



4 (2021)

1

Teatro di suoni.

Spazi acustici teatrali e territoriali

A cura di

Martino Mocchi, Lorena Rocca, Demis Quadri and Carlotta Sillano

EDITORIAL

Teatro di suoni per l'attaccamento ai luoghi. Uno sguardo geografico 11

Lorena Rocca

Per un teatro di suoni. Riflessioni su possibili dimensioni sonore nelle 23

creazioni *site-specific* di *physical theatre*

Demis Quadri

INTRODUCTION

Teatro di suoni. Spazi acustici teatrali e territoriali 35

Demis Quadri e Lorena Rocca

SPECIAL ISSUE

I suoni di Mantova come strumenti di interpretazione del paesaggio. 43

Tra turismo sostenibile ed educazione al patrimonio culturale

Valeria Pecorelli, Franca Zuccoli, Alessandra De Nicola, Enrico Squarcina

Il paesaggio sonoro campano tra contemporaneità e nuove forme 53

di progettualità turistica

Germana Citarella

Geography Notebooks – 4 (2021) 1

<https://www.ledonline.it/Geography-Notebooks/>

Online issn 2611-7207 - Print issn 2611-7193 - isbn 978-88-7916-964-6

La narrazione spettacolarizzata del paesaggio sonoro. Da Giuseppe Chiari a Philip K. Dick e oltre <i>Francesco Michi</i>	65
Musica di paesaggi sonori. Enunciazione, risignificazione, comunicazione <i>Carlotta Sillano</i>	73
Camminare per ascoltare. Partiture invisibili del territorio abitato <i>Elisabetta Senesi</i>	83
Il paesaggio sonoro in relazione. Suono, movimento e immagini per stimolare complessità percettiva <i>Angela Calia</i>	93
Groove Fields. Understanding the Dance Floor from an Art-Based Research Perspective <i>Sebastian Matthias</i>	103
Il silenzio come esperienza trasformativa. L'importanza del silenzio nella meditazione e in ambito professionale <i>Sebastiano Caroni</i>	115
Progettare il silenzio. Una lettura acustica dell'ex villaggio sanatoriale Morelli a Sondalo <i>Martino Mocchi</i>	125
Voicing One's Will. Theatre as Audio-Visual Hypotyposis of the Poetic <i>Michael Groneberg</i>	137
Music and Clowning in Europe, 20th-21st centuries <i>Anna Stoll Knecht</i>	151
Il paesaggio sonoro nella composizione musicale. Un percorso bibliografico <i>Stefano Alessandretti</i>	163
#exploreART: il labirinto di A. Pomodoro e i bambini. Un progetto di fruizione condivisa con percorsi sensoriali partecipati <i>Alessandra De Nicola, Franca Zuccoli, Anita Bacigalupo, Paola Boccaletti, Giulia Caroli, Gak Sato, Chiara Monetti, Carlotta Montebello, Steve Piccolo, Amelia Silvestri</i>	179

OTHER EXPLORATIONS

Il rumore lontano. Intervista a Lorena Rocca <i>a cura di Martino Mocchi</i>	191
Re Cervo. Intervista a Antonella Astolfi <i>a cura di Krizia Bonaudo e Demis Quadri</i>	197
Centovalli-Centoricordi. Intervista a Oliviero Giovannoni <i>a cura di Krizia Bonaudo e Demis Quadri</i>	203
Alla ricerca di un metodo: Open Space Technology <i>Lorena Rocca e Martino Mocchi</i>	211

#exploreART: il labirinto di A. Pomodoro e i bambini. Un progetto di fruizione condivisa con percorsi sensoriali partecipati

*Alessandra De Nicola*¹, *Franca Zuccoli*²,
*Anita Bacigalupo*³, *Paola Boccaletti*⁴, *Giulia Caroli*³, *Gak Sato*⁴,
*Chiara Monetti*⁴, *Carlotta Montebello*⁴,
*Steve Piccolo*⁴, *Amelia Silvestri*⁴

¹ BIPAC Interdepartmental research Centre for Cultural and Artistic Heritage, Università degli Studi di Milano Bicocca

² Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione “Riccardo Massa”, Università degli Studi di Milano Bicocca

³ Istituto Comprensivo Rinnovata Pizzigoni, Milano

⁴ Fondazione Arnaldo Pomodoro, Milano

DOI: <https://doi.org/10.7358/gn-2021-001-deni>

ABSTRACT

The contribution presents a research project conducted by Fondazione Arnaldo Pomodoro to formulate, design and create, together with children and teachers, and to evaluate – with the help of the University – a different approach to the experience of contemporary art. This project has been implemented thanks to co-funding provided by Fondazione Cariplo. The initial hypothesis, after many years of experimentation on the part of Fondazione Arnaldo Pomodoro in the field of art education, and in the various temporary and permanent exhibitions organized by the foundation, was to explore a series of new possibilities that underline the value of participation, in which the soundscape can also become part of a meaningful experience.

Keywords: sounds; contemporary art; participation; children; education.

Parole chiave: suoni; arte contemporanea; partecipazione; bambini; educazione.

1. INTRODUZIONE ¹

Il presente contributo analizza un caso studio legato a un'opera d'arte ambientale – *l'Ingresso nel Labirinto* di Arnaldo Pomodoro – e alla sua possibilità di essere fruita e vissuta in un modo diverso, grazie a un percorso di ideazione, progettazione e realizzazione, condiviso tra educatori, docenti, ricercatori, musicisti e bambini. Si tratta di un progetto il cui obiettivo è promuovere la più ampia partecipazione di pubblico e in cui l'attenzione al suono, prodotto e ascoltato, è risultato un elemento estremamente significativo.

Per comprendere la motivazione che ha spinto la Fondazione Arnaldo Pomodoro a orientarsi verso questa diversa modalità educativa e fruitiva bisogna ripercorrere, anche se brevemente, la sua recente storia. Fin dal 2005, momento di apertura della sede museale di via Solari, successivamente chiusa nel 2011, poi ricollocata all'interno dello studio dell'artista insieme a un nuovo spazio espositivo, un pensiero costante della Fondazione è stato quello relativo a come coinvolgere il pubblico, in particolare scolastico, manifestando un'attenzione privilegiata nei confronti dei bambini nella fascia della scuola primaria. Se dunque la più classica proposta di visite guidate, seppur mai statiche e trasmissive, ma sempre dialogate e partecipative, come pure quella dei laboratori mirati ad approfondire in modo specifico gli aspetti sempre diversi delle tecniche artistiche incontrate, è riuscita negli anni a riscuotere sempre molto interesse da parte dei suoi fruitori, nel tempo si è sviluppata in modo sempre più impositivo una nuova domanda. Si trattava di una riflessione relativa alle effettive ricadute delle singole proposte, in termini di sviluppi successivi, di collegamenti con i percorsi scolastici, oltre che di reale coinvolgimento. Questo interrogativo muoveva verso nuove ipotesi e investigazioni, con l'obiettivo di incentivare la partecipazione del pubblico, dei bambini, non limitandosi a realizzare proposte innovative, ma cercando di promuovere nuove ricerche dal punto di vista della partecipazione e dell'interpretazione.

Fin da subito un punto cardine del progetto è stata l'interdisciplinarietà e la multimodalità, quali approcci intenzionali di una *Art education* che si propone l'incontro creativo e partecipato con l'opera d'arte

¹ Il contributo è frutto di un progetto comune, ma i singoli paragrafi sono stati redatti individualmente come di seguito esplicitato: paragrafo 1 - Boccaletti, De Nicola, Monetti, Silvestri, Piccolo, Zuccoli; paragrafo 2 - Zuccoli; paragrafo 3 - Boccaletti, Monetti, Silvestri; paragrafo 4 - Bacigalupo, Caroli; paragrafo 5 - De Nicola.

contemporanea (Duncum 2004; Thulson 2013). Un obiettivo era quello di attivare laboratori di tipo partecipativo, strutturati come momenti di confronto diretto ed esperienziale dell'opera e del lavoro dell'artista senza sovrastrutture, per avere una interpretazione libera della comprensione dell'opera e del lavoro dell'artista. Per questo si è mirato a costruire una 'buona pratica' sulla modalità di rielaborazione della comprensione e diffusione della conoscenza di un'opera d'arte attraverso un processo di reinterpretazione personale dettato da suggestioni visive, sonore, tattili, in un approccio definito come "fiction-critique" (Zimmerman 1996). Con questo, riferendosi in modo diretto alle esperienze che hanno visto come protagonisti Steve Piccolo e Gak Sato, in Bretagna all'interno della collezione Frac nel 2014-2015, proseguite nell'esperienza "Il Topo", come pure nelle sperimentazioni di Art Verona del 2017, per citarne solo alcune (AA.VV. 2016).

Proprio in questa direzione si è collocata questa nuova azione, nata a partire da una ricerca approfondita sulle offerte di educazione museale realizzate dalle varie istituzioni culturali, nazionali e internazionali, nell'ambito dell'educazione all'arte contemporanea. A questa indagine si è unito il successo in termini numerici di un esperimento visuale, musicale e sonoro immersivo, realizzato da Oliver Pavicevic e Steve Piccolo, nell'ambito della grande esposizione antologica dedicata ad Arnaldo Pomodoro e visitabile dal 30 novembre 2016 al 5 febbraio 2017 in quattro sedi: Palazzo Reale, Triennale, Museo Poldi Pezzoli, Fondazione Arnaldo Pomodoro di Milano, integrate da un percorso di visita esterno che abbracciava l'intera città. All'interno di Palazzo Reale, poco prima dell'ingresso alla mostra era stata collocata un'installazione immersiva che permetteva di conoscere l'*Ingresso nel Labirinto*: un ambiente di circa 170 mq, appositamente realizzato nei sotterranei dell'edificio ex Riva Calzoni di via Solari dove aveva avuto sede la Fondazione Pomodoro. Dopo la chiusura dello spazio espositivo permanente, la Fondazione ritenne che l'interesse suscitato da questo esperimento digitale e sonoro, risultasse di estrema importanza per interrogarsi sull'attenzione del pubblico, la sua voglia di partecipare a nuovi percorsi. Questo con l'obiettivo di rafforzare e ricostruire il rapporto in parte perduto dopo la chiusura della sede di via Solari. L'aspetto immersivo, il contesto sonoro, mai sperimentato in questo modo in precedenza, risultava estremamente significativo. Si confermava così l'idea di potenziare i molti canali espressivi possibili, recuperando dialoghi primariamente esperienziali a contatto con le opere.

2. IL PROGETTO. DALL'IDEAZIONE ALLA REALIZZAZIONE

A partire dalle considerazioni maturate grazie all'esposizione antologica di Palazzo Reale, si è iniziato a riflettere su come potenziare il contatto con l'opera d'arte, esplorando nuove possibilità e coinvolgendo in modo significativo anche l'ambiente sonoro. Tra i luoghi, esterni alla sede, presenti in Milano, in cui la Fondazione opera con visite guidate, quello individuato in cui effettuare la prima sperimentazione volta all'incremento della partecipazione culturale è stato immediatamente, dopo il primo esperimento immersivo che l'aveva riguardato e che ne aveva stimolato la voglia di una rinnovata frequentazione l'opera ambientale, *Ingresso nel labirinto* di Arnaldo Pomodoro. Si tratta di un *environment* ideato dall'artista a partire dal 1995, realizzato compiutamente solo nel 2011, negli spazi ipogei di via Solari 35, dove si trova ancora oggi sebbene il cambio di destinazione del luogo nello Showroom di Fendi. L'opera, inaugurata dopo la chiusura del Museo, ha mantenuto la sua collocazione originale e rappresenta una delle tappe fondamentali del percorso dell'artista, oltre che uno dei luoghi segreti e affascinanti di Milano. Alla fine del 2016, in occasione della mostra di Palazzo Reale, la Fondazione ha intrapreso un percorso di valorizzazione e promozione di *Ingresso nel labirinto*. L'accessibilità a questa opera risulta però purtroppo molto ridotta, sia per il numero limitato di aperture da concordare con l'azienda che ora risiede in questi spazi, sia per alcune barriere architettoniche che rendono impossibile l'accesso a un pubblico con disabilità motorie.

Come si ricordava nell'introduzione nella grande esposizione antologica, realizzata a Palazzo Reale di Milano (30/11/2016-5/2/2017), per superare queste barriere organizzative e architettoniche e permettere a tutti di conoscere l'opera, la Fondazione ha commissionato agli artisti Oliver Pavicevic e Steve Piccolo la creazione di *Labyr-Into*, opera di realtà virtuale basata su *Ingresso nel labirinto*, con 18.000 immersioni virtuali nella permanenza dell'installazione a Palazzo Reale, con una ricaduta positiva di richiesta di visite all'opera reale, passando dai 290 nel 2016 ai 1507 nel 2017. Questo percorso ha innescato una riflessione più profonda relativa alla possibilità di creare una diversa modalità di fruizione di *Ingresso nel labirinto*, libera dalla necessità di avere un bagaglio precostituito di informazioni storico-artistiche e di competenze tecnico formali. A partire da diverse indagini compiute sui pubblici in visita, con particolare riguardo alle scolaresche, le domande che dalle varie proposte stavano nascendo erano: è possibile che visite connotate da un impatto più legato alle nozioni culturali alimentino quella "barriera invisibile" che scoraggia l'ade-

sione del pubblico all'offerta culturale? Come è possibile invece abbattere questo muro? Una prima risposta a queste domande è consistita nella scelta del *target* di riferimento come risorsa per raggiungere un pubblico più ampio: i bambini che avrebbero coinvolto le proprie famiglie nella nuova esperienza.

L'idea è stata dunque quella di creare un dialogo aperto, primariamente esperienziale a contatto con l'opera, che riuscisse a coinvolgere immediatamente il fruitore, facendogli provare una serie di esperienze dirette. Tre le ipotesi fondanti:

- in primo luogo quella di costruire il percorso coinvolgendo fin da subito nella progettazione gli insegnanti e i bambini delle due classi implicate (3F e 3G della scuola primaria Dante Alighieri, dell'Istituto Comprensivo Rinnovata Pizzigoni di Milano), definendo un nuovo rapporto con l'opera d'arte, elaborando con loro una proposta di partecipazione nella costruzione dell'interpretazione del patrimonio, lavorando insieme a musicisti e operatori culturali;
- in secondo luogo quella di attingere al patrimonio sensoriale e sonoro, non traducendo in forma esclusivamente linguistica le sensazioni provate, ma muovendosi nell'ambito di attività interdisciplinari che utilizzassero sempre una pluralità di linguaggi (Rocca, Zavagna, 2015; Gardner, 2010);
- in terzo luogo l'idea di consentire e incentivare la creazione di una nuova fruizione all'opera, come racconto generato da "voci esterne" al mondo più codificato e riconosciuto dell'arte contemporanea.

Il percorso si è così configurato come "percorso sensoriale" (Chatterjee and Hannan 2016; Weyland 2017), in cui a partire dal contatto diretto con l'opera i bambini e gli insegnanti privi di spiegazioni, ma stimolati da laboratori tattili e sonori pensati *ad hoc* hanno fatto emergere alcune potenzialità proprie dell'opera. Due musicisti e *performer*, Steve Piccolo e Gak Sato, che da anni operano nei musei e negli spazi culturali, hanno stimolato attività performative sonore, impiegando tecnologie olofoniche.

Lo sviluppo del progetto ha previsto due azioni suddivise a loro volta per fasi di intervento, seguendo una scansione precisa, al fine di attivare una progettazione scandita, ma sempre flessibile e modificabile.

Riferendosi all'azione uno, si è trattato della realizzazione di un percorso sensoriale a partire dall'opera *Ingresso nel Labirinto* rivolto alle scuole primarie. Ogni passaggio è stato contraddistinto da una serie di *focus group* con tutti gli attori adulti presenti. Il percorso si è poi svolto da ottobre 2018 a maggio 2019, suddiviso in due fasi:

- una prima fase osservativa/esplorativa, rivolta all'esplorazione dei diversi sensi per sollecitare i bambini a esplicitare sensazioni ed emozioni legate all'esperienza per una prima restituzione spontanea. Proprio in questa fase la voce dei bambini all'interno del contesto, la voce all'esterno, la scelta dei suoni da produrre, i rumori realizzati con oggetti hanno disegnato un paesaggio sonoro collegato in modo estremamente immediato all'opera d'arte, offrendo nuove possibilità di interpretazione e di fruizione. Sempre in questa fase, a partire da un incontro di presentazione del progetto realizzata a scuola, si è passati a un laboratorio in via Vigevano, con una sperimentazione dell'esperienza virtuale di *Labyr-Into*, affrontando il tema del suono e del rapporto con lo spazio e la corporeità. Si è passati poi all'esplorazione spontanea di *Ingresso nel labirinto* in via Solari 35, con numerose interviste ai bambini, la raccolta delle loro voci e dei suoni. A questa esperienza è seguita una visita allo Studio di Arnaldo Pomodoro, legata alle tecniche della scultura, esplorate direttamente mettendo in pratica le azioni realizzate dall'artista;
- la seconda fase ha portato verso una dimensione progettuale/realizzativa, pensata per arrivare alla messa in campo di un percorso sensoriale da proporre ad altri bambini.

Gli strumenti utilizzati durante tutto il progetto sono stati: questionari a domande aperte e chiuse, interviste, *focus group*, protocolli osservativi (Mantovani 1998). Dalla documentazione raccolta, dalle parole dei bambini e dei docenti è emersa l'importanza dell'aspetto sonoro nella fruizione delle opere d'arte, nello specifico nelle installazioni ambientali, aspetto molto spesso sottovalutato, che si è rilevato invece potente tramite per avvicinarsi in modo consapevole e creativo alle potenzialità artistiche (Dewey 1995).

3. A PARTIRE DALL'OPERA D'ARTE

La Fondazione Arnaldo Pomodoro nel 2007 ha costituito una sezione didattica con lo scopo di far scoprire a un pubblico sempre più ampio le dinamiche dell'arte contemporanea, dal punto di vista della creazione, della fruizione, dell'esperienza dell'opera d'arte. Dopo oltre dieci anni di sperimentazione in ambito educativo, la Fondazione continua a ricercare nuove modalità di coinvolgimento del pubblico, con particolare attenzione alle scuole. Così è nato *explore:art*: l'incontro tra arte contemporanea e scuola, per far vivere ai bambini e ai ragazzi, insieme ai loro insegnan-

ti, nuovi modi di relazionarsi all'arte attraverso la sperimentazione delle diverse forme artistiche. Nella contaminazione tra le arti si è trovata la capacità di creare percorsi di fruizione flessibili, progettati insieme agli insegnanti e costruiti su misura per gli studenti, che ne diventano i veri e propri protagonisti. Tra gli obiettivi fondanti del progetto, la volontà di introdurre il mondo della scuola a pratiche di interpretazione personale e collettiva a diretto contatto con le opere d'arte.

Ingresso nel Labirinto di Arnaldo Pomodoro è un'opera d'arte ambientale, nella quale fisicamente si entra, in cui alcuni spazi sono poco illuminati, dove l'occhio, per poter cogliere le forme, ha bisogno di un tempo per adeguarsi all'oscurità. È un'opera che si percorre, la curiosità spinge i fruitori ad addentrarsi nelle diverse stanze per scoprirne i contenuti. Che cosa vi ricorda? Cosa vi viene in mente? Puoi ricondurre ciò che vedi a ricordi, situazioni, luoghi? Queste sono state le prime domande rivolte ai bambini durante l'esplorazione libera. I bambini hanno potuto muoversi negli spazi, alla presenza degli operatori e degli insegnanti, senza l'ausilio di alcuna mediazione. Nell'immaginario dei piccoli esploratori, l'opera si è aperta a diverse interpretazioni, molti luoghi, molte storie, ciascuno di essi in grado di far nascere un nutrito corredo sonoro: così il suono è diventato un mezzo per conoscere e interpretare l'opera.

Costruire paesaggi sonori con la propria voce, con gli oggetti quotidiani che li circondano e manipolare questi suoni, distorcerli e mescolarli fino a non riconoscerli più come reali ma sono diventati occasioni per inventare storie ambientate nelle stanze del labirinto. È stato creato un linguaggio multimediale e multisensoriale le cui suggestioni sono diventate occasione per entrare in contatto emotivo con l'opera d'arte, lasciando spazio alla libera interpretazione personale. L'aiuto e il supporto di artisti agli operatori culturali della Fondazione e agli insegnanti, ha reso questa esperienza un'opportunità per lavorare sul suono in un contesto scolastico con un approccio contemporaneo.

4. DAL PUNTO DI VISTA DELLA SCUOLA

Durante l'anno scolastico 2018-2019, due classi della scuola Dante Alighieri dell'Istituto Comprensivo Rinnovata Pizzigoni di Milano sono state coinvolte all'interno del progetto *explore:art*. Far vivere esperienze al di fuori dell'ambiente scolastico e poi rielaborare questi vissuti significativi nel lavoro a scuola, sono due dei pilastri del metodo Pizzigoni e della didattica proposta nell'Istituto. Per un anno, quarantanove tra bambine

e bambini delle classi 3^aF e 3^aG hanno “frequentato” come buona pratica l’opera d’arte ambientale *l’Ingresso nel Labirinto* di Arnaldo Pomodoro, lo studio del Maestro e gli spazi della Fondazione Arnaldo Pomodoro. In questo progetto i bambini si sono messi in gioco, hanno sperimentato, proposto linee di ricerca e interpretato l’opera attraverso il loro sguardo. Per gli insegnanti questa esperienza ha definito un nuovo modo di fare didattica dell’arte, dove il bambino è il diretto protagonista e non il semplice fruitore passivo.

Il percorso è stato definito da una serie di tappe costruite in itinere sulla base delle proposte dei bambini. Nella fase iniziale, l’incontro con il Labirinto è avvenuto senza spiegazioni né chiarimenti: i bambini hanno provato a immergersi in un’opera d’arte contemporanea, basandosi esclusivamente sulle percezioni, le emozioni, gli stimoli che ognuno ha vissuto in quel momento. Solo successivamente queste percezioni sono state tradotte sul piano semantico e dell’astrazione. I bambini hanno acquisito, inoltre, conoscenze e abilità specifiche su alcuni degli strumenti, dei materiali e delle metodologie di lavoro usate da Arnaldo Pomodoro, sperimentando alcune tecniche artistiche e i relativi processi di manipolazione materica.

Un aspetto importante della manipolazione sensoriale e sperimentale promossa dal progetto è stato quello sonoro. Accompagnati dai musicisti Steve Piccolo e Gak Sato, i bambini hanno interpretato l’opera attraverso il suono arrivando a produrre un paesaggio sonoro del Labirinto. Attraverso momenti laboratoriali i due *performer* hanno aiutato i bambini a riprodurre i suoni che avevano immaginato nel Labirinto attraverso degli oggetti e tramite la propria voce e, insieme alle insegnanti, hanno costruito delle storie sonore che hanno preso vita nelle stanze dell’opera. Il corpo è stato un protagonista importante in questo percorso: i corpi degli alunni sono diventati strumenti sonori e il suono ha dato corpo a una *performance* immersiva totalmente costruita dai bambini. A fine progetto i bambini sono diventati guide esperte, presentando la loro *performance* ad altri bambini e ai loro genitori. Utilizzando anche una lingua diversa dall’italiano, quella del *Lonfo* di Fosco Maraini, hanno giocato con il suono delle parole e la loro musicalità per cercare di definire quali sono le caratteristiche di una buona guida museale. Questa mole di lavoro ha implicato l’acquisizione profonda di molteplici competenze metacognitive, rafforzando il rapporto tra la comunicazione e la produzione visiva e sonora.

5. CONCLUSIONE

Da tempo i musei, gli spazi espositivi dedicati al contemporaneo e alcuni paesaggi fortemente caratterizzati da patrimoni culturali, hanno visto nelle azioni performative una valida risposta alla crescente domanda di partecipazione alla creazione di significati da parte dei pubblici (Robertshaw 2006; Bal 2011; Jackson and Kidd 2011). Come afferma Alivizatou (2008) grazie all'uso di tecnologie digitali, di strumenti interattivi, di complessi sistemi sonori e luminosi alcuni musei si sono trasformati in 'ever-changing theatre scenes', in scene teatrali in continua evoluzione. Nel caso qui descritto, non si è trattato di un modo per comunicare dei contenuti, ma di un atto sociale, una pratica partecipativa e collaborativa fondata su un articolato processo educativo strettamente basato sull'esperienza. Ancora una volta il paradigma dell'educazione al patrimonio è stato ribaltato: si è passati dall'oggetto alla persona e più specificamente all'esperienza dei bambini quale strumento per comprendere il patrimonio (Frey and Kirshenblatt-Gimblett 2002). I sensi e la loro difficile educazione, in particolare l'udito che, come afferma Murray Schafer «non può venire chiuso a piacere. L'orecchio non ha palpebre» (1985, 24), sono stati i protagonisti di questa ambiziosa proposta educativa. Tutto ciò restituisce una nuova dimensione al corpo, normalmente poco considerato nelle attività culturali compiute dai pubblici. Prendendo a prestito il concetto normalmente utilizzato nei *dance studies* di "corpo come archivio" (Lepecki 2010), si nota che, in questo progetto, il corpo è stato contemporaneamente il reinventore e il deposito di un'opera precedentemente prodotta da un altro artista. Una delle peculiarità del progetto è la ricerca di una nuova consapevolezza e, forse, di una diversa memoria dell'esperienza a contatto con l'arte contemporanea.

Queste riflessioni al termine del progetto non vogliono essere conclusive, ma si propongono di aprire nuovi spazi di azione, educativa e partecipativa, in cui il suono possa iniziare a porsi come elemento fondativo nel contatto con i patrimoni e i paesaggi culturali. La capacità dei bambini di porsi in contatto con le opere, di permettere ai propri suoni di divenire un ponte comunicativo ed espressivo ha consentito agli adulti coinvolti di ripensare a quanta strada in questo campo è necessario ancora compiere. L'aiuto sapiente dei musicisti risulta un aspetto da non sottovalutare, per ridare piena dignità a un lato ancora oscuro dei nostri percorsi con i bambini.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- AA.VV. 2016. *E il topo. Un manifesto topista*. Milano: Postmedia Books.
- Alivizatou, M. 2008. "Contextualising Intangible Cultural Heritage". *Heritage Studies and Museology. International Journal of Intangible Heritage* 3: 43-54.
- Bal, M. 2011. "Exposing the Public". In *A Companion to Museum Studies*, edited by S. Macdonald, 525-542. Chichester: Blackwell.
- Bezzi, C. 2013. *Fare ricerca con i gruppi: guida all'utilizzo di focus group, brainstorming, Delpbi e altre tecniche*. Milano: Franco Angeli.
- Chatterjee, H.J. and H. Leonie. 2016. *Engaging the Senses: Object-Based Learning in Higher Education*. London, New York: Routledge.
- Dewey, J. (1934) 1995. *Arte come esperienza e altri scritti*. Firenze Scandicci: La Nuova Italia [original title: *Art as experience*].
- Duncum, P. 2004. "Visual culture isn't just visual: Multiliteracy, multimodality and meaning". *Studies in Art Education* 45 (3): 252-264. DOI:10.1080/00393541.2004.1651771.
- Frey, B.S. and B. Kirshenblatt-Gimblett. 2002. "The Dematerialization of culture and the Deaccessioning of Museum Collections". *Museum International* 54 (4): 58-63.
- Gardner, H. 2010. *Formae mentis: saggio sulla pluralità dell'intelligenza*. Torino: Feltrinelli.
- Jackson, A. and J. Kidd, eds. 2013. *Performing Heritage: Research, practice and innovation in museum theatre and live interpretation*. Manchester: Manchester University Press.
- Lepecki, A. 2010. "The Body as Archive: Will to Re-enact and the Afterlives of Dances". *Dance Research Journal* 42 (2): 28-48.
- Mantovani, S. 1998. *I metodi qualitativi*. Milano: Bruno Mondadori.
- Robertshaw, A. 2006. "Live Interpretation". In *Heritage interpretation*, edited by Alison Hems and Marion Blockley, 41-54. New York: Routledge.
- Rocca, L. e P. Zavagna. 2015. "Percorsi educativi sui paesaggi sonori". In *Per chi suona il paesaggio*, a cura di Francesco Michi Firenze, 125-147. Firenze: Fratini editore.
- Schafer, M.R. 1985. *Il paesaggio sonoro*. Milano: Ricordi LIM.
- Thulson, A. 2013. "Contemporary practice in the elementary classroom: a study of change". *Art Education* 66 (1): 16-23. DOI:10.1080/00043125.2013.11519204
- Zimmerman, E. 1996. *The Boundaries of Fiction*. New York: Cornell University Press Sage.
- Weyland, B. 2017. *Didattica sensoriale: oggetti e materiali tra educazione e design*. Milano: Guerini.