































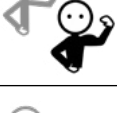
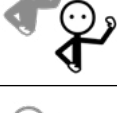








1_ESPLORO IL MIO PAESAGGIO SONORO

Titolo: Cosa ho ascoltato oggi?

Obiettivo: raccogliere suoni ascoltati nella passeggiata e favorire la consapevolezza uditiva.

Compito dell'alunno: Ascolta attentamente e registra i suoni che senti. Poi, in classe, completa la tabella.













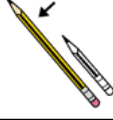
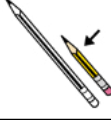


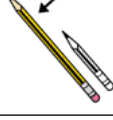







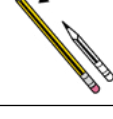











Suono ascoltato	Dove l'ho sentito	Era forte o debole?		Mi piace / Non mi piace		Perché?
						
						
						
						
						
						
						
						
						
						

2_ RICONOSCO E DESCRIVO I SUONI

Titolo: Com'è fatto questo suono?

Obiettivo: Saper osservare e descrivere le caratteristiche dei suoni.

Istruzioni: Ascolto i suoni proposti dall'insegnante e li descrivo.














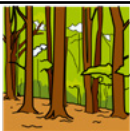



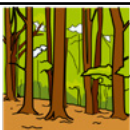


Suono	Era lungo o breve?		Era forte o debole?		Era acuto o grave?		Come potrei imitarlo?
					▲ ▲ ▲	▼ ▼ ▼	
					▲ ▲ ▲	▼ ▼ ▼	
					▲ ▲ ▲	▼ ▼ ▼	
					▲ ▲ ▲	▼ ▼ ▼	
					▲ ▲ ▲	▼ ▼ ▼	
					▲ ▲ ▲	▼ ▼ ▼	
					▲ ▲ ▲	▼ ▼ ▼	
					▲ ▲ ▲	▼ ▼ ▼	
					▲ ▲ ▲	▼ ▼ ▼	

3_ INDOVINA DA DOVE VIENE IL SUONO

Titolo: A quale ambiente appartiene?

Obiettivo: Associare correttamente suoni e ambienti.

Istruzioni: L'insegnante fa ascoltare diversi suoni. Io scelgo l'ambiente in cui potrei sentirli.

Suono	Ambiente			
Cinguettio	 città	 bosco	 mare	 montagna
Onde	 città	 bosco	 mare	 montagna
Auto	 città	 bosco	 mare	 montagna
Vento forte	 città	 bosco	 mare	 montagna
Campana	 città	 bosco	 mare	 montagna

4_LA MIA PARTITURA SONORA

Titolo: Disegno i suoni

Obiettivo: Rappresentare graficamente suoni e ritmi.

Istruzioni: Creo una semplice partitura usando punti, linee, simboli, disegni e onomatopee.

Suggerimenti:

- punti = suoni brevi
- linee = suoni lunghi
- simboli diversi = suoni che ho incontrato nei diversi luoghi
- scritte come "boom", "tic", "shhh" per imitare suoni

5_APPROFONDIMENTO DEI BRANI PROPOSTI

Katajjaq

Il katajjaq, il canto gutturale degli Inuit, è un gioco vocale senza parole che imita i suoni della natura. Tradizionalmente viene praticato da due donne che si pongono una di fronte all'altra, tenendosi per le spalle. Le cantanti cercano di far ridere l'altra. Il gioco termina quando una delle partecipanti perde il fiato o scoppia a ridere.

Ascolto del brano 12 CD 1 – Tecniche, Three throat-game songs, katajjaq.

Su Youtube c'è un video molto carino dove sono due bambine a spiegare e a cantare: <https://www.youtube.com/watch?v=U7tPwg3af5M>

Altrimenti questo: <https://www.youtube.com/watch?v=HdDcNdEWJnE>

Qui una mamma insegna alla figlia ad imitare il suono delle oche: https://www.youtube.com/shorts/gdl9_DRRhOc

Qui un sito ufficiale degli Inuit, Inuit Online Resource, che presenta vari esempi spiegando tutto (ma in inglese). Può essere molto utile per costruire il proprio katajjaq. Peraltro a 2'50" circa risentiamo l'esempio del CD del CNRS, che si intitola "Povero cagnolino": <https://www.youtube.com/watch?v=kgb6BltCr-g&list=PLdISzUOSwU6bYX7lOJfnLdTGHYGkofhSf>

Esiste anche una voce Wikipedia: <https://it.wikipedia.org/wiki/Katajjaq>

Ulahi canta con le cicale del pomeriggio

Conosciamo dunque Ulahi. In un pomeriggio del 1976, durante una pausa dal lavoro per allattare il suo bambino, Bage, un'ondata di calore attraversò la foresta circostante.

Quel picco di calore attivò le cicale maschi, sensibili al calore, che con l'aumento della temperatura producono collettivamente un suono caratteristico mettendo in movimento i loro timpani doppi. Questi timpani sono strutture esterne corrugate, parte dell'esoscheletro, situate ai lati dell'addome. Quando i timpani si ripiegano verso l'interno — registrando così l'aumento di temperatura — producono un suono pulsante, creando letteralmente una voce che proviene da fuori un corpo.

Ulahi si ispira al suono che producono le cicale improvvisando un canto su pochi suoni poetici come da: da:, siya siya e wa wo per imitare e cantare in un contrappunto sonoro con le vibrazioni sonore delle cicale che la circondano.

Osserviamo le sette vocali del bosavi: foneticamente i, e, , a, u, o, ə.

La loro posizione nella parte anteriore della bocca va dall'alto verso il basso: i, e, , a; nella parte posteriore della bocca, sempre dall'alto verso il basso: u, o, .

Dal punto di vista fonestetico, i parlanti bosavi associano i suoni vocalici a sensazioni spaziali o percettive:

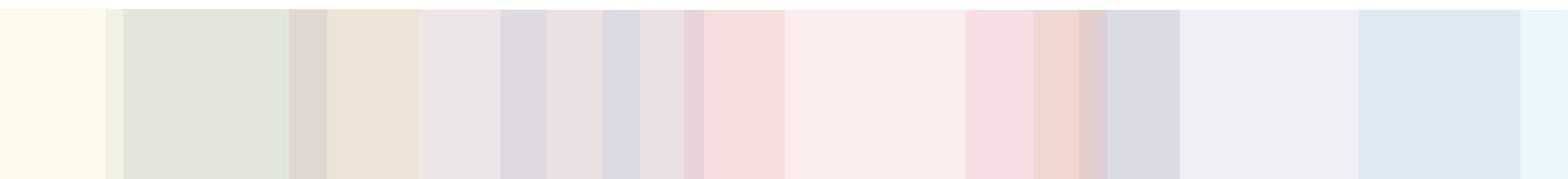
- Il suono [i] è usato per sensazioni percepite in alto nello spazio e onnipresenti, ad esempio **ti**, per i suoni della pioggia.
- Il suono [e] è usato per sensazioni percepite come marcate da interruzioni staccate, come **gede** per i suoni dei sonagli di conchiglia.
- Il suono [] è usato per sensazioni percepite come continue e avvolgenti, ad esempio ll, per i suoni di sciame di insetti.
- Il suono [a] è associato a sensazioni percepite come decrescenti o in allontanamento, come **faa**, per un sentiero o corso d'acqua che scompare dalla vista o dall'udito.

Nella parte posteriore della bocca:

- Il suono [u] è usato per sensazioni percepite come movimento verso il basso, ad esempio gu, per il suono di una cascata che cade.
- Il suono [o] è usato per sensazioni percepite come brevi e plosive, come golo, per i suoni di rutti.
- Il suono [ɔ] è associato a sensazioni di movimento verso l'esterno, ad esempio hɔ, per il suono dell'ansimare.

Questa corrispondenza tra suoni vocalici e qualità sensoriali o spaziali è un esempio di come la fonestetica giochi un ruolo centrale nella percezione e nella creazione poetica nelle lingue papuane come il bosavi. C'è solo una parola nel testo: Manimya, il nome del luogo in cui Ulahi canta.

Forniamo anche la trascrizione realizzata da Steven Feld per il suo libro *Suono e sentimento*.



de de (suonando) de
o de de-ε (suonando ripetutamente) de
wa wò (suonando su e verso l'esterno)

elenibó denibó elen (suono) de (intorno/sopra)
siyasiyabó elenibó-ó siyasiya (elen rissuonando sopra e poi sotto)
wa wò (suonando su e verso l'esterno)

gule-ε (suonando giù e ronzando)
Manimiya gule-ε a Manimiya (suonando giù e ronzando)
wa wò (suonando su e verso l'esterno)

Spazio vocalico

i u
e ó
ε ò
a

altezza/profondità delle vocali iconici

l = brusio u = swoop down
e = schiocco ó = scoppio
ε = ronzio ò = piombare fuori
a = decadimento

16

Cicada Kòlòlò 4/2

82(3) - 3/24/77

vse: 3 3 13 4 18 1
pise: 3 3 24 5 19 2

original pitch + ±

sa gese gese sa

Pasi but but, coro Bunun di Taiwan

Si trova qui: <https://www.youtube.com/watch?v=Tagj1AJC5U>

Spiegazione dal libretto:

Il brano viene tradizionalmente cantato nel periodo compreso tra i riti della semina e quelli della zappatura del miglio.

Il pasi but but degli aborigeni Bunun (austronesiani) presenta una forma musicale unica, che unisce il movimento melodico in glissando con l'ingresso delle voci in strati successivi. Questa pratica richiede un minimo di sei cantori, guidati da uno sciamano (***lisigadan lusan***). In questa registrazione sono presenti otto cantori, suddivisi in quattro parti polifoniche in base alla tessitura e al timbro delle loro voci, dalla più acuta alla più grave:

- ma-hosgnas, cantata da tre uomini
- batien, cantata da un solo uomo
- ma-bonbon e la-inisnis, ciascuna eseguita da due uomini.

Nelle diverse versioni del pasi but but gli intervalli possono variare, ma l'organizzazione delle parti rimane invariata.

Le entrate successive delle quattro voci formano una formula ritmica che viene ripetuta otto volte in questo brano.

Alla fine di ogni intervento della seconda voce, la prima voce si alza di circa un semitono; la differenza di altezza tra l'inizio e la fine del canto, in questo caso, corrisponde a una decima (un'ottava più una terza maggiore).

La prima parte (ma-hosgnas) è cantata sulla vocale "o"; le due successive sulla "u", la quarta sulla "a".

Registrato da Wu Rung-Shun (1987). Archivio n° BM 995.015.

Per altri pasi but but si rimanda al CD ***The Songs of the Bunun Tribe***, collana ***The Music of the Aborigines of Taiwan Island***, vol. 1, Wind Records TCD 1501, e al CD Taiwan, Republic of China: Music of the Aboriginal Tribes, collana Music of Man Archive, Jecklin-Disco JD 653-

6_ L'ALFABETIERE IMBROGLIONE, IL GIOCO DEL KATTAJACK

Gioco vocale tradizionale eschimese

Che cos'è il Kattajack?

Il Kattajack è un gioco vocale tradizionale delle popolazioni inuit dell'Artico (Groenlandia, Alaska, Canada settentrionale). È una forma antica di gioco musicale, sfida ritmica e allenamento vocale, praticata spesso da bambini e adolescenti, ma anche dagli adulti nelle riunioni comunitarie.

Il nome cambia a seconda delle regioni (katajjaq, kattaq, katadják), ma la struttura del gioco resta molto simile.

Come si svolge il gioco?

Il gioco si fa a coppie. I due giocatori:

- si mettono uno di fronte all'altro, molto vicini;
- scelgono una sequenza di sillabe da ripetere (es.: ka – ta – ka – ta, oppure hum – hum – ha);
- iniziano a ripeterle in modo alternato, mantenendo un ritmo regolare.

L'obiettivo del gioco:

- mantenere il ritmo
- non sbagliare la sequenza
- non ridere
- non perdere il fiato

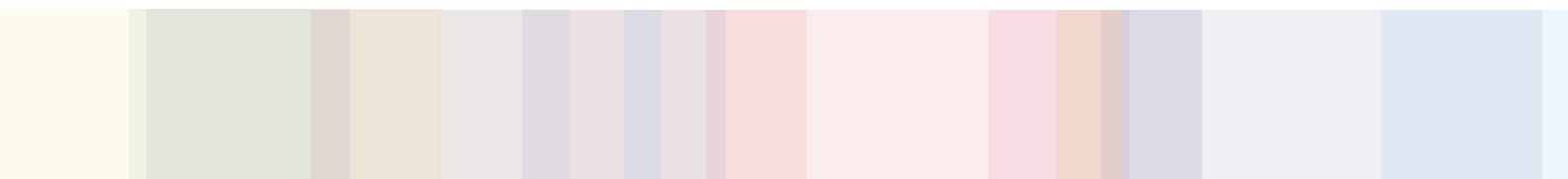
Il gioco continua finché uno dei due sbaglia, si interrompe o scoppia a ridere e l'altro vince.

Perché si gioca al Kattajack?

Nell'artico, dove fa molto freddo e le attività all'aperto sono limitate, il Kattajack era un modo per:

- scaldarsi attraverso l'uso del respiro
- rafforzare la voce e il ritmo
- allenare la concentrazione
- creare comunità attraverso il gioco musicale
- intrattenersi durante lunghe giornate invernali

Le donne lo praticavano spesso mentre gli uomini erano a caccia: era un modo per raccontarsi, ridere, passare il tempo e raffinare il controllo del fiato.



Caratteristiche musicali

Il Kattajack è interessante perché unisce:

- respirazione ritmata
- onomatopee
- ripetizione di sillabe
- alternanza tra due voci
- leggera competizione
- attenzione al corpo (molto vicino al canto difonico e al throat singing)

Le sillabe non hanno un significato preciso: sono scelte per la loro qualità sonora e per il modo in cui "rispondono" nella voce e nel respiro.

Come proporlo in classe

1. Preparazione

- Spazio calmo e silenzioso
- Bambini in cerchio
- Dimostrazione dell'insegnante (anche molto breve)

2. Scelta delle sillabe

L'insegnante propone alcune sequenze semplici:

ka - ta - ka - ta

pu - pa - pu - pa

hum - ha - hum - ha

(Si possono poi creare sequenze nuove insieme ai bambini)

3. Attività a coppie

I bambini si mettono a coppie e iniziano la ripetizione alternata:

A dice **ka**, B dice **ta**, A dice **ka**, B dice **ta**...

4. Varianti possibili

- aumentare velocità
- diminuire velocità
- cambiare sillabe
- cambiare ritmo
- fare la sfida "chi resiste di più"

5. Riflessione finale

Domande utili ai bambini:

- È più difficile mantenere il ritmo o non ridere?
- Come cambia il suono se aumento la velocità?
- Che cosa succede al respiro?

7_ COSTRUISCO LA MIA STORIA SONORA

Titolo: La storia dei nostri suoni

Obiettivo: Creare una narrazione collettiva utilizzando suoni scoperti o inventati.

1. Titolo della storia

-

2. I personaggi

-
-
-
-

3. Le scene della storia

Compiliamo insieme:

Scena	Cosa succede?	Quali suoni usiamo?	Come li produciamo?
1			
2			
3			

