

Percorsi

Grafia e musica

Octandre

Copparo, Scuola elementare Marchesi/S.e. Zardi - novembre 1992/febbraio 1993

operatore didattico: Gianpaolo Salbego



Grafia e musica

Copparo, 23/30 novembre 1992

PRIMO INCONTRO

OBIETTIVI COGNITIVI

Identificare i suoni e i rumori di un ambiente. Ideare simboli grafici per rappresentare i suoni. Realizzare una partitura con simboli grafici inventati dai bambini.

Processo di codifica e astrazione del suono musicale partendo dall'esperienza del bambino sul produttore del suono, processo già affrontato negli anni precedenti nella 3^a delle scuole Zardi nei percorsi sulla percussione).

Organizzazione del materiale sonoro e introduzione degli elementi principali della musica e del fenomeno sonoro: il ritmo e il timbro, la metrica.

MODALITÀ OPERATIVE

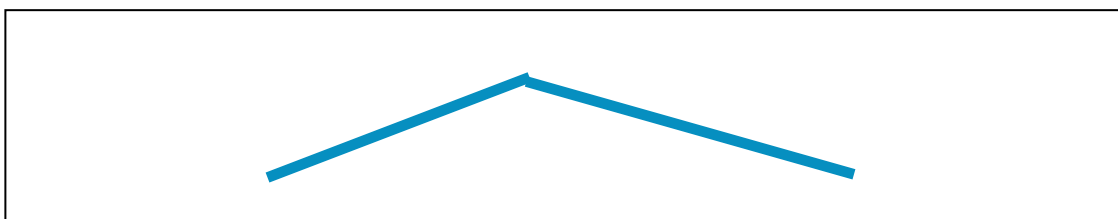
Chiediamo ai bambini di stare ad occhi chiusi per un minuto ed "ascoltare" il silenzio; si accorgeranno che non è assoluto, ma sono percepibili suoni e rumori dell'ambiente. Invitiamo i bambini a dire da quale fonte provengono (motori d'auto, cinguetto di uccelli, ticchettio di orologi, scricchiolii di sedie, ecc.).

Riportiamo sulla lavagna tutti questi suoni e proviamo a scrivere la partitura di questo minuto di silenzio.

Chiediamo poi ai bambini di riprodurre la partitura con la voce o con suoni del corpo e di realizzare partiture con gruppi che eseguono eventi diversi anche sovrapposti.

Altro gioco:

Con la voce l'insegnante produce suoni che salgono e scendono come linee continue oscillanti dall'alto in basso (effetto sirena): visualizzare il suono con linee sulla lavagna del tipo:



Ora proviamo a seguire con un dito l'andamento del segno disegnato e imitiamo un effetto sonoro riproducendolo con la voce (lettura del segno).

Alle scuole Zardi abbiamo consegnato ai bambini vari strumenti a percussione o altro del loro ambiente quotidiano e abbiamo chiesto che ne individuassero le caratteristiche del materiale con cui erano costruiti; le caratteristiche di durata e di sonorità. *“Proviamo a scrivere quel... suono. Proviamo a scrivere il suono, non lo strumento che lo produce, così come abbiamo fatto con la voce precedentemente.”*

Proviamo ad organizzare con un pulsare ritmico (per es. con i numeri, o con i quadretti di un quaderno) il materiale sonoro trovato e a darne una corrispondenza metrica:

Grafia e musica

Copparo, 30 novembre/14 dicembre 1992

SECONDO INCONTRO

OBIETTIVI COGNITIVI

Ideare simboli grafici per rappresentare i suoni prodotti da strumenti musicali. Codificazione di un effetto sonoro e successiva identificazione del produttore del suono.

Definizione di alcuni semplici processi di composizione musicale, tramite la codifica di effetti sonori legati agli elementi della musica. Coinvolgimento del bambino tramite le partiture composte e gli spunti inventati.




MODALITÀ OPERATIVE

Ciascun bambino ha un foglio e una matita. L'insegnante fa ascoltare i suoni prodotti da una serie di strumenti diversi (es. triangolo, tamburello, flauto a coulisse, voce), mentre i bambini cercano di disegnare il suono di ogni strumento.









Al termine esaminiamo le scelte grafiche degli alunni: scopriamo che qualcuno ha **scritto** il nome dello strumento o l'**onomatopeica** di quel suono, qualcuno ha **disegnato** lo strumento più o meno realisticamente, qualcuno ha **disegnato un oggetto o una situazione** che lo strumento gli ha fatto venire in mente, chi infine ha disegnato **segni astratti**.




Il suono della campana, lo produce questo strumento: 

a cosa mi fa pensare: *alla campanella di fine lezione*

Come si può disegnare la forma del suono?   

Nella 3^a delle Zardi i bambini hanno reinventato la partitura, del primo incontro aggiungendo alcuni criteri personalizzati di codifica del suono; in particolare hanno mantenuto l'elemento ritmico e metrico di divisione, ma rispetto l'indicazione degli strumenti hanno preferito utilizzare i colori:

suoni	1	2	3	/	1	2	/	1	2	3	4	/	1	2	3	/	1	2
 r	●	●			●			●					●		●			
 r	●							●					●					●
 r	●							●					●					
 r	●								●				●●●					
 a	●				●								●					
 a	●		●					●					●					
 v	●		●					●					●	●				●
 v	●		●					●					●					●

 = ciotole di legno  = piattini sospesi  = campane

<p><i>r-rosso = ciotole di legno</i> <i>v-verde = campane</i> <i>n-nero = legnetti</i> <i>vi-viola = tamburi gravi</i> <i>li-lilla = tamburi acuti</i> <i>a-arancione = piatti</i></p>

sostituendo alla partitura precedente notiamo che le lettere indicano il colore e la qualità dello strumento, ma non l'altezza ovvero se il suono è acuto o il suono è grave. Per sopperire a ciò potremo aggiungere dei numeri che indichino l'ordine degli strumenti dal grave all'acuto o, meglio ancora, dare delle indicazioni di altezza che possano essere poi collocate sul pentagramma. *“Ma cos'è il pentagramma?”*

Procediamo con il gioco delle vocali che oltre a darci una risposta ci permettono di ordinare per intonazione/altezza sonora altri strumenti aventi diversa intonazione/altezza sonora, come le ciotole di legno, le 2 campane e i 2 piattini intonati.

Parliamo dell'intonazione della voce tramite le vocali che disporremo in ordine di altezza dall'acuto al grave/dall'alto al basso: (i e a o u).

Riportiamo di seguito le indicazioni testuali di una nostra lezione: *“si procede a spiegare come è composto l'organo vocale e come, tramite sollecitazione d'aria, le corde possono emettere vari suoni e timbri. Si riportano anche imitazioni di voci e si riconduce l'attenzione alla diversità delle voci: la voce della madre, del padre e del bambino, ma anche alla facilità di riconoscere un amico tramite la voce:*

i bambini chiudono gli occhi
un bambino parla
gli altri riconoscono la sua voce

il timbro della voce risulta particolare, caratteristico e facilmente riconoscibile perché differente da un bambino all'altro.

Ciò è dovuto a vari motivi, tra cui le casse armoniche del nostro corpo. Il nostro corpo è infatti composto da diversi contenitori d'aria di varie dimensioni che possono fungere da casse di risonanza per i suoni prodotti dalla nostra voce.

Riconosciamo le nostre casse armoniche: il ventre-stomaco, il petto, la gola, la bocca, il naso, la fronte e facciamo corrispondere ad esse le varie vocali nell'ordine dal grave all'acuto (dal basso all'alto):

I = fronte, occipitale
E = nasale
A = gutturale, gola
O = pettorale
U = ventrale, stomaco

il ventre corrisponde in realtà alla U-O, il petto alla O-A, la gola alla A, la bocca alla A-E, il naso alla E, la fronte alla I.

Infine componiamo un piccolo gruppo d'insieme con una cellula ripetuta che monteremo gradualmente dal grave all'acuto e in progressione seguendo le fasi di assimilazione dei bambini”. Proviamo a sostituire le nostre vocali alla partitura precedente. Abbiamo:

4 tavolette rosse (i e a o)
 2 piattini arancioni (i e)
 2 campane verdi (o u)

suoni	1	2	3	/	1	2	/	1	2	3	4	/	1	2	3	/	1	2
□r	i	i			i			i					i	i				
▣r	i				i			i					i	i				
□r	i							i										
□r	i								i				i	i	i			
⊖a	i				i								i					
⊖a	e		e					e					e					
⊖v	o		o					o					o	o			o	
⊖v	u		u					u					u				u	

□ = ciotole di legno ⊖ = piattini sospesi ⊖ = campane

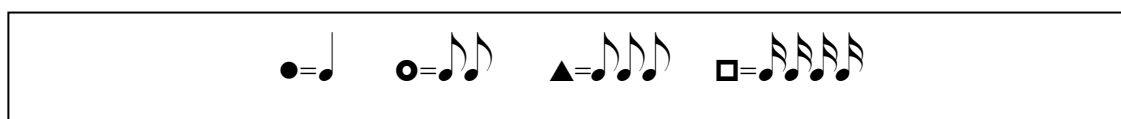
riportando quindi questo concetto di altezze delle note alla partitura precedente, cerchiamo l'integrazione con l'idea dei bambini di "colorare i suoni".

suoni	1	2	3	/	1	2	/	1	2	3	4	/	1	2	3	/	1	2
□r/i	●	●			●			●					●	●				
▣r/e	●							●					●				●	
□r/a	●							●					●					
□r/o	●								●				●	●	●			
⊖a/i	●				●								●					
⊖a/e	●		●					●					●					
⊖v/o	●		●					●					●	●			●	
⊖v/u		●		●					●		●		●		●			●

□ = ciotole di legno ⊖ = piattini sospesi ⊖ = campane

Ricordiamo anche gli elementi dinamici (f, fp, p, mf ...) che nella proposta iniziale erano i pallini di diverse grandezze e aggiungiamo effetti di 1 colpo, di 2 colpi, di 3 colpi, di 4 colpi per ogni numero della scala graduata: "... come nel caso della tavoletta r/o alla quarta sequenza?" "Sì! Ha giusto tre colpi in corrispondenza del numero 1".

La corrispondenza tra questi simboli grafici e la scrittura tradizionale del ritmo musicale è la seguente:



Proviamo ora a introdurre questi schemi nuovi (delle vocali, dei ritmi diversi e delle dinamiche) nella nostra partitura.

suoni	1	2	3	/	1	2	/	1	2	3	4	/	1	2	3	/	1	2
□r/i	●	●			□				●					●	●			
□r/e	●							▲					●					●
□r/a	●							▲										
□r/o	●								○				▲					
Ωa/i	□				●								●					
Ωa/e	●		●					●					○					
♫v/o	●		●					□					●	●				●
♫v/u		●			▲				●					●				○

□ = ciotole di legno Ω = piattini sospesi ♫ = campane

“Ricordiamo le dinamiche, perché abbiamo quadrati grandi e piccoli, triangoli e cerchi grandi e piccoli. Ricordate? Punti grandi, medi e piccoli.”

VERIFICHE E PROSPETTIVE DI LAVORO

Utilizzazione dei segni ideati dalla classe per costruire partiture da suonare con oggetti e strumenti in dotazione.

Come si può constatare le partiture ora sono perfettamente leggibili, decifrabili e integrate. I bambini sono partiti da una proposta iniziale e progressivamente hanno attivamente contribuito alla definizione di una partitura complessa che vede l'introduzione di elementi metrici (ritmo), dinamici (f mf p), di altezza del suono (le 5 vocali che poi vedremo corrisponderanno sia visivamente che musicalmente al pentagramma musicale), e timbriche.

Si possono introdurre anche nuovi elementi nella partitura e provare a leggere e ad arricchire le partiture dei vari gruppi che si sono formati. Possiamo eseguirle singolarmente e anche sovrapposte: per linee orizzontali o per linee verticali.

MATERIALI

Strumenti a percussione, strumenti costruiti dalla classe o ricerca di alcuni produttori di suono nel nostro quotidiano da utilizzare nella partitura. Una lavagna. I nostri codici.

Grafia e musica

Copparo, 24 gennaio/11 febbraio 1993

TERZO INCONTRO

OBIETTIVI COGNITIVI

Ideare una partitura per sonorizzare una storia utilizzando strumenti o la voce. Leggere suonando, partiture ritmiche.

Fissare il rapporto di altezza del suono con lo strumento musicale tramite l'ascolto (udito) e la voce. Il bambino relaziona gli elementi sonori provenienti dal proprio corpo con lo strumentario musicale e fissa elementi sonori nella memoria.

MODALITÀ OPERATIVE

Scrivere una sonorizzazione.

Dopo aver scelto alcuni strumenti a percussione ed averli associati a situazioni concrete di una storia la sezione di Copparo scrive una partitura da suonare in cui i vari eventi si susseguono secondo la metrica della storia inventata:

flauto e sonagli=indigeni che ballano

sonagli di metallo=serpenti

tamburello=indigeni che ballano

La partitura si arricchisce.

Nella 3^a delle Zardi presentiamo invece alcuni strumenti a percussione costruiti da coetanei di un'altra classe. Le due sezioni si stanno orientando su piani diversi.

Procediamo, per riepilogo, all'intonazione delle vocali tramite la voce e individuiamo l'altezza delle vocali. I E A O U dall'acuto al grave. In seguito disponiamo gli strumenti di una stessa famiglia (es. i tamburi) in ordine di altezza secondo l'indicazione delle vocali:

tamburo I

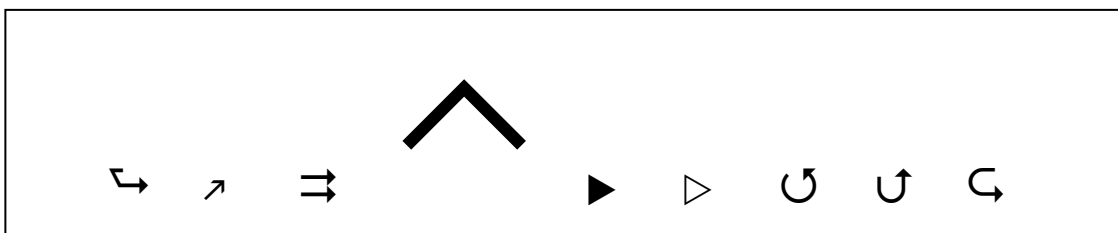
tamburo E

tamburo A

tamburo O

tamburo U

Facciamo un poco di esercizio di intonazione della voce e eseguiamo dei glissati vocali. “ *Ora scrivo alcuni segni alla lavagna e vorrei che voi li osservaste. Che li decifrate come suoni musicali e che li eseguiate con la voce e la tecnica delle vocali. E' possibile?*”



Costruiamo una nostra partitura che riepiloghi tutti gli elementi proposti in questo intervento (tamburi e voci) poi aggiungiamoli alla partitura precedente:

suoni	1	2	3	/	1	2	/	1	2	3	4	/	1	2	3	/	1	2
⊙li/i	●	●			□				●					●	●			
⊙li/e	●							▲					●					●
⊙li/a	●							▲										
⊙vi/o	●								⊙				▲					
⊙vi/u	●								⊙				▲					
i	●	●			□				●					●	●			
e	●							▲					●					●
a	●							▲										
o	●								⊙				▲					
u	●								⊙				▲					
□r/i	●	●			□				●					●	●			
□r/e	●							▲					●					●
□r/a	●							▲										
□r/o	●								⊙				▲					
⊕a/i	□				●								●					
⊕a/e	●		●					●					⊙					
⊖v/o	●		●					□					●	●				●
⊖v/u		●		▲				●					●					⊙

□ = ciotole di legno ⊕ = piattini sospesi ⊖ = campane ⊙ = tamburi

La partitura ora si è arricchita di un'ulteriore interpretazione data dall'utilizzo dei simboli grafici degli strumenti nuovi (vocali per la voce e ⊙ per i tamburi), inventati nella prima partitura e qui direttamente inseriti come nel caso delle ciotole, dei piattini e delle campane ⊖. Riepiloghiamo:

□rosse/i	ciotole	●	♪
⊙lilla/i.e.a	tamburi acuti	⊙	♪♪
⊙viola/o.u	tamburi gravi	▲	♪♪♪
i.e.a.o.u	voce	□	♪♪♪♪
⊕arancio	piattini		
⊖verdi	campane	<i>p</i>	<i>mf</i> <i>f</i>

VERIFICHE E PROSPETTIVE DI LAVORO

I bambini possono procedere ad arricchire le loro rappresentazioni sonore e quindi codificare tutto. Occorre stimolare la creatività del bambino e chiedere che risponda graficamente alle sue impressioni musicali. Chiediamo ai bambini di scrivere una loro partitura o più partiture.

MATERIALI

Vari strumenti a percussione. La voce e altro melodico, attorno a noi.



Grafia e musica

Copparo, 10/17 febbraio 1993

QUARTO INCONTRO

OBIETTIVI COGNITIVI

Ideare una partitura per sonorizzare una storia utilizzando strumenti o la voce. Leggere, suonando, partiture ritmiche.

Relazione tra gli elementi concreti della musica (strumenti musicali) astratti (partiture realizzate dai bambini) e creatività musicale.

MODALITÀ OPERATIVE

Leggere una partitura che rappresenta ritmi musicali.

Dividiamo la classe in gruppi strumentali associati a file di numeri scritti alla lavagna che ogni gruppo suonerà, tranne quando incontrerà lo zero. I vari numeri ed anche i silenzi si devono susseguire mantenendo una pulsazione regolare.

Quindi creare partiture in cui ad ogni istante può corrispondere un solo battito (●=gru, o ta), due battiti (○=gatto, o ti-ti), tre battiti (▲=na-po-li), quattro battiti (□=pomodoro, o ti-ri-ti-ri). Il silenzio si può rappresentare con S o 0). La corrispondenza tra questi simboli grafici e la scrittura tradizionale del ritmo musicale è la seguente:

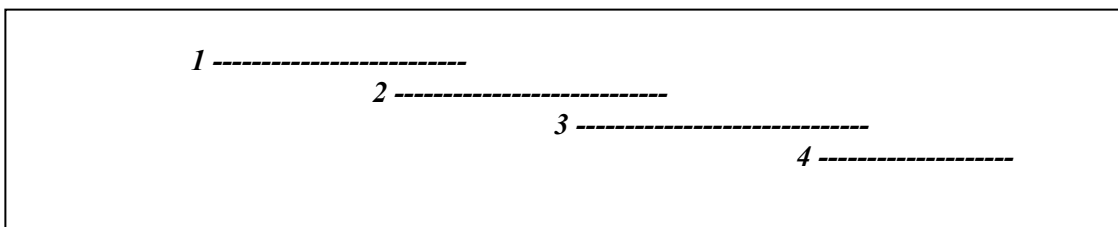


esempio di partitura scritta e poi suonata con la classe

strumenti/tempo	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<i>BASCO</i> ☼	o	o	●	o	o	o	o	▲	o	o	o	o
<i>LEGNETTI</i>	o	□	o	o	o	□	o	o	o	□	o	o
<i>CAMPANA</i> 🔔	●	S	S	S	●	S	S	S	●	S	S	S

Scriviamo alla lavagna la partitura che i bambini hanno scritto sugli spunti che avevamo introdotti la volta precedente. Aggiungiamo alcuni effetti sonori come arricchimento compositivo (tubo della pioggia, flexaton, claxon, sonagli). Si terminerà col silenzio lasciando esaurire il suono del tubo della pioggia, e quindi entrerà il suono del flexaton a conclusione ironica o umoristica.

Quindi si ricomincia da capo. Sara scandisce un ritmo e chiedo agli altri bambini di scandire il tempo sul ritmo di Sara. Su di esso faccio entrare altri effetti sonori in successione quasi in forma canonica. *CANONE*, proprio come in "Fra Martino campanaro" con le voci che intervengono una dopo l'altra:



1. *TUBO DELLA PIOGGIA* - far vibrare assieme alla voce 1

si lascia esaurire il suono ed entra

2. *IL FLEXATON* assieme alla voce 2

3. *CLAXON* - tre effetti in sequenza assieme alla voce 3

e in contemporanea

4. *SONAGLI* - scuotimento breve poi entra la voce 4

4. *CAMPANA 1 e CAMPANA 2* - un colpo lungo assieme alla voce 4

e si rilegge la partitura da capo

Poi i bambini hanno proposto la libera improvvisazione che ad un punto dato della composizione abbiamo inserito.

VERIFICHE E PROSPETTIVE DI LAVORO

I bambini a questo punto dimostrano già una notevole capacità interpretativa dei segni. In taluni casi emerge la necessità di esercizio alla concentrazione, ma si riscontra anche facilità nel concretizzare il suono partendo dal segno. Su questa falsariga si possono approfondire ulteriori elementi anche formali, ma soprattutto va ripresa l'attività relativa alla ricerca di effetti, già maturata nelle fasi in cui si lavorava sugli strumenti a percussione, che poi possono essere tradotti graficamente e sistemati in specifiche strutture formali.

Per quanto attiene alle forme musicali, si può fare esercizio di insieme sul gioco della catena (vedere *Le percussioni e la didattica musicale*, di questa stessa collana) e quindi approfondire con altre forme che si possono ricavare dal testo del Bas.

MATERIALI

Vari strumenti, la voce, il corpo, anche strumenti melodici da riordinare per altezza.

Gianpaolo Salbego, *Le percussioni e la didattica musicale*, Agenda, Monte San Pietro, 2008

Bas, *Le forme musicali*, Ricordi, Milano.

Grafia e musica

Copparo, 17/25 febbraio 1993

QUINTO INCONTRO

OBIETTIVI COGNITIVI

Ideare una partitura per sonorizzare una storia utilizzando strumenti e/o la voce. Leggere, suonando, partiture ritmiche.

I bambini in questa fascia di età, avendo già realizzato corsi precedenti sulle percussioni, dimostrano capacità per poter apprendere i primi elementi della musica, secondo processi di relazione logica e metrica tradizionale. Si presenta pertanto l'opportunità di introdurre questi elementi di relazione tra ritmo, metro e approfondire la capacità di concentrazione all'insieme e di attenzione e rendimento anche esecutiva.

MODALITÀ OPERATIVE

Leggere una partitura che riproduce l'altezza dei suoni

Realizzare graficamente una partitura in cui le vocali siano disposte in ordine di altezza e riprodurla con la voce. Riepiloghiamo e dall'**ordine alfabetico** riconduciamo l'attenzione dei bambini ad un **ordine sonoro**.

“La vocale più acuta è la I che si eseguirà pensandola eseguita con la testa, la fronte; poi la E che si eseguirà col naso; poi la A che si eseguirà di gola; la O che si eseguirà di petto e infine la U che eseguiremo con lo stomaco, col ventre. Ogni parte del corpo corrisponde ad una cassa armonica”.

i.....
e.....
a.....
o.....
u.....

Gioco della catena

Ogni bambino ha una cosa da fare col suo strumento. In successione da destra a sinistra e viceversa il primo bambino della catena eseguirà il proprio effetto, seguito dal secondo bambino, poi dal terzo e così via fino all'ultimo, poi si ripete a ritroso dall'ultimo bambino fino al primo.

Inizialmente la catena sarà eseguita **senza tempo**, abituando i bambini all'attenzione: debbono suonare dopo aver ascoltato il bambino precedente e molto spesso aiutano il seguente a partire.

Quando avranno realizzato il tipo di concentrazione necessaria, l'insegnante o un bambino particolarmente preciso ritmicamente scandiranno il tempo e la catena dovrà essere realizzata con il **tempo comune** a tutti: laddove i bambini sbagliano ci si sofferma e si ripete varie volte fino all'assimilazione corretta. Facciamo una catena di tamburi con due effetti: *battere = b strofinare = s*

● = ♩

1	2	3		1	2		1	2	3	4		1	2	3		1	2	3
b	●	●		b	s		●	●	b	s		b	s	b		b	b	s

Octandre

è un'equipe di operatori didattici
e insegnanti specializzati
nell'intervento educativo rivolto
alla formazione dei docenti
e all'educazione degli studenti nelle scuole
dall'infanzia alla media superiore.
Ha sviluppato sperimentazioni didattiche,
ricerche nell'ambito educativo ed
esperienze che hanno dato vita a
una propria articolata metodologia.

Agendaproduzioni

è il settore tecnico che permette
la realizzazione strutturale di spazi insonorizzati
di tutti i tipi in ambiente scolastico
e l'allestimento degli strumenti
necessari alle aule didattiche e ai
Laboratori per le attività espressive.

Agenda snc

è in grado di fornire tutti i supporti
tecnici e didattici per la realizzazione
dei progetti e tutti i materiali
e le attrezzature informatiche
utili per la gestione degli spazi descritti.

Agenda snc

cp 25 – 40050 Monte San Pietro (Bo)

tf. +39.051.6768076

www.agendaproduzioni.com

email: agenda@agendaproduzioni.com