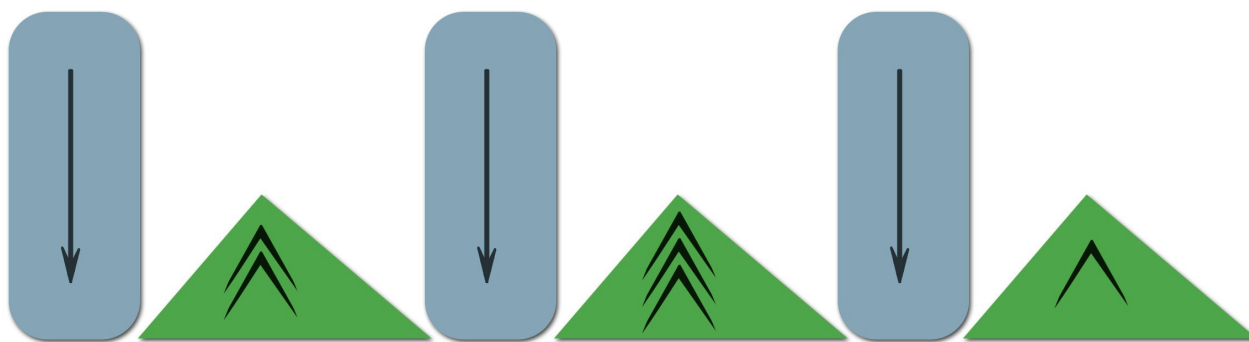
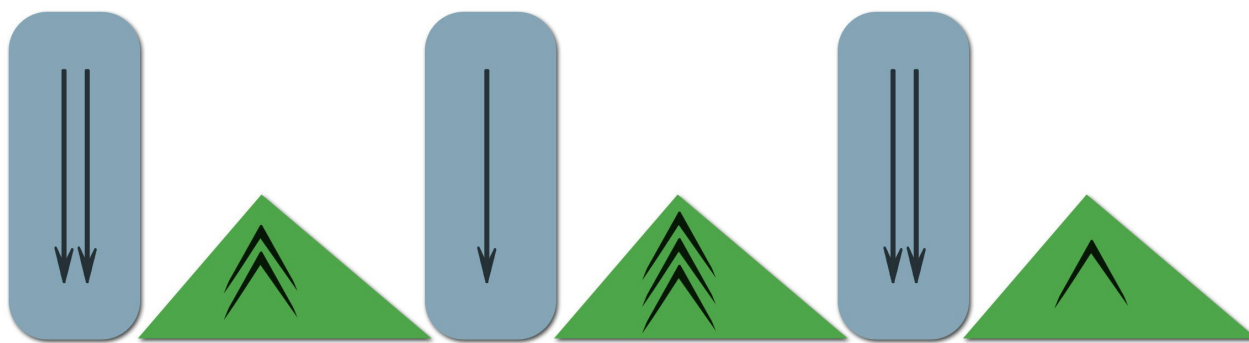


## Вместо предисловия

Представьте, что вы ударяете по язычку варгана и, спустя минимальную паузу, используете двойной короткий выдох. На втором ударе вы вместо двойного выдоха делаете тройной, а на третьем ударе — одиночный выдох. Это довольно простая комбинация. Мы можем вырезать из картона несколько жетонов и отобразить её визуально:

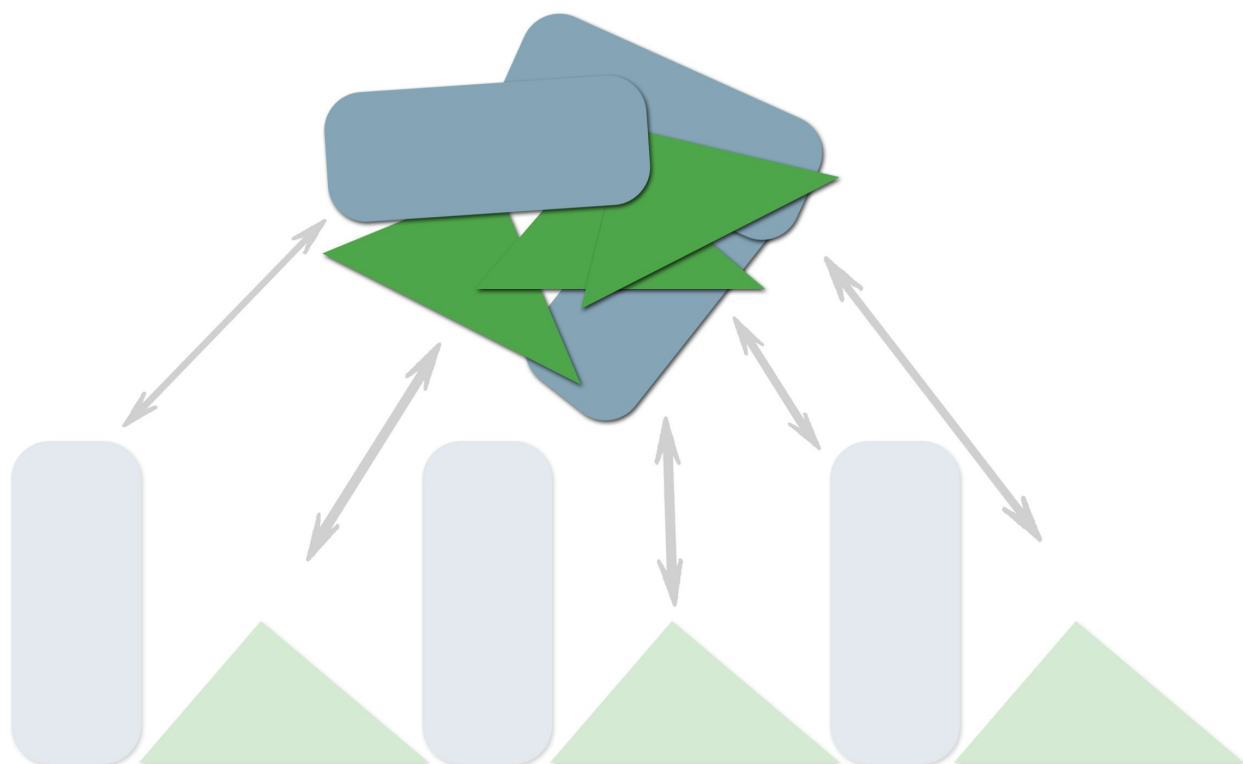


Можно усложнить задачу и сыграть более сложную комбинацию, используя не только одиночный удар по язычку, но серию из двух подряд:



Рядом можно было бы добавить элементы изменения высоты звука, губные приёмы и многие другие эффекты. Но мы оставим это на другой раз и задержимся на нашем простом наигрыше. Даже в рамках этого небольшого набора мы можем составить множество различных комбинаций. Напомню: мы не просто записали этот наигрыш. Для каждого элемента мы вырезали отдельную форму, чтобы её можно было свободно перемещать. Так что и для генерации нового ритма нам достаточно просто поменять какие-то элементы местами.

Но ещё мы можем сделать вот так:



Перевернуть жетоны и, перемешав их, расставить в случайном и неизвестном нам порядке. А потом сыграть результат.

Насколько бы опытным варганистом вы ни были, но даже работая с таким элементарным и небольшим набором жетонов вы сможете найти некоторое количество комбинаций, которые окажутся неплохой проверкой вашим навыкам, умению концентрироваться и способности перешагивать через мышечные стереотипы (достаточно отвлечься от записанного порядка игры — и вас сразу начнёт тянуть в сторону привычных наигрышей). Не говоря уже о тех случайно найденных созвучиях, которые могут представлять интерес в музыкальном смысле.

Это очень просто пример, но он отображает основную идею метода работы. Теперь, когда вы понимаете этот принцип, можно углубиться в другие детали. Потому что этот простой пример — всего лишь верхушка айсберга, за которой скрываются по-настоящему бесконечные возможности для самообучения и творчества.

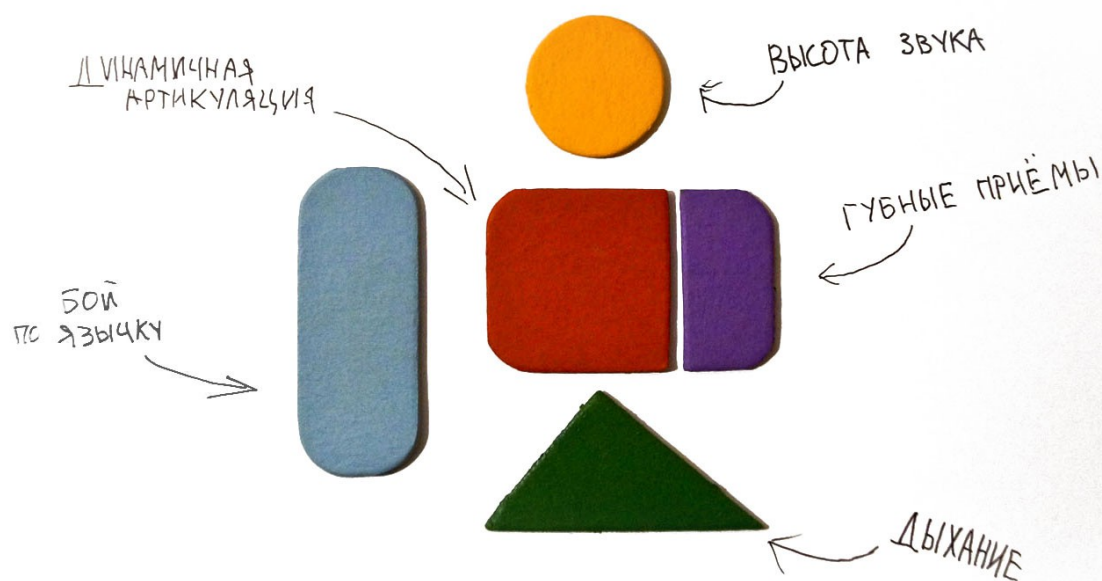
## Краткое руководство

«Конструктор приёмов» — простое внешнее средство для осознанного программирования мышечных стереотипов и работы со сложными внутренними процессами, формирующими варганную музыку.

Этот метод работы рассчитан **не** на работу над композициями, а на моделирование и отработку отдельных музыкальных приёмов и блоков, связок и переходов, которые используются в игре. Это можно назвать работой с *микрокомпозициями*. Метод позволяет работать с бесконечным вариантом комбинаций единиц варганной музыки (о базовых и минимальных единицах — см. IV.1), работая одновременно с несколькими параллельными потоками параметров звука, как с дорожками из которых мы сводим единый финальный трек.

Всё, что потребуется для работы с методом (кроме варгана!) — картон, ножницы и ручка. Картон лучше всего использовать цветной: удобней использовать жетоны не только разных форм, но и цветов — это поможет более чётко разделить приёмы на категории и даст возможность ориентироваться в процессе. Монохромный вариант с однообразными формами блоков будет крайне сложен в использовании, так как в работе могут быть задействованы десятки разных приёмов и характеристик звучания. Можно использовать те же цвета, что и в работе с диаграммой связи (см. приложение А: динамичная артикуляция — красный, губные приёмы — фиолетовый/сиреневый, высота звука — жёлтый/оранжевый, дыхание — зелёный, бой по язычку — голубой, внешние приёмы — синий).

Возможная модель одной фазы звучания и основных элементов конструктора выглядит следующим образом:



Для боя по язычку использован вытянутый прямоугольник — простая ассоциация с линией удара. С помощью этого удобно визуально разделять процесс игры на отдельные фазы. Свободное пространство справа от него — это звучание варгана, которое продолжается после момента удара. Для дыхания используется не равносторонний треугольник. Это важно для того, чтобы избежать путаницы с обозначениями вдохов и выдохов — разница в специфике этих единиц звучания может быть существенной — а по длинной стороне треугольника можно отмечать длительность отдельных вдохов и выдохов относительно друг друга. Для динамичной артикуляции и губных приёмов используется прямоугольник с закруглёнными краями, разрезанный на две неравные части — закруглённые углы добавлены для того, чтобы, как и в случае с дыханием, ориентироваться в положении жетонов и избежать путаницы при работе со случайными значениями. Получившийся квадрат для динамичной артикуляции выбран не случайно — его удобно делить на артикуляционные зоны ротовой полости. Для обозначения высоты звука выбран круг. В дополнение к своей основной роли, дорожка высоты может помогать определять точный объём полости рта при артикуляции тех или иных приёмов.

В работе с конструктором можно использовать любое количество жетонов отдельных категорий, составляя из них необходимое количество фаз звучания. Длительность звучания фазы может быть разной, она зависит от того, какие именно используются приёмы. Кроме этого, одна и та же фаза может проигрываться с разной скоростью.

Каждому блоку соответствует одна из категорий единиц звучания варгана, количество этих основных элементов может быть увеличено. В примере на иллюстрации выше не использована шестая категория внешних приёмов, подкатегории громкости и акцентов переходов и так далее. Некоторые подкатегории будет полезно ввести в дальнейшем, чтобы сделать конструктор более универсальным, оптимизировать его и разгрузить количество используемых в работе жетонов. Допустим, что мы решили углублённо работать с боем по язычку и изучать штрих удара. Если мы будем часто взаимодействовать с тонкими манипуляциями силой и направлением удара, то значительно проще будет разгрузить основной элемент, отрезав сверху от прямоугольника боя небольшую часть для обозначений деталей, чем раз за разом заполнять блоки одними и теми же сериями ударов, но с многочисленными изменениями характеристики звучания. Также мы можем отрезать и противоположную часть, оставив её для обозначения других деталей: например, удары конкретной частью руки. Таким образом, наш основной элемент превратится в три и позволит формировать довольно сложные комбинации приёмов боя по язычку.

С этой точки зрения конструктор является полностью адаптивным к технике игры. Те области, с которыми вы будете работать углублённо, могут значительно усложняться и разветвляться со временем.

## Подробнее о методе

1. Ресурсы нашей кратковременной памяти ограничены и для проработки сложных приёмов требуется доводить отдельные движения до автоматизма, а затем, если требуется изменить приём, повторять весь процесс заново. Это отнимает время и может формировать лишние мышечные стереотипы. Имея же под рукой внешнее средство работы с «клавишами» варганной музыки мы можем быстро комбинировать приёмы любой нужной нам степени сложности (или, наоборот, фрагментировать их на мельчайшие составляющие — см. IV.1) и максимально быстро проверять их работоспособность и музыкальность.

2. Конструктор приёмов может использоваться для составления отдельных модулей (см. III.2. или IV.4.), по которым мы можем отрабатывать отдельные звучания и переходы между ними, используя при этом генерацию случайных значений — это не только даёт доступ к новым творческим задачам, но и помогает обнаружить слабые места в технике игры — лишние мышечные стереотипы и музыкальные шаблоны, мешающие освоению новых комбинаций.

3. Также возможно использование конструктора в качестве средства для творческого мозгового штурма, работая исключительно со случайными значениями всех категорий приёмов (своеобразная варганная алеаторика). Это не только хорошее упражнение на отслеживание мышечных стереотипов, но и средство для поиска новых интересных созвучий. Даже если мы будем использовать всего десять жетонов конструктора, это даст более трёх миллионов возможных разных комбинаций. Увеличим количество жетонов до одиннадцати — и разброс комбинаций возрастёт до почти сорока миллионов. И количество жетонов может быть любым — всё зависит от вашей техники игры.

4. Работа в коллективе! Можно обмениваться приёмами, единицами звучания, модулями. Это может значительно ускорить процесс освоения каких-либо областей техники.

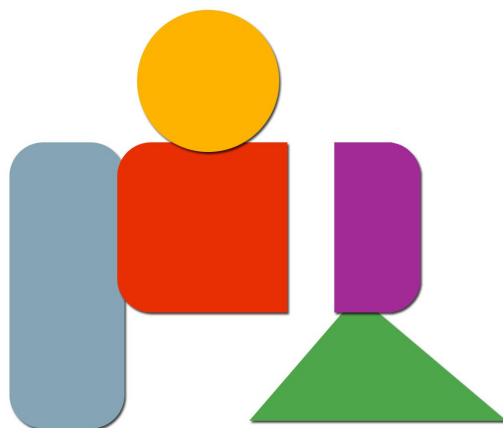
## Расположение жетонов работе

При использовании конструктора важно помнить, что значение могут иметь не только обозначения блоков, но и их положение относительно друг друга. Одни приёмы могут перекрывать другие, заезжать друг на друга и так далее — этими средствами можно обозначать взаимосвязи между звучаниями и/или их порядок и приоритет.

Например, если треугольник дыхания находится в едином контуре с прямоугольником боя — соприкасается с ним — обе единицы звучания стартуют в один момент. Если

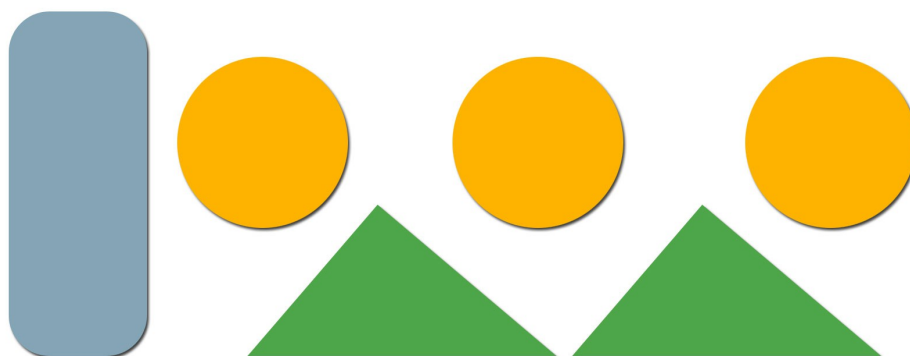
между ними небольшой промежуток — дыхание вступает в игру спустя небольшую паузу после удара. Если между блоком артикуляции и губных приёмов нет промежутка — губные приёмы используются одновременно с блоками приёмов, входящих в этот контур, если есть отступ — губные приёмы используются в завершении фазы. И так далее, вариантов может быть множество.

Можно рассмотреть этот принцип на иллюстрации:



Жетоны боя по язычку, динамичной артикуляции и высоты звука соприкасаются. Значит, артикуляционный жест и объём полости рта формируются одновременно с ударом по язычку. А дыхание и губные приёмы, входящие во второй контур фазы, используются спустя небольшую паузу после удара по язычку. Но у этого принципа есть исключение: если в один контур входят жетоны одной и той же категории, то эти приёмы исполняются друг за другом без пауз (иначе в условиях фазы будут находиться взаимоисключающие способы звукоизвлечения).

Как уже стало ясно из предыдущего предложения, в одной фазе может последовательно использоваться по несколько жетонов приёмов из одной категории. Например, для отображения трёх звуков разной высоты с дыхательными акцентами между ними и исполненных на одном ударе мы можем использовать такой вариант расположения жетонов:



И самое важное! Если в фазе отсутствует какая-либо категория приёмов — это значит, что приёмы этой категории желательно *не использовать* в игре и их дорожка «выключается». Умение сознательно *не использовать* какой-либо приём так же важно, как и умение использовать его. Автоматическое использование какой-либо выключенной дорожки означает, что какие-то мышечные стереотипы включили её на автопилоте. Впрочем, если вы будете слишком часто выключать одни и те же приёмы и не будете их использовать, то и это сформирует соответствующий стереотип. Поэтому в обучении крайне важно уметь делать этот процесс максимально сбалансированным.

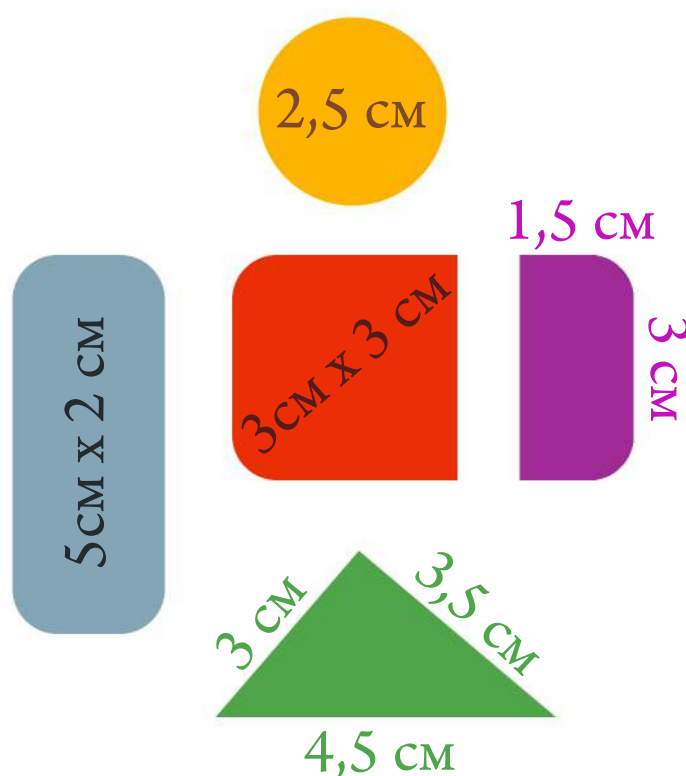
## **Обозначение приёмов и формирование набора единиц звучания**

Самый оптимальный способ формирования набора единиц звучания — их самостоятельный поиск. Для этого можно воспользоваться, к примеру, методом построения диаграммы связей (см. приложение А) с последующей фрагментацией обнаруженных приёмов звукоизвлечения (см. IV.1.) и дальнейшим разветвлением схемы. Таким образом система будет максимально адаптирована под вашу личную технику игры со всеми её особенностями.

Это касается и системы обозначений. Если вам более приятны и понятны обозначения, отличающиеся от предложенных автором, то вам следует использовать свой вариант. В конечном счёте, речь идёт о работе с вашим восприятием и в этой области лучше использовать те образы, которые близки именно вам и которые более тесно ассоциируются у вас с теми или иными приёмами. С другой стороны, использование каких-либо общих и интуитивно понятных для всех обозначений может позволять свободно обмениваться результатами работы, найденными созвучиями и их сложными комбинациями, а в этом тоже есть свои плюсы.

## Шаблон базовых элементов конструктора, использующихся на занятиях

Размеры могут быть любыми, но для совместной работы  
лучше соблюдать общие пропорции



*Предпочтительная цветовая схема:*

*динамичная артикуляция — красный,  
губные приёмы — фиолетовый/сиреневый,  
высота звука — жёлтый/оранжевый,  
дыхание — зелёный,  
бой по язычку — голубой,  
внешние приёмы — синий*