

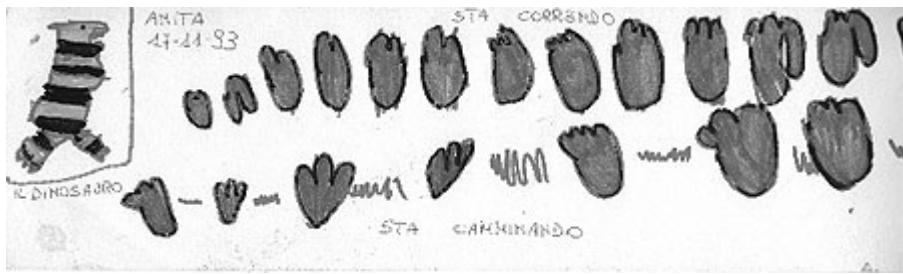
## Insegnare 2.2. Storie rumorose

“Questa è una storia fatta di suoni: mettete voi le parole”, Maga Primavera, da noi utilizzata come personaggio guida in un percorso per la scuola dell’infanzia (Lucchetti, Boscolo, 1992) chiede ai bambini di inventare una storia partendo da alcune tracce sonore

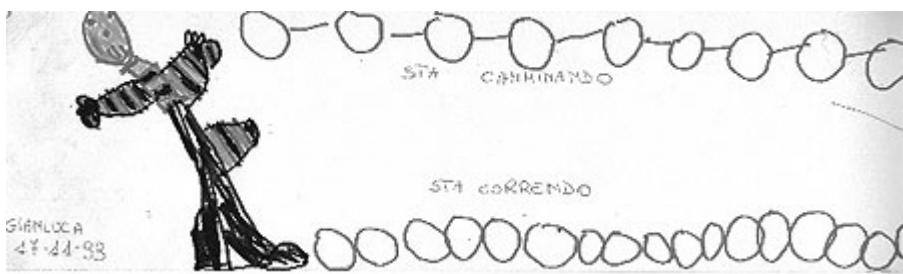
(cfr.  Brano 2.11). Viene negoziata l’invenzione di una storia (suono narrativo): la passeggiata del dinosauro che striscia la coda, la successiva corsa affannosa per scappare da un T-Rex); poi la storia viene vissuta a livello motorio (suono agito): muoviamoci come si muove il dinosauro, riproduciamo i suoni con la voce (*tun sch*); quindi il tutto viene fissato a livello grafico (suono rappresentato): disegniamo i suoni.

Nelle rappresentazioni elaborate dai bambini si assiste alla commistione di diversi sistemi simbolici: i suoni lenti e pesanti dei passi (realizzati con un timbro risonante nel registro grave, percepito come più forte, più grande: *tun*) sono rappresentati più grandi e distanziati, la loro forma ricorda a livello iconico l’impronta del piede, anche se è individuabile anche l’uso di moduli astratti (cfr. Davidson, Scripp, 1988) nei cerchi contrapposti alle linee che raffigurano il suono strisciato e continuo della coda; nella corsa i *tun* sono più piccoli e vicini (piano e veloce: in realtà come possiamo ascoltare l’intensità dei *tun* resta uguale): sparisce lo *sch* (“Maestra, il dinosauro qua ha tirato su la coda”).

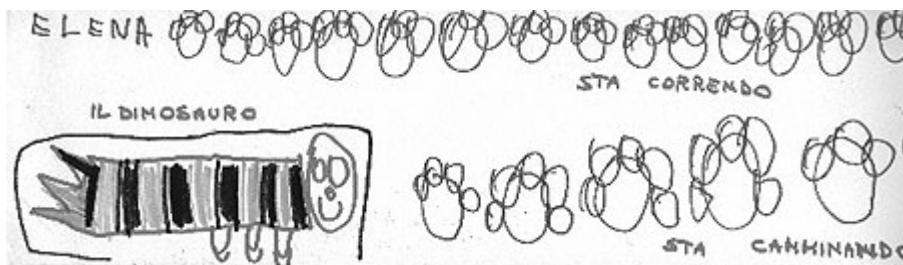
Da notare che nei piccoli non viene segnalato a livello grafico il ritorno alla situazione iniziale, evidenziato invece a livello simbolico (“Poi il dinosauro torna a camminare come prima”) e motorio (passo e coda strisciata): per loro conta la diversità gestaltica delle situazioni individuate, non la relazione temporale tra gli eventi. Il confronto delle strategie grafiche mette in luce processi di ascolto comuni ad adulti e bambini: saper selezionare (non si raffigurano tutti i suoni); saper categorizzare (si individuano delle famiglie di suoni tra loro simili; si trova il modo grafico – modificando qualità/dimensione/collocazione spaziale del tratto – per mettere in luce tale loro comune qualità timbrica); saper individuare relazioni (quali sono gli elementi in primo piano, quali fanno da sfondo). E ora provate voi a inventare le vostre storie rumorose, fatte di suoni da rivestire di parole, gesti, colori e segni (di seguito sono presentate alcune elaborazioni grafiche dei bambini).



Differenziazione iconica: passi (orme e coda), corsa.



Moduli astratti: cerchi e linee.



Sinestesie: lento e pesante = grosso; veloce e leggero = piccolo e ravvicinato.