BRICKS | TEMA

Io, compositore: a scuola con Soundtrap

a cura di:
Elisabetta Nanni

Musica, digitale, innovazione

Musica e creatività

Quale legame esiste tra musica, creatività e strumenti digitali? La risposta può essere trovata nell'aggiornamento del framework europeo Digcomp[8] del 2017, in cui, nella declinazione delle diverse competenze, troviamo anche quella di saper utilizzare le tecnologie digitali in modo "creativo". Il concetto viene ripreso successivamente nei due modelli di certificazione di competenze per la scuola primaria e scuola secondaria di primo grado pubblicati con Decreto Ministeriale n.742 del 3 ottobre 2017: viene, infatti, sottolineata l'importanza di usare in modo responsabile le tecnologie come "supporto alla creatività".

Sappiamo bene come il fare musica a scuola sia importante per lo sviluppo globale dell'individuo e come la stessa pratica musicale sia di stimolo per le funzioni cognitive di ciascuno. Gli approcci operativi con i quali i ragazzi e le ragazze possono avvicinarsi alla musica, devono avere sempre un'attenzione particolare al "saper fare".

Il laboratorio di musica diventa, quindi, il luogo in cui si può "Improvvisare, rielaborare, comporre brani vocali e/o strumentali, utilizzando sia strutture aperte, sia semplici schemi ritmico-melodici, integrando altre forme artistiche quali danza, teatro, arti plastiche e multimedialità". Anche nei Piani di studio Provinciali della Provincia di Trento si afferma che " si può favorire l'esplorazione e l'uso di strumenti tecnologici e digitali musicali diffusi, con cui si attiva la registrazione e la costruzione di prodotti multimediali attraverso differenti devices presenti nella scuola e nella rete."

Condivisione, collaborazione, rispetto delle norme GDPR ed eventuale inserimento di credenziali, partecipazione attiva e *creat-tiva* dello studente: sono gli aspetti di cui dobbiamo tenere sempre conto quando usiamo strumenti digitali a scuola. Aggiungiamo anche l' opportunità di inserire il nostro laboratorio musicale digitale in uno sfondo di Didattica Digitale Integrata, così da lavorare agilmente sia a casa che a scuola, sia in collegamenti dalla classe per raggiungere classi e studenti in isolamento. Come orientarsi, quindi, nel vasto universo di app e software musicali molto vasto e variegato e che vada oltre un uso dilettantistico, amatoriale e fine a se stesso?

Il presente contributo intende illustrare piste di lavoro da sviluppare a scuola durante le ore di Musica, utilizzando strumenti digitali al fine di promuovere proprio la creatività.

Soundtrap, un laboratorio musicale in cloud

Soundtrap[9] è una Digital Audio workstation (DAW) fondata in Svezia nel 2012 con lo scopo di creare "un ambiente di produzione completo in cui puoi fare podcast dal suono professionale, realizzati in collaborazione sul web"[10]

---

[8] https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf

[9] https://www.soundtrap.com/

[10] Quah, Nicholas (May 14, 2019). "It's a (Sound)Trap!". *Hot Pod News*.

Nel 2015 nasce la versione Soundtrap for Education[11] pensata proprio per gli istituti scolastici con pannello di amministrazione e la possibilità di gestire classi e alunni. Tradotto recentemente anche in lingua italiana, Soundtrap funziona sia con app dedicata per tablet e smartphone (Android e IOS) che semplicemente attraverso browser, sfruttando così tutte le potenzialità del BYOD (Bring Your Own Device) in classe.

A norma, secondo il regolamento GDPR, **è un valido strumento da inserire nel nostro laboratorio musicale con diverse funzioni, dalla realizzazione di brevi composizioni alla creazione di Podcast. Permette di manipolare e combinare suoni e tracce per propri artefatti digitali anche in modalità collaborativa.**

Esercizi in libertà!

Dopo aver collegato Soundtrap alla Classroom, gli studenti possono entrare con il proprio account del dominio della scuola.

Il primo passo è quello di sperimentare la composizione utilizzando i Loop[12]. Come mattoncini della Lego, Soundtrap propone numerosi Loop già preconfezionati da combinare tra loro. Addirittura, dopo aver inserito la prima traccia, il programma automaticamente consiglia altre tracce da poter utilizzare.

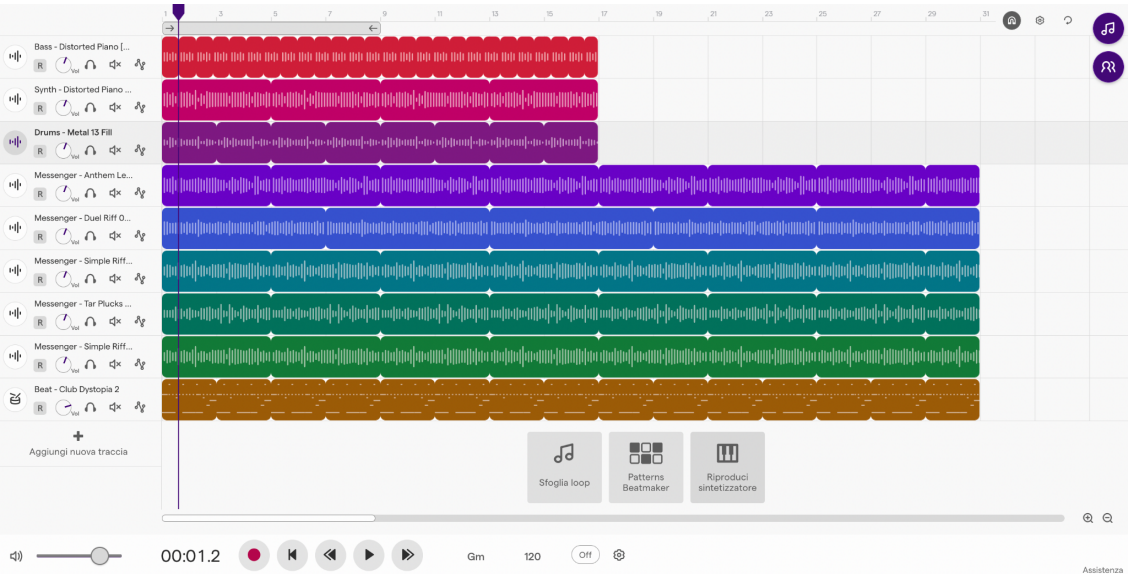

Figura 1 - Primo esperimento con Soundtrap

Chiediamo preventivamente di fornirsi di auricolari o cuffie perchè la prima consegna in classe è quella di creare in libertà la propria composizione mescolando i diversi loop. Aspettiamoci di ricevere "marmellate" di suoni di ogni genere: dalla mia esperienza di sperimentatrice in classe, posso assicurare che l'attività pratica di "mettere le mani in pasta" tra i suoni coinvolgerà tutti i nostri studenti che indosseranno subito

[11] Per la versione Demo rivolgersi al partner italiano per la scuola Didattiva https://www.didattivascuola.it/soundtrap-for-education/

[12] campionamento audio riprodotto in modo continuo

gli abiti di Disc jockey di gran successo. **La confusione sonora è un step obbligatorio e necessario per comprendere il funzionamento sia del tool digitale che i passaggi di una creazione musicale.**

Il docente chiede a questo punto di condividere le proprie composizioni per ascoltarle tutti insieme attraverso la LIM. Ogni traccia è contraddistinta da un colore che rende il brano anche visivamente accattivante, come nella Figura 1.

Musica a strati

L'attività seguente è preceduta da alcuni ascolti significativi, come "Tango 'till I'm Sore[13]" del celebre pianista italiano jazz Luca dell'Anna o del brano "Last Train Home[14]" del chitarrista Pat Metheny. Attraverso generi musicali anche lontani dagli ascolti quotidiani dei ragazzi, cerchiamo di capirne insieme la struttura. **Quali strumenti entrano per primi? Con quale ordine? Come può essere raffigurato visivamente il brano e con quale struttura? Immediatamente il riscontro sarà quello di costruire un brano a "strati" o "terrazze": prima un loop, poi aggiungiamone un altro in sequenza.** Iniziamo con un pianoforte o con un loop di percussione, poi sovrapponiamo un beat o una chitarra, per una massimo di tre o quattro tracce: un esercizio utile per affinare l'orecchio musicale e comprendere un brano musicale attraverso il *learning by doing.*

Per completare la composizione, il passaggio successivo è quello di imparare ad inserire il Fade in e il Fade Out, ovvero la dissolvenza audio , crescendo e diminuendo in musica. La traccia assume così la struttura di un vero e proprio pezzo musicale. La consegna finale, quindi, sarà quella di condividere con l'insegnante una traccia della durata massima di 1 minuto (stabiliamo un tempo preciso perchè l'esercizio piace così tanto da ricevere brani della durata di quattro minuti con loop ridondanti e molte volte inascoltabili). La sua struttura dovrà essere a "terrazze" e avere un crescendo iniziale e un diminuendo finale (Fade in e Fade Out).

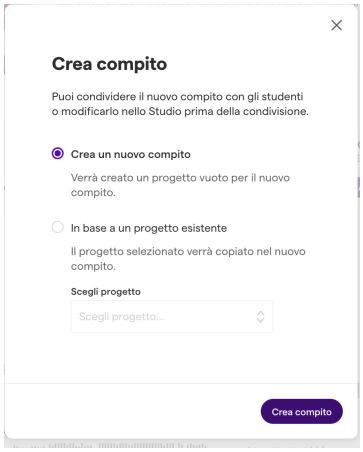

Figura 2 - Creazione del Compito

[13] https://www.youtube.com/watch?v=iz5fHwytyuI

[14] https://www.youtube.com/watch?v=908kjmbjABI

Con la funzione "Crea compito" in Soundtrap, posso creare una cartella di consegna da condividere direttamente in Classroom (Figura 2).

Gli ulteriori sviluppi sono quelli di comporre colonne sonore a propri elaborati testuali come poesie o testi Rap.

Un'esperienza interessante è stata quella svolta l'anno scorso in occasione della scomparsa di Franco Battiato. Utilizzando la tecnica del Caviardage con i famosi testi del cantautore, gli alunni hanno costruito propri testi originali a cui hanno, successivamente, collegato una colonna sonora.

"Sei un essere speciale"[15], caricato poi in un canale Soundcloud, piattaforma audio, è uno degli elaborati maggiormente significativi.

In occasione, invece, dello scoppio della guerra in Ucraina, una classe terza di Scuola Secondaria di Primo Grado ha prima costruito un testo Rap, poi sonorizzato aggiungendo oltre ai Loop anche effetti sonori presenti nella Libreria di Soundtrap.

Il Podcast di classe

Soundtrap non è solo Loop e tracce, ma anche un valido strumento per la costruzione di Podcast di classe. La possibilità di collaborare con ogni dispositivo contemporaneamente, rappresenta un valore aggiunto rispetto a tanti altri programmi. In una scuola in cui vige ancora il distanziamento o è necessario lavorare con un gruppo a scuola e un altro a casa in isolamento, ecco che Soundtrap risolve il problema dell'assenza di un luogo fisico. Condividendo la propria composizione con alcuni compagni, la costruzione è condivisa e collaborativa, spostando il laboratorio musicale dall'aula al Cloud.

Un esempio concreto è quello della costruzione della "sigla" del Podcast di classe. Il gruppo che si dedica al Trailer collabora, ognuno con un dispositivo in dotazione della scuola, nella costruzione della traccia. come nella Figura 3.

[15] https://soundcloud.com/elisabetta-nanni-857842491/sei-un-essere-speciale

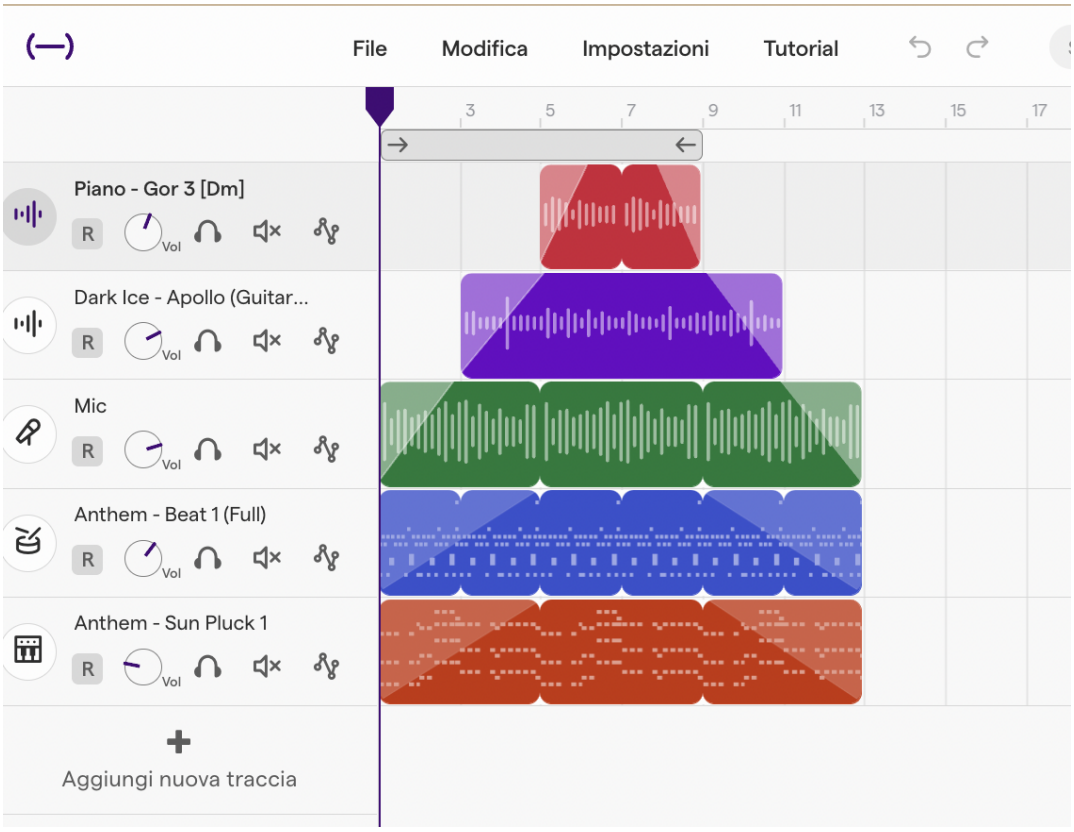

Figura 3 - Costruzione collaborativa del Trailer del Podcast di classe

Alla colonna sonora creata, vengono poi aggiunte le tracce vocali. Il gruppo lavora, quindi, sul mixaggio e l'equilibrio della sovrapposizione.

Il prodotto terminato viene poi caricato utilizzando Spreaker[16], web app per la creazione dei Podcast.

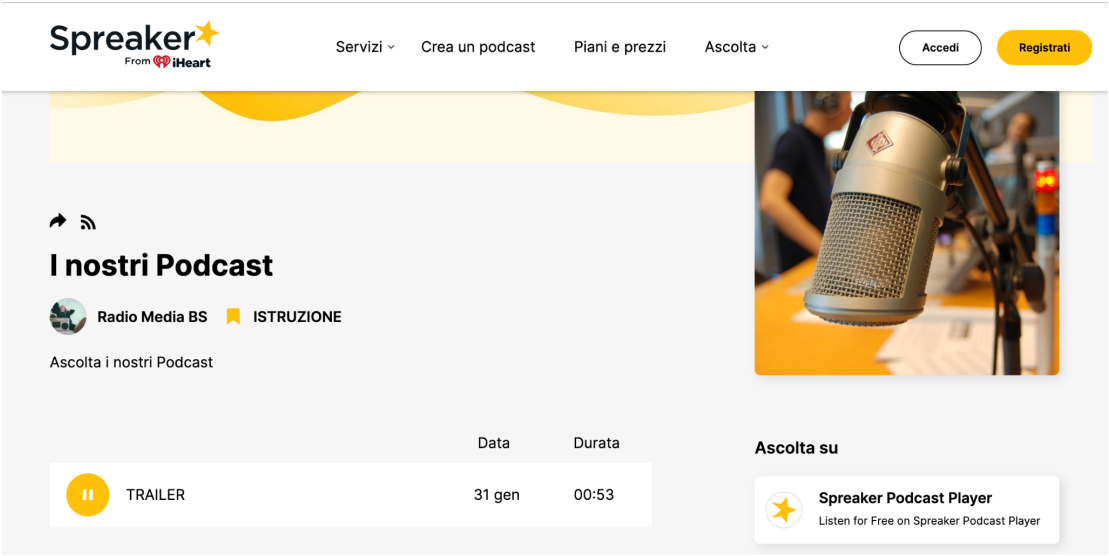

Figura 4 - Podcast di classe

16 https://www.spreaker.com/show/i-nostri-podcast_4

Forme musicali

Comprendere la struttura musicale di una composizione significa anche avere chiaro quelle forme codificate che sono colonne portanti nell'ambito storico-musicale.

Per introdurre il discorso, nelle lezioni tradizionali si spiega sempre il Rondò, forma all'inizio vocale e poi strumentale costituita dal ritornello, ripetuto più volte e alternato da episodi sempre diversi. E invece di spiegarlo in una modalità frontale, si costruisce prima con Soundtrap.

La consegna consiste nello scegliere una breve traccia che avrà la funzione di Ritornello e altri episodi diversi l'uno dall'altro ,seguendo il modello AbAcAdA, come raffigurato nella figura 5 in cui le cellule rosse rappresentano il Ritornello e le altre di colori diversi, gli episodi.

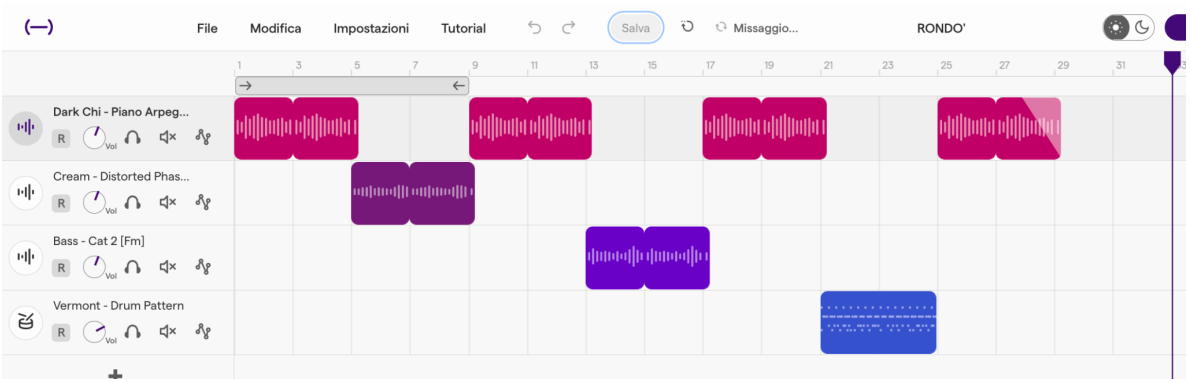

Figura 5 - Rondò

Seguendo lo stesso principio, siamo pronti per lavorare anche sui concetti musicali di identità, contrasto, variazione. Come mattoncini colorati della Lego, possiamo così elaborare e interiorizzare le forme musicali più importanti.

Conclusioni

Dagli esempi proposti, frutto di una sperimentazione avviata da alcuni anni in classi della Secondaria di Primo Grado, abbiamo visto come la creatività digitale possa essere sviluppata anche attraverso la musica. **Dal caos iniziale, passo indispensabile e necessario per conoscere la materia prima sonora, siamo passati alla consapevolezza della composizione e alla forme musicali strutturate e codificate.** Gli scenari didattici, a questo punto, sono infiniti. Attraverso il microfono possiamo creare un personale campionario di body percussion, voci, di suoni naturali o artificiali da utilizzare per uno storytelling digitale sonoro o per altre composizioni. Inoltre, il collegamento di una tastiera Midi al computer riconosciuta da Soundtrap come tastiera virtuale, aiuta la spiegazione in classe di pratica strumentale da proiettare e condividere alla LIM, come nella Figura 6.

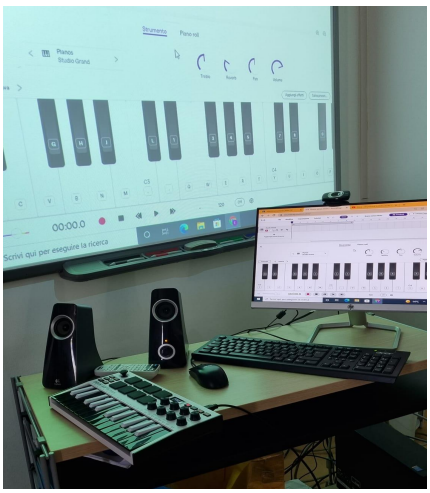

Figura 6 - Tastiera Midi e virtuale

La produzione di un artefatto digitale realizzato con Soundtrap potrà essere l'elaborato da portare agli esami finali. Saper Illustrare i passaggi , la modalità di creazione, la struttura del proprio prodotto, attiva l'interiorizzazione dei processi di apprendimento da parte degli studenti rendendoli autori consapevoli.

Alla colonna sonora, possiamo abbinare anche l'elaborazione di un Videoclip, unendo così immagini, testo e suoni. Non dimentichiamo, inoltre, che, favorendo l' uso di composizioni autoprodotte, possiamo educare meglio al rispetto del copyright e ad una fruizione maggiore di condivisioni in Creative Commons.

Concludendo, ritengo Soundtrap uno dei tools digitali che non possono mancare nella cassetta degli attrezzi dell'attuale insegnante di musica creativo[17].

Sono convinta che un percorso didattico così costruito possa essere realmente significativo, rispetto ad esercizi sterili di "addestramento" musicale, privi di ogni forma creativa e, soprattutto, di apporto personale.

Elisabetta Nanni

nanni.elisabetta@gmail.com

Istituto Comprensivo Trento 3
Docente di Musica nella Scuola Secondaria di Primo Grado, diplomata in Pianoforte e clavicembalo, si è laureata in Scienze Pedagogiche nell'indirizzo Instructional Designer for eLearning. Ha collaborato alla stesura del Piano Nazionale Scuola Digitale e ha contribuito al Piano Provinciale Scuola Digitale Trentino. Teacher Innovator presso il Future Education di Modena, svolge attività di formazione al livello nazionale presso i Future Labs di tutta Italia.

[17] Per approfondimenti: https://www.youtube.com/watch?v=2XX1avEupnM