



2° Seminario di Musicheria – Lecco 23 novembre 2013

*La composizione elettroacustica nell'educazione musicale di base*

Maurizio Spaccazocchi

## **Riflessioni sul seminario**

Il 2° seminario di Musicheria sul tema *La composizione elettroacustica nell'educazione musicale di base*, svoltosi nella giornata di sabato 23 Novembre 2013, ha attivato tutta una serie di temi e di problemi che, da una parte, sono apparsi molto interessanti e da un'altra molto complessi.

Dagli interventi del mattino al dibattito del pomeriggio si sono toccati argomenti che di sicuro invitano a proseguire tutte le strade *etiche, epistemologiche, psico-pedagogiche, didattico-metodologiche, creative, tecnologico-informatiche e tecnico-ludiche* che il convegno ha indicato.

Di seguito quindi, cercherò di indicare alcuni punti che secondo me, dopo questo importante incontro, credo sia bene e giusto affermare e approfondire.

### **PARI OPPORTUNITÀ**

Come principio generale, non possiamo più fare a meno di dare ormai per scontato che una educazione musicale corretta non può che essere rispettosa tanto della dimensione *bio-antropologica* quanto di quella *socio-culturale-tecnologica* che ogni essere umano può oggi, più o meno efficacemente, vivere ed esercitare in un qualsiasi luogo.

Quindi con il termine *pari opportunità* non possiamo esimerci dal rispetto dei seguenti due temi-problema:

1. Il primo è quello che ci invita a offrire agli educatori musicali gli stessi mezzi (*strumenti musicali e apparecchiature tecnologiche*) per svolgere un programma musicale democratico, che possa permettere a tutti, alunni e studenti, di poter esaltare le proprie doti musicali tanto a indirizzo *bio-antropologico* (fisiche, tonomuscolari, ritmico-motorie, emo-fononemoniche, creative, ecc.) quanto a indirizzo *socio-culturale-tecnologico* (computer e software musicali utili per lo sviluppo di azioni creativo-compositive attraverso l'uso delle nuove tecnologie musicali).

Questa pari opportunità deve essere promossa e incentivata, nell'azione didattica, per far sì che il corpo-musicale non vada in *dis-uso* per un eventuale *ab-uso* delle nuove tecniche musicali digitali. In breve, ben vengano i nuovi media musicali, ben vengano i loro nuovi modi di fare e pensare alla musica, ma che tutto ciò non vada a discapito del *saper, saper-fare e saper essere* uomini musicali portatori di una musicalità bio-fisica-motoria da sviluppare e da far evolvere in armonia con tutte le altre nostre doti e dotazioni tecnologico-informatiche.

2. Il secondo è quello economico-politico-istituzionale. Tutte le scuole dovrebbero avere il diritto di poter usare un giusto “pacchetto” di mezzi tecnologico-informatici musicali (per non parlare di un laboratorio musicale digitale vero e proprio) per arricchire il campo del *sapere* e del *saper-fare* dei proprio alunni e studenti anche in questa nuova direzione. Ciò va detto perché, oggi, se molte attività elettroacustiche computerizzate si realizzano nella scuola italiana, sono molto spesso frutto più di educatori musicali che si son fatti competenze tecnologiche a loro spese (e sempre a loro spese hanno cercato di rimediare i software musicali più opportuni) che di forniture tecnologiche offerte direttamente dal ministero della pubblica istruzione.

## UNA DIDATTICA TUTTA DA ESPLORARE E DA FORMARE

È anche chiaro che le nuove tecnologie musicali che la scuola italiana potrebbe utilizzare nel lavoro quotidiano, non possono essere affrontate sulla base di inevitabili e approfondite competenze informatiche. Non possiamo pretendere dagli educatori musicali le competenze specifiche di un programmatore o di un ingegnere del suono. È la prassi da laboratorio attivo che già basterebbe per fare i primi passi verso la composizione musicale elettroacustica.

A tale scopo basterebbero dei semplici corsi di formazione mirati a offrire l'essenzialità tecnico-operativa primaria, mirata a focalizzare i tratti pertinenti dell'uso di un software musicale per dar vita a determinate tattiche del fare musica. Tattiche che avranno sempre e comunque l'obbligo di entrare a far parte di un processo educativo che è alla base stessa di tutto il sapere, il saper-fare e il saper essere umano all'interno del contesto scolastico.

In realtà il lavoro didattico sulla operatività musicale digitale è ancora tutto da scoprire, da definire, da catalogare, da promuovere e quindi da informare per formare.

Dal convegno sono emerse tante operatività didattiche che, in un contesto di formazione, avrebbero bisogno di essere semplificate, sintetizzate, inglobate in un tracciato educativo più generale, che sappia contenere il vissuto musicale totale: da quello acustico-corporeo a quello tecnologico-digitale.

In breve: *come dovrebbe essere costruita una scheda di un fare musicale digitale, con uno specifico software, e soprattutto, con indicazioni chiare e comprensibili e pur sempre accompagnate da una specifica visione educativa di fondo?*

Faccio quindi questa proposta elementare, una scheda musicale come stimolo, come idea primaria tutta da migliorare da quanti vorranno partecipare all'arricchimento della stessa, senza per questo volerla rendere complicata e poco comprensibile da tutti gli educatori musicali, specialmente da quelli che non hanno grandi conoscenze in merito.

### Scheda musicale per la comprensione-valutazione di un prodotto musicale digitale

REGISTRATORE E SOFTWARE USATI	<b>Q3</b> della Zoom <b>Sound Forge Pro 10</b> della Sony	<i>Handy video recorder</i> <i>Professional Digital Audio Editor</i>
MATERIALE MUSICALE UTILIZZATO	Registrazioni di soundscape naturali.	<i>Rumori degli alberi scossi dal vento. Sonorità di un ruscello che scorre. Canti di alcuni uccelli. Rumori di passi su vari terreni percorsi.</i>
FINALITÀ E SCOPI	Cercare di scoprire come dei suoni naturali possano mutare per giungere a creare un	La trasformazione aveva questo intento: dai rumori naturali, induttori di una certa calma e senso di pace, giungere ad alterazioni esagerate che potessero originare emozioni d'instabilità,

	<p>ambiente musicale del tutto artificiale. Cercare di stimolare con altri mezzi e tecniche musicali, i molti giovani che per vari motivi e capacità mentali e manuali non sono interessati alla pratica musicale. Comprendere come si possa diventare artefici di un passaggio che va dal reale al virtuale.</p>	<p>d'insicurezza, tipici di una scena da <i>film giallo</i>, da <i>suspense</i>. La possibilità di “vedere” il suono in un altro modo (traccia, flusso grafico modificabile sul piano verticale e orizzontale) che non sia la sola scrittura musicale su pentagramma, può stimolare un nuovo interesse, nuove idee e tecniche di realizzazione musicali. Fermo restando che tale opportunità non è data come sostituto delle pratiche musicali acustico-manuali e gesto-motorie.</p>
TRACCE UTILIZZATE	4 tracce	<i>La prima per gli alberi. La seconda per il ruscello. La terza per gli uccelli. La quarta per i passi.</i>
TOOLS ATTIVATI	<p><b>Volume</b> <b>Time-Stretch</b> <b>Reverse</b> <b>Reverber</b> <b>Pitch-Shift</b> <b>Fade-in</b> <b>Fade-out</b></p>	<p>Il <b>Volume</b> delle 4 tracce, a seconda di ciò che si voleva far emergere nei vari momenti, è stato più volte alzato e abbassato. Il <b>Time-stretch</b> è stato usato in tutte le 4 tracce, per comprimere, in certi momenti il tempo dell'85% e in altri per espanderlo del 110%. Il <b>Reverse</b> è stato usato per rovesciare completamente il suono naturale del ruscello. Il <b>Pitch-Shift</b> di una quinta sotto (<i>fifth-down</i>) è stato applicato al canto degli uccelli che è stato pure espanso alcune volte (<b>Time-Stretch</b>) del 110% della sua velocità. Il <b>Reverber</b> d'ambiente <i>Metal tank</i> è stato applicato al termine di tutte le operazioni assieme al <b>Fade-in</b> introduttivo e al <b>Fade-out</b> finale.</p>
TATTICHE COMPOSITE APPLICATE	<p>Sovrapposizioni di tracce. Silenzi ed emersioni. Tagli e Missaggi sulla stessa traccia.</p>	<p>Le 4 tracce si sono sovrapposte gradualmente per giungere a un crescendo di massa molto evidente, poi terminato con il <i>Fade-out</i> finale. Sulla massa centrale delle 4 tracce si sono realizzati brevi silenzi di una traccia per far emergere (quasi come fosse un inserto) una certa parte di un'altra traccia. Su tutte le tracce sono stati fatti tagli di parti ritenute mal registrate o poco caratterizzanti per gli scopi che si volevano ottenere. Sempre su ogni traccia, nelle parti che dovevano emergere, si sono aggiunti (sovrapposti) frammenti presi da brevi parti provenienti dalla medesima traccia.</p>
DURATA TOTALE	6 minuti	<p>Dai primi due minuti iniziali di attesa e di costruzione del clima emotivo voluto (<i>Fade-in</i>, Sovrapposizione graduale delle 4 tracce, aumento graduale di massa e di volume) si giunge ad una parte di 3 minuti fatta di varie emersioni di frammenti di ogni traccia, quasi a voler creare uno stato continuo di mutazioni che danno forma ad una evidente instabilità emotiva.</p>

ESECUZIONI REALIZZATE	In classe Pubblica	Lavorando sul software e quindi controllando costantemente le trasformazioni grafico-visive della tracce, abbiamo notato che, presi dal lavoro, si può perdere la dimensione emozionale che noi stessi stavamo costruendo. Quindi abbiamo deciso che se volevamo far ascoltare ad altri la nostra creazione, non doveva essere realizzata con la visione in PWP del grafico offerto da Sound-Forge. Si è così scelta un'esecuzione pubblica in ambiente abbastanza oscurato per valutare meglio l'impatto emotivo che la nostra creazione aveva il compito di ottenere. La carica emotiva che volevamo è stata ulteriormente amplificata da un potente impianto d'amplificazione con 4 casse preamplificate.
--------------------------	-----------------------	--

Da questa elementare scheda-esempio potremmo iniziare a svolgere i vari nostri resoconti, utili per la comprensione delle tecniche e tattiche usate e dei relativi principi educativi che hanno stimolato la classe all'azione musicale digitale stessa.

Il tutto per richiamare quel bisogno di chiarezza e di semplicità da mettere in atto nei confronti della formazione musicale digitale dei docenti dei vari ordini scolastici.

Il tutto anche per non rendere la creazione musicale digitale, una mera abilità tecnica avulsa da obbligatorie e ben precisi compiti educativo-formativi, come può capitare molto spesso se si vive la prassi compositiva elettronico-informatica solo ed esclusivamente come ricerca, come frutto di una estetica creativa fortemente individualizzata.

Il bisogno di pratiche musicali digitali (*Homo Technologicus*) è certamente un bisogno secondario per l'uomo musicale (*Homo Musicus*), ma è anche bene sapere che può diventare pertinente e primario, specialmente se è promosso in ottica educativa, se viene fatto vivere in stretta armonia con tutte le altre prassi musicali tradizionali; se si prodiga per formare uomini più aperti e più democratici di quelli di ieri.

Questa è la ragione per la quale, oggi più di ieri, si sente più forte il bisogno di rimettere davanti al termine *musicale* il prefisso qualitativo *educazione*. In termine *Musica* che ha sostituito quello di *Educazione Musicale*, con l'avvento in classe delle nuove tecnologie musicali, ha più che mai bisogno di riappropriarsi della sua dimensione educativa. Anzi, è solo con la *pertinenza educativa* che le nuove tecnologie potranno svolgere il loro vero compito all'interno della scuola.

Ma questa è anche la differenza qualitativa e inscindibile per evitare che la musica in classe divenga solo e sempre più un *prodotto da fare* sempre più in fretta, e non come un'azione musicale mirata a creare un uomo migliore per il prossimo domani, un uomo che dal suo fare e vivere la musica possa ecologicamente acquisire una piccola ma pur sempre positiva porzione di benessere, per se stesso e per gli altri.

È questo che desideriamo dall'uscita da questo convegno: tutto il far musica umano, dal percuotere la pelle dei tamburi al pigiare le dita sul mouse sia realizzato per *edurre, esternalizzare* tutti i nostri giovani per fare della loro musica *oggetti d'amore*, promotori di una sempre più positiva esistenza.