandono del campo molto più ampio occupato dalla voce in tutta l'ampia varietà delle sue manifestazioni?

Se "la voce è il primo vero gioco del bambino", come afferma Laura Pigozzi¹, se lallazioni, ecolalie, glossolalie, abitano in modo dominante tutta la fase prelinguistica, sarebbe bello utilizzare questa storia, cercando di conservare parte di quella gestualità vocale e sonora che con l'avvento del linguaggio (e del canto in senso stretto) progressivamente si perde. Ci si potrebbe appoggiare primariamente su quel gioco, inseguendo la finalità primaria di ogni intervento educativo, cioè quello di promuovere il piacere del suono.

L'educazione a una lingua consiste nell'eliminare tutte quelle vocalizzazioni del regno del materno che non rientrano nella lingua parlata: questa prima ricchezza di suoni si perde per acquisire una parola che offra vantaggi linguistici più elevati. Nasciamo potenzialmente capaci di parlare ogni lingua, poi la selezione dei suoni durante l'apprendimento fa decadere quelli che non servono alla lingua parlata del gruppo. Possiamo supporre che, laddove il potere ecolalico dell'infanzia si sia maggiormente conservato, esso aiuti lo sviluppo delle capacità musicali e formi persone in grado di riprodurre senza difficoltà suoni ascoltati; individui che sanno inventarne di nuovi, o individui dotati per il canto, ma anche per le lingue straniere, le quali richiedono fonemi che la lingua principale necessariamente porta a decadimento. [...] Per il momento ci basti osservare che lo sviluppo della persona procede anche attraverso la voce, la quale si arricchisce di tutte le risonanze e gli echi che si acquisiscono, ma anche di quelli che apparentemente si perdono nel linguaggio verbale. Suoni perduti che da qualche parte rientrano, magari come nostalgica eco, a formare anche solo frange marginali della struttura timbrica.²

Il mondo delle altezze è un piccolo regno rispetto alla ricchezza del mondo del suono e del rumore, e lo stesso vale per i canoni ritmici consolidati dalla tradizione eurocolta.³

Forse si potrebbe pensare di far cominciare l'educazione musicale non immediatamente dai linguaggi e dalle forme culturalmente definite, ma dall'esperienza del suono, tenendo conto che proprio il Novecento segna una progressiva instabilità della distinzione fra il sonoro e il musicale. L'educazione musicale potrebbe fondarsi sulla creazione di occasioni, contesti, dispositivi, situazioni, motivazioni, storie, in cui il suono, a partire dalla voce, possa manifestarsi in quanto tale, legato ad invenzioni personali e di gruppo, ossia rescisso dal legame e dai vincoli con la sua causa quotidiana, con la sua fonte, con la sua funzione di segnale, a favore della propria, opaca ed evidente materialità, della sua *corposità*, della sua *estetica*.

La domanda "che cosa posso fare con i suoni?", e naturalmente anche con i punti, con le linee, con i colori, con le parole, dice che *prima di tutto* è necessario *accorgersi*, ad esempio, che un punto è un punto e una linea è una linea; oppure, più semplicemente, che *ci sono* punti e *ci sono* linee, e che le linee possono essere di forma molto varia, che esse si possono accostare in vari modi l'una all'altra, o allontanare, sovrapporre, intersecare, far convergere o divergere. *Prima di tutto* è necessario che venga realizzata una simile *scoperta ontologica* - che i suoni, le parole, le linee vengano *scoperti* per ciò che sono in sé stessi, così che si possa generare un interesse puramente rivolto alle possibilità costruttive, dunque alle tecniche sviluppate nel gioco e alle produzioni che ne risultano.⁴

¹ Laura Pigozzi, *A nuda voce. Vocalità, inconscio, sessualità*, Antigone Edizioni, Torino, 2008, p. 85.

² *Ivi*, pp. 46-47.

³ Carlo Serra, *Musica corpo espressione*, Quodlibet Studio, Roma, 2008, pp. 9-10.

⁴ Giovanni Piana, *Filosofia della musica*, Guerini, Milano, 1996. p. 277.

Teatri di voci

Come sempre le prospettive teoriche hanno bisogno poi di materializzarsi in idee, in tecniche, in *dispositivi pedagogici*: quadri, scenari sonori, paesaggi, *piccoli teatri* appunto, che si lascino abitare dalle voci che vorranno entrare; anzi, che facciano venir voglia di entrarci, che attirino verso di sé, e che una volta varcata la soglia, siano luogo espressivo, in un dialogo tra figure e sfondi, in un gioco relazionale in cui la voce si fa protagonista.

Luoghi, contesti, situazioni in cui i bambini siano *stimolati a* (ma a volte semplicemente *lasciati*) *giocare con i suoni della propria voce*, ad esplorarla, manipolarla, trasformarla creativamente, cioè a continuare a fare quello che già ogni bambino naturalmente fa nel primo anno di vita. Offrire uno spazio favorevole all'esplorazione e all'espressione vocale che sappia darsi anche come spazio estetico e simbolico, in cui ascolto e produzione convivano in un dialogo continuo è compito della prima educazione musicale.

In altre parole, forse è importante progettare, all'interno dei nostri contesti educativi, a giochi di voce che ne esplorino in prima istanza la sua costituzione materiale (leggerezza, pesantezza, movimento, colore, trasmutazione, fluidità, rigidità), orientando il nostro operare non soltanto in prospettiva del canto, dell'intonazione, ma anche a favore di un'attenzione rivolta a caratteristiche tattili, cromatiche, spaziali, materiche, insomma di quella che Roland Barthes ha chiamato *grana della voce*.

Di seguito alcune idee per condurre esperienze di esplorazione e improvvisazione vocale, corredati in alcuni casi da esempi provenienti da contesti familiari, scolastici e di formazione.

Primo suono

Ci si può mettere ad ascoltare quale sia il primo suono ad affacciarsi dalle nostre labbra, e con esso cominciare a giocare, facendoselo *girare in bocca* ed esplorandolo in tutti i suoi aspetti *tattili*, cercando *il gusto della voce*. Quel suono potrà eventualmente incontrare quello degli altri, mettendo in scena un teatro di differenze, di dissonanze, che forse col passare del tempo, quasi magicamente potrebbero affievolirsi, in qualche modo sintonizzandosi, armonizzandosi, creando legami, similitudini, analogie.

Specchi

Ma forse, ancor prima: che succede se facciamo ascoltare a un bimbo, a una bimba, la registrazione del suo pianto o dei suoi giochi vocali spontanei? Quanta importanza ha la raccolta di queste tracce sonore? Come le possiamo riusare?

Può avvenire che già il loro semplice ri-ascolto possa promuovere quella scoperta *ontologica* di cui parla Giovanni Piana, e cioè che *i suoni, in quanto tali, esistono?*

L'utilizzo del registratore come strumento che restituisce il suono *acusmaticamente*, cioè separato dalla sua fonte, dal suo contesto originario, favorisce certamente un ascolto *opaco*, che si ferma sulle qualità intrinseche di ogni gesto sonoro. Senza contare l'aspetto *affettivo* che riguarda l'ambito in questo caso familiare, in cui l'ascolto delle voci è spesso molto più potente che la visione di un'immagine fotografica.

1. *Emma a sette mesi: voce e pianoforte*

<https://soundcloud.com/enrico-strobino/emma>

2. *Margherita e Nicolò cantano "Azzurro"*

<https://soundcloud.com/enrico-strobino/margherita-e-nicolo>

Il nome

Il nome, il proprio nome, è uno dei primi suoni che un bimbo ascolta, unito al timbro, al tono, alla modulazione con cui viene pronunciato dalla mamma. “Io sono *la pronuncia* del mio nome”⁵.

Il nome è il primo specchio sonoro, costituisce quindi un suono simbolicamente importantissimo, impronta sonora fondamentale che non può essere lasciata esclusivamente ad un uso pratico ma può e forse deve diventare suono estetico.

- La registrazione e il riascolto del proprio nome può essere una delle prime attività proponibili a bambini piccoli. Il gioco può essere arricchito con semplici effetti sonori, per esempio variando l'ambientazione (riverberi, echi, distorsioni), sia durante la registrazione stessa, per esempio utilizzando un microfono, sia in postproduzione, giocando con le più elementari forme di composizione (ripetizione, sovrapposizione).
- La ripetizione del proprio nome può diventare *elisir di lunga vita*, come nella storia raccontata da Gianni Rodari in *C'era due volte in Barone Lamberto*. L'idea può dare spunti per varie elaborazioni musicali.

3. *L'uomo il cui nome è pronunciato*

https://www.youtube.com/watch?v=pIKW5qHt7_g

- Ognuno sceglie all'interno dell'elenco che segue una modalità per *suonare il proprio nome*, componendo un breve pattern musicale, ripetibile ad libitum:
 1. Come se fosse una piuma leggerissima che scende molto lentamente
 2. Come se fosse l'acqua che bolle in una pentola
 3. Come se camminasse per strada
 4. Come se camminasse zoppicando un po'
 5. Come se camminasse e, a un certo punto, scivolasse su una buccia di banana
 6. Come se entrasse in un imbuto dalla parte più stretta e uscisse da quella più larga
 7. Come se entrasse in un imbuto dalla parte più larga e uscisse da quella più stretta
 8. Come se fosse un rubinetto che gocciola molto lentamente
 9. Come se precipitasse dal decimo piano
 10. Come se fosse un gelato che si scioglie al sole
 11. Come se fosse un gelato sciolto che si indurisce in freezer
 12. Come se fosse una moto che parte e dopo un po' di strada sbatte contro un muro
 13. Come se rimbalzasse come una molla
 14. Come se fosse una persona che ha il singhiozzo
 15. Come se fosse una persona che starnutisce
 16. Come se fosse una persona che sbadiglia
 17. Come se fosse un palloncino che si gonfia
 18. Come se fosse un palloncino che si gonfia e scoppia
 19. Come se fosse una freccia che colpisce il bersaglio
 20. Come se andasse in altalena

L'esecuzione potrà avvenire in vari modi:

- *Tutti insieme*: in un'improvvisazione collettiva ognuno esegue il proprio *pattern* ripetendolo a piacere, alternandolo con momenti di pausa; stando fermi o in movimento.

⁵ Laura Pigozzi, *Voci Smarrite. Godimento femminile e sublimazione*, Antigone Edizioni, Torino 2011, p. 17.

Eventualmente ci si può avvicinare ad alcuni compagni con cui si sente una *sintonia*, ricercando modalità di *incastro* polifonico, creando così piccoli gruppi/nuclei.

- *Solista e coro*: un solista esegue il proprio pattern e il coro risponde imitandolo.
- *A piccoli gruppi* che realizzano insieme una breve composizione, lavorando empiricamente per prove ed errori, in cui una serie di accordi e di regole sono funzionali ad orientare e guidare una performance che lascerà in ogni caso largo spazio all'improvvisazione individuale e collettiva, come nel caso seguente, realizzato da insegnanti in un contesto di formazione⁶.

3. Quattro composizioni sul nome

<https://soundcloud.com/enrico-strobino/quattro-composizioni-sul-nome>

Come quando piangi

Il pianto è la prima forma di segnalazione dei bisogni che il bambino mette in atto e, quindi, la prima forma di dialogo fra lui e la mamma.

Proviamo a pensare a come usiamo la voce quando ci capita di piangere: non si tratta di imitare un pianto, quanto invece di pensare a come sarebbe un canto ispirato a un pianto⁷.

Improvvisiamo e registriamo.

Riascoltiamo più volte: individuiamo le parti più interessanti, quelle più musicali e selezioniamoli (con un programma di editing audio): anche piccoli frammenti, brevi momenti.

Componiamo un nuovo brano assemblando i frammenti scelti. Un esempio realizzato a partire da un'improvvisazione di un alunno di prima media:

4. CRY. Improvvisazione/Composizione di Christian Boano

<https://soundcloud.com/enrico-strobino/come-quando-piangi?in=enrico-strobino/sets/registrazioni-scolastiche>

Onomatopée

Stripsody è un pezzo *per voce sola* composto da Cathy Berberian nel 1966.

L'idea venne a Umberto Eco mentre, insieme alla cantante e a Luciano Berio, stavano leggendo il capitolo 11 dell'*Ulisse* di James Joyce. L'idea di musicare i suoni dei fumetti entusiasmò Cathy Berberian che si mise subito all'opera. Successivamente l'artista Eugenio Carmi, ascoltando il brano composto dalla Berberian, ne trasse quattordici tavole grafiche che davano visibilità alle onomatopée cantate nel brano. La partitura invece, edita dalla Universal Edition, è opera di Roberto Zamarin⁸.

Avendo a disposizione la partitura ci si può dividere in gruppi: ogni gruppo avrà a disposizione uno o più fogli che potrà interpretare liberamente, affidando le singole onomatopée a singoli o all'intero

⁶ Performance avvenuta all'interno del laboratorio di Musica d'Insieme durante il Corso di Musicoterapia di Assisi (luglio 2015).

⁷ Eventualmente ci possiamo anche ispirare a brani esistenti. Alcuni esempi ce li fornisce Meredith Monk nei brani *Cry no. 1* e *Cry no. 2* (dal disco *Volcano Songs*, ECM, 2001) e in *Sigh*, (in *Our lady of late*, disco Wergo SM 1058-50 1986/88). Quest'ultimo brano è ascoltabile anche in rete:

<https://www.youtube.com/watch?v=-E0ZB5pjgrg>

⁸ È possibile rintracciare in rete varie esecuzioni in video del brano:

<https://www.youtube.com/watch?v=rmOwX1xTAak>

Il video in cui si può seguire l'intera partitura si può trovare al seguente link:

<https://www.youtube.com/watch?v=XHUQFGhXHCw>

gruppo, decidendo inoltre regole d'entrata, eventuali gesti utili per la direzione o gesti teatrali, parte integrante quindi dell'esecuzione (molte pagine della partitura sono facilmente rinvenibili in rete e quindi stampabili). Anche in questo caso le esecuzioni saranno caratterizzate dalla compresenza di composizione e improvvisazione, ovvero di *un'improvvisazione progettata* nelle sue caratteristiche salienti, ma aperta alle suggestioni e alle invenzioni del momento esecutivo.

Ascoltando il brano originale si può chiedere di *prendere appunti* durante l'ascolto, scrivendo o disegnando alcune delle onomatopее cantate da Cathy Berberian, prendendo dalla partitura alcune idee grafiche. I segni potranno essere scritti su tre linee che indicheranno i tre registri vocali: registro acuto, medio e grave. Le parole potranno essere scritte variando il tipo di tratto, in modo da suggerire timbri e modalità di pronuncia. Due esempi provenienti da contesti formativi⁹:

5. a. Stripsody

<https://soundcloud.com/enrico-strobino/stripsody>

5. b. Stripsody Variation's

<https://www.youtube.com/watch?v=6zfHTr6UH4c&t=1s>

Una classe di prima media prende spunto da *Stripsody* per costruire una performance di *teatro musicale elementare*, inserendo una filastrocca di Bruno Tognolini, *Malaugurio del cruncio*¹⁰:

6. Crunciostrip

<https://www.youtube.com/watch?v=AcB4qTVkKMs>

Il mondo delle onomatopее può orientare altri tipi di attività in cui la voce insegue la sua *corposità*. Ad esempio, si può partire dalla semplice lettura. Il lavoro che segue è consistito nel registrare varie versioni di *Canzonetta*, di Aldo Palazzeschi, chiedendo ai vari lettori di interpretare nel modo più espressivo possibile tutte le onomatopее che popolano il testo. Collettivamente poi, lavorando di forbici, ago e filo, abbiamo tagliato e rimontato frammenti tratti dalle registrazioni effettuate e li abbiamo utilizzati come sfondo alla lettura migliore, quella di Laura.

7. Lasciatemi divertire

<https://soundcloud.com/enrico-strobino/lasciatemi-divertire?in=enrico-strobino/sets/registrazioni-scolastiche>

O, ancora, costruendo digitalmente un patchwork vocale, sostenuto da un ritmo di beatbox:

8. Mouth Music

<https://www.youtube.com/watch?v=LRQeUccKwIY>

Viandanti

L'ascolto di un brano di Meredith Monk, *Praire Ghost*, (in *Song from the hill*, Wergo, 1979)¹¹ ci può dare l'idea per un gioco di esplorazione di un'unica sillaba, un piccolo sassolino che si rigira in mano, una piccola caramella da far girare in bocca per ascoltarne il gusto a seconda di come la si tocca; poi la si

⁹ Il primo esempio documenta una performance avvenuta all'interno di un corso di formazione presso l'Associazione Milleunanota di Bergamo (2019); il secondo esempio documenta varie composizioni collettive realizzate all'interno della Scuola di Animazione Musicale di Lecco, nel 2012.

¹⁰ La filastrocca è tratta dal libro di Bruno Tognolini, *Rime di rabbia*, Salani, Milano, 2017.

¹¹ <https://www.youtube.com/watch?v=qekqLi3R2I>

spezza, in frammenti più piccoli e anche di questi si ascolta il gusto: *Schià, Schìa, Chi, Ìa, Ià, Schi, S, I, A, Ch, Sc*.

Inspirandoci a Meredith Monk, possiamo realizzare un'improvvisazione collettiva in base alle indicazioni seguenti:

1. un suono, o una breve sequenza vocale, invariante, ripetitivo
2. Quindi mettiti in movimento, liberamente nello spazio
3. Varia l'intensità a piacere
4. Fermati in un punto e ascolta, per quanto tempo vuoi, poi riprendi il viaggio
5. Avvicinati a qualche altro viandante che in qualche modo ti attrae, o anche casualmente
6. Modifica, se vuoi, il tuo materiale in modo che "si sintonizzi" con il suo
7. Abbandona, se vuoi, il tuo materiale e unisciti a lui/lei
8. Lascia il tuo partner e riprendi il tuo viaggio

Un esempio realizzato in contesto formativo è il seguente¹²:

9. Schià improvisation

<https://soundcloud.com/enrico-strobino/schia-improvisation>

Voci Animali

È ancora ispirandoci all'ascolto di alcuni brani di Meredith Monk che possiamo rivolgerci invece al mondo animale, improvvisando suoni di insetti, canti di uccelli o di altri animali¹³. Di seguito un esempio di realizzazione scolastica in cui "si fa il verso" a *Animal heaven and hell*.

10. Mouth Music

<https://soundcloud.com/enrico-strobino/birdsong?in=enrico-strobino/sets/registrazioni-scolastiche>

Mercato

Costruire un paesaggio vocale ispirato ai richiami dei venditori di strada. Si pensi ad un ipotetico mercato di piazza e al suo paesaggio sonoro: da un brusio di fondo emergono le figure vocali dei venditori, caratterizzate da motivi ritmici e/o melodici brevi, incisivi, originali, da ripetere periodicamente sempre uguali.

I partecipanti si suddivideranno in piccoli gruppi (da due a quattro persone), o anche individualmente; ogni gruppo o individuo sceglierà una merce da pubblicizzare vocalmente. Per prove e aggiustamenti progressivi ogni gruppo (o individuo) definirà il proprio richiamo nel modo

¹² Performance avvenuta all'interno del laboratorio di Musica d'Insieme durante il Corso di Musicoterapia di Assisi (luglio 2019).

¹³ *M Monk: Insect*, in *Song for the hill/Tablet* (1979) <https://www.youtube.com/watch?v=Ub5ZxwP9iCI>;

Bird Code, in *Song for the hill/Tablet* (1979)

<https://www.youtube.com/watch?v=Wmz95mVPMF8>

Animal heaven and hell è il quarto di una suite di sette pezzi, intitolata *Three heavens and hells*, contenuta nel CD *Volcano Songs*, Ecm, 2001. Cfr.: <http://meredithmonk.org/education/techniques.html>

La partitura è edita da Bosey & Hawkes HL 48020990; <http://www.boosey.com/shop/prod/Three-Heavens-and-Hells-SSA/2065382>

più originale possibile, arrivando a definire una formula vocale ben caratterizzata. Il richiamo potrà essere eseguito da fermi o in movimento, a seconda della merce scelta. L'esecuzione potrà avvenire improvvisando le modalità dell'intreccio dei vari richiami o definendo in modo più preciso tempi, sequenze, ripetizioni, incroci, sovrapposizioni, movimenti nello spazio.

11. *Paesaggio sonoro mercato di Noto*

<https://soundcloud.com/enrico-strobino/mercato-di-noto>

Qui di seguito un'improvvisazione *di piazza*, ispirata appunto a richiami di venditori¹⁴:

12. *Voci di piazza*

<https://www.musicheria.net/attachments/article-a/4011/09-Traccia%20Audio%2009.mp3>

Foresta

Mongombi è una pratica non-musicale realizzata dai Pigmei Aka durante la caccia con la rete, nella foresta¹⁵. Se ne può leggere un'approfondita descrizione nel libro di Carlo Serra, *La voce e lo spazio*¹⁶. Si tratta di una pratica in cui voci, spazio e movimento sono uniti in una relazione continua e mutevole, in cui segnali e richiami indicano le posizioni all'interno della foresta (registro acuto), mentre altri suoni hanno la funzione di spaventare gli animali e di spingerli all'interno delle reti (registro medio-grave). Due registri opposti delle voci, acuto e grave, canto e parlato, tessono una rete anche vocale, metafora di quella reale.

*Per mantenere il senso di coordinata spaziale, Mongombi deve staccarsi nettamente dal fondo continuo, determinato dal gracidio degli animali e dai rumori della foresta, che copre e assorbe i suoni. Il timbro della fusione sonora del vocale, lacerato fra due bande, rimane ben riconoscibile.*¹⁷

Può essere un'idea per un gioco?

Si potrebbe partire con la definizione e ritualizzazione di uno spazio, all'aperto o al chiuso, pensandolo, immaginandolo fin da subito come una foresta, magari utilizzando un paesaggio sonoro come sfondo.

All'interno di questo spazio ogni partecipante sceglie se essere animale o cacciatore, assumendo un modo di spostarsi corrispondente. In una prima fase ci si sposta muti, senza emettere suoni, osservando i vari movimenti, chi di animale, chi di predatore.

Progressivamente ognuno comincerà ad emettere la propria voce, di animale, di richiamo, di caccia, e così via.

Conclusione

La prospettiva qui presentata è quella di una vocalità ampia ma che non viene proposta in sostituzione di visioni più stilisticamente orientate, o di percorsi legati al canto in senso tradizionale. Al contrario, un'educazione vocale *polifonica*, che accolga pratiche esplorative, improvvisative e compositive, ispirate a molte esperienze della musica del '900 e a culture musicali popolari/etniche, accanto a

¹⁴ Registrazione tratta da: *Suonare la città*, a cura di E. Strobino e M. Vitali, Franco Angeli, Milano 2003. Le registrazioni allegate al libro si possono ascoltare qui: <https://www.musicheria.net/suoni-dai-libri/4011-suonare-la-citt-agrafonia-e-strobino-m-vitali>

¹⁵ *Mongombi*: <https://youtu.be/26FXFF1tUT0>

¹⁶ Carlo Serra, *La voce e lo spazio. Per un'estetica della voce*, Il Saggiatore, Milano, 2011.

¹⁷ *Ivi*, p. 58.

proposte ancorate al linguaggio tonale, può disegnare un paesaggio ricco e stimolante, che valorizza l'espressione sonora personale e l'attitudine alle varie dimensioni del gioco.