

MUSICHERIA.net

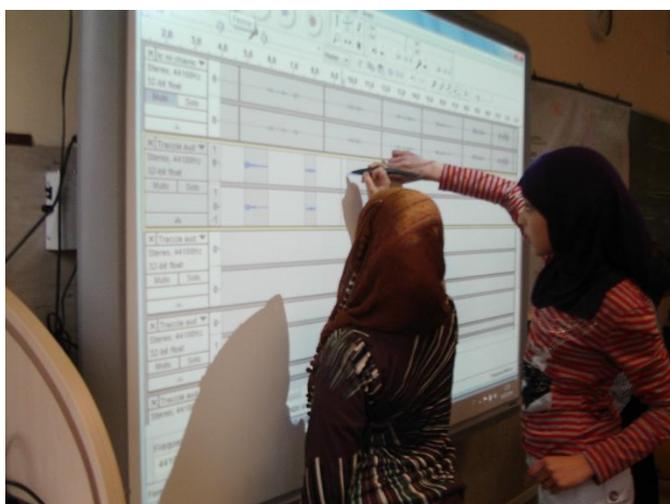
bottega dell'educazione musicale



Enrico Strobino

L'UOMO IL CUI NOME È PRONUNCIATO

Incontro immaginario tra Steve Reich e Gianni Rodari



PREMESSA

L'esperienza che qui presento è stata realizzata nella classe 1aG della Scuola Media S. Francesco d'Assisi di Biella, come sperimentazione dell'uso delle tecnologie informatiche all'interno del *Progetto Cl@ssi 2.0.*, relativamente alla disciplina *Musica*.

La scuola dispone da sempre di un *Laboratorio Musicale* ben attrezzato che funziona da centro propulsore di tutte le attività inerenti la disciplina.

La presenza del Laboratorio fa sì che la maggior parte delle proposte didattiche sia centrata sul *lavoro di gruppo*, ispirata ai paradigmi delle *didattiche attive* e dell'*apprendimento cooperativo*.

In questa prospettiva l'utilizzo del computer e del laboratorio informatico di cui dispone la scuola è stato fino ad ora poco utilizzato nell'ambito della disciplina *Musica*: il *setting* tipico di questo tipo di laboratorio, con i monitor rivolti verso le pareti, favorisce condotte e *format* didattici individuali o di coppia, molto meno proposte di gruppo.

L'ingresso della LIM ha da questo punto di vista introdotto nuove possibilità: l'organizzazione dello spazio, la grande visibilità, la possibilità per tutti di accedere

facilmente ad un unico lavoro consente di predisporre proposte di lavoro realizzabili collettivamente.

FINALITÀ E OBIETTIVI

Finalità generale del progetto: utilizzare le tecnologie informatiche a fini creativi, realizzando un prodotto finale che ponga in relazione diversi linguaggi (parola, immagine, suono) e che sia esteticamente gratificante.

Obiettivi specifici:

- Sviluppare la sensibilità nei confronti del suono.
- Conoscere ed utilizzare il registratore digitale.
- Conoscere ed esplorare il software *Audacity* e le tecniche elementari del montaggio audio e video.
- Sperimentare l'uso collettivo del software con l'ausilio della LIM.
- Legare il lavoro di esplorazione tecnologica a un progetto creativo.
- Sperimentare un percorso didattico in cui la tecnologia incontra altri linguaggi e forme comunicative: il racconto di una storia, l'ascolto e l'analisi di brani musicali.
- Ascoltare, analizzare e trarre stimoli creativi da un brano di musica elettronica: *My name is...*, di Steve Reich.
- Conoscere e utilizzare due tecniche compositive: la *ripetizione* e il *defasaggio*.

PERCORSO DIDATTICO

Una storia

Entro in classe e dico a ragazzi e ragazze che ho intenzione di raccontare loro una storia.

Conoscete Gianni Rodari? Quello che vi racconterò è solo l'inizio di una storia ambientata non molto lontano da qui, sul Lago d'Orta, precisamente sull'Isola di S. Giulio, proprio vicino ad Omegna, cittadina in cui Rodari è nato.

La storia racconta le avventure di un signore molto particolare, un Barone di nome Lamberto, molto vecchio (ha novantaquattro anni), molto ricco (ha ventiquattro ville e ventiquattro banche) e anche molto malato (ha ben ventiquattro malattie).

Ogni anno Lamberto va a svernare in Egitto o in qualche altro posto con un clima migliore di quello piemontese e ritorna a Orta solo in primavera. Un giorno però le persiane della villa al centro dell'isola di S. Giulio si riaprono prima del previsto. Lamberto, infatti, torna in fretta e furia alla sua dimora invernale dopo aver incontrato un vecchio saggio egiziano che gli ha svelato l'elisir di lunga vita. L'elisir consiste in una semplice frase: *L'uomo il cui nome è pronunciato resta in vita*. Così Lamberto, tornato nella sua villa, non perde tempo e assume sei persone che continuamente ripetano il suo nome, giorno e notte, senza mai fermarsi. Da quel momento Lamberto non solo smette di invecchiare, ma addirittura ringiovanisce. Se volete sapere come va avanti andate in biblioteca e leggetevi il libro.

Recentemente ho ascoltato un brano di Steve Reich che non conoscevo: *My name is....*. Subito dopo mi è tornato in mente questo racconto di Rodari, la storia del Barone Lamberto e del suo nome

continuamente ripetuto. La storia quindi mi è sembrata un buon *lancio* per introdurre un lavoro sul brano di Reich: permette anche a chi non è abituato a frequentare musiche di questo tipo di *farsene una ragione*, di individuarne una motivazione, un senso facilmente identificabile.

Steve Reich: *My name is...*

Steve Reich è uno dei nomi più importanti del *Minimalismo* americano, una tendenza musicale che si è imposta soprattutto lungo gli anni '60-'70 del secolo scorso.

In molte sue opere Reich ha sperimentato una particolare tattica compositiva, il *defasaggio*, in cui un breve materiale musicale (una frase parlata, un ritmo, un motivo melodico), ripetuto molte volte, viene sovrapposto a se stesso, spostando progressivamente il punto di partenza. Si tratta, in altre parole, di una particolare applicazione della tecnica del *canone*.

La tecnica del *defasaggio* applicata esclusivamente a materiale verbale compare in tre pezzi di Reich: *It's gonna rain*, del 1965, in cui viene elaborata la voce di un predicatore nero che parla del Diluvio; *Come out*, del 1966, in cui una breve frase viene registrata su due piste che partono all'unisono e progressivamente si *sfasano*; infine *My name is...*, del 1977, in cui il materiale sottoposto ad elaborazione è la presentazione dei musicisti che in quel periodo collaboravano con Reich.

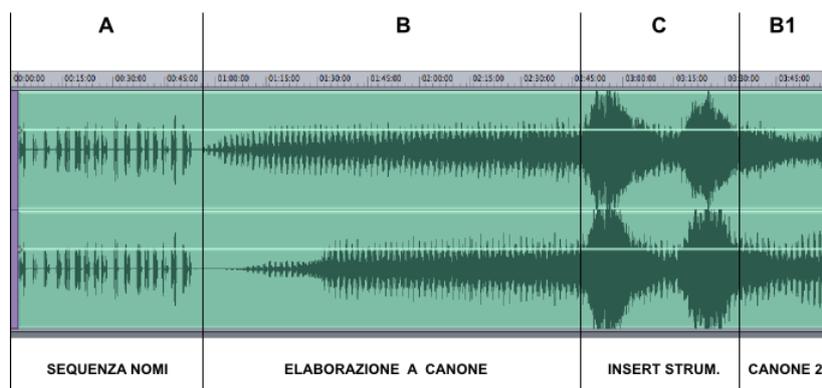
Mi sembrò che il *parlato* fosse la risposta al problema di come comporre musica elettronica emotivamente coinvolgente. In precedenza, avevo trovato la musica elettronica generata dagli oscillatori di scarso interesse; mi colpì il fatto che il modo migliore di usare il registratore consistesse nel registrare suoni reali, il parlato in particolare, proprio come la cinepresa poteva riprendere immagini reali in movimento. Presentare questo materiale reale in modo *riconoscibile*, anziché alterandolo o mascherandolo come nella *musique concrète* dell'epoca, mi parve la chiave per conservare l'impatto emotivo del parlato originale o del suono reale.¹

Penso che questi tre brani siano adatti ad un uso didattico per una serie di ragioni:

- Costituiscono esempi di composizione elettronica facilmente *ricalcabili*: le forme e le tecniche usate sono comprensibili e appropriabili.
- Ciò consente di assumere questi brani come modelli compositivi per proprie costruzioni musicali, soprattutto pensando ad un uso individuale e/o in piccolo gruppo del computer e dei software di editing musicale. In questo modo i ragazzi hanno la possibilità di superare il livello di semplice gioco sonoro che spesso non oltrepassa il livello dell'esplorazione e della sperimentazione, senza arrivare a costruire oggetti musicali formalmente definiti e esteticamente gratificanti.
- L'uso del parlato, oltre ai motivi indicati da Reich, propone un materiale di partenza a portata di mano, facilmente *reperibile*.

¹ Renzo Restagno (a cura di), *Reich*, EDT, Torino 1994, p.244.

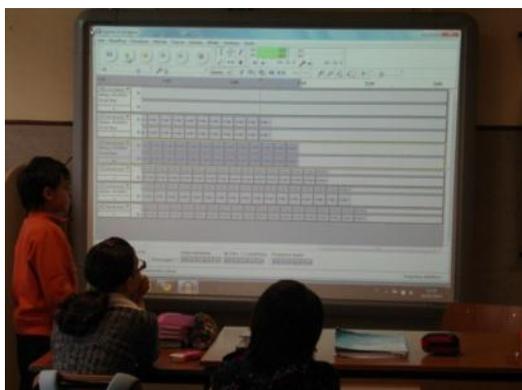
Partiamo quindi con l'ascolto di *My name is...*: utilizziamo la forma d'onda *catturata* dallo schermo del computer per analizzare i primi quattro minuti del brano la cui durata complessiva è di circa tredici minuti.



- La parte A corrisponde alla serie dei nomi che si susseguono uno dopo l'altro. Nel brano di Reich sono diciassette.
- La parte B corrisponde all'elaborazione a canone (*defasaggio*) di una singola presentazione: *My name is Ingrid*.
- La parte C corrisponde all'ingresso di un ensemble strumentale che si aggiunge alle voci con alcuni accordi di suoni tenuti.
- La parte B1 corrisponde ad una nuova sovrapposizione con un'altra presentazione: *My name is Hanna*.

In allegato un frammento di *My name is...*

Composizione elettronica



La composizione di Reich si presta particolarmente a essere utilizzata come stimolo compositivo in classi o gruppi che utilizzano le tecnologie informatiche. Il progetto richiede l'utilizzo di un software di registrazione e editing audio.²

² Nel nostro caso abbiamo utilizzato *Audacity*, che è un software libero, sviluppato da un gruppo di volontari e distribuito sotto la [GNU General Public License \(GPL\)](https://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.html). Il programma è quindi facilmente scaricabile dalla rete da parte degli studenti. Lo stesso percorso è stato realizzato in un secondo tempo anche su *Logic*, software più professionale, che consente maggiore velocità nelle operazioni di montaggio.

1. Presentazione

Ogni ragazzo si presenta con la frase “io mi chiamo...”: la sequenza viene registrata senza soluzione di continuità tramite un registratore digitale.

È importante realizzare questa prima fase con cura, evitando il più possibile rumori indesiderati, cercando di variare la *melodia* delle presentazioni, in modo da non averle tutte sulla stessa curva intonativa.

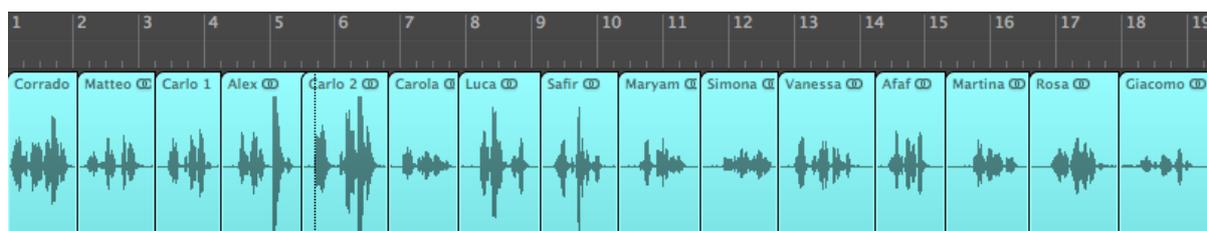
La registrazione viene quindi importata all’interno dell’editor audio, nella traccia audio n.1.: è l’inizio del nostro brano (parte A), in modo simile a *My name is*, di Steve Reich.

L’esempio proposto di seguito è costituito da quindici presentazioni:

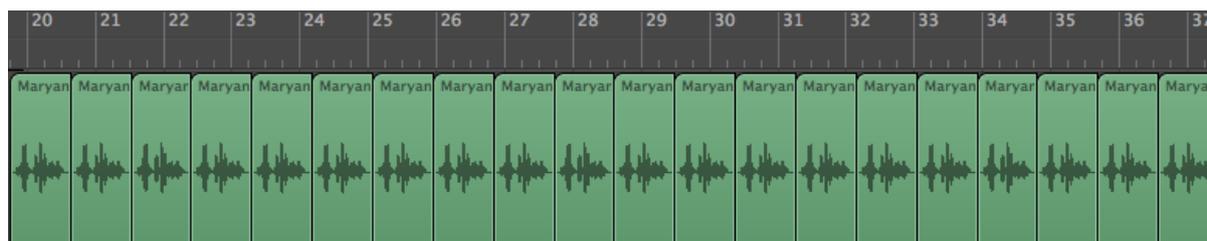


2. Ripetizione e Canone

La parte B del pezzo sarà costruita scegliendo un nome fra quelli registrati, copiato e ripetuto molte volte. Occorrerà quindi tagliare la traccia precedente in modo da isolare ognuna delle venti presentazioni, per poi poterne scegliere una, corrispondente al nome individuato.

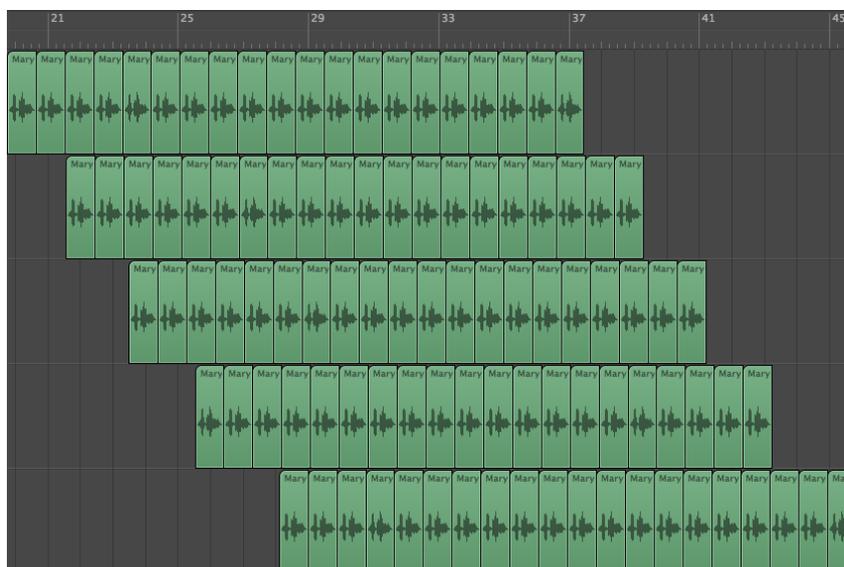


Dopo aver ascoltato la sequenza delle presentazioni viene scelto il nome da ripetere: il frammento andrà quindi *copiato e riprodotto* alcune volte: nel nostro caso abbiamo scelto di ripeterlo 19 volte, ottenendo quindi 20 ripetizioni globali di una singola presentazione.



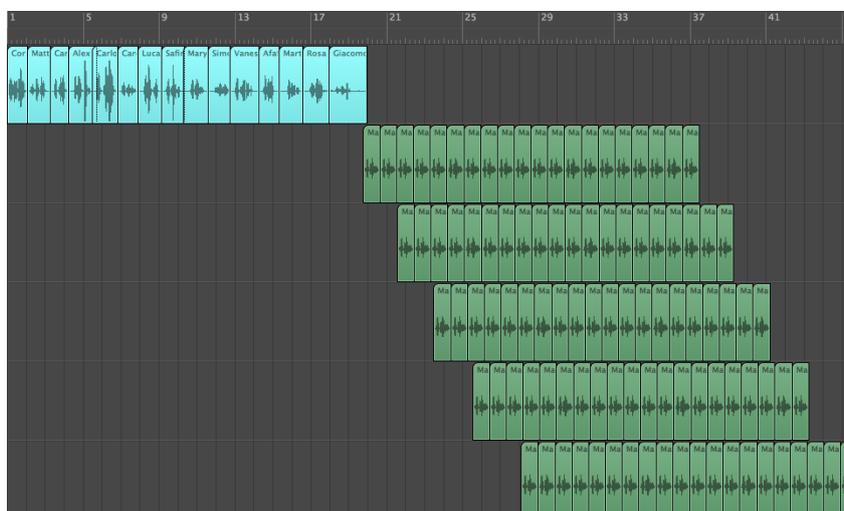
Chiamiamo *Canone* un metodo per comporre (e quindi la forma risultante) in cui un materiale sonoro di partenza viene riprodotto in maniera identica o simile, spostandone

l'inizio sulla linea del tempo. Con il nome scelto andiamo quindi a costruire il nostro *Canone*, a cinque parti:



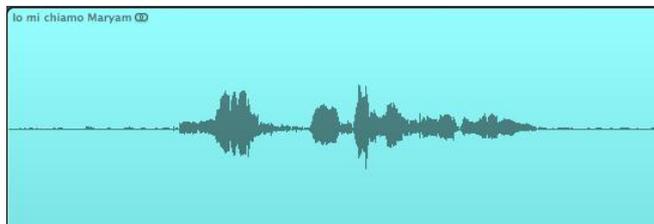
Il punto di ingresso delle varie voci va sperimentato in modo da ottenere dalla sovrapposizione delle frasi un effetto musicale che si ritiene interessante. È la fase in cui si passa progressivamente dalla *parola-significato* alla *parola-suono*. La regolazione del *Pan* delle varie voci, ovvero la posizione all'interno del panorama stereo, rende l'ascolto ancora più interessante.

A questo punto la schermata del nostro brano appare in questo modo: la traccia n.1 (azzurra) è la parte A, ovvero la sequenza iniziale delle presentazioni; segue la parte B (verde), costituita dal *Canone*:



3. Contrappunto

Il gruppo decide di realizzare una parte C sovrapponendo i singoli nomi ripetuti. Occorre quindi riprendere i singoli frammenti di presentazione, ognuno dei quali è costituito dalla frase *Io mi chiamo....*



Per prove ed errori occorrerà isolare soltanto il nome, tagliando la parte precedente (*Io mi chiamo*): in alcuni casi l'operazione risulta semplice, essendoci un istante di silenzio prima del nome, in altri casi l'operazione è più complessa e necessita di numerosi tentativi, fino a identificare il punto in cui il taglio va eseguito.



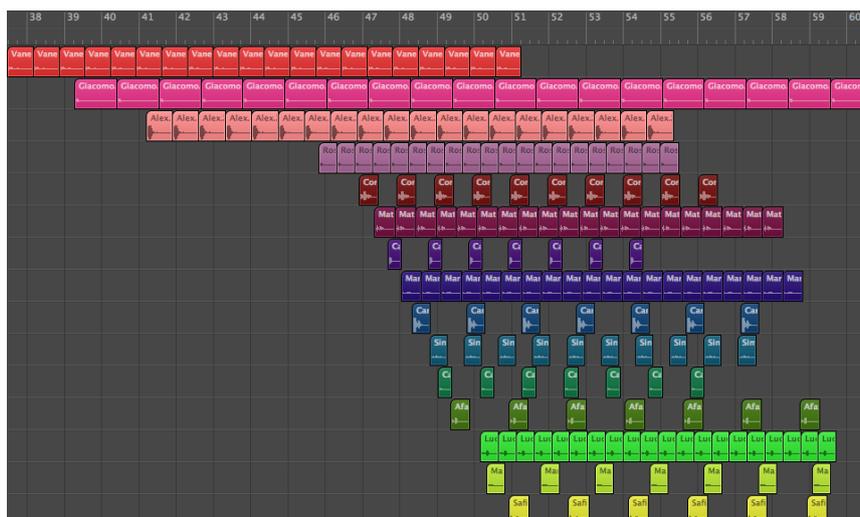
La prima parte della regione selezionata viene quindi cancellata, mantenendo soltanto il nome.



Questa operazione viene eseguita su tutte quindici le presentazioni, in modo da ottenere quindici frammenti con soltanto i nomi:

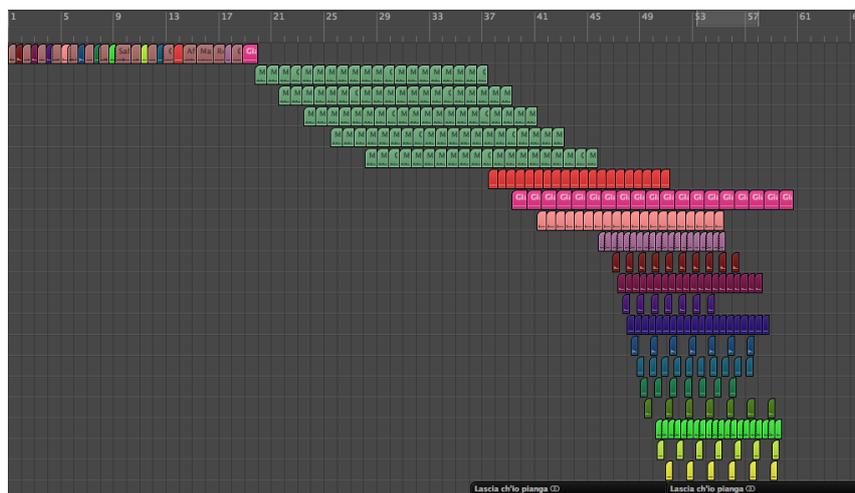


Ognuno dei quindici nomi viene ripetuto venti volte e sovrapposto, creando un'*accumulazione* progressiva e una successiva *rarefazione*. Su questo *contrappunto* vengono operati dei buchi, in modo da alleggerirne la densità sonora. Il risultato costituirà quindi la parte C del nostro brano.



In modo simile al brano di Reich individuammo un brano strumentale che intervenga ad un certo punto come una sorta di *binomio fantastico*: cerchiamo un frammento con suoni tenuti, accordale, che *stacchi* decisamente nei confronti della densità ritmica del paesaggio verbale. Scegliamo un frammento strumentale di *Lascia che io pianga*, di Handel, sul quale abbiamo già lavorato precedentemente, e lo sovrapponiamo al tutto, trovando per tentativi successivi il punto più soddisfacente per il gruppo.

A questo punto l'immagine globale del nostro pezzo è la seguente:

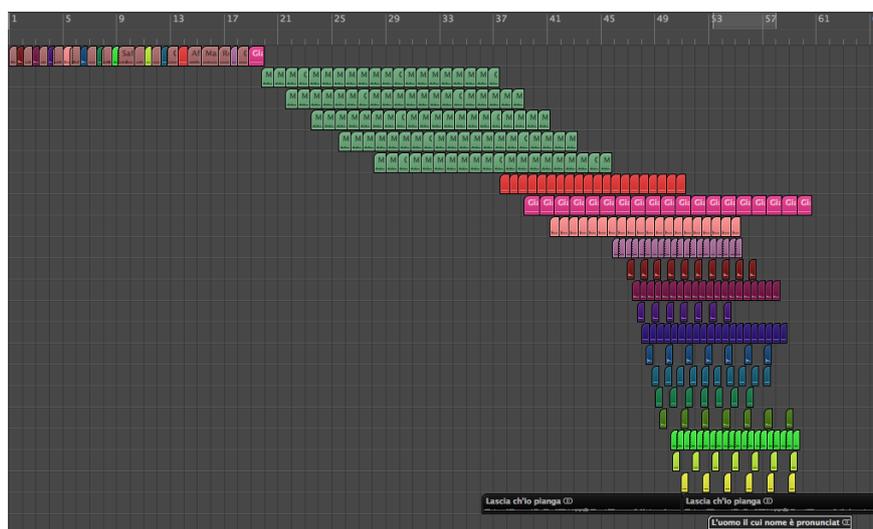


Un breve documentario girato durante il lavoro in classe è visibile al seguente indirizzo web:

<http://www.youtube.com/watch?v=NE4XrLZAYJQ>

L'uomo il cui nome è pronunciato

L'uomo il cui nome è pronunciato resta in vita: ritorniamo al racconto di Rodari e registriamo l'elisir sonoro, in coro, all'unisono. Sarà un buon finale per il nostro brano, tanto da divenire anche il titolo. Alla fine la schermata del nostro lavoro è quella che segue:



Audio e Video

Sono state realizzate due versioni del prodotto finale: la prima, utilizzando i nomi della classe che ha realizzato il progetto, solo audio; la seconda, utilizzando i nomi registrati in un'altra classe, anche in video.

Il montaggio video è stato realizzato in un piccolo gruppo, utilizzando il software *Final Cut Express*, su piattaforma Mac, applicando al testo l'effetto *scroll* (scorrimento in orizzontale).

In allegato il file audio "L'uomo il cui nome è pronunciato".

Il video è visibile al seguente indirizzo web:

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

VALUTAZIONI

Valutazioni intermedie

- Ragazzi e ragazze sono stati chiamati/e di volta in volta a continuare il lungo lavoro di montaggio audio, realizzato in classe, dimostrando in questo modo di aver acquisito dimestichezza nell'utilizzo del software.

Valutazioni finali

- Valutazione collettiva della qualità audio e video dei materiali prodotti
- Valutazione individuale della capacità di ogni alunno/a di descrivere le varie fasi dell'esperienza
- Illustrazione del percorso di lavoro ad altre classi, presentando e commentando il risultato finale dell'esperienza: una registrazione audio e un video.
- Realizzazione individuale o in piccolo gruppo di un oggetto musicale da costruire 'a casa', impiegando tecniche e forme simili all'oggetto costruito collettivamente in classe