

MIGLIORA IL TUO SENSO RITMICO E MUSICALE IMPARANDO A RICONOSCERE GLI ACCORDI DA UN SEMPLICE ASCOLTO E A INTERPRETARE IL VALORE DELLE NOTE

L'ORECCHIO VA IN PALESTRA

LO PUOI FARE CON...



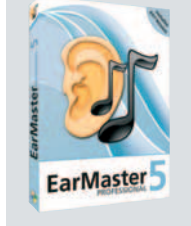
COSA CI OCCORRE

SOFTWARE PER SVILUPPARE E ALLENARE L'ORECCHIO MUSICALE

EARMASTER PRO 5

QUANTO COSTA € 94,00

SITO INTERNET www.earmaster.com



SUL WEB

www.earmaster.com/support/

Sul sito del produttore sono disponibili aggiornamenti periodici, scaricabili gratuitamente, come nuove localizzazioni (la versione in lingua italiana sarà presto disponibile). Troviamo anche il manuale in formato PDF (in inglese).



Qual è la risorsa più preziosa per strumentisti, cantanti o compositori? Indubbiamente "l'orecchio musicale". Se poi è anche "buono", l'aiuto durante tutte le fasi di produzione è assicurato. Diventa facile, ad esempio, riconoscere il tipo di accordo che è stato suonato in un brano, distinguere l'intervallo tra due o più note, identificare la scala più idonea su cui basare un'improvvisazione, nonché riconoscere la durata di una nota in relazione alla battuta e tanto altro ancora. Ma non finisce qui perché l'orecchio ben "alle-

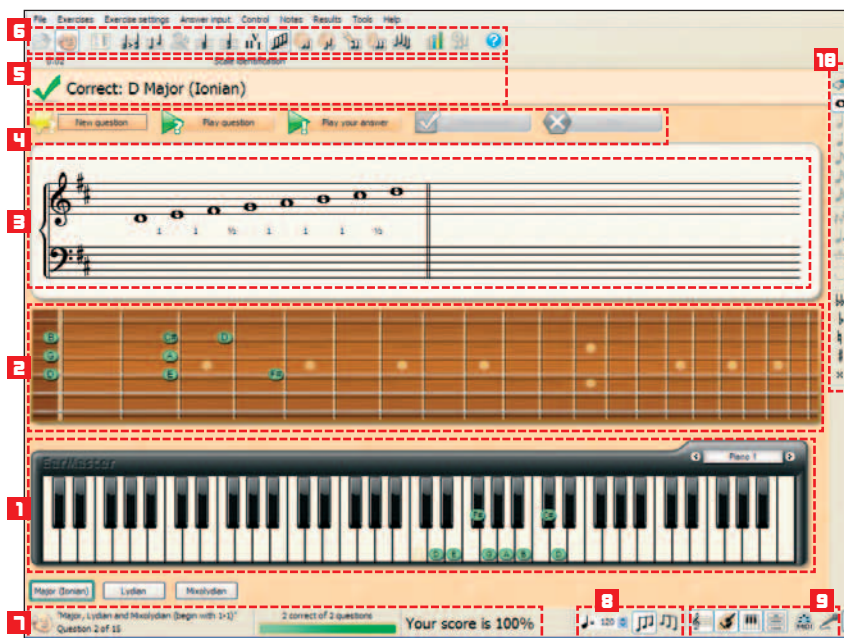
nato" offre un valido supporto anche durante il missaggio e il mastering, per individuare eventuali problemi di fase, frequenze risonanti, bassi non corretti e note dissonanti. Per allenarlo occorre fare "palestra", ossia ascoltare tanta musica e allo stesso tempo esercitarsi seguendo un programma graduale e mirato. Il software EarMaster 5, sviluppato da un team di programmatori danesi, viene incontro a queste esigenze e, grazie a una serie di esercizi interattivi, è in grado di sviluppare progressivamente le nostre capacità musicali.

L'INSEGNANTE VIRTUALE

I produttori musicali e gli arrangiatori usano alacramente il loro "orecchio" per scrivere nuove composizioni, scegliere le timbriche giuste in un brano, armonizzare una melodia, creare il giro di basso, comporre una linea d'archi e così via.

L'orecchio musicale, in un professionista, è utile per riconoscere le note, le scale e gli accordi: un musicista, infatti, dovrebbe saper distinguere se nel brano sta suonando un accordo di quarta, di nona o di settima aumentata. Questa caratteristica,

Gli attrezzi da ginnastica



1 PIANOFORTE

Una periferica virtuale che permette di interagire con il sistema, suonando le note nella tastiera del pianoforte. Con un clic sinistro sui tasti inseriamo le note, con il destro le cancelliamo

2 STRINGS

Una seconda periferica di input, a mo' di tastiera di una chitarra (o altri strumenti a

corda come basso, banjo, violino etc.). Basta un clic sulle corde per inserire le note o eliminarle

3 PENTAGRAMMA

Le note possono essere inserite direttamente sul pentagramma. Anche qui abbiamo la possibilità di cancellare eventuali errori con il tasto destro del mouse

4 QUESTIONS & ANSWERS

I pulsanti verdi permettono, rispettivamente da sinistra, di riascoltare la frase proposta dal tutor e quella inserita dall'utente. Con un clic su *New Question* si passa all'esercizio successivo

5 AREA DI DIALOGO

Attraverso questa sezione l'insegnante virtuale comunica con l'utente fornendo numerose informazioni prima, durante e dopo l'esercizio

6 ESERCIZI E CONTROLLI

Questa serie di pulsanti consente di scegliere la tipologia di esercitazione che desideriamo affrontare

7 VALUTAZIONE

Area in cui sono segnalati gli esercizi sostenuti, le risposte esatte o errate e il punteggio espresso in percentuale

8 TEMPO & REVERSE

Da qui possiamo regolare la velocità di riproduzione degli esercizi e invertire l'ordine di riproduzione delle note

9 ANSWER INPUT

Questi pulsanti attivano le varie periferiche d'ingresso, virtuali (*PIANO*, *STRINGS*) e reali (*MIDI* e *MICROFONO*), per interagire col software durante gli esercizi

10 TAVOLOZZA NOTE

Ospita le varie figure musicali (note e pause) per l'inserimento dei dati nell'area del pentagramma

però, non sempre è sviluppata e un corretto metodo di allenamento all'ascolto potrebbe rivelarsi di grande aiuto per migliorarla. Ear Master 5, è un software nato appositamente per questi fini e, con i suoi strumenti a disposizione, guida passo-passo l'utente proponendo esercizi pratici di difficoltà variabile in base all'esigenza e ai progressi raggiunti. Un insegnante virtuale ci terrà compagnia durante le varie esercitazioni, illustrando i singoli livelli e valutando attentamente i progressi raggiunti. Possiamo iniziare a studiare partendo da qualsiasi livello, per cui anche i musicisti con esperienza avranno la possibilità di affinare le loro potenzialità svolgendo prove più avanzate.

GLI ESERCIZI

Il software prevede numerosi programmi di allenamento: si parte, se vogliamo, dal confronto degli intervalli fino alle progressioni armoniche per poi passare al dettato melodico e ritmico. Il tutto viene proposto in maniera divertente e sotto forma di gioco a quiz, tant'è che, terminato il livello di esercitazione, il sistema assegna un punteggio per valutare i nostri progressi. Il programma *Interval Comparison*, rappresenta un buon punto di partenza per iniziare a esercitarsi valutando quale,

tra due melodie, ha l'intervallo più esteso. Molto utili sono le esercitazioni *Interval, Chords and Scales* in cui viene suonato un accordo che l'utente dovrà ricostruire partendo dalla nota fondamentale indicata sulla partitura. Chi ha già un buon orecchio e desidera migliorarlo, può trovare interessanti gli esercizi di *Chord Progression* che eseguono una progressione armonica (come, ad esempio, la sequenza di accordi FA, SOL7 e DO) o una cadenza che l'allievo dovrà riconoscere. Coloro che desiderano perfezionare la propria capacità ritmica, possono usufruire degli esercizi di *Rhythm Reading and Imitation*, mentre gli studenti di Conservatorio, che si apprestano a sostenere l'esame di Teoria e Solfeggio, potranno allenarsi con il divertente programma di dettato melodico e ritmico.

ALLENARSI CON STILE

Prima di avviare qualsiasi esercitazione, possiamo scegliere la modalità di allenamento grazie alla pagina di *Wizard* che viene visualizzata dopo aver lanciato il programma. Infatti, oltre all'esercitazione standard è previsto un programma di esercizi sviluppato appositamente per l'*ear-training* nel mondo del Jazz, in cui gli stessi esercizi sono riproposti in chiave stilistica e,

soprattutto, tenendo conto delle caratteristiche di questo genere musicale. È disponibile anche una terza modalità di allenamento personalizzata (*customized exercise*), in cui l'utente può decidere come programmare le prove in base alle proprie esigenze di apprendimento. Per inserire le note e interagire con il software, possiamo utilizzare indifferentemente la partitura, la tastiera del pianoforte o quella della chitarra (o un altro strumento a corde). Oltre agli strumenti virtuali di ingresso, abbiamo la possibilità di collegare una tastiera MIDI da usare come periferica di input per suonare le note direttamente da questa. Nei programmi ritmici, EarMaster 5 prevede anche l'uso della tastiera del PC e di un ingresso audio: in questo modo è sufficiente collegare un microfono e battere le mani, per eseguire gli esercizi proposti. Tale caratteristica si rivela molto interessante anche per la didattica musicale in ambito professionale come, ad esempio, nell'insegnamento della musica a scuola e nella propedeutica musicale destinata ai più piccoli. A tal proposito, gli sviluppatori hanno preparato una versione speciale dedicata alle scuole e agli insegnanti di musica che, grazie allo stesso software, potranno valutare i progressi dei loro allievi.

SCUSA, HAI DETTO?

CADENZA

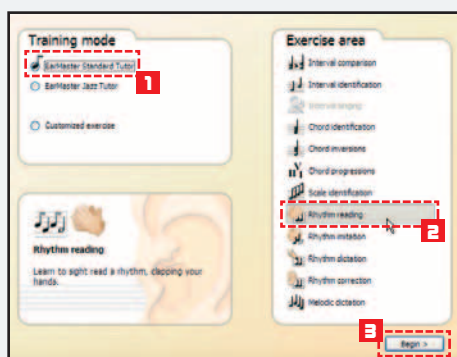
Gli accordi possono essere costruiti sui "gradi" delle scale. Quelli sul primo (tonica), quarto (sottodominante) e quinto grado (dominante), rappresentano le triadi (ossia, accordi da tre note) principali. La successione di queste triadi dà origine a una cadenza di base, caratterizzata da una progressione in discesa dell'armonia. Un esempio nella tonalità di DO maggiore è: DO (tonica), FA (sottodominante) e SOL (dominante).

INTERVALLO

Il termine indica la distanza tra due note in relazione a una scala. L'intervallo può essere giusto, maggiore, minore, aumentato e diminuito. Viene denominato, mediante numeri ordinali, sulla base di una nota di riferimento contando anche il tono di partenza e quello di destinazione. Ad esempio, tra le note DO e MI si verifica un intervallo di terza (Do-I, Re-II, Mi-III), mentre con DO e LA avremo un intervallo di sesta (Do-I, Re-II, Mi-III, Fa-IV, Sol-V, La-VI) etc.

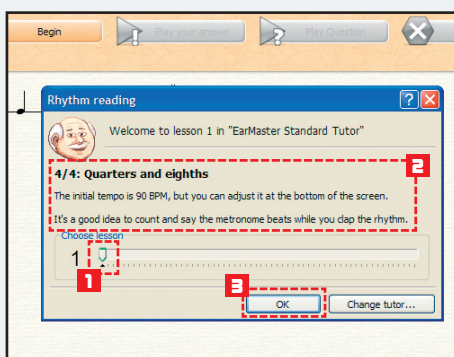
A A SCUOLA DI RITMO

Impariamo a riconoscere i valori delle figure musicali seguendo il programma di allenamento ritmico proposto da EarMaster 5.



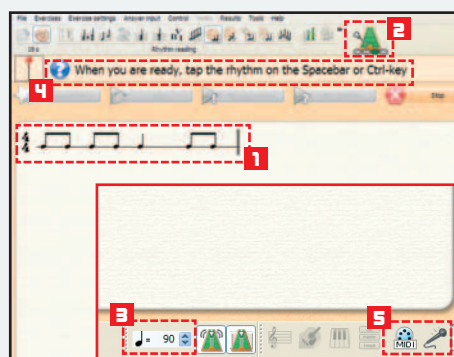
IL TIPO DI ALLENAMENTO

1 Dopo aver avviato l'applicazione, nell'area a sinistra *Training Mode* selezioniamo la voce *EarMaster Standard Tutor* **1** e nella *Exercise Area* effettuiamo un clic su *Rhythm reading* **2** per passare all'esercitazione sulla lettura ritmica. Non rimane che cliccare sul pulsante *Begin* **3** per proseguire.



LA DIFFICOLTÀ DELLA LEZIONE

2 Attraverso il riquadro di dialogo *Rhythm reading*, scegliamo il livello dell'esercitazione spostando il cursore **1** (a livelli elevati corrispondono difficoltà maggiori). Per iniziare lasciamo il cursore sulla prima lezione e leggiamo i consigli **2** che ci comunica il maestro virtuale. Clicchiamo sul pulsante *OK* per iniziare **3**.



BATTI IL TEMPO

3 Viene proposta la prima sequenza ritmica da leggere e riprodurre **1**. Il *metronomo* **2** scandisce il tempo a *90 BPM* (può essere variato agendo su **3**). Per eseguire la battuta possiamo utilizzare la *barra spaziatrice* o il tasto *Ctrl* **4**. Attivando i pulsanti *Input MIDI* e *Microphone* **5**, possiamo usare una tastiera MIDI o il microfono come sorgente d'ingresso.