

Prefazione, di François Delalande

La scoperta di questa azione pedagogica che l'associazione Tempo Reale ha nominato "Gamelan 01" è stata per me come per molti un'illuminazione. Ci sono, così, nella ricerca, dei lavori che hanno aperto una porta: c'è un prima e un dopo.

Questa realizzazione collettiva, inquadrata da Stefano Luca e Michele Tadini, risolveva un problema che si poneva ad un'educazione musicale fondata sull'esperienza di creazione: come passare dall'esplorazione sonora della prima infanzia, che è il punto di partenza della creazione e dell'espressione musicale, alla composizione, che è uno dei punti di arrivo tra i più ambiziosi. Era necessario lanciare una passerella tra queste due estremità del percorso creativo, trovare la strada che guida dalle prime scoperte sonore, con la bocca e con la mano, alla creazione degli adolescenti che trovano nel computer uno strumento che li affascina. La continuità è d'ora in avanti assicurata, la via è aperta.

Da molto tempo si sa che le esplorazioni sonore del primo anno di vita, per poco che lo si incoraggi, sono il germe dell'invenzione musicale. Il bambino scuote, strofina, batte, e se il suono prodotto lo attira, egli ricomincia. Queste sono le reazioni circolari, che si arricchiscono, verso i sette mesi, di variazioni. Il bambino ripete, ma modifica il gesto e dunque il suono. E' questa base senso-motoria dell'esperienza sonora che permette di comprendere perché tutte le culture conoscono una forma di musica, ed è su questa base che si può costruire una pedagogia della creazione. Inventare, in musica, consiste il più delle volte nello scoprire più o meno per caso una singolarità sonora, che chiamiamo un' "idea musicale", da catturare perché ci seduce, e da sviluppare ripentendola e variandola, per osservarla in ogni sua sfaccettatura. E' ciò che fa molto bene un bebè di un anno, è ciò che fanno, per la maggior parte, i compositori, gli improvvisatori, in parte gli interpreti, e l'avvicinamento tra le esplorazioni infantili e le ricerche musicali è ancora più evidente da quando la creazione contemporanea ha centrato la sua sensibilità sul suono piuttosto che sulla nota.

Il bambino che si impegna in questa via, grazie all'interesse che verso di lui rivolgono gli adulti che lo circondano, impara a padroneggiare il gesto che controlla il suono, il che gli sarà molto utile se un giorno suonerà uno strumento, ma più precisamente a produrre un suono più leggero, oppure al contrario più profondo, o più ampio, o più delicato, cioè a padroneggiare con la mano e con il soffio una palette espressiva. Se si osservasse che in ciascuno sbocciano le qualità del musicista, si avrebbe torto a non incoraggiare questo interesse per un approccio sensomotorio e simbolico della produzione sonora: è questo il fondamento della musica.

Si sa inoltre da molto tempo che il mezzo per stimolare questo sviluppo naturale è creare un ambiente favorevole, di mettere a disposizione dei bambini dei corpi sonori che si prestano ad

una esplorazione aperta, vale a dire alla produzione di suoni vari, e al bisogno di immaginare dei dispositivi che fanno venire voglia di andare più lontano.

Per esempio, un semplice microfono che si avvicina ad un corpo sonoro che un bambino sta esplorando renderà il suono più sorprendente, farà sentire dei dettagli inattesi e allontanerà nello spazio il risultato sonoro della fonte acustica se gli altoparlanti sono posizionati ad una certa distanza. Per effetto di questa tecnologia rudimentale, l'esplorazione prenderà un nuovo andamento, dal momento che il suono sarà nuovo e sorprendente, condurrà alla ricerca di finezze sonore, che non si sentivano nelle condizioni puramente acustiche, e centerà l'attenzione del giovane strumentista sul risultato sonoro, amplificato, dissociato spazialmente dal gesto di produzione. In questo complesso senso-motorio che è un gesto strumentale, l'ascolto prenderà il sopravvento. E' così che un dispositivo può stimolare la ricerca sonora senza imporre un risultato da ottenere, il che metterebbe fine a questa curiosità e a questa voglia di scoprire da sé che motiva tutta la creazione.

Ecco dunque ciò che si sa da molto tempo della creazione musicale infantile, dall'asilo nido alla scuola materna.

Si sa inoltre da parecchie decine d'anni che l'arrivo sul mercato di sintetizzatori poi di computer di prezzo e di dimensioni abbordabili è una benedizione per il professore di musica nell'insegnamento secondario che desidera approfittare dell'interesse che i suoi allievi rivolgono all'attività musicale creativa. Fino all'arrivo di queste macchine leggere, il professore di musica della scuola media o del liceo non aveva a sua disposizione altro che il lettore di dischi, il flauto a becco e il ricorso al canto per offrire agli allievi un'esperienza musicale. Essi l'hanno fatto spesso con molto talento. Ma questi strumenti e queste tecniche favoriscono generalmente delle pratiche orientate verso degli stili musicali assai lontani dagli interessi degli adolescenti e lasciano poco posto all'invenzione. Il computer è stato, per coloro che hanno saputo approfittarne, una boa di salvataggio. C'è lì un mezzo non solamente per analizzare, visualizzando delle forme a tutti i livelli, dalla forma d'onda a delle costruzioni complesse, ma soprattutto per creare, per inventare, in una infinità di modi di cui Stefano Luca non manca di disegnare l'inventario nelle pagine che seguono. Si potrà creare dei suoni per sintesi oppure catturarli attraverso un microfono, o ancora estrarli dalle musiche che si sono scelte per trattare questi suoni alla maniera propria, "manipolarli", come pure si dice, evocando il gesto delle mani dello scultore che dà forma ad una palla di terra. Poi, questi elementi sonori saranno letteralmente "composti", tanto in tempo reale, se si tratta di mescolarli e di agire per esempio sul loro spettro, sul loro riverbero, sulla loro disposizione nello spazio, quanto in tempo differito, prendendo il tempo necessario, quando si vuole intervenire sulla loro organizzazione nel tempo, agendo sulla loro durata, sulla loro concatenazione, per inserirli in una costruzione. Che ci si indirizzi o no alla composizione, l'esperienza di composizione è un'ingresso nella musica che sviluppa la comprensione intima di cos'è un'opera, fatta di sonorità o di motivi originali che si incastrano, si rispondono, si completano. E' un piacere ludico di cui approfitta d'ora in avanti un gran numero di musicisti adulti dilettanti, ed è decisamente auspicabile che la scuola media o il liceo accenda nei ragazzi questo desiderio e apporti loro una prima formazione.

Ma la composizione al computer a scuola, e specialmente nella scuola elementare, solleva dei problemi. O più esattamente sollevava dei problemi, che il lavoro di cui rende conto Stefano Luca, ha risolto.

Il primo è che la composizione al computer è più facilmente individuale. Una classe può comporre collettivamente un pezzo “strumentale” (utilizzando degli strumenti o dei corpi sonori vari) o vocale, distribuendo i ruoli, elaborando per approssimazioni successive un progetto, poi una rappresentazione grafica della forma e costruendo e registrando delle versioni successive, poi portate a termine da una volta all'altra. Invece il computer è una macchina davanti alla quale si siede una sola persona (eventualmente due per delle ragioni pratiche). Questa esperienza individuale di creazione è ricca, forse la più ricca, quando il bambino ha raggiunto una certa maturità, che sia di età o di esperienza creativa. Ma è pericoloso mettere immediatamente un bambino piccolo da solo davanti al computer, dandogli qualche consiglio, e dicendogli “vai!”. Il maestro dovrà aiutare molto, sarà più o meno coautore del risultato, e molto sollecitato dagli allievi, al punto da dover andare dall'uno all'altro.

Il secondo problema che sollevava la creazione al computer con i bambini piccoli, prima che Stefano Luca lo risolvesse, è ancor più rilevante. Il gesto strumentale - strofinare, tirare, premere, soffiare - è un'esperienza sensomotiva indispensabile nello sviluppo musicale del bambino, attraverso la quale si costruisce un'esperienza di equivalenza tra una forma gestuale e una forma sonora. Su di essa riposa in gran parte il valore simbolico del suono - la sua forza, la sua leggerezza, la sua delicatezza, etc. - e, di più, il potere espressivo del gesto musicale. Ora, quale gesto sollecita il computer, almeno nel suo utilizzo usuale? Cliccare su un mouse o inserire dei codici con la tastiera? Al bambino che ha dietro di sé un'esperienza di produzione gestuale del suono e di contatto senso-motorio con il corpo sonoro, il suono evoca un gesto implicito, virtuale, il che è proprio di una frase musicale. Componendo dei suoni, egli crea un balletto espressivo, con delle tensioni, delle forze, degli alleggerimenti improvvisi che esistono solo nel suo pensiero. Ma ancora non si devono bruciare le tappe. L'esperienza delle tensioni, delle forze, degli alleggerimenti improvvisi è prima di tutto un'esperienza sensomotiva, quella del corpo. Si doveva dunque trovare un passaggio da questa produzione del suono con il corpo alla composizione solitaria su una tastiera di computer. Si sapeva che c'era un tassello mancante: l'esperienza condotta da Stefano Luca assicura questa continuità.

La grande trovata di Stefano Luca è di stabilire una “dissolvenza incrociata” tra l'esplorazione senso-motoria dell'infanzia e la composizione al computer dell'adolescenza. Non importa che il corpo sonoro grazie al quale un bambino produce del suono con la bocca o con le mani sia rudimentale. Il suono è captato da un altro bambino, nel ruolo del “microfonista” - la parola che sottolinea la sua importanza musicale - e inviato ad un altro, ad altri, che lo sviluppano, lo arricchiscono con l'aiuto del computer. Quello che viene proposto è dunque un dispositivo complesso, che aggiunge alla insostituibile produzione gestuale del suono un trattamento digitale. E', questa volta, una tecnologia ben più sofisticata di quella della semplice amplificazione. Il suono non è semplicemente amplificato, esplorato alla lente di

ingrandimento, dissociato dalla sua origine meccanica, ma arricchito artificialmente, mixato con altri e spazializzato. Queste sono le tecniche del live electronics, che sono messe in opera.

L'attrattiva di questo "dispositivo", nonché delle sue possibilità musicali, è immensa. A dieci anni, le bottiglie di plastica i cui scricchiolii possono affascinare i piccoli, rimangono un materiale infantile e rudimentale, per non dire puerile. Ma se gli scricchiolii della bottiglia che si schiaccia con le proprie mani sono riprese da un microfono, trasformate in cellule percussive risonanti a ritmi aleatori, che vengono distribuiti nello spazio e fanno suonare tutta la sala, allora quello cambia tutto! Non si tratta più di una bottiglia di plastica che si suona ma di uno strumento sofisticato, moderno, e dunque l'effetto sonoro è spettacolare. Di più, non v'è più un bambino che suona ma almeno tre o quattro: colui che produce i suoni con le proprie mani; il microfonista che sposta il suo "obiettivo" per "zoomare" su questa o su quella parte del corpo sonoro e far risaltare dei dettagli in primo piano; un altro che, con il suo computer, può filtrare, aggiungere un riverbero o un eco, fare evolvere il suono nel tempo; colui infine che distribuisce il suono nello spazio. E' una musica d'insieme, come un quartetto o un quintetto, ma moderna, molto valorizzante per i giovani musicisti, e che aggiunge alla più concreta esplorazione di un corpo sonoro un trattamento digitale del suono che l'arricchisce. Ecco il "dispositivo" che si attendeva, che vince su due versi: il contatto sensorio-motorio con il corpo sonoro per il quale il gesto dà un senso espressivo al suono; il trattamento al computer che fa del più rudimentale corpo sonoro uno spettacolo per l'orecchio.

Come si vedrà, il gruppo e i tempi del lavoro possono essere organizzati in modo tale che certi bambini compongono in tempo differito, seduti individualmente davanti al loro computer, in laboratorio - di fronte ad un'interfaccia particolarmente intuitiva ed ergonomica concepita da Michele Tadini - delle sequenze musicali che saranno in seguito integrate alla composizione collettiva. Non resta che eseguirla in pubblico. Un bambino assume il ruolo di direttore d'orchestra affinché il gruppo rispetti le decisioni fissate su una "partitura". Questa esperienza di "Gamelan 01" è stata una scoperta per tutti coloro che vedono nell'esperienza di creazione un'ingresso nella musica attraverso la porta principale, a cominciare da Stefano Luca stesso. Non si è fermato là. Come si andrà subito a vedere, ha approfondito la riflessione sull'utilizzo dell'informatica a scuola, ma ha anche esplorato, poi, ben altre pratiche di creazione con i bambini, in contesti e con partner differenti. E' un campo che si apre, e non un'esperienza che si conclude.