

Chiara Liuzzi

QUESTO STRANO STRANO MONDO

Giochi per imparare a improvvisare



edizioni la meridiana
p a r t e n z e

Chiara Liuzzi QUESTO STRANO
STRANO MONDO

Giochi per imparare
a improvvisare

edizioni la meridiana
p a r t e n z e

Indice

Introduzione 8

Parte Prima

L'IMPROVVISAZIONE NELLE ARTI

Nella musica 13
Nel teatro 14
Nella danza 14
Nelle arti grafiche 15
In conclusione 15

Parte Seconda

IMPARIAMO A IMPROVVISARE

1 Il gioco dell'ascolto..... 19
2 Il gioco dell'ascolto inverso 19
3 Come sono, come vorrei essere 20
4 La lettera che non esiste 21
5 Il naso inventastorie 21
6 Ascolto con i miei sensi 22
7 Una storia che non è..... 23
8 Le mutazioni 23
9 I contrari 24
10 La spontaneità nella preparazione 24
11 L'azione 25
12 Ascoltare il silenzio..... 26
13 Stravaganze in gioco 26
14 Questo strano strano mondo 27
15 Il mio libro 27

In breve..... 28

Bibliografia 29

Introduzione

Questo strano strano mondo pone le sue radici in un “Laboratorio di improvvisazione musicale” che, attraverso la composizione istantanea, suggerisce una lettura alternativa del “nonsense”, inteso come “metalinguaggio”, che analizza le pieghe del linguaggio reale per metterne in luce le contraddizioni e per accertare fino a che punto esso possa essere considerato uno strumento di individuazione del vero.

Per far ciò nell’atto improvvisativo è stato utilizzato il linguaggio dei simboli, analogici o convenzionali (quindi verbali, musicali, grafici, fisici, ecc.) laddove per simbolo si intende un elemento della comunicazione, che esprime contenuti di significato ideale/reale dei quali esso diventa il significante, una sorta di “tessera di riconoscimento”.

In tale contesto, quello improvvisativo, la persona esprime le proprie emozioni, gli stati d’animo attraverso il colore, le parole, l’intensità, le modulazioni figurative, i movimenti. Un percorso dove progressivamente si apprende come dare ascolto alle emozioni che albergano nel proprio corpo e avviare un canale comunicativo con persone che si connotano come comunicativamente isolate, divenendo, quindi, “espressione”, “evoluzione”, “crescita”.

Quando si parla di composizione istantanea, ci si riferisce a qualcosa che si sta creando *hic et nunc*, nel preciso momento in cui si realizza, ma che costituisce anche la fine di un percorso e in quanto tale richiede l’acquisizione della tecnica

attraverso una costante pratica. Occorre imparare le regole del gioco, interiorizzarle e dimenticarle.

“Impara tutto sulla musica e sul tuo strumento, poi dimentica tutto sia sulla musica che sullo strumento e suona come ti detta il tuo animo.” C. Parker

All’interno del percorso improvvisativo tutto assume una connotazione differente a seconda di chi coglie l’oggetto, vive l’esperienza, suona lo strumento, risponde all’indovino, ma per far questo occorre imparare ad uscire dal proprio guscio e sperimentare nuove esperienze, ricche di emozioni da condividere e comunicare, imparare esercizi che in prospettiva possono aiutare a cogliere nuovi aspetti del “sé” e degli altri, e che quindi favoriscono la produzione di sempre nuove e originali “strutture compositive”. Dato che non si “compono” solo nel campo delle arti, come vedremo, ma anche nella vita di ogni giorno, l’atto improvvisativo (dal latino *improvisus*: in = non, provideo = vedere in anticipo), non permette di pianificare le proprie mosse prima di compierle ed è, quindi, il risultato di una profonda capacità di ascolto di se stessi e degli altri. La nostra capacità di comprendere dipende da quanto siamo in grado di ascoltare. Possiamo ascoltare non solo con l’organo deputato all’ascolto, l’udito, ma con tutti i sensi e soprattutto con il corpo.

L’apprendimento dell’atto improvvisativo consiste sia nel conoscere la tecnica, i movimenti, i passi, i ritmi, gli strumenti, la cultura ma anche imparare a sviluppare il proprio carattere e la propria individualità, dove il *performer* può esprimere, secondo il suo ascolto, la propria abilità interpretativa. Paradossalmente per poter improvvisare è quindi assolutamente necessario studiare molto se stessi e gli altri per arrivare ad avere un’ottima conoscenza della differenza tra ciò che si vuole, ciò che si crede di volere, ciò

che si è, ciò che si crede di voler essere, ciò che si vuole esprimere e comunicare, ciò che si prende dagli altri, ciò che si dona.

Ma come si fa a mettersi a nudo veramente?

Con l'ascolto interiore ed esteriore. Se ascolto me, saprò ascoltare te e quindi sarò in grado di riconoscere parte di me. Se non ti ascolto non potrò mai comprendere i tuoi bisogni che in fondo sono i miei, perchè io e te abbiamo bisogni simili. Ed ancora una volta il cerchio si chiude. Si parte dall'Io per tornare all'Io.

Un'improvvisazione è tale non quando svela il significato di qualcosa, di una struttura o di un paesaggio mentale, ma quando permette alla nostra verità interiore di *risuonare* (dalla radice del sscr *kanati*, *kvanati*, dal greco *kan* – *acheo kan* – *azo*. *.kal* = *kra*, *kla* chiamare, cantare, dar suono a qualcosa modulandola con regola e misura). Ciò che c'è tra l'esperienza e il linguaggio: il reale.

Questa forma compositiva si pone come appello alla creatività, alla capacità di comunicazione e allo sviluppo personale. In questo contesto l'uso dei materiali è più libero che tecnico e il prodotto finale è quindi considerato in maniera diversa da quella tradizionale. Non è il prodotto conclusivo che conta, ma il processo attraverso il quale tale prodotto è stato realizzato. È grazie alla libera espressività musicale, corporea, linguistica, sensoriale, manipolativa, figurativa (intese come strumento di dialogo), che si realizza uno spirito di integrazione con l'altro. Una dimensione spazio/temporale in cui emergono le emozioni: la parola, il suono, la voce, il gesto, il segno, l'azione, il movimento, che diventano al tempo stesso strumenti d'indagine della personalità del bambino. L'improvvisazione in questo modo può essere considerata come un processo volto a generare la creatività e ad utilizzare le potenzialità, che ognuno possiede, di elaborare il proprio vissuto e di trasmetterlo creativamente ad altri: ove educare sta per *e-ducere*, ovvero

portare fuori verso una maggiore conoscenza. L'obiettivo, attraverso questi percorsi, è quello di offrire strumenti di espressione e/o di realizzazione che facilitino l'emergere di emozioni, desideri, aggressività, paure, così da favorire la crescita personale.

Il metodo proposto nel presente volume è stato ed è oggetto di sperimentazione oltre che presso ArreA' Centro d'Arte Polivalente, anche presso numerose scuole primarie, ma ciò non esclude che possa essere utilizzato e avere gli stessi risultati anche in ambito extra-scolastico.

Il libro si compone di una prima parte, più teorica, intitolata "L'improvvisazione nelle arti", in cui si evidenzia l'importanza dell'atto improvvisativo come strumento per la creazione artistica in tutte le sue espressioni (danza, teatro, musica, arti grafiche) e di una seconda parte più didattica composta da una selezione di attività che l'educatore potrà scegliere di utilizzare come supporto per la realizzazione del percorso improvvisativo, o prenderne spunto per inventarne di nuove.

Dal sito www.lameridiana.it, inoltre, nella scheda di questo libro, è possibile scaricare, cliccando sul link "audio", una storia fantastica, divisa in tracce, liberamente tratta da *Le avventure di Alice nel paese delle meraviglie* di L. Carrol che rappresenta il lavoro finale di un percorso di improvvisazione teatrale e musicale a cui può ispirarsi l'educatore.

Le 5 schede allegate, da utilizzare secondo le indicazioni dell'attività n. 14 (a p. 27), daranno la possibilità di inventare, improvvisando, infinite e nuove storie.

PARTE | *L'improvvisazione*
PRIMA | *nelle arti*

Numerose sono le aree della conoscenza in cui si è dato un alto valore all'atto improvvisativo, in maniera spontanea o predefinita, vediamone alcune.

Nella musica

Nella cultura indiana la musica incomincia con una melodia predefinita e si sviluppa gradualmente con l'improvvisazione. Questa esecuzione è inserita in una cornice temporale detta "raga", può avere una durata che varia da 15 minuti a 3 ore. In India, infatti, le 24 ore sono suddivise in otto "spicchi" di tre ore ciascuno, ognuno dei quali è caratterizzato da un diverso sentimento dominante e da diversi raga che possono essere suonati in esso. Spesso i concerti di musica indostana durano interi giorni e notti, in cui numerosi musicisti e cantanti si susseguono con continuità in un flusso di musica quasi ininterrotto.

Nella *musica indostana*, una volta che l'esecuzione è iniziata, anche il canto si lancia in ornamenti e melismi, mentre il ritmo si velocizza gradualmente. Questa sezione è chiamata *jor*. Dopo lo *jor* c'è una pausa, tutto si ferma ed il pubblico applaude. È questo il momento in cui il percussionista comincia a suonare improvvisando ed interagendo con il solista.

Anche in Spagna, basta entrare nei *tablaos* (particolari locali in cui si suona la musica *flamenco*) per assistere a spettacoli di gruppo con canto, danza e musica strumentale. Gli stili musicali del flamenco, infatti, sono detti *palos*, e sono classificati secondo criteri musicali (ritmo, tonalità, melodia). Il modello ritmico del "palo" con il numero di battiti e l'accentazione è chiamato "compás". Lo stesso termine è usato anche per indicare la base melodica tipica di un "palo". All'interno di una tradizionale rappresentazione di flamenco il chitarrista suona improvvisando

le *falsetas*, sequenze melodiche, e predisponendo un "tappeto sonoro", *compas* per il cantante, non sempre presente poiché i *palos* non sempre prevedono la presenza simultanea di chitarra, canto e ballo.

Nel Medioevo, nel periodo che va dalle origini alla codifica gregoriana della musica sacra, il tropo (dal greco τροπος, cambio), è l'ampliamento di un brano liturgico dato, attraverso l'inserimento di un testo o di una melodia. Quest'ultima può essere variata attraverso la sostituzione di una sola sillaba testuale con un gruppo di note ad altezze diverse (il così detto melisma).

Nel periodo classico e fino al XIX secolo, i compositori lasciavano spazio all'improvvisazione nei loro spartiti, preludi, toccate, fantasie (tra cui famosissime quelle di J. Sebastian Bach e molti altri clavicembalisti e organisti del XVII e XVIII sec.), indicando con una cadenza, una parte melodica che doveva essere sviluppata dal solista o, a volte, scritta dallo stesso prima del concerto.

Nella tradizione jazzistica, invece, lo spartito assume una connotazione assolutamente differente rispetto al passato, diventando per l'esecutore un vero e proprio "foglio di appunti" con accordi e linea melodica, da cui poter far "risuonare" qualcos'altro, realizzando cioè delle *parafrasi*. Queste non sono altro che piccole melodie del tema musicale, improvvisazione tematica, che nel corso degli anni è passata dal seguire lo spartito musicale fino ad ignorarlo completamente, rompendo ogni struttura melodica, armonica e ritmica, come in Cecil Taylor, per chiudere il cerchio e tornare alle origini della civiltà.

PARTE | *Impariamo*
SECONDA | *a improvvisare*

Finalità: favorire l'attenzione e la concentrazione sulla capacità di ascolto.

Materiale: strumenti musicali e oggetti sonori².

Numero partecipanti: due o più bambini divisi in due gruppi.

Spazio: stanza molto ampia e sgombra da ostacoli.

Suddividere in due gruppi i partecipanti. Il 1° gruppo, dopo aver scelto strumenti musicali e/o oggetti sonori, produce liberamente sequenze sonore numerandole e chiedendo al 2° gruppo di associare ad ogni sequenza un movimento del corpo.

Es.:

1 sequenza: suoni prodotti da bottiglie di plastica percosse sul banco, associati al movimento: cammino in avanti.

2 sequenza: suoni prodotti da tamburi associati al movimento: volto stupito.

3 sequenza: suoni prodotti da cartoni percossi, associati al movimento: chiusura del corpo a noce.

4 sequenza: suoni prodotti da posate sfregate tra loro associati al movimento libero del corpo.

Ogni sequenza può avere parametri ritmici da seguire o essere libera:

Es: 1 sequenza: suoni prodotti con bottiglie di plastica percosse sul banco seguendo un ritmo che può essere binario, ternario, libero, sincopato, ecc.

Dopo aver esaurito le sequenze i gruppi si scambiano i ruoli.

Questo gioco diventa molto interessante se fatto con lo strumento voce e con ritmi sincopati. Produrre con la voce più suoni possibili permette una profonda acquisizione con conseguente consapevolezza dello strumento nello strumento: la voce nel corpo.

Finalità: incentivare l'attenzione e la concentrazione sull'ascolto del silenzio

Materiale: strumenti musicali e oggetti sonori.

Numero partecipanti: due o più bambini divisi in due gruppi.

Spazio: stanza molto ampia e sgombra da ostacoli.

Il 1° gruppo sceglie, come nel gioco precedente, strumenti musicali o sonori per produrre liberamente sequenze sonore numerandole e chiedendo al 2° gruppo di ascoltarle immobili, per proporre successivamente, nel momento del silenzio, il movimento associato alla sequenza precedentemente ascoltata.

² Per oggetti sonori si intende oggetti che possono produrre suoni e rumori: bottiglie e bicchieri di plastica, tappi di ogni genere, posate, contenitori, pentole, buste, carte, barattoli, cartoni, ma anche maracas, sonagli, tamburi, legnetti, ecc.

Es.: 1° gruppo suona la 1° sequenza: 10 colpi irregolari di tamburo
2° gruppo ascolta immobile

1° gruppo si ferma e fa silenzio

2° gruppo camminata spezzata (movimento associato alla sequenza appena ascoltata).



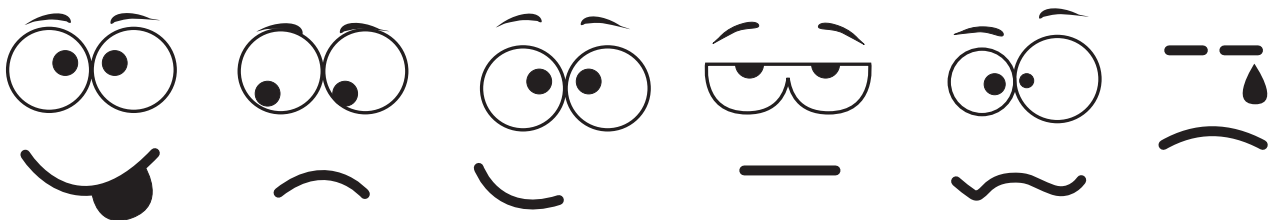
Un ascolto inverso che in realtà ci insegna l'ascolto reale: se qualcuno esprime qualcosa io taccio e ascolto per poi comunicare il mio pensiero. Se non faccio silenzio, non riuscirò ad ascoltare!

Attività **3** Come sono, come vorrei essere

Finalità: acquisire in modo divertente e coinvolgente una maggiore competenza nella gestione delle proprie emozioni attraverso la rappresentazione di diverse espressioni emotive: triste, felice, ansioso, colpevole, arrabbiato, allegro, escluso, soggiogato, ecc.

Numero partecipanti: due o più bambini divisi in due gruppi.

Il singolo giocatore, posto di fronte al gruppo o ad un altro singolo se si intende giocare in due, viene invitato a comunicare uno stato d'animo con la sola espressione del viso. Il componente del gruppo che sentirà di voler rispondere, dovrà farlo nella stessa modalità. Molto interessante quando più di un componente intende rispondere. Al termine del gioco si invitano i bambini a verbalizzare le espressioni rappresentate intervenendo, qualora necessario, con la spiegazione degli stati d'animo rappresentati attraverso le espressioni.



Lasciate ogni spartito e chiudete ogni libro voi che entrate.
Benvenuti nel mondo dell'improvvisazione dove si ascoltano le emozioni che albergano nel proprio corpo e si aprono canali comunicativi imprevedibili e profondi con le persone.

Si chiama composizione istantanea, perché si crea nel preciso momento in cui si realizza, ma si intende anche come la fine di un percorso che in quanto tale richiede tecnica e una costante pratica. Insomma, per improvvisare bisogna prima apprendere. Imparare le regole del gioco, interiorizzarle e poi... dimenticarle.

Nel percorso improvvisativo tutto accade a seconda di chi coglie l'oggetto, vive l'esperienza, suona lo strumento, risponde all'indovinello.

Non è permesso pianificare le proprie mosse prima di compierle perché devono essere il risultato di una profonda capacità di ascolto di se stessi e degli altri. La nostra capacità di comprendere dipende da quanto siamo in grado di ascoltare. E non si ascolta solo con l'orecchio ma con tutti i sensi e soprattutto con il corpo.

Se ascolto me, saprò ascoltare te e quindi sarò in grado di riconoscere parte di me. Ed ancora una volta il cerchio si chiude. Si parte dall'Io per tornare all'Io.

Questa forma compositiva fa appello alla creatività, alla capacità di comunicazione e allo sviluppo personale. Come dimostrano i giochi contenuti in queste pagine, soprattutto con l'infanzia, l'uso dei materiali è più libero che tecnico e più che il prodotto finale conta il processo attraverso il quale si realizza. Dunque, la creatività che si sprigiona rende liberi i bambini e soprattutto più consapevoli.

Chiara Liuzzi è laureata in canto, musica jazz e musicoterapia. Svolge attività artistica e didattica collaborando con numerose strutture, italiane ed estere, e ideando laboratori multidisciplinari per scuole pubbliche e private di ogni ordine e grado. Ha costituito ArterÀ Centro d'Arte Polivalente a Conversano (Bari), in cui realizza laboratori espressivi, stage, sperimentazioni creative, seminari e spettacoli.

Con la meridiana ha pubblicato *Tesamì. Una fiaba musicale per educare all'ascolto* (2010).

Euro 18,00 (I.i.)

ISBN 978-88-6153-140-6



9 788861 531406