

SENTIRE IL PAESAGGIO – Mantova e Sabbioneta, un Patrimonio Sonoro dell'UNESCO

Relazione – Convegno I Saperi dall'Ascolto 2026 – Simone Rizzardi

Buongiorno a tutti. Desidero innanzitutto ringraziare gli organizzatori del convegno I Saperi dall'Ascolto per l'invito e per l'opportunità di condividere questa esperienza, l'Ufficio Mantova e Sabbioneta Patrimonio Mondiale UNESCO che ha promosso e sostenuto il progetto, e le scuole che lo hanno accolto: i dirigenti, gli insegnanti e soprattutto i ragazzi, che ne sono stati i veri protagonisti.

Il mio intervento si svilupperà in due parti. Nella prima vi presenterò il senso del progetto, cioè le idee e i principi da cui è nato; nella seconda entreremo nella pratica, per vedere come queste idee hanno preso forma concretamente con i ragazzi.

Mantova e Sabbioneta sono state iscritte nella Lista del Patrimonio Mondiale dell'UNESCO nel 2008, formando un unico sito transcomunale che testimonia l'eccellenza dell'urbanistica e dell'architettura del Rinascimento legate alla dinastia dei Gonzaga.

L'intuizione progettuale nasce proprio dalle due visioni e forme diverse dell'urbanistica rinascimentale che questo riconoscimento unisce. Da un lato c'è Mantova, la trasformazione di una città esistente: rappresenta l'evoluzione di un insediamento di origini etrusco-romane e medievali, già segnato dalle grandi opere di ingegneria idraulica di Alberto Pitentino, che alla fine del XII secolo diedero forma ai laghi e ai canali, e poi ridefinito dai Gonzaga attraverso importanti interventi architettonici e urbanistici. Tra i grandi artisti che vi operarono spiccano Leon Battista Alberti, Andrea Mantegna e Giulio Romano. Dall'altro lato c'è Sabbioneta, la città di nuova fondazione, la "città ideale": voluta e progettata nella seconda metà del XVI secolo dal duca Vespasiano Gonzaga, ne è l'esempio

compiuto. Costruita in circa 35 anni secondo precisi canoni di proporzione e prospettiva, presenta una pianta a stella con fortificazioni simmetriche e capolavori come il Teatro all'Antica progettato da Vincenzo Scamozzi, il Palazzo Ducale e il Palazzo Giardino.

Queste due dimensioni creative, quella trasformativa e quella generativa, saranno la colonna portante della logica dell'intervento.

Sentire il Paesaggio nasce infatti come progetto didattico sperimentale promosso dall'Ufficio UNESCO, dedicato alla scoperta, alla lettura e alla fruizione del paesaggio inteso appunto come patrimonio sonoro.

Patrimonio è la parola chiave! Deriva dal latino pater (padre) e munus (dovere, compito): l'etimologia letterale significa quindi "il dovere del padre" o, per estensione, "i beni ricevuti dal padre". Nel diritto romano il patrimonium indicava originariamente l'insieme dei beni materiali ed economici che venivano trasmessi per via ereditaria dal capofamiglia ai propri figli, garantendo la continuità e la sicurezza della famiglia. Il patrimonio sonoro assume quindi, in questo senso etico, il valore di un bene così prezioso che non appartiene più solo a chi lo possiede fisicamente, ma diventa un'eredità ideale per l'essere umano, per l'umanità.

Questo patrimonio può essere conservato e tramandato attraverso esperienze volte ad affinare la capacità di attenzione sonora e la ricognizione delle "impronte" ambientali, inclusi i segnali e i suoni del paesaggio che lo compongono. Questa fase di mappatura acustica, condotta in siti strategici della città di Mantova e della storica cittadella rinascimentale di Sabbioneta, evolve poi nella rielaborazione individuale e di gruppo, in cui le suggestioni percepite vengono tradotte in forme sonore, grafiche, scritte e onomatopeiche, in un'ottica di percezione polisensoriale della città.

Ripercorrere il paesaggio nella molteplicità delle sue dimensioni storica, culturale, sociale e ambientale attraverso l'ascolto e la ricognizione delle impronte sonore rappresenta un'opportunità per sperimentare nuove forme di riscoperta dei territori, con la finalità educativa di sviluppare una maggiore consapevolezza del reale, dell'intimo senso dei luoghi e delle identità locali.

Il progetto approda quindi alle due dimensioni prima citate. Quella della trasformazione, che dal suono della città porta alla composizione sonora attraverso la "soundscape composition", con la produzione di tracce audio; e quella generativa/creativa, che dal suono della città arriva a dare vita a una nuova e originale partitura, creata come rimappatura sinfonica dei luoghi e tradotta in una performance sonora corale collettiva.

Passiamo ora alla seconda parte. Entriamo dentro, e vediamo come il progetto ha preso forma concretamente, in classe e per le strade.

L'esperienza è stata proposta a studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado: nello specifico, a una classe quarta dell'indirizzo Accoglienza Turistica dell'Istituto Superiore Bonomi-Mazzolari di Mantova e a due classi seconde della scuola secondaria di primo grado Achille De Giovanni di Sabbioneta. Per ogni scuola erano previsti sei incontri, suddivisi in quattro moduli: un primo modulo didattico, stimolante e ispirativo, di un incontro; un secondo modulo di sound walking, di due incontri; un terzo dedicato alla raccolta dei dati e alla rielaborazione, di un incontro; e infine un quarto modulo di realizzazioni artistiche, di due incontri, che per la secondaria di secondo grado ha portato alle tracce audio realizzate con Audacity nel laboratorio di informatica, e per la secondaria di primo grado alla creazione della partitura "Il suono della città" e alla performance collettiva.

Il primo modulo è stato un modulo conoscitivo, in cui abbiamo iniziato a trattare i temi legati al suono, alla musica e alle forme espressive originali che questi potrebbero assumere. Abbiamo ragionato sulle dimensioni poliartistiche che si aprono quando il suono e la musica incontrano la grafica, il video, la pittura, i linguaggi non convenzionali, il corpo, cercando le contaminazioni che potessero essere fonte d'ispirazione. Questo modulo voleva rispondere a una domanda: che cos'è un suono e come possiamo utilizzarlo per creare una forma espressiva che ne traduca le caratteristiche formali, sensoriali, emozionali e fisico-architettoniche? A questo scopo è stata proposta la visione di alcuni video.

Dalla teoria siamo poi passati all'esperienza diretta con il secondo modulo, quello del sound walking: camminate sonore lungo due percorsi urbani, con tre registratori che i ragazzi si scambiavano a tempo. A Mantova la passeggiata sonora partiva dalla scuola e arrivava ai Giardini di Palazzo Te, un percorso di circa due chilometri che si snoda tra ambiente periferico, centrale, monumentale e parco urbano. Lungo il cammino i ragazzi utilizzavano dei moduli di riflessione, composti da domande basate su una stimolazione percettiva, sensoriale e immaginativa, che facevano da ponte tra gli elementi sonoro-musicali e l'ascolto del proprio "sentire". A Sabbioneta abbiamo introdotto anche uno stimolo iniziale: immaginare l'architettura visitata e le ipotetiche forme sonore che potrebbero adattarsi.

Nel terzo modulo, dedicato alla raccolta dei dati e alla rielaborazione, abbiamo ascoltato insieme alcune parti delle tracce registrate, condiviso gli scritti e introdotto il lavoro creativo.

È nel quarto modulo che le due dimensioni da cui siamo partiti, trasformare e generare, hanno preso forma. A Mantova i ragazzi hanno creato le tracce sonore con Audacity, dopo una parte di training

sull'utilizzo del programma. A Sabbioneta, invece, siamo partiti da tre situazioni, il centro, il passaggio urbano-esterno e la campagna circostante, e abbiamo utilizzato l'architettura cittadina per creare lo spartito condiviso e la performance sonora.

Entrambe le esperienze sono state poi rese pubbliche con una mostra multimediale temporanea, della durata di un mese, alla Casa del Rigoletto, sede dell'Ufficio del Turismo.

Vorrei chiudere con una testimonianza. Dopo la prima uscita, al rientro in classe, Sharon espresse in modo critico i suoi dubbi: secondo lei questo lavoro non le sarebbe servito a nulla, soprattutto per i suoi studi di turismo. Ne abbiamo parlato insieme, ragionando sulla dimensione della creatività e del sentire, e sulle due dimensioni della mente e del cuore: il cognitivo e le emozioni. All'ultima lezione Sharon ha alzato la mano e mi ha detto che aveva capito che la chiave era l'ascolto: non ci insegnano ad ascoltare, e l'ascolto potrebbe essere una grande capacità per un operatore turistico.

La rivisitazione del paesaggio attraverso la dimensione artistico-musicale, in conclusione, non solo induce a restituire ai territori i loro valori intrinseci, ma educa a riconoscerne la bellezza e nutre il senso di appartenenza a un patrimonio universale condiviso, fino a tradursi in progettualità creativa per modelli urbani alternativi e sostenibili.

Le produzioni realizzate dai ragazzi, le tracce sonore e la performance, si possono ascoltare inquadrando il QR code allegato: vi invito a farlo, perché sono la voce più autentica di questo progetto. Grazie per l'ascolto.