


# MUSICA: EDUCAZIONE SENZA INVENZIONE?



UN PUNTO DI VISTA  
PEDAGOGICO

Anna Maria Freschi

Lecco, 20 novembre 2010

# Invenzione “pratica estrema”



difficoltà a immaginarsi inventori

insicurezza  
nel fare/proporre

sfiducia nelle possibilità  
dei bambini/ragazzi

difficoltà a immaginare una didattica dell'invenzione

# Invenzione “pratica esoterica”



- ✓ genio / ispirazione
- ✓ elitarietà / specializzazione
- ✓ crisi del ruolo sociale dell’“inventore di musica” nelle sue forme tradizionali (compositore)

# L'invenzione “solitaria”



L'invenzione musicale viene vista come un fatto individuale autoreferenziale e narcisistico, sottovalutando quindi:

- ✓ la sua funzione sociale (comunicazione)
- ✓ la sua valenza cognitiva (forma di pensiero)

# Invenzione “pratica diffusa”: quali fondamenti?



*“Non esiste alcun ambiente fisico che non sia anche sociale e viceversa”*  
(Proshansky e al. 1983, in Giani Gallino 2007, p.114)

**LUOGO**

“intorno socio-fisico”

spazio fisico che ha acquistato un significato per l'individuo

**INDIVIDUO**

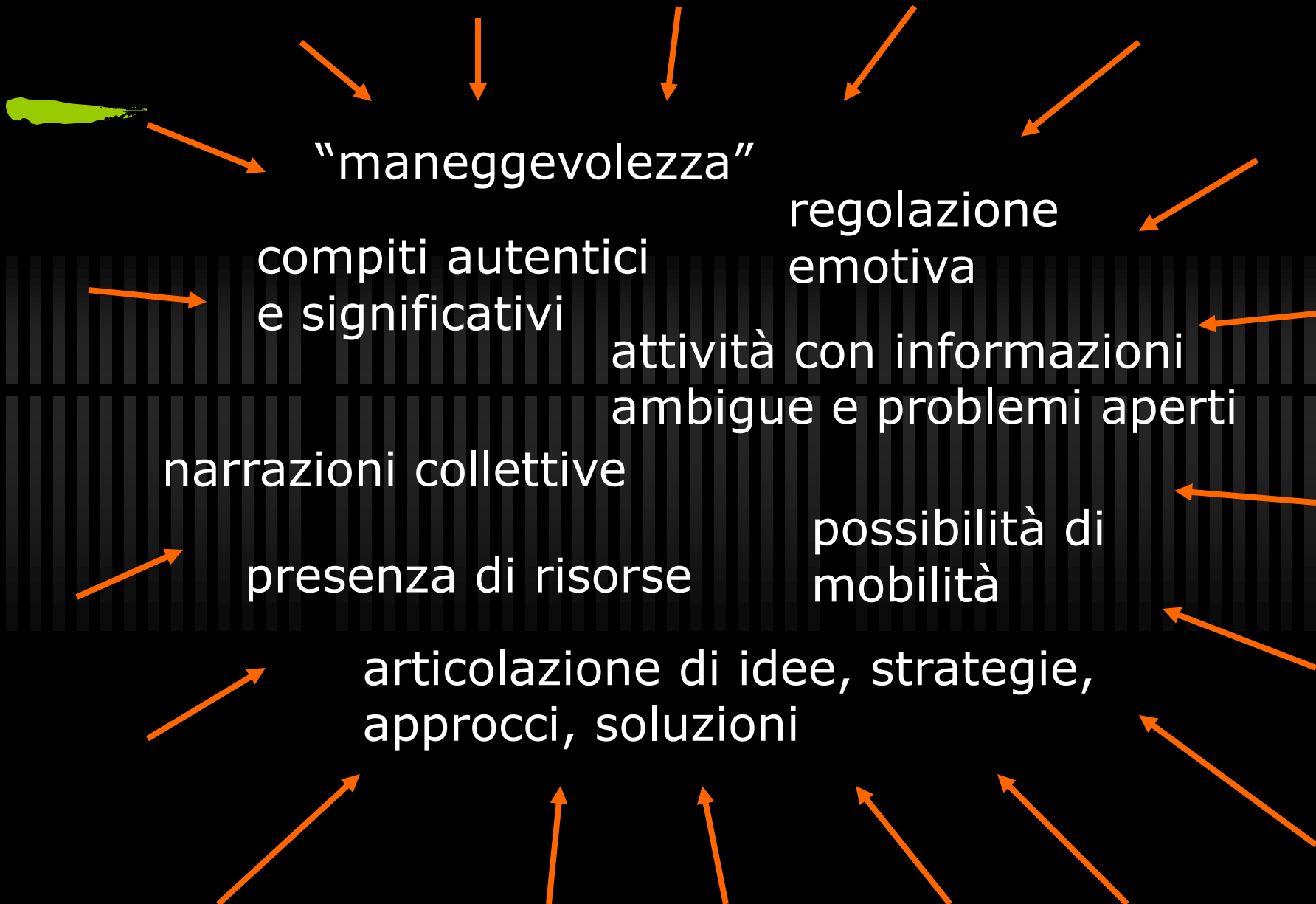
Non è il luogo in sé ma l'esperienza nel luogo che crea il significato.

# I territori sonori



- ✓ necessità di un'offerta sonora ricca e mutevole: attenzione alla qualità dei materiali
- ✓ spazi per la ricerca sonora
- ✓ attenzione alla relazione con altri linguaggi

# L'ambiente dell'invenzione





# Il clima dell'invenzione



- ✓ Benessere psicologico = sensazioni di competenza / controllo
- ✓ Rilevante non l'attività ma l'attitudine nel fare, pensare, intervenire, osservare, ascoltare
- ✓ Rimuovere blocchi percettivi ed emotivi

AZIONE  cornici

- ✓ cornice motivazionale: perché? per chi?
- ✓ cornice fantastica: spunto teatrale, narrativo, visivo
- ✓ dispositivi

# AZIONE strategie

- ✓ *Problem solving*: non concentrarsi sulla soluzione ma porsi le domande giuste
- ✓ Tecniche: *brainstorming*, associazioni libere, ricerca / esplorazione
- ✓ Tollerare / Accettare l'incertezza
- ✓ Cogliere la novità = sapersi stupire

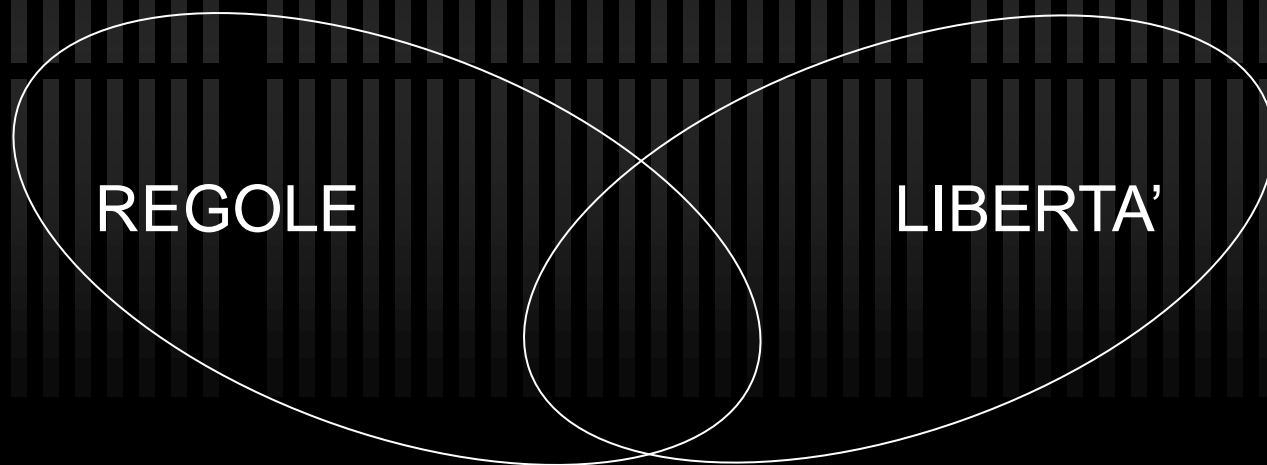
# Insegnare a inventare



- ✓ rispettare le domande inusuali e le idee originali / divergenti
- ✓ mostrare che le idee vengono prese in considerazione
- ✓ incoraggiare l'autoespressione in attività spontanee o pianificate
- ✓ valorizzare l'errore

# L'arte della consegna

CONSEGNA = spunto necessario per determinate azioni, chiave d'inizio, regola del gioco



*“Dal gioco con queste regole derivano le regole del mio gioco.” (Piana 2009, p. 13)*

# Tipi di consegna

## EXTRA-MUSICALI



## MUSICALI



**AZIONE**  **pratiche**

**IMPROVVISAZIONE**

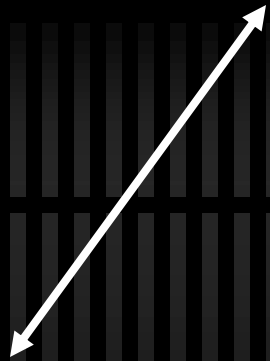
(organizzazione in tempo reale  
di un discorso musicale)

**ESPLORAZIONE**

(ricerca, sperimentazione  
e manipolazione di  
suoni / idee musicali)

**COMPOSIZIONE**

(processo meditato di scelta,  
elaborazione e organizzazione  
di un discorso musicale)



# EVENTO



## MULTIMEDIALITA'

### INTERAZIONE ATTORI-FRUITORI-LINGUAGGI

 *documentare - comunicare* 



# INVENZIONE vs. ORGANICITA'



- ✓ riflettere sull'invenzione
- ✓ distinguere / usare in modo appropriato le diverse pratiche
- ✓ connettere con altre attività (v. lezione di strumento)
- ✓ connettere con altre invenzioni

# Formare all'invenzione



*riflettere*

*documentare*

ESPERIENZE DI  
INVENZIONE

*fare*

*progettare*

*condurre*

# Un curriculum dell'invenzione?



- ✓ Ossimoro o “binomio fantastico”: quale gradualità?
- ✓ Legare l'invenzione a occasioni progettuali successive
- ✓ Sperimentare e riflettere sulle competenze attivate

# Bibliografia



- ✓ De Gainza V.H. (1991), *L'improvvisazione musicale*, Ricordi, Milano
- ✓ Freschi A.M. (2009), *Linguaggi artistici e ambienti di apprendimento*, in *Musica e educazione estetica*, a cura di A. Anceschi, EDT, Torino
- ✓ Iacoboni M. (2008), *I neuroni specchio*, Bollati Boringhieri, Torino
- ✓ Legrenzi P. (2005), *Creatività e innovazione*, Il Mulino, Bologna
- ✓ Oliverio A. (2006), *Come nasce un'idea*, Rizzoli, Milano
- ✓ Piana G. (2009), *Un percorso attraverso i problemi della filosofia della musica*