

Soundscape

Paesaggi sonori tra il monte e il fiume

Maurizio Vitali

Scuola Secondaria di I Grado
Scuola primaria



introduzione

Il paesaggio sonoro

Il **Paesaggio sonoro** (Soundscape) si presenta come tematica versatile per la sua **natura interdisciplinare**, affrontabile in qualunque grado scolastico, dall'infanzia alle secondarie di II grado.

La didattica del paesaggio sonoro rappresenta un'efficace opportunità per far entrare bambini e ragazzi in relazione immediata e diretta col suono, facendo leva su competenze audiologiche e culturali già in loro possesso. Bambini e ragazzi cominciano subito a manipolare il suono, ne parlano e ne discutono, mentre imparano a conoscerlo meglio. **Pensano in termini sonori**, si muovono e si orientano valorizzando la dimensione uditiva, all'interno di situazioni in cui **la classica separazione didattica tra ascolto e produzione è ricondotta ad un'originale unitarietà** dei processi: dove si ascolta per fare e si fa per ascoltare nuovamente e meglio, in un processo sempre più accurato.

Oltre alle competenze analitiche, pratiche e creative il lavoro col paesaggio sonoro mira anche a migliorare le **competenze di cittadinanza**, accrescendo consapevolezza e senso di responsabilità verso l'ambiente in cui si vive e a promuovere una rinnovata **qualità inclusiva** dell'esperienza didattica quotidiana.

la cassetta degli attrezzi

Spazi, strumenti e materiali

L'attività si sviluppa in ambienti interni ed esterni.

All'interno si progetta, si discute, si pianifica, si elabora e si verifica. L'esterno invece è il luogo delle "incursioni sonore" per ascoltare e catturare i suoni e per realizzare possibili restituzioni finali.

Nella proposta che qui presentiamo è previsto l'utilizzo della catena elettroacustica quale strumento educativo e di promozione del fare artistico. Il protagonista di questa tecnologia musicale è il registratore digitale, valorizzato per le opportunità che offre di trasformare la semplice funzione documentativa in un vero e proprio gesto creativo e compositivo, nel momento in cui si decide come orientare, fissare e variare la registrazione. Altro protagonista è il computer che in aula diventa lo strumento in grado di sviluppare un vero e proprio artigianato artistico e cognitivo.

Fondamentale è il processo, ma si opera anche per arrivare a costruire una restituzione performativa di artefatti elettroacustici in cui sia eventualmente possibile prevedere l'integrazione di strumenti acustici, di corpi sonori o creare installazioni audio e multimediali.

il progetto

Fase preparatoria

Da dove partire?

L'inizio può essere costituito da una passeggiata in un ambiente sonoro, utilizzando la tecnica del **soundwalking** proposta da Schafer, o dall'organizzazione di un'uscita per la cattura dei suoni, ognuno col proprio tablet o smartphone, magari utilizzando una app dedicata.

Si può però anche rimanere in classe e optare per la **visione di un film** come *Rosso come il cielo* di Bortone. La scena in cui Mirko, il bambino diventato cieco a causa di un incidente domestico, scopre le qualità sonore del paesaggio e le possibilità offerte dalla registrazione per fissarle e riprodurle è sempre molto coinvolgente per i ragazzi e paradigmatica per l'attività.

Qualunque sia la proposta iniziale è a partire dalla **discussione** che questa genera che è possibile cominciare a condividere alcuni concetti fondamentali del soundscape, delle tecniche di registrazione e di elaborazione digitale del suono. I concetti di spazio sonoro, di paesaggio ad alta o bassa fedeltà, le caratteristiche e le funzioni dei suoni di primo piano e sfondo (toniche, impronte, segnali), l'idea di variazione del suono in relazione allo scorrere del tempo. Accorgersi della bellezza del paesaggio sonoro, come suggerito da Cage, diventa in questo modo un' autentica esperienza musicale.

il progetto

Fase operativa

Dalla discussione alla **progettazione** il passo è abbastanza naturale, soprattutto se il docente è pronto a valorizzare e negoziare le idee che emergono, a farne sintesi e a rilanciare.

L'attività vera e propria si sviluppa a partire dall'**esplorazione del paesaggio sonoro** e dalla cattura di singoli suoni dell'ambiente o di paesaggi sonori più complessi. A questa fase segue il **riascolto in classe**, la discussione e la **rielaborazione elettronica del suono**, inizialmente con funzione più di catalogazione e campionamento, quindi con intenzione più compositiva (messaggio multitraccia, costruzione della forma), poi con l'aggiunta di primi esperimenti di elaborazione del suono (modifica dei suoni e utilizzo dell'effettistica).

L'attività più specificamente laboratoriale, in un contesto di vero e proprio **artigianato artistico**, comincia a scuola per alternarsi col lavoro a casa realizzato in coppia, in gruppo o individualmente.

In una delle varie esperienze realizzate, intitolata *Paesaggi sonori lecchesi del '900: tra il monte e il fiume*, la proposta si è arricchita della collaborazione tra scuole primarie, secondarie di I grado e RSA (case di riposo). Protagonisti sono diventati i vari Paesaggi del '900, rimessi in gioco da testimoni diretti che hanno attraversato il secolo scorso con le proprie storie di vita. I suoni ricordati e narrati da testimoni hanno incontrato quelli del paesaggio sonoro contemporaneo, ascoltati e filtrati attraverso la sensibilità di bambini e ragazzi. L'esperienza ha unito approccio etnografico con la didattica del soundscape.

il progetto

Fase riflessiva

Dall'elaborazioni dei materiali ci si orienta gradualmente verso una progettazione finalizzata alla restituzione del lavoro in cui i suoni precedentemente "catturati", presi in carico e rielaborati con cura e passione nel laboratorio musicale e informatico, vengono "rilasciati nell'ambiente" in forma nuova.

La **rappresentazione del suono** avviene in forma di **soundscape composition**, quindi di performance elettroacustica sospesa tra tempo reale e virtuale, d'installazione multimediale o soluzione d'interazione acustico-digitale in situazioni basate sulla contemporaneità o sul differimento di eventi musicali.

L'esperienza della performatività rappresenta anche lo **spazio ideale di riflessione** che chiude il progetto, consentendo ai ragazzi e all'insegnante di rielaborare insieme il senso del percorso compiuto, di evidenziarne i significati particolari e di valutare insieme i valori intrinseci. In un rimando continuo tra **etica ed estetica** in cui il sapere elaborato insieme si esprime in termini di domanda sull'esistente e di significazione della propria esperienza.

In alcuni anni è stato possibile affiancare alla realizzazione finale la visita guidata alla mostra *Dialogo nel buio*, presso l'Istituto dei ciechi di Milano, che come in un ideale forma ciclica ha chiuso l'esperienza connotandola di un forte valore simbolico. Così le emozioni che abbiamo condiviso fissano l'apprendimento.