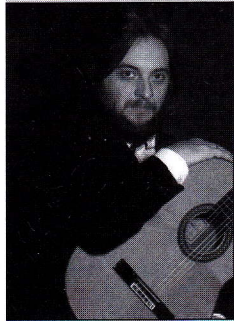




Jerzy Koenig - gitarzysta i pedagog. Na stałe mieszka w Niemczech gdzie uczy gry na gitarze, nagrywa w swoim prywatnym studio i koncertuje. Laureat wielu konkursów polskich i zagranicznych, m.in. Konkursu RTV w Paryżu w 1981 roku i w Belgradzie w 1984. Dokonał wielu nagrań telewizyjnych i radiowych. Wydał płytę CD, zawierającą m.in. nagrania na żywo, zarejestrowane podczas koncertu w Koszalinie.



Jak uzyskać biegłość w gamach

Umiejętność szybkiego grania diatonicznych i chromatycznych postępów dźwięków, a więc różnego rodzaju gam na gitarze jest często barierą trudną do przeskoczenia. Wynika to między innymi ze specyfiki instrumentu. O ile przy naturalnym dla instrumentów strunowo-szarpanych uderzeniu arpeggio (z włoskiego: harfowo) płynie z nurtem rzeki, o tyle grając gamy poruszamy się pod prąd. Aby pokonać opór stawiany przez drgającą strunę potrzebny jest odpowiednio silny motor. Spróbujmy go uruchomić.

Lewa ręka

Granie gam to ściśle koordynacja obu rąk. W lewej ręce decydujące znaczenie ma umiejscowienie palca nad struną zanim nastąpi jej dociśnięcie. Idealnym ułożeniem palców jest umiejscowienie ich dokładnie nad miejscem nacisku. Niestety, istnieje duża tendencja do zbyt wysokiego unoszenia palców, z małym palcem na czele. *Fot. 1* ilustruje taki właśnie niekorzystny układ. Najbardziej ekonomicznym, a więc dającym nam szansę szybkiej gry jest układ pokazany na *fol. 2*, gdzie palce uniesione są zaledwie kilka milimetrów nad struną i to dokładnie prostopadle



Fot. 1



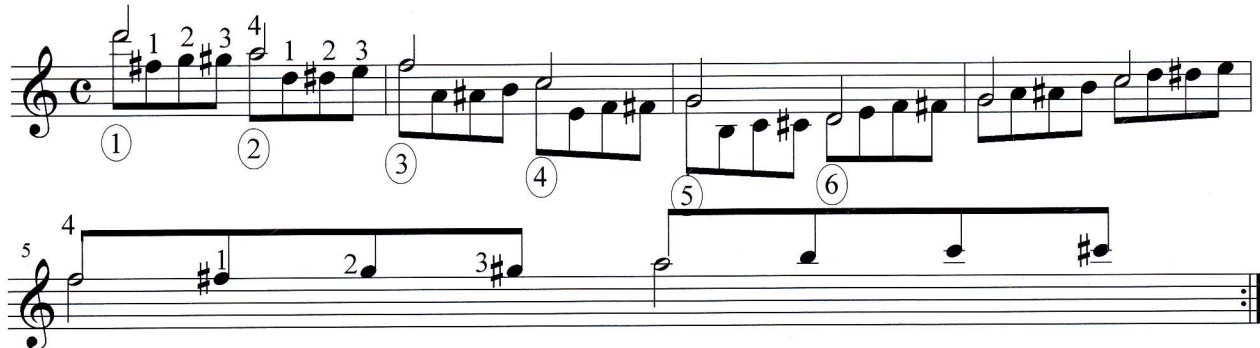
Fot. 2

do miejsca nacisku. Pomoże nam w tym *ćwicz. 1*. Szczególnie istotne jest w tym ćwiczeniu aby czwarty palec pozostawał na strunie jak najdłużej (wartości półnutowe), nie pozwalając mu "uciekać" od miejsca nacisku. Również kolejno dokładane palce: 1 2 3 pozostają na strunie aż do jej zmiany. Schemat opalcowania, podany w VII pozycji kontynuujemy w kierunku I. Zwróćmy uwagę, aby ręka była absolutnie luźna a palce przyciskały struny możliwie najlżej. W miarę pozytywnego rezultatu stopniowo skracajmy wartość nuty realizowanej przez 4 palec. Z biegiem czasu palce przyzwyczajają się do swej właściwej pozycji.

Ćwicz. 1

VII m i m i m i

4



Prawa ręka

Główny problem w graniu gam stwarza jednak prawa ręka. O jej sprawność techniczną dbajmy w równym stopniu w uderzeniu tirando jak i apoyando. Wybór artykulacji powinien być podyktowany względami muzycznymi a nie technicznymi. Nader często słychać w wykonaniach utworów zbyt mocne fragmenty gam granych techniką apoyando, które nie wypływają z potrzeby muzycznej tylko technicznej.

Sposób uderzania

Podstawą biegłego grania gam jest umiejętność wielokrotnego uderzenia tej samej struny i to możliwie szybko. Nie jest to zadanie łatwe ze względu na poważny opór drgającej struny. Umiejętność tę zdobywamy po latach często żmudnych ćwiczeń. Aby ten okres skrócić do minimum musimy już teraz odpowiednio przygotować do tego aparat gry. O wielu jego aspektach pisałem już w poprzednich odcinkach warsztatów.

W wolniejszych tempach dbajmy o to, aby palce znajdowały się przed momentem uderzenia blisko struny (około 2-3 mm). Powinno to wypływać ze swobodnej, neutralnej pozycji ręki. Główna siła uderzenia to staw 1 (łęczący palec z dłonią). Staw następny, niższy powinien naturalnie współpracować. Polecam również w tirando swobodne zginanie naj-



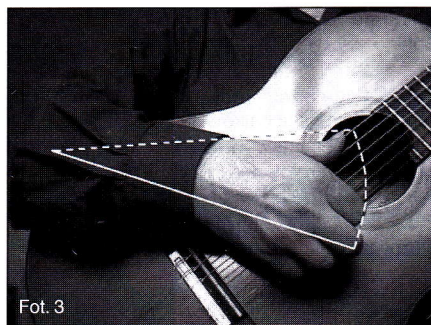
mniejszego stawu, przeciwne do kierunku uderzenia. Przy uderzeniu *tirando*, palec powinien z naturalną swobodą, dość daleko odchylić się w kierunku dłoni. Wielkością tego odchylenia sterujemy między innymi siłą uderzenia. Zwróćmy baczną uwagę na to, żeby palec poruszał się tylko w jednym, prostopadłym kierunku, nie odchylając go w bok. Samo uderzenie to krótki impuls, po którym następuje rozluźnienie. Palec powraca więc natychmiast jak sprężyna do punktu wyjścia, po czym następuje uderzenie kolejnym palcem itd. W uderzeniu *apoyando* palec pozostaje na sąsiedniej strunie aż do momentu uderzenia kolejnym palcem.

W *szybszych tempach* istnieją jednak nieco inne zasady. Podobnie jak w opisywanej w poprzednim odcinku technice *arpeggio* musimy zadbać o odpowiednią **pryczepność** palców do struny. Zapewni nam to następujące ćwiczenie: *ćwicz.2*. Litery umieszczone w nawiasach to moment stawiania palca na strunie, bez nawiasów – moment uderzenia. Wykonując to ćwiczenie w wolnym tempie uzyskujemy rodzaj *staccato*. Od momentu jednak przejścia z biegu wolniejszego w szybszy, podobnie jak z chodu w bieg, nie słyszymy efektu *staccato* ponieważ dźwięki następują po sobie bardzo szybko. Użyjemy w ten sposób doskonałą przyczepność do struny, palce dosłownie kleją się do niej, co jest warunkiem decydującym o szybkiej grze. Unikajmy podobnych ćwiczeń na pierwszej strunie ponieważ brak sąsiadującej struny pozwala na zbyt duży odstęp palców.

Moment zmiany strun

Do trudniejszych aspektów grania gam należy moment przejścia z jednej struny na drugą. Problem nie leży tylko w zmianie palców. Przy zmianie strun powinno współpracować całe przedramię, które lekko opieramy na kancie pudła rezonansowego tuż za stawem łokcia. Przenieśmy teraz kilka razy rękę z pierwszej na szóstą strunę po łuku, traktując miejsce oparcia przedramienia jako oś. Na *foto.3* widzimy tor, po którym porusza

się ręka. Zastosujmy to w *ćwicz.3* granym po jednym dźwięku na strunie. Ten sposób poruszania się ręki w dużym stopniu ułatwia nie-



wygodny moment zmiany strun i korzystnie wpływa na płynność wykonywanych gam. Palce są niemal wypychane przez przedramię w kierunku sąsiedniej struny. Litery umieszczone w nawiasach sugerują podkładanie palców na kolejne struny jeszcze przed ich uderzeniem, zgodnie z zasadą z *ćwicz. 2*.

W kolejnym ćwiczeniu uderzamy każdą strunę po dwa razy. To również dobra okazja do zastosowania metody gry zalecanej w *ćwicz. 2*. Aby zatrudnić także lewą rękę proponuję zestaw trytonów: *ćwicz. 4*. Grajmy je aż do możliwie najwyższej pozycji. Fakt, że granie poza XII progiem jest trudne i niewygodne najlepiej świadczą o tym, że nie należy tych rejonów w ćwiczeniach unikać.

Kolejne ćwiczenie (*ćwicz.5*) rozwija synchronizację obu rąk. Poprzez dodanie jednej szesnastki (takt 5/16) następuje korzystna zmiana opalcowania prawej ręki. Gamy zstępujące wygodniej jest grać kombinacją *i m*, wstępujące natomiast *m i*, co powinniśmy mieć także na uwadze opalcowując fragmenty gam w utworach.

Kombinacje palcowe

W wielu przypadkach standardowa kombinacja *i m* jest gorsza, mniej korzystna. Osobiście preferuję *m a* bo zajmują one centralną

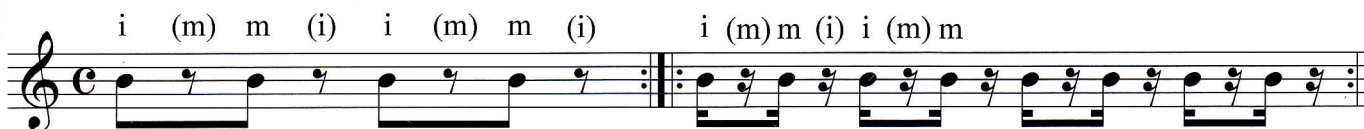
pozycję wśród palców i tworzą znakomitą przeciwwagę dla kciuka.

Nasza ręka to szereg zależnych od siebie ścięgien i mięśni. Ich uzależnienie od siebie jest w życiu codziennym (chwytywanie przedmiotów itp.) korzystne, w graniu na instrumencie – nie. Naszym celem powinno być całkowite uniezależnienie ich od siebie. Jak tego dokonać? Ćwicząc gamy tylko kombinacją *i m* nie osiągniemy tego celu. Chcąc je w pełni od siebie uniezależnić należy w równym wymiarze ćwiczyć mniej wygodne kombinacje jak: *m a*, *i m a*, *i a*, *m a i* itp. Nie jest to stratą czasu. Naszym celem powinno być doprowadzenie do wysokiej sprawności technicznej każdej z nich. Częstsze ich stosowanie w grze ogromnie zwiększa możliwości techniczne całej ręki, naszego motoru.

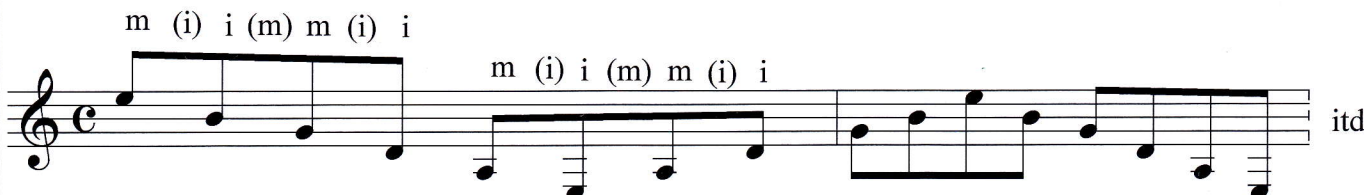
Jeśli chodzi o bardzo szybkie tempa to znakomicie nadaje się to tego: *a m i*. Włączając do akcji trzeci palec to dodanie wyższego, szybszego biegu. Tam, gdzie kończą się możliwości dwóch zaczynają się trzech palców. Pewną niedogodnością jest ich nieparzystość w stosunku do najczęściej występujących parzystych grup szesnastkowych. W miarę jednak częstszego ich stosowania przestaje to być problemem, natomiast możliwości grania w bardzo szybkich tempach ogromnie wzrastają. To nie jedyna korzyść. Znamy doskonale problem niewygodnego, krzyżowania się palców przy zmianie struny grając tradycyjną metodą *i m*, co ma niewątpliwie niekorzystny wpływ na płynność wykonywanych gam. Odpowiednie, dodatkowe użycie trzeciego palca może całkowicie zniwelować tę niewygodę.

Często występują w utworach krótkie, szybkie fragmenty gam. Powinniśmy szczególnie zwracać w nich uwagę na wygodne opalcowanie a możliwości jest zazwyczaj wiele. Oto propozycja opalcowania fragmentu z pierwszej wariacji F. Sora na temat Mozarta (*przykt. nutowy 6*). Pierwsze 4 dźwięki gamy (zaznaczone kłamrą) grane są praktycznie techniką *tremolo*, którą potrafimy się posługiwać w bardzo szybkich tempach.

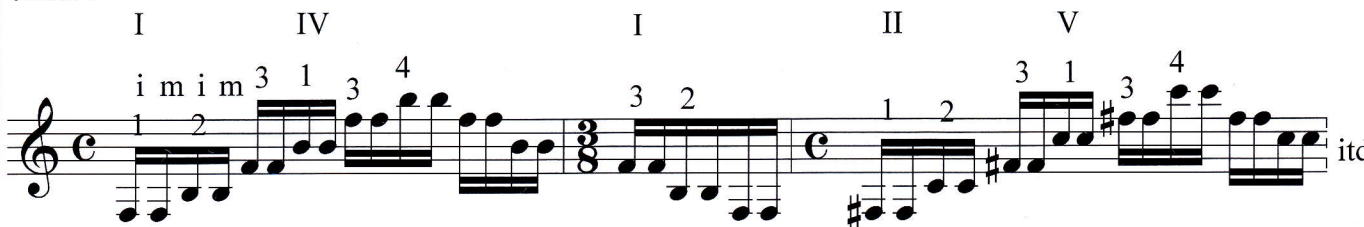
Ćwicz. 2



Ćwicz. 3



Ćwicz. 4





Położmy *p* na trzecią oraz *a* na drugą strunę jeszcze przed rozpoczęciem tej krótkiej gamy. Zastosowanie uderzenia *tirando* wydaje się sensowne obok przeważającej w tej wariacji techniki *legato*. *Apoyando* zbyt wyróżniałoby się swoją siłą brzmienia.

W większości gam ilość przypadających dźwięków na jedną strunę równa się liczbie 3. To kolejny argument aby częściej używać trzech palców. Oto przykład opalcowania gamy E-dur: przykł. nutowy 7.

Obok podanych propozycji i ćwiczeń polecam granie gam chromatycznych na wszystkich strunach, w różnych kombinacjach palcowych, także powyżej XII progu.

Użycie czwartego palca

Rozwój techniki gitarowej wyeliminował najmniejszy palec prawej ręki z gry. Co za strata! Harfiści go nie odrzucają a przeciw technika uderzania strun na obu instrumentach jest bardzo zbliżona. Jest on częścią dłoni i bierze udział w systemie połączeń ścięgien i mięśni ręki, mając tym samym wpływ na wzajemne uzależnienie pozostałych palców. Jeśli celem naszym jest niczym nieograniczony aparat gry to nie powinniśmy go aż tak ignorować. Fakt, że jest on krótszy od innych jest mankamentem, z którym można sobie poradzić. Środkowy palec, dużo dłuż-

szy od wskazującego nie przeszkodził do wykształcenia podstawowej pary palców jaką jest kombinacja *i m*. Problem ten rozwiązałem w ten sposób: ponieważ preferuję swobodne uginanie najmniejszych stawów, cała dłoń obniża się nieco w kierunku strun co w dużym stopniu niweluje różnicę w długości palców a dodatkowo usztywniając go w małym palcu eliminuję ją całkowicie. Sprawa uginania i usztywniania stawów powinna być przez nas w pełni kontrolowana. Preferując jedną, nie odrzucam drugiej, wzbogacając tym również możliwości artykulacyjne. Początkowe próby wprowadzenia tego "nowego" palca są dość trudne, ale w moim przypadku po dwóch latach pracy (dość intensywnej) mogę stwierdzić, że stał się pełnowartościową częścią aparatu gry. To uczucie otrzymania cudownego prezentu. Wyraźnie zauważalna jest także wyższa sprawność techniczna i niezależność pozostałych palców. Wprowadzenie go do gry to kolejny, najwyższy bieg. Grupy czterech szesnastek i kombinacja *e a m i* pasują do siebie "jak ulań" a możliwości jego zastosowania na tym się przecież nie kończą. Sceptycznie nastawionych namawiam chociaż do próby stosowania go w sztucznych frazoletach, do których poprzez swoje korzystniejsze od serdecznego palca umieszczenie idealnie się nadaje.

Ćwiczenie gam powinno należeć do codziennego rytuału instrumentalisty. Pod pojęciem gam niekoniecznie musimy rozumieć konkretne durowe czy molowe. Więcej pożytku może przynieść granie ich elementów, jak np. repetycje w ćw.4. Istotnym aspektem prawidłowego ćwiczenia są jego pozytywne rezultaty. Niektóre z nich przynioszą natychmiastowy efekt: np. zmiana opalcowania na korzystniejsze. Inne dają czekać na siebie trochę dłużej np. odczuwalny wzrost tempa wykonywanych gam czy zmiana aparatu gry. Jeszcze inne to inwestycja, która przynosi efekty po latach np. ewentualne wprowadzenie do gry małego palca itp. Cierpliwość i wytrwałość są warunkiem postępu. Codzienne ćwiczenia powinny mieć swój plan, nawet wieletoletni nie pozbywając się jednak tu i ówdzie cudownej w graniu na instrumencie spontaniczności. Korzystajmy z istniejącej literatury fachowej, ale próbujmy też własnych sił, bądźmy w tym odważni i kreatywni. Ćwiczenia techniczne niekoniecznie muszą być tylko pracą, złem koniecznym. Ciągły, widoczny postęp, jaki zapewnia codzienne, rozsądne ćwiczenie motywuje do dalszej pracy i może dać obok pożytku także wiele radości, czego serdecznie życzę.

Ćwic. 5

Exercise 5 consists of three staves of music in E major (one sharp). The first staff starts with a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a common time signature. It contains two measures of music with fingerings: *i m i m* (4 3 2 1) and *i m i m* (4 3 2 1). The second staff continues with *m i m i* (4 3 2 1) and *m i m i m* (4 3 2 1-1). The third staff has *i m i m* (4 3 2 1) and ends with *itd*.

Przykł. nutowy 6

F. Sor

Example 6 is a guitar exercise by Fernando Sor in E major (one sharp) and 2/4 time. It features a treble clef and a key signature of one sharp. The exercise starts with a double bar line and a fermata. The notation includes fingerings: *m p a* (1 4 4) and *p a m i a m i* (3 1 3 4 1 3). Below the staff are circled numbers 3, 2, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 0.

Przykł. nutowy 7

Example 7 is a guitar exercise in E major (one sharp) and common time. It features a treble clef and a key signature of one sharp. The exercise starts with a double bar line and a fermata. The notation includes fingerings: *a m i a m i* (0 2 4 0 2 4) and *a m i a m i* (4 1 2 4 1 3 4 1 3). Below the staff are circled numbers 6, 5, 4, 3, 2, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 0.