

# MUSIC@ a SCUOLA

Risorse per la musica in classe

<http://musicascuola.indire.it>

## Kandinskij Reloaded

Mirio Cosottini

SLIDE

*Presentazione  
della buona pratica*

# KANDINSKIJ RELOADED



Grafie che suonano

Mirio Cosottini  
Scuola Secondaria di Primo Grado

# Introduzione

- La proposta formativa vuole sondare il **rapporto fra segno grafico e produzione sonora**.  
Kandinskij rappresenta una fonte inesauribile di stimoli musicali; la sua pittura astratta può essere un buon banco di prova per strutturare un'**attività interpretativa** dei segni per scopi musicali.  
Il traguardo specifico delle competenze riguarda l'uso di **sistemi alternativi di notazione** funzionali alla lettura, all'analisi e alla produzione di brani musicali.
- Per quanto riguarda **l'improvvisazione** si tratta di sviluppare la capacità di produrre brani musicali in modo estemporaneo a **partire dall'interpretazione di segni grafici**.



# Cassetta degli attrezzi



- Per realizzare l'attività è necessario lavorare in **un'aula** con alcuni banchi, fogli e materiale da disegno (matite, pennarelli, china, acquerello ecc.), e poi spostarsi nell'**aula di musica** con una LIM.
- La LIM ha lo scopo di visualizzare su schermo uno dei **disegni degli studenti** che servirà come **partitura grafica** che gli studenti dovranno interpretare **musicalmente**.
- E' necessaria la visualizzazione con un grande formato poiché uno degli studenti eseguirà una **conduction** (direzione in tempo reale) toccando i vari elementi grafici che saranno eseguiti dai musicisti.

# Esplorare

- L'azione didattica nasce dalla necessità di esplorare il mondo dei suoni.
- Il passaggio attraverso il **segno grafico** consente agli studenti di **bypassare alcune stereotipie culturali**.
- Gli studenti hanno deciso individualmente l'interpretazione dei segni grafici usando una **tabella** in cui veniva chiesto di specificare il tipo di segno, l'organico e la soluzione musicale ad esso  
Non ho lavorato con gli studenti a una sintesi rispetto alle scelte interpretative ma ho preteso la loro attenzione nei confronti dell'**esito musicale e della sua qualità sonora**.



# Comprendere/comporre 1.



- L'attività ha tre fasi: una fase **compositiva** (grafica), una **interpretativa** e una **esecutiva/improvvisativa** (musicale).
- **Prima fase:** realizzazione delle forme grafiche su uno spazio rettangolare L'insegnante chiede agli studenti di disegnare cinque segni grafici (un cerchio, un parallelepipedo, un triangolo, un punto e un segno di propria invenzione).
- Gli studenti disegnano Il primo elemento grafico (ad esempio: ""disegnate un cerchio""). Dopodiché l'insegnante chiede di disegnare il secondo, e poi il terzo e così via. Gli elementi si possono sovrapporre, intersecare, secondo la volontà dello studente. 5

## Comprendere/comporre 2.

---



**Seconda fase:** interpretazione musicale dei segni grafici. Gli studenti associano a ogni segno grafico un organico e un risultato sonoro (strumentale o vocale). Questa fase può essere svolta individualmente o a gruppi. L'obiettivo è di elaborare l'interpretazione di ciascun segno e di formare gli organici necessari per eseguire tale interpretazione

## Comprendere/comporre 3.



**Terza fase:** si tratta della fase propriamente performativa in cui uno studente si cimenta in una **conduction** (una direzione musicale in tempo reale) attivando o disattivando gli altri musicisti, toccando le forme geometriche visualizzate dalla LIM. E' possibile utilizzare due Direttori che possono toccare fino a quattro elementi diversi della partitura grafica. Si possono creare gruppi strumentali e gruppi esclusivamente vocali così da variare il risultato timbrico complessivo.

- E' possibile far utilizzare al direttore anche gesti per gestire la dinamica, l'intensità, la ripetizione di frammenti sonori.

# Comunicare

- La performance conclusiva può dar origine a una performance da eseguire in pubblico, oppure un prodotto.
- L'attività, poiché coinvolge un'attività grafica, può essere condivisa con l'insegnante di Arte e strutturata come fosse un'installazione sonora.
- Ritengo importante che l'insegnante accompagni gli studenti durante il **percorso creativo**, motivandoli sulla loro capacità espressiva sia durante la fase grafica che quella improvvisativa
- Alla fine della esecuzione musicale ho dato agli studenti una scheda di autovalutazione della performance.

