

DODICESIMA LEZIONE

Ora gli allievi hanno acquisito un metodo per analizzare le strutture dei brani. Dopo una attività pratica in laboratorio saranno coinvolti in una nuova attività operativa: entreranno loro a far parte di un algoritmo!

Il docente di Conservatorio spiega loro come, partendo da semplici brani, seguendo una legge combinatoria, si possa pervenire ad un simpatico risultato. Gli allievi si sposteranno nell'aula d'informatica dove ascolteranno dapprima l'introduzione al "brano".

Si allega la descrizione della "combinazione sonora" per avere una visione d'insieme

COMBINAZIONI SONORE

Illustrazione

Il lavoro è composto da 4 segmenti eterogenei, appartenenti ad altrettanti ambiti acustico-sonori: la **Natura** - la **Voce** - il **Ritmo** - la **Musica** (intesa nella sua accezione "colta").

Ciascuno dei segmenti consta di due elementi distinti e tra loro "antagonisti" (naturale-artificiale, semplice-complesso, singolo-collettivo) e ha la durata, rispettivamente, di minuti **2** (1+1), **4** (2+2), **6** (3+3) e **8** (4+4).

1. <i>Natura</i>	A Versi animali "naturali"	B Versi animali "digitali" creati al computer da <i>Sud</i> di Risset	2
2. <i>Voce</i>	A Voce naturale - lettura di poesie europee da <i>L'Infinito</i> di Leopardi da <i>Ode</i> di Shelley da <i>Correspondances</i> di Baudelaire da <i>Loreley</i> di Heine	B Voce virtuosistica da <i>Stripsody</i> di C. Berberian	4
3. <i>Ritmo</i>	A Ritmo : un percussionista da <i>Omaggio a Bartók</i> di R. Kuisma	B Ritmo : complesso di percussioni da <i>Ionisation</i> di E. Varèse per 13 esecutori	6
4. <i>Musica</i>	A Canto solo e Strumento solo da <i>Yesterday</i> di J. Lennon (Mina) dal <i>Concerto per chitarra</i> di Castelnuovo-Tedesco da <i>Syrinx</i> di Debussy per flauto da <i>Capriccio n. 5</i> per violino di Paganini	B Coro e Orchestra - ensemble da <i>Ch'io t'ami</i> per coro di Monteverdi da <i>An American in Paris</i> e <i>Rhapsody in blu</i> di Gershwin	8

Nell'*Introduzione* i "segmenti" vengono presentati in successione in modo che i ragazzi possano ascoltarli distintamente e quindi riconoscerli alla loro ricomparsa.

1. **INTRODUZIONE** (min. 20)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1A	1B	2A	2B	3A			3B			4A			4B						

All'*Introduzione* segue il vero e proprio "brano". Essendo 24 il m.c.m. di 2, 4, 6 e 8 (minuti), la combinazione iniziale si ripresenta simile solo dopo 24 minuti. I segmenti attaccano insieme alternando sia in senso "orizzontale" che "verticale" la modalità "*diminuendo*" e "*crescendo*" finché nell'ultima parte il livello sonoro è ugualmente alto per tutti ("*max*").

Partendo dalla constatazione che la musica è pure - come le altre discipline - uno strumento di conoscenza, per quanto singolare, realizzando la “combinazione sonora” si è inteso proporre un’esperienza di ascolto non-standard che per la sua particolarità offre l’esempio di un possibile percorso musicale educativo. La “combinazione” può essere infatti considerata:

1. un “gioco” sonoro in cui spezzoni acustico-sonori eterogenei vengono accostati in funzione di un risultato acustico imprevisto
2. un “gioco” matematico-combinatorio che implica (nel caso di un programma interattivo creato ad hoc) una scelta di frammenti di diverso tipo e durata condizionati da alcune “regole” sonore (es. gli accostamenti “tonali”, timbrici, ritmici e dinamici) in vista di un risultato libero (ordinato o caotico)
3. un “gioco” didattico per addestrare i ragazzi al riconoscimento ad es. di timbri, di altezze, di accordi, di strumenti musicali che presentandosi insieme richiedono particolare attenzione e concentrazione
4. un “gioco” culturale polivalente (musica come danza, come parola e comunicazione di idee o espressione di sentimenti e di culture - musica come suono, come percezione dell’ambiente sonoro pervaso da rumori e suoni, come codice “linguistico” che varia nel tempo e nello spazio - come “linguaggio” dotato di una tecnica specifica, ecc.).
5. non ultimo da un punto di vista di didattica della matematica: un’applicazione del concetto di m.c.m.

In prospettiva, un progetto più ricco e complesso potrebbe consistere nella creazione di un programma interattivo che permetta di selezionare diversi brani sonori, di stabilirne le rispettive durate e intensità; meglio se con l’uso di più altoparlanti collocati in punti opposti (fronte, dietro, destra, sinistra) in modo da sfruttare anche la componente “spaziale”. L’ascolto potrebbe inoltre essere accompagnato da animazioni visive al computer (maxischermo), coerenti nella durata e nell’intensità con i segmenti sonori. L’idea di far ruotare suoni di diversa durata potrebbe anche essere sfruttata ad es. per abituare i ragazzi al riconoscimento di strumenti o di qualsivoglia eventi musicali allorché si presentino soli o in combinazione, meglio se provenienti da fonti collocate in punti diversi.