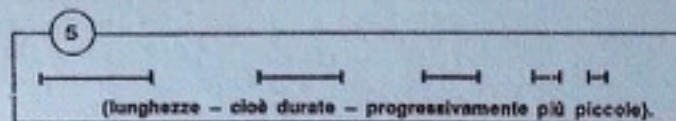
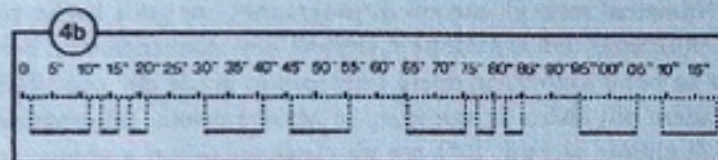


Un altro esempio:



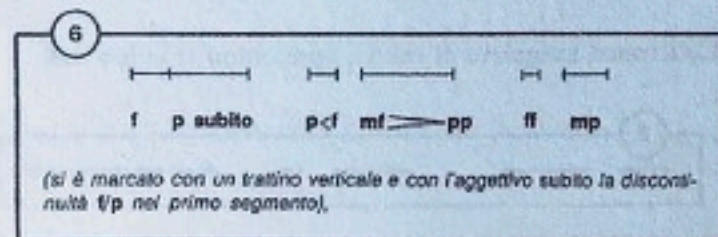
La realizzazione sonora di questo grafico corrisponde in realtà a un effetto di accelerando che, letto da destra a sinistra, ne diventerebbe l'inverso, quindi un ritardando.

Per avere una maggiore precisione delle durate, è preferibile che il grafico faccia riferimento a una tavola temporale collocata nella parte inferiore o superiore:

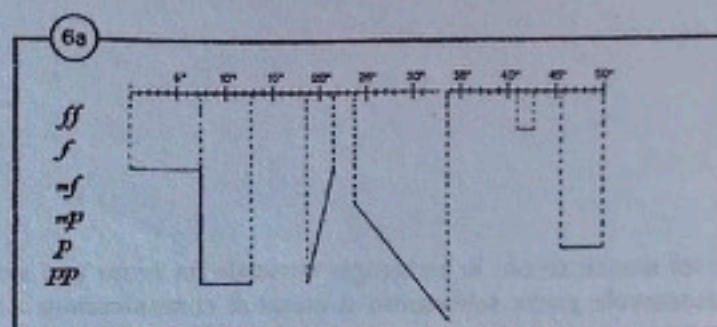


La tavola è divisa in segmenti che rappresentano i secondi, raggruppati di cinque in cinque come negli orologi. Le linee puntate poste in senso verticale indicano l'inizio e la fine del suono.

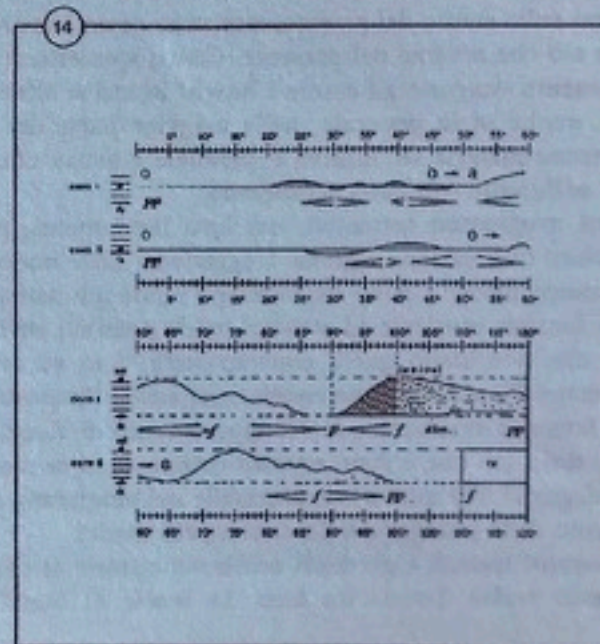
Dalle esperienze pedagogiche di Porena non è comunque esclusa la grafia tradizionale. Per esempio:



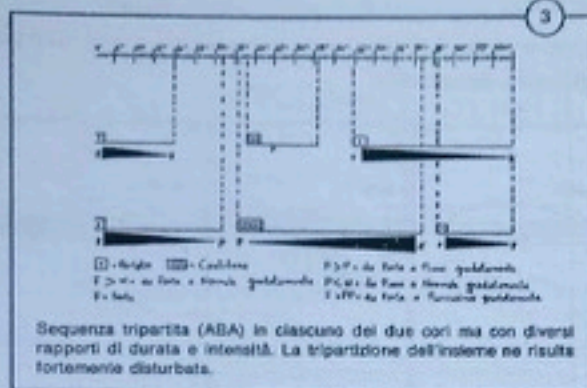
Stabilisce anche un diagramma delle intensità:



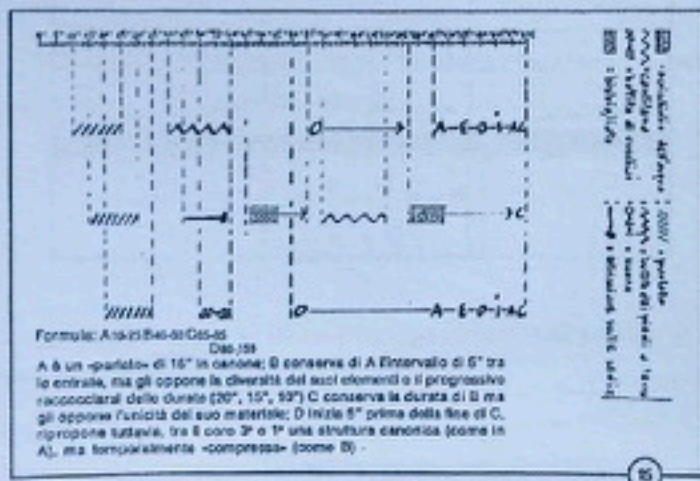
Come riassunto conclusivo dei suoi studi, Porena propone la seguente partitura pensata soprattutto per l'improvvisazione:







Sequenza tripartita (ABA) in ciascuno dei due casi, ma con differenti relazioni di durata e intensità. La tripartizione dell'insieme è differenziata chiaramente.



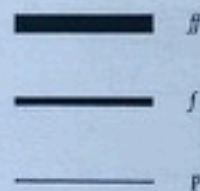
Boris Porcna, *Musica prima*, Ed. Altranea, Treviso.

Il simbolo grafico ha rappresentato principalmente l'idea musicale del compositore sebbene, partendo da una concezione aleatoria, lo stesso simbolo si trasforma ammettendo risultati diversi. Alla funzione tradizionale del segno – definizione delle altezze, delle figure e delle combinazioni ritmiche, delle caratteristiche dinamiche ed espressive – si è aggiunta persino la tecnica di organizzazione seriale.

Con l'aleatorietà, il simbolo assume altri significati e non rappresenta più idee musicali definite nella loro totalità, ma punti di riferimento per lasciare alcuni parametri aperti a più prospettive esecutive. L'interprete pertanto cesserà di essere un semplice esecutore, ma parteciperà direttamente alla creazione dell'opera. La figura del compositore resta comunque quella di principale creatore dell'opera.

Pensando ad una base di simboli grafici con finalità didattiche, possiamo stabilire:

#### a) Definizione della dinamica a seconda dello spessore dei tratti



b) L'altezza a seconda della collocazione dei simboli sulla partitura o nella proiezione

