

PER INIZIARE

ESPLORAZIONE DELLA CHITARRA

Osserva la chitarra, scopri la funzione di ogni sua parte ed esplora le sue moltissime possibilità sonore. Cerca il modo di produrre sonorità diverse usando sia le corde, sia tutte le altre parti dello strumento. Prova ad esempio a pizzicare le corde in punti diversi (verso il ponticello o verso la tastiera) e con materiali diversi (polpastrello, unghia, plettri, altri materiali), prova a strofinarle, percuoterele con oggetti vari o modificarne la vibrazione. Sperimenta anche vari effetti percussivi in diverse parti dello strumento (tavola, fasce, fondo, ponticello, paletta...).

Prova a ottenere suoni ruvidi, puri, opachi, pesanti, morbidi, lunghi, acuti, deboli, profondi, rumorosi, brevi, secchi, aggressivi, leggeri, brillanti, bassi...

Alcuni di questi suoni sono descritti a pag. 146-148.

LA SCATOLA MAGICA

Immagina la chitarra come una magica scatola sonora che contiene al suo interno un'infinità di sorprese. Scopri allora i meravigliosi suoni che essa sa produrre! Come dal cilindro di un prestigiatore o dalla mitica cornucopia cerca di estrarre le sonorità inesauribili della tua chitarra senza stancarti di scoprire, di ascoltare, sperimentare, di fantasticare...



Per l'ascolto:

- Alvaro Company: *Las seis cuerdas*
- Leo Brouwer: *Canticum, La espiral eterna*
- Fred Frith: *Step Across the Border*
- Paolo Angelini: *Unravel*

FANTASIA I

L'intensità dei suoni

Esplorando le possibilità sonore della chitarra, prova a verificare anche la possibilità di produrre suoni forti e suoni deboli. Prova spingere al massimo le possibilità del tuo strumento sia nel fortissimo che nel pianissimo.

Altera bruscamente suoni forti a suoni deboli, oppure passa gradualmente dal piano al forte attraverso sonorità di media intensità.



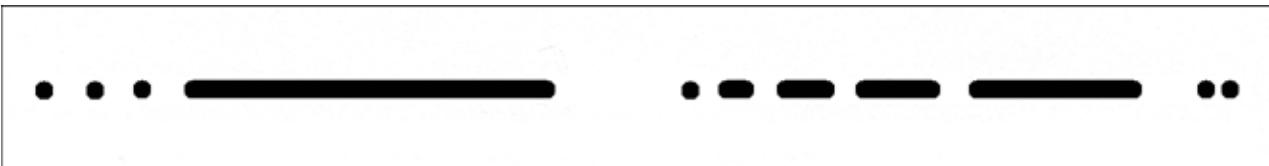
ecc. (continua tu)

FANTASIA II

Le durate dei suoni

Prova anche ad ottenere suoni di lunga durata e suoni di breve durata. Che tecniche utilizzi per tenere a lungo un suono? E per ottenerne uno breve? Quanto dura il suono più lungo che puoi ottenere? E il più breve? Improvvisa un brano fatto di "linee" (suoni lunghi) e di "punti" (suoni brevi).

Puoi alternare liberamente i punti alle linee e/o passare gradualmente da suoni lunghi a suoni sempre più brevi o viceversa.



ecc. (continua tu)

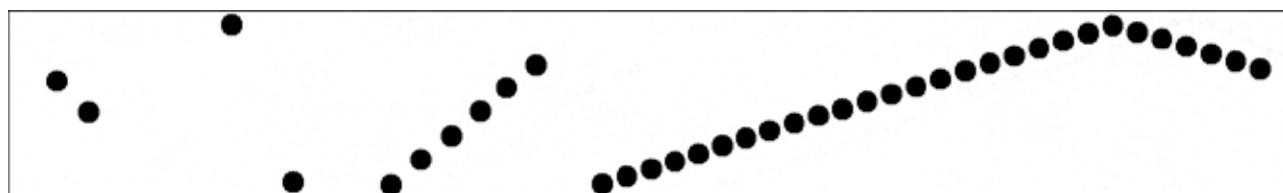
FANTASIA III

Le altezze dei suoni

Come fai a ottenere sulla chitarra suoni **acuti** (alti) e suoni **gravi** (bassi)? Cerca una sequenza dal grave all'acuto e viceversa utilizzando solo le corde a vuoto. Ora cerca una sequenza dal grave all'acuto usando una sola corda. Ora usando tutte le corde e i tasti.

Qual è il suono più grave che puoi ottenere sulla chitarra? E il più acuto? Sai produrre suoni che cambiano la loro altezza?

Improvvisa una sequenza di suoni alternativamente alti e bassi con intervalli ampi. Improvvisa anche una sequenza di suoni che salgono gradualmente dal grave all'acuto e poi discendono.



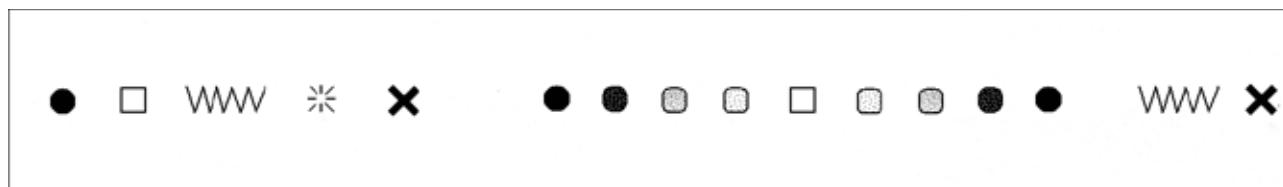
ecc. (continua tu)

FANTASIA IV

I colori dei suoni

La tua prossima improvvisazione darà spazio al **timbro** del suono, cioè ai "colori" ottenuti ad esempio suonando una corda al ponticello o alla tastiera, col polpastrello, con l'unghia o con il plettro, oppure percuotendo lo strumento in mille modi diversi. Ne usciranno suoni morbidi, secchi, aspri, dolci, nasali, rumorosi, puri...

Prova a produrre dei grandi contrasti timbrici tra un suono e l'altro. Sperimenta anche il passaggio graduale da una sonorità ad un'altra.



ecc. (continua tu)

Per l'ascolto:

Luciano Berio: *Sequenza XI*

Paolo Angeli: *Linee di fuga*

MELODIE SU UNA CORDA

Produc suoni di diverse altezze su una sola corda e ascolta con attenzione i risultati che ottieni. Come fai a ottenere i suoni acuti e quelli gravi?

È possibile eseguire su una corda molte melodie, tra cui: *"Ah, vous dirais-je, maman"*, *"Tanti auguri a te"*, *"Oh, When the Saints"*, *"Kumbaya"* e molte altre. Trovale da solo o con l'aiuto dell'insegnante. Confronta anche i riff della chitarra rock come ad esempio *"Smoke on the Water"* dei Deep Purple.

UNA MELODIA PRIMITIVA

Immagina di vivere in epoca preistorica. Non hai mai sentito musica, perché non è ancora stata “inventata”. Un bel giorno trovi – chissà come? – una chitarra e inventi **la prima musica della storia!** Per te sarà una scoperta incredibile e ascolterai con stupore ogni suono che produci.

Scegli la corda che ritieni più adatta ad un suono “primitivo” e costruisci la tua improvvisazione utilizzando solo quella.

MOTIVO PRIMITIVO

per la libera improvvisazione su una corda



Segui questo disegno melodico e poi inventane tu degli altri (disegnali e suonali).



Per l'ascolto:

Musical Instruments from Prehistory – The Paleolithic, *Flutes e The Spirit of Marshes* (W. e L. Maioli)

SUONARE PER IMITAZIONE

Il tuo insegnante suonerà delle brevi melodie. Prova a ripeterle in modo identico nel suono, nel ritmo e nella dinamica.

Esempio:

Allievo

Insegn.

f *-* *pp* *ecc.*

f *-* *pp* *-*

In questo modo puoi imparare i primi brani del libro o altri brani facili ancora prima di leggere le note.

FONOCOPIE

per l'apprendimento su imitazione

L'ALLIEVO
RIPETE

f *pp* *mp* *f*

mf *mp* *mf* *ff*

L'ALLIEVO
RIPETE

L'ALLIEVO
RIPETE

L'ALLIEVO
RIPETE

L'ALLIEVO
RIPETE

Ripeti con precisione i brevi incisi proposti dal tuo insegnante.

All'inizio, oltre che ascoltare attentamente, potrai anche guardare dove l'insegnante mette le dita. Dopo un po' dovrai però provare a ripetere queste o altre melodie senza guardare l'insegnante, ma *solo ascoltando*.

PRIMA E SESTA CORDA

La prima e la sesta corda hanno lo stesso nome: MI. Le loro altezze infatti, pur essendo lontane (una quindicesima), sono affini. Potrai notare le stesse somiglianze anche tra due note allo stesso tasto della prima e della sesta corda. Anche queste note hanno lo stesso nome. Ad esempio le note al terzo tasto della prima e della sesta corda si chiamano SOL, quelle al sesto tasto si chiamano SI bemolle, e così via. In pratica ogni suono della sesta corda ha il suo corrispondente sulla prima corda allo stesso tasto e suona due ottave più acuto.

Puoi basarti su questa caratteristica della chitarra per inventare dei temi sulla sesta corda che si “rispecchiano” uguali sulla prima o viceversa. Questa improvvisazione imitativa è utile, perché ti aiuta a sviluppare l’attenzione e la memoria.

Usa il pollice della mano destra sulla sesta corda e l’indice e il medio sulla prima, o il plettro su entrambe. La diteggiatura della sinistra, invece, sarà uguale sulle due corde.

LA LEGGENDA DI NARCISO

Narciso, personaggio della mitologia greca, era un giovane bellissimo. Era così innamorato della propria bellezza, che rifiutò crudelmente l’amore di tutte le ninfe. Gli dei vollero punirlo per la sua vanità: passando presso una fonte, Narciso vide la propria immagine riflessa sull’acqua. Se ne innamorò a tal punto che si lasciò morire. Quando le ninfe dei boschi vennero a prendere il suo corpo per cremarlo, al suo posto trovarono un fiore, al quale venne dato il nome di “narciso”.



Per l’ascolto:

Benjamin Britten: *Narciso* (dalle “Sei metamorfosi di Ovidio” op. 49 per oboe solo)

Benjamin Britten: *March-like* (dal “Nocturnal op. 70” per chitarra)

Arvo Pärt: *Spiegel im Spiegel* (ECM)

PANTOMIMA E DANZA DI NARCISO

imitazioni su prima e sesta corda

Alberto La Rocca

Lento, ritmo libero

Musical score and tablature for guitar, measures 8-11. The score shows a treble clef, a key signature of one sharp, and a time signature of common time. The first measure (8) starts with a dynamic **p** and a tempo marking *misterioso*. The tablature below shows the strings and frets for each measure. Measure 8: 0-3-0. Measure 9: 0-3-0. Measure 10: 0-6-0. Measure 11: 0-6-0.

Ritmico $d=108$

f

9

8

3 0 3 0 5 0 0 5 0 5 0 7 0 0

3 0 3 0 5 0 0 5 0 5 0 7 0 0

13

8

7 0 7 0 5 0 0 5 0 5 0 3 0 0

COME UNA SARABANDA

melodia su una corda

Alberto La Rocca

Lento ed espressivo

Allievo

p tristemente

T
A
B

Insegn.

p legato

5

rall. ————— Più lento e ritenuto

f

Usa la diteggiatura 1 – 2 (indice – medio) per la mano sinistra.