

Denemo (autore: Vittorio Albertoni)

Premessa

I musicisti amano leggere musica ben scritta.

E si dice che siano proprio stati due musicisti, negli ultimi anni del secolo scorso, ad ideare un software di incisione musicale che, grazie ai perfezionamenti introdotti nel tempo da un folto gruppo di sviluppatori secondo i canoni di produzione del software libero, è diventato quanto di meglio per creare partiture di elevata qualità editoriale, realizzate secondo le migliori tradizioni della tipografia musicale: questo software si chiama Lilypond.

Solo lo Stabilimento Grafico Ricordi stampava spartiti musicali come quelli che possiamo stampare con LilyPond, anche utilizzando computer di medio bassa potenza.

LilyPond è un sistema compilato e la compilazione avviene su un file di testo, prodotto con un qualsiasi editor di testo, che descrive la musica utilizzando un particolare linguaggio. L'output risultante può essere visualizzato sullo schermo o stampato. In un certo senso, LilyPond è più simile a un linguaggio di programmazione che a uno di quei tanti software per la creazione di spartiti che funzionano in grafica utilizzando il mouse.

Per agevolare la scrittura delle istruzioni nel linguaggio Lilypond e la relativa compilazione esiste un editor specializzato, che si chiama Frescobaldi.

Inoltre Lilypond si può integrare con il modulo Writer di LibreOffice e con \LaTeX^1 .

Possiamo sapere tutto del linguaggio Lilypond accedendo alla documentazione, presente anche in lingua italiana, sul sito <https://lilypond.org/>.

In questo manualetto, invece, presento un software progettato per produrre spartiti e partiture con Lilypond senza conoscerne il linguaggio e utilizzando la sola tastiera del computer, ricorrendo al mouse, se quando serve, per aprire qualche menu o per premere qualche pulsante.

Sento tuttavia il dovere di preavvisare il lettore che l'utilizzo di questo software non è cosa del tutto facile e che avrei difficoltà a stabilire se sia più semplice imparare ad usare questo software o imparare il linguaggio Lilypond.

¹Per una panoramica rimando agli articoli comparsi sul mio blog all'indirizzo www.vittal.it «Software libero per scrivere» del febbraio 2015 e «Latex e la musica» del marzo 2022, con allegati manualetti.

Indice

1	Installazione	3
2	Come funziona	3
3	Inserimento delle note	4
3.1	Inserimento con la tastiera del computer	5
3.1.1	Nessun input esterno	5
3.1.2	Input MIDI	5
3.2	Inserimento con tastiera MIDI	6
3.3	Inserimento con il mouse	6
3.4	Inserimento da microfono	6
4	Editing delle note	6
5	Non solo semplici note	7
5.1	Pause	7
5.2	Nota puntata	7
5.3	Gruppi irregolari	7
5.4	Legatura di valore	7
5.5	Legatura di portamento	8
5.6	Acciaccatura	8
5.7	Indicazioni varie	8
5.8	Accordi	9
5.9	Testo	9
5.10	Simboli degli accordi	9
6	Scrittura polifonica	10
7	Suoni	10
8	Armatatura del rigo	11
9	Spartito	11
10	Partitura	12
11	Indicazioni conclusive	12

1 Installazione

Troviamo Denemo all'indirizzo <https://www.denemo.org/>.

Nella pagina DOCUMENTATION possiamo consultare e scaricare suggerimenti di avvio e il manuale completo in lingua inglese.

Nella pagina DOWNLOADS abbiamo il software per Linux, Windows e Mac, con le istruzioni per l'installazione su un computer ove sia già installato il software Lilypond.

La versione più aggiornata è la 2.6, rilasciata nel marzo 2022 ed è quella cui si riferisce questo manualetto.

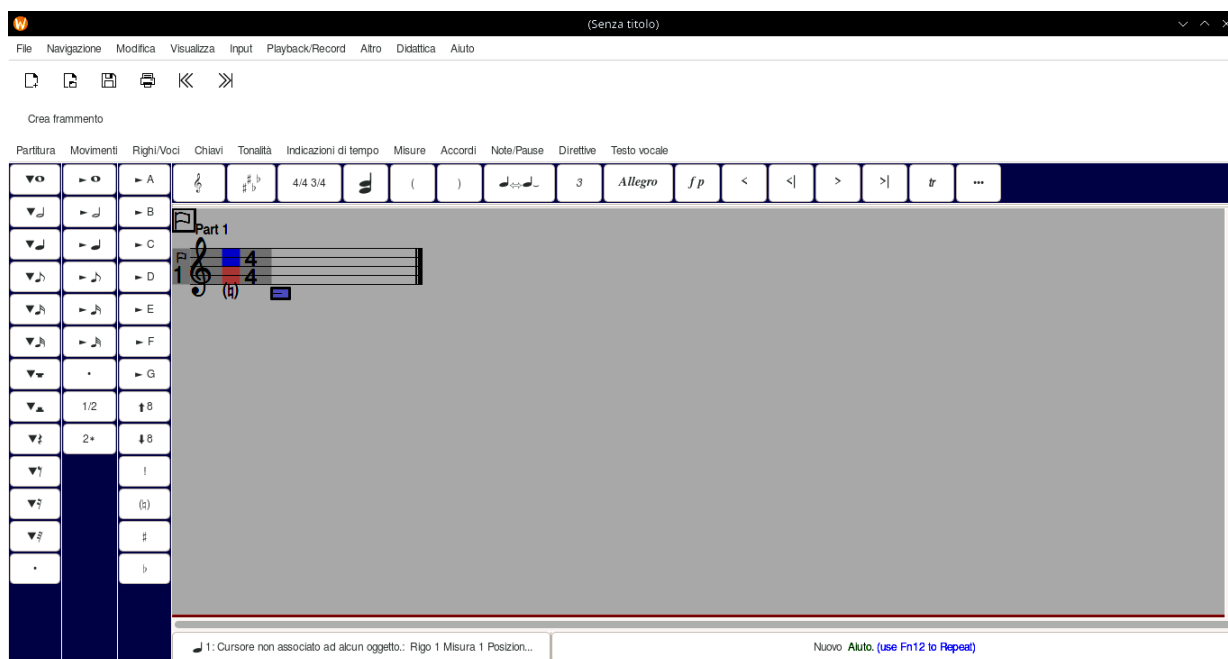
Chi usa Linux può facilmente installare il software ricorrendo al gestore dei pacchetti della sua distro.

Per chi usa Windows, oltre all'installer, è disponibile un file compresso che può essere estratto su una chiavetta USB in modo da avere una versione portable del software, utilizzabile su qualsiasi computer dotato di sistema operativo Windows.

2 Come funziona

Al lancio del programma si aprono due finestre.

La finestra base su cui lavoriamo si presenta così

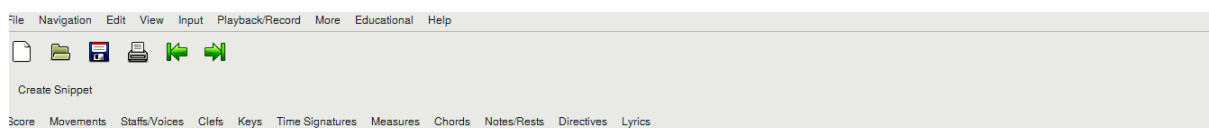


Essa è dotata di due barre di menu.

Quella più in alto è la barra del menu principale, che dà accesso ad azioni non particolarmente attinenti la musica (salvataggio, stampa, impostazioni varie, ecc.).

Quella più sotto è la barra del menu degli oggetti, dove si trovano i comandi che modificano la musica.

Per agevolare gli eventuali approfondimenti sul manuale in lingua inglese mostro gli stessi menu non tradotti in italiano, provenienti da una versione non tradotta precedente a quella da cui proviene l'illustrazione



L'area di lavoro è arricchita, in alto e sulla sinistra, di pulsantiere che facilitano alcuni compiti, come dalle descrizioni che compaiono muovendo il mouse sui vari pulsanti.

L'altra finestra che si apre al lancio del programma mostra in tempo reale ciò che facciamo nella finestra di lavoro e si presenta così



Se lavoriamo con un grande schermo possiamo tenere aperte entrambe le finestre in modo da vedere via via il risultato del nostro lavoro.

Questa seconda finestra non è comunque necessaria per lavorare sulla musica e possiamo chiuderla e riaprirla quando vogliamo agendo con il menu **VISUALIZZA** ▷ **CREA LO SPARTITO** della finestra di lavoro.

Come si vede dal menu è agendo in questa finestra che possiamo stampare il nostro spartito, salvarlo in formato PDF, ecc.

Oltre alla finalità principale del software, che è quella, appunto, di stampare lo spartito e/o renderlo in formato PDF, otteniamo molti altri risultati.

Da menu **FILE** ▷ **ESPORTA COME** della finestra di lavoro possiamo infatti esportare il nostro lavoro come codice in linguaggio Lilypond, in formato MusicXML, in formato PNG e come file MIDI.








A proposito di MIDI, Denemo è attrezzato, oltre che per produrre file MIDI, anche per importarli e per riprodurli grazie a propri soundfont di discreta qualità e, intanto che inseriamo le note, ci fa udire il suono di ciò che facciamo in tempo reale e ci dà la possibilità di ascoltare anche tutta la sequenza di ciò che abbiamo fatto.

3 Inserimento delle note

I due elementi base per l'inserimento delle note sono il nome della nota e la sua durata.

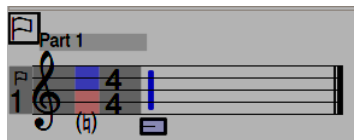
In Denemo, come in Lilypond, il nome delle note si indica con le lettere c d e f g a b per Do Re Mi Fa Sol La Si.

La durata, in maniera del tutto originale, si indica con un numero da 0 a 6, con le seguenti corrispondenze

0	semibreve	
1	minima	
2	semiminima	
3	croma	
4	semicroma	
5	biscroma	
6	semibiscroma	

L'inserimento delle note sul rigo si può fare in molti modi: utilizzando la tastiera del computer in varie modalità, utilizzando una tastiera MIDI collegata al computer oppure quella virtuale di cui è dotato il programma, persino captando con il microfono un suono prodotto da uno strumento o dalla voce umana. Senza escludere la possibilità di usare il mouse.

In ogni caso l'inserimento avviene lavorando sul rigo e, come riferimento, utilizziamo in questo capitolo il rigo iniziato all'apertura del programma che risulta nella finestra di lavoro riprodotta a pagina 3



Chiave di tutto è il cursore, il rettangolino che vediamo in posizione di Do centrale colorato di grigio-azzurro con sovrapposta una barra blu lampeggiante: tutto ciò indica che Denemo è pronto per l'inserimento delle note.

Il cursore si sposta utilizzando i tasti freccia della tastiera del computer; lo spostamento verso destra avviene solo a nota inserita.

3.1 Inserimento con la tastiera del computer

Possiamo inserire le note utilizzando la tastiera del computer in due diverse modalità corrispondenti alla scelta da menu INPUT ▷ NESSUN INPUT ESTERNO oppure alla scelta INPUT ▷ INPUT MIDI.

3.1.1 Nessun input esterno

In questa modalità il metodo più spiccio di inserire le note è quello di spostare il cursore nella posizione per la nota sul rigo e digitare il numero corrispondente alla durata della nota.

Se, con il cursore nella posizione di default (Do centrale), digitiamo sulla tastiera o sul tastierino numerico il numero 1 viene inserita una minima Do e il cursore si sposta sulla destra, pronto per un nuovo inserimento.

Prima del nuovo inserimento possiamo alterare la nota appena inserita ricorrendo al tasto - (bemolle) o + (diesis) del tastierino numerico².

Possiamo fare la stessa cosa premendo i pulsanti **b** e **#** della pulsantiera collocata sopra l'area di lavoro.

Se digitiamo il numero 2 dopo aver spostato il cursore sulla riga più bassa del pentagramma inseriamo una semiminima Mi.

Altro metodo di inserire le note in questa modalità consiste nell'inserire la lettera corrispondente alla nota senza spostare il cursore. In questo caso la posizione del cursore determina l'ottava di appartenenza della nota che si inserisce.

Se, con il cursore in una posizione interna all'ottava del Do centrale, digitiamo sulla tastiera la lettera g viene inserito un Sol appartenente all'ottava del Do centrale con durata di default corrispondente alla semiminima o corrispondente alla durata della nota precedentemente inserita e il cursore si sposta sulla destra per un nuovo inserimento.

Combinando tra loro questi metodi possiamo fare di tutto, ricordando che per default viene attribuita alla nota che viene inserita la durata attribuita alla nota precedente.

3.1.2 Input MIDI

In questa modalità, come avviene quando inseriamo le note avvalendoci di una tastiera MIDI (da qui il nome della modalità), prima di inserire la nota ne indichiamo la durata con il numero corrispondente.

²Rammento che sui portatili privi del tastierino numerico abbiamo i tasti funzione nella zona destra della normale tastiera che ne fanno le veci.

In questo modo si crea una sorta di segnaposto che mostra il simbolo della nota in colore giallo scuro.

Subito dopo inseriamo la lettera corrispondente alla nota voluta, previo posizionamento del cursore nell'ottava cui si vuole che la nota appartenga.

Prima del nuovo inserimento possiamo alterare la nota appena inserita ricorrendo al tasto - (bemolle) o + (diesis) del tastierino numerico o ai pulsanti visti prima.

3.2 Inserimento con tastiera MIDI

Se non abbiamo una tastiera MIDI da collegare al computer possiamo utilizzare la tastiera virtuale che compare aprendo il menu INPUT della finestra di lavoro, selezionando l'opzione INPUT MIDI e cliccando sulla voce ON-SCREEN PIANO KEYBOARD.

Se abbiamo una tastiera MIDI la colleghiamo al computer prima di avviare Denemo e andiamo a recepirla da menu MODIFICA ▷ CAMBIA LE PREFERENZE e selezionando poi la scheda MIDI. Qui apriamo il menu della finestrella DISPOSITIVO DI INPUT e, se la nostra tastiera è riconosciuta, ne troviamo una voce descrittiva su cui clicchiamo.

Per inserire le note ne determiniamo prima la durata digitando sulla tastiera del computer il numero corrispondente a quella voluta e indichiamo la nota premendo il corrispondente tasto della tastiera, virtuale o vera che sia, ricordando che per la nota successiva a quella inserita, salvo diverso avviso, vale la durata di quest'ultima.

Come si vede si tratta semplicemente di un ausilio all'inserimento delle note, non già di una registrazione da tastiera come quella che avviene quando utilizziamo una DAW.

3.3 Inserimento con il mouse

L'inserimento utilizzando il mouse può avvenire selezionando da menu INPUT la voce MOUSE e poi INSERIMENTO DELLE NOTE COL MOUSE.

Anche in questo caso, come nell'inserimento da tastiera del computer, possiamo scegliere le modalità Nessun input esterno o Input MIDI.

In entrambe le modalità la nota viene inserita posizionando il puntatore nel giusto punto sul rigo e cliccando sinistro con premuto il tasto SHIFT.

Nella modalità Nessun input esterno la durata viene ereditata da quella della nota precedentemente inserita.

Nella modalità Input MIDI la durata viene preventivamente indicata digitando il corrispondente numero.

3.4 Inserimento da microfono

Considero questa modalità un voler fare il di più e non la consiglio, anche perché non mi pare funzioni molto bene e sempre.

4 Editing delle note

Una volta che abbiamo inserito una nota o abbiamo un rigo di note già predisposto o importato abbiamo la possibilità di modificare le note stesse e i loro attributi.

Per fare questo spostiamo con i tasti freccia il cursore sulla nota da modificare e il cursore assume un colore verde chiaro, ad indicare lo stato di modifica.

A questo punto possiamo modificare la nota digitando sulla tastiera la nuova lettera identificativa, possiamo alterarla con i tasti + o - del tastierino numerico o con i corrispondenti pulsanti e possiamo modificarne la durata inserendo il numero corrispondente alla nuova durata con premuto il tasto SHIFT.

Per fare queste cose possiamo utilizzare il mouse sulla pulsantiera che troviamo a sinistra della finestra di lavoro, cliccando, a nota selezionata, sul pulsante che interessa.

Nella prima colonna abbiamo pulsanti attraverso i quali possiamo inserire appena prima della nota selezionata quanto illustrato sul pulsante.

Nella seconda colonna abbiamo pulsanti per modificare la durata della nota selezionata.

Nella terza colonna abbiamo pulsanti per cambiare la nota selezionata, per alzarla o abbassarla di una ottava o per alterarla.

Premendo il tasto BACKSPACE si cancella la nota che precede il cursore: sicché ripetendo questa azione possiamo eliminare tutte le note scritte sul rigo.

Per eliminare una sola nota posizioniamo il cursore sulla nota successiva a quella che vogliamo eliminare e premiamo il tasto BACKSPACE.

Per annullare queste azioni appena le abbiamo compiute premiamo insieme i tasti CTRL e z.

5 Non solo semplici note

La musica, almeno quando non si tratta di una cosetta banale, non si esprime solo allineando una serie di note di varia durata ma vi sono tante altre cose che la colorano e che dobbiamo esprimere con simbologie varie sul rigo.

Qui rammento le più ricorrenti.


5.1 Pause

La pausa si scrive premendo insieme sulla tastiera i tasti ALT e il tasto del numero che indica la durata della pausa.

5.2 Nota puntata


Per aggiungere il punto a una nota basta premere il tasto . appena inserita la nota.

L'azione si può immediatamente cancellare premendo insieme i tasti CTRL e .

Possiamo ottenere gli stessi risultati ricorrendo a pressioni successive del pulsante  della pulsantiera sopra l'area di lavoro.

5.3 Gruppi irregolari

Il gruppo irregolare maggiormente utilizzato, la terzina, si crea inserendo le tre note dopo aver premuto il tasto TAB e premendo nuovamente il tasto TAB una volta inserite le tre note.

In alternativa al tasto TAB della tastiera si può cliccare sul pulsante  della pulsantiera sopra l'area di lavoro.

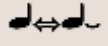

Qualsiasi altro gruppo irregolare si può creare ricorrendo alla voce di menu NOTE/PAUSE della barra del menu degli oggetti, agendo in questo modo:

- . aperto il menu NOTE/PAUSE cliccare sulla voce GRUPPI IRREGOLARI e poi sulla voce INIZIA UN GRUPPO IRREGOLARE ARBITRARIO,
- . nella finestrella che si apre inserire il numeratore della frazione per cui moltiplicare la durata della nota (2 nel caso della terzina) e cliccare su OK,
- . nella successiva finestrella inserire il denominatore della frazione per cui moltiplicare la durata della nota (3 nel caso della terzina) e cliccare su OK,
- . inserire le note,
- . riaprire il menu NOTE/PAUSE, cliccare sulla voce GRUPPI IRREGOLARI e poi sulla voce TERMINA IL GRUPPO IRREGOLARE.



5.4 Legatura di valore

Premendo il tasto * del tastierino numerico si lega la nota su cui è posizionato il cursore alla nota successiva avente la stessa altezza.

Se le due note non hanno la stessa altezza la legatura non compare nella stampa del rigo. La ripetizione di questo passaggio annulla la legatura.

Agli stessi risultati si perviene con pressioni successive del pulsante  della pulsantiera sopra l'area di lavoro (se utilizziamo il pulsante alternativo  possiamo solo creare la legatura ma non annullarla).

5.5 Legatura di portamento

Si realizza in modo molto semplice portando il cursore sulla nota da cui iniziare la legatura e cliccando sul pulsante  della pulsantiera sopra l'area di lavoro e quindi portando il cursore sulla nota su cui terminare la legatura e cliccando sul pulsante .

In modo più laborioso possiamo utilizzare le voci di menu in questo modo:

- . si posiziona il cursore sulla nota da cui iniziare la legatura, si apre il menu NOTE/PAUSE della barra del menu degli oggetti, si sceglie la voce LEGATURE DI PORTAMENTO e si clicca sulla prima voce INIZIA LA LEGATURA DI PORTAMENTO (DISATTIVA/ATTIVA) fino a che compare sopra il rigo un simbolo di colore verde che indica il recepimento dell'istruzione,
- . si posiziona il cursore sulla nota sulla quale terminare la legatura, si apre il menu NOTE/PAUSE della barra del menu degli oggetti, si sceglie la voce LEGATURE DI PORTAMENTO e si clicca sulla seconda voce INIZIA LA LEGATURA DI PORTAMENTO (DISATTIVA/ATTIVA) fino a che compare sopra il rigo un simbolo di colore rosso che indica il recepimento dell'istruzione.

Per eliminare una legatura di portamento, collocato il cursore all'interno della legatura, si apre il menu NOTE/PAUSE della barra del menu degli oggetti, si sceglie la voce LEGATURE DI PORTAMENTO e si clicca sulla voce ELIMINA LEGATURA DI PORTAMENTO.


5.6 Acciacatura


Inserita la nota da cui iniziare l'acciacatura la si trasforma in «notina» posizionando su di essa il cursore e scegliendo dalla barra del menu degli oggetti NOTE/PAUSE ▷ ABBELLIMENTI ▷ ACCIACATURA indi si sposta il cursore a destra e si inserisce la vera nota.


Per eliminare l'acciacatura si posiziona il cursore sulla «notina» e si ripete lo stesso procedimento.



5.7 Indicazioni varie



Si creano utilizzando i pulsanti della pulsantiera sopra l'area di lavoro inserendole nel punto in cui è posizionato il cursore.

Premendo il pulsante  si apre un menu da cui scegliere l'indicazione agogica (Allegro, Vivace, Presto, ecc.).


Premendo il pulsante  si apre un menu da cui scegliere l'indicazione dinamica (f, pp, fff, ecc.).

Premendo il pulsante  si inserisce il simbolo del trillo.


Premendo il pulsante  si indica il punto di inizio di un crescendo e con il pulsante  se ne indica la fine.

Premendo il pulsante  si indica il punto di inizio di un diminuendo e con il pulsante  se ne indica la fine.

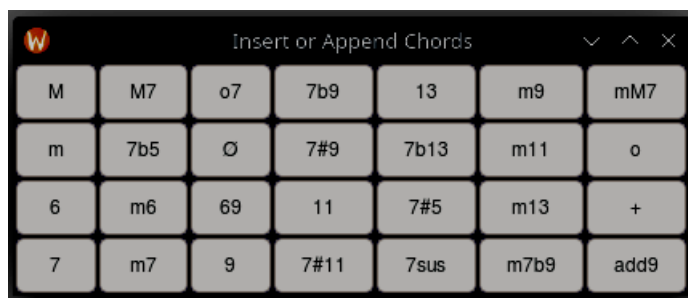
5.8 Accordi

Per scrivere un accordo (più note sovrapposte) inseriamo innanzi tutto la tonica con la durata voluta e poi, spostando il cursore a livello della nota da sovrapporre, clicchiamo sul pulsante  della pulsantiera sopra l'area di lavoro e ripetiamo per tutte le note da sovrapporre.

Possiamo fare la stessa cosa ricorrendo alla voce ACCORDI ▷ AGGIUNGI NOTA del menu degli oggetti.

Cliccando sul pulsante  della pulsantiera sopra l'area di lavoro apriamo un menu che ci mette a disposizione una serie di pannelli di pulsanti per fare un sacco di cose, tra cui quello per la costruzione di accordi di vario tipo inserendovi le note adatte.

Per aprire questo pannello scegliamo la voce INSERT OR APPEND CHORDS



Posizionato il cursore dove deve essere inserita la tonica dell'accordo clicchiamo sul pulsante corrispondente all'accordo voluto ed esso compare sul rigo.

Per esempio, per inserire sul rigo un accordo di Mi di settima di dominante posizioniamo il cursore sulla prima riga in basso del rigo (posizione della nota Mi) e clicchiamo sul pulsante



M7 ottenendo l'accordo , che è quello voluto.

Possiamo regolare la durata posizionando il cursore sull'accordo e agendo con il pulsante adatto nella seconda colonna della pulsantiera a sinistra dell'area di lavoro.

5.9 Testo

Una volta inserite le note nel rigo, per aggiungere l'eventuale testo apriamo la voce TESTO VOCALE del menu degli oggetti e clicchiamo su AGGIUNGI UN VERSO.

Nella zona in basso dell'area di lavoro si apre una zona indicata come VERSE 1 nella quale scriviamo le parole sillabandole con uno spazio vuoto secondo la corrispondenza che devono avere con le note.

Se dobbiamo inserire più strofe sulla stessa musica ripetiamo TESTO VOCALE ▷ AGGIUNGI UN VERSO e si apre una zona indicata come VERSE 2 in cui scriviamo la seconda strofa e così via.

5.10 Simboli degli accordi

Per inserire il simbolo degli accordi sopra il rigo, come si usa fare nei fake books ad indicare l'armonia per l'accompagnamento del brano, si posiziona il cursore dove si vuole inserire il simbolo, si apre la voce NOTE/PAUSE del menu degli oggetti e si prosegue con SEGNI ▷ SIMBOLI DI ACCORDO ▷ MODIFICA I SIMBOLI DI ACCORDO.

Nella finestrella che si apre si indica l'accordo di cui si vuole inserire il simbolo utilizzando la sintassi Lilypond <nota_base>: <modificatore> e si preme il pulsante OK.

Per esempio, per inserire il simbolo dell'accordo di Sol di settima diminuita, scriviamo nella finestrella G:dim7 e otterremo in stampa G^{o7} .

Per indicare i rivolti si indica la nota base seguita, dopo una barra (/), dalla nota che deve stare al basso.

In questa tabella ritengo opportuno ricordare i modificatori del linguaggio Lilypond e i simboli di accordo che ne derivano.

MODIFICATORI RICONOSCIUTI DA LILYPOND E SIMBOLI RESI

accordo	modificatore	simbolo con base C
maggiore		C
minore	m	Cm
aumentato	aug	C+
diminuito	dim	C ^o
settima di dominante	7	C ⁷
settima maggiore	maj7	C ^Δ
settima minore	m7	Cm ⁷
settima diminuita	dim7	C ^{o7}
settima aumentata	aug7	C ⁷ #5
settima semidiminuita	m7.5-	C ^o
settima minore maggiore	maj7.5-	C ^Δ b5
sesta maggiore	6	C ⁶
sesta minore	m6	Cm ⁶
nona di dominante	9	C ⁹
nona maggiore	maj9	C ^Δ 9
nona minore	m9	Cm ⁹
undicesima di dominante	11	C ¹¹
undicesima maggiore	maj11	C ^Δ 11
undicesima minore	m11	Cm ¹¹
tredecimesima di dominante	13	C ⁹ 13
tredecimesima maggiore	maj13	C ^Δ 9 13
tredecimesima minore	m13	Cm ¹³
seconda sospesa	sus2	C ^{sus2}
quarta sospesa	sus4	C ^{sus4}

6 Scrittura polifonica

Ciò che abbiamo visto finora serve per scrivere sul rigo frasi musicali a una sola voce.

La scrittura musicale polifonica prevede l'insieme simultaneo di più voci su diverse altezze sonore sullo stesso rigo.

Per realizzare una scrittura di questo tipo scriviamo la prima voce sul rigo di default.

Poi apriamo dal menu degli oggetti la voce RIGHI/VOCI e scegliamo VOCI ▷ AGGIUNGI VOCE.

In questo modo ci viene proposto un rigo aggiuntivo sul quale scriviamo la seconda voce.

Ripetiamo per quante voci intendiamo scrivere.

Ciò che nell'area di lavoro vediamo diviso su più righe viene poi automaticamente unificato in sede di composizione del rigo per la stampa o per la produzione del PDF.

7 Suoni

Come ho già accennato nel Capitolo 2, Denemo traduce istantaneamente in codice MIDI ciò che facciamo ed ha incorporato un lettore MIDI che ci fa udire il suono delle note che inseriamo e, alla pressione del tasto funzione F5, ci fa udire il contenuto di tutto il rigo.

In realtà non vengono tradotte in codice MIDI alcune cose, come crescendo e decrescendo, legature di portamento, acciaccature, trillo, indicazioni agogiche e indicazioni dinamiche. Queste vengono solo riportate graficamente nello stampato o nel file PDF finali.

Per default la voce strumentale utilizzata è quella del pianoforte.

Possiamo modificarla in una qualsiasi delle oltre cento voci strumentali del MIDI cliccando sul rettangolino in alto a sinistra sopra il rigo, dove per default c'è scritto Part 1, e aprire la scheda MIDI della finestra di dialogo che si presenta.

Nella successiva finestra di dialogo apriamo la voce STRUMENTO MIDI e selezioniamo con un clic lo strumento desiderato.

Clicchiamo su OK e ora ciò che facciamo viene riprodotto con la voce di questo strumento.



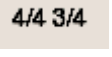
8 Armatura del rigo

Per default Denemo ci propone un rigo in chiave di violino, in tonalità Do maggiore/La minore e in tempo $\frac{4}{4}$.

Per modificare la chiave utilizziamo la voce CHIAVI ▷ CHIAVE INIZIALE del menu degli oggetti, aprendo poi l'elenco SCEGLI LA CHIAVE DESIDERATA e cliccando sul nome di quella che intendiamo utilizzare.

Per modificare la tonalità utilizziamo la voce TONALITÀ ▷ TONALITÀ INIZIALE del menu degli oggetti, aprendo poi l'elenco SCEGLI L'ARMATURA DI CHIAVE DESIDERATA e cliccando sul nome di quella che intendiamo utilizzare, previa scelta del modo MAGGIORE o MINORE.

Per modificare il tempo utilizziamo la voce INDICAZIONI DI TEMPO ▷ INDICAZIONE DI TEMPO INIZIALE del menu degli oggetti, inserendo gli elementi caratterizzanti il tempo che ci interessa nella finestra di dialogo che si apre.

Per inserire variazioni di questi elementi in una qualsiasi posizione del rigo, con il cursore in quella posizione, utilizziamo rispettivamente i pulsanti ,  e  della pulsantiera sopra l'area di lavoro.

9 Spartito

Il rigo che ci viene proposto per default si presta a produrre la parte, detta anche spartito, per la maggior parte degli strumenti musicali.

Se desideriamo che il nome dello strumento compaia in stampa prima dell'inizio del rigo possiamo inserirlo ricorrendo al menu degli oggetti RIGHI/VOCI ▷ PROPRIETÀ DEL RIGO ▷ NOME DELLO STRUMENTO e indicando il nome nella finestrella che si apre.

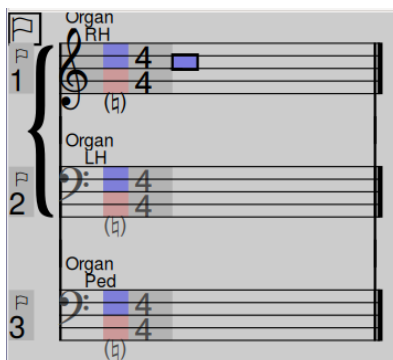
Per alcuni strumenti, segnatamente pianoforte e organo, lo spartito richiede una forma particolare e possiamo sostituirne il modello al rigo di default.

Possiamo ottenere un rigo adatto per produrre uno spartito per pianoforte ricorrendo al menu degli oggetti RIGHI/VOCI ▷ AGGIUNGI RIGO ▷ AGGIUNGI IL RIGO DEL PIANOFORTE e poi eliminare il rigo che era proposto per default, selezionandolo e ricorrendo al menu degli oggetti RIGHI/VOCI ▷ DELETE ▷ CURRENT STAFF/VOICE, selezionando l'opzione ELIMINA RIGO CORRENTE.

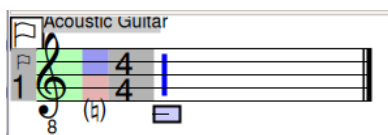
In questo modo il rigo su cui lavoriamo diventa



Allo stesso modo, se dobbiamo scrivere musica per organo, possiamo utilizzare un rigo adatto ricorrendo al menu degli oggetti RIGHI/VOCI ▷ AGGIUNGI RIGO ▷ ADD STAFF FOR INSTRUMENT ▷ KEYBOARD ▷ ORGAN



Anche per scrivere musica per chitarra si utilizza un particolare modello che evidenzia la tipica trasposizione di un'ottava



e possiamo caricarlo ricorrendo al menu degli oggetti RIGHI/VOCI ▷ AGGIUNGI RIGO ▷ ADD STAFF FOR INSTRUMENT ▷ STRINGS ▷ PLUCKED-STRINGS ▷ ACOUSTIC GUITAR.

Bene ricordare che ciascun rigo, anche nei modelli con più righe, può contenere una sola voce, salvo ricorrere, per le scritture più complesse, a quanto abbiamo visto nel Capitolo 6 sulla scrittura polifonica.

* * *

Quando inseriamo le note sul rigo nell'area di lavoro il rigo scorre continuamente senza mai andare a capo.

Troviamo gli a capo al posto giusto nella finestra dello spartito, potendoli vedere via via che inseriamo le note se l'abbiamo tenuta aperta oppure quando la riapriamo con il menu VISUALIZZA ▷ CREA LO SPARTITO della finestra di lavoro.

10 Partitura

Un insieme di parti sovrapposte forma la partitura, in cui è descritta, in notazione musicale, un'intera composizione per più di uno strumento, come un quartetto o una sinfonia.

Le varie parti si aggiungono ricorrendo al menu degli oggetti RIGHI/VOCI ▷ AGGIUNGI RIGO ▷ NUOVO RIGO DOPO QUELLO CORRENTE inserendo il nome dello strumento nella finestrella di dialogo che si presenta.

Nel modo visto nel Capitolo 7 possiamo assegnare al rigo il suono MIDI corrispondente.

11 Indicazioni conclusive

Questo manualetto può servire per un primo approccio a Denemo e per fare cose semplici.

Denemo può fare molto di più di quanto è qui illustrato e lo si può scoprire una volta presa dimestichezza con il software provando ad utilizzare le varie voci di menu.

Purtroppo il manuale fornito nella documentazione non è molto chiaro e vale molto di più fare esperienza «smanettando».