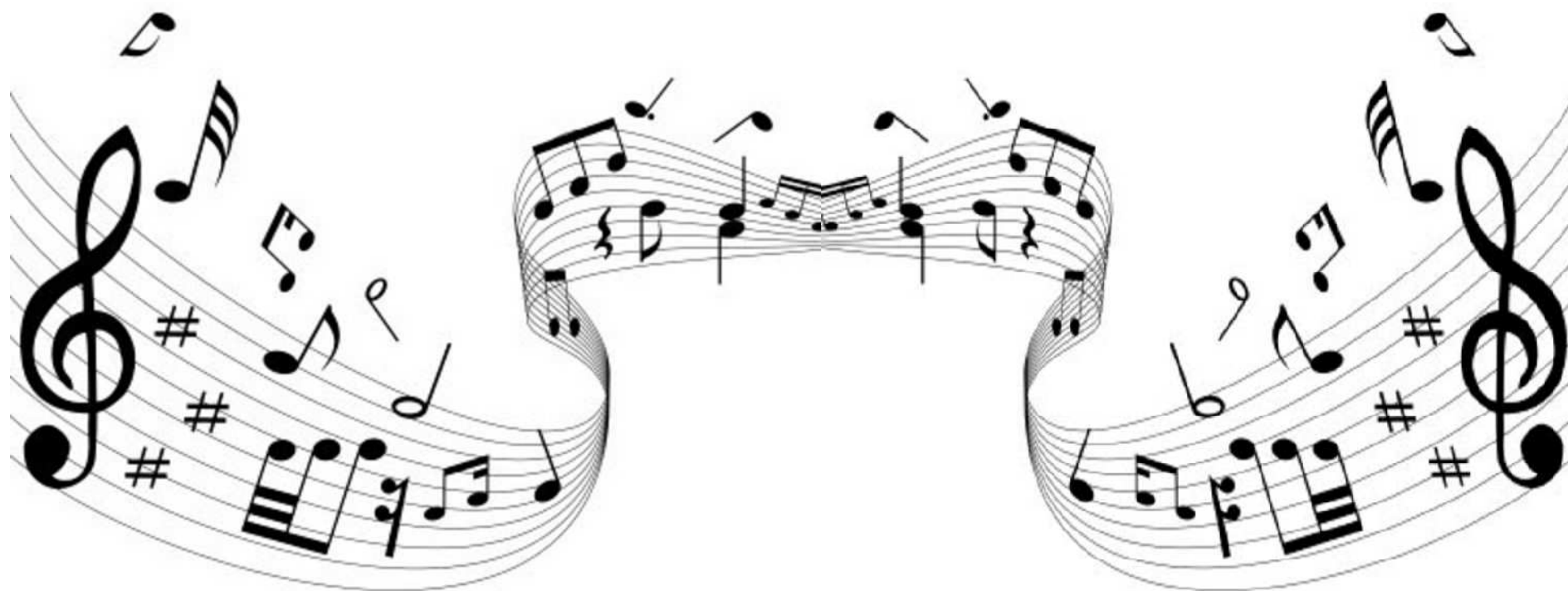


LA MUSICA



I caratteri del suono:



ACUSTICA

Un Suono

Prodotto da vibrazioni

Scienza che studia gli eventi sonori

Un evento sonoro può essere



Fastidioso

Classifica i suoni in base alle vibrazioni

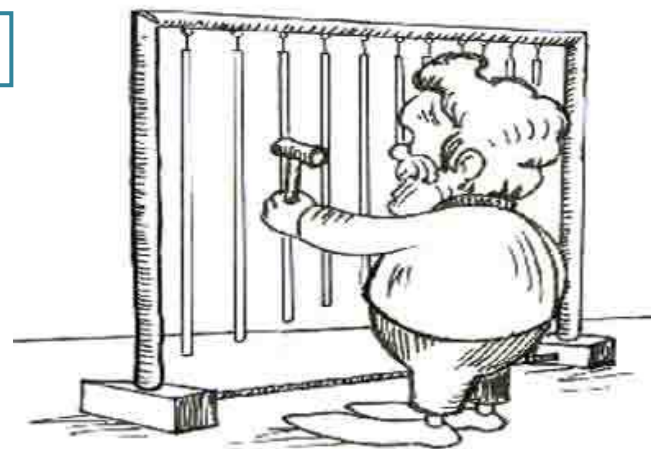
Gradevole

VIBRAZIONI REGOLARI

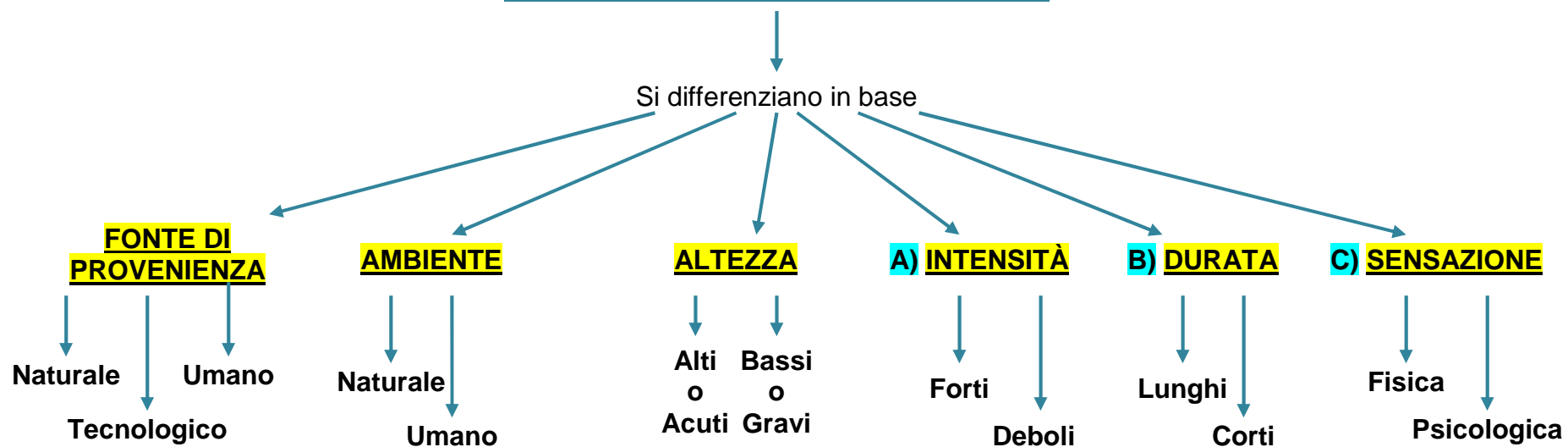
VIBRAZIONI IRREGOLARI

7 NOTE

RUMORI



Suoni / Rumori / Voci



Rumori

Di solito non sono gradevoli e possono anche essere dannosi per la salute



Troppo inquinamento acustico



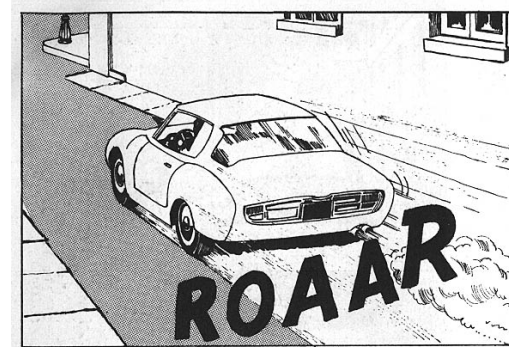
Sottovalutato

Dannoso

Rumori divertenti: LE ONOMATOPEE



Spesso i rumori sono imitati da parole molto brevi



ONOMATOPEE

Sono segni
Fonosimbolici

Disegni
sonori

Usate molto nei fumetti per riprodurre suoni

Riproducono

L'INTENSITÀ

DURATA

TIMBRO

MOVIMENTO



A) L'altezza di un suono

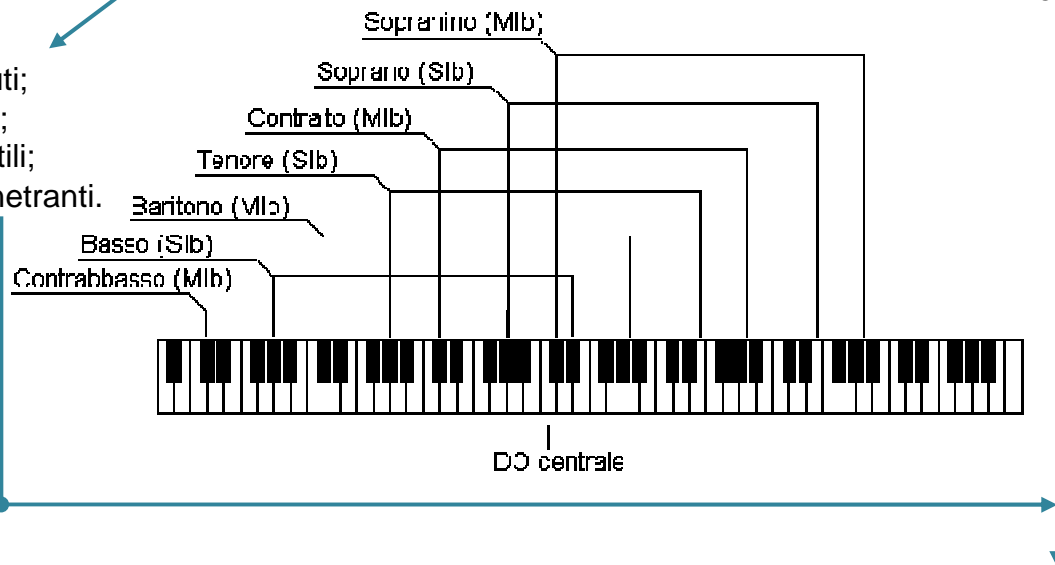
L'altezza ci fa distinguere un suono

Da uno **BASSO**

ALTO

- Gravi;
- Cupi;
- Profondi..

- Acuti;
- Fini;
- Sottili;
- Penetranti.



FREQUENZA

Cioè

del numero di vibrazioni del corpo sonoro in un secondo

Per l'acustica i suoni sono alti o bassi a seconda

Si misura in **Hz** (Hertz)

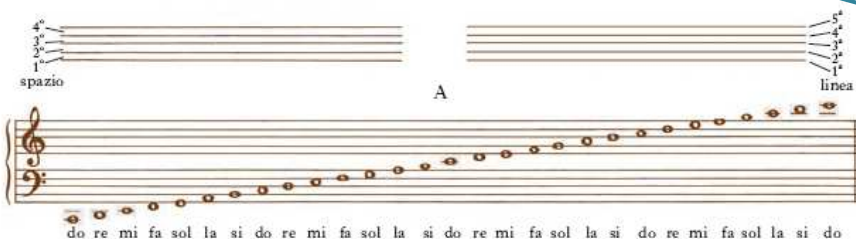
L'altezza di un suono si scrive con il simbolo grafico della

NOTA SU DI UN PENTAGRAMMA

5 Righe

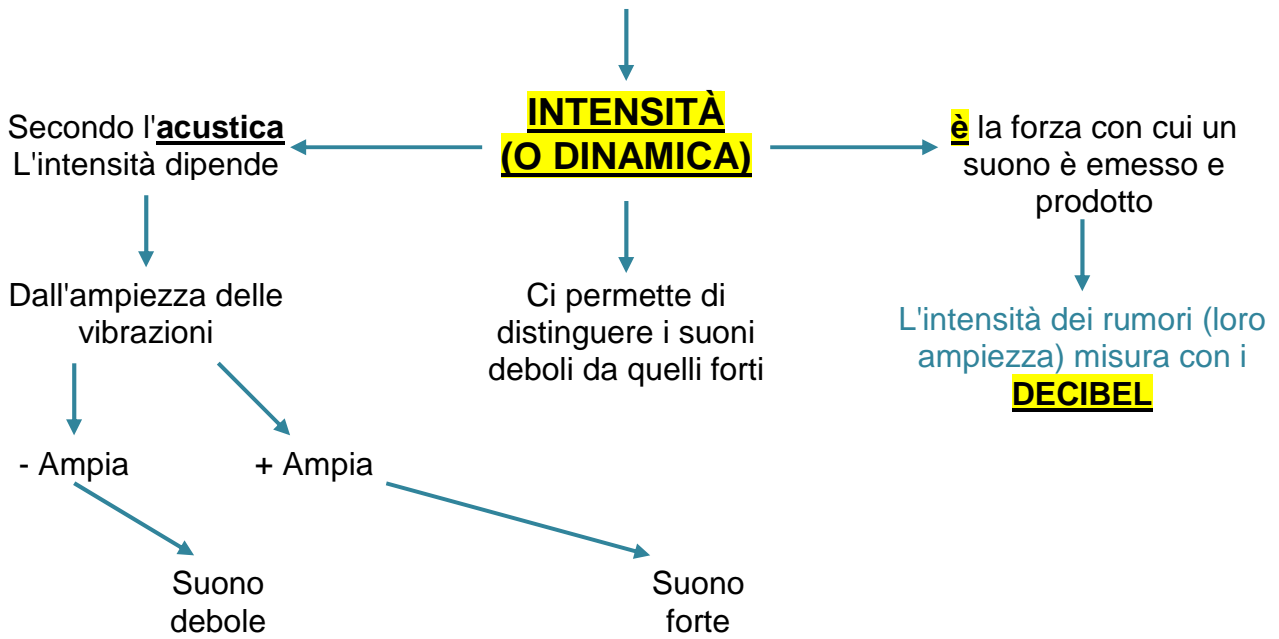
4 Spazi

L'altezza di una nota dipende dalla posizione sul pentagramma e dalla chiave usata:



B

B) L'intensità del suono



Gli strumenti musicali possono suonare

Piano → Poca forza

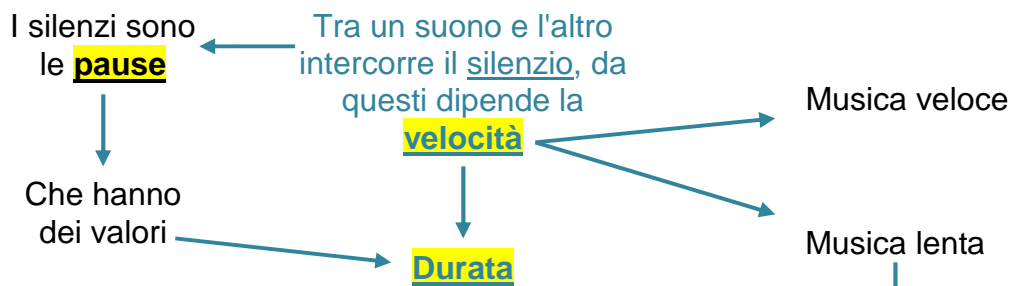
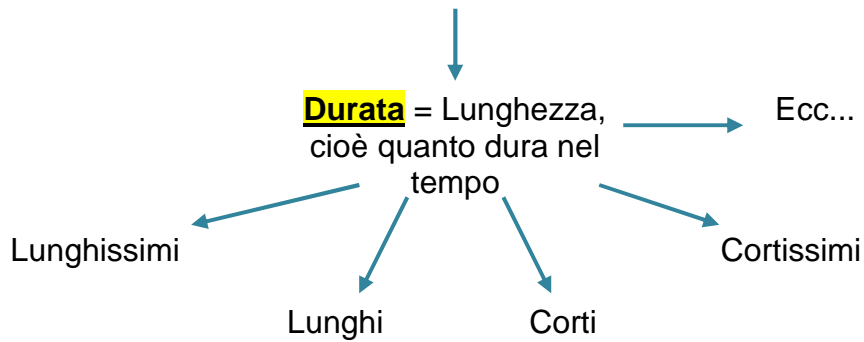
Forte → Tanta forza





f

L'intensità è scritta con segni grafici sullo spartito

ff				
f				
mf				
p				
pp				
	mf	p	pp	Diminuendo
	mf	f	ff	Crescendo

C) La durata dei suoni



	Semibreve	==	vale 4/4
	Minima	==	vale 2/4
	Semiminima	==	vale 1/4
	Croma	==	vale 1/8

↓

La velocità della musica è detta anche **andamento o movimento**

↓

Sugli spartiti ritroviamo:

- Andamento lento
- Andamento moderato
- Andamento veloce



Il timbro del suono

