

SUPSI

SOUND SCORE

Dal niente una colonna sonora per ridare vita a un film.
Atelier di creatività con i media digitali

Di Luca Botturi e Marco Geronimi Stoll

tecnologie e media
in educazione

06

gennaio

19

SOUND SCORE

Dal niente una colonna sonora per ridare vita a un film.
Atelier di creatività con i media digitali

Di Luca Botturi e Marco Geronimi Stoll

Sound Score

Di Luca Botturi e Marco Geronimi Stoll

L'idea originale di *SoundScore* è stata sviluppata da Luca Botturi e Marco Geronimi Stoll nel 2015, e quindi ulteriormente elaborata in due sperimentazioni grazie alla collaborazione di Yeelen Kamanda, Cosima Pozzi, Luca Bernasconi e Luca Imperiali.

Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana, SUPSI
Dipartimento formazione e apprendimento, Locarno
www.supsi.ch/dfa

Grafica:
Servizio comunicazione
Dipartimento formazione e apprendimento - SUPSI

Locarno, gennaio 2019

Quaderni didattici del Dipartimento formazione e apprendimento
ISBN 978-88-85585-28-7



Sound Score
Di Luca Botturi e Marco Geronimi Stoll
è distribuito con Licenza Creative Commons
Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0
Internazionale

Sommario

In una pagina	7
Che aria tira	9
Traguardi di apprendimento	13
Prima di cominciare	17
Attività	19
1. Condivisione di senso / LA SFIDA	20
Attività 1.1 - La colonna sonora?	20
2. Allenamento / MI ASCOLTI? ASCOLTO ATTIVO E MUSICA	21
Attività 2.1 - I tre rumori	21
Attività 2.2 - Il gioco dei pianeti	22
Attività 2.3. - Soundwalk	24
3. Allenamento / FACCIAMO RUMORE	26
Attività 3.1 - Lasciamoci ispirare: i Noisemakers	26
Attività 3.2 - Creare suoni "con niente"	27
Attività 3.3 - Il corpo fa rumore	28
Attività 3.4 - Raccontare con i suoni	29
Attività 3.5 - A caccia di suoni	30
4. Allenamento / SUONI E IMMAGINI	31
Attività 4.1 - Raccontare in musica	31
Attività 4.2 - Diamo vita a un'immagine	32
5. Realizzazione / LA VOCE DEL FILM	34
Attività 5.1 - Un film, tante colonne sonore	34
6. Riflessione / IL CAPOLAVORO	36
Attività 6.1 - I capolavori	36
7. Realizzazione-Riflessione / PREMIÈRE	37
Attività 7.1 - Dove si presentano i film?	37
Attività 7.2 - Progettazione	38
Attività 7.3 - Realizzazione	38
8. Riflessione / RIFLESSIONE	39
Valutazione	41
Risorse	42



In una pagina

Sound Score è un itinerario di educazione al suono, alla musica e al rapporto tra musica, immagini ed emozioni. Mette a tema come il suono dia vita e colore alle immagini e come possa essere creato, manipolato per diventare una componente importante del linguaggio cinematografico.

Età di riferimento

Secondo e terzo ciclo HarmoS (10-14 anni).

Durata

Da un minimo di 15 ore a un massimo di 40 ore.

Competenze attivate

- Educazione all'ascolto ed educazione all'immagine.
- Consapevolezza nell'uso dei media.
- Competenze tecniche nell'uso di strumenti digitali.
- Competenze trasversali per pensiero critico, pensiero creativo e comunicazione.

La sfida

Le attività di Sound Score si animano a partire da una sfida "impossibile": ricreare da zero, armati di registratore e computer, la colonna sonora di una scena di un classico del cinema.

Focus

Sound Score lavora sulla lettura critica dei messaggi visivi dei media, e sulle competenze tecniche ed espressive legate all'uso del suono (musicale, ma non solo) nei messaggi multimediali.



Che aria tira

Per concepire cos'era una "colonna sonora" prima del telefonino, abbiamo bisogno di due concetti diversi. Uno è il *paesaggio sonoro* in generale, dall'alba dell'evoluzione umana; l'altro è *l'arte multimediale*, la combinazione di più arti insieme, che c'è sempre stata nella danza e nel teatro, ma è recente per quanto riguarda la possibilità tecnologica di combinare insieme le arti per l'occhio e quelle per l'orecchio.

Ieri mattina, in una caverna

Scena: una mattina di pochi millenni fa una famiglia di nostri antenati si sveglia; dall'esterno della grotta si sentono i merli fischiare le loro arie di corteggiamento: ah, che bello, come si sta bene. Poi improvvisamente il merlo tace, tutti i selvatici si zittiscono: ci dev'essere un carnivoro in avvicinamento! Zitti, bambini: qui tira una brutta aria!

Ricordiamoci che la nostra specie ha diverse centinaia di migliaia di anni di storia evolutiva: questi ultimi secoli di salto tecnologico sono uno schiocco di dita, figuriamoci questi pochi decenni di esplosione digitale. Il nostro DNA è uguale ad allora; è cambiata l'evoluzione culturale: il linguaggio, la tecnologia... ma i nostri ormoni, i nostri sensi, il nostro sistema nervoso sono sempre quelli e funzionano in modo identico. Occhio e orecchio, oggi che siamo catapultati in un mondo rivoluzionato dalla tecnologia dell'informazione, si adeguano in modo diverso. Il canale uditivo è molto più profondo e arcaico di quello visivo. Ce ne sono di ancora più ancestrali: l'olfatto, il contatto della pelle... ma quelli non hanno ancora la possibilità di essere riprodotti in modo tecnologico. Il suono invece...

Poi arrivò il registratore

Si affannava, il buon R. Murray Schafer¹, a ripetere che nel paesaggio sonoro ci interessa ascoltare il suono come musica, non come mero indicatore uditivo di un evento. Schafer ci raccomanderebbe di ascoltare l'aria melodica del merlo innamorato per la sua linea flautata e la sua alternanza con la grana dei trilli, le pause di silenzio, ripeteva di non confondere il lavoro del musicista (e il piacere di chi ascolta musica) con il diverso lavoro di chi ascolta i segnali uditivi per quello che essi denotano, come l'ornitologo che riconosce "questo è il richiamo di un *turdus merula* maschio verso la femmina".

Questa, in un film è la differenza tra la rumoristica e la colonna musicale. Prima dell'invenzione del registratore nei teatri c'era il rumorista, che dietro alle quinte scuoteva lastre di metallo per fare il tuono, agitava pallini di metallo per fare la pioggia oppure fischiava nei richiami da caccia per simulare l'allodola che segnala a Giulietta che sta sorgendo l'alba e Romeo deve fuggire. Poi arrivò il registratore; il rumorista oggi lavora davanti a un microfono così come il compositore di musiche da film.

Il registratore, ci insegna Pierre Schaeffer², è esso stesso uno strumento musicale. Tu registri il merlo che canta, magari pensando di lavorare come un ornitologo, ma appena lo riascolti subito ti accorgi che quel suono diventa pura musica, lo puoi ripetere, rallentare, smontare e rimontare, puoi mettere il nastro all'incontrario e sentirlo capovolto (a proposito, fatelo davvero: registrate un merlo e rallentatene il canto senza variare la frequenza... la bellezza di quelle arie melodiche è sconvolgente!). L'uccello viene presto dimenticato e resta la riproduzione del suo canto, che non è più il suo canto d'amore fischiato alla femmina in quel tempo e in quello spazio, ma in un certo senso diventa il canto d'amore *nostro*: un'opera il cui copyright viene subito rubato per diventare un'azione artistica di noi che lo ascoltiamo in modo de-naturato, de-contestualizzato e lo usiamo per creare una nostra natura ed un nostro contesto, in altri tempi, in altri spazi, con altri sentimenti. È normale, l'artista è sempre stato un hacker della natura; semplicemente oggi abbiamo strumenti più potenti per farlo.

Ricordiamoci della memoria

Non a caso si chiama *recorder*: la cosa sostanziale, così enorme che neanche ce ne accorgiamo, è che con la tecnologia, per la prima volta nella storia umana, la nostra specie ha potuto ri-ascoltare. È una novità, accade da poche generazioni. Prima ogni suono viveva solo nell'istante in cui veniva prodotto, per pochi decimi di secondo le molecole dell'aria vibravano, poi l'energia si disperdeva nei rimbombi dell'ambiente e svaniva, fatalmente. Ne poteva sopravvivere solo il ricordo nella nostra mente.

¹ https://it.wikipedia.org/wiki/Paesaggio_sonoro

² https://it.wikipedia.org/wiki/Pierre_Schaeffer

Oggi ci siamo abituati, e facciamo fatica a immaginare cosa significasse il suono di ogni parola, di ogni strumento musicale, di ogni più minuto evento ambientale prima del magnetofono. La possibilità di ri-ascoltare ha anche sopito la nostra capacità mentale di ricordare e ricostruire il suono nella nostra mente. Ancora una volta la missione dell'educatore è doppia: da una parte dobbiamo usare sempre meglio le macchine digitali e le forme artificiali di memoria, per insegnare a dominarle e a non esserne dominati; dall'altra dobbiamo risvegliare dall'atrofia le nostre capacità antiche, aiutare le nuove generazioni, alla lettera, a non dimenticare la propria memoria biologica.

Ancora una volta come insegnanti siamo incaricati di agire secondo la regola dei "minimi e massimi tecnologici" che avevo formulato con Bruno Munari all'alba della rivoluzione digitale³: *quanto più utilizziamo media tecnologici, tanto più dobbiamo bilanciarli con esperienze fisiche.*

Tradotta con le parole di trent'anni dopo significa: se ci sta a cuore l'interesse del bambino (e la nostra), quanto più questa società digitalizzata ci porta nel virtuale, nel digitale, immergendoci tutti in flussi effimeri di elettroni senza spazio, senza tempo, con un'energia vicina allo zero, tanto più ci conviene bilanciare il passo "esagerando" anche sull'estremo opposto con esperienze materiche, primordiali, analogiche e muscolari, dove c'è un "qui", c'è un "adesso", c'è un "io" con un suo corpo vivente in uno spazio fisico percepibile che agisce con la propria energia biochimica manipolando cose concrete. Insomma più è potente il telefonino più, per imparare, dobbiamo sporcarci e sudare. E usare il cervello biologico e la sua "memoria naturale".

Uno più uno fa molto più di due

È il principio della multimedialità. Se "uno" è quello che ti comunica la scena (muta) di un film, e "uno" è quello che ti comunica un brano musicale (a occhi chiusi), la combinazione dei due ha una potenza espressiva, una capacità di commuoverti o emozionarti che è molto più della loro somma.

Non accade sempre, solo se quel minuto per le orecchie "funziona" bene con quel minuto per gli occhi.

Cosa significa *funzionare*? È un gergo: la metafora è quella di un motore, di un ingranaggio, ma non c'è niente di meno meccanico; dici "funziona" solo perché vedi che il risultato della combinazione fa scattare qualcosa di alchemico, di imponderabile. Funziona quando scopri che il suono regala all'immagine un senso nuovo, un'interpretazione imprevista, un nuovo grado di intensità, di pathos, di ironia, ecc. La storia del cinema annovera decine di grandi alchimisti della colonna musicale, che hanno potuto lavorarci anni, con grandi orchestre e con budget stellari. Ma cosa possiamo fare noi, che stiamo parlando di esperienze didattiche da fare a scuola in poche ore, o che ognuno si può fare a casa con un minimo bricolage tecnologico? C'è una pratica formidabile, semplice e molto divertente: provare. Prendere un frammento filmico e provare diverse colonne musicali. Il digitale ci permette infinite scelte di brani musicali, basta provarne tanti e vedere quali "funzionano" e come.

Di regola ce n'è una sola: evitate di ripetere col suono quello che già dice l'immagine pedissequamente (in gergo si dice *mimeticamente*). In questo caso otterreste $1+1=1$, che è l'equazione di un'occasione sprecata.

... e poi c'è la colonna sonora della classe, tutti i giorni

Ricordiamoci che ogni giorno della nostra vita risente dell'ambiente sonoro e che la classe scolastica è un ambiente sonoro, in cui la principale sorgente è la voce umana. Concentrazione, eccitazione, rilassamento, stress, accelerazione e decelerazione... dipendono quasi esclusivamente dalla voce.

Anche se apparentemente non c'entra nulla col tema, mi permetto di trascrivere qui dieci "regole" sulla voce dell'insegnante:

1. Abbassate il "tono" muscolare: abbasserete anche il tono sonoro della vostra voce... Parlate pure piano, potete raggiungere il sottovoce, se volete.
2. Respirate lentamente, anche in una situazione emotivamente difficile. Se respirate in modo rapido e concitato comunicherete una sensazione di scarso dominio del territorio e susciterete accelerazione.
3. Fate lunghe pause, anche nel mezzo di una frase; quando queste pause cadono nel silenzio attento, vuol dire che avete generato un bel ritmo insieme, che il discorso crea una buona ecologia comunicativa.
4. Dite le cose una volta sola: le cose preziose non vanno inflazionate, e le vostre parole sono preziose.
5. Potete anche urlare, ma raramente e (soprattutto) mai quando siete effettivamente nervosi; in particolare: non alzate mai la voce quando i bambini se lo aspettano.
6. Parlate col contagocce. Ogni parola deve essere importante.
7. Muovetevi col contagocce: il movimento deve accompagnare la parola: così come non volete mangiarvi le parole, altrettanto usate i gesti come se foste un attore: chiari, didascalici, espliciti e lenti.

³ <http://www.geronimi.it/2016/09/03/lezioni-dambiente-1984-88/>

8. La vostra voce definisce il vostro territorio di potere: dal nido all'università se i discendenti si sentiranno ospitati nel luogo della vostra voce (voce calma, accogliente, ospitale) essi non avranno necessità di innestare con voi conflitti fonici; se qualcuno invece urla come un caporale genererà chiasso tra i più piccoli e frustrazione tra i più grandi.
9. È importantissimo il primo impatto sonoro tra voi e il bambino: un "buongiorno" detto lentamente con voce calma decelererà il ritmo, quindi può cambiare radicalmente il comportamento per tutta la giornata. Questo è fondamentale, ovviamente, alle Elementari, ma non sottovalutate questo principio anche con le persone più grandi.
10. Riservate l'aumento del ritmo e del "tono" per i momenti più stancanti, in cui è necessario infondere entusiasmo, e per la fine della giornata.

Ma forse c'entra eccome, questo paragrafetto sul design vocale della lezione, colla progettazione della parte sonora del nostro film. In entrambi i casi ci accorgiamo che non si tratta solo di mettere bene insieme due testi (quello visivo e quello sonoro) ma anche di qualcosa di molto più corporeo, *il tono, proprio nel senso muscolare del termine: il grado di contrazione e rilassamento*. Come nella vita: ci sono dei momenti in cui vogliamo essere eccitati, galvanizzati, ma non al punto di essere stressati, altri in cui vogliamo sentirci rilassati, pacificati col mondo, ma non al punto di essere annoiati.

Evviva gli stereotipi, abbasso gli stereotipi.

Che musica metto nell'autoradio per un lungo viaggio? Quale stasera, per ballare con gli amici? Quale invece mentre lavo i piatti?

In genere l'equazione è: se la musica è lenta, languida, fluida, piano, sarò più ricettivo, contemplativo, romantico, sentimentale; se sarà più accelerata, sincopata e forte sarò più attivo, grintoso, volitivo, eccitato. Ovviamente anche la tonalità minore rispetto a quella maggiore susciterà più ricettività, introspezione... Ma questo è un alfabeto elementare, quasi stereotipato. Così come è stereotipata l'equazione che trasforma in "musiche di paura" qualsiasi brano del novecento senza accordi consonanti o tempo prevedibile, anche quando è delicato e intimo.

A due mestieri quasi opposti è chiamato l'educatore; usare gli stereotipi e creare ignorandoli. Ancora due incarichi apparentemente contrari, da perseguire in parallelo.

1. Da una parte abbiamo il compito, come ci insegna Bruno Munari, di collezionare gli stereotipi, riconoscerli e farne un uso creativo. Il suo esempio più noto è il caso dei bambini piccoli che disegnano tutti sempre la stessa casetta: ne faceva fare una col carboncino, una col gesso, una colla matita, una colla biro... poi faceva inventare il signore di carboncino che andava a trovare la signora di gessetto... e subito lo stereotipo si trasformava in gesto creativo e potentemente liberatorio della fantasia. Dico questo per invitare a non aver paura di esagerare: ad esempio se una musica deve essere languida e romantica può esserlo nel modo più sentimentalistico e sdolcinato, scoprirete che nell'esagerazione si nasconde una forma colta di ironia. Alcune delle attività proposte in questo quaderno sfruttano proprio questo approccio.
2. Dalla parte opposta lavoriamo dal grado zero: fingiamo di essere orfani di qualsiasi armonia e contrappunto. Come se la storia della musica umana cominciasse in questo istante e grazie al registratore proviamo a suonare qualsiasi oggetto: un coperchio, una bicicletta, un righello, una palestra rimbombante... Automaticamente (per la natura stessa del ri-ascolto) si scopre che quello è *suono* (non è un banale rumore privo di qualità musicali) perché è in qualche modo interessante, imprevedibile, gradevole, singolare... Procediamo per prove, collezioniamo ideuzze e spunti.

Questo è il percorso dei "capolavori" di Sound Score: le nostre orecchie sono antichissime, ma in mano abbiamo un registratore digitale. Unendo, mescolando, ripetendo nasce *musica*; e spesso nasce buona musica anche nelle cuffie del dilettante, nel senso che genera qualcosa che è musicalmente interessante e che "funziona" come colonna sonora di una scena.



Traguardi di apprendimento

Traguardo di apprendimento focus Tecnologie e media

- Capire i media e i loro contenuti, in particolare:
 - avvicinarsi ai linguaggi del cinema e dell'audio digitale;
 - saper leggere in modo critico le intenzioni dei principali messaggi mediali.
- Saper comunicare attraverso i media, in particolare, tramite il suono.

Indicatori di raggiungimento del traguardo

- I partecipanti sono in grado di identificare ed esprimere in maniera coerente il senso di una breve sequenza audiovisiva, considerando anche l'interazione tra musica, rumori e altri suoni e immagine.
- I partecipanti sono in grado di produrre semplici ma significative sonorizzazioni originali di brevi sequenze cinematografiche.

Traguardi di apprendimento correlati Tecnologie e media

- Produrre media e contenuti mediali, in particolare:
 - saper ponderare i possibili effetti dei propri contenuti mediali;
 - saper sperimentare le varie opportunità che offrono i media e saper discutere dell'esperienza vissuta.
- Produzione e presentazione, in particolare:
 - scegliendo fra i mezzi a disposizione, saper utilizzare quelli appropriati e attuali, per esporre il proprio pensiero o il proprio sapere;
 - essere in grado di condividere la propria produzione e di lavorare in un ambiente collaborativo per produrre materiale digitale.
- Migliorare l'uso dei sistemi informatici.

Traguardi correlati per gli apprendimenti disciplinari

Educazione Musicale

- Ascoltare i suoni e i rumori attivando l'immaginazione e la fantasia, non solo chiedendosi "che cosa lo ha prodotto".
- Pensare il suono come modalità di comunicazione.
- Argomentare le proprie scelte espressive e tecniche.

Educazione visiva

- Riconoscere e a usare in maniera significativa l'interazione tra immagine e suono nella comunicazione.

Alfabetizzazione digitale e ai media

- Riconoscere le caratteristiche tecniche di un suono digitale.
- Usare con consapevolezza il microfono (esterno o incorporato in un altro apparecchio).
- Usare gli strumenti base dell'editing audio in funzione di un'esigenza comunicativa (opzionale).

Traguardi correlati per le competenze trasversali

Comunicazione

- Tenere conto del destinatario nella produzione del messaggio.
- Anticipare le caratteristiche del messaggio che si intende produrre.
- Rivedere il proprio messaggio per migliorarlo.

Pensiero riflessivo e critico

- Mettere in collegamento i dati informativi a disposizione in modo articolato (comprensione/interpretazione).

Pensiero creativo

- Mobilitare le proprie risorse in funzione del progetto da realizzare.

Obiettivi di conoscenza e abilità

Conoscenze

- Elementi base della registrazione e della manipolazione dei suoni digitali.
- Uso espressivo dell'elemento sonoro.
- Funzionamento tecnico del montaggio audiovisivo.

Abilità

- Progettare e realizzare una colonna sonora rudimentale.





Prima di cominciare

Il suono e...

La colonna sonora è una parte fondamentale di qualsiasi prodotto audiovisivo, dal grande film alla suoneria del telefono. Ma come si costruisce un suono che risponda a una nostra intenzione comunicativa? Il percorso *Sound Score* è nato come modalità di partecipazione a un evento particolare, il Festival del Film di Locarno (www.pardo.ch), e il suo format tiene conto di questo contesto vivace e ricco di situazioni particolari. Le attività prevedono da un lato l'esplorazione sonora di uno spazio (che potrebbe essere però anche un bosco, o una scuola, o la piazza di un paese), dall'altro il confronto con alcuni classici del cinema. In particolare la possibilità di "mettere le mani" dentro un prodotto audiovisivo di alta qualità costituisce un passaggio – sia tecnico, sia motivazionale – decisivo.

Tempo

Il percorso base di *Sound Score* si svolge sull'arco di circa 24-30 ore di attività, che possono essere estese fino a 40 attivando gli approfondimenti, o ridotte a circa quindici con un itinerario minimale. Idealmente è stato pensato per una settimana progetto, ma può anche essere distribuito senza problemi su più settimane, adattandosi a una griglia oraria.

Tecnologie

Sound Score è stato pensato proprio per integrare i dispositivi tecnologici "di tutti i giorni" in un percorso creativo.

Ogni partecipante dovrà quindi avere a disposizione uno smartphone o un tablet, possibilmente dotato di un buon microfono (o di un microfono esterno) e di un'app di registrazione audio (meglio se capace di produrre file in formato standard come WAV o MP3).

Sarà opportuno pensare a come facilitare il passaggio di suoni dai dispositivi dei partecipanti su un *archivio condiviso*: si può fare collegando gli smartphone via cavo a un computer, o aprendo uno spazio condiviso di archiviazione (come DropBox), oppure ancora chiedendo di inviare i suoni a un indirizzo email unico, gestito dal docente.

Per il lavoro di ritocco e montaggio dei suoni, servirà un'aula computer o un set di computer portatili o tablet. La disponibilità di schermi più grandi e il mouse permettono di semplificare e potenziare il lavoro con l'audio. Sarà importante avere degli auricolari e dei doppi spinotti (le cosiddette "prese a Y" per poter far lavorare più partecipanti sullo stesso computer avendo ognuno i suoi auricolari).

Spazi

Non sono necessari spazi particolari, ma è bene prevedere che, se si lavora a gruppi, ogni gruppo dovrà trovare uno spazio silenzioso per fare le proprie registrazioni senza disturbare gli altri. Va inoltre predisposto un luogo adatto per esporre e/o ascoltare i prodotti dei partecipanti alla fine del percorso.

Strumenti musicali

Il percorso *Sound Score* acquista ricchezza e motivazione se offre una vasta gamma di oggetti con cui produrre i suoni. Questi possono essere scatole, posate, imballaggi, carta, pezzi di legno, ... o qualunque cosa. Può essere utile avere anche qualche strumento musicale, come pianoforte o chitarra, armonica a bocca, qualche percussione... o anche solo uno scacciapensieri. Potremo così inserire qualche semplice melodia cantabile o qualche accordo musicale, che sarà facile combinare col materiale sonoro "non intonato". Potremo così anche valorizzare le eventuali competenze musicali dei partecipanti.

Materiali didattici

Molte delle attività descritte in questa guida usano materiali didattici particolari (suoni, video, ecc.) che sono disponibili sul sito www.supsi.ch/go/quaderno-soundscore. Questi materiali sono liberi da diritto d'autore per l'uso didattico, e vanno intesi solo come dei suggerimenti: il docente scelga liberamente suoni o sequenze che meglio si adattano al suo contesto professionale.



Attività

Le sezioni che seguono descrivono le fasi del percorso Sound Score. Ogni fase si sviluppa attorno ad una sfida o situazione problema particolare, ed è composta di più attività. Alcune attività includono dei possibili approfondimenti e collegamenti interdisciplinari.

All'interno di ogni fase, la sequenza delle attività è significativa e dovrebbe essere rispettata. Le fasi tuttavia possono essere organizzate in diversi modi su un ipotetico calendario di lavoro, sovrapponendosi e alternandosi in alcuni momenti.

Le fasi sono strutturate secondo la logica

- Condivisione di senso (fase 1).
- Allenamento (fasi 2-5).
- Realizzazione (fase 6).
- Riflessione (fasi 7 e 8).

In ogni fase di allenamento è iscritta comunque una dinamica di mini-progetto, che si conclude con un prodotto non finale, ma concreto e osservabile. Questi progetti tuttavia, sia per complessità che per valore, si distinguono dai "capolavori" prodotti nella fase di realizzazione finale.

Due osservazioni

Prima di incominciare, due note generali che valgono per tutte le attività in cui si usano materiali audiovisivi.

- Sound Score ha anche lo scopo di introdurre al mondo del cinema. Per questo è importante, quando il lavoro prevede di usare spezzoni cinematografici, scegliere delle scene di grandi film, o di "classici". Inoltre, se possibile, è bene scegliere film che i partecipanti possano vedere in versione integrale, in modo che, qualora nasca la curiosità, la possano soddisfare.
- Lavorando su spezzoni cinematografici è importante insegnare ai partecipanti ad attribuire correttamente i diritti d'autore. Per questo sarà bene indicare esplicitamente almeno il nome del regista e l'anno di produzione di ogni film.

1. Condivisione di senso / LA SFIDA

La prima fase consiste nel lancio della sfida, cioè nella condivisione di senso dell'intero percorso. Questo genera il contesto di lavoro e di apprendimento in cui si sviluppano tutte le attività che seguono.

Attività 1.1 - La colonna sonora?	
Obiettivo	Condivisione di senso e lancio della sfida del percorso
Modalità	Visione comune di video e discussione
Durata	30'
Materiali	<ul style="list-style-type: none">• Spot di lancio [V1]• Esempi di nuove sonorizzazioni [vari esempi tra i video V5]

A che cosa serve la musica in un film? Perché la si usa? E gli altri suoni? Una scena che ci fa emozionare trae gran parte della propria forza dalla scelta musicale/sonora che accompagna l'immagine. Proviamo a pensare a *Titanic* (David Cameron), a *Le iene* (Quentin Tarantino), o più recentemente a *Harry Potter* o *Guerre Stellari*. La forza di una bella scena sta anche nella musica e nei suoni che la compongono. Come funziona questo dialogo tra immagini e suoni? Come una colonna sonora rende viva una sequenza di immagini in movimento? Vogliamo provare noi a raccogliere la sfida e a dare emozione a un film.

Questa potrebbe essere la *linea argomentativa* per lanciare il percorso Sound Score nella sua sessione di apertura. Per introdurre la tematica, il video di lancio della sfida [V1] è uno strumento utile.

L'energia che i partecipanti metteranno in Sound Score dipende molto dal modo in cui percepiscono questa sfida: non si tratta semplicemente di creare una melodia, o di incollare una canzone scaricata da YouTube a un video, ma di creare una vera e propria colonna sonora che dia anima a uno spezzone di film. Lo faremo utilizzando tutto quello che ci circonda (rumori circostanti, oggetti che troviamo in classe, strumenti, ecc.) e tanta creatività.

L'essenzialità – il lavoro su un prodotto di piccole dimensioni – sarà il trucco che permetterà di fare attenzione ai dettagli, e di imparare molte cose utili che si possono applicare "pari pari" alla produzione di veri film.

Che cosa vuol dire in pratica "Dal niente una colonna sonora per ridare vita a un film"? Può essere utile mostrare qui alcune delle nuove sonorizzazioni prodotte da Sound Score e raccolte sul sito [V5].

Un elemento imprescindibile per un progetto legato ai media è il *pubblico*. Chi saranno gli spettatori e dunque i destinatari del nostro lavoro? Sarà importante spiegare dove saranno pubblicati i prodotti dei partecipanti: se andranno su internet, se saranno esposti in qualche luogo o presentati durante qualche evento, ecc. Un prodotto mediale senza pubblico non può esistere, così come non ha senso una comunicazione senza destinatario.

Infine, il *tempo*: il senso di sfida dipende anche dalla percezione che "il tempo stringe" e che non si può perdere tempo, altrimenti si deluderà il pubblico. Annunciare che in una settimana produrremo 10 colonne sonore che saranno presentate a tutti i compagni o ai genitori, significa dare un chiaro obiettivo con un'alta aspettativa.

2. Allenamento / MI ASCOLTI? ASCOLTO ATTIVO E MUSICA

Da dove nasce il potere dei suoni e della musica? Come ci comunicano un senso? Prima di iniziare a lavorare con suoni e musica è importante dedicare un momento a "riattivare" l'ascolto. Si tratta, infatti, di una facoltà che esercitiamo continuamente, ma senza consapevolezza e criticità. Che cosa significa davvero ascoltare? Dove entra in gioco la capacità di "vedere una musica"? come un suono, che non ha parole, è in grado di "dirci" qualcosa? Si tratta di molto di più che far entrare onde sonore nei nostri canali uditivi! Le attività proposte in questa fase si dovrebbero svolgere in un ambiente informale e con un buon impianto audio. Potrebbe essere la palestra dove ci si può sdraiare (se non c'è rimbombo) o un posto simile. L'obiettivo, dichiarato, è quello di risvegliare l'ascolto profondo e di scoprire il rapporto tra suoni, emozione e immaginazione.

Attività 2.1 - I tre rumori	
Obiettivo	Imparare ad ascoltare attivamente i suoni nello spazio
Modalità	Ascolto e discussione
Durata	45'
Luogo	Uno spazio che favorisca il rilassamento al suolo (meglio non un'aula scolastica)
Materiali	<ul style="list-style-type: none">• Un buon impianto stereo, in un luogo informale (meglio non un'aula scolastica)• Se possibile, materassini per sdraiarsi

Questa attività si svolge in un luogo silenzioso; la prima sfida sarà appunto rispettare il silenzio, anzi: cercarlo, desiderarlo, è la condizione prima per questo lavoro. Si potrà entrare nella stanza lentamente e togliersi le scarpe. Idealmente la stanza è arredata con dei materassini da palestra, o dei tappeti per sdraiarsi. Ci stendiamo sui materassi. Ognuno deve avere un po' di spazio tutto per sé, così potrà concentrarsi senza nessuno che lo disturbi anche solo toccandolo. Si sta stesi a pancia in su, con gli occhi chiusi, in silenzio (ideale se si può stare al buio o in penombra). Il gioco comincia, e prevede tre momenti. In ogni momento si dà la consegna uditiva e poi si lasciano 3-5 minuti di ascolto. Poi si passa alla successiva.

1. Ci concentriamo con la massima attenzione su tutti i suoni che vengono dall'esterno della stanza. Ad es.: voci di bambini, un aspirapolvere, una gru che lavora, le auto, uccellini, vento... .
2. Adesso ci concentriamo su tutti i suoni che ci sono all'interno della stanza. Ad es. il respiro dei compagni, le maestre che bisbigliano, un colpo di tosse, uno cui scappa da ridere... .
3. È il momento più speciale, ora le nostre orecchie sono pronte a sentire perfino il terzo rumore, il più difficile: tutti i suoni dentro il nostro corpo. Il sangue che scorre nelle nostre vene, il battito del cuore, la saliva quando deglutisci, il respiro, gli scricchiolii delle ossa che qualche volta anche scrocchiano, le pulsazioni del polso, i muscoli che battono, il brontolio della pancia che ha fame o che ha appena mangiato, lo sbadiglio che ti apre il buchino delle orecchie... .

Dopo queste tre fasi ci si può sedere e condividere ciò che si è sentito. Alcuni avranno sentito molte cose, altri invece poche. Con l'accordo dei partecipanti, si potranno ripetere alcune fasi: lo sviluppo specifico di questa esperienza (che di solito serve ad avviare i bambini più piccoli alle tecniche di benessere e di concentrazione, ma viene anche usata dagli adulti nella tradizione yoga) raccomanda di ripetere tre volte la sequenza. Effettivamente di solito la terza volta ci si riesce a concentrare di più e a udire molti suoni interni: se c'è molto silenzio udiamo perfino (come insegna John Cage) il fischio acuto del nostro sistema nervoso in azione e il fruscio grave del nostro sangue che circola. Gli occhi hanno le palpebre che possono chiudersi, il bulbo oculare che ruota il cristallino che continuamente si mette a fuoco su distanze diverse... l'orecchio invece non ha nulla di ciò: è la mente, solo lei che seleziona tra le infinite informazioni sonore del mondo intorno a noi, concentrandosi su ciò che interessa.

Il suono disegna degli spazi e la nostra attenzione seleziona quello che sentiamo. Ad esempio, il nostro cuore batte sempre, o lo stomaco si muove in continuazione ma normalmente non ascoltiamo questi suoni perché siamo concentrati su altro. Ogni ambiente sonoro è ricco, e "allenando le orecchie" (in realtà stiamo allenando l'attenzione) si odono molte più cose. Tra cui noi stessi. Già, ecco un'altra differenza tra occhio e orecchio. Io senza specchio non posso vedermi intero: posso conoscere solo i miei arti e la mia pancia... L'orecchio è diverso. Quando mi sento vivente, mi percepisco intero.

È un gioco molto intenso; alla fine è possibile provare a disegnare tutti i suoni che ci sono nel corpo, che sono difficili da rappresentare; anche questo sveglia l'immaginazione e la creatività.

Attività 2.2 - Il gioco dei pianeti	
Obiettivo	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad ascoltare attivamente suoni e musica • Far volare la fantasia con l'aiuto della musica
Modalità	Ascolto e discussione
Durata	45'
Luogo	In uno spazio informale (meglio non un'aula scolastica)
Materiali	<ul style="list-style-type: none"> • Un buon impianto stereo • Se possibile, materassini per sdraiarsi • Brani musicali scelti [M1]

L'attività si svolge nello stesso contesto dell'attività precedente – uno spazio informale e silenzioso, con un buon impianto stereo – e nasce da un buon repertorio di musiche. Ad esempio, si può usare la musica classica, specialmente quella del '900, che spesso ha suoni espressivi e non prevedibili, cui il nostro orecchio non è abituato; noi abbiamo usato musica contemporanea, barocca, jazz... (negli esempi troverete André Jolivet, Mauro Cardi, Michel Camilo, ma anche Bach o Mahler, o alcuni estratti di colonne sonore di film). L'importante è avere 5-10 brani brevi (ognuno di uno o due minuti). Non abbiate paura di proporre musiche "difficili per i bambini": in questo gioco funziona benissimo un repertorio che in altri contesti considereremmo ostico o impegnativo.

Il gioco è sostanzialmente un esercizio di visualizzazione, restando distesi al suolo ad occhi chiusi.

Il conduttore (l'insegnante, l'animatore... che occasionalmente sarà lo scienziato capo degli astronauti che li guida da terra) descrive cosa visualizzare. Al momento di fare esplorare ciascun pianeta, invece di dire la consegna con le parole, farà partire la musica di quel "pianeta".

I ragazzi sono tutti esploratori spaziali, il loro incarico è di perlustrare mondi lontani. Il loro corpo resterà sulla Terra, rilassato (è quindi utile dire ai ragazzi di mettersi nella loro posizione preferita e comoda). L'immagine del corpo se ne volerà fuori dalla finestra, sopra i tetti di della nostra città e poi volerà lontano dalla terra, su, su nel cielo, fino allo spazio infinito.

Lo scienziato parla: lontano dalla Terra, nel buio dello spazio, ognuno sente po' freddo e ha un po' di nostalgia per il proprio paese.

Ecco che si avvicina un pianeta: che paesaggi incontrerò? Che animali? che piante? che colori ha il paesaggio? ci vive qualcuno? in che case? in che città? bisogna atterrare lentamente. Quando si atterra comincia la musica, che mi accompagna come una colonna sonora in un film. Solo che questo film nasce nella testa di ciascun ragazzo, ognuno produce il "suo" film.

Quando finisce la musica, finisce anche l'esplorazione e, sempre viaggiando nello spazio, ci si sposta su un altro pianeta. Il viaggio verso nuovi pianeti è lungo (un paio di minuti di silenzio), in cui lo scienziato raccomanda di ricordare e memorizzare bene quello che ciascuno ha visto.

Dopo 3 o 4 pianeti, il viaggio ci riporta verso la terra: *"esploratori, cercate di non dimenticarvi niente e cercate le parole per raccontare le cose strane che ho visto, in modo che gli altri le possano capire"*. Serve un periodo di silenzio che può sembrare lungo, ma ricordate che i ragazzi per una volta hanno i tempi dilatati e due o tre minuti a loro non sembrano tanto.

Ma ecco la Terra! Vedete i mari, le montagne... ecco la nostra città, laggiù. Ciascuno entra leggero, volando dalla finestra e vede il suo corpo disteso. Lo guarda dal di fuori: vede una giovane persona di razza umana che crescerà forte, intelligente e bella.

Entriamo lentamente nel corpo; lo riempiamo tutto; controlliamo se funzionano le dita dei piedi, delle mani...

Possiamo lentamente aprire gli occhi, sgranchirci un po'. Adesso è il momento di raccontare (eventualmente anche scrivere o disegnare) cosa ciascuno di noi ha scoperto nei pianeti che abbiamo visitato. Sarà interessante constatare che ognuno ha visitato, con la stessa colonna sonora, pianeti diversi: chi pianeti caldissimi e chi ghiacciati, chi abitati da giganti e chi da mostri, dinosauri, gnomi o insetti... Così la nostra immaginazione dialoga con la musica, che crea dei mondi dentro di noi.

Questo è un gioco che può essere bello ripetere diverse volte: ogni volta diventiamo più bravi, sia a immaginare, sia a raccontare (non è facile, all'inizio!).

Attività 2.3 - Soundwalk	
Obiettivo	Imparare ad ascoltare attivamente i suoni nell'ambiente
Modalità	Passeggiata in un luogo definito, registrazione, poi confronto
Durata	45'
Luogo	In un ambiente abitato e vivace, meglio se all'aperto
Materiali	Smartphone o registratore (dittafono)

[Soundwalk](#) è un termine coniato da R.Murray Schafer per il [World Soundscape Project](#); indica qualsiasi forma di passeggiata focalizzata sull'ascolto dell'ambiente.

Questa attività porta all'esterno e in un contesto "live" le competenze di ascolto attivo. Si identifica un percorso (magari anche un percorso consueto, o più percorsi se ci sono tanti partecipanti) nella piazza del paese, nel cortile o nei corridoi della scuola.

La sfida è fare quel percorso, magari a coppie, scoprendo i suoni che solitamente non si ascoltano: suoni vicini, lontano o dentro di noi, suoni emergenti o di sottofondo. Lo scopo è registrare tutto quello che è interessante durante il tragitto.

Nel percorso è anche permesso interagire con le cose: suonare il campanello di una bici parcheggiata, percuotere i cestini di metallo della raccolta differenziata, giocare con l'acqua di una fontana...

Solitamente questa attività è anche occasione per scoprire come si registra a livello tecnico: per presentare la differenza tra il nostro orecchio (che percepisce lo spazio a 360°) e il microfono (che invece registra i suoni provenienti da una sola direzione, o due se è stereo che non percepisce i suoni troppo piano e si satura con quelli fortissimo; un po' come la telecamera inquadra una porzione sola della scena che invece noi percepiamo nella sua interezza, e che non funziona bene se c'è troppo buio o troppa luce).

Empiricamente i due consigli più semplici sono anche i più utili:

1. più siete vicini col microfono alla sorgente sonora, meglio si distinguerà quel segnale dal rumore di fondo generico;
2. le cuffie sono utilissime, spesso indispensabili, per capire cosa si sta effettivamente registrando.

Altre due raccomandazioni:

3. attenzione al vento, eventualmente usate quelle spugnette che si mettono sul microfono; se usate il telefonino, le cuffie vi faranno sentire se il vento sta fruscando e sporca la registrazione;
4. fontane e altri posti con l'acqua generano suoni molto interessanti, ma attenti a non bagnare le strumentazioni elettroniche!

Dopo la passeggiata sonora, si riascoltano i suoni con i compagni, per confrontare l'esperienza di ognuno e ascoltare cosa è stato registrato: durante la passeggiata ho sentito questi suoni? La registrazione me ne fa scoprire altri cui non avevo fatto attenzione? Che cosa hanno scoperto i miei compagni?

Può essere utile, a questo punto, provare a usare il sistema di scambio dei file che si userà anche nel resto del percorso (con le penne USB o con un servizio cloud), in un unico archivio condiviso.

Approfondimento 1. I paesaggi sonori

Queste attività potrebbero essere una prima introduzione al tema dei paesaggi sonori, un modo acustico e poco conosciuto di conoscere il territorio.

Qui è disponibile una guida didattica su questo tema:

<http://www.paesaggisonori.supsi.ch/>

3. Allenamento / FACCIAMO RUMORE

Questa fase mette a tema la produzione di suoni, aprendo tutti gli spazi possibili di creatività: non è necessario essere musicisti professionisti per lavorare con i suoni! Ogni cosa ha un suono e con qualsiasi cosa si possono creare suoni con i quali costruire emozioni e messaggi. Possiamo immaginare questa fase come un'unica grande attività in uno spazio pieno di stimoli sonori, creati con oggetti semplici (non strumenti musicali) o con il corpo, prima in una dinamica di esplorazione individuale, e poi di lavoro collettivo in chiave narrativa.

Attività 3.1 - Lasciamoci ispirare: i Noisemakers	
Obiettivo	Mostrare che si può fare musica con tutto, non solo con gli strumenti musicali: l'importante è saper dare forma alla propria creatività
Modalità	Ascolto, visione e discussione
Durata	20'
Materiali	Video di Diego Stocco su YouTube o su http://www.diegostocco.com/

Noisemaker definisce la professione di chi si occupa di creare suoni per il mondo dei media – una professione invisibile per noi “consumatori” ma creativa e stimolante, al confine tra musica e documentaristica, tra immaginazione e tecnologia.

I video dei *noisemakers*, come ad esempio Diego Stocco, possono essere un ottimo spunto di riflessione per introdurre questa fase, ma anche semplicemente per mostrare quanto divertimento ci possa essere in questo lavoro (e in Sound Score!).

Approfondimento 2. Che cosa è un suono?

Osservare il lavoro dei *noisemakers* può aprire un canale di discussione interessante soprattutto per i più piccoli, per capire che cosa è un suono, sia dal punto di vista fisico (le vibrazioni dell'aria e il nostro apparato uditivo), sia dal punto di vista comunicativo e culturale (altezza, timbro, intensità; il ritmo, ecc.). Può essere anche l'occasione per sviluppare il lessico adeguato per descrivere i suoni.

Attività 3.2 - Creare suoni "con niente"	
Obiettivo	Scoprire i suoni degli oggetti
Modalità	Lavoro di gruppo con tutta la classe, a partire da un video
Durata	30'
Materiali	<ul style="list-style-type: none"> • Oggetti diversi (comuni e non) • Video <i>Penna sound</i> [V2] • Audio <i>Penna sound</i> [incluso in V2]

Questa attività parte da un breve file musicale, che abbiamo chiamato *Penna sound*, creato da Yeelen Kamanda: si tratta di un breve brano musicale in cui la ritmica è stata creata unicamente con una penna biro, registrata su tracce multiple (un po' come nei filmati di Diego Stocco, cf. Attività 3.1).

In un primo momento si proporrà solamente l'ascolto del brano, chiedendo ai partecipanti cosa stanno sentendo: sono degli strumenti? Quali? Sono degli oggetti? Quali? Quanti sono gli strumenti/oggetti in totale? Siamo in grado di riprodurre questi suoni?

Dopo che i partecipanti hanno discusso e dato delle risposte alle domande si passa alla visione del video, che svela come è stato prodotto il sonoro. In questa seconda fase si de-costruisce: si prende ogni elemento sonoro che compone il brano, lo si isola e lo si mette in evidenza in modo da capire come è stato costruito. Da qui in poi può partire una discussione sul fatto che ogni oggetto ha un suono il quale, a seconda di come viene manipolato, crea altri suoni differenti, che con un semplice oggetto si possono creare delle canzoni o dei ritmi di base, ecc.

Un ulteriore passo può essere ricreare *penna sound* con delle penne, o di provare a interpretarlo con altri oggetti – insomma, giocare un po' creativamente su questa idea.

Attività 3.3 - Il corpo fa rumore	
Obiettivo	Scoprire come il corpo può diventare un incredibile strumento sonoro
Modalità	Attività vocale (e non solo) in gruppo
Durata	30'
Materiali	(ev. un sistema di registrazione)

Durante questa attività l'obiettivo è percepire il corpo come primo strumento musicale. La *body percussion* è un ottimo strumento didattico musicale per imparare e sperimentare, attraverso l'uso del corpo, i ritmi, la metrica delle parole, la coordinazione motoria, l'attenzione nel riprodurre determinati gesti e la conoscenza del proprio corpo.

È anche un modo per vincere la timidezza e passare gradualmente da suoni prodotti con il fisico (battiti di mani, di piedi, del torace, ecc.) all'uso della voce. Sono due "strumenti" che abbiamo sempre con noi, che ci permettono di fare musica in ogni occasione!

Si tratta qui di mostrare che basta il corpo per creare insieme effetti sonori e anche musiche complesse: battiti di mani, del torace, piedi che pestano in terra, e anche con l'uso della voce. Un'ottima ispirazione è il canale video del percussionista Salvo Russo su <https://www.youtube.com/user/bodypercussionsalvo>.

Il docente ha qui la funzione di "direttore d'orchestra": proporrà i diversi suoni, e poi li combinerà creando delle ritmiche (ad es., battito di piedi di alcuni, e battito delle mani di altri) e aggiungendo poi qualche vocalizzo (anche solo delle note lunghe, o dei suoni di gola, o delle semplici armonie).

Attività 3.4 - Raccontare con i suoni	
Obiettivo	<ul style="list-style-type: none"> • Usare i suoni dal vivo per raccontare una storia • Fare un uso intenzionale dei suoni in chiave narrativa
Modalità	Attività vocale e strumentale in gruppo
Durata	30' (fino a 1h)
Materiali	<ul style="list-style-type: none"> • Gli "strumenti" utilizzati nelle attività 3.2 e 3.3 • (ev. un sistema di registrazione)

Un buon punto di partenza per consolidare quanto fatto nelle attività precedenti è provare a coordinare una piccola "sinfonia" a tema.

Per i più piccoli possiamo (ad esempio) immaginare la storia di un leoncino che ha perso la mamma che si aggira per la savana alla sua ricerca e tutto d'un tratto la vede da lontano. Comincia quindi ad agitarsi e a rincuorarsi. Man mano che la mamma si avvicina il leoncino diventa sempre più contento, fino a quando si incontrano e si abbracciano. Per i più grandi, potrebbe essere invece una storia di sfida per conquistare una ragazza, magari con una prova di forza o di velocità (ma è possibile usare qualsiasi storia, anche una breve fiaba).

Una volta condivisa la storia, si possono trovare delle scene o parti, ognuna con una sua caratteristica (tristezza, rabbia, gioia, sfida, ecc.). Ogni momento deve poi essere interpretato in modi diversi dai ragazzi, ma sempre e solo usando gli "strumenti" del corpo o degli oggetti che abbiamo intorno.

L'ideale è dunque dare un tempo ai partecipanti per scegliere un oggetto o un suono del corpo, esplorarlo a livello sonoro e scegliere tre suoni per i tre momenti. Una volta fatto si comincia con la sinfonia. Sarà un momento d'improvvisazione, dove i partecipanti dovranno utilizzare i loro suoni ma allo stesso tempo ascoltare quelli degli altri e adattarli al contesto di gruppo e inoltre dare un'interpretazione per dare senso e anima alla storia.

Attività 3.5 - A caccia di suoni	
Obiettivo	Scoprire i suoni della città (o di un altro ambiente) e il loro potenziale creativo
Modalità	Uscita individuale o coppie, registrazione e condivisione (ev. montaggio, sempre a grande gruppo)
Durata	1h
Luogo	In uno spazio abitato e dinamico, meglio se all'aperto
Materiali	Smartphone o tablet o registratore digitale (dittafono)

In questa attività lo strumento sonoro è il mondo: quanti suoni ci sono nell'ambiente che posso raccogliere e poi riusare creativamente? Si tratta del proseguimento logico dell'attività di *soundwalk* della fase 2.

L'attività si realizza come un'uscita nella quale si dà la consegna di andare attivamente alla ricerca di suoni. I ragazzi possono muoversi liberamente nello spazio scelto e andare a registrare dei suoni sentiti in precedenza durante la passeggiata sonora (attività 2.3), oppure catturarne di nuovi, creandoli anche loro (ad esempio aprendo un rubinetto, o battendo su un bidone della spazzatura).

Una volta rientrati in aula si ascolteranno i suoni registrati e si farà una selezione dei più interessanti. Seguirà una condivisione dei suoni nell'archivio condiviso (il servizio cloud o delle penne USB), per iniziare a creare una base condivisa di suoni.

La conclusione di questa attività potrà anche essere un'ottima occasione per presentare le funzioni base dell'editor audio scelto (Audacity, GarageBand o altro): la sfida può essere quella di creare una mini-ritmica con i suoni appena raccolti. La cosa migliore è farlo in diretta, proiettando l'editor di suoni in modo che tutti possano vedere le operazioni svolte nel montaggio.

4. Allenamento / SUONI E IMMAGINI

In un film le immagini vivono grazie al suono e i suoni acquistano senso grazie alle immagini. In questa fase si inizia a esplorare il rapporto tra suono, immagini e significato, lavorando su situazioni semplici ed entrando esplicitamente nel mondo del cinema.

Attività 4.1 - Raccontare in musica	
Obiettivo	Capire che la colonna sonora rappresenta una parte importante di un racconto audiovisivo – spesso ne è l'elemento decisivo.
Modalità	Visione di video, analisi e discussione
Durata	1h
Materiali	5 versioni della prima scena di Wall-e [V3 e seguenti]

Quando si parla di film, percepiamo la musica come “sfondo” dell'immagine, la famosa “musica di sottofondo”. In realtà, la colonna sonora – sia musica, sia suoni e rumori – è una parte fondamentale della narrazione cinematografica. In questa attività l'obiettivo è di far capire come il sonoro contribuisca a dare carattere e senso alle scene dei film o dei cartoni animati.

Per questa attività abbiamo scelto la prima scena del film Wall-e (Disney-Pixar): è una scena breve, accompagnata solo da una musica e da alcuni suoni ambientali. Come prima cosa, si mostra questa scena senza sonoro, poi con il suono originale. Nel primo caso la scena è difficilmente comprensibile, perché non capiamo il senso di quanto compare sullo schermo: vediamo uno scenario catastrofico, ma non capiamo di cosa si stia parlando. Nel secondo caso invece, la colonna sonora suggerisce una chiara interpretazione della scena (anche grazie all'uso del riverbero, che fa capire l'origine della canzone): Wall-e porta l'unico elemento di vita e allegria dentro di sé, in un mondo altrimenti distrutto.

Sono poi state create altre tre versioni della scena, con diverse colonne sonore: una in chiave epica (Wall-e è il protagonista di un'avventura), una drammatica (Wall-e è il protagonista di una tragedia), una con un sonoro divergente (suggerisce che sia Wall-e il distruttore della natura). Si possono visionare queste tre nuove versioni senza suggerire alcunché, ma lasciando che siano i partecipanti a esprimere quali emozioni e interpretazioni suscitano le differenti scelte sonore.

Sarà importante ribadire come, in questo caso, la colonna sonora sia l'elemento determinante per dare senso alla scena. Questo è il ruolo di chi crea il sonoro nei film.

Attività 4.2 - Diamo vita a un'immagine	
Obiettivo	<ul style="list-style-type: none"> • Allenarsi con le tecniche di montaggio • Utilizzare i primi suoni registrati • Esplorare il meccanismo di creazione di una colonna sonora
Modalità	Progetto individuale (o a piccoli gruppi), poi condivisione
Durata	3h
Luogo	In aula computer
Materiali	<ul style="list-style-type: none"> • Programma di montaggio audio (es. GarageBand, Audacity) • Programma di montaggio video (es. iMovie, MovieMaker) • Diverse immagini su cui lavorare [M2] • Auricolari • Entrate auricolari doppie (sono quegli spinotti a Y che per permettono di usare più cuffie sullo stesso computer) • Microfoni e strumenti di registrazione (anche smartphone) • Strumenti o oggetti da "suonare"

La prima sfida nella sfida. Per cominciare a impraticarsi con suoni e strumenti di montaggio, l'idea è di dare vita sonora ad una fotografia o un'immagine singola, con i suoni registrati fuori e creati "dal niente" nelle attività precedenti. L'attività è pensata per iniziare a costruire significati con il suono ma con un'immagine fissa, quindi senza vincoli di durata e sincronizzazione con l'immagine in movimento.

Questa attività può essere condotta a coppie o piccoli gruppi. Ogni gruppo sceglie, tra quelle messe a disposizione dai formatori, un'immagine con un soggetto composito. Il materiale M2 fornisce alcuni esempi: idealmente in queste immagini appaiono diversi personaggi e vari oggetti; devono essere immagini suggestive e ricche, che contengano una o più storie possibili.

La sfida è dare emozione e vita all'immagine creandone una mini-colonna sonora (massimo 15") per raccontare la storia che si nasconde dietro la foto. Allo stesso tempo permette ai ragazzi di cominciare ad allenarsi con i programmi di montaggio audio e video quali iMovie, GarageBand e Audacity.

Per permettere ai partecipanti di rispondere alla sfida è opportuno indicare un metodo di lavoro:

1. Scegliere un'immagine che piaccia e che paia intrigante. Una volta compiuta la scelta non si potrà più cambiare.
2. Riflettere insieme sul suo significato (cosa ci racconta? Cosa ci trasmette?) e scrivere un titolo o una breve storia, ad esempio: "un bambino si perde in un tubo sotterraneo e si spaventa, ma alla fine ritrova la sua mamma" oppure "L'alba al mattino: il sole sorge tra gli alberi e con la brezza".
3. Identificare qual è l'emozione dominante: paura, rabbia, gioia, noia, eccitazione, ecc.
4. Scegliere dei suoni da usare tra quelli già registrati o eventualmente registrarne di nuovi.
5. Solo alla fine montare i suoni e creare la colonna sonora, con una durata massima di 15".
6. Montare in un mini-filmato con la sequenza: [titolo | immagine | autori].

La durata di 15" può sembrare molto limitante: in realtà è già complesso riuscire a creare un sonoro di questa durata, ed è bene dire ai partecipanti che è possibile anche arrivare con soluzioni più brevi (anche 5" o 10").

Per concludere l'attività si condivide con la classe il risultato, con un ascolto delle immagini sonorizzate. Il momento di condivisione è molto importante perché valorizza il lavoro fatto da ogni gruppo (o persona) e permette di vedere sul volto degli altri l'effetto delle proprie scelte espressive, oltre che di ascoltare i "trucchi" usati dagli altri.

Approfondimento 3. Visualizzare il suono

Un contributo interessante è quello di Neil Arbisson, un individuo cieco ai colori che ha installato un sensore che "suona" i diversi colori. Il suo contributo è disponibile su TED

http://www.ted.com/talks/neil_harbisson_i_listen_to_color

Una pista meno tecnologica e più classica è quella della storia dell'arte, ad esempio nel lavoro di pittori come Kandinsky.

5. Realizzazione / LA VOCE DEL FILM

In questa fase si comincia a fare sul serio: l'obiettivo è dare emozione a una storia vera e propria, lavorando su una sequenza cinematografica, confrontandosi quindi non solo con i suoni e con le immagini, ma anche con la linea del tempo e la sincronizzazione del ritmo visivo con il ritmo sonoro.

Attività 5.1 - Un film, tante colonne sonore	
Obiettivo	<ul style="list-style-type: none">• Approfondire il legame tra suono, immagine e senso• Esplorare il linguaggio cinematografico
Modalità	Progetto a gruppi di 3 o 4 persone, poi condivisione
Durata	4h
Materiali	<ul style="list-style-type: none">• Programma di montaggio audio (es. GarageBand, Audacity)• Programma di montaggio video (es. iMovie, MovieMaker)• Auricolari• Spinotti audio a Y (per permettere a più persone di lavorare sullo stesso computer)• Microfoni e strumenti di registrazione• Strumenti o oggetti "sonori"• Una scena di un film senza sonoro e senza dialoghi di circa 1 minuto (vedi esempi qui sotto)

Questa attività è il passo precedente alla creazione dei "capolavori" che conclude il percorso. Si lavora già sull'intera complessità di una vera sequenza cinematografica, ma su una scala ridotta. Si lavora su un unico spezzone, e la sfida è la seguente: ogni gruppo dovrà creare un'atmosfera sonora diversa, che renda "unica" quella stessa scena.

Inizialmente si visiona la scena (possibilmente presa da un film bello e consigliabile ai partecipanti) senza sonoro. Si discute della scena, analizzandone le immagini e formulando delle ipotesi sul suo senso. Diventerà una storia drammatica? Allegra o addirittura comica? O sarà una scena che esprime paura, o tristezza?

La scena scelta deve essere piuttosto aperta a diverse interpretazioni (non ad esempio una scazzottata o un bacio), e senza dialoghi (per non dover inventare un testo e lavorare sulle voci, si tratterebbe di tutt'un altro lavoro). La scena dura al massimo 60 secondi, in modo che il lavoro resti gestibile.

Alcuni esempi potrebbero essere:

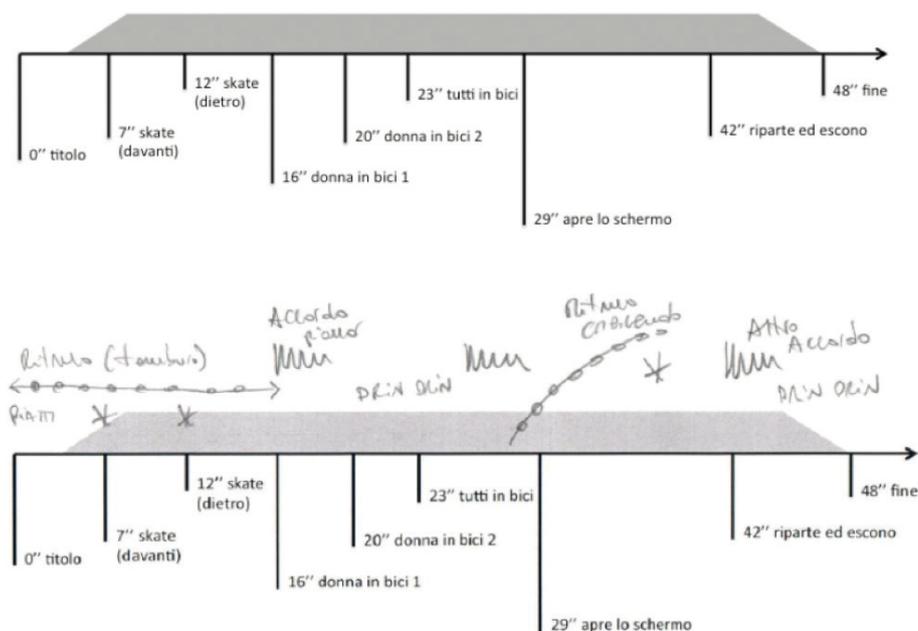
- *Mommy* (di Xavier Nolan), la scena dello skateboard.
- *Il concerto* (di Radu Mihăileanu), la scena iniziale con lo squillo del telefono.
- *Una campana per Ursli* (di Xavier Koller), la scena centrale dopo la partenza della madre.
- ... ma anche una scena di viaggio, o d'azione.

Si inizia l'attività proponendo la visione dello spezzone senza il sonoro, analizzando ciò che "si vede". In seguito si propongono le differenti possibili interpretazioni o chiavi di lettura dello spezzone: dramma, commedia, thriller, azione oppure allegro, drammatico, pauroso, triste, ecc. Ogni gruppo sceglie quale interpretazione vuole sviluppare (è più divertente se ogni gruppo lavora consapevolmente su un'interpretazione diversa).

Per aiutare i gruppi a strutturare meglio il lavoro è bene progettare la colonna sonora prima di farne la produzione, quindi prima di registrare e montare. Un buon aiuto è creare una *timeline* con la durata del-

lo spezzone e i principali cambi di scena, come un semplice storyboard sviluppato su una linea del tempo. I gruppi potranno inserire su questa linea i suoni che vogliono utilizzare, annotando anche la dinamica (i crescendo, i diminuendo, i piano, i fortissimo, ecc.) o effetti particolari (eco, riverbero, ecc.). Una volta creata questa struttura il lavoro sarà molto più veloce e facile da realizzare.

L'esempio qui sotto è stato creato per la scena dello skateboard di *Mommy*:



Solo a questo punto sarà opportuno iniziare a registrare nuovi suoni, modificare quelli già esistenti oppure registrare brevi melodie o giri di accordi con gli strumenti musicali. In seguito ci sarà il momento dove i gruppi si occuperanno di montare tutti i suoni assieme e creare la loro colonna sonora.

Tecnicamente, ci sono qui due opzioni, ambedue valide e percorribili. Sarà opportuno che i formatori le provino ambedue, e poi suggeriscano ai ragazzi il percorso che meglio si adatta alla loro idea e al loro modo di fare.

1. Si esegue il montaggio audio con un software di sound editing, come Audacity o GarageBand. Quando la colonna sonora è completata la si porta in iMovie e la si sincronizza con il video. In questo caso si hanno migliori strumenti ed effetti per il montaggio audio, ma non si potrà poi ritoccare la tempistica una volta in iMovie – bisognerà quindi essere estremamente precisi nella prima fase.
2. Si registrano i suoni e si ritoccano con Audacity o GarageBand, ma si esegue poi il montaggio direttamente dentro iMovie. In questo caso si avrà maggior flessibilità nell'adattare l'audio al video, ma meno strumenti per gestire i suoni (riverberi, ecc.).

Una volta finalizzati i prodotti, verranno esportati e condivisi tra i partecipanti.

L'ultimo momento è la condivisione di tutti i filmati e – solo in chiusura – la visione dello spezzone con l'audio originale. Questo darà sicuramente adito a una discussione, dove ci si potrà interrogare sulle intenzioni dell'autore e sulle scelte espressive fatte dai vari gruppi.

Approfondimento 4. Foley artists

Dopo questo grande impegno produttivo, un momento di relax può essere offerto da uno sguardo nel mondo professionale di chi si occupa di sonorizzare i film. Ci sono diversi filmati che raccontano di chi crea le colonne sonore (musicisti), di come si registrano i dialoghi o della creazione di tutti i suoni di un film (appunto, la cosiddetta foley art).

Un buon documentario di Channel 9 (in inglese) è disponibile online

https://www.youtube.com/watch?v=UO3N_PRIgXo

6. Riflessione / IL CAPOLAVORO

Attività 6.1 - I capolavori	
Obiettivo	Ricreare una colonna sonora da zero
Durata	5h
Materiali	<ul style="list-style-type: none">• Programma di montaggio audio (es. GarageBand, Audacity)• Programma di montaggio video (es. iMovie, MovieMaker)• Auricolari• Entrate doppie (per permettere a più persone di lavorare sullo stesso computer)• Microfoni e strumenti di registrazione• Strumenti o oggetti "sonori"• Una selezione di scene di un film classici senza sonoro di circa 1 minuto e mezzo ognuna (vedi esempi qui sotto)

In quest'ultima attività si affronta la "sfida finale" di Sound Score: i giovani sonorizzatori si mettono alla prova ridando vita e voce alla scena di un film classico. Anche in questo caso si lavora a gruppi, eventualmente cambiando le composizioni per favorire lo scambio dei "trucchi" messi a punto nelle attività precedenti.

Il primo passo è la visione delle scene selezionate con tutti, nella versione senza sonoro. Le scene dovranno avere una durata di circa 1 minuto e mezzo e non contenere dialoghi. È una buona idea prendere queste scene da classici del cinema di ogni epoca, in modo da proporre anche un contatto con diversi linguaggi visivi e con i grandi autori e attori del cinema.

Ogni gruppo potrà scegliere una delle scene (è meglio non avere doppioni per evitare poi di dover gestire confronti diretti, potenzialmente difficili).

Una volta attribuiti gli spezzoni ai vari gruppi si inizia la progettazione. In questo caso, ogni gruppo potrà crearsi la *timeline* (vedi attività 5.1) della propria scena.

È importante mettere delle regole per strutturare il lavoro, ad esempio: nessun dialogo, non si usano parole (ma si potrà usare la voce per cantare o fare suoni espressivi), bisognerà utilizzare almeno un suono catturato all'esterno e almeno un suono fatto con il corpo. Per registrazione e montaggio, si procederà quindi come nell'attività 5.1.

Anche in questo caso, il momento conclusivo sarà la condivisione di tutti i filmati, che potranno essere confrontati con le versioni originali. Ancora una volta, ci sarà sicuramente spazio per riflessioni e discussioni.

7. Realizzazione-Riflessione / PREMIÈRE

L'effettiva presentazione al pubblico delle scene cinematografiche prodotte in Sound Score è fondamentale: un film è un atto comunicativo, e per avere senso deve essere rivolto ad un destinatario ed effettivamente raggiungerlo. Altrimenti, il processo di interpretazione – più volte messo a tema durante il percorso – rimarrà incompleto, perché i nostri "capolavori" non arriveranno mai a confrontarsi con il pubblico vero. Per i film ri-sonorizzati, una efficace modalità di presentazione è sicuramente l'organizzazione di un evento con degli ospiti (i genitori, altri compagni, ecc.). In questo evento sarà possibile mostrare delle foto del lavoro svolto, fatte durante il percorso, e quindi le scene dei film, prima nella versione originale, quindi in quella nuova. Lo spot di lancio del laboratorio potrà fornire una buona introduzione.

È importante sottolineare che i prodotti principali di Sound Score non sono condivisibili illimitatamente. I capolavori (attività 6.1) e le versioni multiple (attività 5.1) usano spezzoni cinematografici: possono essere mostrati nel contesto didattico, quindi anche all'evento finale del percorso, ma non pubblicati su Internet o distribuiti in altra maniera pubblica.

Le attività presentate qui di seguito possono fare da traccia per il coinvolgimento dei partecipanti nella creazione di un evento di presentazione.

Diversa è invece la situazione per le immagini sonorizzate (attività 4.2), per le quali basterà scegliere immagini utilizzabili (ad esempio con licenza Creative Commons), curandosi di citare correttamente l'autore. Ancora una volta godiamo del vantaggio di lavorare con strumenti digitali: le modalità di riproduzione e diffusione dei prodotti sono molteplici e a basso costo.

- Il web offre numerose possibilità di diffusione: la più semplice è caricare le storie prodotte – immagine e testo – su un sito web, creato ad esempio su una piattaforma gratuita come Wordpress o Google Sites.
- La brevità e il formato delle scene risonorizzate le rende un contenuto adatto alla fruizione tramite social media. La creazione di una pagina Facebook ad hoc, piuttosto che la diffusione a contatti su Whatsapp può coinvolgere direttamente i ragazzi. In questo caso, sarà bene aprire il canale social prima del lavoro, in modo da animarlo e da creare una base di contatti.
- Le sequenze di immagini sonorizzate possono essere montate come un filmato che può a sua volta diventare un contenuto per la diffusione su web e social media.

Attività 7.1 - Dove si presentano i film?	
Obiettivo	Esplorare diversi modi di creare un contesto nel quale si presentino i film prodotti
Modalità	Presentazione e discussione
Durata	Variabile, circa 30'
Materiali	Immagini di esposizioni o film festival

Per pensare le modalità di presentazione del proprio lavoro, un buon punto di partenza è quello di guardare come hanno fatto altri. Sarà interessante mostrare alcune immagini di esposizioni interessanti (online o offline), o esplorare le potenzialità di alcuni materiali.

Contestualmente, si dovranno verificare le condizioni effettive (disponibilità di accesso a internet, eventuali spazi a disposizione).

<i>Attività 7.2 - Progettazione</i>	
Obiettivo	Definire la modalità di comunicazione dei filmati
Modalità	Progettazione individuale e poi condivisa
Durata	Variabile
Materiali	Carta e matita, eventuali prototipi

Si tratta qui di creare un progetto su carta per l'evento. Il lavoro varia molto se si sfrutta uno spazio già allestito o se serve intervenire con schermi, affissioni, decorazioni, luci, supporti... Rientra in questa fase la scelta di come invitare i potenziali spettatori.

Sarà possibile formulare diverse proposte in gruppi e poi confrontarle e decidere insieme.

<i>Attività 7.3 - Realizzazione</i>	
Obiettivo	Realizzare gli spazi o i momenti di condivisione delle storie
Modalità	Realizzazione dell'evento
Durata	Variabile
Materiali	Variabile

La realizzazione delle premiere è un'attività creativa, che insegna a seguire un progetto condiviso, ad adattarlo agli imprevisti, a coordinarsi come gruppo e a rispettare le scadenze.

Tutto evidentemente dipende dalla modalità scelta e dal progetto da realizzare. È importante però che ognuno trovi il suo spazio: la differenziazione dei compiti in questa fase favorisce la responsabilità singolare di ciascuno tramite consegne diverse e complementari.

8. Riflessione / RIFLESSIONE

Sound Score è un percorso articolato e ricco. Si concentra su una forte dinamica di tipo progettuale con dei mini-progetti di allenamento che preparano al "capolavoro". Come tutti i percorsi didattici a progetto necessita di uno spazio di riflessione che permetta di prendere distanza da quanto fatto, guardarlo in prospettiva e quindi prendere consapevolezza degli apprendimenti e degli eventuali ulteriori possibili passi in avanti.

Alcuni momenti di riflessione sono già stati indicati all'interno delle varie attività, in particolare quelle che prevedono una condivisione e quindi una (auto)valutazione. Un altro momento centrale è la preparazione della première, che mette a tema il confronto con il pubblico.

Questa fase posteriore è stata pensata proprio per dare spazio alla riflessione *dopo* il progetto, in qualche modo "a freddo" e "a bocce ferme". Alcune modalità di riflessione possono ben adattarsi al percorso.

- **Componimento scritto:** un tema per raccontare il percorso svolto, mettendo in evidenza gli ostacoli incontrati e le soluzioni trovate. Per restare fedeli all'approccio sonoro del progetto, è possibile impostarlo come la descrizione della colonna sonora di questo lavoro, dove protagonisti sono i partecipanti stessi, oppure il pubblico o i personaggi dei film utilizzati.
- **Ascolti incrociati:** la riflessione può emergere dal confronto con il lavoro dei compagni. A ogni partecipante viene assegnata la scena sonorizzata prodotta da altri compagni e gli viene chiesta di raccontarne, in forma scritta, la genesi: da dove è nata l'idea? Come è stata realizzata la colonna sonora? Quali competenze dell'autore hanno reso possibile la creazione di quest'opera? Che impatto ha sul pubblico? Anche in questo caso, è possibile sfruttare una forma testuale narrativa.

GarageBand - ET

Composizione Traccia Controlli Condividi Finestra Aiuto

ven 14:30

Saldo di effetto
www.pizzoni.it
SFr. 0.00
Dettaglio

Strumento reale Traccia master

Mati Oli Chitarra

Sfogliare Composizione

Effetti

- Noise gate
- Compressore
- EQ grafico
- Eco master
- Riverbero master

Elimina strumento Salva strumento...

00:00 00:30 01:00 01:30

Mati Oli Chitarra.7

00:00 00:30 01:00 01:30

00:00 53.250

X P W

Valutazione

Se il percorso avviene in un contesto formale, è possibile introdurre anche una dinamica di valutazione sommativa, che può considerare diversi aspetti:

- La qualità del prodotto finale (la colonna sonora)
 - A livello sonoro e musicale
 - L'idea sonora è comprensibile?
 - Lo sviluppo è coerente e adeguato al messaggio che vuole comunicare?
 - A livello tecnico
 - I suoni sono registrati con sufficiente qualità?
 - Il montaggio è pulito?
 - I volumi sono ben regolati e gli effetti applicati in maniera corretta?
 - La sincronizzazione di suono e immagine funziona?
 - A livello di contenuti
 - Il sonoro contribuisce alla comprensione della scena?
 - L'interpretazione complessiva della scena è sensata e ben comunicata?
- La capacità critica, cioè la capacità di valutare il proprio lavoro e quello dei compagni (qui tornano utili gli elementi di autovalutazione) nonché di analizzare prodotti audio di terzi (suoni digitali, registrazioni, estratti da altre colonne sonore, musiche, ecc.) secondo criteri consapevoli e strutturati.
- La capacità di lavorare in gruppo, rispettando le idee altrui e sapendo formulare e accogliere critiche e consigli.

Risorse

Sono disponibili diverse risorse didattiche a supporto dei docenti ed educatori che vogliono realizzare un percorso Sound Score.

Materiali

M1. Brani per il gioco dei pianeti (esempi)

M2. Immagini da sonorizzare (esempi)

Sound Score video

V1. SoundScore: spot di lancio

V2. Penna Sound (di Yeelen Kamanda)

V3. Wall-e (diverse versioni)

V4. SoundScore: mini documentario (include i film del 2015)

V5. Diversi filmati prodotti da partecipanti alle diverse edizioni di SoundScore
(sia nuove sonorizzazioni, sia interpretazioni diverse della medesima scena)

I video sono disponibili all'indirizzo

<https://vimeopro.com/supsidfa/soundscore>

(password: soundscore)

Le sequenze filmiche utilizzate per i capolavori non sono rese disponibili per non infrangere il diritto d'autore. È inoltre opportuno che ogni docente o educatore scelga delle scene per lui significative.

