

CORSO DI MUSICA PER TUTTI

di Cristiano Rotatori



Corso di orientamento musicale diviso in lezioni semplici ed essenziali. L'obiettivo è di assolvere alla funzione didattica utilizzando i parametri teorico-musicali essenziali in modo propedeutico ma anche pragmatico, per far comprendere nel modo più veloce e concreto la musica. Non sono altro che istruzioni per l'uso musicali che però non trascurano le tecniche assodate e la teoria musicale.

Troppo spesso la didattica utilizza concetti e astrazioni come principi musicali, senza poi concretizzare nulla nell'approccio allo strumento musicale. Attraverso il flauto dolce si può compiere un percorso didattico di crescita personale e musicale, che utilizzi l'orecchio come mezzo interpretativo e lo strumento come mezzo d'espressione: dove l'esecuzione non è altro che una sperimentazione diretta del linguaggio musicale.

Le lezioni presentate in questa trattazione restano una proposta rivolta a tutti, con funzione educativa, che stimolano in modo costruttivo il *saper fare musica* dei neofiti, ma anche il *saper far*

fare del Professore, che, se presente, metterà da parte il «*si deve fare così*» delle lezioni preferendo il «*vediamo come si può fare*».

Indice delle lezioni:

- 1) I nomi delle note. Pentagramma.
- 2) La chiave di violino. Le note.
- 3) Riconoscere velocemente le note.
- 4) Il solfeggio. La semibreve. Il tempo. La battuta.
- 5) Il flauto dolce: si. La minima.
- 6) Flauto: la, sol.
- 7) Strumenti creativi I
- 8) Strumenti collettivi I

I nomi delle note. Il pentagramma.

La prima cosa da fare è sfatare un noto luogo comune, o forse un'impresione lessicale: le note musicali non sono sette.

In realtà sono i *nomi delle note* ad essere sette:

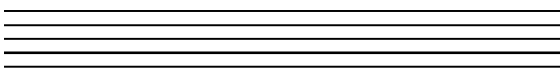
DO, RE, MI, FA, SOL, LA, SI

Mentre le note udibili e producibili con gli strumenti musicali sono numericamente molto di più di sette, perché esistono svariati Do, Re, Mi, Fa, e così via.

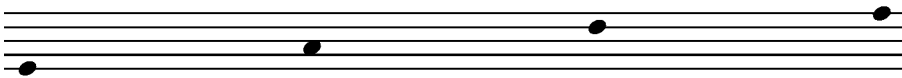
Impariamo ora ad avere dimestichezza con i nomi delle note con questo semplice esercizio: utilizzando la tabella qui sotto esercitiamoci a dire i nomi delle note in fila e al contrario partendo da ogni posizione e girando in senso orario o antiorario.

	DO	
	SI	RE
	LA	MI
	SOL	FA

La musica viene scritta nel *pentagramma*, che è un insieme di 5 linee orizzontali parallele equidistanti:



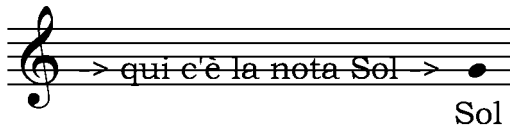
Le note vengono disegnate rotonde sui righi (linee) o sugli spazi:

**Rispondi:**

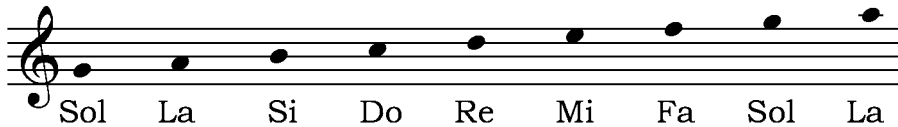
- Dimmi i sette nomi delle note in fila partendo da Si.
- Dimmi i sette nomi delle note in fila partendo da Mi.
- Dimmi i sette nomi delle note in fila partendo da La.
- Dimmi i sette nomi delle note al contrario partendo da Si.
- Dimmi i sette nomi delle note al contrario partendo da Sol.
- Dimmi i sette nomi delle note al contrario partendo da Re.
- Quante sono le linee di un pentagramma?
- Quanti sono gli spazi di un pentagramma?

La chiave di violino. Le note.

La *chiave di violino* è un segno convenzionale che si mette all'inizio del pentagramma, è chiamata anche *chiave di sol* perché con la sua curva iniziale ci indica dove si trova la nota *Sol*:



Di conseguenza, partendo da *Sol* a salire possiamo determinare tutte le note in fila del pentagramma alternando la loro posizione nei righi o negli spazi:

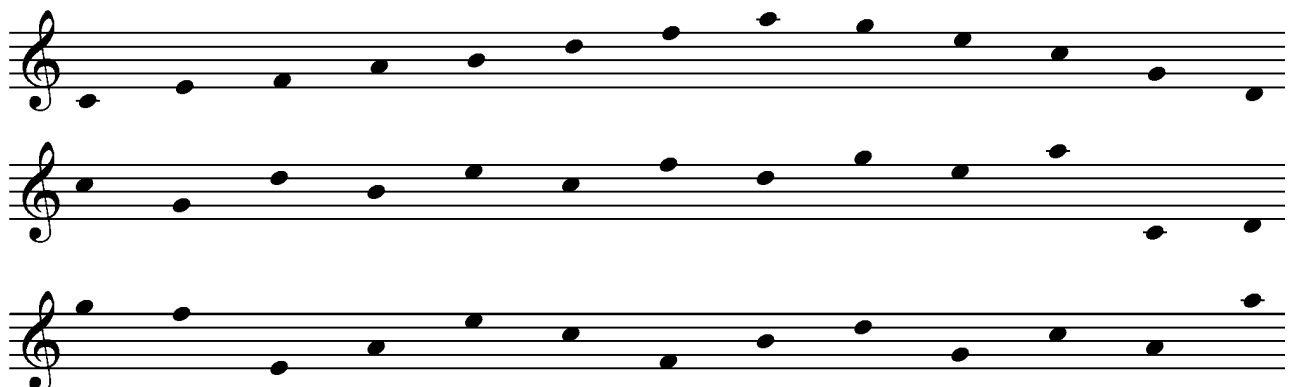


Come possiamo vedere per l'ultimo *La*, in assenza di righi si usa mettere una sorta di rigo simbolico in miniatura chiamato *taglio addizionale*, che permette di individuare e determinare correttamente e in modo veloce la nota alta (acuta), o bassa (grave). Per il momento ci accontenteremo di sapere che *acuto* e *grave* o *alto* e *basso*, che si equivalgono, indicano la posizione verso l'alto o verso il basso di una nota rispetto ad un'altra nel pentagramma.

Troviamo le note al di sotto del *Sol*, sempre alternate nei righi e negli spazi in ordine contrario:



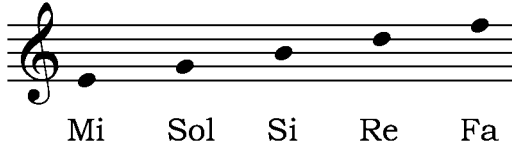
Abbiamo capito che le note si dispongono alternate nei righi e negli spazi salendo verso l'alto se in fila, o scendendo verso il basso se si dispongono in ordine contrario. Ora siamo in grado di determinare le posizioni di tutte queste note che, se disegnate in fila, formeranno una sorta di *scala*:

**Scrivi i nomi delle note:**

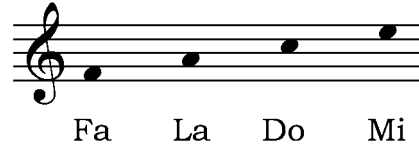
Riconoscere velocemente le note.

È difficile imparare subito tutte le posizioni delle note. Per aiutarci in questa impresa possiamo dividerle in tre gruppi: *note sui righi*, *note sugli spazi*, *altre note*. Imparare a memoria questi tre gruppi di note è un'ottima strategia per ottenere una veloce e infallibile lettura.

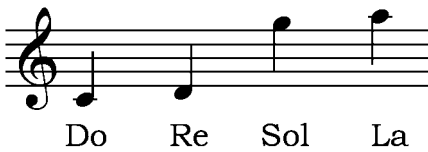
Note sui righi:



Note sugli spazi:



Altre note, sopra e sotto il pentagramma:



Rispondi (righe e spazi del pentagramma vanno contati dal basso verso l'alto):

Elenca a memoria le note sui righi.

Che nota c'è sul primo spazio?

Elenca a memoria le note sugli spazi.

Che nota c'è sul quarto rigo?

Che nota c'è sul secondo rigo?

Che nota c'è sul primo rigo?

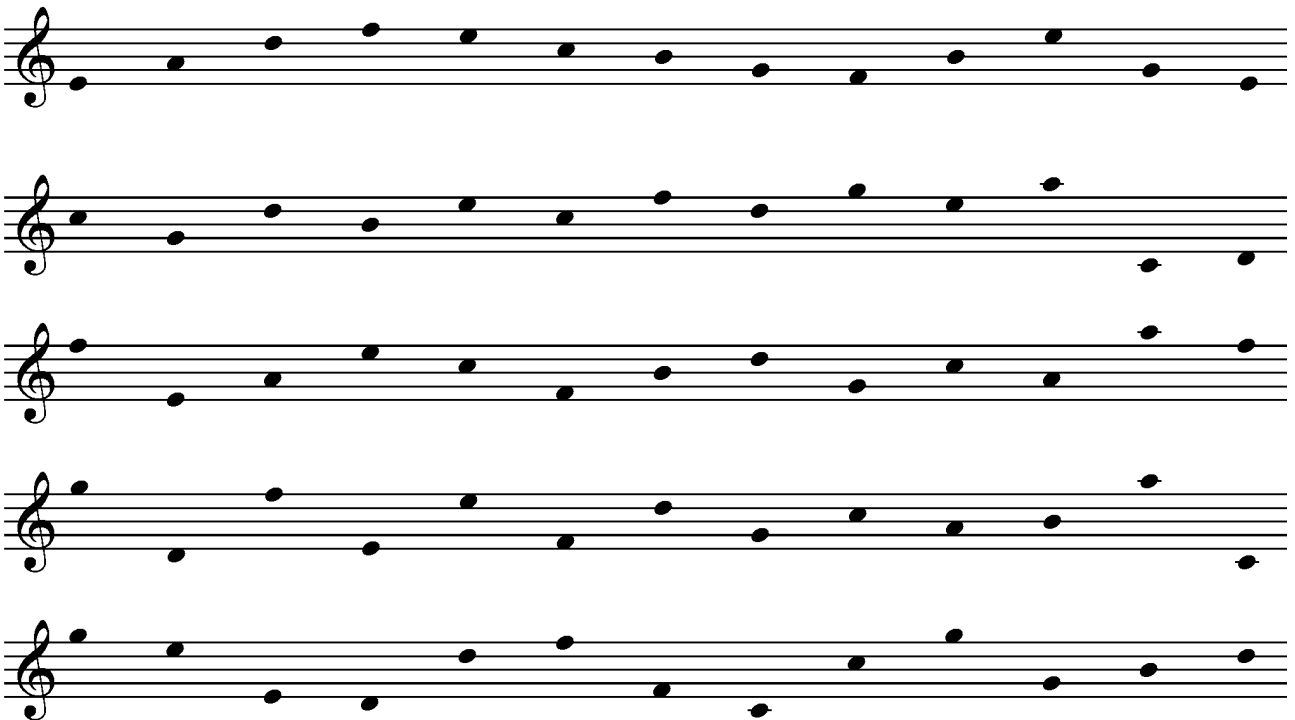
Che nota c'è sul terzo spazio?

Che nota c'è sul secondo spazio?

Che nota c'è sul quarto spazio?

Che nota c'è sul quinto rigo?

Leggi più volte i nomi delle note, poi scrivi sotto i nomi:

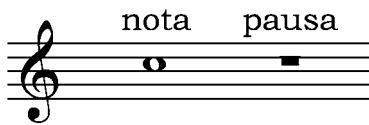


Il solfeggio. La Semibreve. Il tempo. La battuta.

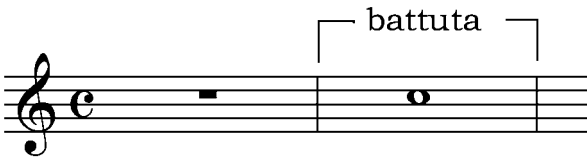
Solfeggiare significa dire i nomi delle note a tempo. Per solfeggiare occorre conoscere i vari tipi di note che si differenziano per la loro durata e per la loro fattezzezza.

La *semibreve* è un tipo di nota che dura quattro movimenti (in realtà dura quattro quarti, ma per semplicità eviteremo per il momento termini matematici). Per movimento intendiamo uno stesso lasso di tempo: possiamo intendere quello che la nostra mano impiega per andare verso il basso e tornare verso l'alto.

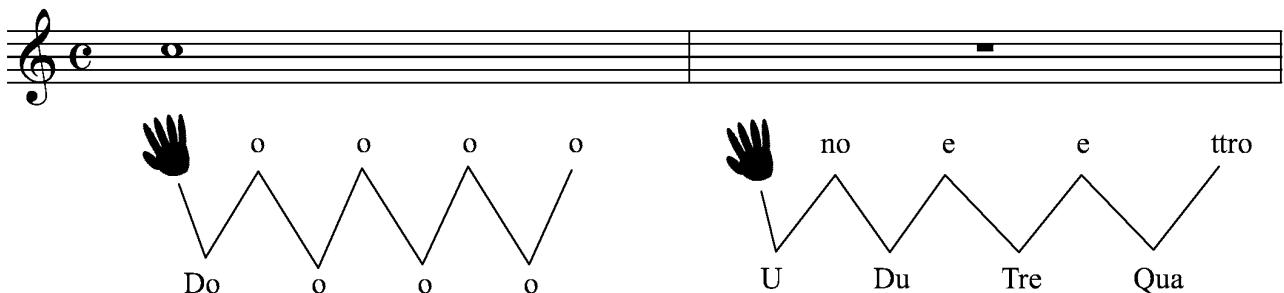
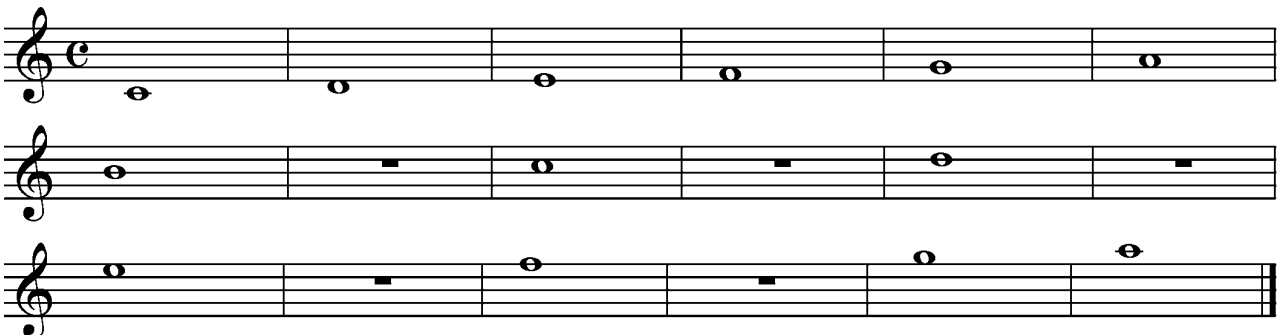
Per ogni tipo di nota esiste anche la relativa pausa, quindi la pausa di semibreve sono quattro movimenti di silenzio. Ecco entrambi i segni grafici:



Prima di solfeggiare è necessario capire fino a quanti movimenti dobbiamo contare prima di ricominciare da capo, altrimenti saremmo costretti a contare i movimenti quasi all'infinito. Tale *indicazione* è data da due numeri posti dopo la chiave di violino: 4/4 (che è sempre sostituito da **C**) indica che bisogna contare fino a quattro movimenti. Ogni quattro movimenti inoltre sarà posta una linea verticale per indicare che è finita una *battuta* e che si può ricominciare a contare.



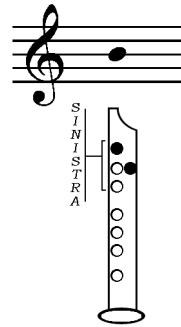
Utilizziamo la mano per contare i movimenti. La mano partirà dall'alto, andrà verso il basso e tornerà verso l'alto: questo è un movimento. Per solfeggiare correttamente una semibreve è necessario contare i quattro movimenti mentre si dice il nome della nota:

**Solfeggia:**

Il Flauto dolce: si. La minima.

Il flauto dolce può essere considerato il primo vero strumento a fiato poiché necessita di un semplice e immediato approccio per poterlo suonare ed è particolarmente propedeutico per qualsiasi altro strumento a fiato futuro.

Con la mano sinistra andiamo a chiudere il primo foro con l'indice e il foro posteriore con il pollice. Soffiando come se dicessimo "tu" possiamo ottenere la prima nota: il Si sul terzo rigo.



Prova a suonare questi esercizi utilizzando la lingua tra una nota e l'altra come se dicessi "tu". Fai le note lunghe uguali ma fai attenzione a mantenere un unico soffio costante. È la lingua a dividere le note, respira solo quando necessario:

Suona:

respiro → , , , , ,

"tu" "tu" "tu" "tu"

Siiiiiiiiiiiiiiii Pausa (silenzio) Siiiiiiiiiiiiiiii Pausa (silenzio) Siiiiiiiiiiiiiiii Pausa (silenzio)

1...2...3...4 1...2...3...4 1...2...3...4 1...2...3...4 1...2...3...4 1...2...3...4

La *minima* è un tipo di nota che dura due movimenti. È disegnata come la semibreve con l'aggiunta di una stanghetta. La pausa di semibreve indica due movimenti di silenzio, è fatta allo stesso modo della pausa di semibreve solo che è attaccata al terzo rigo invece che al quarto:

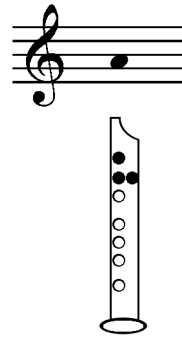
nota pausa

Do o U Du

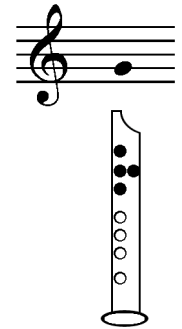
Solfeggia:

Flauto: la, sol.

Chiudendo il secondo foro con il dito medio sinistro otterremo la nota *La*:



Chiudendo il terzo foro con l'anulare sinistro otterremo la nota *Sol*:



Suona:

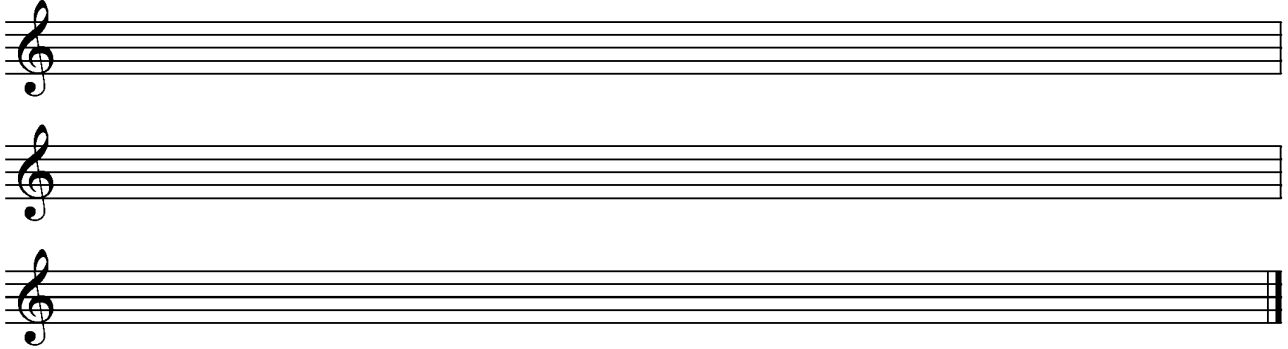
ritornello

ritornello: si torna al ritornello o da capo

Strumenti creativi I

Esercizi per stimolare processi mentali istituzionalmente considerati poco importanti e universalmente sottovalutati, come: *l'intuizione, l'irrazionalità delle scelte emotive o istintive, la consapevolezza dei limiti delle regole formali, i vissuti.*

1) Disegna tutte le note che vuoi e scrivi sotto i nomi.



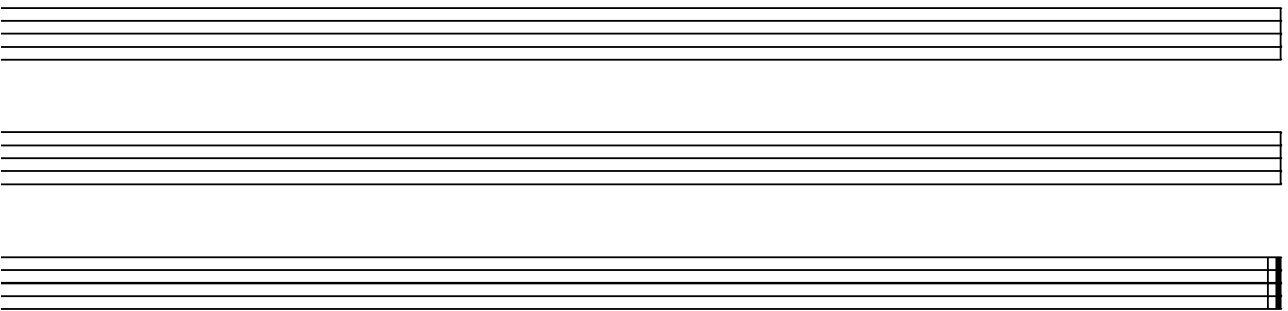
4) Disegna una melodia utilizzando le note *Sol, La, Si*, e suonala col flauto.



5) Suona liberamente il flauto utilizzando solamente le note *Sol, La, Si*. Prova a creare diverse atmosfere emotive, come: allegria, noia, allarme, ansia, dolcezza.



3) Scrivi una melodia con semibreve e minime. Non dimenticare la chiave, l'indicazione di tempo, la divisione delle battute e le eventuali pause.



4) Solfeggia la melodia che hai scritto sopra.

5) Suona le note *Sol, La, Si*, in successione libera ma facendole durare 4 movimenti, 2 movimenti oppure 1 solo movimento.

La tua attenzione deve essere rivolta più alla scansione costante del tempo che alla successione delle note. In questo esercizio, e per il futuro, ci si può aiutare con un *metronomo* (uno strumento che divide il tempo in pulsazioni uguali e costanti, reperibile anche sul web). Per esempio:

Si>>>>Sol>>Si>Sol>Si>La>>>>
 4 2 1 1 1 4

Strumenti collettivi I

Esercizi rivolti ad un gruppo di neofiti. Lo scopo è di mettere l'uno in rapporto con l'altro stimolando la percezione di massa nel significato più profondo del termine. È importante sapere che *l'individuo* così come noi lo intendiamo è un concetto sconosciuto nell'antichità classica e si è sviluppato nel corso dei secoli affermandosi solo dopo la *Rivoluzione Francese*. Noi qui torneremo ad essere qualcuno solo ed esclusivamente in rapporto con gli altri.

- 1) A turno ognuno farà una domanda ad alta voce. Chi crede di saper rispondere correttamente suona il flauto prenotandosi. Il primo che ha suonato risponde alla domanda e chi l'ha posta deciderà se è corretta o sbagliata. Un punto per ogni risposta esatta.
- 2) A turno ognuno suonerà una nota col flauto. Il primo che la ripete correttamente sarà invitato a dire anche il nome della nota. Un punto per ogni risposta esatta.
- 3) A turno ognuno dirà una delle note conosciute col flauto. Il primo che la suona correttamente riceve un punto. È possibile far vedere posizioni diverse mentre si dice il nome di una nota.
- 4) A turno, in un ordine prestabilito, si elencano tutti i nomi delle note in fila. L'esercizio termina quando tutti hanno detto almeno tre volte una nota. Chi sbaglia viene escluso. Verrà assegnato un punto agli ultimi tre che non avranno mai sbagliato o a chi non avrà mai temporeggiato prima di rispondere.
- 5) A turno, in un ordine prestabilito, si elencano tutti i nomi delle note in ordine contrario. L'esercizio termina quando tutti hanno detto almeno tre volte una nota. Chi sbaglia viene escluso. Verrà assegnato un punto agli ultimi tre che non avranno mai sbagliato o a chi non avrà mai temporeggiato prima di rispondere.
- 6) A turno, in un ordine prestabilito, si elencano tutti i nomi delle note in fila. Quando si dice una delle note sugli spazi (Fa, La, Do, Mi) si battono le mani una volta. L'esercizio termina quando tutti hanno detto almeno tre volte una nota. Chi sbaglia viene escluso. Verrà assegnato un punto agli ultimi tre che non avranno mai sbagliato o a chi non avrà mai temporeggiato prima di rispondere.
- 7) Chi alla fine avrà accumulato più punti verrà invitato ad inchinarsi di fronte al gruppo ricevendo un applauso per aver primeggiato. È possibile variare gli esercizi o prevedere più vincitori o un vincitore per ogni esercizio.