

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение культуры
дополнительного образования детей
«Детская школа искусств №8 им. Н.А. Капишникова»
Таштагольского муниципального района**

Методическое сообщение

«Классификация приемов игры и штрихов на домре»

Составила: преподаватель
по классу домра, балалайка
Жабина Л.В.

Мундыбаш - 2013г.

Содержание

1. Введение.....	3
2. Классификация приемов игры.....	
Приемы игры.....	4
Красочные приемы игры (Пиццикато ;Флежолеты; Вибрато;Глиссандо; Эффекты тембра; Звуковые эффекты).....	5
3. Штрихи на домре.....	8
4. Заключение.....	
5. Список литературы.....	11

Введение

Музыканты – ученые предполагают, что древним предком нашей русской домры является египетский инструмент, получивший у греческих источников наименование «пандура». Инструмент этот под названием «тамбур», возможно, проник к нам через Персию, торговавшую с Закавказьем. Кстати в Малой Азии и Закавказье до сих пор бытуют инструменты, близкие нашей домре. У народов, занимавших промежуточное географическое положение между славянскими и азиатскими, есть совершенно аналогичные инструменты с похожими названиями: у грузин – чунгури и пандури, у южных славян – тамбура, у украинцев – бандура, у монголов – домбур, у киргизов и татар – думра, у остяков – домбра, у калмыков домр. Домра на Руси сразу попала в гущу народной жизни. Легкость и малая величина инструмента, его звонкость, богатые художественные и технические возможности пришлись по душе вездесущим скоморохам. Если уж на пирах и свадьбах скоморохи были главными зачинщиками песен и плясок, то тем более на многолюдных народных сборищах они своим весельем, песнями и плясками не только развлекали толпу, но и заставляли ее подражать себе. Скоморохи не только веселили, они просвещали народ, звали его на справедливую борьбу. В этом видели их вред не только церковники, но и князья, бояре, а потом и цари. Собственно это и была главная причина гонения на скоморохов. В синтетическом искусстве были элементы цирка, драм, театра и оркестрового музицирования. Нас же в данном случае интересуют народные инструменты, на которых играли скоморохи. А играли они на гусях, свирелях, бубнах. Но самым популярным скоморошьим инструментом была домра.

Струнные народные инструменты имели различные способы извлечения звука: на гусях в основном щипками, на домре – ударами по струне и на гудке смычком. Играли на одной или нескольких, на открытых или прижатых струнах, извлекая медленно отдельно каждый звук или быстро чередуя удары, а также слитно тремолируя все звуки. Следовательно основными способами звукоизвлечения на гусях были ударение и бряцание, которые схожи с игрой щипком (как по всем струнам, так и по каждой отдельной струне), а на гудке – с ведением смычка.

Впоследствии, когда домра была изгнана по указу царя и церковников, появилась балалайка. Она имела очертания видоизмененной домры, где корпус стали делать не овальным, а треугольным. С появлением балалайки

произошло разделение основных способов извлечения звука, на балалайке стали играть бряцаньем, щипками, а на домре – ударами.

Если представить себе весь путь эволюции способа извлечения звука на домре, то он, вероятно, будет таким: щипанье струн, подергивание их пальцами или палочкой, перышком, далее появился способ удара по струнам кусочком коры, палочки или козьим копытцем (возможно совмещали игру щипком и ударами), позднее пластинкой из рога, птичьим пером, а затем стали играть соответствующего размера эластичной пластинкой – плектором.

Плектор – это греческое слово *plectrum*, в нотах обозначается сокращенно двумя первыми буквами *pl*. При игре на домре его принято называть медиатором – от латинского слова *mediator*, что означает посредник. Это – твердая пластинка из панциря морской черепахи, целлулоида, кожи или пластмассы.

Домра стала признанным инструментом, она наравне со всеми другими инструментами помогает формировать эстетические взгляды и воспитывать музыкальный, художественный вкус, способствует всестороннему развитию личности.

Классификация приемов игры

Приемы игры

Приемы игры – это целесообразное движение рук и пальцев для формирования характера звучания инструмента. Применение того или иного приема игры будет способствовать выявлению музыкального образа средствами данного инструмента, поможет добиться выразительного исполнения. Критерием для всех приемов игры должна быть музыкально – художественная целесообразность применения их, простота и удобство игровых движений, то есть минимальная затрата энергии и достижение максимального эффекта.

Основной способ извлечения звука – медиатором, которым производятся удары вниз, вверх, а также тремоло.

Тремоло – основной прием для извлечения продолжительного звука на домре. Хорошее тремоло отличается абсолютной ровностью при движении медиатора вниз – вверх.

Следует обратить внимание на то, что названия приемов звукоизвлечения на домре дано по аналогии с практикой скрипичной игры. Что касается обозначения отдельных игровых приемов (например, движение медиатора вниз или вверх), то здесь предпочтительнее запись, типичная для балалайки (Уральская школа), в этом случае не возникает разногласия при использовании ансамблевой и оркестровой литературой для народных инструментов.

Со всеми предыдущими приемами игры тесно связана игра толчками и нажимом. Игра толчками – музыкально выразительный прием при извлечении звука ударами и тремоло, особенно при исполнении стаккато. Толчок – щипок без замаха в одну сторону, с относительно коротким временем контакта медиатора со струной. Прием игры нажимом используется при исполнении драматического речитатива, подчеркнутого sforzando. Нажим – щипок в одну сторону без замаха, с относительно длинным временем контакта медиатора со струной. Отдельные звуки, взятые нажимом звучат педально, а тремоло – подчеркнуто, укороченно. Изучение приемов игры толчками и нажимом обогащает палитру домры, дает простор фантазии и творческим поискам. Скольжение медиатора по двум струнам – предназначается для исполнения слигованных нот коротких длительностей. Обозначается этот прием связующими черточками или (Глинка “Андалъзский танец”).

Скольжение медиатора по трем струнам – арпеджато (от итал. Arpeggiato – игра на арфе). Обозначается этот прием вертикальной волнистой чертой перед аккордом или сокращенно словом arpeg.

Красочные приемы игры (Пиццикато ;Флежолеты; Вибрато; Глиссандо; Эффекты тембра; Звуковые эффекты)

Пиццикато – прием извлечения звука щипком на струнном музыкальном инструменте (пальцем). Самый распространенный прием – пиццик, большим пальцем, обозначение – pizz б.п. Следует различать звучание арпеджио и пиццикато pizz, последнее более компактно.

- Пицц средним пальцем – обозначается (pizz ср.п.). Pizz ср.п. звучит несколько слабее (за исключением аккордов) и суше чем pizz б.п. Аккорды pizz ср.п. звучат компактно и ярко.
- Пицц указательным пальцем – обозначается (pizz ук.п.) – защипывает струну вверх. Исполнение аккордов этим приемом подражает балалаечному приему «бряцанье».

- Дроби – обозначается (др).
- Дроби – определенное чередование скользящих ударов, последовательно движущихся пальцев правой руки.
- Прямая дробь – движение пальцев по всем струнам вниз, начиная с мизинца.
- Обратная дробь – аналогичное движение вверх.
- Прямая дробь подразделяется на большую и малую.
- Большая – участвуют все пальцы, малая – только 4 п.
- Гитарный прием – исполняется одновременным щипком двух пальцев – большой вниз, указательный – вверх (обозначается pizz б. и ук.)
- Pizz пальцами левой руки обозначается знаком + над нотой (срывы).
- Демпферное pizz – заключается в глушении одной или нескольких струн путем нажатия ладонью у запястья правой руки на струны у подставки.
- Гитерное легато – обозначается знаком ' над нотой. Применяют в восходящих последовательностях, при ударе медиатором последующие ноты можно исполнять бросками пальцев левой руки на лады.

Флежолеты – это звуки особого тембра, получаемые легким прикосновением пальца к струне в местах ее деления на 2, 3, 4 части.

- Натуральные флежолеты – получаются при прикосновении пальцем в точках деления на открытой струне. Обозначается (Классификация приемов игры и штрихов на домре) – нота указывает место прикосновения пальца, соответствует реальному звучанию флежолета. $\bar{\quad}$ – ромбовидная нота указывает место прикосновения пальца, реальному звучанию не соответствует.
- Искусственные флажолеты $\bar{\quad}$ – обыкновенная нота указывает место нажатия струны пальцем левой руки. Ромбовидная нота – место прикосновения к струне среднего пальца правой руки. В исполнительской практике применяются в основном октавные искусственные флежолеты, реже квинтовые и квартовые.
- Двойные флежолеты, более характерен для исполнения на 3-х струнной домре. Технология исполнения как и у одинарных флежолетов.

Вибрато (итал. *Vibrato* – вибрация) – прием исполнения в игре на струнных инструментах, заключающийся в колебании пальца левой руки на струне, что периодически изменяет в небольших пределах высоту звука. На домре используется редко, как краска. Это связано с быстрым угасанием колебания струн, т.к. на домре натяжение струн сильнее нежели на других струнных инструментах.

Глиссандо (ф. *gliss* – скользить) – скольжение пальцем от одной ноты к другой в восходящем или нисходящем направлении. Это эффектный колористический прием, который не следует путать с портаменто – с выразительным глиссандо в кантилене.

- Глиссандо может быть: а) быстрым, замедленным, ускоренным, б) глубоким, поверхностным. Пример Цыганков «Перевоз Дуня держала».
- Глиссандо правой рукой, арпеджио – равномерное скольжение медиатора вверх и вниз по двум или трем струнам. Обозн. – лига указывает количество нот задействованных в одном скольжении, знак / (вверх) и (вниз) указывают направление скольжения. Мендельсон Концерт 1-ая ч. Каденция.

Игра на грифе и у подставки

- Звук, извлекаемый в различных точках струны, имеет различную тембральную окраску. Наиболее яркий контраст тембров проявляется при игре на грифе и у подставки, а в последнем случае мы имеем специфический, довольно резкий, быстро гаснущий звук.
- Обозначается: у подставки – *sul ponticello*, на грифе – *ord*. Приемы звучат очень эффектно, в зависимости от характера исполняемого произведения могут вызвать различные ассоциации. Спендиаров «Хайп–тарма».

Шумовые (звуковые) эффекты

- Не имеют определенной высоты звучания, подчеркивают ритмический рисунок данного отрывка произведения, подражая ударным инструментам.

- Игра за подставкой .Возможно также исполнение глиссандо правой рукой (арпеджио) за подставкой.
- Игра на щитке. Обозначается – играть медиатором по щитку домры в соответствии с указанным ритмом.
- Игра по зажатым струнам – или боковой частью медиатора по струнам.
- Эффект шума ветра, волн – домру приподнимаем руками, разворачиваем к себе так, чтобы дека находилась параллельно полу; начинаем дуть в голосник, ищем наилучшую точку резонирования для получения более сильного звука.
- Гитарный прием – тамбурин, *con tamburo* – исполняется сильными ударами среднего пальца правой руки по подставке или чуть левее по струнам у подставки.

Штрихи на домре

Для выявления музыкальной образности, содержания и характера произведения необходимо выбрать краски, чтобы добиться выразительного звучания песни, мелодии, наигрыша, танца и т.д. Выявить красочный звуковой план произведения помогают штрихи.

Штрих (нем. *Strich* – линия, черта) – это способ, характер ведения звука и его окраски. Он способствует выявлению фразировки, ее кульминации, динамической насыщенности, ритмической стройности, более полному раскрытию глубины смыслового значения музыкального произведения.

Штрихи делятся на продолжительные, короткие, отдельные, связные, отрывистые тяжеловесные и легкие отскакивающие. Владение разнообразными способами звукоизвлечения и приемами игры на домре, использование разных штрихов и их сочетаний – основа выразительного исполнения. Основные типы штрихов определились в практике игры на струнных смычковых инструментах (прежде всего на скрипке), а их принципы и названия в дальнейшем были перенесены на другие виды исполнительства.

В музыкальной практике распространены три вида штрихов: Легато, Нонлегато, Стаккато – каждый из них имеет свои разновидности.

- *Легатиссимо* (итал. Legatissimo) – очень связно, выдержанно, мягко, певуче исполняется более активным тремоло, что придает эмоциональную окраску звуку (большую задушевность, певучесть, внутреннюю насыщенность чувств).
- *Легато* (итал. legato) – связно, выдержанно, певуче, мягко. Исполняется тремоло, непрерывно, как бы на одном дыхании.
- *Портато* (итал. portata) – применяется при исполнении маркированных нот, объединенных лигой. Звучит связно, выдержанно, слегка подчеркнуто. Исполняется на тремоло.
- *Легато леджиеро* (итал. Legato leggiero) – звучит связно, выдержанно, легко. Исполняется ударами вниз, вверх, но пальцы левой руки додерживают длительность каждой ноты на ладах.
- *Легато акценто* (итал. Legato accento) – звучит связно, выдержанно, акцентированно. Исполняется на тремоло, при этом каждая нота берется с замахом.
- *Легато акцентиссимо* (итал. Legato accentissimo) – связно, выдержанно, очень акцентированно. Исполняется на тремоло, с большим замахом.
- *Нон легато* (итал.- nonlegato - отдельно) – штрих, при котором каждый звук должен быть слышим отдельно при игре непрерывным тремоло. Нонлегато обозначается черточкой над или под нотой, но при этом они объединены общей лигой. Группе нот, исполняемых нон легато, помогает усилить или ослабить напряжение в мелодии, при этом данный штрих подчиняется общим динамическим задачам и характеру музыки. Таким образом, в групповом плане сохраняется ощущение легато.
- *Тенуто* (итал. Tenuto) – выдержанно . играется тремоло на каждую ноту, но отличается тем, что при этом штрихе предельно полно выдерживается длительность, ровно по силе звучания (без подчеркивания начала). Ощущается как бы “дыхание” (перерыв перед следующим звуком). Обозначается черточкой над или под нотой , латинским словом tenuto (сокращенно ten).
- *Деташе* (франц. Detacher - отделять) – каждый звук исполняется отдельно ударом или тремоло. При исполнении штриха деташе пальцы левой руки выдерживают на ладах полностью длительность ноты (в этом отличительная особенность игры

штриха деташе от стаккато).обозначается черточкой под или над нотами.

- *Маркато* (итал. Marcato - выделяя). Звучит отдельно, укороченно, акцентированно. Исполняется на тремоло, ударами вниз, вниз – вверх.
- *Стаккато* (итал. Staccato - отрывисто) – штрих применяется для извлечения коротких отрывистых звуков. В отличие от деташе, при исполнении стаккато пальцы левой руки после извлечения звука ослабляют нажим на струну или слегка прикасаются к звучащей открытой струне. Стаккато обозначается точками над или под нотами или словам staccato. Он исполняется ударами вниз и реже – вверх, а в более подвижных темпах – чередующимися ударами.
- *Стакатиссимо* (итал. Staccatissimo – очень отрывисто) – штрих позволяет получить еще более легкие, “отскакивающие” ноты. Звучит очень коротко и четко.
- *Мартеле* (франц. Martele - отчеканивая) – звучит отрывисто, коротко, очень акцентированно. Обозначается клинышками над нотами.
- *Стаккато акценти* – еще более акцентированные короткие отрывистые, ноты. Обозначается точками над нотами, и над точкой знак акцента.

Заключение

Приемы игры и штрихи очень тесно взаимосвязаны и постоянно находятся во взаимодействии. Через прием игры и штрих исполнитель приближается к характеру произведения и к его содержанию. Как уже было сказано выше существует проблема обозначения приемов игры, а также часто путаются штрихи с приемами исполнения.

Список литературы

1. В. Чунин. Школа игры на трехструнной домре. Москва . “Советский композитор”. 1990.
2. А.Александров. Школа игры на трехструнной домре. Москва. Музыка . 1990.
3. Михеев. “Рассказы о русских народных инструментах”. Москва. 1990.
4. Русские народные инструменты. (история, теория, методика). Изд- во красноярского университета.
5. Н.Т.Лысенко. методика обучения игры на домре. Киев. 1990.
6. Вольская. Технология исполнения красочных приемов игры. Свердловск.1998.