

## Percorsi creativi con la chitarra

DAVIDE DONELLI

L'esplorazione dello strumento rappresenta il punto di partenza di ogni attività creativa: in seguito la riflessione sulla gestualità implicata nella manipolazione e l'adozione di spunti simbolici consentono di dar forma alle idee sonore trovate dai ragazzi sulla chitarra.

**S**olo in mezzo al palco, la chitarra a tracolla e in testa un cappello provvisto di microfono senza fili. Addosso una canottiera e un paio di jeans con sopra dei calzoncini sportivi. Sulla scena sembra un folletto nei boschi: salta e balla senza sosta, si inginocchia, si siede sulle caviglie, poi si rialza e comincia a roteare su se stesso come una trottoia. La sua tecnica è originalissima e spettacolare allo stesso tempo: inconsueti incroci di mani e inaspettati colpi ora sulla cassa ora sulla tastiera hanno un suono incisivo ed energico, le corde metalliche producono intense risonanze raramente ascoltabili su una chitarra acustica appena appena amplificata. Improvvisi sbalzi dinamici e complesse sovrapposizioni metriche si accompagnano a un uso "sovversivo" dello strumento: tutti i parametri ortodossi della chitarra acustica sono contraddetti. Ma le acrobazie e i virtuosismi non sono mai fini a se stessi, la spettacolarità del gesto non oltrepassa mai le intenzioni espressive.

Il videoregistratore viene spento, i ragazzi che in classe hanno assistito al concerto rimangono in silenzio stupiti<sup>1</sup>. Qualcuno rompe gli indugi dicendo di non conoscere questo chitarrista, tanto meno di averlo mai visto suonare, gli altri condividono. Un veloce giro di opinioni permette di appurare come questa musica non piaccia a tutti, ma ciò non è importante: tutti sono d'accordo nel dire che Michael Hedges, questo il suo nome, esplora la chitarra seguendo una strada che nessuno ha mai percorso prima di lui. Dopo una breve panoramica per inquadrare il personaggio e conoscerne la formazione musicale<sup>2</sup>, l'attenzione si sposta sui gesti che sono stati compiuti: strappare, percuotere, sfregare, stoppare, spingere, sfiorare, vibrare, premere, pizzicare, raschiare, scivolare. Queste azioni del resto sono compiute un po' da tutti i chitarristi: premere la tastiera con la mano sinistra, e pizzicare e sfregare con la destra, sfiorare per produrre suoni armonici, strappare e percuotere per fare le-

gati discendenti e ascendenti. Ma ciò che distingue Hedges da altri chitarristi è come queste semplici azioni siano state sviluppate, variate e concatenate in modo creativo ed espressivo.

### Gesti, oggetti e suoni

D'accordo con i ragazzi decidiamo di analizzare il gesto "percuotere" e scoprire in quanti modi è possibile realizzarlo:

- percuoto con la mano destra e/o con la sinistra,
- percuoto le corde (in diversi punti), la cassa armonica (le fasce e/o la tavola), il manico,
- percuoto tenendo premute le corde,
- percuoto lasciando vibrare le corde,
- percuoto stoppando la vibrazione.

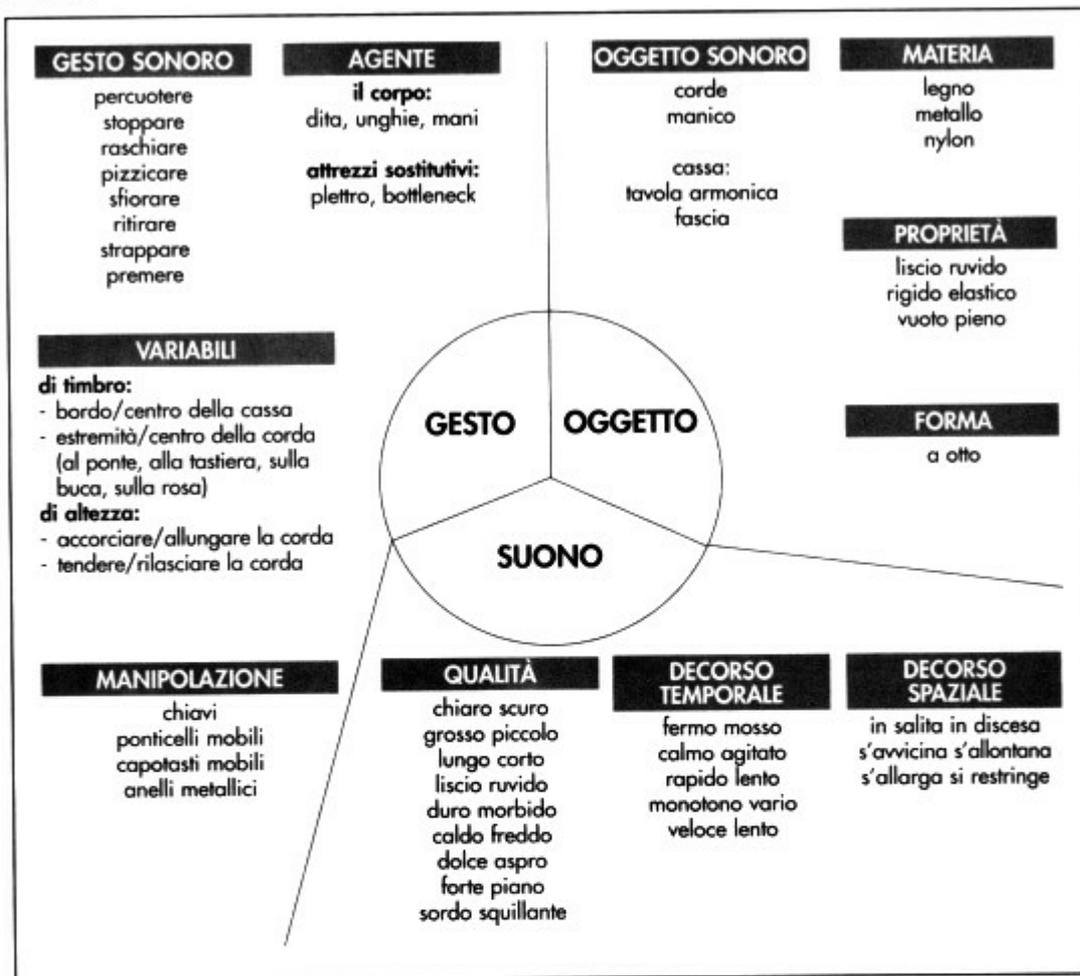
Ci limitiamo a questi esempi e verifichiamo noi stessi sulla chitarra come è possibile combinare fra loro queste variabili. I suoni che ne derivano possono essere più o meno interessanti: sta all'esecutore (meglio sarebbe chiamarlo improvvisatore o compositore) scegliere quelli più adatti al suo fine espressivo. Per compiere un'indagine più precisa, e soprattutto per raggiungere una maggiore consapevolezza, abbiamo utilizzato la mappa concettuale di classificazione dell'esplorazione sonora che Giovanni Mocchi ha elaborato riferendosi all'esperienza musicale dei bambini da tre a sei anni, ma a tutti gli effetti valida per qualsiasi fascia di età<sup>3</sup>. Questo schema è stato da noi rivisto in chiave chitarristica, lasciando inalterate le caratteristiche del Suono, tutto sommato esaurienti per la nostra indagine, e riscrivendo quelle del Gesto e dell'Oggetto (schema a pagina seguente).

L'Oggetto sonoro, cioè il materiale utilizzato per produrre il suono, è scomponibile in corde, tavola armonica, fasce e manico; presenta forme, dimensioni, materie e proprietà differenti a seconda dello stile musicale per il quale è stato costruito.

È importante sottolineare come la nostra classi-

## PRATICHE EDUCATIVE

## SCHEMA



ficazione si limita a chitarre che producono il suono acusticamente; con strumenti elettrici o amplificati muterebbero radicalmente i parametri gestuali e sonori. Per quanto riguarda i gesti essi possono essere compiuti con parti del corpo (dita, unghie, mano) ma anche con attrezzi sostitutivi come il plettra o il *bottleneck*. L'impiego di tali agenti influenzerà non poco le variabili timbriche e di altezza: basti pensare all'uso dello *slide*, per realizzare i *glissandi* che rende addirittura inutile la presenza dei tasti.

In sintesi è importante che ciascuna azione venga considerata in funzione dell'agente utilizzato, dell'oggetto su cui è compiuta e infine del suono ottenuto.

Un'ultima annotazione riguarda la manipolazione, ossia quella fase preparatoria nella quale si maneggia l'oggetto affinché sia predisposto al gesto. Essa, quando è compiuta sulle chiavi, permet-

te di accordare lo strumento in svariati modi, così come è solito fare Michael Hedges in molti suoi brani; purtroppo uno studio sistematico sulle accordature alternative non è stato ancora compiuto<sup>4</sup>.

#### Variazioni e sviluppi

Fino a questo momento abbiamo preso in considerazione aspetti riconducibili al gioco sensorimotorio; occorre ora organizzare i gesti e i suoni fin qui raccolti utilizzando diverse strategie compositive e/o improvvisative.

Il primo punto da chiarire è da quale idea vogliamo partire per realizzare il nostro discorso musicale: possiamo scegliere un gesto da variare e sviluppare, un ambiente da descrivere, ma anche un'esperienza da raccontare o un'emozione da

esprimere<sup>5</sup>.

La nostra scelta è caduta sul gesto di percuotere e così, disposti in cerchio, abbiamo fatto scorrere da un esecutore all'altro una modalità di percussione che tutti dovevano ripetere in successione. È utile che a turno tutti provino a essere il primo anello della catena, ideando un gesto da far imitare in quanto questo rappresenta un primo tentativo di alternare al puro e semplice momento riproduttivo quello creativo.

Inevitabilmente la ripetizione di un dato gesto non verrà compiuta con precisione: non tutti possiedono le medesime abilità tecniche, molti non osservano con attenzione lo stimolo guida lasciandosi sfuggire qualche variabile, non tutte le chitarre sono uguali. Fortunatamente tali errori danno il via a una serie di considerazioni che portano a verificare, comprendere meglio e assimilare la mappa concettuale di cui sopra: se una ripetizione non è precisa si tramuta in una variazione, se è molto imprecisa ma ne conserva alcuni tratti distintivi diviene uno sviluppo, se è completamente diversa produce contrasto e quindi aggiunge qualcosa di nuovo al discorso.

L'uso di un registratore è molto utile in questi casi per risentire le successioni e per far capire ai ragazzi quand'è che accidentalmente compiono variazioni, sviluppi o aggiunte. Diviene così possibile elaborare con gradualità diverse sequenze basate su questi tre principi fondamentali, sostituendo agli errori e alla casualità consapevolezza e intenzionalità.

#### Valenze simboliche

Una volta raggiunto un grado di elaborazione sufficiente, abbiamo spostato l'attenzione degli allievi su un aspetto finora trascurato: quello espressivo. Non è da escludere che già in queste prime fasi vi sia una intenzione espressiva: ciascun gesto infatti porta con sé determinati significati; basti pensare a come è differente una sequenza costruita su percuotere rispetto a una basata su sfiorare. Che tipo di correlazioni semantiche è possibile fare? Per quale motivo? E se cambiassimo in questo punto e in questo modo diremmo la stessa cosa?

La porta sul gioco simbolico è ormai aperta, si tratta solo di scegliere un tema da cui partire, magari lo stesso emerso dalle risposte dei ragazzi, selezionare i gesti più appropriati e cominciare l'improvvisazione.

#### Improvvisando

Per condurre il lavoro di improvvisazione ci siamo avvalsi di un recente contributo di Francesco Villa, cui abbiamo fatto riferimento soprattutto per alcune variabili presenti nelle consegne di improvvisazione<sup>6</sup>.

La consegna proposta prevedeva che si sono-

rizzasse una situazione di questo tipo: "è notte, in un bosco alcuni animali dialogano, poi...". Si tratta di uno stimolo aperto per i criteri organizzativi da impiegare, chiuso per la scelta dei materiali e per la forma, infatti si potevano utilizzare e/o manipolare solamente chitarre e nella traccia era implicito il suggerimento di costruire un brano quanto meno a due parti.

Il contesto stilistico di riferimento era rappresentato da musica da film, informale, mentre il coordinamento temporale si basava su ritmo libero, portando l'attenzione sull'aspetto timbrico-gestuale e sui criteri organizzativi scelti, alternanza-simultaneità e figura-sfondo.

La consegna era stata formulata col preciso intento di stimolare un elevato grado di collaborazione compositiva fra gli allievi, sia prima che durante l'esecuzione.

I ragazzi hanno stabilito di utilizzare suoni lunghi e forti come figura, corti e piano come sfondo con l'intento di rappresentare il dialogo di animali di diverse dimensioni in primo piano e i rumori naturali come sottofondo. I gesti scelti erano i più vari (sfiorare, tamburellare, sfregare), fra gli agenti anche matite, penne e gomme. La presenza di un ragazzo con buone competenze compositive ha favorito l'elaborazione di un percorso che, improvvisazione dopo improvvisazione, perdeva i riferimenti simbolici di partenza per valorizzare le proprietà puramente gestuali e sonore. La configurazione di figura sfondo si veniva a creare con gradualità, dapprima alternando brevi interventi, poi aumentando la loro densità e durata finché essi si sovrapponevano distinguendosi per il ruolo di figura e di sfondo.

#### Conclusioni

È mio convincimento che siano importanti tanto il risultato a cui si perviene quanto il processo che si compie. Si potrebbe anche inventare un brano più semplice di quello appena descritto; ciò che conta è imparare a gestire un lavoro di questo tipo: aggiungere, togliere, rivedere e perfezionare sono le azioni con cui si esplora e si costruisce.

Purtroppo molto spesso attività di improvvisazione e di composizione sono bandite dalla didattica strumentale; grazie a pubblicazioni e corsi di aggiornamento si sta cercando di sanare questa carenza tipica del panorama didattico italiano.

In questo progetto didattico, prendere le mosse dallo studio del gesto strumentale significa innanzitutto valorizzare anche altri aspetti spesso trascurati: l'intenzionalità con cui deve essere compiuto ciascun gesto, la presa di coscienza delle valenze espressive di ciascun movimento. Alla base di tutto ciò sta l'idea che la tecnica strumentale, poggiandosi su esperienze già compiute in passato, sia un *work in progress* sempre aperto a nuove acquisizioni. Molto spesso invece si insegnano codici gestuali senza far comprendere come e perché so-

no nati, da quali azioni fondamentali derivano e quanta parte essi hanno nella formazione del significato. Forse è proprio questo il cuore del problema: mettere in relazione la pratica strumentale con le valenze simboliche del fare musica. Il progetto esposto non si propone tanto come modello da imitare; rappresenta piuttosto un tentativo di rendere l'esplorazione sonora non solo un mezzo per capire il funzionamento della chitarra, ma anche un modo per riunire il gioco sensomotorio, simbolico e di regole in un'unica esperienza, proprio come avviene quando si fa musica.

(1) L'esperienza che stiamo descrivendo è stata svolta nella s. 1995-96 all'interno dei corsi di specializzazione professionale in Animazione e Didattica della musica organizzati dal CEMB di Milano.

(2) Michael Hedges comincia a suonare il pianoforte a

quattro anni, durante il liceo studia clarinetto e violoncello finché trova i suoi strumenti ideali nel flauto e nella chitarra. La sua preparazione teorica si approfondisce alla Philips University dell'Oklahoma, dove studia anche composizione. Al Conservatorio Peabody di Baltimora segue corsi di chitarra classica e musica elettronica, oltre a diplomarsi in composizione. Nel 1980 approda in California per un seminario di computer music alla Stanford University; qui incontra William Ackerman che lo scrittura per la sua nuova etichetta *Windham Hill*.

(3) Si veda: "L'esplorazione musicale" di G. Mocchi, in A. Talmelli (a cura di), *Tre-sei anni: l'esperienza musicale*, Ricordi, Milano, 1990.

(4) Interessanti esempi di manipolazione realizzabili in campo didattico sono reperibili in M. Storti, "Dalla chitarra preparata in poi", contenuto in P. Faccidomo e E. Ferrara (a cura di), *Strumenti e oggetti sonori*, Ricordi, Milano, 1993.

(5) Si veda il cap. 10 di M. Della Casa, *Educazione musicale e curriculum*, Zanichelli, Bologna, 1985.

(6) Si veda F. Villa, "L'improvvisazione nella pratica educativa", in G. Guardabasso e M. Lieti (a cura di), *Suoni e idee per improvvisare*, Ricordi, Milano, 1995.

## RUBRICHE

Ascolti  
da scoprire

ANGELA CATTELAN

"Maestra, metti su il disco delle ragazze che balliamo?". È in questo modo che i miei allievi più piccoli definiscono e reclamano, utilizzando termini a loro sicuramente più congeniali, il CD *Aitara* del quartetto vocale femminile finlandese Varttina: un disco ricco di ritmi e sonorità insolite e accattivanti.

Le canzoni originali contenute in questo compact disk, composte in gran parte da Sari Kaasinen una delle cantanti e fondatrice del gruppo, prendono ispirazione dalla musica folklorica finlandese proponendone una riscrittura in chiave popular. Gli arrangiamenti offrono una strumentazione molto varia avvalendosi dell'uso di: kantele (un tipo di cetra diffusissimo in Finlandia), violino, buzuki, tampura, flauti, ance, chitarra acustica, chitarra e chitarra basso elettrici, organo hammond, fisarmoni-

ca, batteria e varie percussioni.

Fin dal primo ascolto è possibile cogliere la preponderante presenza dei ritmi e dei fraseggi delle danze tradizionali, spesso sottolineati e rafforzati dagli agili giochi ritmico-verbali eseguiti dalle quattro *vocalist* Varttina. Un repertorio, quindi, molto prezioso per affrontare attività didattiche rivolte all'affinamento delle capacità ritmiche e di coordinazione motoria, da utilizzare in classe per invenzioni di coreografie, giochi ritmici con movimenti e gesti-suono, elaborazione di accompagnamenti. Ma la vera ricchezza di queste musiche sta nella grande varietà di combinazioni e alternanze fra ritmi binari e ternari che molti dei brani di questo CD presentano: dal semplice avvicendamento di due melodie, una in tempo ternario e l'altra in tempo binario di *Yotulet*; alle diverse accen-

tuazioni del metro in cinque di *Niin mie mieltynen* che anche in questo caso vengono rese facilmente riconoscibili dal ritmo verbale di due diversi andamenti melodici; alle più complicate e inusuali alternanze metriche di *Maamo*, *Mie tahon*, *tanssia*, *Tammi* e della strumentale *Pirsta*. Molte le canzoni costruite sul più elementare metro in quattro che, anche con gli allievi più piccoli o principianti, è possibile utilizzare sfruttando le più semplici successioni di fraseggi: strofa e ritornello, melodie diverse, parti cantate e parti strumentali. Inoltre il coro delle Varttina gioca con la sonorità e il ritmo delle parole in uno stile che a tratti ricorda le filastrocche infantili. Ripetitività, velocità, rime, curiosi versi dalle valenze puramente foniche come: "Tumalà tumalà tumalà ko kolena, tumalà tumalà kolena", sono proposti e utilizzati in modo talmente efficace da rendere facilmente memorizzabili e riproducibili anche per noi alcune parti del testo di queste canzoni in finlandese, fornendo così altri materiali utili ad attività di apprendimento ritmico e reinvenzione linguistica.

Varttina, *Aitara*, Xenophile Records, 1995, xeno 4026