

Progetto di Laboratorio permanente di comunicazione e memoria storica e cultura sonoro-musicale

Obiettivi:

1 - Esplorazione del paesaggio sonoro e dei codici musicali, con analisi ed applicazioni nell'ambito della 'comunicazione sonora' e dei media, supportata dalla nuova tecnologia informatica e digitale. Un approccio al vasto 'mondo dei suoni' secondo modalità finalmente dolci che guidino l'utente – non ancora musicalmente aculturato (sia esso bambino, ragazzo o adulto) – ad avvicinare il linguaggio della musica.

Il percorso intende innanzitutto allertare l'utente alla percezione sonora, avvicinarlo all' 'organizzazione' dei suoni prima nelle sue forme precodificate significanti nell'ambito della comunicazione poi alle forme più strettamente musicali ed artistiche, valorizzando la fantasia e la creatività, utilizzando le nuove tecnologie digitali-informatiche che 'paradossalmente' – per la loro maneggevolezza, economicità e diffusione – consentono un lavoro di tipo artigianale, 'quasi tattile', col suono, in un piacevole rapporto ludico-educativo imprescindibile per avvicinare una disciplina ricca e complessa come quella musicale.

2 - Costituire reale occasione per i ragazzi di sperimentare la realizzazione di prodotti multimediali, in relazione con le istituzioni correlate al Laboratorio... Conoscere e svolgere quelle mansioni necessarie alla realizzazione di prodotti multimediali e venire in contatto, nonché eventualmente intraprendere, professioni correlate a questo tipo di prodotti: grafica, web design, musica, tecnica audio, recitazione, doppiaggio, catalogazione, tecniche di riprese video, etc. etc.

Il Laboratorio potrà costituire punto di riferimento per la consulenza e la realizzazione sia di Laboratori ludico-educativi, sia di prodotti multimediali di settore... Esso potrà inoltre ospitare specialisti in diverse discipline per approfondimenti di carattere musicale, archivistico, etc.

Scheda Tecnica:

Il Progetto di Laboratorio prevede:

Hardware:

un impianto HI-FI (composto da amplificatore stereo di 40+40 Watt circa e relativi diffusori audio, lettore CD-DVD) o delle casse per PC amplificate (30-40 watt).

PC con CPU Intel, attrezzato con scheda audio di qualità professionale, con alimentazione 48 volt "phantom" (per utilizzo microfoni a condensatore).

7-15 pen-drive registratori (con interfaccia USB)

tastiera musicale "muta", con funzione di controller.

+

possibilmente un collegamento ADSL Internet.

1 microfono* a condensatore, cardioide, completo di asta, con protezione "anti-pop" destinato a riprese audio in interni, ravvicinate.

o meglio, possibilmente, 1 microfono a condensatore 'a fucile' (direzionale), con asta telescopica e guaina "antivento", destinato a riprese d'ambiente e dialoghi a distanza,

Archivio sonoro (acquisto di CD, acquisizioni dalla rete, registrazioni, etc.)

Software:

Cubase Audio, programma di sequenziatore

WavLab o SoundForge (editor musicali).

Alcuni programmi per effetti e generazione sonora (plug-in di Cubase, etc.).

A tutti gli effetti il 'Computer per fare Musica' è uno strumento musicale (per quanto possa essere usato per molti scopi):... un po' studio di registrazione e un po' strumento musicale... una macchina complessa (così come l'organo-a-canne) con la quale creare musica, generare e registrare suoni, montare sequenze: è perciò altamente consigliabile rivolgersi non ad un fornitore di computer 'da ufficio' ma ad un negozio di strumenti musicali, il quale dovrà garantire l'assistenza e favorire l'aggiornamento delle macchine quando necessaria (conveniente circa ogni 2 o 3 anni).

Progetto SUONASTORIA → <Dalla Storia alle storie: racconti dai nonni>

Assemblaggio organizzato in modo analitico e creativo di materiale sonoro prelevato da fonti diverse (campionamento da racconti di anziani, da TV, radio, CD, vecchi dischi, etc.) proposto rispettivamente con due modalità:

1] "Audioromanzi" - ORECCHIOCHERACCONTA: montaggio e registrazione audio di una storia previo realizzazione della sceneggiatura , come in un disco di fiabe o in un racconto radiofonico. Per bambini, ragazzi e adulti (età min. 6-7 anni).

2] "Audiocollages": incontri il cui obiettivo finale è la sensibilizzazione a realizzare un montaggio audio in una sorta di improvvisazione 'da studio', audio-blob: associazioni mentali in libertà tra i partecipanti, brevi frammenti sonori trovati e assemblati, utilizzo poetico di suono/parola/rumore. Per bambini, ragazzi e adulti.

3] Nello specifico di un approfondimento ludico della STORIA- in particolare Suonastoria coi Nonni - il Progetto nasce con l'obiettivo, tra l'altro, di:

sensibilizzare i ragazzi alla storia, al loro passato, rappresentato dalla memoria degli anziani che viene così ri-valorizzata... (insieme al loro ruolo sociale...)
valorizzare il racconto, la capacità di affabulazione (propria della cultura orale... con proprie caratteristiche narrative, etc.): montaggio del materiale audio registrato dai ragazzi secondo una regia sonora e una sceneggiatura realizzata con gli utenti;
avvicinare alle discipline storiche i giovani: dal particolare del quotidiano ai grandi avvenimenti mondiali... dalla registrazione dei racconti 'vicini' al reperimento dei documenti (di varia natura) storici...

Sia per 1] sia per 2] è previsto si possa attingere a 'banche sonore' al fine di utilizzare (su CD, effettuando ricerche in Internet, registrando dal vivo, etc.) e costituire possibilmente così un proprio archivio sonoro storico... poi catalogabile "per soggetti" e "autori", col risultato di arrivare a rappresentare il mondo che ci circonda (o ci circondava) anche attraverso i suoi suoni, elemento indispensabile per aiutarci a comprendere la realtà intorno a noi.

La variante 3] del Progetto Suonastoria → può anch'essa avvenire secondo due modalità : previa realizzazione di un soggetto e di una sceneggiatura o previa definizione di un 'tema' di riferimento entro il quale gli utenti dovranno raccogliere testimonianze e racconti ...

In entrambi i casi seguirà un lavoro di gruppo in 'studio' (aula-laboratorio), dove si procederà con l'ascolto, la selezione ed il montaggio delle riprese sonore procurateci, secondo quando definito inizialmente... ricorrendo eventualmente anche a materiale sonoro recuperato in Rete o da registrazioni in commercio o ad archivi sonori preesistenti... al fine di realizzare un elaborato sonoro 'autonomo' nel quale siano montate le ns storie, o parte di esse, arricchite di rumori, musiche, documenti sonori, etc. (CD audio, che potrà divenire installazione pubblica, o al quale si potranno poi eventualmente affiancare altri prodotti visivi e/o documenti: video, foto, disegni, etc.); ...

rimarrà comunque possibile in corso d'opera ridefinire ed aggiustare il nostro 'ordine' fino al soddisfacimento per la forma finale ottenuta, ciò anche alla luce del materiale sonoro acquisito: il nostro vuole essere innanzitutto un lavoro creativo, con le libertà e le costrizioni d'obbligo... (salvo i casi specifici in cui si pretenda dal Progetto Suonastoria una funzione prevalente di 'chiara informazione storica' in forma di 'ricostruzione sonora' di dati periodi o eventi particolari...). Importante è la disponibilità di reperimento da varie fonti sonore preesistenti - dalla Rete WEB alle registrazioni storiche - perché il nostro lavoro consiste proprio nella manipolazione creativa del vario materiale (sonoro), delle unità sonore significanti, cioè già portatrici di senso (dai notiziari alle canzoni, dai racconti ai suoni).

Obiettivi: raccontando una storia solo attraverso il suo sonoro (senza immagini), si avrà l'obbligo di essere coinvolgenti, sintetici, comprensibili; ogni elemento sarà utilizzato, così come in ogni opera creativa, solo perché necessario... come parte di un equilibrio generale, al quale si arriverà con l'esplorazione del paesaggio sonoro e dei codici musicali. La possibilità di utilizzare invece della semplice narrazione la 'rappresentazione diretta' degli avvenimenti della storia, utilizzando rumori/suoni/dialoghi, stimolerà gli utenti ad analizzare la realtà, per riprodurre azioni e stati d'animo, paesaggi e situazioni più o meno complesse.

Si vuole arrivare con analisi e applicazioni, attraverso la stesura di una sceneggiatura organizzata, ad allertare i ragazzi sia al mondo percepito attraverso suoni e rumori sia alle modalità della 'comunicazione sonora'.

Risultati attesi: riflessione e sensibilizzazione al suono che ci circonda, apprendimento e utilizzo dei codici espressivi musicali elementari; applicazione della sintassi narrativa mediante la parola, il suono e i rumori; sviluppo della capacità di sintesi e di intelleggibilità ai fini della comunicazione con gli altri; valorizzazione e organizzazione delle pratiche creative ed espressive.

Evidente il coinvolgimento di SUONASTORIA con diverse discipline e materie scolastiche: per esempio l'apprendimento della storia attraverso la sceneggiatura di particolari eventi del ns. passato, o dell'esplorazione/ricostruzione di paesaggi geografici rappresentati anche attraverso il suono, o dello studio della poesia, della linguistica, o dell'approfondimento tra suono e movimento in educazione fisica... fino ad arrivare ai rudimenti della teoria musicale e delle sue regole...

Persone coinvolte: SUONASTORIA[®] si rivolge a persone di tutte le età... Il lavoro si differenzia a seconda degli utenti e del loro 'livello culturale' (in proposito si consigliano gruppi omogenei). Gli interventi prevedono un numero di partecipanti massimo pari a quello di una classe scolastica.

Il Progetto di Laboratorio Sonoro SUONASTORIA → è stato ideato e sperimentato con successo dal sottoscritto in una Scuola Elementare Statale di Bologna, seguendo questo percorso:

- determinazione del soggetto (incontri tra l'operatore e l'insegnante di classe)
- scrittura della sceneggiatura e abbozzo di storyboard (attività realizzata dalla classe di alunni in orario curricolare);
- primo incontro tra l'operatore (e la strumentazione tecnica) e la classe di alunni;
- confronto tra le intenzioni del gruppo alunni/insegnante e le possibilità tecnico/professionali rappresentate dall'operatore;
- acquisizione di alcuni materiali sonori: utilizzo di Internet (laboratorio multimediale del Museo);
- prove di 'recitazione' della sceneggiatura;

- registrazione della sceneggiatura (eseguita nella sua parte tecnica, in parte, da alunni della classe);
- verifica dei risultati raggiunti in relazione agli obiettivi programmati;
- presentazione del prodotto finale;
- presentazione del lavoro di editing e montaggio.

3] Per SUONASTORIA coi NONNI si prevedono nello specifico:

- 3-6 ore di incontro con gli utenti per presentare il Progetto (tecnologia compresa) e definire un 'ordine comune' (almeno di massima) per l'opera da realizzare;
- un periodo (da definire) nel quale gli utenti registreranno (con pen-drive MP3) i racconti e le testimonianze dagli 'anziani' e redigeranno delle "edizioni" di quanto raccolto (dati indispensabili alla gestione delle stesse riprese audio e/o video);
- poche ore per acquisire tutto il materiale registrato ed ordinare le "edizioni" relative (da parte del curatore o di tutti);
- ascolto del materiale e definizione più dettagliata dell'opera finale;
- selezione, scelta del materiale e montaggio;
- eventuale ricerca e aggiunta di altro materiale sonoro (...), montaggio;
- verifica del risultato propostoci relativamente all'opera finita;
- eventuali aggiustamenti e adattamenti del montaggio/confronto finale.

A seconda dell'argomento, del TEMA definito, e soprattutto a seconda delle intenzioni dei committenti (per es. si vuole lavorare sulla realizzazione di una precisa sceneggiatura...?) variano ore e costi per l'attuazione del Progetto. Personalmente – dato il carattere sperimentale del Progetto (in particolare il 3] Suonastoria coi Nonni ancora irrealizzato) – opterei per procedere con una semplice definizione di un TEMA, prima trattato e approfondito da insegnanti e/o esperti (possibilmente in orario scolastico), poi affrontato in una sorta di 'elaborazione creativa' (con i pregi e i rischi che comporta un lavoro che prevede un margine di 'improvvisazione').

* * * * *

a cura di

Dott. Paolo Ferrario
 mobile 329-2120368
mail@paoloferrario.com
www.paoloferrario.com