



*Enrico Strobino*

## **MUSIC APP Dispositivi per inventare musiche**

*Introduzione*

Insegno Musica nella scuola secondaria di primo grado da molti anni.

Ho la fortuna di avere un laboratorio ben attrezzato dove, da sempre, svolgo la maggior parte della mia attività con ragazze e ragazzi.

Sono legato a un'idea di laboratorio musicale dove, tendenzialmente, si fa musica in tutti i modi possibili, e dove si possa anche discutere, riflettere e confrontarsi sulla musica che si produce. Sono, quindi, un sostenitore della *musica pratica*, del suonare, del cantare, del danzare e di tutti gli ambiti connessi.

Penso anche, però, che un uso *ecologico* e *appropriato* delle tecnologie digitali sia effettivamente ineludibile nell'educazione musicale di oggi. I nuovi media sono, infatti, sempre più pervasivi all'interno dei paesaggi culturali abitati da ragazze e ragazzi e il loro utilizzo influenza anche il rapporto con la musica. Quindi la scuola ha il dovere di confrontarsi con questi contesti e circostanze.

I percorsi descritti si rifanno quasi interamente a una didattica dell'invenzione musicale.

Devo anche dire che dopo tutto questo lavoro qualche dubbio continua ad accompagnarmi, soprattutto rispetto all'organizzazione dei tempi e alle conseguenti scelte didattiche che mi trovo a dover fare. Se, da un lato, sono convinto che l'utilizzo di dispositivi digitali, a scopo compositivo - e non solo - apra nuove frontiere per la didattica della musica, sia in ambito scolastico sia - e forse soprattutto - in ambito domestico, dall'altro mi pare utile accompagnare la ricerca e la sperimentazione sulle nuove tecnologie con uno sguardo critico e attento, che non ceda a una loro accettazione incondizionata e ingenua.

Le analisi di Umberto Galimberti ("Il mito delle nuove tecnologie" in *I miti del nostro tempo*, Feltrinelli, Milano, 2009) sono presenti nei miei pensieri e spesso tornano a galla, a equilibrare costantemente le mie attività di sperimentazione in questa direzione. Intanto l'invito a non considerare mai l'uso di una o l'altra tecnologia o tecnica comunicativa come neutrale: ognuna di esse muta il nostro modo di stare insieme, di fare esperienze, di guardare il mondo. Faccio quindi mie una serie di domande e di osservazioni, per superare, appunto,

quell'“entusiasmo senza riserve” che spesso ascoltiamo anche all'interno delle nostre scuole, dove comunque sono in atto esperienze e pratiche interessanti.

Citando Clifford Stoll (*Confessioni di un eretico high-tech. Perché i computer nelle scuole non servono e altre considerazioni sulle nuove tecnologie*, Garzanti, Milano, 2001), Galimberti si chiede: «Che cosa si perde quando si adotta una nuova tecnologia? Chi viene emarginato? Quali preziosi aspetti della realtà rischiano di venire calpestati?». E ancora: c'è effettivamente il rischio di una marginalizzazione del “reale” a favore del “virtuale”, in cui si perdono i contatti con la realtà? C'è il rischio di favorire paesaggi relazionali de-socializzanti?

Questi sono soltanto alcuni dei dubbi che porto con me e ai quali lascio il compito di sorveglianti del mio agire quotidiano a favore di relazioni felici tra le persone e la musica.

Il tema dell'invenzione musicale tramite l'uso delle tecnologie digitali non è affrontato in questo percorso da un punto di vista prevalentemente tecnico. Personalmente penso che non sia questo il campo da privilegiare da parte della ricerca didattica. Non mi interessa molto dedicarmi alla *didattica delle tecnologie musicali*; sono molto interessato e curioso invece verso una didattica della musica che integri al suo interno anche le tecnologie digitali.

In questa direzione i dispositivi incontrati sono descritti nel loro utilizzo all'interno di proposte didattiche più ampie, all'interno delle quali uno degli strumenti utilizzati può anche essere il computer, il tablet o lo smartphone.

Penso, in altre parole, a una didattica della musica *multimodale*, che sappia integrare nel proprio campo di attività diverse pratiche, sia analogiche che digitali.

Essendo poi da sempre interessato a una didattica che ponga in primo piano la relazione che le persone instaurano con questo grande campo di esperienza culturale che è la musica, uno dei problemi che mi pongo quotidianamente è la difesa di un certo tipo di relazione all'interno della classe anche a fronte dell'uso delle tecnologie. Continuo a non amare l'immagine di un gruppo di ragazzi e ragazze ognuno posto davanti a un monitor: se questa dovesse essere la scuola digitale, no grazie, non mi interessa e non mi piace. A scuola cerco di trovare la via per un lavoro di gruppo, per un rapporto faccia a faccia, da sempre centrale nel mio lavoro.

In questa prospettiva l'ingresso di un dispositivo musicale informatico in classe è simile al *sasso gettato in uno stagno*, nel senso utilizzato da Rodari nella sua *Grammatica della fantasia*. Anche in questo caso possiamo farci la stessa domanda: quali centri concentrici producono questi dispositivi, come li possiamo inserire efficacemente all'interno dei nostri percorsi didattici?

A questo proposito propongo dieci domande che possiamo porci esplorando una app musicale:

1. I suoni che produce sono interessanti?
2. In quale percorso didattico potrebbe inserirsi e in che modo?
3. Potrebbe essere d'aiuto per spiegare/sperimentare parametri, concetti, forme musicali?
4. Permette un utilizzo creativo nella prospettiva dell'invenzione musicale?
5. Presenta caratteristiche legate a un genere musicale specifico? Quale?
6. Può essere utilizzata in modo divergente, indirizzando verso esperienze musicali *di altro genere*?
7. Può essere utilizzata solo individualmente o può anche essere inserita in attività di gruppo?
8. Può essere utilizzata insieme a strumenti reali?
9. Presenta un buon equilibrio tra facilità d'uso e resa sonoro/musicale?
10. In quale ambito scolastico è più adatta?

Le finalità didattiche interne alla dimensione tecnologica appaiono, nelle esperienze descritte in questo percorso, articolate in tre livelli:

1. Far acquisire competenze tecniche e consapevolezza nell'uso delle tecnologie (insegnare la tecnologia).

2. Sfruttare le possibilità che la tecnologia digitale offre, proponendo esperienze che non sarebbe possibile realizzare in altri modi (insegnare con la tecnologia)
3. Perseguire obiettivi educativi generali all'interno dei paesaggi tecnologici (insegnare nella tecnologia).

La metodologia utilizzata è prevalentemente quella del problem solving: nel momento in cui le attività sono per lo più centrate sull'invenzione le proposte verteranno automaticamente nella soluzione di problemi compositivi, con la sperimentazione per tentativi di proposizioni ipotetiche: cosa succede se faccio in questo modo piuttosto che in quest'altro?

Ogni musica può essere pensata come paesaggio sonoro immaginario, progettato e costruito da qualcuno. Qualsiasi musica è un paesaggio sonoro immaginario in quanto inesistente nella realtà, nato nella mente del compositore. Se dessimo retta a John Cage potremmo affermare anche il contrario: qualsiasi paesaggio sonoro reale può essere ascoltato e vissuto come se fosse musica. Il progetto globale di questo percorso potrebbe essere quindi descritto così: inventare paesaggi sonori immaginari, a volte totalmente virtuali, altre in cui i suoni reali incontrano dispositivi e suoni digitali.

Questi i titoli:

- 1. Comporre (con) paesaggi sonori**
- 2. Figure e sfondi: un giardino sonoro**
- 3. Accumulazioni e rarefazioni**
- 4. Punto Linea Superficie**
- 5. Remix**
- 6. Tempo liscio e tempo striato**
- 7. Una melodia in otto mosse**
- 8. Musica indiana**
- 9. John Cage e il pianoforte preparato**
- 10. Toccare il suono**