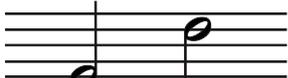
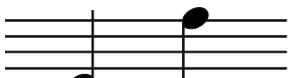
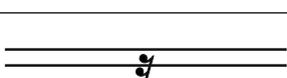
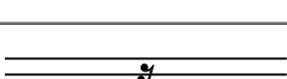


LE FIGURE MUSICALI

Con la posizione delle note sul Pentagramma si deduce l'altezza dei suoni.
 Per stabilire la loro durata si ricorre a delle figure differenti chiamate FIGURE MUSICALI.
 Inoltre - dato che i suoni possono essere intervallati da silenzi più o meno lunghi - si usano le PAUSE.
 Ogni figura di nota ha la sua figura di pausa corrispondente.

FIGURA	NOME	VALORE	PAUSA
	SEMIBREVE	4/4	
	MINIMA	2/4	
	SEMIMINIMA	1/4	
	CROMA	1/8	
	SEMICROMA	1/16	
	BISCROMA	1/32	
	SEMIBISCROMA	1/64	

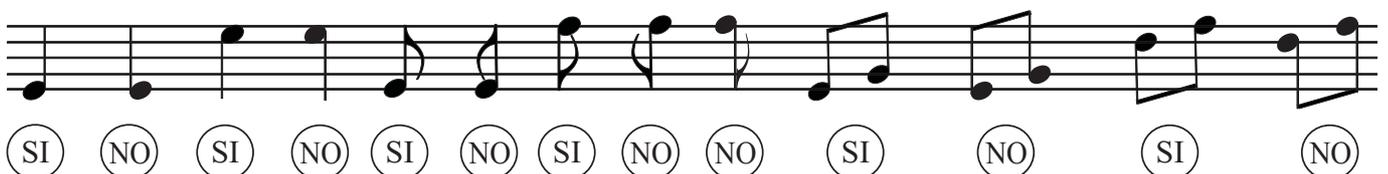
In passato venivano usate anche alcune figure e pause ormai in disuso:

la BREVE () e la relativa pausa () del valore di 8/4;

la FUSA () e la relativa pausa () del valore di 1/128.

Per convenzione di scrittura, nonchè per praticità ed estetica, le figure musicali scritte dalla terza linea in su vanno raffigurate con il gambo verso il basso, a sinistra della testa della nota. Quelle scritte al di sotto della terza linea, vanno raffigurate con il gambo in su, a destra della testa della nota. Inoltre quando le note con la coda (croma, semicroma, biscroma, semibiscroma) non sono isolate, vanno unite tra loro con una o più sbarrette orizzontali.

Esempi di grafia musicale ESATTA ed ERRATA:



SI NO SI NO SI NO SI NO NO SI NO SI NO

LA BATTUTA e IL TEMPO

Il susseguirsi di note e pause forma il brano musicale, composto a sua volta da frasi e periodi.
Il brano musicale, per facilità di lettura e di riferimento, viene diviso con delle stanghette verticali poste sul pentagramma, creando così le MISURE (dette anche BATTUTE).
Per indicare la fine del brano si usa porre, dopo l'ultima battuta, la doppia stanghetta.

Il valore di ogni battuta viene stabilito da una FRAZIONE posta all'inizio del brano subito dopo la chiave.
Questa frazione corrisponde alla somma dei valori delle figure comprese in ciascuna battuta.
Le battute possono essere BINARIE (a 2 tempi), TERNARIE (a 3 tempi), QUATERNARIE (a 4 tempi), ecc.:
 $2/4$, $2/8$, $2/2$, $3/4$, $3/8$, $3/2$, $4/4$, $4/2$, ecc...

Il tempo $4/4$ (detto anche TEMPO ORDINARIO) si indica anche con 

Il tempo $2/2$ (detto anche TEMPO TAGLIATO, o alla BREVE, o a CAPPELLA) si indica anche con 

La battuta, a sua volta, si scompone in TEMPI (detti anche -impropriamente- MOVIMENTI).

Infatti il "NUMERATORE" della frazione indica il numero di questi tempi, mentre il "DENOMINATORE" indica il valore di ciascun tempo.

Il TEMPO può essere:

- BINARIO quando il numeratore è pari ($2/4$, $4/4$, ecc.).
- TERNARIO quando il numeratore è dispari ($3/4$, $3/2$, ecc.).
- SEMPLICE quando il numeratore è 2, 3, o 4, e ogni movimento è divisibile per 2 ($2/4$, $3/4$, $3/2$, $4/4$, ecc.).
- COMPOSTO quando il numeratore è 6, 9, o 12, e ogni movimento è divisibile per 3 ($6/4$, $9/8$, $12/8$, ecc.).

Nei tempi composti il "NUMERATORE" non indica il numero dei tempi (vedi tempi semplici) ma il numero delle SUDDIVISIONI, mentre il "DENOMINATORE" indica il valore di ciascuna suddivisione.

Sono detti TEMPI IRREGOLARI l'unione di un tempo pari con un tempo dispari.
Essi sono i QUINARI e i SETTENARI (sia semplici che composti).

GLI ACCENTI

I tempi determinano anche l'ACCENTO MUSICALE, che è l'appoggio più o meno marcato del suono, e può essere FORTE o DEBOLE.

Il primo tempo di ciascuna battuta ha sempre l'accento forte.

Nella misura binaria il primo tempo ha l'accento forte, il secondo debole.

Nella misura ternaria il primo tempo ha l'accento forte, il secondo e il terzo debole.

Nella misura quaternaria il primo tempo ha l'accento forte, il terzo mezzoforte, il secondo e il quarto debole.

IL SOLFEGGIO

La lettura ritmica delle note sul pentagramma guidata da movimenti regolari della mano destra, dicesi SOLFEGGIO.
Il metodo maggiormente adottato per effettuare i movimenti della mano è quello di eseguire il primo in battere e gli altri in levare. Altre volte si suggerisce di alternarne uno in battere e uno in levare, oppure -eccezionalmente- tutti in battere.