



Presenta

**PROGETTI SOUNDBEAM[®]
nelle SCUOLE**

Laboratori d'espressività sonoro-musicale

attraverso l'uso del SOUNDBEAM[®]

**anche finalizzati all'integrazione degli studenti diversamente abili
nelle scuole dell'Infanzia, Primarie, Secondarie.**

Indice:

Premessa

1. Il Soundbeam (il raggio del suono)

2. La finalità dei progetti

3. Obiettivi formativi

4. Obiettivi sonoro-musicali

5. Tempi

6. Spazio

7. Strumenti

8. Materiale e attrezzatura didattica

9. Descrizione dei Progetti:

9.1. Progetto per le Scuole dell'Infanzia: "Temporale in arrivo!"

9.2. Progetto per le Scuole Primarie: "I suoni delle stagioni"

9.3. Progetti per le Scuole Secondarie di I Grado:

9.3.1. "I suoni delle stagioni"

9.3.2. "Soundbeam Graffiti"

9.4. Progetti per le Scuole Secondarie di II Grado:

9.4.1. "Soundbeam Graffiti"

9.4.2. "Soundbeam Remix"

9.4.3. "EmotionalBeam"

10. Operatori

11. Contatti

PREMESSA

Il CRAMS (Centro Ricerca Arte Musica Spettacolo) è una ONLUS nella forma di Cooperativa Sociale. Nasce nel 1979 come Associazione e dal 1981 come Cooperativa, per iniziativa di giovani musicisti e artisti. L'area d'interesse comprende prevalentemente le province di Lecco e Como, dove il Crams opera per la produzione, educazione, diffusione della musica rispondendo alle necessità d'innovazione, ricerca e sperimentazione in ambito musicale.

Il Crams pone particolare attenzione alla valorizzazione della cultura di base e alle esigenze aggregative del territorio in cui opera.

Determinante è il "fare musica" attraverso l'integrazione con altre espressività artistiche in generale, senza vincoli e discriminazione di generi e aprendo a tutti la fruizione e la produzione culturale.

Negli oltre 25 anni di esperienza nella didattica e nell'organizzazione di eventi musicali, la scuola di musica del CRAMS si è continuamente aggiornata per tenere il passo con i nuovi bisogni di formazione.

La nostra attività didattica e artistica con bambini/e, ragazzi/e, e adulti/e colloca lo studio e la pratica della musica all'interno di un'esperienza di comunicazione e socialità.

Dal 2005 il CRAMS e il musicista inglese David Jackson collaborano sul progetto

"Tecnologia e musica per i diversamente abili", con l'ausilio del sistema SOUNDBEAM (il raggio del suono).



Dalla fine del 2006 è attiva la sperimentazione operativa con il Soundbeam nel campo della disabilità, e dal 2007 è operativa una divisione apposita che si occupa della realizzazione di progetti che coinvolgono le scuole dell'Infanzia, Primarie e Secondarie.



"...L'uso della parola a tutti, non perché tutti siano artisti, ma perché nessuno sia schiavo..."

(Gianni Rodari)

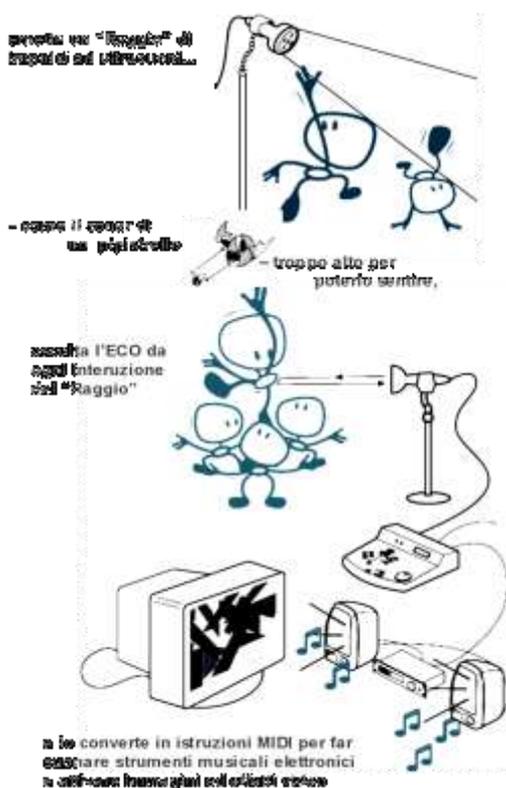
1. IL SOUNDBEAM (IL RAGGIO DEL SUONO)

Il Soundbeam è un sistema di sensori, che proiettano nello spazio un fascio di ultrasuoni e ne captano l'eco, nel momento in cui, incontrando un ostacolo, rimbalzano indietro alla sorgente. In questo modo, i movimenti corporei, compiuti all'interno del raggio, vengono intercettati e tradotti in segnali Midi, a seconda della direzione e della velocità dell'oggetto in movimento (una mano, un piede, un dito, la testa...). Attraverso il protocollo General Midi possiamo controllare moduli sonori, campionatori, softwares audio/video...

Il Soundbeam è costituito da:

- Desktop Soundbeam, programma (software) per Personal Computer
- Sensori ad ultrasuoni (in numero da 1 a 4)
- Tavolette (interruttori), che integrano il sistema ad ultrasuoni (numero max. 8)
- Interfaccia USB, che canalizza e scambia i segnali tra PC, sensori, tavolette, moduli sonori...

Il Soundbeam (raggio di suono) permette a tutte le persone di fare l'esperienza della musica, da protagonisti. Si può divenire esecutori, compositori ed ottimi improvvisatori: è sufficiente un semplice movimento del nostro corpo, dentro il fascio di ultrasuoni, per riprodurre il suono di un violoncello, il miagolio di un gattino, il rumore della pioggia sul tetto...E tutto ciò che la nostra fantasia ci può suggerire.



Il movimento si è trasformato in suono e video

- col Soundbeam è possibile integrare gli strumenti tradizionali, costruendo performance musicali dove importante è il contributo di ognuno;
- il Soundbeam consente immediatamente di "fare musica insieme" ed è funzionale alle classi miste, in quanto riduce in modo significativo le diversità legate alle diverse abilità dei ragazzi.

Suonare il Soundbeam è un'esperienza creativa ed altamente coinvolgente, sia per i bambini, che per gli adulti, per le persone diversamente abili, per chi non ha avuto la possibilità di avvicinarsi allo studio di uno strumento tradizionale e, certamente, per i musicisti.

Un singolo suonatore di Soundbeam può facilmente dar vita alla sua personale performance, ma le potenzialità di questo sistema si rivelano a pieno nel lavoro di gruppo. Un insieme di persone (fino ad un massimo di 12), con il solo uso di questa apparecchiatura, può comporre, eseguire e rielaborare in tempo reale brani musicali ed opere multimediali. Non solo: le sue straordinarie caratteristiche di versatilità permettono di allargare la collaborazione ad altri artisti e performers, o a formazioni già esistenti: il coro, la banda, l'insieme di percussioni, il gruppo rock, il corpo di ballo, la compagnia teatrale...

Il Soundbeam consente un'accessibilità immediata alla performance musicale indipendentemente dalle competenze musicali e dalle abilità.

Elenchiamo le principali qualità che emergono dall'utilizzo del Soundbeam:

- davanti al Soundbeam tutti partono alla pari;
- l'utilizzo del Soundbeam permette di essere inventori di "strumenti invisibili" e di fare musica con tutti - musica come amicizia e partecipazione -;
- col Soundbeam ognuno è parte dell'insieme; c'è unione tra chi insegna e chi impara, permettendo l'apprendimento dall'esperienza collettiva;

2. LA FINALITA' DEI PROGETTI

La finalità formativa dei nostri progetti è quella di realizzare un percorso creativo ed interattivo di musica d'insieme in cui tutti i bambini/ragazzi coinvolti, ognuno con le proprie abilità, possono partecipare attivamente.

3. OBIETTIVI FORMATIVI

Elenchiamo qui di seguito gli Obiettivi Formativi e gli Obiettivi Sonoro-Musicali considerando che il loro grado d'approfondimento è relativo alla fascia di età degli studenti con cui si realizzano i laboratori.

- Attivare nel singolo e nel gruppo, processi di:
 - conoscenza di sé e degli altri
 - conoscenza dell'ambiente
 - comunicazione ed espressione
 - coordinamento psicomotorio
 - valorizzazione delle identità nel rispetto delle diversità
 - partecipazione e collaborazione
 - organizzazione
 - osservazione e riflessione su ciò che accade
- Permettere ad ognuno di vivere una divertente esperienza come membro del gruppo collaborante per lo sviluppo creativo della performance di musica dal vivo da proporre anche all'ascolto di un pubblico;



- Incoraggiare le abilità musicali, tecniche e sociali dei bambini/ragazzi;
- Sviluppare la percezione e comprensione degli elementi musicali: tono, intervallo, armonia, timbro, pulsazione, struttura musicale;
- Sviluppare le abilità di ascolto e concentrazione, di analisi critica e costruttiva;
- Permettere ad ognuno di vivere una diretta esperienza di esplorazione di musica elettronica contemporanea e di tecnologia multimediale;
- Permettere ad ognuno di divertirsi condividendo la responsabilità creativa della composizione.

4. OBIETTIVI SONORO-MUSICALI

- Sviluppare le capacità di:
 - percezione: esplorare, discriminare, riconoscere, confrontare, classificare l'evento sonoro
 - comprensione: interpretare, analizzare, valutare l'evento sonoro
 - esecuzione: per imitazione, per memoria, per lettura
 - improvvisazione: esplorativa, guidata, libera
 - rielaborazione dell'evento sonoro-musicale con altri linguaggi (corporeo, grafico, verbale)
- Esplorare l'interazione tra i suoni elettronici del Soundbeam e i suoni acustici di strumenti e voci
- Condividere le scoperte e i risultati delle esplorazioni con bambini/ragazzi dalle diverse età e abilità, promuovendo la pratica del fare musica insieme e offrendo nuove possibilità di arricchimento dell'ascolto e della creatività musicale
- Promuovere la partecipazione attiva di tutti i bambini/ragazzi alla realizzazione, in tutte le sue parti, dell'evento sonoro

5. TEMPI:

Ogni Laboratorio ha una durata minima di 10 incontri con cadenza settimanale: la durata di ciascun incontro è da concordare in base alla fascia d'età dei partecipanti (da un minimo di 45' per la Scuola d'Infanzia a un'ora e mezza per le Secondarie)

6. SPAZIO:

Aula ampia, luminosa e possibilmente oscurabile con presa di corrente.



7. STRUMENTI:

- Soundbeam
- Strumentario Orff (maracas, xilofoni, legnetti, tamburi, cembali, triangoli, piatti, sonagli ecc);
- Strumenti convenzionali (chitarra, pianoforte, violino, flauto...) e non (qualsiasi oggetto o materiale sonoro).



8. MATERIALE E ATTREZZATURA DIDATTICA:

- Materiale di cancelleria: cartelloni, colori, scotch...
- Impianto audio
- Lettore CD e DVD
- Lavagna



9. DESCRIZIONE PROGETTI

9.1. PROGETTO PER LE SCUOLE DELL'INFANZIA

“TEMPORALE IN ARRIVO!”

Descrizione

Il laboratorio si ispira ad una favola dal titolo “**Tempesta in arrivo!**”

La storia racconta di un gruppo di animali in una fattoria, messi in allerta dal contadino, perché “Tempesta è in arrivo!”. Gli animali, che non conoscono la paura del temporale, pensano che Tempesta sia un mostro o un personaggio pauroso da cui nascondersi.

Gli eventi naturali (il vento, la pioggia, i rumori della fattoria, il temporale che arriva) e i protagonisti della storia (gli animali della fattoria: mucche, pecore, cani, gatti, cavalli e altri) sono un pretesto per lavorare sui suoni, il loro riconoscimento e la loro riproduzione.

Attraverso il Soundbeam, come già descritto, è possibile giocare con un numero vasto di suoni e “rumori”, il che ci dà la possibilità di lavorare sia sulla discriminazione dei suoni, sia sulla sonorizzazione di una storia di animali e di eventi sonori “naturali”.

I bambini potranno sperimentare i diversi rumori e suoni, improvvisando e creando con i suoni della natura, immedesimandosi e impersonando i diversi animali incontrati nella storia.

I bambini potranno inoltre portare la propria esperienza di ascolto della natura, le loro idee e le loro proposte di suoni e rumori che reputano adeguati al contesto proposto. Questo elemento di partecipazione è molto

importante anche per valorizzare l’apporto fantastico con cui i bambini potranno caratterizzare la storia, che diventerà la “loro” storia.

Attraverso le esperienze dirette, peraltro, visto il tema, abbastanza facili da reperire per il gruppo classe, la storia si arricchirà dei versi e dei suoni degli animali e del paesaggio sonoro così come lo vivono i bambini stessi.

Il lavoro si strutturerà in III fasi:

I fase:

esploriamo suoni e rumori con il Soundbeam:

giochi di ascolto e di esplorazione sonora, riconoscimento di rumori noti e meno noti, proposta di interpretazione di suoni “fantastici”

improvvisazione sonora musicale su temi “naturali” proposti, attraverso l’uso del Soundbeam, la voce, altri strumenti

II fase:

la storia: Temporale in arrivo!

Ascolto della storia, prima lettura “animata” della storia, in cui i bambini “si trasformano” (anche con l’ausilio di materiali come stoffe, carte e cartelloni colorati e preparati insieme ai bambini, altro) in animali, eventi naturali, paesaggi sonori

III fase:

Creazione della colonna sonora della storia: attraverso la scelta di alcuni brani musicali da associare a momenti e personaggi della storia, e con la partecipazione dei bambini alla lettura



animata: i bambini “suoneranno” gli eventi sonori proposti con l’aiuto dei suoni del Soundbeam, ed impareranno quindi quando è il momento del silenzio, dell’ascolto, della partecipazione in prima persona all’evento musicale.

Al termine di questa fase può essere previsto un momento “pubblico” di esecuzione della lettura animata/sonorizzazione della fiaba.

Contenuti

Giochi di ascolto e discriminazione di suoni

Sonorizzazione di una storia utilizzando i suoni proposti dal Soundbeam

Giochi musicali per facilitare l’espressività, la coordinazione senso motoria

Improvvisazione libera e guidata su alcuni temi scelti per personificare gli animali

Metodo

Acquisizione di confidenza con la strumentazione e della gestualità necessaria al suo utilizzo

Attività di esplorazione sonora, improvvisazione, imitazione, variazione, invenzione e composizione

Attività di espressione vocale e utilizzo di canzoni

Attività di sonorizzazione

Attività di esecuzione e arrangiamento di brani musicali

Spazio e strumenti

Il Soundbeam permette la partecipazione attiva di tutti/e i/le bambini/e: la sua conformazione lo rende infatti di facile e intuitivo utilizzo: attraverso delle “tavole/interruttori” e due sensori che emettono dei raggi di ultrasuoni, con semplici movimenti i bambini possono intervenire sui suoni prodotti, improvvisare liberamente, costruire sequenze sonore con facili movimenti, aiutati dalla corrispondenza tra colori diverse delle tavolette e suoni diversi.

Il Soundbeam fornisce la possibilità di giocare e di avere a disposizione una proposta di suoni e rumori molto vasta, per questo motivo ci sembra particolarmente appropriato all’utilizzo in questo tipo di progetti con bambini in età prescolare: perché attraverso attività ludiche e improvvisative il bambino può sperimentare, “plasmare”, “schizzare” i suoni come desidera: esperienza che spesso i bambini conoscono per quanto riguarda il colore e la manualità, ma che non praticano invece con i suoni. Lo strumento che avranno a disposizione permetterà loro invece, attraverso la sperimentazione guidata di circondarsi di suoni più o meno conosciuti per farli propri e arricchire la loro esperienza di crescita e di adattamento al contesto, anche sonoro/musicale, in cui vivono.

Oltre al Soundbeam verranno utilizzati altri strumenti (strumentario Orff), oltre che la voce, per rendere più ampia e interessante la gamma di suoni e gestualità utilizzate per fare musica.

9.2. PROGETTO PER LE SCUOLE PRIMARIE

“I SUONI DELLE STAGIONI”

Descrizione

Il laboratorio “I SUONI DELLE STAGIONI” nasce dall’idea di esprimere e comunicare con i suoni le sensazioni, le emozioni, le immagini reali e fantastiche che le stagioni suscitano in ciascuno.

Ogni stagione diventa lo spunto per ascoltare, esplorare, improvvisare, comporre ed eseguire i “paesaggi sonori” delle stagioni e dei loro “passaggi” attraverso le sonorità scoperte ed elaborate dal gruppo-classe raccontando poi il vissuto sonoro collettivo mediante la realizzazione di una performance finale.

Il Laboratorio vuole essere uno spazio dove far confluire le esperienze svolte nelle diverse discipline, dove i diversi saperi si uniscono per esprimere e comunicare quello che si vuole raccontare.



Inerenti al tema delle stagioni, una poesia, un quadro, un racconto, una scoperta scientifica possono stimolare il gruppo-classe alla discussione, al confronto e all'elaborazione per trasformare poi il tutto in composizioni artistico-sonore dove i suoni, la musica, il movimento corporeo, la parola, e l'immagine interagiscono e si stimolano a vicenda.

La collaborazione tra insegnanti, compositori, operatori e bambini/e delle classi è indispensabile affinché ognuno dia il proprio contributo per la creazione e composizione della performance finale.

I bambini/e potranno sperimentare combinazioni di sonorità e ritmi diversi divenendo ideatori, compositori ed esecutori dell'intero progetto.

Il progetto è costruito su "Movimenti" che verranno via via definiti in base alle idee e trasformazioni del gruppo-classe durante lo svolgimento del Laboratorio.

Presentiamo qui di seguito un esempio di successione di sei "Movimenti" riferiti alle stagioni nei quali si susseguono brani composti appositamente dagli operatori e brani da comporre insieme agli studenti:

Primavera

I Movimento:

un breve brano musicale composto interamente dagli alunni (musica e parole) dopo un'improvvisazione svolta con l'intera classe.

II Movimento "Le Campanelle":

un brano composto per Soundbeam dai nostri operatori, è un momento di musica di insieme ispirato alla primavera. L'estrema semplicità di utilizzo degli switches o tavolette e la combinazione musica-movimento creata dai sensori, consentono a tutti i bambini/e, con le loro diverse abilità, di partecipare all'esecuzione del brano.



Estate

III Movimento "Il Temporale Estivo":

il brano si compone di suoni e ritmi creati dai bambini/e e da una breve sezione dell'estate tratta dalle quattro stagioni di Vivaldi. Si tratterà di un'improvvisazione sul tema del temporale estivo, ne verranno ricreati i rumori e le atmosfere, si effettueranno registrazioni, per poi essere rielaborate dagli operatori e suonate dai bambini tramite il Soundbeam.

Autunno

IV Movimento "Le Foglie verdi, gialle, rosse, marroni":

un altro brano risultante dall'improvvisazione con l'intera classe.

V Movimento "I Fantasmi":

Con una storia di fantasmi, i bambini giocheranno con i suoni campionati, utilizzando il Soundbeam, scriveranno una storia e la interpreteranno con danza, musiche e disegni.

Inverno

VI Movimento "La Neve":

Viene messa in scena la battaglia delle palle di neve.

Vengono riprodotti i suoni e le atmosfere dell'inverno e simulata una battaglia di palle di neve, accompagnata dall'utilizzo di strumenti tradizionali.

Contenuti

Giochi di ascolto e discriminazione di suoni

Sonorizzazione di 'paesaggi sonori' utilizzando anche i suoni proposti dal Soundbeam

Giochi musicali per facilitare l'espressività, la coordinazione senso motoria

Improvvisazione libera e guidata su alcuni temi scelti

Metodo

Acquisizione di confidenza con la strumentazione e della gestualità necessaria al suo utilizzo

Attività di ascolto, esplorazione sonora, improvvisazione, imitazione, variazione, invenzione e composizione

Attività di espressione vocale e utilizzo di canzoni

Attività di sonorizzazione

Attività di esecuzione e arrangiamento di brani musicali

9.3. PROGETTO PER LE SCUOLE SECONDARIE DI I GRADO

9.3.1. “I SUONI DELLE STAGIONI”

Descrizione

Vedi 9.2.

9.3.2. “SOUNDBEAM GRAFFITI”

Descrizione

“SOUNDBEAM GRAFFITI” è un laboratorio di creatività musicale per ragazzi e ragazze delle scuole Secondarie nel quale è possibile far confluire l’esperienza musicali dei partecipanti al fine di comporre brani musicali originali dove l’elemento ispiratore è la parola e la sua ritmicità.

L’obiettivo del laboratorio è quello di creare uno spazio per fare “musica d’insieme”, dove “vivere un’esperienza esteticamente gratificante, pensando alla dimensione dell’estetico come connotante il gioco dei sensi” (da “Musiche in cantiere” di E. Strobino).

Prendendo spunto dallo stile Rap il laboratorio vuole permettere l’espressione ritmica e creativa dei ragazzi che così, mediante l’uso delle parole nella creazione di testi originari (il rap affronta spesso tematiche a sfondo sociale) e quindi nella composizione di brani collettivi, possono esprimere la propria voce.

Il ruolo dell’operatore non è quello di insegnare ma, partendo dalla realtà dei partecipanti, propone materiali e spunti adeguati per promuovere le dimensioni del creativo, del simbolico e del fantastico favorendo collaborazione e cooperazione tra gli individui.



Il **Rap** (letteralmente "chiacchiera") è un genere musicale sorto negli Stati Uniti a metà degli anni settanta, e diventato parte di spicco della cultura moderna. Insieme agli stili di ballo hip hop (specie la breakdance) e al graffiti writing, rapping e DJing sono tra i quattro elementi della cultura hip hop, iniziata presso la comunità afroamericana di New York nei primi anni settanta.

Tipicamente il rap consiste di una sequenza di versi molto ritmati, incentrati su tecniche come rime bacciate, assonanze ed allitterazioni ed il testo viene scandito su una successione di note chiamata “beat”.

L’idea di utilizzare il Rap come mezzo di comunicazione, ci appare particolarmente adeguato proprio perché incontra il gusto di tanti adolescenti e pre-adolescenti, e quindi ci sembra un ottimo modo di agganciarli su un campo a loro congeniale; inoltre il modo di comunicare attraverso un testo “parlato” può rendere più accessibile il “prendere la parola” anche per i più timidi e meno esuberanti nel gruppo classe. Il Soundbeam in questo viene incontro alle tante e diverse esigenze: è adeguato infatti sia da un punto di vista estetico-musicale : è possibile infatti scegliere insieme ai ragazzi i suoni e gli strumenti “moderni” che più si confanno alle loro esigenze espressive; da un punto di vista formativo e della sua accessibilità: anche i ragazzi con disabilità o semplicemente meno estroversi possono accedere ad un vasto materiale sonoro-

musicale e quindi espressivo e attraverso semplici gesti fare musica, e soprattutto, elemento che ci sembra essenziale per questa fascia d'età, suonare insieme ad altri, vivere l'esperienza del fare musica in un gruppo di pari.

L'utilizzo del Soundbeam, per la sua versatilità, permette di modulare il laboratorio in sezioni tematiche:

1. lavoro sul ritmo: il soundbeam verrà programmato con suoni di strumenti a percussioni, o percussioni elettroniche, che permetteranno di giocare con ritmi semplici e via via più complessi, per creare una consapevolezza diffusa che ognuno può fare musica, attraverso il ritmo, in maniera anche facile e divertente
2. creazione di testi originali: i suoni utilizzati potranno essere quelli di armonie di canzoni conosciute a cui i ragazzi potranno associare testi nuovi, improvvisando rime e frasi partendo da un tema.
3. creazione di brani musicali originali: i due percorsi si incrociano: verrà creata una struttura ritmica originale dai ragazzi, e verrà anche associata a questa una linea melodica e dei suoni di strumenti. Sarà possibile integrare le sonorità del Soundbeam con l'uso di eventuali strumenti acustici che i ragazzi sappiano eventualmente suonare (chitarra, basso, altri). Per completare la creazione della loro "canzone" verranno aggiunte le parole "rappate" alla musica. Ognuno avrà così un ruolo attivo: cantante, percussionista o strumentista.

Contenuti

Giochi musicali per facilitare l'espressività, la coordinazione senso motoria

Improvvisazione libera e guidata su alcuni temi scelti

Esperienze ritmiche: dal gioco alla musica d'insieme

Metodo

Acquisizione di confidenza con la strumentazione e della gestualità necessaria al suo utilizzo

Attività di ascolto, esplorazione sonora, improvvisazione, imitazione, variazione, invenzione e composizione

Attività di espressione vocale e utilizzo di canzoni

Attività di esecuzione e arrangiamento di brani musicali

9.4. PROGETTI PER LE SCUOLE SECONDARIE DI II GRADO

9.4.1. "SOUNDBEAM GRAFFITI"

Descrizione

Vedi 9.3.2.

9.4.2. "SOUNDBEAM REMIX"

Descrizione

Questo laboratorio presuppone le stesse finalità e modalità operative del precedente "SOUNDBEAM GRAFFITI".

Il laboratorio propone l'esperienza di ascolto e di elaborazione di musiche originali a partire da una carrellata di proposte musicali di generi diversi. I ragazzi solitamente hanno già gusti musicali ben formati, e sarà facile chiedere il loro intervento e la loro partecipazione nel portare nel laboratorio di musica le loro "musiche del cuore", da cui partire per elaborare poi un genere o più generi musicali su cui lavorare insieme.

Presupposto importante sarà quindi la partecipazione attiva dei ragazzi nel portare la loro esperienza di ascolto: grazie alle tante forme di ricezione della musica e alle possibilità sempre più diffuse di accedervi (televisione, internet,



ipod e altri mezzi di ascolto) i ragazzi hanno ben presente quali sono le loro modalità di ascolto e di reazione alla musica che scelgono. Partendo da un lavoro sull'ascolto di musiche proposte durante gli incontri, si procederà alla scomposizione di queste grazie al Soundbeam e alla loro riproduzione/ricomposizione per opera dei ragazzi che parteciperanno al laboratorio, suonando il Soundbeam, cantando o suonando altri strumenti.

Il Soundbeam facilita questo tipo di intervento perché proprio per sua conformazione permette di improvvisare o riproporre temi conosciuti con arrangiamenti musicali, timbri, modalità differenti, di facile approccio e immediato utilizzo.

Sarà gradito l'intervento di altri strumenti oltre al Soundbeam e agli strumenti eventualmente presenti a scuola, nel caso in cui ci fossero ragazzi/e che ne suonino.

Sarà così possibile arricchire l'esperienza di improvvisazione prima, di creazione poi, con le sonorità e le competenze musicali dei ragazzi stessi. Si proporrà ai ragazzi prima di rielaborare, con testi propri e originali canzoni di generi diversi (reggae, hip hop, altro), prestando particolare attenzione alle caratteristiche musicali timbriche e ritmiche di ciascun genere. Si procederà poi alla creazione di un testo originale di gruppo, il quale verrà "sottoposto" ad arrangiamenti ed elaborazioni di sound diverse, per sperimentare come i suoni e le strutture ritmiche possono cambiare l'aspetto, la funzione e la fruibilità di un pezzo.

Il laboratorio lascia ampio spazio alla creatività del gruppo, propone momenti di riflessione su testi e funzioni o contesti della musica, e permette a tutti i ragazzi del gruppo classe di ritagliarsi un proprio spazio di creatività e partecipazione.

Contenuti

Giochi musicali per facilitare l'espressività

Improvvisazione libera e guidata su alcuni temi scelti

Esperienze ritmiche: dal gioco alla musica d'insieme

Metodo

Acquisizione di confidenza con la strumentazione e della gestualità necessaria al suo utilizzo

Attività di ascolto, esplorazione sonora, improvvisazione, imitazione, variazione, invenzione e composizione

Attività di espressione vocale e utilizzo di canzoni

Attività di esecuzione e arrangiamento di brani musicali



9.4.3. "EMOTIONALBEAM"

Descrizione

Il laboratorio "EMOTIONALBEAM" ha come obiettivo primario quello di valorizzare, attraverso la musica e i suoni, le emozioni dei ragazzi a scuola.

La musica insieme ai colori e alla gestualità saranno i linguaggi utilizzati per fare un lavoro che parta dalle emozioni, dal guardarsi dentro dei ragazzi e dia loro uno spazio di riflessione, ed elaborazione ludica delle emozioni del gruppo.

Il percorso prevede le seguenti fasi:

- una prima fase di gioco/improvvisazione musicale e gestuale su alcuni temi o argomenti proposti, una fase di conoscenza del gruppo usando modi di presentarsi nuovi (attraverso gesti, suoni ed immagini).
- Emozioni da mettere in gioco: in modo anonimo ogni ragazzo potrà scrivere su un foglio le emozioni per cui vorrebbe uno spazio all'interno del laboratorio, così da permettere all'operatore di preparare i suoni e rumori più appropriati per le improvvisazioni successive
- Rivedersi: ripensare alle energie messe in atto nel vivere l'emozione scelta, fotografare le esperienze vissute; ogni partecipante avrà un tempo per sé per ripensare (e magari mettere "in colori") il proprio vissuto e la propria esperienza
- Rivedersi in gruppo: momento della socializzazione, sempre attraverso linguaggi altri (colori e musica), dei propri stati d'animo e delle esperienze ripensate e rivissute. Ognuno "versa" nel gruppo classe/contenitore le proprie emozioni

- Ricrearsi: in piccoli gruppi, i ragazzi potranno lavorare su alcune emozioni, magari le più comuni oppure le più “fastidiose” o scegliendone con altri criteri, per realizzare delle piccole performance, aiutati da piccole scenografie e dalla gestualità accompagnate dalla musica.

Tutta l’attività ha come obiettivi quelli di sviluppare nei partecipanti le capacità:

- “emozionali”: parlare ed esporsi anche quando si parla di sé, saper riconoscere le proprie emozioni, esprimerle e dare loro un nome.
- “cognitive/creative”: saper dialogare con sé stessi, leggere e interpretare le influenze che la vita e le esperienze che viviamo hanno su di noi; saper trasformare le parole in altri tipi di linguaggi, meno concreti ma più empatici, come possono essere la musica, l’espressione artistico/pittorico, la danza.

Materiali:

Oltre a quelli già elencati per l’utilizzo del Soundbeam, stoffe di varia grandezza e colore, carte colorate, trucchi per il viso, fogli grandi di diversi colori, tempere o acquarelli.

Contenuti

Giochi musicali per facilitare l’espressività
Improvvisazione libera e guidata su alcuni temi scelti
Traduzione sonora delle emozioni



Metodo

Acquisizione di confidenza con la strumentazione e della gestualità necessaria al suo utilizzo
Attività di ascolto, esplorazione sonora, improvvisazione, imitazione, variazione, invenzione e composizione
Attività di espressione vocale e utilizzo di canzoni
Attività di esecuzione e arrangiamento di brani musicali

10. OPERATORI, DOCENTI E CONSULENTI

- **Maurizio Rocca:** musicista, compositore, insegnante, animatore e formatore musicale, programmatore soundbeam
- **Sara Colombo:** musicista, studentessa in musicoterapia, insegnante, animatrice e formatrice musicale;
- **Paola Colombo:** musicista, musicoterapista, insegnante, animatrice e formatrice musicale;
- **Giulia Perego:** musicista, laureata in Scienze e tecnologie della comunicazione musicale, animatrice e formatrice musicale.
- **Riccardo “Garro” Garimberti:** musicista, compositore, programmatore soundbeam
- **David Jackson:** musicista compositore, tra i massimi esponenti della pedagogia musicale e multimediale attraverso il Soundbeam

11. CONTATTI

Francesco Panzeri: informazioni per corsi, progetti, programmazione eventi con lo staff Soundbeam

Cooperativa sociale C.R.A.M.S. (Centro Ricerca Arte Musica Spettacolo)

CRAMS LECCO Via ai Poggi 14 Lecco

CRAMS MONTICELLO Via. S. Michele 1 Monticello Brianza (Lc)

tel. 0341 250819 – 347 3748904 – 335 5828826

e-mail: francesco.panzeri@soundbeam.it

www.soundbeam.it

www.crams.it