

ADRIANO SECCO

Solfeggi parlati e cantati di:

"PIANOFESTA!"

Con appunti di teoria musicale.

CORSO DI BASE

PREMESSA

Il solfeggio può essere di due tipi: **PARLATO**, dove si leggono a voce le note musicali, pronunciando il loro nome per la loro durata ma senza intonarle o **CANTATO** dove le note, oltre che essere lette come nel solfeggio parlato, vengono anche intonate (cantate, appunto).

Questo libro, nella prima parte, segue un percorso graduale per imparare a leggere le note col solfeggio parlato, prima in chiave di Sol, poi in chiave di Fa, infine in entrambe le chiavi.

Ogni serie di solfeggi è preceduta dalla relativa parte teorica.

La seconda parte del libro è dedicata al solfeggio cantato, con gli esercizi sempre accompagnati dalle relative spiegazioni.

Generalmente il solfeggio è ritenuto piuttosto noioso, spero che questo mio piccolo lavoro, dedicato ai principianti di qualsiasi età, vi faccia cambiare idea!

Adriano Secco

INDICE TEORIA

	Pag.		Pag.
Il suono e la sua altezza	5	La croma	42
Il rigo musicale	6	La legatura di valore	51
La chiave di Violino (o di Sol)	7	Il punto di valore dopo la semiminima	53
Altre qualità del suono	8	Tempo di Sei Ottavi	56
La semibreve	10	Tempo di Due Metà	60
La minima	12	La sincope	63
La semiminima	13	La semicroma	65
L'indicazione di tempo	14	La croma puntata	68
Diamo un nome ai suoni	16	Il doppio punto e la terzina	70
Micetti promemoria	17	Semitoni e Toni	72
Tagli addizionali	18	Solfeggio cantato	73
Come si solfeggia	20	Altri intervalli	77
La chiave di Basso (o di Fa)	25	Alterazioni	90
Le pause	31	Scale maggiori e tonalità	95
Il punto di valore dopo semibreve e minima	36	Scale minori	101

INDICE SOLFEGGI

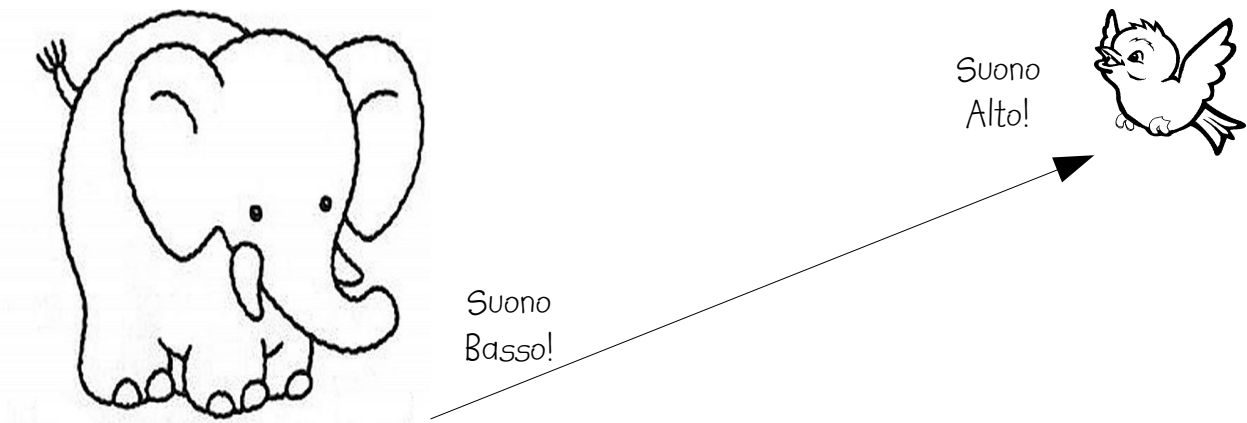
PARLATI	Pag.	CANTATI	Pag.
Solfeggi parlati in chiave di Sol	21	Solfeggi parlati con doppio punto e terzina	71
Solfeggi parlati in chiave di Fa	27	Solfeggi cantati per grado congiunto	74
Solfeggi parlati nelle due chiavi	32	Solfeggi cantati per intervalli di terza	79
Solfeggi parlati col punto di valore	38	Solfeggi cantati per intervalli di quarta	81
Solfeggi parlati con la croma	45	Solfeggi cantati per intervalli di quinta	83
Solfeggi parlati con legatura di valore	52	Solfeggi cantati per intervalli di sesta	85
Solfeggi parlati con semiminima puntata	54	Solfeggi cantati per intervalli di settima	86
Solfeggi parlati in Sei Ottavi	58	Solfeggi cantati per intervalli di ottava	87
Solfeggi parlati in Due Metà	61	Solfeggi cantati con vari intervalli	88
Solfeggi parlati con la sincope	64	Solfeggi cantati con alterazioni	94
Solfeggi parlati con la semicroma	67	Solfeggi cantati in altre tonalità maggiori	98
Solfeggi parlati con la croma puntata	69	Solfeggi cantati nelle scale minori	103

COS'E' IL SUONO?

Il SUONO è prodotto da un oggetto "elastico" che, se "solleticato" si muove (vibra) e ritorna alla posizione di partenza, tipo una corda di chitarra... Il RUMORE è prodotto da un corpo "rigido", come una martellata sul muro!

SUONO ALTO E SUONO BASSO (una delle "qualità" del suono, l'ALTEZZA)

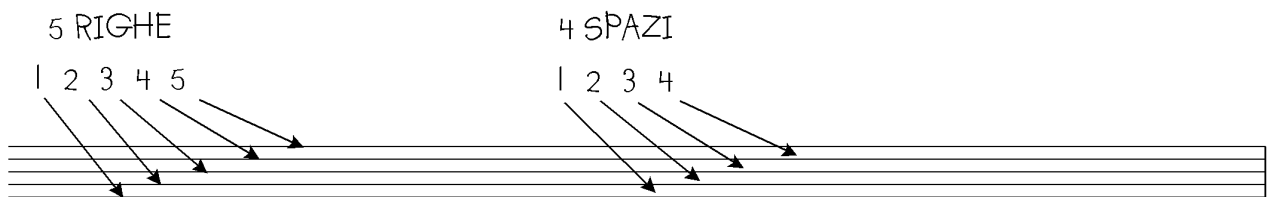
Prova ad immaginare un campanellino di quelli che si attaccano ai collarini dei gatti, ed il campanone di una chiesa. Hai presente come suonano? Bene! Pensa ora di paragonare questi oggetti a due animali, un uccellino ed un elefante, dando a loro la voce "giusta"... Quale dei due è l'uccellino e quale l'elefante? Esatto! Il campanellino, piccolino, quello che fa DINNN è l'uccellino, mentre il campanone, quello grande e grosso che fa DONNN è l'elefante. Ebbene, quale dei due animali abita in ALTO, sui rami? Non ci sono dubbi, l'uccellino! E quale invece sta in BASSO, sempre "piantato" per terra? Giusto, l'elefante! Abbiamo così scoperto qual è la differenza tra un suono ALTO (piccolino) ed un suono BASSO (grosso e pesante). Perché questa differenza? Te lo dico subito: un oggetto "elastico" (la corda di una chitarra, per esempio) si muove per produrre il suono... Certo che se l'oggetto è piccolino è anche più veloce di uno grande e pesante, e si muove (si dice "vibra") più in fretta, come, appunto, un uccellino può viaggiare più velocemente di un elefante... Così, una corda di chitarra "sottile" (uccellino) sarà più veloce di una corda di chitarra "grossa" (elefante). Ecco! Ora sappiamo distinguere un suono ALTO (uccellino) da uno BASSO (elefante). Facile, vero?



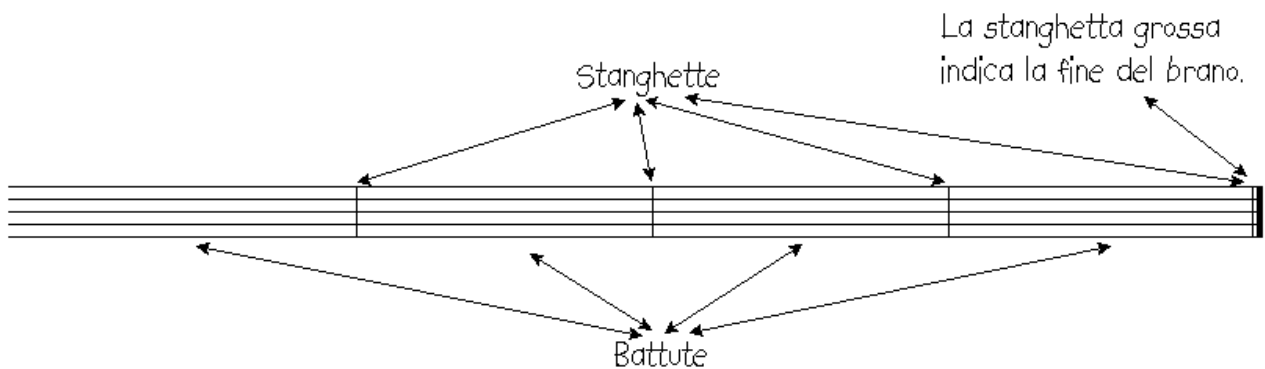
IL RIGO MUSICALE (dove si scrivono i suoni)

Ora che sappiamo distinguere un suono ALTO da uno BASSO, non ci resta che metterli un po' in ordine, come su uno scaffale... Facciamo finta che questo insieme di linee qui sotto sia, appunto, uno scaffale, ed osserviamolo bene: ci sono 5 ripiani, e, tra un ripiano e l'altro, ci sono 4 spazi vuoti. Vuoi sapere una cosa? Questo affare somiglia proprio al sistema di scrittura che i musicisti usano per mettere in ordine i suoni, e che chiamano RIGO o PENTAGRAMMA. Gli diamo un'occhiata?

Eccolo qui!

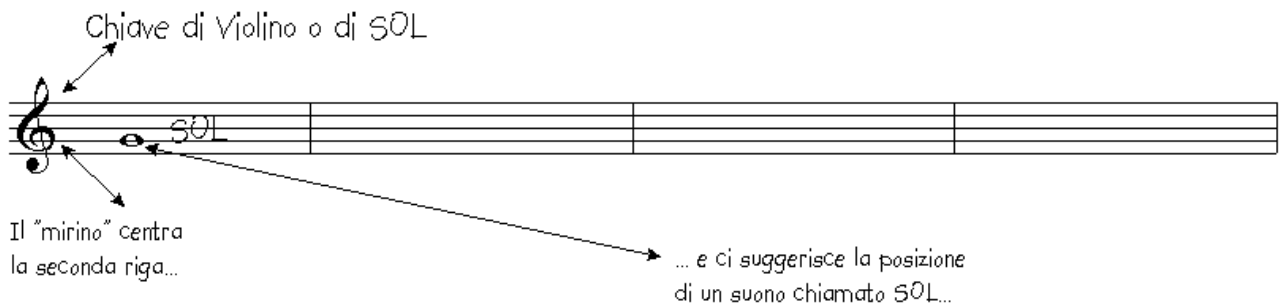


Per rimanere in ordine, uno scaffale ha bisogno delle mensole, ma anche di qualcosa che lo divida in scomparti, altrimenti gli oggetti cadrebbero come birilli... Ecco allora le linee verticali (STANGHETTE) che creano degli scomparti chiamati BATTUTE.



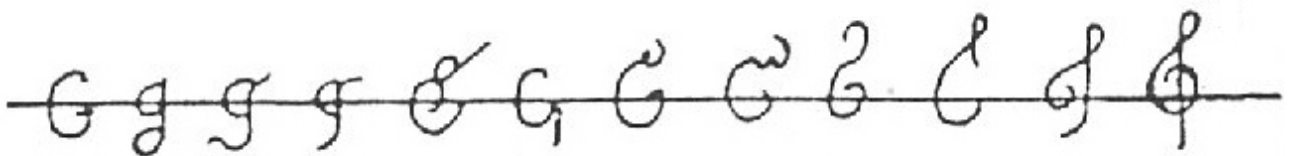
LA CHIAVE DI VIOLINO (O DI SOL)

All'inizio del RIGÒ si mette un segno che è un po' come un'etichetta, perché ci indica la posizione che i suoni dovranno avere all'interno dello scaffale... Vedi che questo "ghirigoro" (si chiama CHIAVE DI SOL, e ci serve per "aprire" il "codice segreto") forma un "mirino" che "centra" la seconda riga del RIGÒ? Ebbene, su quella riga si trova il suono che ha lo stesso nome della CHIAVE, cioè il SOL... A partire da quello sistemeremo tutti gli altri suoni, che vedremo in seguito...



Se noi decidessimo di considerare il RIGÒ proprio come uno scaffale dove mettere in ordine i suoni e fossimo dei tipini distratti che si dimenticano dove mettono le cose, dove sistemeremmo, ad esempio, un suono ALTO, in alto od in basso? Esatto, in alto! Non era troppo difficile, vero? Ed un suono-elefante, cioè un suono BASSO? Per forza, in basso! Perfetto!

Una curiosità: perché la chiave di SOL ha quella forma? In molti paesi del mondo le note si chiamano ancora come secoli fa, cioè A=La, Si=B, C=Do, D=Re, E=Mì, F=Fa, G=Sol... Anticamente si usava una sola riga che serviva per definire la nota di partenza e, sopra o sotto questa riga si disegnavano dei segni che servivano da promemoria a chi già conosceva il canto per eseguire la musica... Insomma, la scrittura musicale era ancora allo stato primitivo... Quindi, se volevamo partire dalla nota Sol, davanti al rigò dovevamo scrivere una "G". Nel corso dei secoli questa "G" ha subito talmente tante trasformazioni che è divenuta il segno che tutti conosciamo.



ALTRE QUALITA' DEL SUONO

Continuando il discorso di prima, così come ci sono mattoni grandi e piccoli, legni di tanti alberi diversi, farine per le torte o per la polenta, dobbiamo dire che ci sono molti suoni, e differenti tra loro. Non abbiamo molti dubbi nel distinguere il campanello di una bicicletta dalla campana della chiesa... Vediamo perché!

IL "TIMBRO" DEL SUONO

Tutti riusciamo a distinguere i rumori prodotti intorno a noi; siamo in grado di riconoscere il rumore di un autobus da quello di un motorino, quello di un frullatore da quello di una lavatrice e così via... Anche con i suoni, possiamo essere altrettanto bravi: siamo infatti in grado di distinguere il suono del telefono da quello del campanello di casa, così possiamo fare con una chitarra od un violino, una tromba od un pianoforte, con tutti gli strumenti musicali. Perché? Perché ognuno di essi è fatto con materiali diversi, in forme diverse e di diverse dimensioni, perciò ha una sua caratteristica voce che si chiama TIMBRO.

LA "DURATA" DEL SUONO (e le "figure musicali")

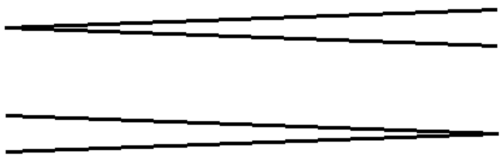
Se una persona suona educatamente il vostro campanello di casa, fa un solo DRIN, cioè produce un suono che dura poco (si dice BREVE). Se invece qualcuno vuole farvi uno scherzetto per farvi saltare dalla sedia e suona il campanello finché il dito non gli diventa blu, tipo DRIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIINNN, allora produce un suono LUNGO...

Bene, la durata di ogni suono può essere semplicemente indicata da una "figura musicale".

Cominciamo con il suono più lungo, che si indica con questa figura (giriamo la pagina!):

L' INTENSITA' DEL SUONO

A volte ci capita di parlare a voce alta perché siamo un po' arrabbiati, altre volte parliamo sottovoce, perché qualcuno vicino a noi sta facendo un pisolino... Anche gli strumenti musicali sono in grado di fare questo, dipende da come vengono usati... Se, ad esempio, prendessimo una chitarra e pizzicassimo con molta delicatezza una delle sue corde, sentiremmo un suono molto debole (suoneremmo quindi PIANO). Se, invece, pizzicassimo la stessa corda con più forza, sentiremmo un suono decisamente più FORTE. La stessa cosa succederebbe se premessimo con più o meno forza sul tasto di un pianoforte, o se soffiassimo con più o meno fiato dentro una tromba. Ecco, è tutto qui: uno strumento musicale suona più PIANO se lo trattiamo gentilmente, suona invece più FORTE se adoperiamo la forza...

Se trovi una di queste indicazioni....	...devi suonare così...
<i>pp</i>	Pianissimo
<i>p</i>	Piano
<i>mp</i>	Mezzopiano
<i>mf</i>	Mezzoforte
<i>f</i>	Forte
<i>ff</i>	Fortissimo
<i>sfz</i>	Sforzato
	Crescendo (aumenta gradualmente il volume) Diminuendo (diminuisce gradualmente il volume)

LA SEMIBREVE

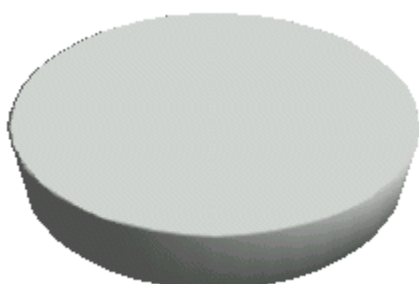
○ Bella, vero? Si chiama semibreve (sembra un'OLIVA!), ed indica un suono lungo quattro battiti (di mani, di piedi di quello che vuoi tu...). Come facciamo a far durare un suono tanto quanto indicato dall'oliva? Semplice, facciamo finta che il suono sia un lungo "Taaaaa...", contando u - no, du - e, tre - e, quat - tro e battendo le mani come dei piccoli omini meccanici! Pronto? Battiamo le mani appena il suono inizia (e contiamo, anche a voce alta, U -), e, dopo il primo battito, allarghiamo le braccia (continuando a contare -no), battiamo di nuovo (contando du -), ed allarghiamo (contando -e) e continuiamo a battere le zampette in questo modo sino a tre - e, quat-tro. A questo punto, il suono indicato dall'oliva finirà, ed avremo concluso la nostra prima esecuzione musicale...

○ = 1 suono da 4 battiti (u-no, du-e, tre-e, quat-tro)

Ta...	...a...	...a...	...a...	...a...	...a...	...a...	...a!
○							
U -	no	Du -	e	Tre -	e	Quat -	tro
↓ Batti!	↑ Apri!	↓ Batti !	↑ Apri!	↓ Batti !	↑ Apri!	↓ Batti	↑ Apri!

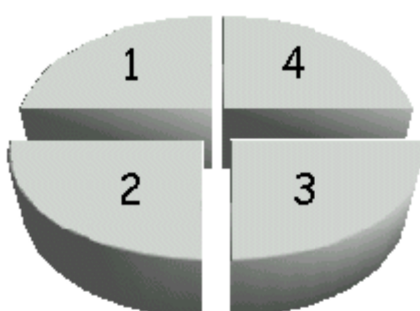
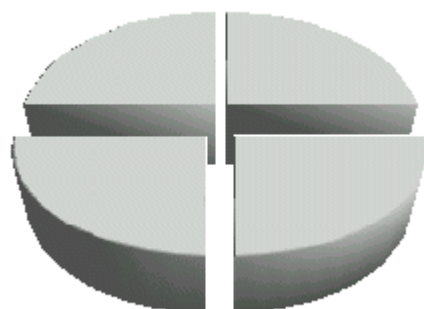
PRENDIAMO CONFIDENZA CON LA DURATA DELLE FIGURE MUSICALI...

Per sistemare ancora meglio il nostro scaffale (sempre il rigo) possiamo creare degli scomparti divisorii (battute) tutti della stessa misura. Per fare questo, dobbiamo aggiungere dei numeri che indichino proprio le "dimensioni" che desideriamo. Prima però facciamo un po' di considerazioni...



Facciamo finta che la SEMIBREVE (l'OLIVA, insomma), sia una specie di torta, come questa:

se la affettiamo, non cambia niente, resta sempre una torta, vero? Abbiamo tagliato la torta in quattro fette che chiameremo, appunto, "quarti" (un quarto si scrive $1/4$)



Abbiamo detto che quattro "quarti" (si scrive $4/4$) sono sempre una torta intera, ma affettata...
Immaginiamo ora che ogni "quarto" sia un battito di mano, come quelli che abbiamo provato prima...

Bene! Questa è la SEMIBREVE, cioè l'OLIVA, quella da quattro battiti o quattro quarti ($4/4$), in questo caso quattro "fette"! E dato che quattro quarti fanno una torta intera, possiamo dire che la SEMIBREVE vale quattro quarti ($4/4$) od un intero ($1 = \text{uno}$). Spiegherò tutto meglio nelle pagine successive...

LA MINIMA

Questa figura si chiama minima (sembra anche questa un'oliva, ma infilzata da uno stecchino...) ed indica un suono che dura la metà di quello di prima, cioè solo due battiti... Quindi, cominciamo a contare battendo le mani appena il suono inizia, però, questa volta, conteremo solo u - no, du - e (e batteremo le mani solo due volte) ed il suono sarà già finito... Naturalmente, visto che in matematica siamo bravissimi, abbiamo già capito che se "l'oliva con stecchino" vale due battiti solamente, continuando il conteggio fino quattro battiti come abbiamo fatto prima, riusciremo a suonare due "olive con stecchino"...

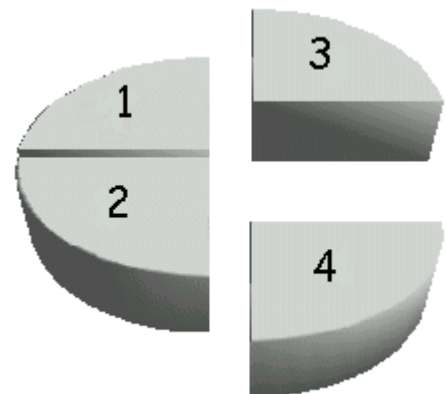
♩ 1 suono da 2 battiti (u-no, du-e) +

♩ 1 suono da 2 battiti (tre-e, quat-tro) =

2 suoni da 2 battiti ognuno, per un totale di 4 battiti.

Ta...	...a...	...a...	...a!	Ta...	...a...	...a...	...a!
♩				♩			
U -	no	Du -	e	Tre -	e	Quat -	tro
↓ Batti!	↑ Apri!	↓ Batti!	↑ Apri!	↓ Batti!	↑ Apri!	↓ Batti!	↑ Apri!

E la MINIMA quante fette di torta vale? Eccola qua, vale solo due battiti, cioè due "fette" di semibreve... Possiamo quindi dire che la MINIMA vale DUE QUARTI ($2/4$) e, visto che due quarti sono metà della torta, la MINIMA si può anche indicare con UNA META', che si scrive così: $1/2$. Dato che una torta ha due metà (si scrive $2/2$) in una SEMIBREVE stanno DUE MINIME!



LA SEMIMINIMA

Eccola qui! Assomiglia molto alla figura precedente, vero? Se facciamo attenzione, però notiamo subito che, a differenza della "oliva con stecchino" (si chiama "minima", ricordi?), questa è una "oliva nera con stecchino" ed il suo nome è semiminima. Quanto dura un suono quando è indicato da questa figura? Ancora la metà di quello che abbiamo provato per ultimo, cioè 1 solo battito. Questo vuol dire che, se contiamo come abbiamo fatto prima, appena avremo finito di dire u-no, il suono sarà già terminato... E, con lo stesso ragionamento di prima, se continueremo a contare fino a quattro battiti, riusciremo a fare ben 4 suoni (4 "olive nere con stecchino") da un battito ciascuno.





♪ 1 suono da 1 battito (u-no) +

♪ 1 suono da 1 battito (du-e) +

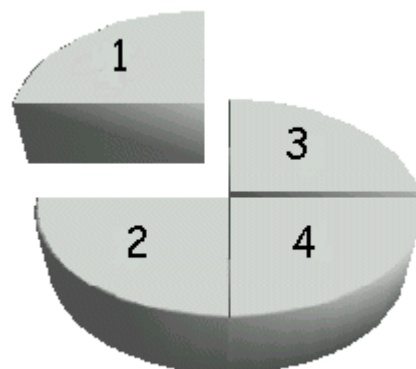
♪ 1 suono da 1 battito (tre-e) +

♪ 1 suono da 1 battito (quat-tro) =

Quattro suoni da 1 battito ognuno, per un totale di 4 battiti.

Ta...	...a!	Ta...	...a!	Ta...	...a!	Ta...	...a!
							
U -	no	Du -	e	Tre -	e	Quat -	tro
↓ Batti!	↑ Apri!	↓ Batti!	↑ Apri!	↓ Batti!	↑ Apri!	↓ Batti!	↑ Apri!

E la SEMIMINIMA, quanta torta vale? Un battito = una fetta, che chiameremo UN QUARTO (e scriveremo $1/4$). Quante sono le fette in questa torta? Quattro, vero? Sono quattro SEMIMINIME!



L'INDICAZIONE DI TEMPO

Per indicare quante e quali fette (quali e quante figure musicali) stanno in ogni battuta, si usa l'INDICAZIONE DI TEMPO, che sta subito dopo la CHIAVE. In questo caso mettiamo una indicazione di quattro quarti (4/4), cioè quattro battiti per battuta.

Indicazione di Tempo
(si legge "quattro quarti");
significa che la battuta
può contenere quattro battiti...

Attento! L'indicazione di tempo ci dice qual è il totale dei battiti contenuti in ogni battuta, ma il totale può essere raggiunto anche unendo fette di torta di diversa grandezza!

...o comunque tutto quello che ci serve
per rimettere insieme una torta intera...

Quattro figure da
un quarto (un battito)
 $1/4 +$
 $1/4 +$
 $1/4 +$
 $1/4 =$
 $4/4$ (quattro battiti... una torta!)

Due figure da
due quarti (due battiti),
 $2/4$ od $1/2$ (due battiti... mezza torta) +
 $2/4$ od $1/2$ (due battiti... mezza torta) =
 $4/4$ o $2/2$ (quattro battiti... una torta!)

Una torta già pronta
(vale quattro battiti)!

Ecco disposte sul rigo le nostre figure in ordine di durata!

INDICAZIONE DI TEMPO
ogni battuta contiene quattro quarti
(la torta intera o tagliata in fette e fettine, così...)

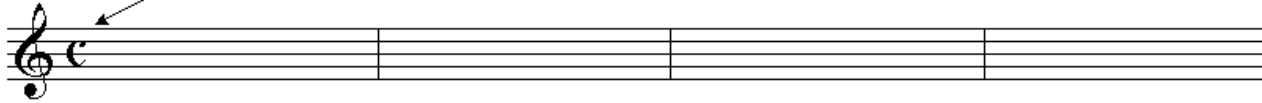
SEMIBREVE
(La torta! Suono
da quattro battiti)

MINIMA
(2 mezza torte! 2 suoni
da due battiti ciascuno)

SEMIMINIMA
(4 quarti di torta! 4 suoni
da un battito ciascuno)

Spesso potremmo trovare l'indicazione quattro quarti scritta con una "C", così:

Indicazione di Tempo
(si legge "tempo ordinario",
ed è uguale al "quattro quarti")



L'indicazione di tempo può cambiare! Quante e quali figure vogliamo fare stare in ogni battuta? E se volessimo TRE battiti invece di quattro?

Indicazione di Tempo
(si legge "tre quarti")




U - no Du - e Tre - e U - no Du - e Tre - e U - no Du - e Tre - e U - no Du - e Tre - e

Tutte le battute contengono un totale di TRE battiti

E se volessimo DUE battiti solamente?

Indicazione di Tempo
(si legge "due quarti")



U - no Du - e U - no Du - e U - no Du - e U - no Du - e

Tutte le battute contengono un totale di DUE battiti

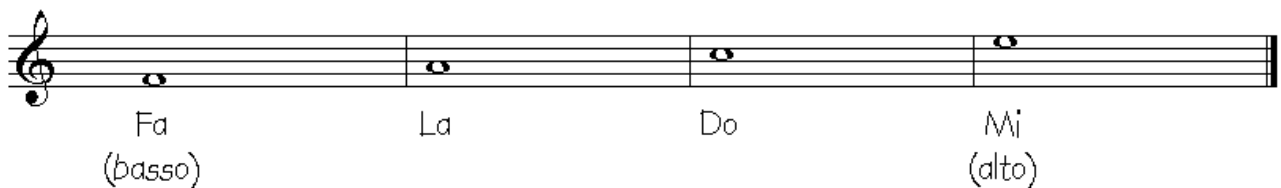
DIAMO UN NOME AI SUONI!

E' il momento di dare un nome ai suoni e, per farlo, dobbiamo sistemarli nel rigo usando le FIGURE. Solo una volta posizionate sul rigo, infatti, le figure diventano NOTE MUSICALI (prima rappresentavano solo una durata), che possono avere 7 diversi nomi: DO, RE, MI, FA, SOL, LA, SI.

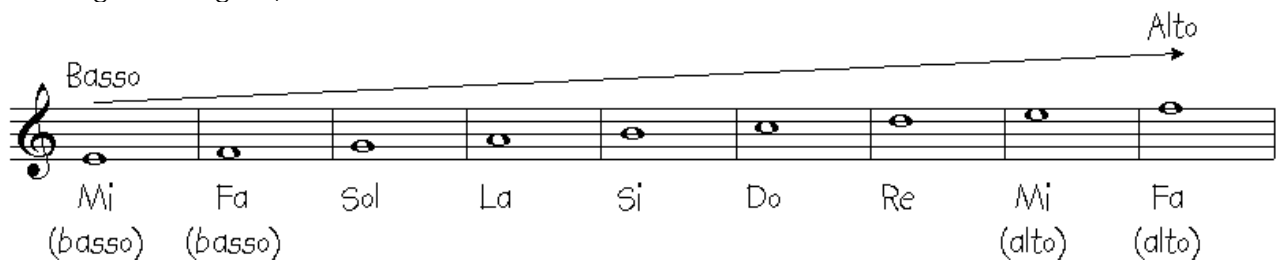
Mettiamo allora un po' di FIGURE nello scaffale cominciando dalle RIGHE, tenendo conto che ogni riga ne può "infilzare" una (come una perlina di una collana)...



...e negli SPAZI tra un ripiano ed un altro possiamo sistemarne altre...



Mettendo tutte le note insieme, avremo questo magnifico RIGO ordinato, pieno di NOTE sulle righe e sugli spazi. Attento alle note con lo stesso nome!



ECCO UN TRUCCHETTO PER RICORDARE LE NOTE SULLE RIGHE E SUGLI SPAZI...

Tante volte ricordiamo meglio le cose che vediamo, piuttosto che quelle che leggiamo (anche perché non dobbiamo studiarle)... Allora, osserva la scenetta qui sotto, dove una fatina - micina fa uno scherzo ad un micio alla corte del re, facendolo galleggiare nell'aria... All'interno dei fumetti, sottolineati, sono nascosti i nomi delle note!

**Mi Sollevo,
Sire,
Fantastico!**

Attenzione alle sillabe sottolineate!
Sono i nomi delle note sulle righe!

Mi Sol Si Re Fa

**Fatina, La
Dolce
Micina!**

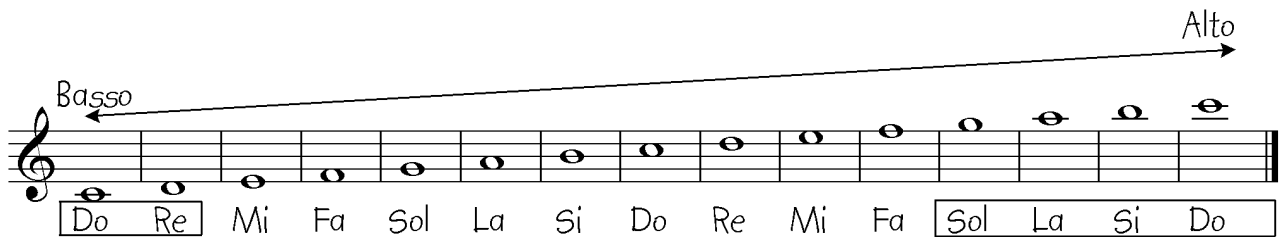
Attenzione alle sillabe sottolineate!
Sono i nomi delle note sugli spazi!

Fa La Do Mi

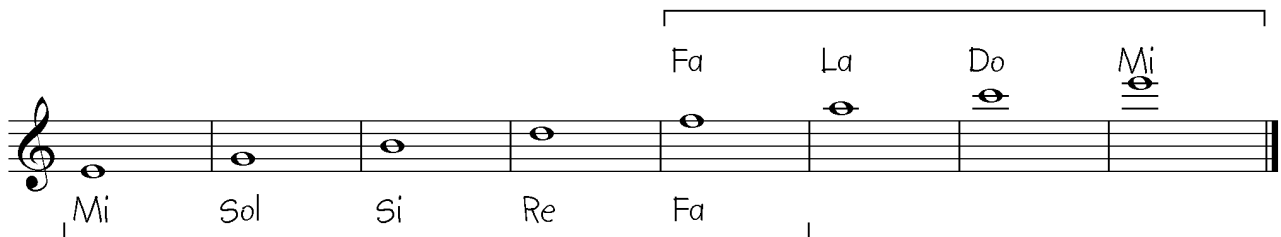
adriano
sollo

IL RIGO CI VA STRETTO? USIAMO I TAGLI ADDIZIONALI (che poi vuol dire "aggiunti")!

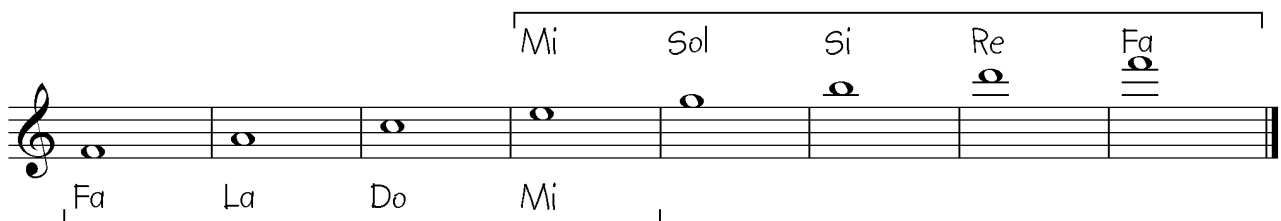
Può capitarci di trovare dei suoni così bassi o così alti che non riusciremmo ad inserirli nel rigo. Cosa potremmo fare, allora? Semplice, potremmo aggiungere delle altre righe, in basso per i suoni bassissimi ed in alto per i suoni altissimi. Vediamo come...



Per leggere più facilmente le note fuori dal rigo basta guardare qua sotto!

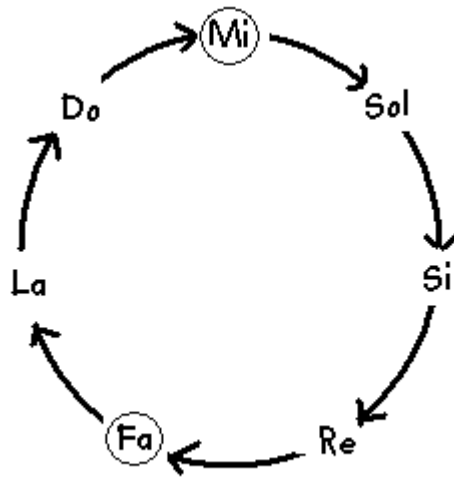


Che bel trucchetto! Le note sulle righe, finita la serie Mi - Sol - Si - Re - Fa, prendono i nomi di quelle sugli spazi Fa - La - Do - Mi...



...e le note sugli spazi, finita la serie Fa - La - Do - Mi, prendono i nomi di quelle sulle righe, Mi - Sol - Si - Re - Fa...

Vi insegno un altro paio di trucchetti! Ecco il primo: considerando quello che abbiamo visto prima, possiamo dire che le note, sia sugli spazi che sulle righe, quando escono dal rigo, seguono uno schemino del genere, una specie di serpentello che si morde la coda!



Secondo trucchetto! Quando le note sono davvero troppo alte, roba da farci venire le vertigini, allora possiamo usare un segno particolare, che ci dice: le note che si trovano sotto la linea tratteggiata che segue il segno "8" (ottava sopra) sono scritte in modo che siano più facili (o meno difficili) da leggere, però vanno eseguite otto note sopra rispetto a dove sono scritte! Nel rigo sopra vedete le note scritte con la loro scrittura reale, in quello sotto vedete le note con la scrittura "semplificata"...

Two musical staves illustrating the second trick. The top staff shows a scale from Sol to Do with notes written on the staff. The bottom staff shows the same scale, but with notes from Re onwards written below the staff, indicating they are an octave higher. A dashed line labeled "8va" indicates the octave shift.

COME SI "SOLFEGGIA"?

E' molto semplice! Tieni il tempo, battendolo con un piede, con una mano sulla gamba, con due mani od anche solo "pensandolo", come vuoi tu, quindi pronuncia il nome della nota per tutta la sua durata.



Facciamo finta di avere un "DO" semibreve, quindi da 4 battiti.

Do...	...o...	...o...	...o...	...o...	...o...	...o...	...o!
U -	no	Du -	e	Tre -	e	Quat -	tro
↓ Batti!	↑ Apri!	↓ Batti !	↑ Apri!	↓ Batti !	↑ Apri!	↓ Batti	↑ Apri!

...ora due minime da due battiti ciascuna...

Do...	...o...	...o...	...o!	Do...	...o...	...o...	...o!
U -	no	Du -	e	Tre -	e	Quat -	tro
↓ Batti!	↑ Apri!	↓ Batti!	↑ Apri!	↓ Batti!	↑ Apri!	↓ Batti!	↑ Apri!

...infine quattro semiminime da un battito ciascuna.

Do...	...o!	Do...	...o!	Do...	...o!	Do...	...o!
U -	no	Du -	e	Tre -	e	Quat -	tro
↓ Batti!	↑ Apri!	↓ Batti!	↑ Apri!	↓ Batti!	↑ Apri!	↓ Batti!	↑ Apri!