

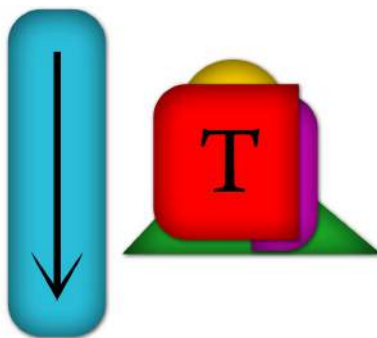
Фрагментация приёмов звукоизвлечения и минимальные единицы звукообразования — Микропауза как универсальная минимальная единица — Штрих удара: плоскости боя и их точки соприкосновения — Штрих удара: коррекция плоскостей боя — Пример простых модулей для отработки ритмов боя и совмещения их с ритмами дыхания

IV.1. Фрагментация приёмов звукоизвлечения и минимальные единицы звукообразования

Любые приёмы звукоизвлечения на варгане можно разделить на базовые звукообразующие единицы (вдох, выдох, удар по язычку и так далее), которые в свою очередь могут быть разделены на их минимальные составляющие и характеристики, позволяющие детализировать звучания и работать с ними в несколько потоков.

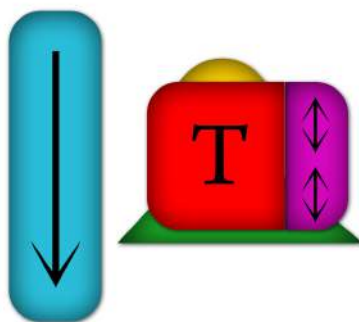
Возьмём в качестве примера произношение звука *t* — этот звук мы можем смело отнести в категорию базовых единиц, так как в человеческой речи он встречается практически повсеместно, а освоение его артикуляции через варган происходит интуитивно и не требует каких-то особенных навыков.

Если мы будем буквально образом артикулировать на одном ударе букву *t* из русского языка, то эта единица займёт собой сразу три категории звучания: *динамичную артикуляцию, высоту звука и дыхание*. А при автоматическом торможении движений губ при артикуляции, как это часто бывает на первых порах освоения варгана, — и вовсе четыре. Один единственный приём будет перекрывать соседние категории и это можно отобразить следующим образом:

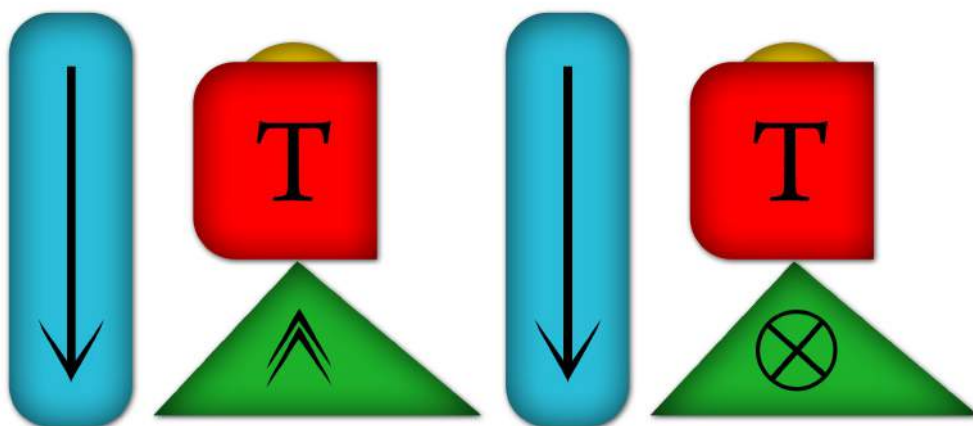


Мы можем провести фрагментацию этой единицы на её минимальные составляющие и выделить из них ключевую, адаптировав её под задачи исполнения на варгане. Согласная *t* — взрывная переднеязычная дентальная, воздух проходит через ротовую полость и звук образуется в тот момент, когда кончик языка смыкается и резко размыкается с соответствующим участком твёрдого нёба у верхних передних зубов.

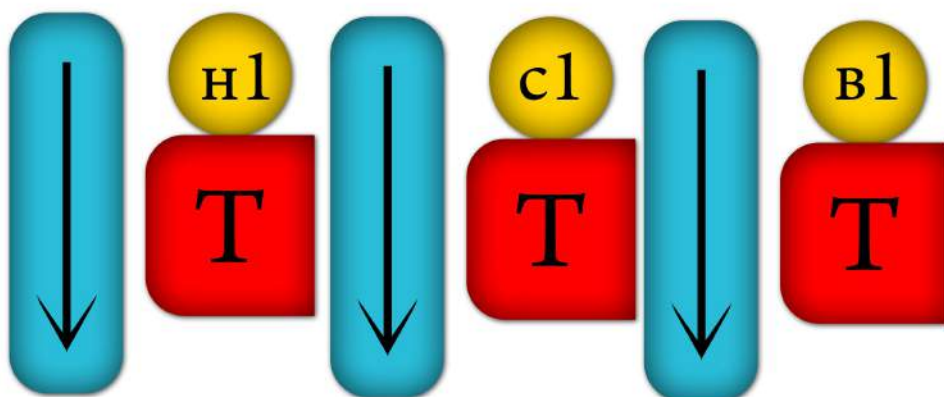
С губами всё просто: если движение губ на автопилоте задерживаются и останавливаются при произношении *t*, то нужно последовательно приводить их в движение во время исполнения приёма и привычка быстро отступит. Моделируем простейшее упражнение с использованием смыкания и размыкания губ и повторяем его несколько раз:



Если всё получилось — дорожку губных приёмов можно «выключить» и переключиться на следующую задачу. Теперь мы освобождаем фрагмент фазы, связанный с дыханием: роль воздуха, проходящего через ротовую полость, вполне может выполнять звуковая волна варгана. Модель упражнения может выглядеть следующим образом: артикулируем *m* и в первой фазе меняем дыхание, которое используется «по умолчанию» — вместо одного выдоха делаем два. В следующей фазе пробуем играть на задержке дыхания.



Как результат, мы имеем уже две основных вариации произношения *m* — с дыханием и без. Продолжим фрагментировать оставшуюся часть единицы. Звук зависит лишь от соприкосновения кончика языка с нёбом. Следовательно, движения и форма спинки, корня языка, подъязычных мышц и мягкого нёба могут иметь разные положения — это освобождает место для манёвров изменения объёма полости рта, а вместе с ним и высоты звука. Пробуем «расшатать» наше *m* до уровня музыкального звука, используя три элементарных градации высоты звучания (низкий звук — *n1*, средний звук — *c1*, высокий звук — *v1*):

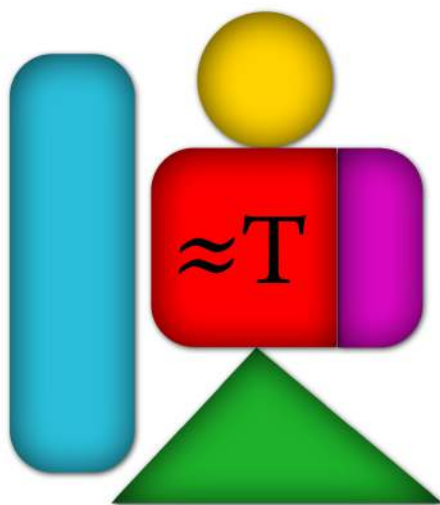


Теперь мы имеем в своём музыкальном наборе изменённый звук *t*, из которого мы можем построить отдельную шкалу звуков от низкого к высокому — в дальнейшем её можно будет увеличить.

Остаётся лишь финишный этап фрагментации. Если для русского языка нам важно оставлять произношение *t* дентальным, то с варганной музыкой всё иначе: смыкание и размыкание кончика языка и нёба может происходить в *любой* точке. Посередине твёрдого нёба, справа, слева и вплоть до участков мягкого нёба, если запрокинуть язык назад. Сила и резкость движения тоже может меняться, влияя соответственным образом на звучание. Всё это — не только манипуляции высотой звука, но работа над характеристиками единицы звучания в рамках её собственной категории.

Итак, эта *t*-образная *смычка* и является минимальной единицей того базового звука, который мы только что разделили на составляющие. Из этой единицы мы можем составить множество вариаций звучания, полноценно работая с ней в рамках всех дорожек варганной музыки. Сюда включается и исходная *t* из русского языка (буквальная артикуляция звуков языка — это тоже нужный навык), но уже в качестве сложного составного приёма, а **не** в качестве автоматической и неуправляемой речевой артикуляции, как это было в начале нашего примера.

Для того, чтобы избежать путаницы с буквальной артикуляцией и минимальной единицей — используем знак «приблизительно равно» для обозначения нашего приёма и добавляем его в набор. Теперь он может свободно использоваться в игре, а в фазе звучания не перекрывать собой соседние категории единиц звучания, оставляя свободу в использовании других приёмов:



В дальнейшем будет использоваться иная система записи минимальных единиц артикуляции, адаптированная под обозначения различных артикуляционных зон ротовой полости. Но для начала лучше использовать любые интуитивно понятные символы — это упростит обучение принципу метода работы.

На этом простом примере мы подробно рассмотрели процесс формирования минимальной звуковой единицы из одного сложного звука. Таким же образом можно (и нужно!) фрагментировать и любые другие приёмы звукоизвлечения. Взаимодействуя с варганной музыкой на уровне *минимальных звукообразующих единиц* мы можем не только конструировать сложнейшие комбинации приёмов, но и разбирать на мельчайшие составные части любые существующие техники игры.

IV.2. Микропауза как универсальная минимальная единица

Микропауза в варганной музыке может рассматриваться, как универсальная минимальная единица, которая используется в разных категориях приёмов и позволяет детализировать любые звучания, повышая их контрастность относительно друг друга.

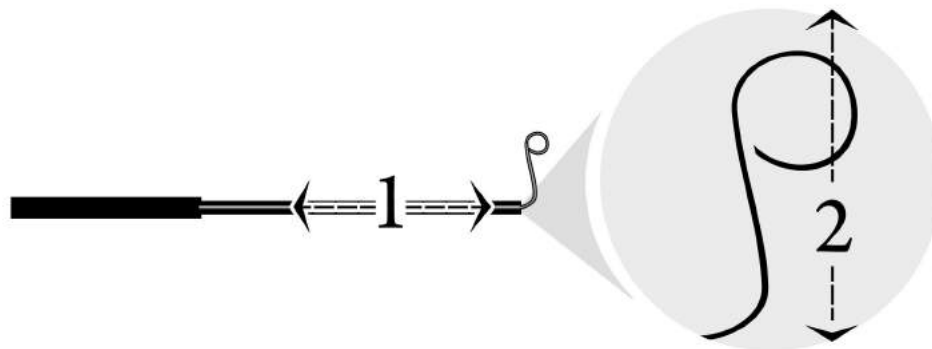
Если мы возьмём пример с дыханием (см. материалы занятия III), то мы можем рассматривать *тройной выдох* без вдохов в качестве одного единственного, но разделённого тремя микрозадержками дыхания (без перекрывания горла и перехода на носовое дыхание). Если берём приём *вдох-выдох-вдох* исполненный на одном ударе по язычку, то роль микропаузы, повышающей контрастность звучаний, будет выполнять момент перехода от вдоха к выдоху.

Если речь о высоте звука, то проигрывание шкалы звуков от низкого к высокому с отчётливыми переходами между этими звучаниями также возможно из-за наличия микропауз между ними, которые обеспечивают контрастность звучания. Микропаузой может быть быстрый и поэтому неразличимый на слух переход от одной высоты звучания к другой, или акцентирование перехода единицами параллельных категорий приёмов. Например, в связке *низкий звук — легкий короткий акцент дыханием — высокий звук*, исполненной на одном ударе, для высоты звука роль микропаузы будет выполнять дыхание.

Особенно важную роль работа с микропаузами занимает в бое по язычку. Она возникает каждый раз, когда рука соприкасается с колечком — на какую-то долю секунды мы сбиваем колебания язычка и происходит его торможение, а лишь потом звучание продолжается. Но в большинстве случаев эта микропауза слишком отчётлива и является скорее полноценной паузой, без приставки *микро*. В противоположность другим категориям приёмов, где для разделения звучания важно увеличивать контраст, в бое по язычку он достаётся нам «по умолчанию» и важно уметь доводить эти паузы до состояния микропауз, делать их как можно *менее заметными*. Это не значит, что мы исключаем резкий и прерывистый бой из набора наших приёмов — мы всего лишь стремимся к тому, чтобы этот приём не вытеснял возможность применения мягкого боя по язычку, ограничивая тем самым наши музыкальные возможности.

IV.3. Штрих удара: плоскости боя и точки соприкосновения

Успешное освоение нюансов удара по язычку и сложных способов боя зависит от развития чувствительности руки к сопротивлению язычка и умения правильно направлять импульс удара. Но главный секрет тонкого управления боем — в умении обращать внимание на три плоскости в пространстве, оказывающие существенное влияние на процесс игры, и правильном с ними взаимодействии.



Плоскость рабочей части язычка (1) (уже упоминалась в I.3.), проходящая строго между деками варгана и параллельно им. В этой плоскости проходят колебания язычка. Если импульс удара не соответствует плоскости и уходит на диагональ относительно неё, то следом за этим с плоскости смещаются и движения язычка, в итоге он цепляется о края дек. Поэтому направление боя и импульса удара обязательно должно совпадать с этой плоскостью. При сложных комбинациях ударов и быстрой или скоростной игре (в особенности, если одновременно с этим активно используются губные приёмы) удержать это направление бывает непросто — сбивается не только координация бьющей руки, возможны и небольшие смещения инструмента. Для подстраховки можно использовать дополнительные точки опоры для обеих рук. Удерживающая рука может упираться в челюсть — это даст большую стабилизацию инструмента по сравнению с удержанием варгана на весу. Ведущая же рука может стабилизироваться в разных дополнительных точках (зависит от того, какой именно положение кисти используется при бое): опора большим пальцем о шею/скулу/висок, опора нижней частью ладони о запястье удерживающей руки так далее. При использовании дополнительных точек опоры важно помнить о необходимости избегать тех положений рук, при котором суставы принимают неестественное для них положение, вызывающее лишнее напряжение (см. I.5).

Плоскость хвостика и колечка (2), проходящая вдоль загнутой части язычка. Здесь происходит движение того противовеса, благодаря которому происходят колебания язычка. В зависимости от характера движения загнутой части язычка меняется характер движения его рабочей части, а вместе с ним — оттенок звучания варгана и его призвуков (чем больше движения рабочей части язычка выходят за рамки области, где колебания происходят максимально ровно — тем больше это влияет на звучание в тот момент, когда движения язычка выравниваются после искривления). Для разных музыкальных задач можно подбирать разные направления боя относительно этой плоскости, влияющие на призвуки по шкале *мягкий-резкий-грубый* звук и *плавный-прерывистый* (дополнительно к шкале *тихий-громкий* звук, зависящей от силы удара — см. II.3.). Стоит отдельно отметить: плоскость, которую задаёт хвостик язычка, при колебаниях движется *не вверх-вниз, а смещается по дуге*.

Плоскость импульса удара (3) — импульс, приводящий язычок в движение и происходящий в момент касания руки с язычком.

IV.3.2. «Сведение» плоскостей и работа с точками их соприкосновения

Характер звучания язычка при бое зависит от положения этих трёх плоскостей относительно друг друга и от количества *точек соприкосновения* второй и третьей из них. Если область движения колечка и область движения руки заезжают друг на друга слишком сильно, то это увеличивает количество *точек соприкосновения*, а от количества этих точек зависит отчётливость *микроразрывов боя* (см. IV.2), которая возникает из-за микроторможения язычка при ударе. Наравне с направлением импульса удара это может оказывать заметное влияние на звучание инструмента и поведение язычка при игре.

Для разных инструментов, разных анатомических особенностей рук и *разной амплитуды движения руки, скорости и манеры игры* существуют свои собственные *предпочтительные положения* плоскостей 2 и 3 относительно друг друга.

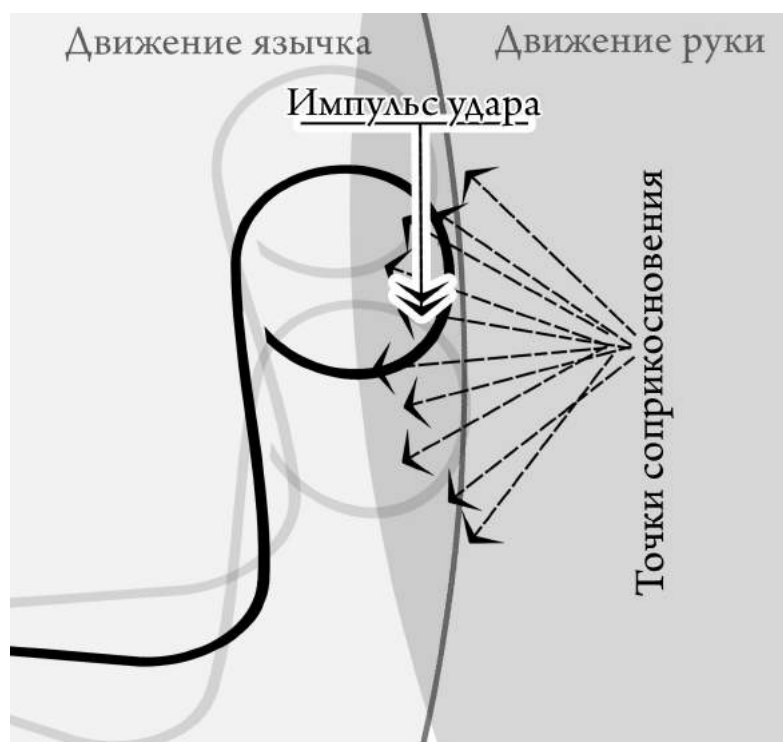
Например, для двухстороннего боя важно уметь находить положение, которое бы было сбалансировано одновременно для удара в направлении к себе и для удара в направлении от себя. Если одно из этих направлений будет отклоняться от нашего абстрактного предпочтительного положения, то это по понятным причинам изменит и характер второго — даже если для второго будет подобрано самое идеальное положение из возможных. Хорошим упражнением для поиска этого предпочтительного положения является *одиночный двухсторонний удар* во время исполнения которого следует пытаться максимально ликвидировать микроторможение язычка во время боя (насколько это возможно при таком ударе). Сам же удар стоит делать максимально быстрым — таким, чтобы оба удара по язычку практически сливались в один.

Для более чёткого представления о взаимодействии этих плоскостей и импульса удара далее приведены схемы их соответствий для различного штриха удара. Но соотношения пересечений и направлений представлены на них **условно**, это не буквальное отображение тех или иных ударов, а лишь приблизительное их отображение. Реальная картина может быть иной в зависимости от самых разных факторов — в том числе от физических параметров инструментов. Кроме того, здесь упомянуты далеко не все возможные варианты боя, а лишь очень малая их часть и только для того, чтобы объяснить принцип взаимодействия с язычком.

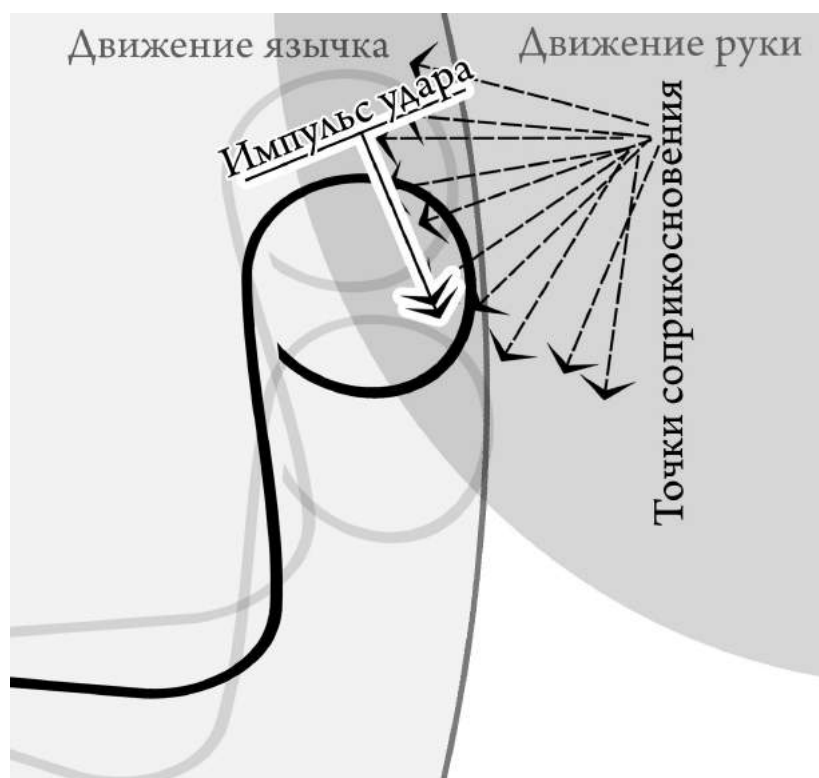
*Фаза мягкого скользящего прямого штриха двухстороннего боя:
плоскости пересекаются не более чем на треть колечка, но точки соприкосновения возникают
одновременно по верхней и нижней частям края колечка.*



Аналогичный штрих двухстороннего боя, но с более резким характером — плоскости пересекаются приблизительно на половину колечка.



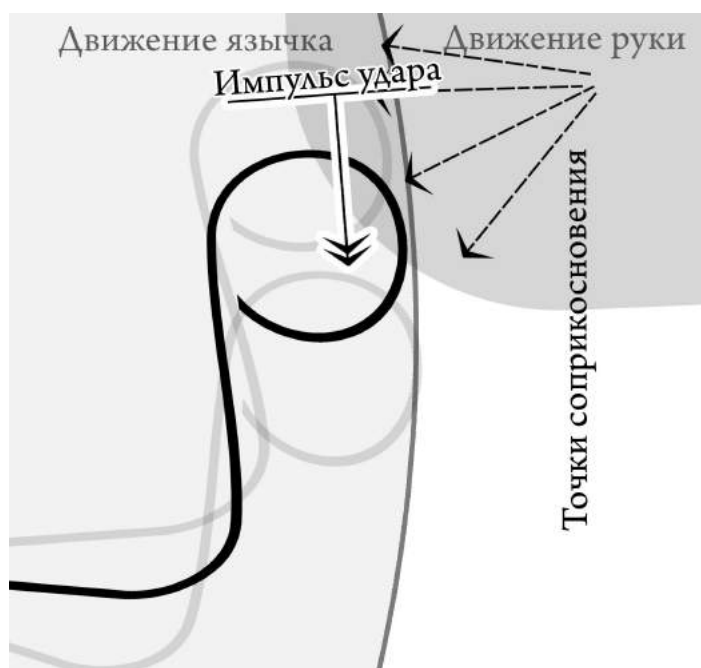
Односторонний удар в направлении к себе.
Резкий боковой штрих с импульсом смещённым с плоскости хвостика язычка.



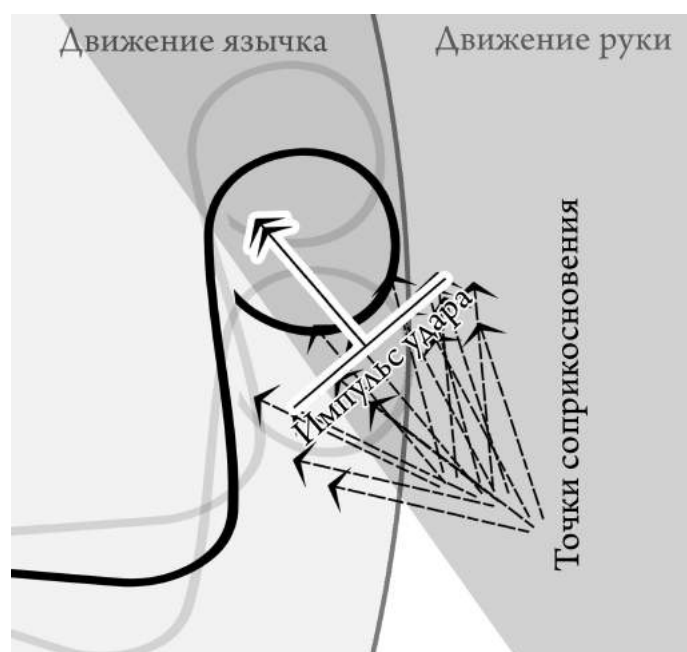
Односторонний удар в направлении к себе с отдёргиванием руки.

Максимально смягчённый штрих, при котором рука уходит с плоскости хвостика язычка в момент удара. При отточенном и быстром движении это позволяет «очистить» определённую часть колечка от возможных точек соприкосновения. Но на практике отточить такое движение довольно сложно — чаще из него получается обычный удар с предыдущей схемы.

Соответственно, не подходит для двухстороннего боя (впрочем, гипотетически возможно и быстрое двухстороннее движение с двойным «отскоком», хотя это и выходит за рамки человеческих возможностей).



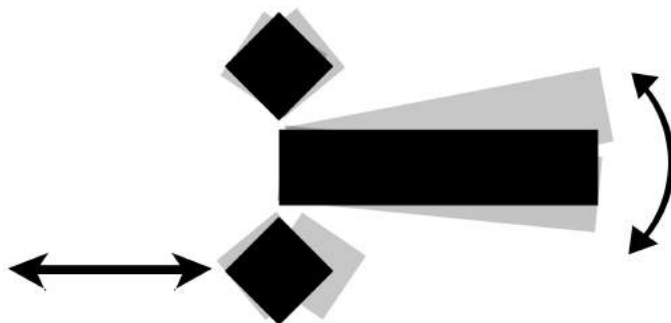
Легкий способ разнообразить игру при звуком ломающегося язычка:



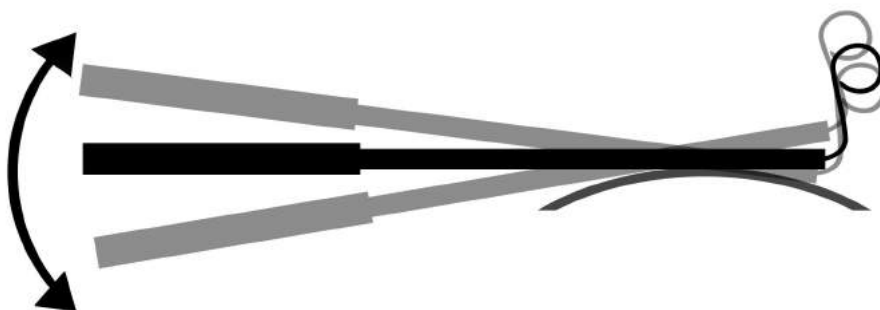
IV.4. Штрих удара: коррекция плоскостей боя

Корректировать направление и положение плоскостей (иногда это приходится делать даже во время исполнения одного и того же наигрыша — если в нём используются разные техники и скорости двухстороннего боя) можно не только оттачивая навыки ведущей руки, но и несколькими другими «внешними» способами.

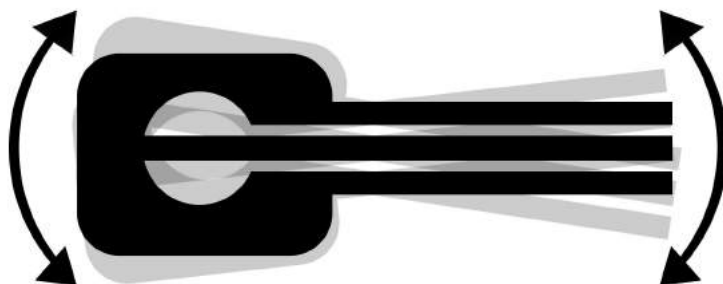
1. Выдвижение вперед или отведение назад нижней челюсти, изменяя положения плоскостей рабочей и загнутой частей язычка:



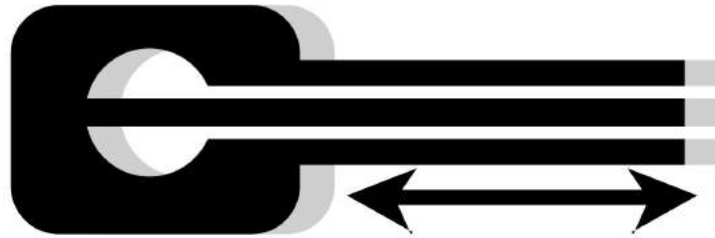
2. Проворачивание варгана на зубах, изменяя положения плоскости загнутой части язычка. Имеется в виду лишь лёгкий поворот на несколько градусов. Если повернуть варган слишком сильно, то это не самым лучшим образом повлияет на громкость и призвук инструмента (что, впрочем, тоже может использоваться для некоторых спецэффектов).



3. Небольшое проворачивание варгана по или против часовой стрелки в вертикальной плоскости. Для того, чтобы избежать возможного задевания язычка о зубы, можно одновременно с проворачиванием наклонять голову слегка вправо или влево — вместе с плоскостью рабочей части язычка.



4. Перемещение варгана вправо-влево относительно уголка рта (изменение положения плоскости загнутой части язычка). Как и в предыдущих пунктах, речь идёт о *небольших смещениях* — важно не перестараться.

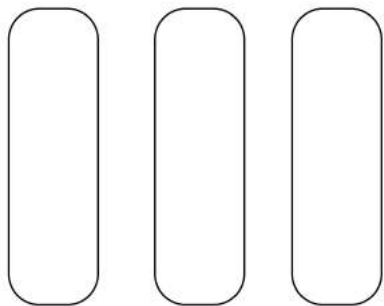


Корректируя положение варгана этими способами, можно находить оптимальные соотношения точек соприкосновения для любых техник боя по язычку. По большому счёту, при хорошо развитых навыках боя и чувства сопротивления язычка, дополнительная внешняя коррекция плоскостей удара требуется не так уж и часто и, конечно же, основной акцент стоит делать на развитие навыков руки. Но для ряда сложных комбинаций такая коррекция необходима — при чём решающее значение может иметь всего пара градусов в нужном направлении.

NB! Корректировка плоскостей может понадобиться не только для манипулирования направлением боя, но и для подбора максимально удобного положения руки при котором можно избежать лишних мышечных напряжений (включая работу с дополнительными точками опоры).

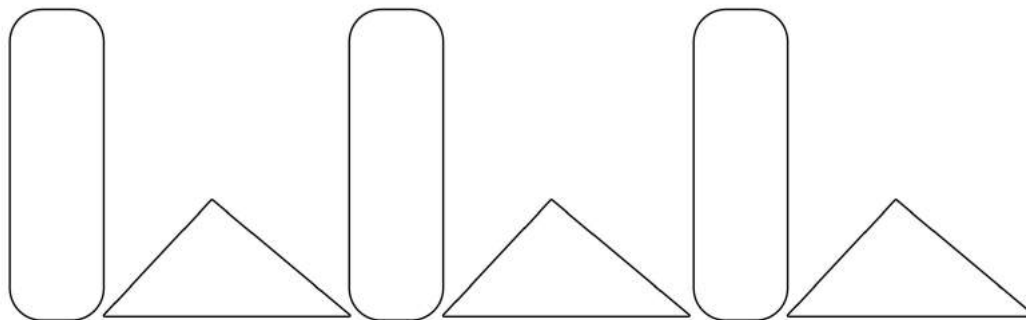
IV.5. Пример простых модулей для отработки ритмов боя и совмещения их с ритмами дыхания

Используем жетоны приёмов с сериями ударов (см. приложение С): одиночные удары, двойных и тройных. Разумеется, при желании можно усложнять задачу, ввести в упражнение разные штрихи удара и так далее. Под серией ударов подразумевается минимальная пауза между ударами одного жетона. Паузы между жетонами — длиннее и отчётливей.



Пример простейшего модуля: раскладываем жетоны боя по язычку, переворачиваем обозначения вверх и играем выпавшую комбинацию один или несколько раз. Перемешиваем и повторяем (для трех ячеек блоков число комбинаций будет небольшим — всего шесть вариантов, но можно добавить четвертую, или заменить один из выпавших блоков новым).

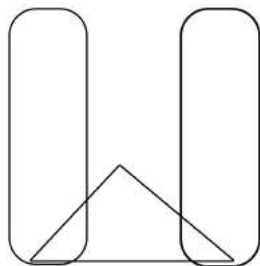
Усложняем задачу и добавляем в модуль жетоны дыхания (например, одиночные, двойные и тройные выдохи). Число возможных комбинаций идёт на сотни.



Но не забывайте: никто не вынуждает вас работать исключительно со случайным порядком комбинаций. Часть блоков вполне можно выставлять «в открытую» (это позволит подстраховаться от выпадения совсем уж сложных или бесполезных в музыкальном смысле комбинаций). Например, дыхательный ритм можно выставить вручную и уже на этой основе работать со случайным порядком блоков боя. Или наоборот. Или совмещённый вариант, где, к примеру, первая и третья фазы будут выставлены вручную и лишь вторая — генерироваться случайно.

Кроме того, чтобы усложнить задачу — не обязательно увеличивать длину упражнения.

Можно поступить так:



Блоки наезжают друг на друга и, следовательно, если выпадает комбинация *два удара по язычку — тройной выдох — три удара по язычку*, то мы играем её следующим образом: в момент второго удара первого блока мы делаем первый выдох, второй выдох происходит между блоками боя, а третий — в момент первого удара второго блока боя.