



Caterina Lucarelli

BRIAN BORU'S MARCH

Scheda didattico-musicale

Origine del brano

Si tratta di un'antica melodia irlandese di cui non è noto l'autore. Si narra che fu suonata durante i funerali del leggendario re Brian Boru¹ (da qui, appunto, il nome del brano: marcia di Brian Boru). Molteplici le interpretazioni, per lo più strumentali, eseguite soprattutto al flauto e all'arpa celtica. La trascrizione riportata alle pp. 3-4 è desunta dalla versione del noto flautista James Galway (<https://www.youtube.com/watch?v=ZiMlgwmQdkA>).

Su youtube si possono ascoltare ulteriori versioni per diversi organici: orchestra e flauto solista, sempre suonato da James Galway (<https://www.youtube.com/watch?v=4YYyXwKWgNk>); arpa celtica e gruppo cameristico, nell'incisione di Loreena McKennitt (<https://www.youtube.com/watch?v=fllG8Sjlv-w>); strumenti della tradizione popolare irlandese, nell'esecuzione² del gruppo folk The Chieftanis (<https://www.youtube.com/watch?v=owF60WWWrks>).

Caratteristiche del brano e possibilità di collegamento con altri oggetti sonori

La **melodia** è costruita sul modo **dorico-eolico di la**.

L'**armonia ciclica**, anch'essa di chiaro sapore modale, si presta alla realizzazione di semplici accompagnamenti (note bordone, facili ostinati che insistono sui gradi caratteristici del modo).

¹ Brian Boru, noto anche come Brian Boraime, fu sovrano supremo d'Irlanda dal 1002 al 1014. Morì nel 1014 nella battaglia di Clontarf, combattuta contro le truppe del re Leinster.

² In questa e in altre versioni compare una variazione nell'incipit del brano: la nota di passaggio *re* tra il *mi* e il *do*.

Il **tempo composto** in **6/8** presenta figure ritmiche caratteristiche della suddivisione ternaria:



Altrettanto caratteristico è l'**incipit della melodia** (sez. A) **in levare**.

Il brano appare didatticamente assai utile: sia per lavorare sull'ambito dorico-eolico (per gli aspetti melodici ed armonici); sia per costruire un alfabetiere ritmico in 6/8 (per la ricorrenza delle figure ritmiche).

La **forma** è **bipartita**. La **sezione A** è costituita da 4 semifrase di due misure ciascuna, per un totale di 16 battute. La seconda semifrase (batt. 5-6) è costruita in chiaro stile imitativo rispetto alla prima. La medesima logica imitativa si riscontra nella sezione B, anch'essa sviluppata per 16 misure e costruita su 4 semifrase. Grazie alla **struttura regolare delle frasi** il brano si presta facilmente alla danza.

Anonimo

(trascrizione a cura di Caterina Lucarelli)

A

Flute (Accomp. chitarra)

Am Am G

Fl. 6

G Am Am Am Em/G Am Am

Fl. 12

Am G G Am Am Am Em/G Am

B

Fl. 19

C C G G Am Am Am Em/G

Fl. 26

Am C C G G Am Am

A'

Fl. 33

Am Em/G Am 8va Am Am G G

Fl. 39

Am Am Am Em/G Am Am Am

©

45 Fl. Musical staff for Flute, measures 45-50. Chords: G, G, Am, Am, Am, Em/G, Am.

B'

51 Fl. Musical staff for Flute, measures 51-57. Chords: C, C, G, G, Am, Am, Am, Em/G.

58 Fl. Musical staff for Flute, measures 58-64. Chords: Am, C, C, G, G, Am, Am.

A''

65 Fl. Musical staff for Flute, measures 65-70. Chords: Am, Em/G, Am, Am, Am, G, G.

71 Fl. Musical staff for Flute, measures 71-76. Chords: Am, Am, Am, Em/G, Am, loco, Am, Am.

77 Fl. Musical staff for Flute, measures 77-82. Chords: G, G, Am, Am, Am, Em/G, Am.

83 Fl. Musical staff for Flute, measures 83-85. Chords: Am, Am. Includes a *rit.* marking.

Attività realizzabili, in funzione di bisogni/risorse delle diverse età evolutive

ETÀ 0-2

Cosa	Come	Perché (bisogni/risorse)
Movimento corporeo con paracadute.	In cerchio, si muove ritmicamente il paracadute, scandendo il metro (si possono effettuare movimenti differenziati, associati alle due sezioni A/B).	Promuovere l'interazione ludica con l'educatore, utilizzando la risorsa dei b. di compiere azioni imitative.
Gioco dello stop and go con melodia chantata (vedi nota al termine della scheda)/cantata.	Il docente chanta/canta la melodia con sillaba neutra "pa", scandendo la pulsazione con uno strumento (es. ovetto). Il gruppo si muove liberamente. Appena il d. interrompe l'esecuzione, i b. sono invitati a fermarsi. In un secondo momento si possono distribuire gli ovetti anche ai b. Le maracas possono essere sostituite da altri strumenti (sonagli vari, tamburi, etc.)	Favorire l'acquisizione di pattern ritmici e melodici. Utilizzare la sillaba neutra "pa", perché ricorrente nelle lallazioni dei b. Manipolare strumenti differenti, sperimentandone le diverse proprietà sonore.
Canto + movimento corporeo + foulard.	Il d. canta la melodia lentamente e dondola con il busto, ondeggiando un foulard e scandendo la pulsazione. Anche i b. sono invitati a dondolare e ad ondeggiare i foulard.	Utilizzare la risorsa dei b. di compiere azioni imitative, promuovendo schemi motori adeguati all'età (dondolio). Cantare in modo eolio per incentivare la pratica e la memorizzazione di un alfabeto melodico.

Nota: *Chantare*, dall'inglese *to chant* (= cantare, cantilenare). Per Edwin E. Gordon i *chants* sono declamazioni espressive di pattern ritmici, di frasi o melodie (Cfr. SANGIORGIO A. (dispensa a cura di), *Introduzione alla Music Learning Theory di Edwin E. Gordon. Teoria e prassi dello sviluppo del pensiero musicale*, Roma, CDM onlus - Centro Didattico Musicale, 2001, p. 10). Le frasi ritmiche o melodiche vengono, dunque, declamate più che intonate, cantilenate avvalendosi solitamente di sillabe neutre (es. "pa"). In tal modo, l'attenzione dell'ascoltatore si focalizza sulla sintassi ritmica della frase, separatamente dalla melodia. La stessa melodia può essere cantata ed esposta con sillaba neutra "pa", prima di intonarne l'eventuale testo (in tal modo l'attenzione sarà focalizzata sulla sola melodia).

ETÀ 3-5

Cosa	Come	Perché (bisogni/risorse)
Come si muove questa musica?	Trovare il modo di camminare sulla musica (metro, pulsazione, ritmo). ES. : camminare con passo da formica; dondolare come se fossimo su una barca; saltellare nel bosco; etc.	Gioco simbolico. Utilizzare il maggiore controllo motorio dei b., per promuovere attività di musica e movimento.
Danzare.	In cerchio, mimando azioni diverse in corrispondenza di ciascuna semifrase.	Scoprire movimenti diversi nel gruppo.
Cantare l'intera melodia.	Intonare la melodia con sillaba neutra "pa" o sillabe nonsense. Cantare la melodia muovendosi nello spazio (vicino o lontano dal d.; in piccoli o grandi gruppi, etc.) e sperimentando i concetti di agogica (lento/veloce) e di dinamica (piano/forte).	Esplorare diversi suoni vocali. Concetti spaziali, quantitativi, temporali. Logica del contrasto.
Cantare la melodia divisa in semifrase (sez. A).	Cantare le semifrase divisi in gruppi: ogni gruppo intona la propria semifrase, al momento giusto della sequenza.	Gioco cantato di gruppo (acquisizione di rappresentazioni del gruppo e di dinamiche dell'interazione).

ETÀ 6-7

Cosa	Come	Perché (bisogni/risorse)
Danza.	<ul style="list-style-type: none"> - In cerchio, muoversi lateralmente sulle sezioni A, invertendo la direzione del passo ad ogni cambio di semifrase. Muoversi verso il centro del cerchio sulle sezioni B (prima semifrase) e tornare alla posizione di partenza (seconda semifrase). - Ideare coreografie più complesse, differenziando i movimenti a seconda delle sezioni del brano. 	Dalle pratiche senso motorie all'individuazione di forme trasferibili. Favorire, attraverso il movimento, la comprensione degli aspetti formali del brano (sezioni, frasi, semifrase).
Interpretazione verbale e rappresentazione scenica del brano.	Di cosa parla questa musica? Dove ci porta? Disegniamo l'ambiente che ci suggerisce. Chi sono i personaggi di questa musica? Inventiamo una storia a partire dal brano.	Gioco simbolico/drammatico/di finzione.

Canto + gesti della mano.	Cantare con gesti della mano che descrivono il profilo melodico. Cantare con CHIRONOMIA.	Sperimentare, partendo dal movimento delle mani, il concetto di altezza del suono. Fornire una rappresentazione gestuale (chironomia) della melodia.
Canto associato a partiture analogiche.	<ul style="list-style-type: none"> - Disegnare il profilo melodico del brano (es. curve che salgono e scendono). - Utilizzare immagini che illustrino il movimento della mano associato al nome della nota (chironomia). - Ricostruire le semifrasi della melodia utilizzando le immagini. - Divisi in gruppi, inventare altre semifrasi, utilizzando le stesse note-immagini della melodia impartita. 	Fornire una rappresentazione grafica della melodia. Lasciare tracce delle pratiche senso motorie. Sviluppare l'autonomia progettuale. Promuovere il gioco di gruppo.

ETÀ 8-10

Cosa	Come	Perché (bisogni/risorse)
Body percussion.	Inventare body percussion da associare alle diverse figure presenti nel brano.	Dal globale all'analitico (capacità di dissociazione).
Esecuzione in hoquetus.	Divisi in gruppi, associati ad una figura ritmica e allo schema di body percussion corrispondente: ogni gruppo esegue una sola figura, al momento giusto.	Incentivare, attraverso la pratica dell'hoquetus, lo sviluppo del pensiero musicale e la consapevolezza della logica formale dell'intero brano. Giochi di gruppo.
Alfabetiere ritmico in 6/8.	<ul style="list-style-type: none"> - Associare sillabe alle figure ritmiche del brano. - Costruire un alfabetiere ritmico (tesserine che rappresentino le singole figure, raffigurate con la notazione convenzionale e associate alle sillabe precedentemente scelte). - Ricostruire la sequenza ritmica delle 	Alfabetizzazione ritmica e acquisizione di strutture concettuali.

	frasi del brano. - Divisi in gruppi, inventare nuovi pattern, utilizzando l'alfabetiere.	
Realizzare un semplice accompagnamento della melodia.	- Individuare note bordone da eseguire con gli strumenti. - Divisi in gruppi danzare, cantare e accompagnare il brano con lo strumentario.	Orecchio armonico (dall'effetto fusione, al riconoscimento delle singole parti).

PREADOLESCENZA

Cosa	Come	Perché (bisogni/risorse)
Dove porta questo pezzo? A quali altri pezzi si può collegare?	<p>Reperire brani con una melodia simile (modo dorico-eolio) e con lo stesso metro (6/8).</p> <p>Suggerire brani simili e suggerire canali/ambiti di ricerca:</p> <ul style="list-style-type: none"> - modo dorico-eolio (sequenze gregoriane, musica celtica, repertorio di Branduardi, colonna sonora de "Il Signore degli anelli", brani rock dei "Led Zeppelin"; etc.); - 6/8 (pastorali; saltarelli; invenzioni a due/tre voci di Bach, etc..). <p>Discutere in classe sugli esiti delle ricerche dei singoli alunni.</p> <p>Utilizzare le ricerche degli alunni per creare un repertorio condiviso su cui lavorare.</p> <p>Elaborare medley con i brani del repertorio.</p>	<p>Generalizzare una formulazione teorica, partendo dalla pratica e dall'osservazione di oggetti musicali simili.</p> <p>Comprendere le relazioni tra oggetti musicali simili.</p> <p>Sperimentare rapporti di interazione all'interno di progetti gruppal.</p>
Studiare ed elaborare possibilità di variazioni del brano.	<p>Cercare in rete diverse esecuzioni del brano e discuterle in classe.</p> <p>Analizzare la melodia in funzione dell'armonia (note reali, di passaggio, appoggiature, etc.). Successivamente, proporre variazioni della melodia (trasporto, fioritura, aggravamento, etc.).</p>	<p>Capacità di pensare a "tutti i casi possibili".</p> <p>Dal periodo delle operazioni concrete, a quello delle operazioni formali.</p>

	Proporre variazioni dinamiche, agogiche.	
Elaborare uno o più arrangiamenti del brano.	Dopo aver lavorato con la melodia, il metro/ritmo, l'armonia ciclica e gli elementi formali, inventare PRELUDIO, INTERLUDIO, CODA. Il lavoro può essere effettuato in piccoli gruppi. Dividere il gruppo in sezioni (per l'esecuzione vocale e strumentale).	Utilizzare gli elementi appresi (ritmici, melodici, formali) per inventare qualcosa di nuovo (lavoro di gruppo → rinforzare l'identità di gruppo). Scoprire/Autocompiacersi rispetto a ruoli possibili o a proprie caratteristiche/risorse (capacità vocali, strumentali, etc.).