



Il carnevale degli animali

Camille Saint-Saëns.

Camille Saint-Saëns scrive l'opera de *Il carnevale degli animali* per scherzo. I quattordici brani volevano mettere in ridicolo alcuni aspetti dell'ambiente e della cultura del suo tempo: prende in giro autori, come per esempio Offenbach, proponendo nel brano della Tartaruga il suo *can can* molto rallentato; Berlioz, con *La danza delle silfidi* per rappresentare l'Elefante; mette in ridicolo i critici musicali, soprannominati *Quelli dalle orecchie lunghe*, *I pianisti*, virtuosi, ma senza sensibilità; *I Fossili*, dedicata ai musicisti fossilizzati su determinati stili, incapaci di rinnovarsi. I brani sono splendide descrizioni di molti animali, alcune delle quali anche onomatopeiche, imitando i versi degli stessi. Il complesso strumentale è costituito da pochi elementi: due pianoforti, due violini, viola, violoncello, contrabbasso, flauto, clarinetto, celesta e xilofono.

Lancio dell'ambientazione

Ambientazione: L'allegro bosco

Personaggio guida: Foffo il gufo goffo

Musiche: *Il carnevale degli animali*, C. Saint- Saëns

Finalità: Prendere coscienza della capacità comunicativa della musica, associata all'espressività del corpo (espressione musicale/corporea)

Ci presentiamo travestiti da Foffo il gufo goffo, che si muove con una stranissima andatura, diversa da tutti gli animali che incontreremo, e molto goffa.

- ✓ *Buongiorno a tutti! Benvenuti nell'allegro bosco di Foffo il gufo...goffo...che ehm, sarei io... Piacere di fare la vostra conoscenza! Io vivo qui, in questo bellissimo posto, insieme ad un sacco di tipi strani, molto strani! ...Volete conoscerli? Ma certo, fra poco ve li presento tutti! ...Perché mi muovo così? Perché questo è il mio modo di camminare, e per questo che nessuno è riuscito mai a imitarmi...Volete farlo voi? Va bene: chi se la sente di provare?.....bravo, quasi bene....anche tu, bravo quasi bene....bravo anche a*

lei, quasi bene...Ma io vorrei anche la musichetta...sì, quella che hanno i miei amici bizzarri, che vivono con me in questo bosco. Volete conoscerli? Ecco a voi...

Gioco iniziale e verifica dei prerequisiti: si farà ascoltare la musica de *Il carnevale degli animali*. Si chiederà a ciascuno di provare ad indovinare i diversi animali rappresentati con la musica e magari anche gli strumenti che li caratterizzano.

- ✓ Mimare la camminata dell'animale.
- ✓ Indovinare gli animali scelti dai compagni.
- ✓ Trovare un proprio modo di muoversi, più strano possibile
- ✓ Imitare il tipo di camminata dei compagni.
- ✓ Provare a inventare una musichetta per Foffo.

Ci saluteremo dicendo loro che li aspetteremo il giorno tal dei tali per inventare nuove camminate.

Ascolto guidato

Proviamo a proporre la musica, senza specificare l'animale descritto. Tentiamo un accostamento animale-strumento.

- ✓ *Introduzione e marcia del leone* (due pianoforti e l'intero complesso strumentale)

Il tema è scandito a tempo di marcia, importante e marcato. L'atmosfera è solenne e caricaturale. I pianoforti imitano lo squilli di trombe, che sembra annuncino l'arrivo del re della foresta. Il suono grave dei pianoforti evoca il ruggito del leone.

- ✓ *Galline e galli* (due pianoforti, due violini, viola e clarinetto)

Allegro moderato. Viene riproposto il suono onomatopeico del *co-co-co-co-co-co-dè*, evocato dal continuo botta e risposta tra pianoforti, archi e clarinetto.

- ✓ *Emioni* (specie di cavalli asiatici) (due pianoforti)

Satira contro i virtuosi della tastiera del tempo: lesti di mano e poveri di sensibilità. Il tempo presto e furioso rimanda alla corsa concitata e poco elegante degli asini selvatici.

- ✓ *Tartarughe* (un pianoforte e tutti gli archi)

Andante maestoso. E' il Can-Can brillante di Offenbach, espresso ironicamente in tempo lento.

✓ *L'elefante* (contrabbasso)

Allegretto pomposo. Vi si trova un parallelo tra il contrabbasso, pachiderma dell'orchestra, e l'elefante. Il tema è quello de *La danza delle silfidi*, tratto dalla *Dannazione di Faust*, di Hector Berlioz. La parodia è nel proporre questa leggerissima aria, pensata per i violini e affidata invece al contrabbasso.

✓ *Canguri* (due pianoforti)

Accelerando-Ritardando. I due pianoforti procedono per rapidi salti e si fermano ogni tanto per brevi momenti di riposo. La sequenza dei suoni prima accelera, poi ritarda. L'effetto del brevissimo incedere del salto è data da un effetto detto *acciaccatura*.

✓ *Acquario* (celesta)

Andantino. E' una fusione di suoni e un insieme di colori sfumati, con risonanze smorzate, quasi innaturali. L'andamento è leggermente ondulante, quasi fluido.

✓ *Animali dalle orecchie lunghe* (due violini)

Ironia verso i critici musicali: hanno orecchie lunghe che captano attente tutto ciò che succede intorno. Sono potenti, tanto da decidere sulla sorte di un povero artista!

✓ *Il cuculo in fondo al bosco* (due pianoforti, clarinetto)

Andante. Il folto del bosco è descritto dagli accordi dei pianoforti, il verso del cuculo è evocato dal clarinetto.

✓ *Uccelliera* (flauto, due pianoforti e tutti gli archi)

Moderato grazioso. Anche questa, come *Acquario* è una pagina d'atmosfera. Il brano offre suoni onomatopeici: i trilli del pianoforte, i tremoli e i pizzicati degli archi e il bellissimo assolo del flauto.

✓ *Pianisti* (due pianoforti)

Preso in giro dei pianisti principianti, che si lanciano in scale su scale. L'esecuzione è caricaturale.

✓ *Fossili* (xilofono, clarinetto, due pianoforti e tutti gli archi)

Allegro ridicolo. L'ironia dell'autore è rivolta verso alcuni colleghi incapaci di rinnovarsi, ormai "fossili", morti per sempre. Il tema è quello della *Danza macabra* dello stesso Saint-Saëns, affidato allo xilofono, e un'aria de *Il Barbiere di Siviglia* affidato al clarinetto.

✓ *Il cigno* (violoncello, due pianoforti)

Adagio. E' l'aria più conosciuta e più famosa de *Il Carnevale degli animali*. Il violoncello canta una melodia calda e malinconica, nobile e regale.

✓ *Finale* (orchestra)

E' la parata conclusiva di tutti i protagonisti, festosa e a ritmo di marcia

Giochi teatrali da proporre:

- ✓ Se fossi...: ogni bambino mima, con il viso, gli arti e i movimenti, i vari animali che la musica evoca.
- ✓ La marcia trionfale: il gruppo viene diviso in dieci sottogruppi, a turno il sottogruppo si sposta lungo un percorso dato, imitando una marcia trionfale dell'animale evocato dalla musica: leoni, galletti, asini, tartarughe, elefanti, canguri, pesci, uccelli, cuculi, cigni.
- ✓ Il ballo degli animali: si costruisce una danza per ogni animale scelto.
- ✓ Qualità dei movimenti: gli animali si muovono in modo diverso, sottolineando la diversa qualità:
 - LEONE MAESTOSO
 - GALLINE FRETTOLose
 - ASINI DISPETTOSI
 - ELEFANTE PESANTE
 - TARTARUGHE TRANQUILLE
 - ACQUARIO SPENSIERATO
 - UCCELINI LEGGERI
 - CIGNO REGALE
 - CUCULO TESTARDO