

Prodotti Multimediali

C'è musica e musica

Dopo avere visto recentemente su CD-ROM alcune interessanti proposte di opere musicali complete ed ampiamente commentate, vediamo ora dei prodotti che non propongono solo interessanti ascolti, sia pure antologici, ma offrono anche strumenti di apprendimento musicale. Poi, visto che la musica non è tutto...

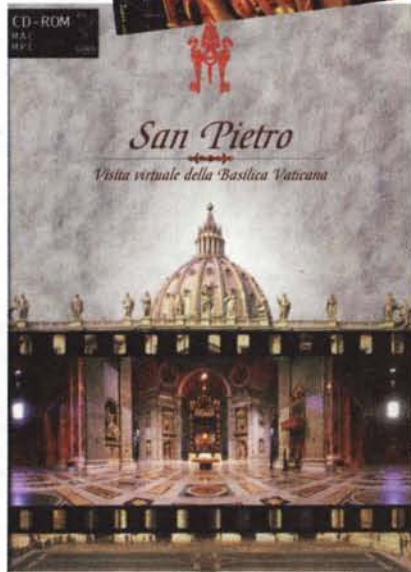
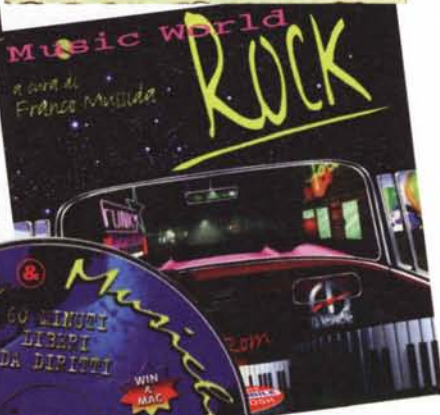
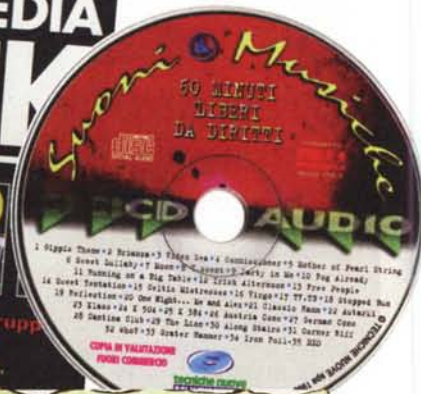
di Dino Joris

I miei recenti entusiasmi per le opere classiche su CD-ROM, trasmessi ai lettori attraverso queste pagine, non si sono affatto affievoliti, tutt'altro. Sono assolutamente convinto che la musica accompagnata da annotazioni multimediali abbia un grande futuro, anche se ci vorrà del tempo prima che il matrimonio tra apparecchi audio e hardware informatico possa produrre delle stazioni di ascolto interattive capaci di soddisfare anche gli "audiofili" puri.

Per il momento la normalità è quella che conosciamo tutti, fatta di PC multimediali con schede audio, anche sofisticate, che passano i segnali ad altoparlanti di costi e prestazioni modesti. I giochi musicali didattici di cui parliamo oggi non perdono certo di efficacia a causa dell'uso di casse di modesta qualità. Se l'ascolto di una sinfonia può guadagnare in modo assolutamente significativo dall'uso di un buon impianto, il riconoscimento di questa o

quella nota non viene certo facilitato o reso più difficoltoso dalla modesta qualità del suono. I più esigenti potranno sempre ricorrere al potenziamento dell'impianto o, assai più semplicemente, all'ascolto in cuffia.

Nella rosa dei prodotti musicali su CD-ROM ho incluso un paio di titoli che rivestono un particolare interesse per



gli appassionati di creazioni multimediali. Si tratta di una proposta dell'editore Tecniche Nuove, che mette a disposizione della (relativamente) buona musica sintetizzata al computer, dichiarata libera da diritti.

Oggi giorno sono molti i creativi che si impegnano nella produzione di CD multimediali e che possono avere la necessità di inserire brani musicali di sottofondo. Questa offerta potrebbe essere una risposta concreta e facile, per

evitare loro di improvvisarsi anche musicisti o di ricorrere ad aiuti esterni che potrebbero rivelarsi costosi.

Dello stesso editore troviamo un'emozionante opera dedicata ai grandi cantanti italiani, con incisioni originali d'epoca, rivedute e corrette per eliminare in qualche caso i fruscii prodotti

dai vecchi 78 giri.

Segnalo in questo numero anche un altro titolo, "Enciclopedia del Rock", che voglio chiamare, scherzosamente, "La musica che non c'è". Questo è dovuto al fatto che l'opera è dedicata alla musica ma... non "suona". Si tratta piuttosto della trasposizione da carta a

CD-ROM di informazioni testuali sul mondo del rock dagli anni '50 ai nostri giorni. Con tutti i vantaggi di facilità di ricerca che offre l'ambiente informatico. Ma nessun riferimento in musica.

Cominciamo a vedere assieme le proposte "ludo-didattiche" di questo numero.

Musicworld - Rock Musicworld - Jazz

Produttore e distributore:

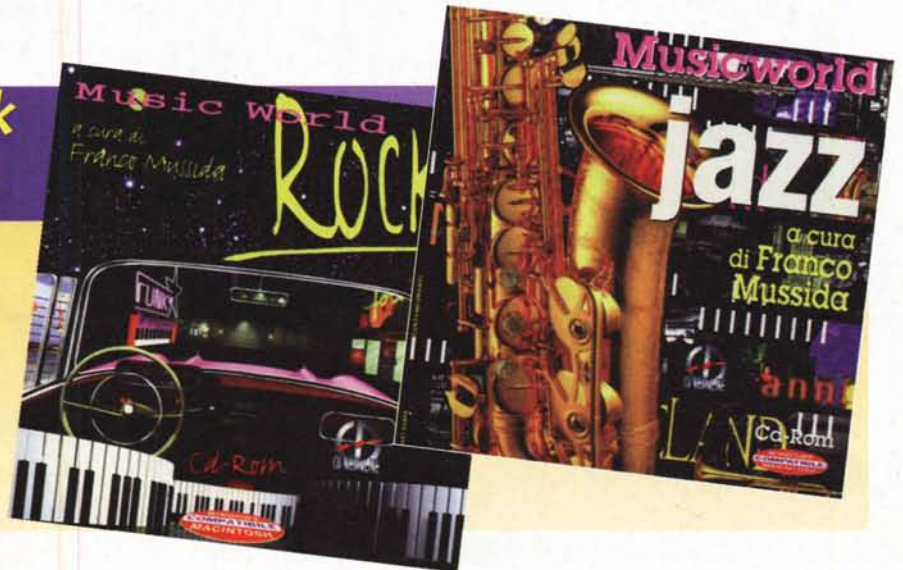
CD Medialine
Via della Spiga, 9 - 20121 Milano
Telefono: 02/76003516 - Telefax: 02/76003678
Internet: www.ariete.tol.it

Ambiente: Windows e Macintosh

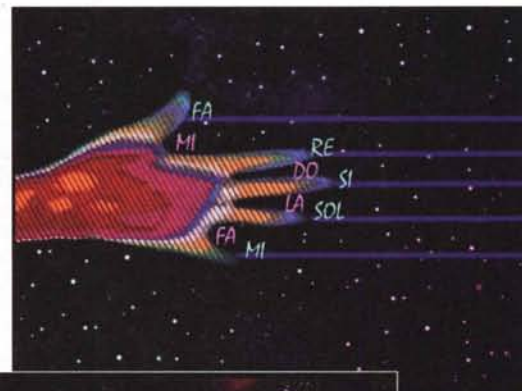
Requisiti multimediali: standard

Prezzi:

Musicworld Rock lire 99.000
Musicworld Jazz lire 99.000



In breve: Rock e Jazz intendono offrire al grande pubblico un modo ludico per familiarizzarsi con i mondi dei rispettivi generi musicali. I giochi comportano il riconoscimento delle note, la composizione di armonie, il riconoscimento degli strumenti, l'ascolto di brani famosi, eccetera. Si tratta di opere particolarmente indicate, almeno al primo livello, per i più giovani ed inesperti. Anche gli adulti la cui cultura musicale è lacunosa potranno, tuttavia, utilizzarle proficuamente. L'impianto didattico non mi pare adatto ad assicurare la formazione di una vera e propria cultura musicale di base (probabilmente è mancato l'apporto di uno specialista di didattica multimediale), ma i giochi sono tanti e congegnati in modo tale da assicurare sufficiente divertimento e stimolare quindi l'esplorazione di tutti i contenuti. Il giocatore, inevitabilmente, apprenderà senza sforzo almeno alcuni concetti fondamentali, per poter utilmente accedere ai livelli superiori di difficoltà, assieme a coloro che già conoscono la musica.



ACCORDATURA

Accordare significa portare all'intonazione prescritta ogni singolo strumento. La nota di partenza dell'accordatura è solitamente data da uno strumento della disposizione che, per inciso, produce un La cosiddetto "compore" stabilito nella conferenza di Londra del 1953. Questo suono è costituito da 440 vibrazioni al secondo (tali vibrazioni si misurano in Hertz).

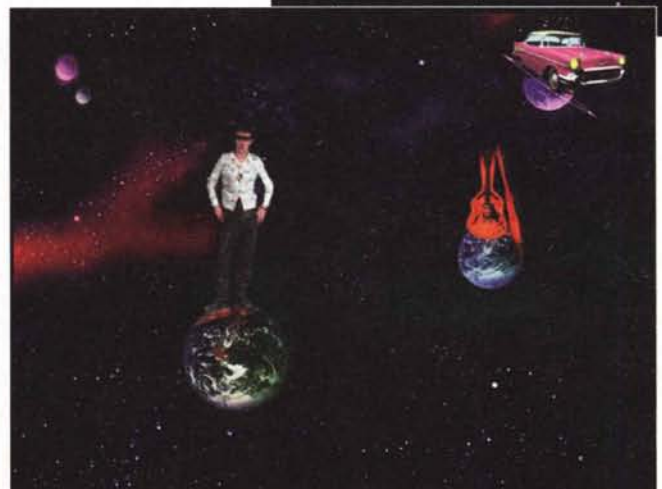
L'operazione di accordatura può essere fatta ad orecchio, confrontando i due suoni, o con l'aiuto di strumenti come gli "accordatori" elettronici, si attraverso una serie di fisicisti pre accordati nella sequenza dello strumento da accordare come la chitarra ad esempio.

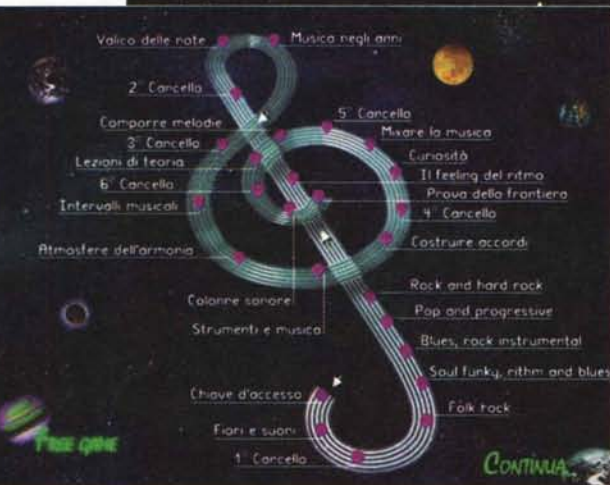
È importante considerare la frequenza che corrisponde al numero di alternanze (periodi o cicli) di un'onda sonora nello spazio per ogni secondo. La frequenza è legata quindi al movimento nel tempo. Per rappresentare il movimento del suono nello spazio, si introduce il concetto di lunghezza d'onda. L'orecchio umano percepisce mediamente suoni che vanno da circa 40 cicli (40 Hz: suoni bassissimi) fino ad arrivare intanto ai 17000 Hz (altissimi). Ma la soglia di massima sensibilità dell'orecchio è intorno ai 1000 Hz. Ognuno ha comunque una sua particolare curva oditiva ed è più o meno sensibile alla pressione del suono.

CONTINUA

punteggio

Questo gioco	100
Totale	100





mentali sul pentagramma, rappresentato da una mano aperta: appaiono delle parole le cui iniziali corrispondono alle note e il giocatore deve collocarle al posto giusto, creando frasi di senso compiuto

per facilitare così la loro memorizzazione. Un meccanismo che ho trovato un po' farraginoso, ma in modo innocuo, vista la sua esigua durata.

Il gioco prosegue con degli esercizi di individuazione di singole note: ascoltata una nota emessa al click da un pianoforte, si deve individuare tramite una corda estensibile la posizione che la riproduce esattamente (una

stupidaggine, per chi ha orecchio, uno stress per chi non lo ha...).

L'esercizio diventa leggermente più complesso quando si gioca ad una sorta di Memory musicale: cliccando su una serie di ninfee in uno stagno, ad esempio, si devono accoppiare quelle che producono note della stessa altezza (musicale, beninteso). Il gioco va avanti sino a quando il giocatore non riesca ad accoppiare tutti i suoni. È stata per me una fatica mostruosa, perché ho dovuto fare mille tentativi, ma alla fine vi sono riuscito: davvero un bell'esercizio per affinare l'orecchio dei miei pari (gli appartenenti alla categoria degli "scarponi musicali").

Il gioco successivo è dedicato al concetto di durata (musicale) delle note e consiste nel riconoscere i simboli che rappresentano, appunto, i quarti, le ottave e compagnia.

La successiva esplorazione dei pianeti riguarda la familiarizzazione con le varie chiavi che, assieme a quella di violino, costituiscono il settilavio.

Dopo avere percorso le prime tappe fondamentali si arriva nei locali della musica, in cui il giocatore scopre i generi del rock e mette alla prova le proprie conoscenze cercando di distinguere hard rock da pop rock, eccetera, imbattendosi in vari brani ed autori.

Uno dei fondamentali del rock è il ritmo. Così gli autori mettono a disposizione del giocatore la possibilità di cimentarsi con la batteria, calandosi nella parte di un Ringo Starr.

Gli esercizi di melodia sono rappresentati nel gioco del ponte: il giocatore deve sapere collocare le assi del ponte sospeso individuando le giuste sequenze di note che formano la melodia.

Un buon orecchio aiuta molto in questo esercizio, mentre nell'area successiva, quella del juke-box, viene messa alla prova la conoscenza della storia della canzone di alcuni decenni.

Dopo questa parentesi, si riprendono degli esercizi di studio dell'armonia per poi passare a familiarizzarsi con gli strumenti tipici del rock in un negozio virtuale.

Un altro gioco è dedicato agli intervalli e gradi delle scale, un altro ancora agli esercizi di armonia, poi vi sono esercizi sui giri di accordi, ed esercitazioni con il mixer, per separare le tracce

La partecipazione ad un coro di montagna di libera ed im-

provvisata formazione, durante o dopo una gita sulle Dolomiti, non si nega a nessuno, specialmente se l'atmosfera è riscaldata da un paio di bicchierini di grappa. Ecco perché anch'io posso vantarmi di avere "fatto musica" in pubblico. Altre significative esperienze musicali non posso purtroppo vantarne: il maestro di pianoforte dopo qualche ora di lezione consigliò ai miei di spendere meglio i loro soldi (onestà d'altri tempi, era la fine degli anni '40). Ferito nel mio orgoglio, m'impadronii nell'ordine di un'ocarina e di una piccola armonica, ma non riuscii ad arrivare mai oltre l'esecuzione di "Oh Susanna" (senza peraltro rinunciare ad un'elevata percentuale di "stecche").

Con simili "allori musicali" alle spalle devo confessare d'aver affrontato l'esame di queste due opere con una certa apprensione e deferente rispetto, ma anche con la curiosità di chi, malgrado la sua fondamentale ignoranza delle basi tecniche, ama ascoltare e sa apprezzare la buona musica, qualunque sia il genere.

Ho cominciato con Rock, la prima delle due opere di MusicWorld, incontrando all'avvio un giovanotto che ha davvero i piedi per terra (l'immaginè che propongo non richiede altro commento...) e che dà il benvenuto al giocatore, invitandolo a scrivere il suo nome ed a scegliere tra una nuova ed una vecchia partita di gioco.

Questa scelta di partenza è fondamentale per due ragioni: permette la registrazione di più giocatori e consente di completare l'esplorazione dei contenuti in più riprese (i contenuti sono piuttosto ricchi ed è improponibile pensare al completamento di tutti i giochi in una sola sessione).

Il lettore potrà avere un'idea della ricchezza dei contenuti guardando lo schema del percorso, rappresentato da una chiave musicale su cui sono segnate le ventotto soste previste, corrispondenti ad altrettanti giochi.

Si comincia dalla collocazione interattiva delle note fonda-

ACCORDATURA

Accordare significa portare all'affonazione generale tutti i singoli strumenti. La nota di partenza dell'accordatura è stabilmente data da uno strumento che funziona con precisione assoluta. La cosiddetta "campione" stabilito nella convenzione di Londra del 1939. Questo suono è costituito da 440 vibrazioni al secondo. Tali vibrazioni si misurano in Hertz (Hz).

La convenzione di accordatura più comune fatta ad esempio, confrontando i due suoni (o con l'aiuto di strumenti come gli "accordatori" elettronici, o attraverso una linea di feedback pre-accordata sulla frequenza stessa attraverso un accordatore).

È importante considerare la frequenza che corrisponde ai numeri di alterazione (ponendo la corda di un'arpa, ad esempio, nella posizione per ogni secondo). La frequenza è inversa quindi al movimento nel tempo. Più rapidamente il movimento del suono nello spazio, si introduce il concetto di lunghezza d'onda.

L'unico numero particolare sicuramente fuori che viene da circa 200 (o 120 Hz, sopra l'intervallo fino al limite inferiore di 13000 Hz (ultrasuoni). Per il dettaglio consultate la tabella delle frequenze riportata in video.

La scala di frequenze sensibile dell'orecchio è intorno ai 12000 Hz. Ognuno ha comunque una sua particolare curva audiale ed è più o meno sensibile alla pressione dell'orecchio.

Tabella delle frequenze secondo la scala temperata occidentale

DO	261.6	279.4	296.6	313.6	330.2	346.5	362.9	379.1	395.3
DO#	277.0	295.1	312.7	330.7	348.0	365.0	382.0	399.0	416.0
RE	293.3	311.3	329.6	348.0	366.0	384.0	402.0	420.0	438.0
RE#	309.0	327.0	345.0	363.0	381.0	399.0	417.0	435.0	453.0
M3	325.0	343.0	361.0	379.0	397.0	415.0	433.0	451.0	469.0
FA	341.0	359.0	377.0	395.0	413.0	431.0	449.0	467.0	485.0
FA#	357.0	375.0	393.0	411.0	429.0	447.0	465.0	483.0	501.0
SOL	373.0	391.0	409.0	427.0	445.0	463.0	481.0	499.0	517.0
SOL#	389.0	407.0	425.0	443.0	461.0	479.0	497.0	515.0	533.0
LA	405.0	423.0	441.0	459.0	477.0	495.0	513.0	531.0	549.0
LA#	421.0	439.0	457.0	475.0	493.0	511.0	529.0	547.0	565.0
SI	437.0	455.0	473.0	491.0	509.0	527.0	545.0	563.0	581.0

La colonna evidenziata al centro rappresenta la scala centrale del pianoforte, ovvero quella più vicina alla frequenza della voce umana.

punteggio

Questo gioco 100

Totale 100

OGRAFIA

INDICE

TEORIA

Louis Armstrong (trombettista, voce, compositore, direttore d'orchestra)

Nasce a New Orleans, Louisiana, il 4-7-1900 e, ancora bambino, forma un quartetto vocale con il quale si esibisce per le strade. Nel 1912, per aver sparato un colpo di pistola in arte durante la notte di Capodanno, viene mandato in un istituto dove inizia a suonare vari strumenti prima di adottare la cornetta. L'arrivo dall'istituto inizia ad esibirsi nei cabarets di Stoville e nel 1918 entra nell'orchestra di Kid Ory e, successivamente, in quella di Fate Marable. Nel 1922 incide i primi dischi insieme a Joe Oliver ed in seguito viene scritturato prima da Otis Powers e poi da Fletcher Henderson. Nello stesso periodo accompagna molti cantanti di blues. Nel 1925-26 registra come direttore d'orchestra degli "Hot Five". Nel 1929 si esibisce a New

comprensione dello spirito della musica nella sezione chiamata I Quadri (arte e musica). C'è poi Il mondo del Jazz, reso in ambienti a 3D, che comporta l'esplorazione degli ambienti del blues, dixieland, ragti-



di fonti sonore diverse, esercitando così l'orecchio in un modo non tradizionale.

Tutti i giochi sono inseriti in ambienti graficamente ben studiati e quindi visivamente piacevoli.

L'ascolto della musica è basato su brevi brani che sono inseriti non per offrire un vero e proprio ascolto, ma solo degli esempi dei vari tipi di musica rock. Tali esempi, tuttavia, sono sempre di buona qualità musicale. Il libretto che accompagna l'opera consiglia l'uso della cuffia, per assicurarsi un migliore ascolto. Mi associo.

L'impianto di Jazz è diverso, ma è sempre basato sui giochi, anche qui piuttosto numerosi. Questi giochi possono variare molto in fatto di qualità di contenuti: si va dall'assoluto minimo del riconoscimento del suono di uno strumento (chi mai potrebbe sbagliare nel distinguere una chitarra da un pianoforte!) alla ricomposizione sullo schermo di un sia pur breve brano melodico annotato su vari pezzi di pentagramma.

Queste diversità, presenti in molte forme ed occasioni, mi avevano lasciato perplesso sino al momento, illuminante, della lettura dell'introduzione all'opera contenuta nel libretto che l'accompagna. Qui è indicato che l'opera è stata concepita per avvicinare alla musica i detenuti. Cosa c'entrano i detenuti? È presto detto: l'autore dell'opera, Franco Mussida, membro del famoso gruppo "Premiata Forneria Marconi" e molto attivo nell'area della solidarietà verso il prossimo, nel 1987 ha dato vita a laboratori musicali nel raggio dei tossicodipendenti del carcere di San Vittore. Mi sembra chiaro che il suo meritevole intento sia stato quello di rendere l'opera utile a tutti i livelli (non è difficile indovinare l'esistenza di una vasta gamma di tipi umani tra i carcerati).

L'impianto generale prevede il percorso di varie tappe (ma è possibile anche accedere al gioco libero) che comportano esercizi e giochi di varia natura. Si comincia dal riconoscimento delle note con l'uso di una corda estensibile, per passare poi alla

me, bebop, cool, bossa nova, free jazz, eccetera. C'è anche il gioco dei bidoni (simile a quello delle ninfee in Rock) che consiste nell'accoppiamento dei suoni. Ci si dedica all'argomento melodia in Musica nel cielo: dopo l'ascolto del brano, prevede la ricomposizione delle parti musicali sul pentagramma.

Le scale musicali sono trattate ne Il Cantiere, che comporta il passaggio di piano in piano con l'uso delle giuste note.

Ancora, ci si occupa di intervalli musicali nel gioco L'imbianchino, dove ci si esercita a distinguere lo spazio che c'è tra le note.

La struttura degli accordi viene esercitata nel gioco Riempi i bidoni: il giocatore deve cogliere al volo le note giuste e trascinarle con il mouse nei bidoni, realizzando i giusti accordi.

C'è poi un gioco a quiz che riguarda la teoria musicale; un ambiente, il negozio musicale, in cui si distinguono i vari strumenti utilizzati nel jazz; la radio dei ricordi che ripercorre la storia del jazz; i quiz sulle curiosità riguardanti gli artisti di tutti i tempi; gli esercizi di ritmo alla batteria, eccetera.

Si può infine accedere alla prova finale, che è in realtà un riscontro di quanto appreso giocando.

In conclusione, trovo che la ricchezza generale di queste opere sia tale da garantire ad ogni tipo di utilizzatore almeno qualche tipo di soddisfazione.

Mi rimangono tuttavia un paio di dubbi. Il primo: credo che gli "scarponi musicali" del mio genere possano preferire l'accesso iniziale ad un'opera meno complessa e più formalmente didattica. Il secondo: i musicisti esperti potrebbero trovare i contenuti inadeguati. Gli appartenenti all'una ed all'altra categoria non dovrebbero essere troppi, quindi rimane una nutrita schiera di persone in grado di ricavare da queste opere divertimento e una certa cultura musicale. Considerato inoltre che le opere sono di un autore che trova tempo da dedicare anche ai meno fortunati (i carcerati), come potrei non consigliarle ai lettori?