



Daide Donelli

## LA FANCIULLA - RE

Il giovane principe Vassili, alla morte del padre, uno zar assai potente, era stato affidato alle cure di una matrigna crudele e di un tutore. Questi obbediva ciecamente alla perfida donna che voleva soltanto la rovina del figliastro. Vassili infatti, alla maggiore età, sarebbe divenuto zar e la matrigna avrebbe perso il potere a cui teneva moltissimo.

Un giorno, mentre il principe passeggiava vicino ad una cupa torre - prigione, sentì provenire dei lamenti dall'unica finestrina dell'edificio.

- Chi si lamenta così? - chiese.

- Siamo tre re: Corvo, Leone e Serpente. Fummo, un giorno, grandi amici e alleati di suo padre. Alla sua morte, la tua matrigna ci invitò nel suo palazzo e ci fece chiudere a tradimento in questa torre con la scusa di volersi liberare di nemici pericolosi.

### PROPOSTA n° 1

*La Promenade dai Quadri di un'esposizione di Mussorgsky ben si presta a collegare i vari momenti della storia riproponendo lo stesso tema con caratteri espressivi diversi proprio come avviene nell'opera originale. Oltre a quello per orchestra scritto da Ravel, di certo il più famoso, esistono molti altri arrangiamenti facilmente reperibili su disco da usare come base: per pianoforte, per chitarra sola, per organo, senza dimenticare la versione rock di Emerson Lake and Palmer e quella con suoni digitali di Tomita<sup>1</sup>. Se si sceglie di lavorare su una base registrata, il tema deve essere cantato nella tonalità originale così come scritto di seguito. Il testo che abbiamo aggiunto intende suggerire una esecuzione a più voci dialoganti, per esempio:*

*1° frase: il principe / 2° frase: due re / ultime frasi: uno dei re come solista a cui si aggiungono gli altri due sull'esortazione "aiutaci tu".*

*Il supporto di uno strumento melodico aiuterà anche a superare i comprensibili problemi di intonazione che si presentano nella quarta frase; noi per esempio, rifacendoci alla sonorità rock di Emerson Lake and Palmer, abbiamo scelto di raddoppiare il canto con una chitarra amplificata. Rinunciando all'utilizzo di una versione registrata è possibile trasportare il brano in un'altra tonalità scegliendo più liberamente tempi di esecuzione e numero di ripetizioni.*

# Promenade

musica di M. Mussorgski

chi - c'è in pri-gion in pri-gion chis - sà chi è

chi - c'è in pri-gion in pri-gion chis - sà chi è

siam tre re siam rin-chiu - si quas-sù a - iu - ta - ci tu

sia - mo Cor - vo Ser-pen - te Le - on a - iu - ta - ci tu

Il principe chiamò il capo carceriere, si fece dare le chiavi della torre e liberò i prigionieri.

- In nome di mio padre che vi fu amico, vi rendo la vostra libertà! - disse. Re Corvo, re Leone e re Serpente lo ringraziarono. - Un giorno - esclamò il primo - ti daremo prova della nostra riconoscenza! Il secondo aggiunse: - Sappi intanto che, quando eri ancora molto piccolo, tuo padre ti fidanzò con una bambinella figlia di un sovrano suo amico. La fanciulla in questi anni è diventata bella come il sole, ha ereditato il regno di suo padre e governa saggiamente. Ti aspetta. I vostri genitori stabilirono che vi sareste incontrati sul mare e che tu avresti suonato per richiamo il liuto che, ti regalò tua madre.

- Non attendere oltre! Imbarcati domani stesso! - lo esortò il terzo re. - Ma bada bene: il tuo peggior nemico sarà il sonno!

Il giorno dopo il principe comunicò al tutore la sua intenzione di imbarcarsi col liuto. L'uomo si precipitò ad informarne subito la zarina. Questa conosceva bene l'antico accordo dei due sovrani,

ma per nulla al mondo avrebbe favorito le nozze del figliastro con una fanciulla ricca, bella e, per di più, a capo di un regno.

- Quando vedrai avvicinarsi la nave della fanciulla - re, - disse al tutore - infila questo spillone nella veste del principe. Si addormenterà di un sonno profondo e non potrà conoscere la sua fidanzata.

Quando l'imbarcazione del principe salpò, il giovane si mise a suonare il liuto. Era un suonatore così bravo che i pesci guizzavano dall'acqua per ascoltare la sua musica meravigliosa.

## PROPOSTA n° 2

*Il primo movimento del concerto in Re per liuto e orchestra di Vivaldi ben si presta ad una esecuzione con lo strumentario Orff da realizzare direttamente sul disco.*

*La struttura del brano ABABCD CD è ricca di ripetizioni ed è ritmicamente stimolante. Proponiamo quindi un accompagnamento ritmico sulla semplice pulsazione, mettendo in evidenza l'aspetto antifonale del brano basato sull'alternanza fra due semicori, uno formato da legni e pelli, l'altro da metalli. E' interessante evidenziare il carattere dialogante fra solista e orchestra, inserendosi solo quando suona quest'ultima. A titolo esemplificativo presentiamo l'incipit con alcune annotazioni ritmiche:*

The image displays a musical score for the beginning of Vivaldi's Concerto in D major for Lute and Orchestra, marked 'Allegro'. The score is presented in four staves, each with rhythmic annotations (crosses and vertical lines) indicating the placement of an Orff instrument. The first staff shows a melodic line with a 4-measure rest and a 4-measure phrase. The second staff continues the melody with a 2-measure rest and a 5-measure phrase. The third staff features a 3-measure rest and a 4-measure phrase, with a 'CT' annotation below it. The fourth staff shows a 1-measure rest and a 2-measure phrase. The score is in the key of D major and 4/4 time.



"L'udì da lontano la fanciulla - re e s'imbarcò con le sue damigelle. Quando la sua nave comparve all'orizzonte, il tutore fu svelto a infilare lo spillone nella veste del giovane. Questi sentì che gli occhi gli si chiudevano: cercò di restare sveglio, ma il sonno fu più forte di lui.

Arrivò la nave della fanciulla che fece gettare una passerella sull'imbarcazione di Vassili. Si avvicinò al giovane, tentò invano di svegliarlo e infine fu costretta ad andarsene senza aver scambiato con lui una sola parola.

Quando Vassili aprì gli occhi, disse al tutore:

- Ho sognato che un uccellino mi svolazzava attorno e cantava una triste canzone. Cosa mai è successo?
- Ti sei addormentato di un sonno profondo - rispose il tutore - ed è arrivata la tua promessa sposa. Ha tentato invano di svegliarti e ha detto che tornerà domani quando sentirà suonare il liuto.

L'indomani il principe s'imbarcò di nuovo e si mise a suonare il liuto. Ancora una volta la fanciulla - re lo sentì da lontano e navigò verso di lui, ma, quando già stava per raggiungerlo di nuovo, il tutore infilò lo spillone nella veste del giovane. Il principe, al suo risveglio, domandò al tutore cos'era accaduto e quello gli raccontò tutto.

Purtroppo per ben tre volte le cose andarono nello stesso modo. La fanciulla - re, delusa, lasciò al promesso sposo una letterina che diceva:

«Son venuta al tuo richiamo, ti ho trovato addormentato.

Ti ho chiamato, ti ho pregato, ti ho baciato: tutto invano.

Nel mio regno me ne torno, se mi vuoi, mi cercherai

e se alfin mi troverai, la tua sposa io sarò»

PROPOSTA n° 3

## La tua sposa io sarò

melodia tratta da "Intizar" di S. Rustamov

Dm Gm

Son ve - nu - ta al tuo ri - chia - mo, ti ho tro - va - to che so - gna - vi,

Dm A7 Dm Dm

ho cer - ca - to di sve - gliar - ti con un ba - cio spe - so in va - no. Nel mio re - gno me ne

Gm Dm

tor - no, se mi vuoi mi cer - che - ra - i e se al - fin mi tro - ve -

A7 Dm

ra - i la tua spo - sa io sa - rò - o



Il principe si mise subito alla sua ricerca e, dopo un lungo viaggio, arrivò al regno di re Corvo. Questi lo ricevette con molto affetto e gli donò una **spada** con queste parole:

- Il grande e temibile campione Rubio Veresnikov ha chiesto la mano della fanciulla - re ed ha detto che sfiderà a duello chiunque oserà ostacolarlo. Combatti dunque con questa spada!

Il principe lo ringraziò e partì. Dopo molta strada, arrivò nelle terre di re Leone. Anche qui ebbe una accoglienza calorosa e, al termine del suo soggiorno, ricevette in dono una **armatura** leggera ma resistentissima ad ogni colpo.

- Ti servirà per sostenere i colpi di Rublo Veresnikov - disse re Leone.

Vassili proseguì il suo viaggio ed arrivò nelle terre di re Serpente che lo ospitò generosamente e, al momento della partenza, gli donò un **cavallo** ben addestrato alla battaglia.

Aveva appena lasciato re Serpente che s' imbatté in un banditore intento a leggere questo proclama:

«II grande campione Rubio Veresnikov, pretendente alla mano della fanciulla -re, sfida oggi, davanti al palazzo reale, chiunque osi ostacolarlo».

Vassili affrettò l'andatura del cavallo e giunse velocemente al luogo del combattimento.

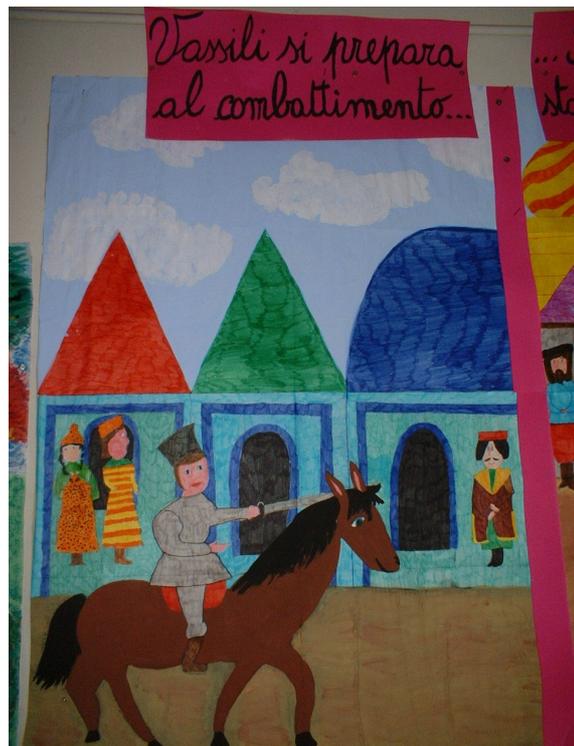
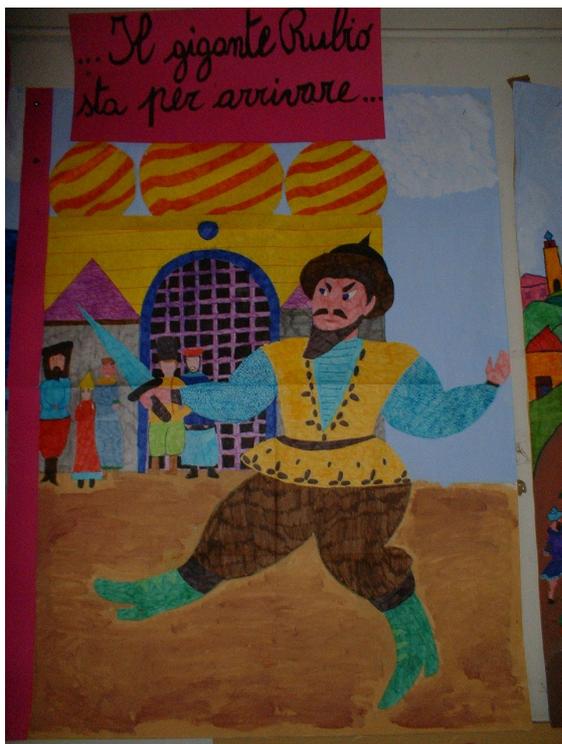
## PROPOSTA n° 4

### Giochi preliminari sul contrasto pesante - leggero

- *Alzare e portare un oggetto, per esempio una sedia o un banco, da un punto all'altro dell'aula: da soli, a coppie, in piccoli gruppi. Si tratta di un gioco mimico, sarebbe quindi preferibile evitare di accompagnare lo sforzo fisico con la voce. Ciò nonostante le prime volte i bambini sonorizzeranno la tensione del corpo con la voce*
- *Trasportare un oggetto più piccolo e leggero, per es. un libro, anche con diverse parti del corpo (sotto il braccio, sulla testa, con due sole dita)*
- *Ripetere le due precedenti esperienze proprio come farebbe un mimo cioè senza gli oggetti*

*Per il suo carattere epico abbiamo scelto "La grande porta di Kiev" sempre dai Quadri di un'esposizione di M. Mussorgsky, in esso sono stati individuati tre momenti della nostra storia:*

1. il viaggio: trasporto del cavallo, della spada e dello scudo (idea di pesantezza)
2. la consegna e la vestizione: uno o più servitori porgono a Vassili le vesti, lo scudo, la spada
3. l'uscita: dapprima quella dei servitori, velocemente e in corrispondenza dei suoni acuti, infine sui suoni gravi quella più lenta e pesante di Vassili marcando il contrasto pesante - leggero.



C'erano altri guerrieri pronti al duello, ma quando si presentò Rubio, un gigante alto più di due metri, d'aspetto feroce, tutti si ritirarono.

L'unico ad accettare la sfida fu Vassili che, grazie al suo abile cavallo, seppe schivare le mosse pericolose dell'avversario; grazie alla sua armatura leggera ma resistente, sopportò tutti i colpi senza mai restare ferito. Finalmente, grazie alla sua spada, vibrò a Rubio un sol colpo, ma un colpo mortale.

## **PROPOSTA n° 5**

### Gioco preliminare n° 1: Il mercato

*Il gioco è funzionale a creare la situazione di un mercato, con movimenti repentini e imprevisti di tutti, un contesto quindi molto movimentato ma anche scherzoso come quello descritto in alcune sezioni del brano Tuilleries "Allegretto non troppo capriccioso" che tra l'altro porta come sottotitolo "I bimbi giocano nel parco parigino".*

### Gioco preliminare n° 2: Duello con le mani<sup>2</sup>

*Disposti a coppie, l'uno di fronte all'altro, si cerca di prendere la mano del compagno che sta con l'avambraccio proteso in avanti attento a ritrarlo per non farsi afferrare. Dopo alcuni tentativi si cambia il ruolo attivo di chi cerca di afferrare la mano e quello passivo di chi cerca di evitarlo. Rapidità e prontezza di riflessi sono alla base di questo gioco che può anche essere eseguito senza alcuna base musicale.*

*Infine mettiamo insieme i due giochi precedenti seguendo lo sviluppo del brano, per esempio:*

- 1. A cerca di afferrare la mano di B*
- 2. viceversa*
- 3. mercato*
- 4. di nuovo le fasi 1 e 2 ma con nuove coppie*

La folla l'acclamò vincitore e chiese il suo nome, ma il giovane spronò il cavallo e si allontanò in fretta. Prima di sparire, lasciò ad un paggio il suo scudo con l'incarico di consegnarlo alla fanciulla - re. Sullo scudo aveva inciso col pugnale queste parole:

**Non con la spada da te voglio tornare,  
ma col liuto che ti chiamò per mare.**



Solo la fanciulla - re poté capire chi fosse il vincitore del duello, ma tacque e restò in attesa.

E una sera, dal fondo del suo giardino, udì il suono del liuto e disse:

- Presto! Ecco il mio sposo! Accompagnatemi da lui!

Così i due giovani si incontrarono e poterono parlarsi senza nessun pericolo. Vassili non volle più tornare nel suo regno. La fanciulla - re divise con lui il trono e vissero a lungo felici e contenti.



PROPOSTA n° 6

## Russian Dance

da Lo Schiaccianoci di Chaikovsky

The image displays a rhythmic score for the piece 'Russian Dance' from 'The Nutcracker' by Tchaikovsky. It consists of four staves, each representing a different instrument or group:

- Tamburo (A):** Features a sequence of rhythmic patterns starting with a half note, followed by eighth notes, and then a series of quarter notes.
- Legnetti:** Shows a sequence of rhythmic patterns starting with a half note, followed by a series of quarter notes.
- Triangolo (C<sup>5</sup>):** Displays a sequence of rhythmic patterns starting with a half note, followed by eighth notes, and then a series of quarter notes.
- Tutti (Coda):** Shows a sequence of rhythmic patterns starting with a half note, followed by eighth notes, and then a series of quarter notes.

Proponiamo il seguente arrangiamento ritmico su questa famosissima e coinvolgente danza di Chaikovsky:

- A alternanza tamburo e legnetti
- B come A ma con l'aggiunta di Piatto e Maracas
- C triangoli da soli
- D come C ma con l'aggiunta di Tamburo e Piatto
- B
- Coda tutti insieme crescendo

---

Il presente lavoro costituisce il canovaccio di un progetto realizzato per conto dell'Associazione Musicale Città di Cologno da Antonella Miscioscia e Davide Gangemi con le classi terze, quarte e quinte della Scuola Elementare "Montale" di Cologno Monzese (a.s. 2002-2003) e da Sandra De Tuglie con le classi quarte della Scuola Elementare "Parini" di Cinisello Balsamo (a.s. 2003-2004).

Il testo della storia è parzialmente ripreso da *Fiabe Russe*, a cura di Carla Poesio, Edizioni Primavera, Firenze 1987. I disegni sono opera dei bambini di Cologno.

<sup>1</sup> segnaliamo una breve ma interessante discografia al riguardo: Isao Tomita (sintetizzatore) Pictures at an exhibition, RCA VICTOR 1991; Emerson Lake and Palmer, Pictures at an exhibition, 1972; Kazhuito Yamashita (chitarra sola) BMG 1981

<sup>2</sup> dobbiamo l'idea base di questo gioco a Ives Favier della Scuola di Animazione Musicale di Lecco