

La Sapienza suona. Tracce di percorsi geografici sull'ascolto attivo

di Lorena Rocca¹

1. Dal punto di vista al punto di ascolto

"I rumori veri della città notturna, si fanno udire quando a una certa ora l'anonimo frastuono dei motori dirada e tace, e dal silenzio vengon fuori discreti, nitidi, graduati secondo la distanza, un passo di un nottambulo, il fruscio della bici d'una guardia notturna, uno smorzato lontano schiamazzo, ed un russare dai piani di sopra, il gemito d'un malato, un vecchio pendolo che continua a battere le ore. Finchè comincia all'alba l'orchestra delle sveglie nelle case operaie, e sulle rotaie passa un tram." (Italo Calvino, Marcovaldo).

La conoscenza del mondo passa attraverso l'udito, ma se la vista ha potuto sviluppare strumenti molto raffinati per immagazzinare, manipolare e interpretare i dati che la colpiscono, l'udito è "in fasce" ed è ancora alle prese con strumenti e metodi da verificare. Se non ci si può esimere dal sentire (l'apparato udivo è costamene sollecitato anche al di là della nostra volontà) l'azione dell'ascoltare –dal latino Auscultare da *Ausiula* diminutivo di *Ausis* (orecchio) e quindi porre l'orecchio– richiede un atto consapevole e intenzionale.

La consapevolezza e l'internazionalità permettono l'avvio di processi in cui le percezioni uditive vengono poste al centro.

Le percezioni non sono giuste o sbagliate: sono. Imparare a prendere contatto con queste consente di rendere maggiormente espliciti il significato che il singolo attribuisce al paesaggio. Per queste riflessioni sul paesaggio sonoro trovo illuminante la posizione del geografo ginevrino Raffestin

¹ Sezione di geografia, Dipartimento di scienze storiche geografiche e dell'antichità e Dipartimento formazione e apprendimento della Scuola universitaria italiana della svizzera italiana.

(2007) che evidenzia la distinzione tra territorio – “realtà materiale”, risultato di continue modifiche, sottoposto a perenne mutamento – e paesaggio, definito come: «realtà immateriale che, al contrario, è il risultato di un processo di produzione mentale, che ha origine da uno sguardo umano, a sua volta mediato da linguaggi differenti [...] l’espressione di una pausa nel tempo: è “un’istantanea”». Per comprendere il territorio (geostruttura) è necessario: dotarsi di immagini che rappresentano gli utensili che permettono di esplorare la realtà. Spostando l’attenzione dallo sguardo all’ascolto, tra gli “utensili” utili al riconoscimento, al rispetto e alla valorizzazione degli elementi di un territorio, i singoli suoni diventano potenti segnali che mettono in luce il *fatto* (la presenza di artefatti facilitanti le attività degli esseri umani sul territorio) il *farsi* (i processi che caratterizzano l’evoluzione continua di un territorio ad opera degli attori in esso presenti) e il *senso* ovvero i valori racchiusi in un territorio visto, secondo una brillante definizione di Magnaghi (2005), come la fecondazione della natura da parte della cultura.

1.1 Il paesaggio sonoro

I suoni attorno a noi permettono di dare forma allo spazio che ci circonda e sono una componente fondamentale della nostra esperienza di vita. «Il sonoro è indissolubilmente legato a ogni percezione» (Barra, Carlo, 2009, p. 32) poiché la sua presenza è pervasiva e riempie ogni luogo. Il termine “paesaggio sonoro” deriva dall’inglese *soundscape*. Il primo ad usare questo termine fu Murray Schäfer. Secondo l’Autore il paesaggio ha suoni inconfondibili e caratteristici che rendono riconoscibile l’ambiente in cui si è inseriti. “In qualche modo il mondo è un’enorme composizione musicale di cui noi siamo i compositori, possiamo migliorarla o distruggerla. Sono paesaggi sonori una composizione musicale, un programma radio o un ambiente” (Schäfer, 1977).

Il suono è, a tutti gli effetti, parte costitutiva della nostra cultura riconosciuto dall’UNESCO come patrimonio immateriale e componente essenziale del paesaggio. La Careggi Landscape Declaration on Soundscape (2012) infatti rifacendosi alla Convenzione Europea sul Paesaggio, definisce il Paesaggio Sonoro come: «la proprietà acustica di qualsiasi paesaggio in relazione alla percezione specifica di una specie [...] è il risultato delle manifestazioni e dinamiche fisiche (geofonie), biologiche (biofonie) e umane (antropofonie)» (2012, p. 24).

La presenza del suono quindi «colonizza fisicamente l’ambiente e ne definisce i tratti, le soglie, i confini» (Midolo, 2007, p.11). Questa definizione si avvicina a quella di Amphoux (1993) che considera il paesaggio sonoro come l’esito della fusione tra l’ambiente naturale e l’attore sociale.

Il concetto stesso di paesaggio come «realtà immateriale che è il risultato di un processo di produzione mentale, che ha origine da uno sguardo umano, a sua volta mediato da linguaggi differenti» (Raffestin, 2007, p. 35) fa quindi i conti con la dimensione sonora. Non si tratta di ribaltare la gerarchia dei sistemi rappresentativi, semmai di pensare alla percezione umana come apparato multimodale che si avvale di informazioni e di codici differenti, all'interno dei quali il suono rappresenta un prezioso elemento di integrazione e di interpretazione, con specificità ineliminabili che lo rendono chiave d'accesso - in certi casi privilegiata – che contribuisce ad interpretare la realtà e a stabilire i nessi significativi tra multiformi elementi segnificativi, favorendo contestualmente un approccio olistico alla dimensione culturale, storica e sociale.

La multimodalità qui espressa chiama in gioco diversi domini disciplinari: dalla geografia alla musica, dalla storia alle lettere alle L2, dalle arti alle scienze. Il paesaggio sonoro può rappresentare infatti un luogo carico di senso per l'allievo, quotidiano e familiare, connesso alla possibilità dell'esplorazione e della scoperta del nuovo e dell'inedito, luogo di attivazione di processi cognitivi, estetici ed extra-cognitivi complessi e momento di attivazione di variegate competenze trasversali.

1.2 Una chiave di lettura del paesaggio sonoro

Un paesaggio, parafrasando John Cage, non smette mai di comunicare, semplicemente smettiamo noi di ascoltarlo.

Murray Schäfer (1977) identifica ogni paesaggio sonoro come caratterizzato da una tonica, da dei segnali, e da delle impronte. Nel linguaggio musicale la tonica rappresenta la prima nota della scala, da cui prende nome la tonalità del brano, e attorno a cui si costruisce l'intero sviluppo armonico della composizione.

Recuperando il termine proprio in questo senso musicale la tonica rappresenta nel paesaggio sonoro lo «sfondo» entro cui si staglia la vita degli individui. La tonica è l'elemento acustico fondamentale di un luogo, la sua peculiarità distintiva. La tonica «è costituita dai suoni creati dalla sua geografia e dal suo clima: acqua, vento, foreste, pianure, uccelli, insetti, animali» (Schäfer, 1985, p. 22). Gli individui che abitano il luogo sono costantemente esposti alla percezione di tali suoni, tanto che alla fine essi non vengono più nemmeno percepiti a livello conscio. La tonica accompagna in modo costante la vita degli abitanti e caratterizza inequivocabilmente la natura acustica di un paesaggio.

Schäfer (1985) parlando dei suoni di un paesaggio, li rapporta all'idea di

figura-sfondo in psicologia. La tonica viene vista come lo sfondo di un determinato ambiente da cui, poi, si stagliano i segnali. Essa quindi fa da sfondo alla composizione musicale dell'ambiente rappresentando un livello di ascolto che, la maggior parte delle volte, non viene percepito coscientemente dall'uomo. E' divenuta quasi un'abitudine per cui l'uomo fa fatica a riconoscerla ma se manca se ne percepisce l'assenza. Un esempio che ricorre molto spesso è quello della tonica del mare la quale è la tonica di tutte le civiltà che vivono nelle zone costiere. Essi non danno più importanza a questo rumore di fondo ma in caso della sua mancanza essi si sentirebbero persi. Sono quindi suoni talmente caratterizzanti l'atmosfera acustica che possono influenzare lo stato d'animo o l'umore delle persone. Minidio (2005) evidenzia il fatto che se fosse possibile mettere in relazione gli elementi visivi del paesaggio con il paesaggio sonoro, potremmo mettere in relazione il *background*, ossia lo sfondo della scena paesaggistica, con la tonica (*keynote*) che rappresenta la tonalità di base del paesaggio.

Da questo rumore di fondo riusciamo, però, a riconoscere i segnali (*soundsignals*). Essi si stagliano dallo sfondo come le figure in primo piano su di una tela. Minidio (2005) parla dei segnali come di generatori di strutture di senso che nascendo dalla tonica del territorio vanno a definire l'ambiente acustico. I segnali "Hi-Fi" sono volontari e hanno lo scopo di essere sentiti poiché sono volti a fornire un'informazione: svolgono il ruolo di avvertimento e vengono ascoltati coscientemente. Ci si può riferire ai suoni di campane, allarmi, fischi ecc. Essi sono tutti elementi che deve decodificare e interpretare per comprenderne i messaggi. Tra i segnali citati è esemplificativo quello delle campane, le quali forniscono informazioni diverse sulla base del suono e della sinfonia che viene creata. Negli anni i segnali che si possono identificare nell'ambiente sono sempre differenti e l'uomo, con l'avvento della rivoluzione industriale, ne ha creati sempre di nuovi.

Nel "paesaggio sonoro Hi-Fi" quindi il rapporto tra suono e rumore è a favore del suono: tutti i suoni, fino al più delicato e lontano, vengono uditi in maniera distinta poiché il livello di rumore ambientale è basso. Ogni suono è informativo e anche il più leggero ci può comunicare informazioni vitali. È infatti possibile udire con chiarezza i singoli suoni e distinguerli «esiste una prospettiva, un primo piano, uno sfondo» (Schäfer, 1977, p. 37)

Nel "paesaggio sonoro Lo-Fi" i suoni singoli sono "oscurati" da un denso rumore di fondo che li copre, lo sovrappone e li confonde: non siamo in grado di distinguerli e trarne informazioni anche vitali. Il rapporto suono-rumore è 1:1. Il rumore "bianco" del traffico è ad esempio in suono Lo-Fi, «questi devono essere amplificati per essere uditi» (Schäfer, 1977, p. 48)

L'ultimo elemento di cui Schäfer parla è l'impronta sonora. Questo ter-

mine indica “un suono comunitario che possiede caratteristiche di unicità oppure qualità tali da fargli attribuire, da parte di una determinata comunità, valore e considerazioni particolari” (Schäfer, 1985, p. 22). Il termine inglese dal quale si sviluppa la parola è *Soundmark* che messo in relazione con l’aspetto visivo coincide con il *Landmark*, ossia punto territoriale identificativo. I *Soundmark* rappresentano e hanno per la comunità un significato particolare e proprio per questo devono essere preservate e riconosciute come elemento d’identità da salvaguardare e proteggere proprio perché danno valore al luogo stesso in cui si trovano². Si tratta quindi di suoni che esprimono un’alta tensione simbolica e rituale a livello comunitario: potremmo pensare come esempio alla voce del *muezzin* nelle comunità arabe.

1.3 Nuove scoperte geografiche in un lento camminare sonoro

Camminate tanto da poter distinguere i particolari, tanto che nella confusione si rivelino le linee di fuga, tanto piano che il mondo vi appartenga di nuovo, tanto piano che appaia chiaro come il mondo non vi appartiene (P. Handke, Attraverso i villaggi, Garzanti, Milano, 1984) citato da F. Visentin(in press).

Come sottolinea Visentin in un recente contributo la dimensione dell’andare a piedi con lentezza ma con consapevolezza apre a nuove scoperte geografiche «‘geografie altre’, i paesaggi incogniti, i territori occulti, le relazioni tra gli spazi dell’abbandono e quelli dissidenti. Ma sono anche le geografie di casa propria che possono essere rivisitate e ‘riscoperte’ andando a piedi. Proviamo a pensare solamente al canale dietro casa, al quartiere nel quale abitiamo, all’argine di un fiume, ad uno spazio abbandonato in città, una zona industriale, una strada di campagna o semplicemente un luogo che riteniamo irrilevante» (Visentin, in press).

Ogni spazio nasconde una narrazione, dei legami, delle logiche di potere, delle attribuzioni di senso personali. Per scoprirle è necessario dedicare del tempo e perdersi nel tempo e nello spazio con la consapevolezza che

² Si fa presente che l’utilizzo artisticamente consapevole di materiali sonori legati a riprese ambientali si può far risalire alle prime esperienze della musica concreta (Pierre Schaeffer, Pierre Henry) degli anni ’50. Da allora la pratica non si è mai esaurita confluendo poi nella cosiddetta musica acusmatica che conta innumerevoli compositori (Denis Smalley, Robert Normandeau, Jonty Harrison, ecc...) e che è attualmente parte fondamentale nella formazione nella ricerca e artistica dei compositori.

l'ascolto, dal proprio punto di vista,³ apre geografie altre, caleidoscopiche. «Il placido viaggiare aiuta a riprendere fiato e guardare con occhi 'altri' ciò che ci circonda, addomesticando lo spazio e il tempo, le relazioni, evidenziando le linee opache e facendo emergere sentimenti ed emozioni che altrimenti non verrebbero mai a galla» (Visentin, in press).

«Questo lento viaggiare permette di avvicinarsi a quello che i Romani chiamavano *genius loci* lo spirito che proteggeva un particolare luogo, l'immaterialità che lo rendeva unico e speciale» (ibidem).

Questa immaterialità ci pone davanti a delle "geografie invisibili" a quelle geografie che neppure noteremmo se non ci si prendesse il tempo di perdersi nel tempo con l'atteggiamento del *flâneur* «Egli si muove in città, e cerca di cogliere la natura fluttuante della società urbana, partendo da una posizione precaria e incerta. Il *flâneur* ripercorre le strade e i luoghi della sua quotidianità filtrando però la realtà attraverso una serie di strumenti narrativi e atteggiamenti che gli permettono di vedere ciò che gli altri per mancanza di tempo, attenzione e coscienza perdono. Il vagabondo o perdiggiorno usa essenzialmente due armi per leggere la città: i piedi e la lentezza. Egli fa diventare straordinaria la normalità» (ibidem).

Per coglierne il senso tutto personale dei luoghi, di seguito si proporranno attività "perditempo" in cui i piedi segnano una lenta conquista del senso dei luoghi attraverso la dimensione del gioco che è una sfida "leggera", piacevole in cui l'atteggiamento di scoperta, il perdersi nel tempo, la curiosità, il coinvolgimento, ha la meglio. Ancora, se all'atteggiamento giocoso ci accostiamo l'attitudine della ricerca artistica è possibile rendere in un prodotto (una composizione sonora ma anche un quadro, una poesia, un racconto...) il pensiero per metafore e la complessità, delle percezioni, dei fenomeni, della bellezza (ma anche del disagio e della bruttezza) delle esperienze territoriali incontrate.

Al *setting* della "passeggiata sonora" –così come introdotta da Schäfer (1992) in cui ci si dispone in fila indiana ad una distanza tale per cui non si sentono i passi delle persone vicine e ci si possa concentrare sulle impressioni acustiche dell'ambiente– si associa uno spostamento lento a piedi orientato alla contemplazione. La dimensione dicotomica spazio-temporale infatti viene ad annullarsi proprio per effetto dello spostamento lento che introduce una nuova dimensione: quella ironica, giocosa, fatta di racconti e di narrazioni.

³ Rispetto a quanto si diceva più sopra rispetto all'assenza di un lessico sonoro. Anche qui si ricorre al termine "punto di vista" per richiamare la prospettiva (altro termine visivo) sonora.

1.4 Lo Storytelling per la verbalizzazione delle personali atmosfere acustiche al di là ed oltre le “geografie invisibili”

Quando ci si smarrisce, i progetti lasciano il posto alle sorprese, ed è allora, ma solamente allora, che il viaggio comincia (Nicolas Bouvier)-.

Sempre connessa alla riflessione sulle personali atmosfere acustiche, è possibile procedere alla verbalizzazione delle esperienze sonore attraverso un'attività di *Storytelling* sonoro⁴. L'arte di raccontare da sempre è funzionale a comprendere il mondo e il viaggio che le storie fanno. Queste, passando di generazione in generazione, diventano una sorta di “moneta fiduciaria” che acquista valore di passaggio in passaggio. Se ci pensiamo, le narrazioni che toccano la dimensione acustica permettono di scavare, anche linguisticamente, all'interno di un serbatoio di lemmi che normalmente non vengono utilizzati e sono funzionali a descrivere l'interazione tra ambienti e persone. Fare i conti con l'assenza di un lessico specifico e con la limitatezza della lingua quando questa è impegnata nel racconto di esperienze sonore⁵ significa, aprire il linguaggio ad infinite possibilità creative. Declinare questa tecnica sul piano sonoro significa infatti sviluppare delle competenze orientate a:

- 1- stabilite rapporti di condivisione tra chi ascolta e chi narra attraverso l'emersione di un “patrimonio sonoro” quell'insieme di suoni e rumori che culturalmente connotano un territorio;
- 2- far leva sulle emozioni e quindi imparare ad usare metafore, conflitti, soluzioni, tensioni, misteri;
- 3- stabilire relazioni con chi ascolta che deve identificarsi nel racconto anche attraverso l'identificazione con i personaggio o gli ambienti sonori;

⁴ Illuminante a tal proposito la lezione di Storytelling di Alessandro Baricco in un liceo di Torino. <http://scuola.repubblica.it/blog/video/alessandro-baricco-storytelling/> (consultato il 1 luglio 2017).

⁵ Se ci riflettiamo, ogni narrazione acustica fa i conti con un gergo appartenente al mondo visuale. Proviamo a raccontare in dieci righe un'esperienza sonora. Notiamo immediatamente il numero elevatissimo di vocaboli appartenenti al serbatoio semantico visuale.

- 4- costruire semplici narrazioni, una storia semplice va al segno, ma per costruirla è necessario essere in grado di tagliare tutto ciò che non serve alla narrazione; tagliare eventi meno importanti; unire personaggi minori; ridurre al minimo riferimenti ad altri luoghi.
- 5- dare spazio a chi segue la narrazione sonora delineata affinché chi legge possa dare un significato personale alla storia. Con i suoni dei luoghi, che sono intensamente connotati di esperienze e valori propri, questa attenzione è doverosa in quanto è importante indicare il quadro di suoni e rumori entro il quale le persone però possono trovare degli spazi individuali per un'attribuzione personale di significato;
- 6- offrire un'immersione completa nella storia: chi legge dovrebbe diventare il protagonista, vivere le esperienze raccontate in prima persona e diventare il personaggio principale della storia;
- 7- intessere legami con i racconti sonori esplorabili in letteratura (ma anche in arte, nei racconti nelle interviste...) in modo che chi legge possa riconoscersi in una struttura già collaudata⁶.

1.5 Dall'inclusione all'accessibilità

Ogni studente suona il suo strumento, non c'è niente da fare. La cosa difficile è conoscere bene i nostri musicisti e trovare l'armonia. Una buona classe non è un reggimento che marcia al passo, è un'orchestra che prova la stessa sinfonia. E se hai ereditato il piccolo triangolo che sa fare solo tin tin o lo scacciapensieri che fa soltanto bloing bloing, la cosa importante è che lo facciano al momento giusto, il meglio possibile, che diventino un ottimo triangolo, un impeccabile scacciapensieri, e che siano fieri della qualità che il loro contributo conferisce all'insieme. Siccome il piacere dell'armonia li fa progredire tutti, alla fine anche il piccolo triangolo conoscerà la musica, forse non in maniera brillante come il primo violino, ma conoscerà la stessa musica. Il problema è che vogliono farci credere che nel mondo continuo solo i primi violini.

Daniel Pennac, Diario di scuola, 2008

Il *National Center on Educational Restructuring and Inclusion* (NCE-

⁶ Con l'artista sonoro Xabier Erkizia, del gruppo di progetto sui paesaggi sonori, è stato prodotto uno studio geografico-artistico intitolato „Il rumore lontano“. Questo rappresenta un'esemplificazione di Storytelling sonoro che utilizza molteplici linguaggi della geograficità –tra questi oltre a quello sonoro quello letterario, fotografico, iconico- con l'obiettivo di avvicinare il lettore alla territorialità del Canton Ticino attraverso il suono dei treni. <http://www2.supsi.ch/cms/umore-lontano/> (consultato il 1 luglio 2017).

RI),⁷ definisce l'inclusione come:

«[...] una diversa organizzazione nel risolvere i problemi, con una comune missione che enfatizza l'apprendimento per tutti gli studenti. Essa impegna e sostiene gli insegnanti e lo staff [...] per creare e mantenere un clima favorevole all'apprendimento. La responsabilità nei confronti di tutti gli studenti è condivisa».

Per chiarire i termini e per collocare l'esperienza proposta nelle Officine didattiche si precisa che: integrazione (termine più usato in Italia), inclusione ed accessibilità hanno tre accezioni diverse con sfumature differenti.

Integrare deriva da “integro”, che significa completare, ed implica una visione di reciproco adattamento tra l'individuo ed il contesto pur nel mantenimento della medesima cornice istituzionale. Lo studente con differenti abilità viene considerato speciale e per questo vengono messe in atto delle strategie e delle pratiche facilitanti il suo apprendimento.

Invece con inclusione (termine usato perlopiù il ambito anglosassone) si intende il modello secondo il quale «la diversità di tutti e di ciascuno diviene la condizione normale di scuola e d'aula. Inclusione traduce il termine inglese *inclusion* (dal verbo *to include*), che significa “essere parte di qualcosa”, “sentirsi completamente accolti e avvolti”» (Pavone, 2010, p. 140).

Secondo questo approccio ogni bambino e bambina è attivo nella costruzione del sapere e l'insegnante svolge il compito di mediatore.

Pavone (2010) dà una definizione di scuola inclusiva a partire dai principi *National Center on Educational Restructuring and Inclusion* (NCERI), ovvero:

[...] una diversa organizzazione nel risolvere i problemi, con una comune missione che enfatizza l'apprendimento per tutti gli studenti. Essa impegna e sostiene gli insegnanti e lo staff [...] per creare e mantenere un clima favorevole all'apprendimento. La responsabilità nei confronti di tutti gli studenti è condivisa. Una scuola inclusiva efficace riconosce di aver bisogno di una leadership amministrativa impegnata, di un'assistenza continua per gli insegnanti e di uno sviluppo professionale a lungo termine (p.140).

Al termine “inclusione” si associa in letteratura quello di accessibilità che «viene, riconosciuta come valore in sé, utile alla totalità degli individui

⁷ Il *National Center on Educational Restructuring and Inclusion* presso il Teachers College (NY) è nato nel 1990 a sostegno della riflessione sull'integrazione. Centrale lo studente che apprende e i suoi bisogni e di conseguente le politiche pedagogiche che vengono attivate nei sistemi scolastici.

e pertanto da tutelare, non solo nell'interesse dei cittadini disabili, ma dell'intera collettività che si presenta sempre più costituita da una variabilità di soggetti e da altrettante caratteristiche» (Baroni, 2012, p. 177).

L'attenzione quindi si sposta alla progettazione e all'allestimento di pratiche facilitanti l'accesso di tutti e di ciascuno. In particolare l'*Universal Design*, letteralmente traducibile come "Progettazione Universale", termine che compare nella Convenzione ONU sui diritti delle persone con disabilità (2007), si intende «la progettazione (e realizzazione) di prodotti, ambienti, programmi e servizi utilizzabili da tutte le persone, nella misura più estesa possibile, senza il bisogno di adattamenti o di progettazioni specializzate. La progettazione universale non esclude dispositivi di ausilio per particolari gruppi di persone con disabilità ove siano necessari» (ONU, 2007, p. Art 2).

Si precisa che, la buona progettazione, messa in atto seguendo i costrutti dettati dall'*Universal Design* (UD), è in grado di garantire autonomia, partecipazione sociale ed equità: tre valori importanti per l'inclusione delle persone con disabilità (nonostante l'inclusione sia un concetto di portata molto più ampia, non riferibile alle sole persone con disabilità).

I principi dell'UD sono stati adottati in campo Educativo dal CAST (*Center for Applied Special Technology*) con lo scopo di migliorare l'accesso scolastico per tutti gli studenti dando vita al modello dell'*Universal Design for Learning* (UDL). Come l'UD nell'ambito del design giova a tutti gli utenti, allo stesso modo l'UDL, nel sistema scolastico, ha lo scopo di migliorare la condizione di tutti gli studenti.

Declinata all'apprendimento, l'*Universal Design for Learning* (UDL) costituisce un quadro di principi che fornisce un modello per comprendere come creare curricula e percorsi capaci di soddisfare i bisogni di tutti gli studenti considerati per le loro capacità.

Questo modello, infatti, presuppone si realizzino più possibile attività comuni. In questo senso, invece di costruire programmi speciali, si propongono delle attività di sensibilizzazione rivolte all'ampliamento delle offerte formative così che si possano accogliere le esigenze di tutti gli studenti. Secondo questo quadro, ciò che risulta essere progettato, fin dall'inizio e senza adattamenti seguenti, per gli utenti che presentano alcune difficoltà, sarà inevitabilmente adeguato anche per chi non presenta particolari esigenze (Meyer e Rose, 2005). Questo approccio riconosce, rispetta, e tenta di coinvolgere il più ampio spettro possibile di capacità umane nella progettazione di tutti i prodotti, ambienti e sistemi informativi ed educativi (Center for

Universal Design, 1997)⁸.

2. La Sapienza suona: l'officina in pratica

Mi resi conto che non esiste una reale e oggettiva separazione tra suono e silenzio, ma soltanto tra l'intenzione di ascoltare e quella di non farlo. John Cage

Durante le officine didattiche sono state proposte delle esperienze pratiche di educazione all'ascolto pensate e progettate nei termini dell'*Universal Design* ovvero cercando di ampliare l'offerta formativa attraverso l'uso di molteplici metodi (dalla lezione, alla passeggiata, allo *Storytelling*) e di più linguaggi (da quello sonoro, a quello iconico) sperimentando per gioco la privazione sensoriale con il duplice scopo di "mettersi nei panni degli altri" e di prendere contatto con un' esplorazione multisensoriale. Le attività proposte partono inoltre dalla considerazione che il suono è performativo, scandisce le nostre giornate. Se siamo stanchi possiamo chiudere gli occhi, ma non le orecchie. Le nostre esperienze sonore si radicano nella memoria a lungo termine e per questo diventa un modo sensazionale per scoprire (ma anche fissare nel processo di apprendimento) le caratteristiche del paesaggio che ci circonda.

La maggior parte delle attività sono state proposte in forma sperimentale, altre sono riassunte in "box" e costituiscono degli approfondimenti che possono essere utili agli insegnanti che vorranno, previa un'opportuna contestualizzazione, riproporre tali attività nelle proprie classi.

2.1 I suoni attorno a me: una "raccolta differenziata" di suoni

L'officina didattica ha preso avvio con un invito: "catturare" nella memoria il primo suono sentito al proprio risveglio. Emergerà la difficoltà di rievocare il ricordo del suono ma anche la difficoltà di descrivere con le parole quello che si è ascoltato consapevolmente.

Questo primo semplice esercizio mette in luce quello che si è esplicitato nella prima parte di questo contributo: la nostra attenzione è prevalente visiva; la consapevolezza di quello che ascoltiamo è molto lontana dall'essere una pratica che sperimentiamo ogni giorno.

Gli esercizi presenti in questa primo paragrafo rispondono al monito di

⁸ Per approfondimenti si veda il sito <https://www.ncsu.edu/ncsu/design/cud/index.htm> (consultato il 1 luglio 2017). I principi redatti nel 1997 al link https://www.ncsu.edu/ncsu/design/cud/about_ud/udprinciplestext.htm (consultato il 1 luglio 2017)

Schaffer «dobbiamo rendere l'orecchio sensibile al meraviglioso mondo di suoni che ci circonda» (1992, p. 3) andando contro all'apatica indifferenza verso il mondo che ci circonda. Come già visto, a differenza della vista, l'udito ha un raggio di azione più ampio, ma la messa a fuoco è più difficile. Il paesaggio sonoro prende vita quando consapevolmente si ascolta. Dare voce a tali percezioni significa innescare percorsi di riflessione e di seriazione del suono riconducendolo al *fatto* (a cosa è collegato) al *farsi* (ai processi che rappresenta o di cui è parte) al *senso* (ovvero al significato che questo ha per noi).

In termini di accessibilità le attività presenti in questo primo paragrafo permettono il confronto con la differente modalità di percepire, di raccontare, di riflettere sulle proprie pratiche di ascolto consapevole.

Si propongono, di seguito in formato "box", delle attività di approfondimento di educazione all'ascolto consapevole. I percorsi, con opportuni aggiustamenti, possono essere proposti a studenti in formazione in ogni ordine e grado scolastico.

Il primo percorso è orientato alla redazione di un "diario sonoro". Si chiede ai partecipanti di registrare i suoni che si ascoltano durante la giornata cercando di sviluppare le competenze di Storytelling (si veda la prima parte di questo contributo) anche attraverso le seguenti domande-guida:

- qual è il suono che hai udito questa mattina appena ti sei svegliato/a?
- qual è stato l'ultimo suono che hai udito la notte scorsa prima di addormentarti?
- qual è stato il suono più forte che hai udito oggi?
- qual è il suono più bello che hai udito oggi?
- qual è stato il suono più delicato che hai udito oggi?
- qual è stata la prima voce che hai udito arrivando a scuola?

E ancora...

- cosa ti piace ascoltare della tua città?
- quali suoni raccontano il tuo quotidiano?
- quali suoni ti accompagnano ogni giorno?
- se dovessi riempire una valigia di suoni per dire qualcosa della tua città o del tuo paese e inviarla all'altro capo del mondo, quali suoni sceglieresti?

Si invitano i partecipanti a pensare come riprodurre i suoni acusticamente e/o graficamente e/o verbalmente.

Il secondo percorso consiste nel "catturare" i suoni più significativi dell'ambiente in cui si abita, quelli che contribuiscono a fornire l'atmosfera acustica del luogo. I partecipanti potranno costruire una scatola oppure un barattolo o un altro contenitore opportunamente predisposto all'interno del quale verranno catalogati i suoni a seconda della provenienza, della frequenza, dell'intensità. A seconda dell'età dei partecipanti alle attività i suoni potranno essere "inseriti" in contenitori diversi in base alla loro appartenenza. In particolare i suoni dell'ambiente naturale (es: versi di animali, pioggia, vento); suoni dell'ambiente umano, prodotti dall'intervento dell'uomo in contatto con il territorio (es: traffico, lavastoviglie, martello); suoni prodotti dall'uomo (es: parlare, cantare, piangere).

La "caccia ai suoni" potrà ripetersi per diversi giorni consecutivi e la modalità di seriazione potrà realizzarsi in modo differente.

Per assicurare una raccolta di suoni variata, il docente potrà suggerire ai partecipanti

dei momenti differenti durante la giornata (es: un suono al mattino sentito appena svegli, un rumore ascoltato durante la cena, un suono molto forte, un suono delicato, un rumore gradevole, uno rumore sgradevole, ecc...) (Rocca, Galfetti, Galassetti, 2014).

Ogni partecipante, al termine delle missioni, avrà la propria raccolta di suoni, questi racconteranno di sé, delle proprie abitudini di vita, della personale atmosfera acustica di cui normalmente non ha consapevolezza. Si osserva che questa attività è orientata al traguardo di competenza trasversale “ascolto attivo e consapevole”.

Dopo una prima fase di “racconto sonoro individuale” i suoni raccolti potranno essere condivisi ed esplorati a piccoli gruppi cercando di decostruirne i significati.

A questa categorizzazione di base potranno seguire altre riflessioni legate più all’aspetto culturale e valoriale dei suoni: perché un suono bello per me non lo è per tutti? Cosa nasconde? Il suono è un mediatore ingenuo o nasconde logiche di potere e un’architettura appositamente allestita? La performatività dei suoni quanto incide sul nostro territorio e cosa nasconde?

Dall’ambiente di casa potranno essere analizzati i suoni della scuola, del quartiere, delle città del mondo⁹ ed inseguirne le territorialità, gli attori, i processi rendendo tangibile (attraverso una traccia sonora) delle geografie invisibili.

Box 1: dal diario sonoro al racconto sonoro.

2.2 Dai suoni attorno a me ai suoni dentro di me: il “concerto” del corpo

Si propone una riflessione sulla presenza dei suoni dentro di noi. Durante l’Officina, si è chiesto ai partecipanti di fermarsi un minuto, di chiudere gli occhi e di ascoltare i suoni all’interno del proprio corpo.

Questo semplice esercizio risponde sempre alla finalità di sviluppare un ascolto consapevole e mette in luce la difficoltà di ascoltarsi e di orientare il proprio ascolto in modo mirato.

Per un ulteriore approfondimento si potrebbero invitare i partecipanti ad ascoltare a coppie vicendevolmente i rumori del corpo del compagno appoggiando l’orecchio .

Si può chiedere poi di fare una corsa e di ascoltare di nuovo i rumori negli stessi punti del corpo, individuando se si riscontrano differenze.

Ancora è possibile incrementare la dimensione dell’ascolto consapevole invitando ad ascoltare i rumori del corpo mentre uno dei due beve un sorso d’acqua o mangia una mela.

⁹ Monica Fantini giornalista di Radio France Internationale, ricercatrice del gruppo di progetto sui paesaggi sonori coordinato da L. Rocca, ha focalizzato la sua attenzione sui suoni del mondo attraverso una trasmissione radiofonica che, solo attraverso la dimensione sonora, racconta le sonorità del mondo. <http://www.rfi.fr/auteur/monica-fantini/> <http://www.rfi.fr/emission/ecouter-paris> (consultato il 1 luglio 2017).

Si potrebbero recuperare dei mezzi ausiliari, di fortuna o professionali, che possono favorire la trasmissione del suono (imbuto, palloncino gonfiato, tubo sonoro, telefono senza fili, stetoscopio).

Box 2: i suoni dentro di me.

Nella seconda parte dell'esercizio, durante l'Officina, si è chiesto ai partecipanti di distribuirsi a circa 1-2 mt l'uno dall'altro con gli occhi chiusi.

- Ad un volontario è stato chiesto di passeggiare in mezzo al gruppo facendo tintinnare un mazzo di chiavi. I partecipanti dovevano indicare, con una mano (ad esempio quella destra), i movimenti della persona con le chiavi, seguendola nel suo percorso.
- Si è ripetuto l'esperienza coinvolgendo contemporaneamente due persone a cui sono stati affidati due suoni diversi (ad es. le chiavi e un semplice strumento a percussione). A questo punto ai partecipanti è stato chiesto di indicare con la mano destra il tintinnio delle chiavi e con la sinistra il risuonare dello strumento.
- Si è aggiunta una terza fonte sonora (ad esempio il pronunciare parole casuali in successione continua). Ai partecipanti è stato chiesto di continuare a seguire le due fonti sonore senza farsi distrarre dalla terza.

Al termine dell'esercizio si è proposta una riflessione circa la facilità/difficoltà dell'attività, la sua gradevolezza, le competenze orchestrate e quelle che ancora mancano per riuscire ad eseguire il compito in modo efficace.

2.3 *Sentire vs Ascoltare. Viaggio nei paesaggi sonori dell'accessibilità*

L'esperienza che si è proposta ai partecipanti durante l'Officina, risponde alla finalità di riflettere sulla differenza tra l'ascoltare e il sentire cercando di adottare il "punto di vista" (meglio di ascolto) di una persona non udente.

Per questo si invitano i partecipanti a tapparsi le orecchie o ad indossare dei tamponi auricolari e ad effettuare una breve passeggiata cercando di porre l'attenzione:

- sul cogliere i propri limiti e le personali potenzialità;
- sul passeggiare in una situazione sfidante riflettendo, privati del senso dell'udito, della difficoltà nel compiere il tragitto;
- sul prendere consapevolezza delle proprie sensazioni ma anche provare a mettersi nei panni di una persona non udente quando attraversa un paesaggio sonoro;

- sul provare ad immaginare come suona un paesaggio per una persona non udente;
- sul provare a identificare almeno una sensazione bella;
- sul fare l'elenco delle situazioni sgradevoli incontrate.

Alcuni temi emersi durante la restituzione al termine della passeggiata sono stati:

- il pericolo di circolare privati dal senso dell'udito: l'udito come difesa;
- l'equilibrio che viene a mancare;
- la mancanza di fiducia verso le personali sensazioni;
- la sensazione di un "autismo sociale";
- l'acuirsi dell'uso di altri sensi;
- il sentirsi osservato come diverso.

L'attività potrebbe continuare con una mappatura partecipata delle sensazioni provate se privati dal senso dell'udito. La geo-referenziazione potrebbe diventare una sorta di "mappa sensoriale" allestita a seconda dei diversi punti di ascolto. Un colore assegnato o dei simboli ad oc potrebbe ad esempio sintetizzare la mappatura dei partecipanti se privati dell'udito.

Box 3: mappa sensoriale.

2.4 Soundwalking. Attraverso il paesaggio ascoltando... in silenzio

Ascoltare non è sentire. Il nostro udito è sensibile a ciò che viene pronunciato e ai rumori che ci circondano. Questo è sentire. La nostra mente viene coinvolta per captare e capire le parole che ci vengono dette. Questo è ascoltare. Ascolto, dunque sento. Sento, ma non sempre ascolto.¹⁰

Durante l'Officina si è introdotta la dimensione dell'ascolto dell'impronta sonora di un luogo attraverso la focalizzazione di quell'insieme di suoni che sono caratteristici di una data comunità, unici e ancorati ad una determinata società che contribuiscono a delineare l'identità culturale di un gruppo di persone.¹¹ Le tradizionali passeggiate sonore titolano: "come suona" la città, il paese o il quartiere. Il "come suona" significa ricercare somiglianze o differenze o anche modi per rievocare

¹⁰ La casa automobilistica Audi sta giocando molto sulla dimensione del sound design ed ha impostato la sua campagna pubblicitaria sulla differenza tra sentire ed ascolto. Interessanti i seguenti link anche per attività didattiche collegate a questa dimensione:

<https://youtu.be/ITFmjZarDwM> <https://youtu.be/R63Ybfk84rs>

<https://www.youtube.com/watch?v=5xr7RgD36Ho> (consultati il 1 luglio 2017).

¹¹ Si vedano le riflessioni presenti nella prima parte di questo contributo.

musicalmente l'atmosfera acustica. In realtà durante l'Officina non si vuole proporre una riflessione comparativa e quindi dall'attenzione al "come suona", ci si vuol spostare al "suona" per evidenziare come un territorio, animato da continui processi naturali e antropici e dagli intrecci tra questi, suona! E suona al pari di un'orchestra, con ritmi e note proprie spesso di una bellezza davvero singolare. E' chiaro, siamo in grado di cogliere solo quegli stimoli per cui siamo stati allertati ed educati ad ascoltare e spesso la dimensione acustica è davvero marginale.

Augoyard (1995) a tale proposito individua due approcci in merito all'ambiente acustico: quello delle scienze "dure" che hanno concentrato i loro sforzi in materia di rumore nella ricerca di limitarlo, e quello delle scienze umanistiche che propongono di ampliare la conoscenza del mondo dei suoni e dei rumori. Noi inseguiremo questa seconda direttrice. In particolare si rifletterà sulla valenza uditiva del "dentro e del fuori" e di come la percezione sonora cambi a seconda del contesto e del momento.

Per questa attività si è utilizzato il format della passeggiata sonora. Ci si è disposti in silenzio in fila indiana ad una distanza tale da non sentire i rumori dell'altro invitando i partecipanti a concentrare la loro attenzione sulla dimensione acustica e sull'ascolto consapevole di una realtà che si sta attraversando in punta di piedi con un atteggiamento contemplativo, cercando di cogliere quei suoni che sono caratteristici prevalentemente di questo paesaggio e che ne costituiscono una precisa atmosfera acustica.

Al termine, della passeggiata, nel *debriefing* finale¹² si è chiesto ai partecipanti di raccontare il suono più bello che si è ascoltato; quello più brutto oppure quello di cui si è avvertita la mancanza.

2.5 Suoni Lo-Fi e Hi-Fi

In questa parte si è proposto ai partecipanti dell'Officina di puntare l'attenzione ai suoni "Hi-Fi" (alta definizione) e "Lo-Fi" (bassa definizione) secondo la chiave di lettura proposta da Schäfer (1985) e riportata nella prima parte di questo contributo. Durante la passeggiata sonora si è chiesto ai partecipanti di proporre degli esempi sull'informazione che il suono racchiude, sia esso Hi-fi o Lo-Fi e quindi una riflessione sul valore personale del suono come depositario di informazione. Il serbatoio metafisico che accompagna il nostro apprendere dall'ambiente - e quindi i nostri miti, le nostre credenze, la nostra identità, la nostra cultura- contribuisce, infatti, a da-

¹² Il tornare sulle pratiche attraverso lo story telling è un'uso didattico sempre suggerito proprio per promuovere le strategie metariflessive (si veda la prima parte di questo contributo).

re ai suoni un'accezione differente.

Rispetto alla prospettiva di Schäfer, che definisce in modo univoco la sonorità qui sono messe a confronto le personali attribuzioni di senso delineando “geografie diverse” e “diverse geografie”.

L'attività di mappatura iniziata nella fase precedente potrebbe continuare proprio con la finalità di dare, agli stessi suoni ascoltati, una diversa attribuzione di senso.

Una possibile guida per evidenziare le differenze possono essere le sollecitazioni che seguono:

- descrivi il suono più degno di interesse (o di essere ricordato) che hai ascoltato;
- descrivi i suoni che avresti vorreste eliminare;
- descrivi il suono più bello che hai udito;
- descrivi il suono più brutto che hai ascoltato;

Box 4: i suoni, un'attribuzione di senso.

2.6 I suoni dei luoghi: le atmosfere acustiche

La presenza del suono quindi «colonizza fisicamente l'ambiente e ne definisce i tratti, le soglie, i confini» (Midolo, 2007, p 11). Questa definizione si avvicina a quella di Amphoux (2007) che considera il paesaggio sonoro come l'esito della fusione tra l'ambiente naturale e l'attore sociale. Nel paesaggio sonoro si intrecciano infatti suoni e rumori che ci parlano di artefatti di un tempo, che nascondono logiche territoriali diverse, che racchiudono una progettualità ed un'organizzazione non visibile ora ma certamente udibile in questo momento. Queste per Amphoux (2007) sono le caratteristiche del tipico paesaggio sonoro urbano che portano Böhme (2000) ad affermare che la sensazione di *heimat* (il territorio di appartenenza) è trasmessa essenzialmente dal sound di un'area.

Nell'esercizio seguente, proposto durante le Officine con lo scopo di puntare l'attenzione sulle geografie diverse e accessibili, i partecipanti sono stati messi in una situazione di privazione sensoriale. Sono stati invitati infatti a vestire i panni di non vedenti e ipovedenti che, accompagnanti in una breve passeggiata, si sono avvicinati all'atmosfera acustica del luogo percorso secondo un'altra prospettiva: quella dell'utilizzo del suono per l'orientamento.

Ci si è divisi quindi a coppie. A turno si ricopre il ruolo di guida che non deve parlare o descrivere quello che incontra. La mano del collega che veste i panni di un non vedente sarà sotto al braccio all'altezza del gomito a contatto con il busto della guida. In questo modo chi non vede potrà, attraverso il contatto fisico, essere accompagnato nella passeggiata. Al termine dell'attività, durante il *debriefing*, si chiede ai partecipanti di riflettere sulla difficoltà dell'esercizio e sulle sensazioni provate sia nei panni della guida

che nei panni del non vedente. Possibili domande stimolo rispetto al senso del suono attribuito in situazione di deprivazione sensoriale potrebbero essere:

- il suono che ti è stato più utile per orientarti?
- qual è stato il rumore più forte udito durante la passeggiata?
- e il suono più debole?
- un suono prodotto per rispondere ad un altro?
- il suono che proviene da più lontano?
- il suono che ti ha spaventato di più perché lo hai vissuto come una minaccia?
- come immaginavi il paesaggio percorso finché eri bendato?

Le attività di mappatura potrebbero continuare attraverso lo Storytelling sonoro. Proprio con lo scopo di promuovere le competenze di ascolto attivo e consapevole in situazione di deprivazione sensoriale, si potrebbero invitare i partecipanti a soffermare l'attenzione su un suono ascoltato, quello si ritiene più significativo perché rappresenta l'atmosfera acustica del luogo esplorato. Si invitano i partecipanti a trovare almeno 20 parole per descriverlo, scavando tra le personali sensazioni ed emozioni.

Box 5: Storytelling sonoro.

2.7 Mappatura partecipata: ricostruiamo il paesaggio sonoro

Durante l'Officina, come ultima attività, è stato chiesto ai partecipanti di evocare e mappare i suoni che si sono uditi in maniera distinta. Anche il rumore più leggero può comunicare informazioni importanti e si ancora a delle particolari emozioni provate.

Sulla mappa si ripercorrono le tappe toccate durante le attività. Nella rievocazione partecipata si invitano i partecipanti ad indicare quale rumore è più evidente in ciascun settore (Hi-Fi oppure Lo-Fi oppure le impronte sonore identificate) o comunque il suono che viene percepito come il "più denso" di valore per la persona che lo ha ascoltato.

A ciascuno viene chiesto di riprodurlo in modo libero.

Un membro del gruppo, nominato "direttore", darà il via alla libera interpretazione. Seguendo una logica spaziale potrà essere rievocato il tragitto svolto (con la ricostruzione dell'atmosfera acustica). Il concerto potrà proseguire rievocando, ad esempio, i suoni della natura, quelli che sono il segnale di precise attività sociali e così via.

Al termine della mappatura partecipata si è chiesto, ai partecipanti, una valutazione dell'esperienza proposta con una particolare sottolineatura rispetto alle strategie adottate da ciascuno; alle difficoltà incontrate; alla gradevolezza dell'esperienza e alle potenzialità che offre questa chiave di let-

tura per lo sviluppo di “geografie diverse”.

Conclusioni

Gli esercizi proposti nell’Officina, nella loro semplicità, hanno maturato nei partecipanti, una maggiore consapevolezza rispetto alle differenti dimensioni percettive. Una percezione non è giusta o sbagliata, la percezione è e guida, costantemente e senza interruzioni, la nostra azione e il nostro movimento oltre che il nostro apprendere nell’ambiente. Il confronto poi con il personale “serbatoio metafisico” (valori, credenze, modelli, concezioni...) maturato anche dalle esperienze pregresse, permette di dare espressione alla sfera di valori e ad una più matura e consapevole attribuzione degli stessi (valori).

L’approccio didattico proposto, centrato sulla valorizzazione delle differenze, pone al centro ogni allieva/o nel suo essere unica/o (Meirieu, 2008). Le attività riconoscono e valorizzano le storie (sonore) individuali dando voce alla narrazione di sé e, insieme, creano una storia (sonora) condivisa che permette la costituzione di un’identità di gruppo attraverso la ricerca delle “specialità” di ognuno e delle identità competenti di ciascuno (Canevaro, 1996). Evidenziare tali differenze attraverso i suoni e la percezione che ognuno di noi ha degli stessi, è una strategia didatticamente interessante proprio per la performatività della dimensione sonora. Ciò che è emerso durante la fase esperienziale nell’Officina è che, inconsapevolmente, la dimensione sonora e i rumori sono parte integrante del nostro “abitare la terra”, hanno un fortissimo potere evocativo, irrompono (spesso in modo inconsapevole) nella nostra sfera percettiva. Non ci si può esimere dal percepirla, non sono ingenui, ma sono mediati da artefatti apparentemente trasparenti che rispondono ad una precisa architettura sonora che ciascuno di noi, a seconda delle differenti abilità, utilizza in modo diverso. Attraverso l’esperienza delle Officine, si è maturata l’idea che l’uguaglianza in termini educativi è un controsenso se non un’aberrazione.

Durante la passeggiata, soprattutto negli esercizi che prevedevano una privazione sensoriale, si è rilevato inoltre come l’architettura sonora non sia facilitante l’accessibilità ma, al contrario, sia un ostacolo all’orientamento. Solo spostando l’attenzione educativa dalla dimensione oculo centrica a quella uditiva è possibile prendere consapevolezza di ciò.

Riferimenti bibliografici

- Amphoux, P. (2007), “La città suonante. Dalla teoria alla pratica”, *Atlas*, 31: 39-52.
- Augoyard, J. F. e Torgue H., (1995) eds. *A L’Ecoute de L’Environnement*.

- Repertoire Des Effets Sonores*. Collection Habitat/Ressources. Trad. it. Augoyard e Torgue (2003). Parenthèses, Marseille:
- Barone C. (2007), "A neo-durkheimian analysis of a new religious movement: the case of Soka Gakkai in Italy" in *Theory And Society*, 36: 117-140.
- Böhme, G. (2000), "Acoustic Atmospheres. A Contribution to the Study of Ecological Aesthetics", *Soundscape: The Journal of Acoustic Ecology*, 1,1: 14-18.
- CAREGGI LANDSCAPE DECLARATION ON SOUNDSCAPE
<http://www.uniscape.eu/allegati/Ref%20UNISCAPE%20CD2-14-06-12%20Second%20Careggi%20Declaration%20on%20Soundscapes%20draft%20new.pdf>, 2012, (Consultato il 5 agosto 2017).
- Canevaro, A., Berlino, G. (1996), *Potenziali individuali di apprendimento*, La Nuova Italia, Firenze.
- Convenzione ONU sui diritti delle persone con disabilità (2007).
<http://www.unric.org/html/italian/pdf/Convenzione-disabili-ONU.pdf> (consultato il 1 luglio 2017)
- Erkizia X. (2017), *Il rumore lontano*. Locarno: SUPSI, Libe edizioni, audiolab://www2.supsi.ch/cms/rumore-lontano/wp-content/uploads/sites/32/2017/06/il-rumore-lontano-1.pdf (consultato il 5 agosto 2017).
- Farinelli F. (2017), L'uccisione della voce in Erkizia X. *Il rumore lontano*, SUPSI, Libe edizioni, audiolab, Locarno, pp. 30-41
- Gardner H. (2010), *Formae mentis*. Feltrinelli, Milano.
- Magnaghi a. (2005), *La rappresentazione identitaria del territorio. Atlanti, codici, figure, paradigmi per il progetto locale*, Alinea, Firenze
- Marchetta V., (2010), *Passaggi di Sound Design. Riflessioni, competenze, oggetti-eventi*. Franco Angeli, Milano.
- Mayr A. (2014), *Place(s) Sound(S) time (S) Actor(S)*. Trento: Fratini editore.
- Meirieu, Ph. (2008). *Le pari de l'éducabilité*, ENPJJ, Roubaix.
- Meyer, A., Rose, D. H. (2005). The future is in the margins: The role of technology and disability in educational reform. In D. H. Rose, A. Meyer & C. Hitchcock (Eds.), *The universally designed classroom: Accessible curriculum and digital technologies*, Harvard Education Press, Cambridge, MA, pp. 13-35.
- Midolo E. D., (2007), *Sound Matters. Orizzonti sonori della cultura contemporanea*. Vita & Pensiero, Milano.
- Pavone, M. (2010), *Dall'esclusione all'inclusione. Lo sguardo della Pedagogia Speciale*, Mondadori, Milano.
- Raffestin C., (2005), *Dalla nostalgia del territorio al desiderio di paesaggio: elementi per una teoria del paesaggio*. Alinea, Firenze.
- Raffestin C., (2007), Il concetto di territorialità, in M. Bertocin, A. Pase (a cura di), *Territorialità. Necessità di regole condivise e nuovi vissuti territoriali*. Franco Angeli, Milano, pp. 21-31.
- Rocca L., (2013), *Le impronte del paesaggio sonoro: un'opportunità per la didattica della storia e della geo grafia – Ri-Vista ricerche per la progettazione del paesaggio*, Dottorato di Ricerca in Progettazione Paesistica, Facoltà di Architettura, Università degli Studi di Firenze gennaio-giugno 2013, Firenze University Press, <http://www.unifi.it/ri-vista> (consultato il 1 luglio 2017).

- Rocca L., Galassetti A., Galfetti G. (2014), *Impronte di paesaggi sonori*. SUPSI, Locarno.
- Rocca L., Zavagna P. (2015), *Percorsi educativi sui paesaggi sonori*, Michi, F. (a cura di) Per chi suona il paesaggio, atti del II meeting FKL, Fratini editore, p.125-147.
- Rocca L. (2017), Prologo in Erkizia X. *Il rumore lontano*, SUPSI, Libe edizioni, audiolab, Locarno, pp. 30-41.
- Schäfer, R. M. (1985) *Il paesaggio sonoro*, Ricordi/Unicopli. Milano, Trad. it. di Schäfer, R. M. (1977) *The Tuning of the World*. Knopf, New York,
- Schäfer, R. M. (1992) *A Sound Education. 100 Exercises in Listening and Sound-Making*, Indian River, Ont. Ed. It. 1998 *Educazione al suono. 100 esercizi per ascoltare e produrre il suono*, Ricordi.
- Truax B. (2008) "Soundscape Composition as Global Music: Electroacoustic Music as Soundscape", *Organised Sound*, 13.2, pp. 103–109, <<http://www.sfu.ca/~truax/OS7.html>> consultato il 1 luglio 2017.
- Visentin, F., Peterle G. (in corso di stampa), "Performing the literary map: 'Towards the river mouth' following Gianni Celati", *Cultural Geographies*, 24 (ISSN 1477-0881)