



Cecilia Pizzorno e Luisella Rosatti

Ascoltando Oscar, Ella e Duke

Classe quarta o quinta primaria. Partire dall'ascolto di un brano musicale e ...

Ascoltiamo *C jam blues* nella versione di Oscar Peterson (Audio 1).

La musica, *leggera, frizzante, allegra, divertente*, cattura subito l'attenzione dei bambini.

Verbalizzazione:

- Com'è la musica? Come vi fa sentire?
- C'è una parte cantata oppure no?
- Invita a muoversi o ci fa pensare?
- Riconoscete gli strumenti musicali che suonano? Quali strumenti avete individuato?

Ogni tanto si interrompono le varie domande/risposte e si ripropone l'ascolto attento del brano.

Qualcuno dice "Mi ricorda la musica che ascolta spesso mio papà!" "A casa, i miei genitori durante il tempo libero, ascoltano brani simili a questo".

I bambini evidenziano il timbro del pianoforte. Lo strumento esegue suoni ripetuti e un salto finale.

La struttura viene riconosciuta come ripetizione di tre frasi uguali.

C jam Blues

Blues

Duke Ellington

The image shows three staves of musical notation for the 'C jam Blues' piece. Each staff represents a phrase of the blues progression, which is repeated three times. The first staff (measures 1-4) is highlighted in yellow and features a C7 chord. The second staff (measures 5-8) features F7 and C7 chords. The third staff (measures 9-12) features G7 and C7 chords. The notation includes quarter notes, eighth notes, and rests, with a double bar line at the end of the third staff.

Si propone di cantare la linea melodica, assegnando una parola per ogni frase: canto, suono, gioco. L'attività si sviluppa sperimentando parole, non sense, assonanze e rime ([Percorso C-Jam Blues](#)).

Successivamente si ascolta la versione live cantata di Ella Fitzgerald dello stesso brano. <https://www.youtube.com/watch?v=S85SBMSD9Hk> e si domanda ai bambini:

- Conoscete questo brano?
- È lo stesso *standard* ascoltato nella versione di Oscar Peterson?
- In che cosa cambia?

I bambini riconoscono facilmente il brano proposto e sanno dire quali sono i cambiamenti; in particolare sono divertiti dall'uso *strano* della voce ([Percorso Giocare con la voce: lo scatting](#)).

L'esperienza di ascolto è rinforzata attraverso la visione dei filmati (vedi sezione *Film musicali, video, documentar, animazioni*, nel documento *Giocare con il jazz*) in cui risulta più chiara la distinzione degli strumenti musicali.

In particolare si segnalano:

C Jam Blues, Oscar Peterson <https://www.youtube.com/watch?v=NTJhHn-TuDY>

C Jam Blues, Duke Ellington <https://www.youtube.com/watch?v=gOipcJhNyDI>

C Jam Blues, Ella Fitzgerald & Duke Ellington <https://www.youtube.com/watch?v=PICDIuASObM>

Il gioco può ampliarsi in classe con la raccolta delle *figurine* (vedi allegato *Figurine*) da ritagliare ed incollare sull'*album* (vedi allegato *Album*). La consegna sarà quella di ritagliare gli strumenti musicali e i personaggi incontrati di volta in volta. La semplice attività richiesta costituisce una verifica del lavoro svolto.



Percorso C Jam Blues

Come suggerisce il titolo, il brano presenta la tipica forma blues di 12 battute nella tonalità di Do maggiore (C).

Per cantare il brano si consiglia di utilizzare la base in tonalità F (Fa), trasportando l'originale C (Do) in una estensione comoda per i bambini (Audio 2).

La melodia, estremamente facile da suonare e cantare si compone di due sole note, il sol e il do (Audio 3).

C jam Blues

Blues



Duke Ellington

The musical notation is in 4/4 time and consists of three lines of music. The first line starts with a C7 chord and contains four measures. The second line starts with an F7 chord and contains four measures. The third line starts with a G7 chord and contains four measures. The melody consists of eighth notes and rests, with a final quarter note in each measure.

Ora giochiamo. Utilizziamo un testo, con struttura minima, che permetta di fissare facilmente la melodia. Il corpo si muove accompagnando sincronicamente l'esecuzione vocale.

1. *Canto, canto, canto, suono*
2. *Suono, suono, suono, gioco*
3. *Gioco, gioco, gioco, rido*

Scopriamo insieme la struttura, individuando la regola di successione/ripetizione delle parole: parole bisillabe alternate a silenzi.

Struttura: tre parole uguali, per evidenziare la ripetizione della cellula ritmico-melodica , e un termine nuovo per sottolineare il salto (intervallo di quarta ascendente) .

Regola del gioco: l'ultima parola della frase diventa la prima della frase successiva. Si potrà decidere di concludere il giro usando la parola iniziale.

Il gioco continua: inventiamo insieme nuove strofe.

1. *Rido, rido, rido, xxx*
2. *xx, xx, xx, ...*
3. *..., ..., ..., canto*

In un incontro successivo si sperimentano nuove regole del gioco, per esempio:

1. *Canto, suono, suono, canto*
2. *Suono, gioco, gioco, suono*
3. *Gioco, rido, rido, gioco*

Accresciamo la complessità del testo, evidenziando la suddivisione ritmica di ciascuna frase musicale. Inventiamo frasi di senso compiuto con rima finale, sottolineata da parole trisillabe.

1. *Canto, quando son contento.*
2. *Suono, e sono sempre attento.*
3. *Gioco, cose nuove invento.*

Invitiamo i bambini a cercare altre rime per inventare nuove strofe.

- *-ento*

Bisillabe: *seno, vento, spento, cento, tento, pento, ...*

1 + Trisillabe: *con l'accento, ne risento, poi ritento, mi spavento, ...*

Quadrisillabe: *svolgimento, turbolento, settecento, mi accontento, sbandamento, ...*

1+ Pentasillabe: *il miglioramento, ...*

- *-are*

Bisillabe: *dare, fare, stare ...*

1 + Trisillabe: *puoi sciare, puoi provare, puoi tagliare, sai ronfare*

Quadrisillabe: *esitare, suscitare, marinare, corteggiare*

Raccontiamo ai bambini che i musicisti dell'epoca si divertivano a suonare, esibendosi in formazioni strumentali di diverso tipo: dal duo, al trio, al quartetto fino ad arrivare alla grande orchestra. Il pianoforte, il sassofono, il basso, la batteria si univano ad altri strumenti, creando impasti timbrici originali. L'autore del pezzo non dava precise indicazioni a riguardo.

I musicisti potevano anche cambiare velocità e struttura; talvolta, come in questo caso, rivestivano di testo la melodia.

C Jam Blues si trasforma così in *Duke's Place* <https://www.youtube.com/watch?v=oFWdpjVqAeQ>

Baby, take me down to Duke's Place

Wildest box in town is Duke's Place

Love that piano sound in Duke's Place

Saxes do their tricks in Duke's Place

Fellas swing their chicks in Duke's Place

Come on, get your kicks in Duke's Place

If you've never been to Duke's Place

Take your tootsies into Duke's Place

Life is in a spin in Duke's Place

L'ascolto di *Duke's place* diventa il pretesto per inventare una nuova storia cantata, occasione per i bambini di raccontare qualcosa di sé.

[\(torna su\)](#)



Giocare con la voce: lo scatting

- Ella Fitzgerald *C-Jam Blu* (frammento – Audio 4)
- Ella Fitzgerald *Duke's Place* (frammento – Audio 5)

Lo scat è una tipica forma di canto appartenente alla cultura musicale del jazz. Il cantante sostituisce le parole del motivo con fonemi, sillabe prive di senso o suoni onomatopeici ad imitazione degli strumenti musicali.

Lo *scatting*, dunque, imita gli strumenti musicali con la voce.

L'ascolto di *C Jam Blues* di Duke Ellington, nella versione cantata di Ella Fitzgerald, offre l'occasione per giocare con lo scatting.

Cantiamo lo standard (o il brano che stiamo studiando) sostituendo il testo e/o la melodia con sillabe non sense:

1. *Tara, Tara, tara, tara*
2. *Piri, ...*
3. *Lalu, ...*

Usiamo anche le sillabe dello *scatting*:

1. Duda, duda, duda, dudap - ripetuto per imitazione in tutte le dodici battute
2. Daba, daba, daba, dwebap
3. Bada, bada, buda, badn
4. Paba, poba, paba, poba
5. Dweba, dweba, dweba, dweya
6. ...

Giochiamo insieme ai bambini ad inventare nuove formule *scat* utilizzando combinazioni di: du, da, ba, bu, bo, ya, wa, we, day, bwe, dwe, dow, di, lei, la, ...

Cantando insieme si possono *riempire i silenzi* della voce con battiti di mani.

In una fase avanzata si potrà proporre di sottolineare il levare (tempi deboli di ogni battuta) con battito di mani o schiocco di dita.

Riempiamo le pause lunghe, quelle a fine frase, improvvisando con gesti, voce o suoni.

In momenti diversi si potrà giocare anche con lo *scatting parlato*. Si potrà improvvisare in coppia, dialogando tra domanda e risposta.

[\(torna su\)](#)

