



VITTORIO PANZA

GRAMMATICA PER TUTTI, SECONDO PASSO

Nel mese di ottobre 2016 Musicheria.net ha pubblicato il mio articolo "Grammatica per tutti" in cui esponevo la convinzione che è indispensabile offrire agli allievi, entro la fine degli studi della scuola secondaria di primo grado, delle concrete competenze riguardo la grammatica musicale.

Mi spingevo a sostenere che è anche possibile seguire un percorso... nutriente, capace di motivare, e non allontanare, gli allievi, da una materia normalmente ritenuta ostica; offrendo loro invece un procedimento capace di interessarli e non annoiarli.

Grazie a queste competenze grammaticali sostengo che l'allievo potrebbe acquisire autonomia di comprensione e di studio, diritti che non dovrebbero essergli negati nell'unico segmento di studi musicali senza selezione della scuola pubblica.

Nell'articolo di cui sopra illustravo l'applicazione di questi principi alla conoscenza dei simboli di durata, secondo i criteri di lavoro dell'Educazione Musicale Sistemico-cognitiva (EMsic) modello pedagogico che ho elaborato e sto cercando di diffondere.

Ora, la conoscenza dei simboli di durata non ha nessun senso se non in quanto applicata ai criteri di notazione, ad una prova concreta di scrittura.

Quello che propongo adesso è proprio questa articolazione: usare i simboli di durata nella notazione.

Come per l'altra proposta, anche questa può essere calibrata su età diverse, a partire dalla quarta/quinta classe della Primaria.

Prima di dare il via a questa seconda fase, si deve verificare che la classe, dal primo segmento di lavoro, abbia tratto due conoscenze precise:

- 1) forma e nome dei vari simboli, laddove per il nome può essere usato anche quello che deriva dalla loro forma, cioè "testa vuota" per la semibreve, "testa vuota con gamba" per la minima e così via; in fatto di *denominazione* mi preme sottolineare che quella *moderna*, basata sul rapporto espresso con riferimenti frazionari (intero, metà, quarto etc) non è per nulla facilitante rispetto a quella *tradizionale* (semibreve, minima semiminima etc) la quale, se presentata con la dovuta semplicità, rivela di essere molto più efficace, vantaggio che ho potuto verificare da tempo .
- 2) il valore dei simboli di durata: gli allievi devono avere chiaro il rapporto su cui sono organizzati nel nostro sistema grammaticale i simboli di durata, ovvero quello a base 2; come suggerito nel primo articolo, giochi ed esercizi sull'equivalenza, esattamente come in uso per metri, litri e chilogrammi, rinforzano e consentono all'allievo di assumere dimestichezza con questa abilità. Simboli di suono e di pausa sono equamente utilizzati.

Consolidata la consapevolezza su questi due punti, si propone agli allievi l'esperienza di cosa significhi "misurare qualcosa nel tempo".

Ogni adulto sa, consciamente o meno, che è necessario avere una griglia di riferimento basata su pulsazioni regolari: ad esempio, i secondi.

Per rendere questo concetto un'esperienza concreta, utilizzo con successo un gioco: si tratta di proporre agli allievi di provare a battere le mani, tutti insieme, su un certo numero di una sequenza pronunciata, ad esempio sul "cinque" di 1 2 3 4 5.

La strategia prevede che l'operatore, dopo aver ripetutamente chiarito la procedura, conti in maniera improvvisa e irregolare.

A volte può capitare che qualche precoce allievo chieda preventivamente lumi in merito appunto al modo di contare la sequenza: in quel caso l'esperienza insegna di ...dribblare la questione, salvo riconoscerne la validità in seguito. Questo per non impedire ai compagni un'esperienza importante, fra il gioco e la prova di abilità, a cui normalmente tutti partecipano con divertimento. Quando la classe si ritrova spiazzata dal conteggio irregolare è il momento di gestire la loro riflessione.

In genere qualcuno sostiene che non sono riusciti perché il conteggio era troppo veloce; altri perché "non andava a ritmo". Insieme ad altre espressioni più o meno equivalenti, questa affermazione richiama il significato della risposta corretta.

L'operatore può sviluppare questo passo con una domanda precisa: continuando così (conteggio irregolare) sarà possibile per la classe riuscire nell'impresa di battere le mani tutti insieme in corrispondenza del numero cinque?

Le risposte sono generalmente diverse, verosimilmente legate alla maturità dell'individuo.

Qualcuno sostiene che prima o poi ce la faranno, mentre, solitamente, qualcun altro esprimerà almeno un dubbio al riguardo.

Sulla spinta del parere dubitativo, si può approfondire il ragionamento e arrivare, con alcuni passaggi, a condividere un enunciato: non è possibile battere le mani tutti insieme sul cinque perché i numeri vengono contati in modo *irregolare*.

A volte il termine è "disordinato", da accettare come equivalente.

In alcuni casi, un allievo spinge la classe in avanti con affermazioni che riguardano l'impossibilità di *prevedere* quando verrà contato il "cinque": riflessione degna di lode, da promuovere e sfruttare. Essenziale comunque ripetere l'esperienza dopo questi passaggi, puntando a chiarire soprattutto che l'esito del gioco non dipende dalla *velocità*, ma dalla *regolarità*.

In questa fase la conoscenza del metronomo è un passo logico: lo strumento viene presentato, spiegato, analizzato e sperimentato tutti insieme.

Un'infinità di giochi ed esercizi è possibile a questo punto dell'esperienza: agisco in un momento preciso del tempo, agisco in un contesto di tempo regolato.

Inutile ribadire che si tratta di un'azione dal valore profondo, che va anche al di là dello specifico musicale.

Il passo successivo mette in campo il recupero delle conoscenze relative ai simboli di durata e i loro rapporti di coefficiente.

Si propone alla classe di ascoltare una serie di pulsazioni regolari, a velocità 88, sulle quali vengono prodotti alcuni suoni.

Perché abbia maggior efficacia il gioco deve essere scritto.

Si rappresenta perciò la sequenza di pulsazioni regolari con una serie di punti, pallini o simili.

Dopodiché si procede ad eseguire i suoni.

Al riguardo conviene precisare che è raccomandabile, oltre che ragionevole in questa fase, usare suoni corrispondenti alla pulsazione, al suo doppio e al doppio del doppio: in altre parole, suoni che durino una, due o quattro pulsazioni.

La classe è richiesta di rappresentare la lunghezza dei suoni con linee, in base alla durata del suono rispetto alla pulsazione, più o meno in questo modo:



In questo caso la classe ha ascoltato e, senza troppa difficoltà, rappresentato quattro suoni ciascuno di durata pari ad una pulsazione.

Proseguendo l'esercizio potrebbe completarsi in questo modo:



Alla classe viene chiesto anche di eseguire questi suoni, rispettandone la durata. Altre sequenze possono essere dettate, impegnando gli allievi stessi nella loro preparazione e dettatura.

Il passaggio successivo consiste nel far riflettere gli allievi sul fatto che questo sistema, certamente diretto e accessibile, è rudimentale.

Nel tentativo di avanzare verso un livello più raffinato si propone di agire mettendo in campo la seconda delle cognizioni acquisite e cioè quella relativa ai simboli di durata.

Le proposte liberamente avanzate dagli allievi, in genere, solo molto raramente approdano da sole al postulato indispensabile: alla pulsazione viene assegnato un valore, espresso con un simbolo di durata.

Partendo da questa "equazione", la scelta del simbolo da assegnare alla pulsazione può naturalmente cadere su uno qualunque dei sette simboli.

La sola avvertenza che l'operatore deve mettere in campo riguarda il fatto che la scelta di un valore massimo, la semibreve per intenderci, avrà come conseguenza la difficoltà a rappresentare un valore più lungo.

Questa considerazione è solitamente ben accetta agli allievi: si tratta di un punto di partenza che serve a renderli consapevoli dei criteri di scelta, futuri, del valore da attribuire alla pulsazione.

A volte gli allievi tendono a scegliere la croma, in quanto valore centrale dei sette; la cosa ovviamente non deve essere nemmeno lontanamente ostacolata.

Facciamo l'esempio ora che la scelta sia caduta sulla semiminima.

Gli stessi suoni che sono stati eseguiti e rappresentati prima possono essere adesso scritti così:



La grafica può essere semplificata, essendo sufficiente stabilire l'equazione simbolo/pulsazione:



Ancora più semplificata con la notazione della velocità metronomica, che include anche il valore assegnato alla pulsazione:

M= 88 



La classe ha scritto il suo primo ritmo.

Da qui in avanti, gli esercizi di dettato sono ovviamente lo strumento di apprendimento primario, svolti sia in forma *passiva* che *attiva* (è l'allievo che detta ad un compagno o alla classe). Diventano una palestra di esercizio per il **solfeggio**, pratica che necessita per altro di una procedura dedicata di spiegazione.

Ultimo, ma non ultimo, ovviamente, la conoscenza di cui abbiamo trattato serve a suonare. Anche qui ricorrendo alla fase attiva e passiva: l'allievo può, e normalmente riesce, a preparare ed eseguire delle sequenze di suoni che possono progressivamente assumere i caratteri di una breve elaborazione personale, perdendo quelli del puro esercizio di addestramento.

Il lavoro su questa fase può completarsi con la spiegazione dei concetti di **tempo** e la sua diretta articolazione, la **battuta** o *misura*.

Per il primo la suddivisione in *gruppi* della serie di pulsazioni regolari è solitamente una motivazione ben accetta e digeribile per gli allievi.

Ritengo inoltre essenziale svincolare la sua natura da ogni riferimento matematico-frazionario, evitandoli dall'inizio.

Numero e Tipo di pulsazioni sono gli elementi di un Codice, codice di tempo, che stabilisce quante pulsazioni sono previste per ogni gruppo, insieme al valore che ogni pulsazione assume.

Sulla scorta delle cognizioni acquisite nelle fasi precedenti, per la classe è un divertimento giocare a combinare e ri-combinare battute, attraverso esercizi di completamento, controllo degli errori, invenzione, esecuzione e trascrizione.