



Maria Teresa Dal Moro

CREARE MOSTRI MUSICALI CON AUDACITY

«Vivendo in modo creativo tutti ci rendiamo conto del fatto
che ogni cosa che facciamo
rafforza la sensazione di essere vivi, di essere noi stessi»
D. W. Winnicott

Questo progetto nasce dall'esigenza di approfondire e mettere in pratica la ricchezza di contenuti e stimoli offerti dal laboratorio on line MUSICAPP condotto da Enrico Strobino¹

L'intento è stato quello di proporre ai ragazzi delle classi di scuola secondaria di primo grado, un percorso di apprendimento realmente significativo, oltre che creativo.

È evidente quanto la tecnologia permei ormai la nostra quotidianità, soprattutto quella dei nostri allievi, che spesso però la subiscono e usano in modo poco consapevole. Detto questo, proprio a causa della sua pervasività, credo sia di primaria importanza che nella pratica educativa si lascino aperti molti spazi per il confronto, la creatività, la comunicazione, in modo tale che la tecnologia possa essere realmente un mezzo per un apprendimento attivo e realmente collaborativo tra i ragazzi.

Secondo il pensiero cognitivista la creatività è una facoltà umana complessa che permette all'individuo di mettere in campo tutta una serie di abilità di fondamentale importanza nell'ambito di un'educazione e di una scuola che intenda valorizzare la persona nella sua autonomia di pensiero e quindi sviluppare quella cittadinanza attiva e consapevole di cui sempre più spesso si parla.

I tratti che distinguono una persona creativa sono, tra gli altri:

- a) autodisciplina nel lavoro;
- b) capacità di ritardare la gratificazione;
- c) disponibilità ad assumersi rischi;
- d) tenacia nel fronteggiare stati di frustrazione e ansia;
- e) indipendenza di giudizio e anticonformismo;
- f) tolleranza per l'ambiguità;
- g) tolleranza per la contraddizione;
- h) tolleranza per l'irrealtà;
- i) autonomia sviluppata in grado elevato.

¹ Cfr. <https://www.musicheria.net/rubriche/tecnologie-digitali/1098-laboratorio-musicapp-primo-percorso>

Come dimostrato dalla ricerca, per essere veramente significativo l'apprendimento deve attivare cognitivamente i ragazzi attraverso attività che inglobino i vari canali: verbale/uditivo, visuale e cinestetico. Solo con l'attivazione di processi cognitivi superiori, infatti, è possibile un'elaborazione degli apprendimenti e il loro passaggio così alla memoria profonda. Ciò può essere ottenuto attraverso:

- a) la scomposizione di un sistema nelle sue basi costituenti e sua ricomposizione;
- b) la costruzione di domande sui materiali di studio e proposta di risposte plausibili;
- c) il controllo della coerenza interna dei propri prodotti e la loro valutazione attraverso un sistema di criteri esterno;
- d) l'identificazione di punti di vista differenti.

Importanti sono anche le modalità d'intervento dell'insegnante: nell'ambito di un'attività creativa se da un lato è importante lasciare spazio ai ragazzi e permettere loro di conoscere attraverso la scoperta, dall'altro la totale libertà non permette agli alunni di sviluppare rappresentazioni mentali congruenti ed efficaci. Ecco che l'intervento dell'insegnante diventa essenziale se inteso come guida e supporto cognitivo dell'attività, attraverso una serie di istruzioni che permettano all'alunno di attribuire il corretto significato alle informazioni sperimentate per collocarle correttamente nelle proprie rappresentazioni mentali.

Molto stimolante, in un progetto basato sulla creatività, il testo di Bruno Munari *Fantasia*, nel quale l'autore si sofferma su un aspetto della fantasia che si realizza nella fusione di elementi diversi in un unico corpo. Enrico Strobino propone l'applicazione della tecnica del ri-assemblaggio, pratica tipicamente popolare, come trasposizione musicale di quella *costruzione di mostri* indicata da Munari nel suo testo. Il Remix, quindi, come tecnica che permette un primo approccio all'utilizzo del computer da parte dei ragazzi.²

Finalità

Ri-comporre un brano con la tecnica del Remix attraverso l'uso del software Audacity.

Pre-requisiti:

1. riconosce e distingue le diverse caratteristiche del suono: altezza, intensità durata e timbro.

Obiettivi disciplinari:

1. Scegliere una forma compositiva cui attenersi sulla base della scheda fornita dall'insegnante;
2. distinguere, classificare, identificare cinque possibilità di produrre un evento con Audacity;
3. applicare ad una traccia audio i diversi effetti messi a disposizione del programma pensando "Cosa succederebbe se...";
4. affinare le abilità di ascolto e discriminazione delle caratteristiche del suono;
5. riconoscere e identificare le cinque possibilità di produrre un evento sonoro con Audacity;
6. scegliere un breve brano tra quelli proposti dall'insegnante e trasformarlo;
7. risolvere un problema proposto attraverso una forma compositiva cui attenersi;
8. saper scegliere in funzione dell'obiettivo;

² Come evidenzia Enrico Strobino, il Remix è inteso come una tattica che permette la ri-appropriazione e la rielaborazione di una forma preesistente, attraverso processi di smontaggio e rimontaggio di materiali audio e/o video, con l'obiettivo di costruire qualcosa di nuovo utilizzando qualcosa di vecchio.

9. trascrivere il brano ri-composto attraverso l'uso di una notazione non tradizionale;
10. integrazione con altre forme artistiche.

PREMESSA

La classe è stata divisa in piccoli gruppi (al massimo tre alunni per gruppo) con lo scopo di realizzare un “mostro musicale” attraverso la tecnica del Remix.

Il riferimento originario è alla tecnica di costruire mostri di Bruno Munari ma trasportata in versione musicale. La scelta del *Carnevale degli animali* di Saint-Saëns mi è parsa opportuna: è stato importante guidare i ragazzi nelle scelte ma anche lasciare loro un certo margine di libertà per incentivare la loro immaginazione.

Come evidenzia Enrico Strobino, il Remix è inteso come una tattica che permette la ri-appropriazione e la rielaborazione di una forma preesistente, attraverso processi di smontaggio e rimontaggio di materiali audio e/o video, con l'obiettivo di costruire qualcosa di nuovo utilizzando qualcosa di vecchio.

PRIMA FASE

In questa prima fase l'insegnante ha descritto le principali caratteristiche del software e delle fasi di composizione: le diverse prese di suono; la registrazione diretta all'interno del programma con la voce o suonando un oggetto o uno strumento; la generazione elettronica utilizzando il menu *Genera*; la possibilità di importare dall'esterno del programma un file sonoro che abbiamo a disposizione nel computer; la registrazione di un suono concreto, per poi importarlo nel computer e quindi all'interno del programma.

Quindi ha proposto una prima sperimentazione attraverso l'importazione di un breve file audio (una parola, una breve melodia col flauto, una breve frase) per “giocare” con le diverse possibilità offerte dal software.

Per evitare dispersione l'insegnante ha indicato quali effetti usare:

Ripeti

Rovescia

Dissolvenza in entrata

Dissolvenza in uscita

Cambia intonazione

Cambia tempo

Cambia velocità

Riverbero

Variazione

SECONDA FASE

L'insegnante ha proposto ai ragazzi la creazione di “mostri musicali” attraverso l'uso delle diverse possibilità offerte dal software. I brani proposti sono tratti da *Il Carnevale degli animali* di Saint-Saëns.

In un primo momento, per stimolare l'immaginazione dei ragazzi attraverso il canale visivo, è stata proposta l'osservazione di alcune opere d'arte citate dallo stesso Munari: *San Giorgio e il drago* di Paolo Uccello oltre ad alcuni esempi tratti all'opera di un maestro come Gerolamo Bosch.



San Giorgio e il drago di Paolo Uccello



Hieronymus Bosch dettaglio da *Il Giardino delle delizie*



Hieronymus Bosch dal *Trittico degli Eremiti* (dettaglio)



Hieronymus Bosch dettaglio da *Il Giardino dell'Eden*

La fase di osservazione e analisi delle diverse opere pittoriche, è stata proposta attraverso la tecnica del *brainstorming*.

Domande guida per l'osservazione del quadro di Paolo uccello:

- 1) Quali caratteristiche ha la testa del drago?
- 2) A quale/i animali assomiglia?
- 3) Quali sono le caratteristiche del corpo del drago?
- 4) Come sono i denti?
- 5) Come sono fatte le gambe? E le zampe?
- 6) Il drago ha le ali? Come sono fatte? A quale animale ti fanno pensare?
- 7) Come sono decorate?
- 8) Il drago ha una coda: descrivila.

Domande guida per l'osservazione dei quadri di Bosch:

- 1) Come ha giocato l'autore con gli animali?
- 2) Quanti sono?
- 3) Sono di grandi o piccole dimensioni?
- 4) Sceglie uno che ti ha colpito e descrivilo: da quanti e quali animali è formato?

TERZA FASE

Sempre per stimolare e sviluppare l'immaginazione, oltre che le abilità d'ascolto, in questa fase è stato proposto l'ascolto attivo del *Carnevale degli animali* di Saint-Saëns.

Gli alunni sono stati divisi in gruppi per un'attività d'ascolto collaborativa. Il compito consisteva nell'attribuire un animale ad ogni ascolto. Anche qui l'insegnante, per evitare dispersioni, ha fornito a ogni gruppo una lista di animali tra i quali scegliere, avvertendo che alcuni non appartenevano a quelli ascoltati, insieme ad una guida su come procedere nell'ascolto.

L'attenzione si doveva focalizzare su una serie di elementi musicali: velocità, ritmo, onomatopoeie, uso delle dinamiche musicali e delle altezze, oltre alle caratteristiche timbriche dei vari strumenti che potevano essere associate ad un animale (al suo verso o alla sua andatura).

In un secondo momento l'insegnante ha aperto una discussione nella quale i diversi gruppi dovevano motivare le loro scelte in termini musicali. Alla fine l'insegnante ha svelato le corrette associazioni.

QUARTA FASE

Per un approfondimento è stato utile conoscere qualche notizia sull'autore e le motivazioni che lo spinsero a comporre il *Carnevale degli animali*.

Interessante è stata l'applicazione del metodo analogico associato alla tecnica del *brainstorming*: ai ragazzi è stato chiesto di immaginare il carattere del compositore, la sua eventuale nazionalità, il periodo storico, i motivi che l'avevano indotto a comporre *Il Carnevale degli animali*.

Alla fine dell'attività l'insegnante ha presentato una breve biografia dell'autore, anche attraverso l'uso del libro di testo, insieme alle brevi notizie sull'opera e i motivi che erano stati all'origine della sua composizione.

Saint-Saëns: un breve biografia

Fanciullo prodigio, Camille Saint-Saëns (Parigi 1835 - Algeri 1921) studiò al conservatorio di Parigi con J.F.F. Halévy. Nel 1852 si affermò come compositore vincendo, con *Ode à la Sainte*, il premio della *Société Sainte-Cécile*. Già noto come pianista, organista e didatta (ebbe G. Fauré e A.-C.-P. Messager tra gli allievi), allargò la sua fama compiendo fortunate tournée in molti paesi e ottenendo la stima di musicisti illustri, fra cui A. Rubinstein, R. Wagner e F. Liszt, dal quale fu profondamente influenzato. Nel 1871 fondò con R. Bussine la *Société Nationale de Musique* per la diffusione della musica francese contemporanea. Polemico e radicato nella tradizione, difese Wagner, Liszt, H. Berlioz e C. Franck, osteggiando invece P. Dukas e C. Debussy.

La sua produzione, sensibile al richiamo tedesco, rivela tuttavia frequenti abbandoni all'effetto e a certo clima salottiero (come nei pezzi per pianoforte solo). Compose diversi lavori teatrali, fra cui l'opera Sansone e Dalila (1877), considerata il suo capolavoro, Henry VIII (1883) e Déjanire (1911); compose inoltre musiche di scena, 4 oratori, pezzi vocali-strumentali sacri e profani, poemi sinfonici, tra cui *Le rouet d'Omphale* (1871), *Phaéton* (1873) e *Danse macabre* (1874), 3 sinfonie e altri numerosi brani per orchestra, 5 concerti per pianoforte, 3 per violino e 2 per violoncello. È autore anche di molta musica da camera, tra cui *Il carnevale degli animali* (1886), noto soprattutto per le molte coreografie ispirate al Cigno, più di un centinaio di liriche per voce e pianoforte, pagine per pianoforte, organo e cori.

Qualche notizia sull'opera

Camille Saint-Saëns scrisse l'opera de *Il carnevale degli animali* per scherzo. I quattordici brani volevano mettere in ridicolo alcuni aspetti dell'ambiente e della cultura del suo tempo: per esempio, prende in giro autori come Offenbach, proponendo nel brano della *Tartaruga* il suo *Can can* in una versione molto rallentata; Berlioz, con *La danza delle silfidi* per rappresentare l'*Elefante*; mette in ridicolo i critici musicali, soprannominati *Quelli dalle orecchie lunghe* (ovvero gli asini), *I pianisti*, virtuosi, ma senza sensibilità. Saint-Saëns dedica il brano intitolato *I Fossili*, a quei musicisti che, fossilizzati su determinati stili, sono incapaci di rinnovarsi. In alcuni brani gli animali vengono rappresentati attraverso onomatopoeie che ne imitano il verso. Il complesso strumentale è costituito

da pochi elementi: due pianoforti, due violini, viola, violoncello, contrabbasso, flauto, clarinetto, celesta e xilofono.

QUINTA FASE

In questa fase la classe è entrata nel vivo dell'attività con l'applicazione della tecnica del Remix e l'uso di Audacity.

Per offrire una guida, l'insegnante ha proposto due stili compositivi tra cui scegliere:

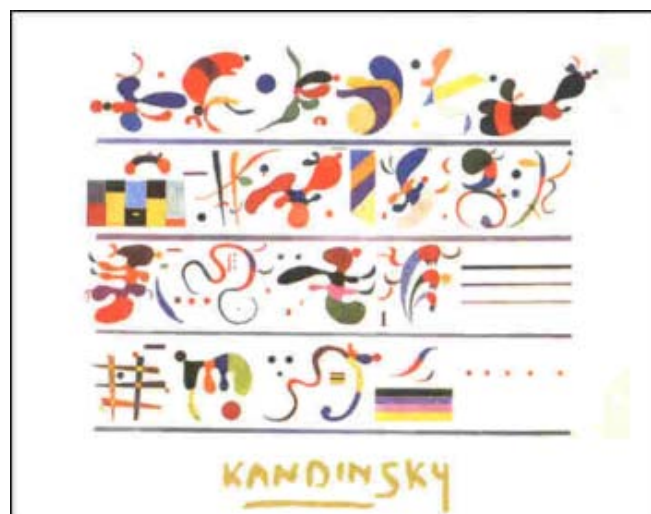
- 1) Il remake, che consiste nel remixare frammenti di uno stesso brano;
- 2) La compilation: remixare frammenti che provengono da brani diversi.

La seguente guida operativa è stata proposta ai ragazzi per evitare dispersione nella realizzazione del progetto.

1. Scegli uno o due brani tra quelli proposti dall'insegnante e presente nel pc;
2. Importalo nel programma;
3. Ascolta attentamente il brano per definirne le caratteristiche in termini di velocità, intensità, timbro;
4. Scegli alcuni frammenti per creare delle Unità Sonore;
5. Inizia ad assemblare due frammenti alla volta;
6. Copia ogni unità sonora in singole tracce;
7. Per ascoltare una singola traccia rendi muta l'altra;
8. Crea diverse tracce e componi una sequenza;
9. Sperimenta anche la possibilità di comporre le tracce in verticale;
10. Quando sovrapponi cerca di scegliere frammenti non ritmici per evitare di incontrare troppe difficoltà nella sincronizzazione.

SESTA FASE

È stato interessante chiudere l'attività tornando all'immagine ma questa volta per realizzare delle partiture alternative delle loro produzioni, di carattere intuitivo o astratto. Qui di seguito alcuni esempi della produzione di artisti quali Kandinkij o Samson Young.





Composizione Vassily Kandinskij

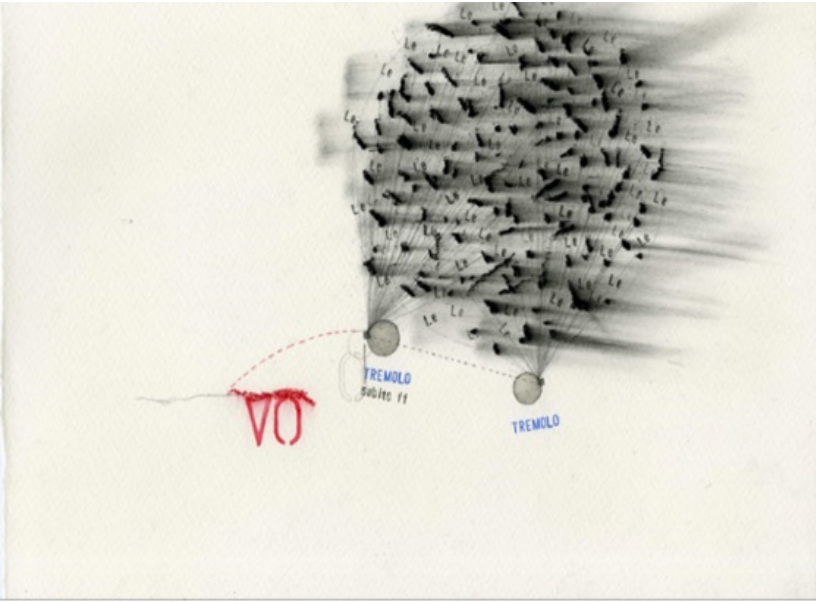


Ouverture musicale Vassily Kandinkij

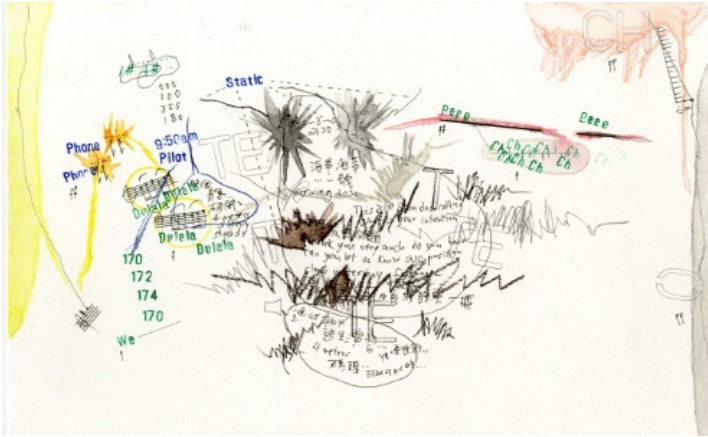
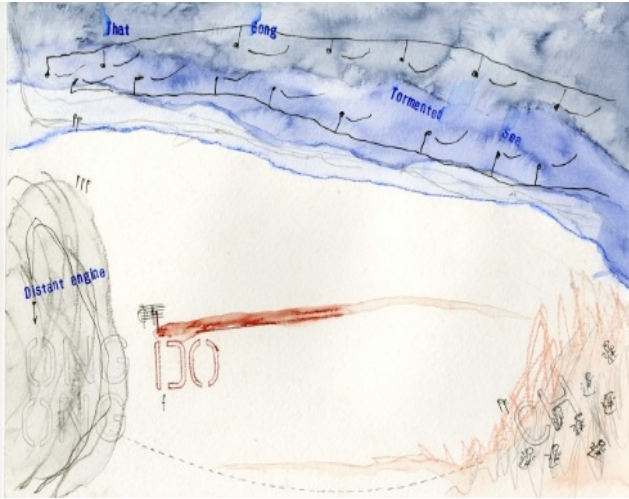


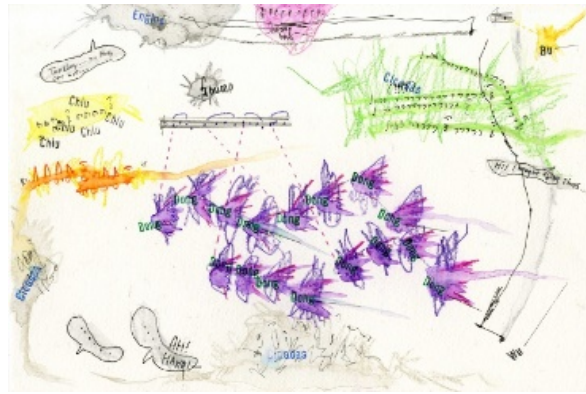
Impression III Vassily Kandinskij

Questi sono invece una serie di esempi tratti dall'opera di Samson Young intitolata *Catalogue d'oiseaux* (omaggio a Olivier Messien) definite dall'autore *Sound Drawings*



Samson Young, *Catalogue d'oiseaux (Redwing Blackbird)*, 2010





METACOGNIZIONE

Al termine dell'attività è stata proposta una riflessione metacognitiva sull'attività svolta.

- 1) Ho imparato in modo attivo, collaborando con il mio gruppo a tutte le fasi della progettazione?
 - a) Sì, perché
 - b) No, perché
- 2) Il lavoro che ho svolto all'interno del gruppo è stato:
 - a) impegnativo
 - b) faticoso
 - c) divertente
 - d) noioso
 - e) difficile
 - f) facile

Altro:

- 3) Mi sembra che l'attività, per quanto riguarda organizzazione e svolgimento, sia stata:
 - a) ben coordinata
 - b) disordinata
 - c) caotica
 - d) perfettamente riuscita

Altro:

- 4) Partecipare a questo progetto mi è servito per:
 - a) imparare cose nuove divertendomi
 - b) imparare a usare un software specifico come Audacity
 - c) sviluppare la mia capacità di ascolto
 - d) imparare a organizzare il mio lavoro e quello dei compagni

Altro:

- 5) Alla fine del progetto ho capito che mi piacerebbe:
 - a) conoscere altri programmi digitali relativi alla pratica musicale
 - b) approfondire la conoscenza di Audacity

Altro:

ECCO ALCUNI ESEMPI DEGLI ELABORATI REALIZZATI IN CLASSE

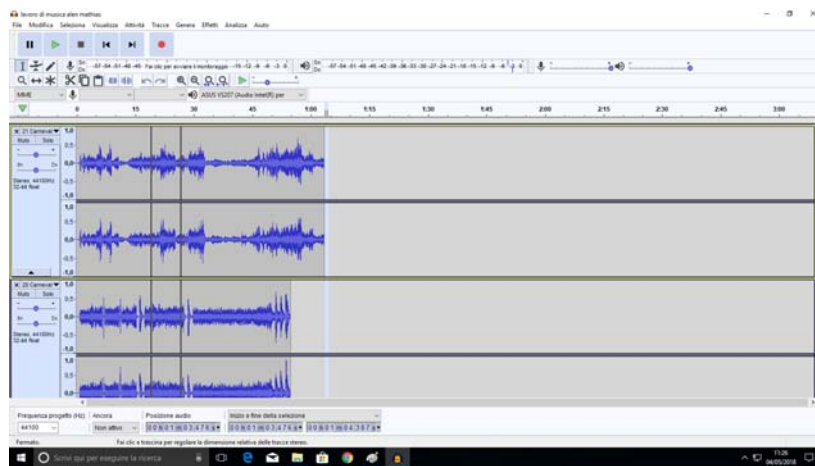
Esempio 1 Tintinnio demoniaco

Questo è il lavoro di Alen e Mathias che hanno deciso di chiamare il loro mostro *Tintinnio demoniaco*. Ecco la loro descrizione:

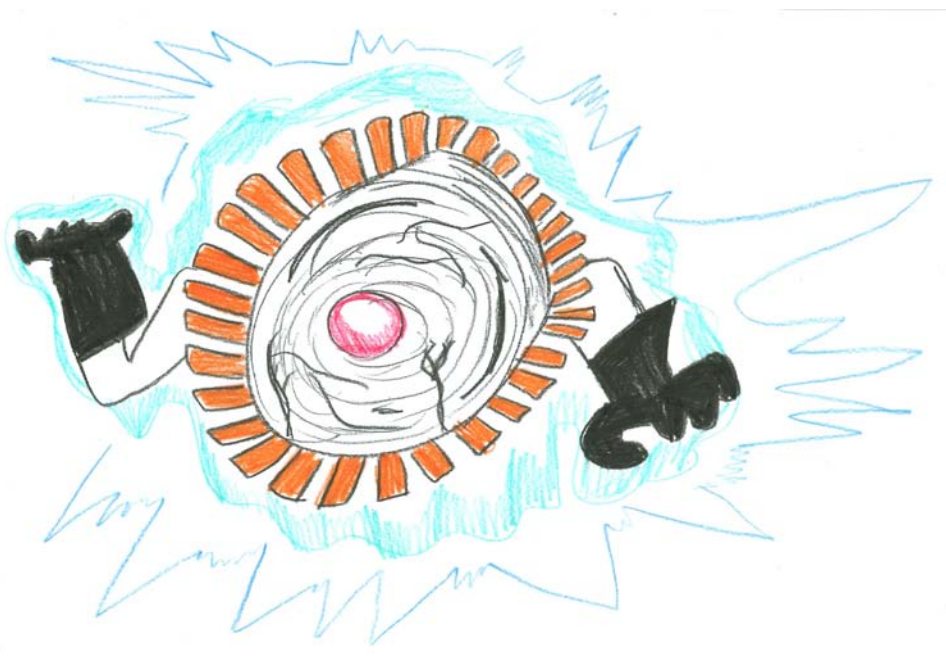
Abbiamo deciso di chiamare il nostro mostro *Tintinnio demoniaco* perché abbiamo unito il suono dei pianoforti e quello che rappresenta i fossili. In questo modo abbiamo immaginato di creare un disco rotto e gli abbiamo creato le mani che ne rappresentano il suo malvagio controllo. I trattini colorati rappresentano invece il suono dei fossili. Per realizzarlo abbiamo usato gli effetti di Rovescio, Eco e Accelerando

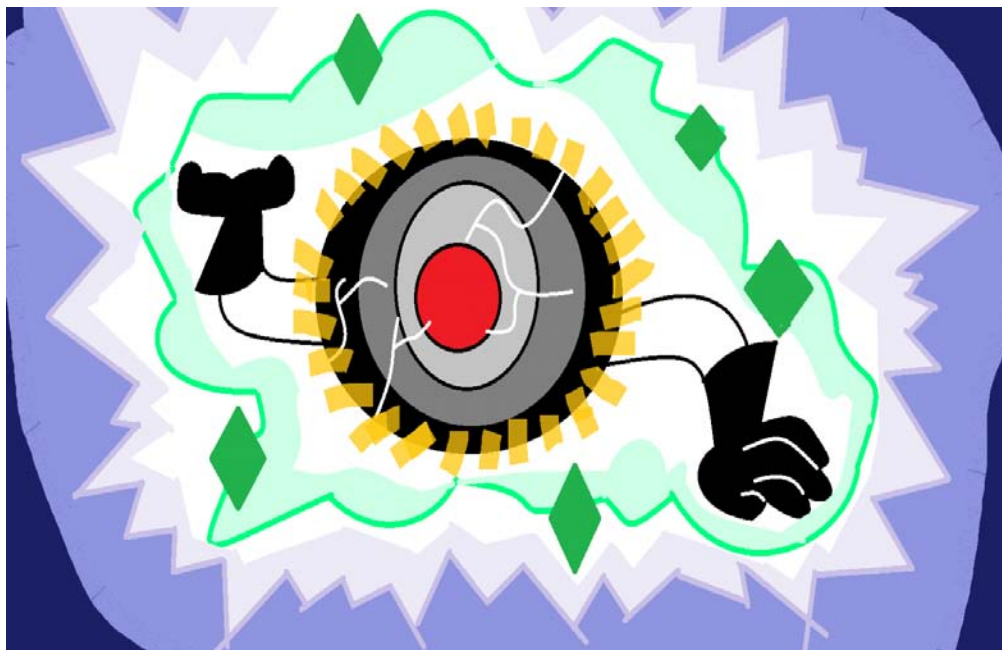
Allegato 1 mp3: *Tintinnio demoniaco*

Immagine di Audacity



Questa è la loro partitura che hanno realizzato sia a mano che con Paint.





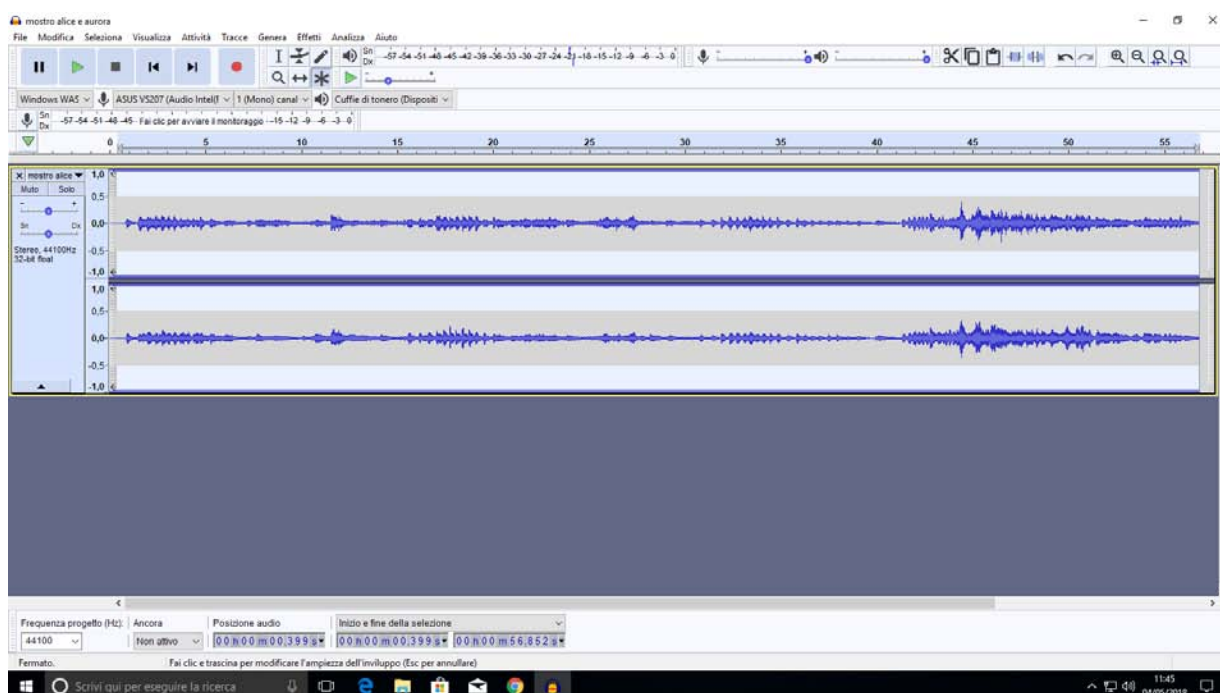
Esempio 2 Mostro di Alice e Aurora

Ecco la descrizione che ne hanno fatto Alice e Aurora.

Il nostro mostro ha due teste, una di gallina e l'altra di asino, ha il corpo di gazzella, corre molto veloce e non si stanca mai. È molto grande e grosso e vive nel bosco.

Allegato 2 mp3: *Mostro di Alice e Aurora*

Immagine da Audacity



Partitura di Alice a Aurora



Esempio 3 Mostro di Benny e Lorenzo

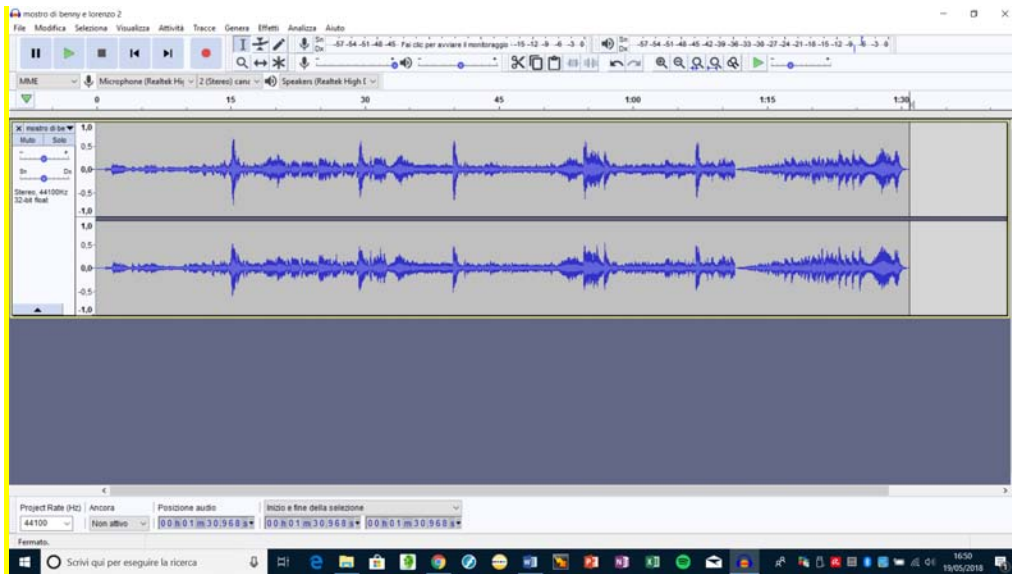
Ecco l'articolata descrizione che Benny e Lorenzo hanno fatto del loro lavoro.

Il brano che abbiamo realizzato con l'uso di Audacity pensiamo sia molto complesso. Infatti lo abbiamo realizzato tagliando alcuni pezzi dalle tracce musicali e poi li abbiamo incollati nel nostro brano. Siamo molto soddisfatti del risultato, dopo averlo ascoltato la prima volta ne siamo rimasti sbalorditi! Realizzarlo è stato un po' faticoso ma sperimentando i diversi effetti e con i copia incolla alla fine abbiamo realizzato un progetto che ci ha molto soddisfatto.

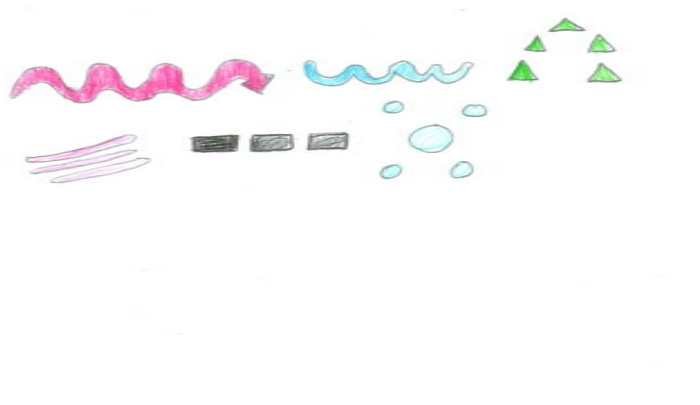
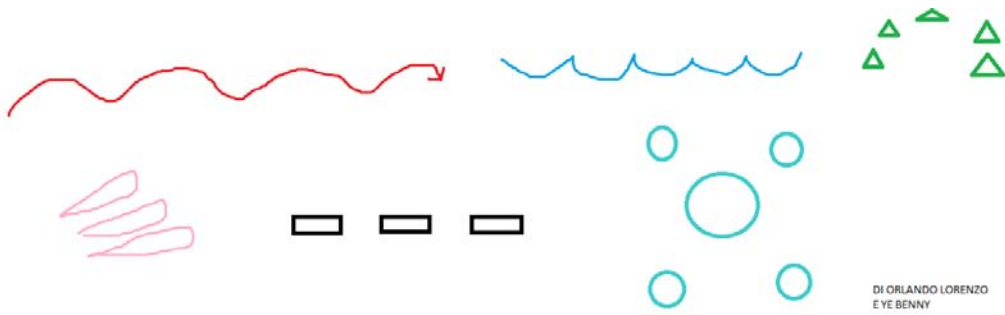
Alla fine ci siamo molto divertiti, siamo stati molto contenti di lavorare insieme e ci piacerebbe ripetere l'esperienza.

Allegato 3 mp3: Mostro di Benny e Lorenzo

Immagine da Audacity



Partitura di Leonardo e Benny realizzata sia a mano che con Paint



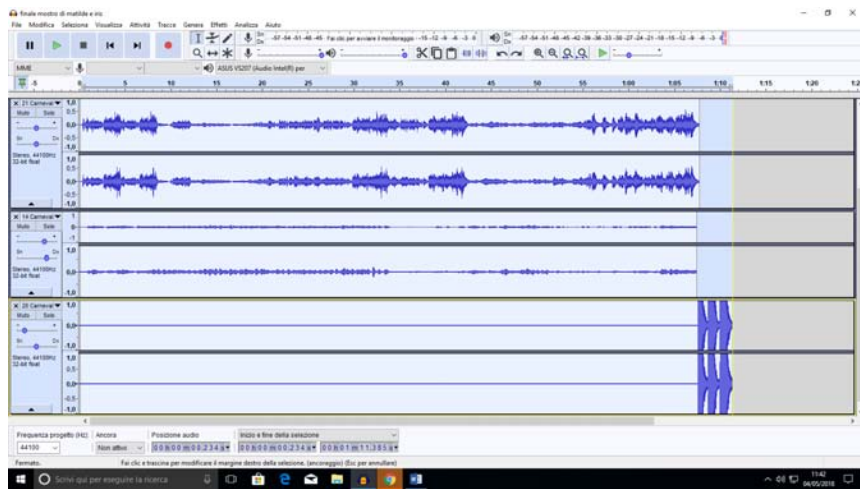
Esempio 4 Mostro di Iris e Matilde

Ecco la descrizione di Iris e Matilde.

Abbiamo immaginato il nostro mostro che rincorre la sua preda e poi si ferma per seguirlo con i suoi passi pesanti. La rincorre di nuovo e quando la trova fa tre ruggiti e poi se la mangia! Nella partitura le onde e i zig zag li abbiamo usati per rappresentare il mostro che rincorre la preda, mentre i fuochi d'artificio sono i ruggiti del mostro. Ci è piaciuta davvero tanto questo lavoro.

Allegato 4 mp3: Mostro di iris e Matilde

Immagine da Audacity



Partitura di Iris e Matilde



Esempio 5 mostro di Abril e Sofia

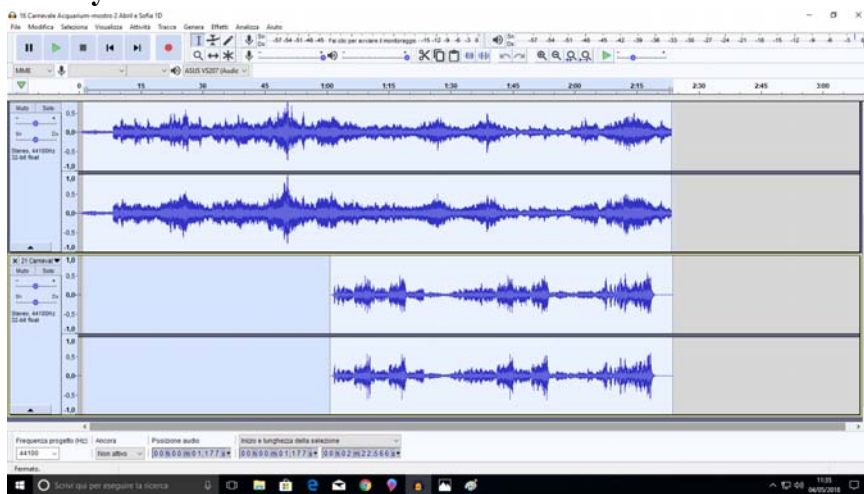
Questa è la descrizione che Abril e Sofia fanno del loro mostro.

Abbiamo voluto creare un cigno mostruoso usando il brano del *Cigno* di Saint-Saëns insieme a quello de *I fossili* e dell'*Acquario* perché sono brani che ci sono piaciuti molto.

Per realizzare la partitura abbiamo utilizzato alcuni simboli tratti dal libro di testo insieme ad altri inventati da noi. Purtroppo siamo state assenti entrambe all'inizio dell'attività e quindi all'inizio abbiamo dovuto faticare molto ma con l'aiuto della professoressa e aiutandoci a vicenda siamo riuscite ad imparare e a portare a termine il nostro progetto.

Allegato 5 mp3: Il cigno mostruoso

Immagine da Audacity



Partitura di Abril e Sofia



Esempio 6 “Asletagapian” Mostro di Sara e Ginevra

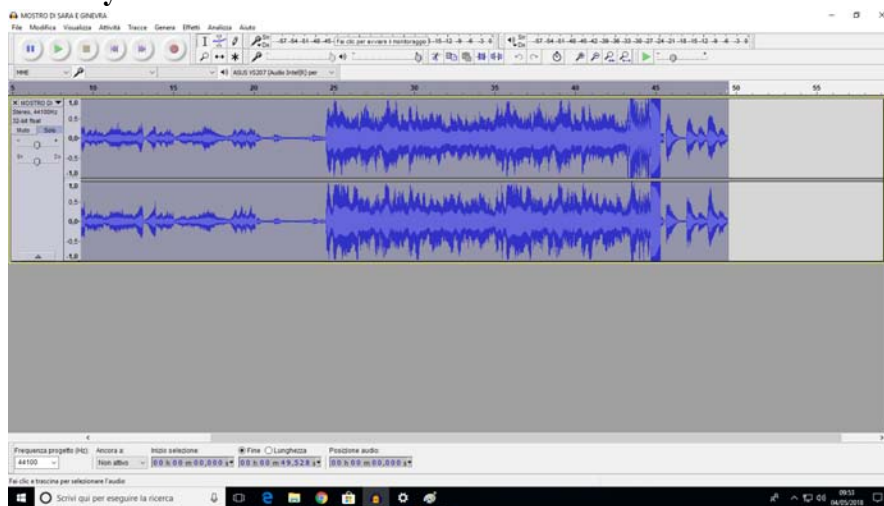
Per creare il nostro mostro abbiamo usato i seguenti brani dal Carnevale degli animali: Personaggi dalle lunghe orecchie, Leone, Galline, Tartaruga e Pianisti.

Abbiamo usato diversi effetti tra: Rovescia, Cambia velocità, Amplifica e Eco.

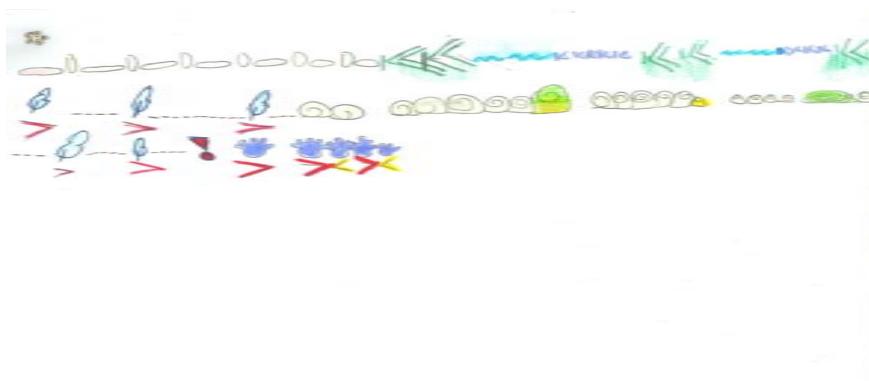
Abbiamo lavorato molto bene insieme siamo state d'accordo quasi su tutto e le discussioni sono finite sempre bene. Anche se è stato faticoso alla fine ci siamo divertite!

Allegato 6 mp3: Asletagapian

Immagine da Audacity



Partitura di Sara e Ginevra



QUALCHE CONSIDERAZIONE FINALE

Dalle riflessioni dei ragazzi è emerso che l'attività è stata molto gradita e, pur se percepita in diversi casi come impegnativa, è stata valutata dalla classe come divertente. Ritengo sia molto importante la collaborazione che si è instaurata tra loro e la consapevolezza della fatica ma anche la soddisfazione finale del risultato ottenuto, tanto che qualcuno ha espresso anche il desiderio di ripetere l'esperienza.

Il punto di criticità che qualcuno ha messo in luce è stata la confusione che in alcuni momenti si è verificata durante l'attività in aula informatica, soprattutto nei momenti di "crisi", soprattutto durante le prime fasi di apprendimento.

I prodotti finali sono stati tutti interessanti anche se mi preme sottolineare che nella valutazione ho dato ampio risalto all'aspetto formativo più che tecnico, sia perché era una classe prima ma anche perché l'attività proposta era piuttosto articolata.

Nella stragrande maggioranza dei casi, i ragazzi si sono dimostrati molto disponibili ad affrontare la novità e soprattutto hanno manifestato atteggiamenti in genere propositivi e caratterizzati da autoefficacia. Se hanno chiesto aiuto all'insegnante, ancor più sono stati positivi nell'aiutarsi a vicenda realizzando un'autentica attività collaborativa.