

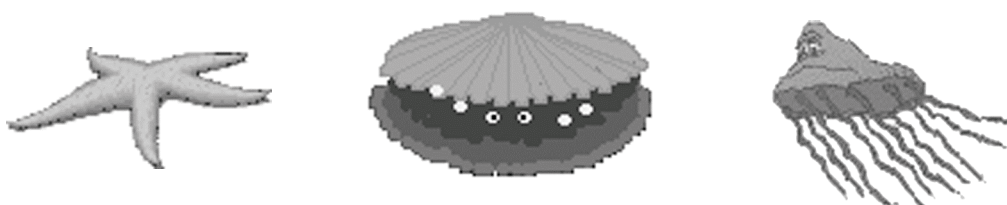
## In fondo al mare (Eric Satie, Gymnopedie nr. 3)

Mettiamoci seduti in cerchio con le gambe incrociate, le mani davanti a noi parallele al pavimento, unite per i pollici: seguendo il tempo della musica muoviamole verso dx e verso sx imitando il movimento delle onde (piccole o grandi).

Unendole per i palmi imitiamo un pesce che salta sulle onde o un serpente d'acqua che si muove fluido e veloce, finché non si trasforma in una medusa (solo una mano) con le dita che imitano il movimento sinuoso dei tentacoli, poi in due meduse (aggiungere l'altra mano) che muovendosi verso l'alto e poi verso il basso arrivano al fondatale, dove incontrano le stelle marine (le mani si poggiano a terra con le dita aperte) che con piccoli movimenti si spostano sulla sabbia, fino a trasformarsi in alghe ondegianti (le dita verso l'alto si muovono fluidamente) che ci riportano sulla superficie del mare con le sue onde rilassanti.

- Sarà utile per l'insegnante provare i vari passaggi da un'abitante del mare all'altro prima di proporlo ai bambini, cercando dei riferimenti nelle frasi musicali, per non rischiare di restare a corto di animali alla fine del brano o di proporre lo stesso animale troppo a lungo o troppe volte.
- I bambini imitano simultaneamente i movimenti delle mani dell'insegnante. Non importa che l'imitazione risulti precisa. È più importante che i bambini si immedesimino nel gioco di immaginazione.
- Dopo una vostra prima proposta lasciate che i bambini raccontino che animali hanno "visto" nei movimenti delle mani dell'insegnante e quali vorrebbero aggiungere nel prossimo tuffo in acqua. Chiediamo quindi di inventare i movimenti da fare, con una sola mano o con ambedue, per impersonare i nuovi abitanti marini. Tutta la classe imita la figura gestuale che ogni singolo bambino propone. Al successivo avvio del brano musicale, l'imitazione da parte del gruppo delle figure proposte in successione dai singoli bambini avverrà senza soluzione di continuità.
- Nella prima fase di invenzione, sarà opportuno che l'insegnante dia un segnale, gestuale o sonoro (triangolo, piattini), per sottolineare il passaggio da un bambino all'altro: anche perché all'inizio i bambini tenderanno a voler prendere per sé tutto il tempo a disposizione, senza curarsi di lasciare anche agli altri bambini la possibilità di esprimere la loro invenzione.
- Quando i bambini inizieranno a riconoscere le diverse frasi musicali, chiediamo loro di trovare il miglior modo per favorire la successione delle figure. Ad esempio, si può far sì che, a fine frase, le mani di chi in quel momento esegue vadano a toccare quelle del bambino successivo, "risvegliandolo". In questo modo il passaggio risulterà molto fluido e senza interruzioni.
- Se i bambini sono sufficientemente autonomi, possiamo dividerli in piccoli gruppi di cinque o sei e chieder loro di disegnare su un cartellone gli animali marini che hanno scelto. Nel disegno possono anche rappresentare una breve sequenza di avvenimenti, con le entrate dei diversi animali, in modo che la storia disegnata diventi una sorta di partitura informale nel momento della rappresentazione.

Questo faciliterà l'esecuzione collettiva ma anche la lettura e la comprensione dell'azione da parte del resto del gruppo che osserva in veste di pubblico.



- A questo punto passiamo ad esplorare i movimenti e le forme dei diversi abitanti del mare con tutto il corpo e non solo con le mani, attraverso un'attività di "stop & go". Durante la musica i bambini si muoveranno come se fossero una medusa, un delfino o uno degli altri personaggi marini dell'attività precedente, mentre sullo stop proporranno la forma statica dello stesso animale. Ad ogni frase musicale o dopo ogni stop, i bambini dovranno proporre un animale diverso e quindi dei movimenti e delle forme statiche differenti.
- In questo momento di esplorazione facciamo in modo, se è possibile, che i bambini sperimentino dei movimenti e delle forme sfruttando anche e soprattutto il livello a terra. Lavorare al livello a terra, da sdraiati sulla schiena o sulla pancia, o seduti in diverse posizioni, favorirà una migliore qualità del movimento globale e quindi dell'espressione corporea. Lavorando al solo al livello alto, e cioè in piedi, induce invece a limitarsi al solo movimento delle braccia, che rischia in questo caso di diventare un gesticolare banale anziché espressiva rappresentazione corporea.
- Curiamo con attenzione i passaggi dalla forma in movimento a quella statica in modo che quest'ultima non sia casuale ma voluta: la forma deve essere una interpretazione personale e non una mera imitazione dell'animale. Quindi non è importante che sia riconoscibile per chi guarda, ma è fondamentale che chi la sta rappresentando in quel momento si senta veramente "a forma di..."
- Facciamo scegliere ai bambini gli animali marini che hanno rappresentato più volentieri, raggruppiamoli per "famiglie" (le meduse, le conchiglie, i granchi, le onde, ecc.) e procediamo alla seguente azione: tutte le "famiglie" si muovono nell'intero spazio dell'aula durante l'introduzione del pezzo, quando si sente solo il suono delle onde. Non appena inizia la musica tutti si immobilizzano nella forma del loro animale, tranne una delle famiglie che continuerà a muoversi nello spazio finché un segnale dell'insegnante (un suono di piattini, o chimes, o dell'ocean drum) farà immobilizzare anche loro nella relativa forma statica. Simultaneamente si risveglierà una nuova famiglia, e così via sino alla fine del brano, quando tutte le famiglie si muoveranno di nuovo insieme al suono delle onde.
- Possiamo realizzare questo quadro marino sia aggiungendo alla musica qualche strumento, come prospettato sopra, oppure sostituendo la musica con una sonorizzazione di sottofondo del mare che prosegua per tutta la durata dell'attività, integrata dalla scelta di una diversa sonorità per ogni famiglia, da inserire nel momento delle corrispondenti entrate in scena.

