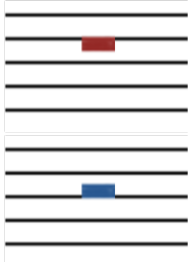




La durata delle note e dei silenzi

- ☐ Per rappresentare la durata delle note si utilizzano dei segni chiamati **figure musicali**.
- ☐ I momenti di silenzio sono rappresentati da segni chiamati **pause**.
- ☐ L'unità di misura delle figure musicali e delle pause è il **1/4 (quarto)** oppure il movimento o la pulsazione.

Di seguito uno specchietto delle figure e delle pause musicali:

FIGURA	NOME	VALORE	PAUSA
	= SEMIBREVE	$\frac{4}{4}$	
	= MINIMA	$\frac{2}{4}$	
	= SEMIMINIMA	$\frac{1}{4}$	
	= CROMA	$\frac{1}{8}$	
	= SEMICROMA	$\frac{1}{16}$	
	= BISCROMA	$\frac{1}{32}$	
	= SEMIBISCROMA	$\frac{1}{64}$	

□ Le figure musicali sono formate da tre elementi:

- La **testa** della nota.
- Il **gambo**.
- Le code, o **cediglie**.

La testa della nota è costituita da un cerchietto vuoto o pieno (bianco o nero) che, posizionato sul pentagramma indica l'altezza del suono e il loro nome (nota musicale).

A volte al cerchietto si aggiunge una linea chiamata gambo.

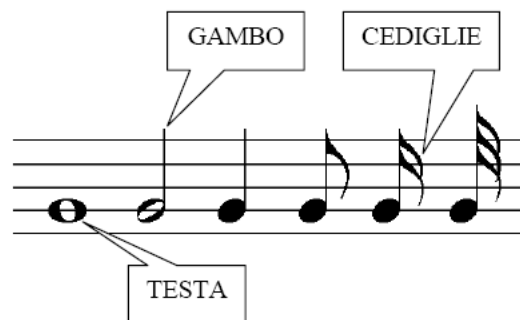
Al gambo possono essere aggiunte una o più code, dette cediglie.

La durata delle note viene invece rappresentata:

- Dal diverso colore della testa (bianco o nero)
- Dalla presenza o meno del gambo
- Dal numero delle cediglie

A parte la semibreve, tutte le altre figure hanno il gambo (o **stanghetta**) che puoi trovare **sia rivolta verso l'alto, sia verso il basso**; in ogni caso il valore non cambia.

Regola vuole che le note sotto la terza riga del pentagramma abbiano la gambetta in su (a destra della testa), sopra la terza riga l'hanno in giù (a sinistra della testa). La nota sul terzo rigo (SI) può averla in entrambi i modi.



Semibreve

La semibreve è la figura musicale che vale **4/4** e viene chiamata anche **intero**.



La pausa di semibreve viene rappresentata da un rettangolo posto sotto la quarta linea del pentagramma.

Minima

Dividendo il valore della semibreve (4/4) si ottiene la **metà (2/4)** o **minima**. Il valore di un intero (4/4) è quindi uguale a due minime.



La pausa di semiminima viene rappresentata da un rettangolo posto sopra la terza linea del pentagramma

Semiminima

La figura musicale che comunemente corrisponde alla durata di una pulsazione viene chiamata **quarto (1/4)** o **semiminima** perché corrisponde alla quarta parte di un intero. Il valore di un intero (4/4) è quindi uguale a quattro semiminime.



Croma

La **croma** è la figura musicale che vale mezzo quarto e viene chiamato anche **ottavo** ($1/8$) perché corrisponde all'ottava parte di un intero ($4/4$).

Il valore di un intero ($4/4$) è quindi uguale al valore di otto crome ($8/8$).



Semicroma

La **semicroma** è la figura musicale che vale mezzo ottavo e viene chiamata anche **sedicesimo** ($1/16$) perché corrisponde alla sedicesima parte di un intero ($4/4$).

Il valore di un intero ($4/4$) è quindi uguale al valore di sedici semicrome ($16/16$).



Le cellule ritmiche

Nella pratica musicale le **figure di valore inferiore** al quarto (**croma**, **semicroma**, **biscroma** e **semibiscroma**) non vengono di norma utilizzate singolarmente ma a gruppi e sono chiamati **cellule ritmiche**.

Le due cellule ritmiche più comuni sono:



- La **cellula doppia**, formata da due ottavi



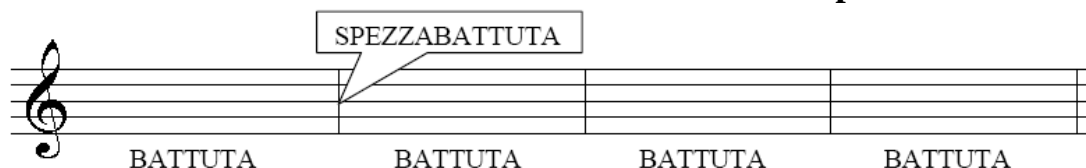
- La **cellula quadrupla**, formata da due sedicesimi

In entrambi i casi il **valore complessivo** della cellula ritmica è **uguale ad un quarto** ($1/4$)

La battuta

Le figure e le pause vengono inserite nel pentagramma in gruppi di valore uguale, chiamati **battute**.

Le battute sono delimitate da lineette verticali chiamate **spezzabattute**.



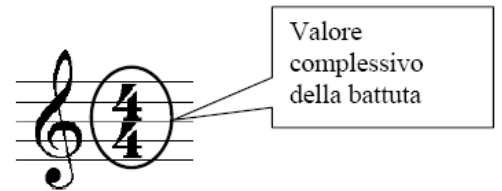
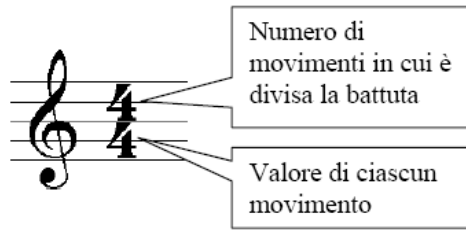
La frazione del tempo

Il valore delle battute è determinato da un **segno di frazione** posto all'inizio del brano musicale,

dopo la chiave

La frazione del tempo indica:

- ☐ Il numero di movimenti (pulsazioni) in cui è divisa la battuta.
- ☐ Il valore di ciascun movimento.
- ☐ Il valore complessivo di ogni battuta.



Il valore della battuta

In un brano musicale ogni battuta deve contenere esattamente il valore indicato dalla frazione del tempo

- ☐ Questo valore può essere ottenuto utilizzando:
- ☐ Figure musicali.
- ☐ Pause.
- ☐ Un insieme di figure e pause.

