



Simone Francia

Music App Catalogue

Un tentativo di rispondere alle istanze di svecchiamento della didattica nella scuola contemporanea, un'apertura al dialogo con gli studenti e i loro stili di vita a "bassa risoluzione" in un confronto disincantato con il digitale.

Premessa

Vi ricordate la scena de *L'Attimo fuggente* in cui il prof. Keating pranza a tavola a fianco di un suo collega il quale gli riferisce di essere rimasto stupito dalla modalità di conduzione di una sua lezione, ma lo mette in guardia dal voler far credere ai ragazzi di poter essere poeti, musicisti, artisti? “Quando capiranno di non essere dei Mozart la odieranno” afferma.

Io credo che ambire a diventare poeti, musicisti e artisti dia all'uomo l'opportunità di crescere nella bellezza e nella verità, ma in quale modo la scuola può legittimamente incoraggiare i ragazzi a coltivare i loro sogni?

Un articolo di Carlo Gelosa¹ su AgendaDigitale.eu ci informa che un adulto su tre è un analfabeta funzionale e chiede alla scuola di implementare le attività di coding, in sostanza di pensiero computazionale applicato, per iniziare a colmare il gap culturale attraverso il digitale. Chiaramente, per cercare di capire cosa sia il digitale a scuola, cioè nella società nella quale sono immersi gli studenti oggi, occorre osservare il fenomeno in modo analitico. Se diamo uno sguardo a quel che accade in questo istante in rete possiamo prendere visione di numeri che non possono lasciarci indifferenti: provate ad aprire per un minuto il sito internetlivestats.com: cosa ne pensate?

¹ Cfr. Carlo Gelosa, agendadigitale.eu, *Italiani popolo di analfabeti funzionali: serve un "maestro Manzi 4.0" e tanto coding.*

La scuola non può continuare a girare la testa dall'altra parte, non si può non osservare che la Generazione Z introietta conoscenza attraverso schermi saltando da un'applicazione all'altra come canguri, perché la risposta alle nostre istanze di formatori non potrà che essere "okay, boomer". Alessandro Baricco, nel suo recente libro *The game*, lancia un monito alla scuola:

«In un certo senso questo precetto andrebbe allargato a tutte le istituzioni per adesso lasciate tranquille dall'insurrezione digitale e quindi rimaste placide nel loro letargo: prima fra tutte la scuola. È pensabile che anche lì il problema sia la fissità, le strutture permanenti, la scansione novecentesca dei tempi, degli spazi e delle persone. Magari andrà avanti ancora così per decenni: ma certo che il giorno in cui a qualcuno verrà in mente di rinnovare un po' i locali, le prime cose che andranno al macero, dritte dritte, saranno la classe, la materia, l'insegnante di materia, l'anno scolastico, l'esame. Strutture monolitiche che vanno contro ogni inclinazione del Game.»

Anche Massimo Mantellini, nel suo libro *Bassa risoluzione* ci ricorda che la funzione del copia-incolla è qui per restare, e che certo possiamo declinarla ottimizzandone l'applicazione, per esempio assegnando una ricerca su Internet e copia-incollare le migliori pagine tra i trilioni che parlano di un determinato argomento, ma occorre pur sempre che il docente sia in grado di setacciare i trilioni di pagine Internet per valutare la bravura dello studente nella sua ricerca. Inoltre, Mantellini ci ricorda che la scuola contemporanea si misura anche con la necessità di immaginarsi avanguardia perché «se è immobile da mezzo secolo con ogni probabilità assomiglierà a certi bei pezzi di modernariato».

Ora, sulla generazione a bassa risoluzione di cui parla Mantellini è riportato anche l'episodio in cui racconta della fruizione musicale da parte della figlia la quale, anziché utilizzare le casse acustiche di palissandro presenti in salotto, ascolta «benissimo» la musica nella sua stanza, con il PC collegato a piccole cassetine di plastica fabbricate in Cina mentre scarica in *streaming* da YouTube.

Il rapporto con il suono e la bassa risoluzione è antico quanto il fonografo: tra le espressioni artistico-culturali umane, il suono infatti è il più recente ad essere stato fissato su un supporto. La parola, l'immagine, hanno potuto fissarsi e archiviarsi su differenti supporti fin dall'antichità, ma il suono solo a partire dal 1877 ca.; se poi vogliamo parlare di suono digitale è necessario attendere gli anni '80 del secolo scorso per assistere alla diffusione del CD.

Con l'avvento di Internet e la conseguente necessità di diffusione e archiviazione del suono attraverso la rete, prima con le e-mail, poi con la memorizzazione su cloud e ora attraverso le piattaforme *streaming*, il suono ha subito una contrazione nei processi di archiviazione, contrazione

che ha comportato una perdita di qualità che però pare essere passata senza fastidio nelle orecchie di milioni di persone.

Tra il 2007 e il 2010 con l'introduzione dell'iPhone e dell'iPad si è di fronte ad una ulteriore contrazione nel digitale: è necessario alleggerire e velocizzare il funzionamento dei dispositivi. Si diffondono le Applicazioni che via via diventano sempre più simili a interfacce in grado di riprodurre strumenti del passato e sostituirli. Succede con Sintetizzatori, Launchpad, Sequencer, Loop Station, Thereminvox ecc. Gli sviluppi di un tale fermento sono sotto gli occhi di tutti gli osservatori più attenti: i compositori iniziano a scrivere pagine musicali dedicate alle nuove interfacce e quindi si assiste all'ingresso sulle scene dei dispositivi mobili come strumenti musicali; i solisti iniziano a misurarsi con le novità digitali e producono opere musicali mediate da tablet, smartphone ecc. (un esempio: il pianista Conrad Tao e l'app *Reactable*); in altri casi ancora i dispositivi fungono da controllo remoto per software come Ableton Live o Logic; anche le performance di live electronics sono gestite dai dispositivi mobili.

A livello scolastico l'apertura al controllo del suono attraverso interfacce sempre più intuitive ed efficienti consente di portare in classe macchine virtuali in grado di registrare, comporre, aggregare, modificare, gestire il suono nelle sue componenti più essenziali. Fino a qualche anno fa era impensabile immaginare di estrarre dallo zaino un dispositivo in grado di registrare il suono, applicare FX, sovrapporlo ad altre tracce; a tutto questo si sono aggiunti anche linguaggi di programmazione applicati al suono che si stanno ora diffondendo nella totale gratuità, rendendo possibile quel che fino a poco tempo fa era chiuso in costosissimi studi di registrazione: la composizione musicale a qualsiasi età.

Chiaramente nel sistema dei cambiamenti introdotti a livello sociale è cambiata anche la figura del musicista che ora ha più alternative rispetto al passato. Un tempo gli studi musicali orientavano perlopiù all'area esecutiva o compositiva, mentre oggi, grazie alla diffusione del digitale, si stanno diffondendo con sempre maggiore forza figure lontane dal passato esecutivo che rimane relegato a una sempre più stretta nicchia di musicisti che raramente trovano impiego stabile. Senza dubbio oggi il suono è al centro di nuovi interessi commerciali come l'ambito dell'automotive (soprattutto elettrico), l'arredamento sonoro per interni ed esterni (ristoranti, spazi pubblici ecc.), podcast radiofonici (per esempio la piattaforma Spotify, che lo scorso anno ha segnato un +31% di crescita negli abbonamenti, sta facendo grandi investimenti sul podcast).

Qualche mese fa mi è stato chiesto di fare un intervento nell'ambito di un corso di formazione la cui denominazione era Hacking STEAM: tutti sappiamo il significato dell'acronimo STEAM, ma avendo avuto carta bianca per quando riguarda il mio workshop mi sono detto che poteva essere l'occasione per fare una raccolta, un catalogo ragionato delle app che negli anni di

insegnamento ho usato, testato, sperimentato, documentato sul mio blog e proporre un approccio laboratoriale anche a chi non è musicista, e così è nato il *Music App Catalogue*.

Catalogare App

Fare un catalogo di applicazioni dedicate alla musica mi ha indotto a scegliere alcuni parametri ai quali attenermi per decidere se prendere in considerazione una determinata interfaccia. I parametri adottati tengono riguardo l'**aggiornamento nel tempo** garantito dallo sviluppatore, la **compatibilità** con sistemi Android e iOS e possibilmente la loro **gratuità**.

Devo dire che il panorama delle applicazioni musicali è esploso nel giro di pochi anni e non è sempre semplice capire se ci si trova davanti a una effettiva innovazione di qualcosa di preesistente. Anche a livello grafico molte sono somiglianti (per esempio sono numerose le riproduzioni del controller Launchpad), oppure traggono in inganno mostrando grafiche accattivanti per poi rivelarsi scadenti sul piano della qualità audio.

Ho adottato un ordine alfabetico finalizzato ad orientare l'ambito di utilizzo delle app: **A** - come **ascoltare** e **aggregare**, per le applicazioni che hanno una vocazione all'ascolto e all'aggregazione suono; **B** - come **beat**, per le applicazioni che principalmente lavorano su brevi frammenti sonori in loop; **C** - come **comporre**, per le interfacce e i software che offrono esperienze compositive più specifiche nei linguaggi o nelle modalità ecc. Chiaramente questo tipo di classificazione non è applicabile in toto alle moltissime interfacce presenti nel mercato, e talvolta l'attribuzione di una funzione non restituisce appieno quello che in realtà l'applicazione è in grado di fare; altre volte invece il nome dell'app (o della piattaforma, o del software) è stato il pretesto per assegnarle un posto nel catalogo.

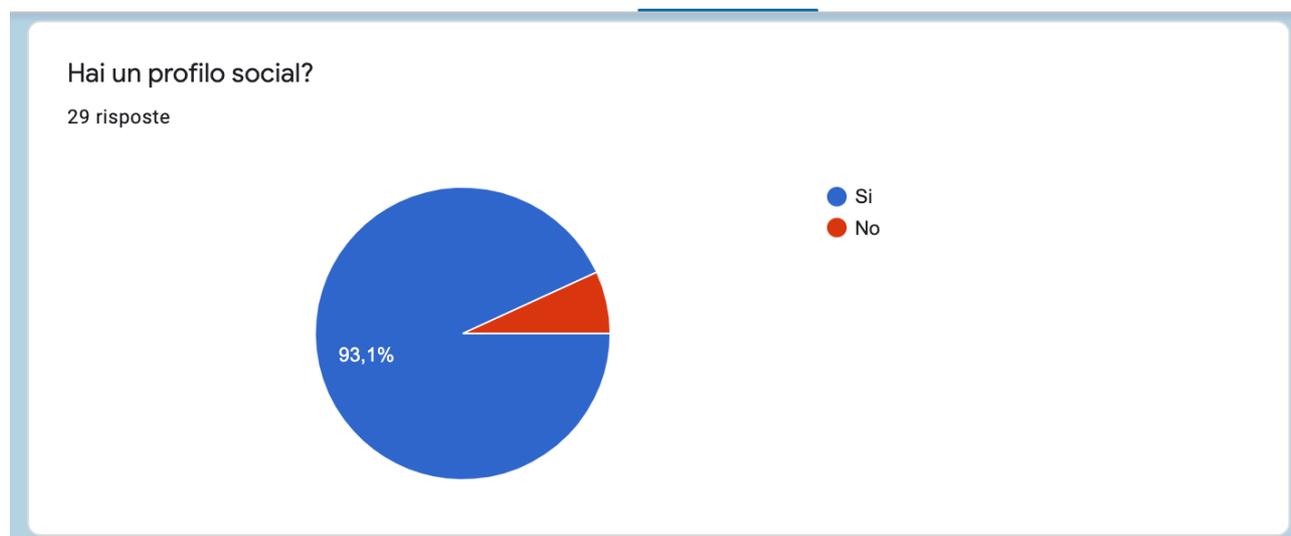
Per quanto riguarda il piano didattico, l'aspetto che più mi è piaciuto nell'utilizzo delle app musicali è il cambio di paradigma nella lezione: lo studente non è più un esecutore che riproduce con lo strumento un brano (o una lezione di storia, che pure amo), non ascolta solamente le relazioni presenti nello scorrere del flusso sonoro mostrando di saperne riconoscere le caratteristiche fondamentali, ma diventa un creatore attivo, e lo fa con gli apparecchi che abitano il suo quotidiano. Certo, spesso le applicazioni sperimentate, spesso, non hanno una reale vocazione alla composizione, ma chi conosce il mondo della scuola sa bene quanto sia difficile introdurre la pratica compositiva nelle ore di Musica. Tuttavia, al di là delle ricadute pedagogiche di cui non vuole essere foriero questo contributo, l'utilizzo delle applicazioni digitali nella didattica può rappresentare un'occasione per la scuola affinché aiuti gli studenti a risignificare quei dispositivi che rappresentano il loro quotidiano "sommerso"? Forse sì.

Durante le lezioni di musica digitale è stato interessante osservare il rapporto con il suono che molti studenti hanno mostrato di cercare: dopo la presentazione alla classe dell'applicazione di turno, una parziale esplorazione nelle funzioni fondamentali e la proposta di qualche modello di riferimento a livello compositivo, sia di tipo ipotattico che paratattico, a cui eventualmente fare riferimento per le loro costruzioni sonore, mi aspettavo lunghi artefatti paratattici non particolarmente rappresentativi sul piano estetico. Invece molti studenti si sono concentrati nell'uso degli effetti, investendo tempo per scolpire il suono, cercando con esso un rapporto sensuale. Le registrazioni, abbastanza di frequente, sono dense di lunghi momenti in cui il suono viene modellato con le dita che sfiorano consapevolmente i pad. Questo mi ha in parte fatto immaginare che nell'era della società liquida, della velocità, della compressione dei dati, della immaterialità, ci sia ancora spazio per scultori e artigiani che, con gli strumenti dell'era moderna, dedicano del tempo alla ricerca estetica.

Infine, nella stesura del catalogo, pur non trattandosi di app per dispositivi mobili, ho deciso di inserire anche alcuni software e web app completamente free dall'alto valore qualitativo e formativo dedicate alla composizione.

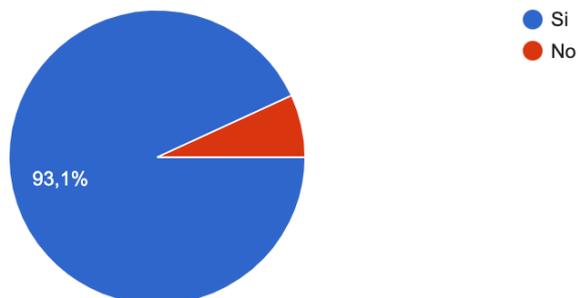
P. S. Mentre scrivo queste righe le scuole sono chiuse da 4 settimane a causa dell'epidemia da Coronavirus COVID-19. Ad oggi molte di esse hanno iniziato la cosiddetta "didattica a distanza" e dal Ministero sono arrivate alcune indicazioni al riguardo. Dal mio ruolo di Animatore Digitale osservo, oltre a una diffusa eterogeneità nelle soluzioni e strategie messe in campo dai vari Istituti per rispondere all'emergenza, che molti studenti sono in situazioni di svantaggio a causa dell'obsolescenza, o scarsa efficienza, delle tecnologie a loro disposizione; inoltre, in ogni classe almeno 2 o 3 persone non hanno accesso alla rete Internet. I PC sono sostanzialmente spariti dall'orizzonte e la gran parte degli studenti segue le video lezioni dai loro smartphone o tablet.

P. P. S. Nel mese di dicembre 2019 ho intervistato 29 studenti di 13 anni ponendo domande riguardo la loro vita social (inutile aggiungere che per loro la normale fruizione dei social, così come di Internet, avviene attraverso smartphone): di seguito una sintesi dei risultati.



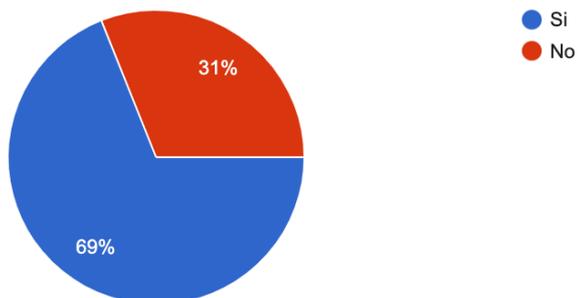
I tuoi genitori sanno che hai un social?

29 risposte



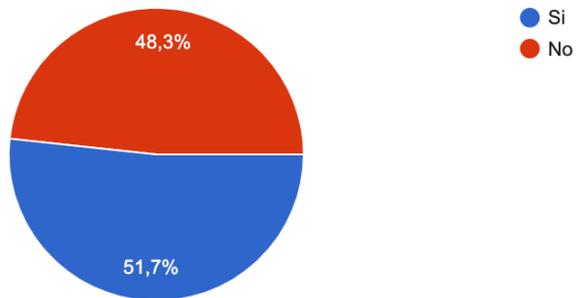
I tuoi genitori possono vedere e seguirti sul tuo profilo?

29 risposte



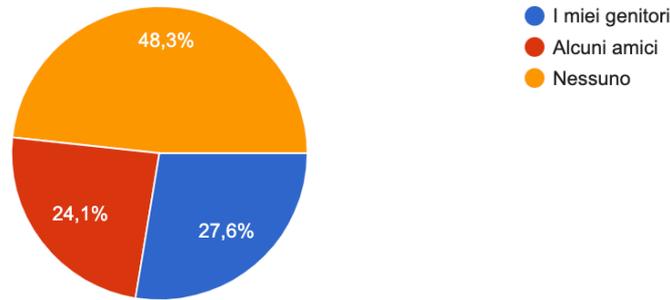
I tuoi genitori conoscono le tue credenziali social?

29 risposte



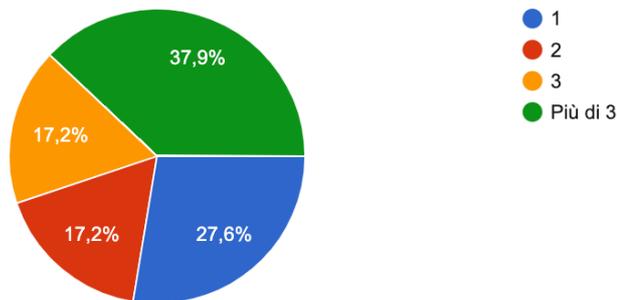
Chi conosce le tue credenziali per accedere ai tuoi profili social?

29 risposte



Quanti account social hai?

29 risposte



Bibliografia

Alessandro Baricco, *The game*, Einaudi, 2019.

Massimo Mantellini, *Bassa risoluzione*, Einaudi, 2018.

Sitografia

Barbara Forresi, *Educare le giovani generazioni al digitale creativo. Perché bellezza, innovazione, arte e poesia arrivano anche dalle tecnologie*, https://alleyoop.ilsole24ore.com/2018/12/13/educare-le-giovani-generazioni-al-digitale-creativo-perche-bellezza-innovazione-arte-e-poesia-arrivano-anche-dalle-tecnologie/?refresh_ce=1, il Sole 24 Ore.

Simone Francia, www.blogdelsuono.weebly.com

Simone Francia, *Music App Catalogue*, bit.ly/hacking_riccione, <https://musicappcatalogue.blogspot.com/>

Carlo Gelosa, agendadigitale.eu, *Italiani popolo di analfabeti funzionali: serve un “maestro Manzi 4.0” e tanto coding*, <https://www.agendadigitale.eu/cittadinanza-digitale/italiani-popolo-di-analfabeti-funzionali-serve-un-maestro-manzi-4-0-e-tanto-coding/>.

internetlvestats.com

ilpost.it, *Spotify sta puntando forte sui podcast*, <https://www.ilpost.it/2019/11/25/spotify-podcast/>

Conrad Tao, *Iridescence* for piano and iPad, <https://youtu.be/M5C5fLhjWdY>

Sandra Troia, cittadinanzadigitale.eu, *DigComp 2.1: osservare e valutare la competenza digitale dei cittadini*, <http://www.cittadinanzadigitale.eu/blog/2017/06/11/digcomp-2-1-osservare-e-valutare-la-competenza-digitale-dei-cittadini/>.