

## ОТ АВТОРА

С детства я люблю игры, особенно головоломки, а когда начала учиться в музыкальной школе, меня сразу подкупила фраза «играть на фортепиано». Чуть позже я заметила, что игра на музыкальном инструменте действительно похожа на игру: есть правила, есть набор «фишек» (клавиш), есть захватывающий процесс знакомства с новыми пьесами, которые различаются по уровням сложности. И после каждой такой игры хотелось попробовать поиграть во что-то новенькое, необычное и интересное, чтобы как-то испытать себя, найти в себе силы к преодолению ещё неосвоенных ступенек в развитии своих способностей, чтобы суметь потом сыграть на самом сложном уровне мастерства.

Многие композиторы с давних времён использовали игровое начало в своих произведениях, некоторые из них очень любили акцентировать на этом особое внимание. Кто не знает, например, знаменитую «Симфонию игрушек»? Или «Музыкальную игру в кости» Моцарта, по правилам которого каждый может составить свою композицию, бросая кости и выбирая выпавший под номером такт? Это принципы случайности, заложенные в стиле алеаторики, который я, кстати, использую в последней бонусной игре Minecraft. Её следует рассматривать, как образец, дающий импульс собственной фантазии и для индивидуального самовыражения. Впрочем, все пьесы нацелены развить свободное от стереотипов слуховое восприятие, новые ритмические, ладоинтонационные, гармонические ощущения, значительно расширить границы звукового кругозора. Но главное вынесено в название сборника. Я акцентирую внимание на «механику» движений пианиста, на мышечную, пальцевую, кистевую особенности его техники игры на фортепиано, которая, безусловно, отличается от техники скрипача, духовика или домриста. На этих особенностях и строятся пьесы моего сборника, который я начала писать ещё в далёком 1999 году, и даже любопытно, что «Пинг-понг» в итоге стала финальной пьесой цикла – венчает предельно сложный уровень моих игр для детей и юношества. Попробуете развить свои пианистические навыки и пройти все уровни от новичка до профи? Желаю успехов в азартной и восхитительной игре с клавишами!

Член Союза композиторов России,  
Лауреат Международных, Всероссийских конкурсов  
Карина Вальдемаровна Báрас

# КИНЕЗИОЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ С КЛАВИШАМИ ОТ НОВИЧКА ДО ПРОФИ

## (30 уровней и 5 бонусных)

Данный сборник включает пьесы для фортепиано в строгой последовательности от простых к сложным. Названия пьес связаны с известными играми, что сразу ориентирует на игровое начало: воображение, творческую фантазию, интуицию, занимательность и необычность.

Произведения апеллируют преимущественно к кинезиологическим особенностям фортепианной игры — к движениям рук, моторике, пальцевой и кистевой техник, используется позиционная игра пяти пальцев или какая-то другая, в связи с образным строем той или иной пьесы. «Коза рогатая», например, играется вторым и пятым пальцем — пальцевая позиция «рогатой козы», пьеса «Ладушки» играется ладошками по чёрным клавишам. Есть пьесы для одной левой руки, есть ансамблевые (в 3 или в 4 руки) для игры с педагогом или в дуэте учащихся. Более сложные пьесы имеют структурную организацию, близкую к особенностям настольных логических игр: в пьесе «Мозаика» фактура как бы выкладывается постепенно от тесных интервалов к широким — от секунд к септимам, а в пьесе «Домино» намеренно противопоставляются звучания чёрных и белых клавиш, как это бывает в соответствующей игре. В качестве методических комментариев к нотам прилагаются «Правила игры», в которых автор поясняет каждую пьесу с точки зрения использованных пианистических приёмов и композиторских техник.

Кроме этого, в ряде произведений используется современный музыкальный язык (кластеры, глиссандо, полиритмия и т. д.), используются специальные графические указания и техники композиции (сонорика, додекафония, алеаторика, полигональность), что обогащает фортепианный репертуар и может быть использовано не только в учебной практике ДМШ, ДШИ и ссузов в рамках предметов «специального или общего фортепиано», «ансамбля», «музицирования», «композиции», «слушания музыки», но и в широкой концертной практике.

# ПРАВИЛА ИГРЫ

## Easy — пьесы для самых маленьких

1. «Барабан» исполняется поочерёдно третьими пальцами обеих рук плотным звуком и ровными длительностями, мысленно представляя барабанные палочки и их чёткие удары. Звуки, попадающие на чёрные клавиши, следует акцентировать, при этом придерживаться единого темпа и плавной нюансировки в крещендо и диминуэндо.

2. «Дудочка» представляет собой одноголосную мелодию, распределённую между руками, отсюда задача — напевно её вести, аккуратно передавая мелодию с указанными в нотах нюансами и фразировкой, не ускоряя и не замедляя.

3. «Сорока-белобока» написана на детскую потешку и разучивать её рекомендуется с пением или с говорением слов. В ней используется позиционная игра пяти пальцев и разные штрихи — чередование стаккато и легато, а в последних тактах — тенuto.

4. «Неваляшки» основаны на звуках трезвучий параллельных тональностей. Тут важно добиться плавных кистевых движений к верхним нотам, как бы показывая «покачивания» игрушек.

5. «Дочки-матери» играются одновременно двумя руками: в правой — мелодия, которую рекомендуется пропевать со словами и следить за плавным поворотом кисти (приём подкладывания второго пальца после первого), а в левой — «покачивание колыбельки» от пятого к первому пальцу и затем обратное движение от второго к пятому. Кисти рук сначала двигаются навстречу, а потом в противоположные стороны.

6. «Считалочка» продолжает развивать технику подкладывания пальцев в гаммообразном движении и отрабатывать навыки игры разными штрихами.

7. «Коза рогатая» играется по чёрным клавишам вторым и пятым пальцем обеих рук (пальцевая позиция «рогатой козы»). Звучание должно быть сильным, жёстким и даже грубоносым, а с учётом того, что по чёрным клавишам труднее попадать, в разучивании следует добиваться точности и цепкости пальцев.

8. «Ладушки» играются ладошками по чёрным клавишам, развивая кистевое движение правой и левой руки, иногда с акцентами. Динамическое крещендо к концу пьесы приводит к фортиссимо, поэтому стоит рассчитать заранее эту волну увеличения громкости звука.

9. «Пирамидка» построена на расходящемся легатном движении рук с постепенным добавлением звуков, аналогично форме пирамидки, когда на стержень наизыкаются разной величины элементы.

10. «Мячик» состоит из поочередных стаккатных движений терций разных рук, причём левая рука исполняет остинатные повторения, а в правой — «мячик» скачет всё выше и выше — по белым и чёрным клавишам. В пьесе важно хорошо развить гибкость кистей и цепкость пальчиков.

11. «Кукла» с элементами полифонии между партиями рук с позиционной пятипальцевой игрой и с подкладываниями пальцев в левой руке при игре интервалов.

12. «Погремушка» напоминает пьесу «Мячик», но уже с некоторым усложнением. Здесь участвуют сразу три пальца (мини-кластеры) и по два удара стаккато, причём работают кисти обеих рук, с попеременным их подкладыванием и перебрасыванием, то сверху, то снизу.

13. «Хор матрёшек» — это полифоническое двухголосие из двух разных мелодий длинного дыхания. Следует обратить внимание на легатное исполнение и длинную фразировку с чуткой нюансировкой.

14. «Кораблик» написан для ансамбля в четыре руки. Первая партия (мелодия) построена на гаммообразном легатном движении, а вторая (аккомпанемент) — на попеременном покачивании «волн»-рук с небольшой нюансировкой.

15. «Паровозик» — также ансамбль, но более сложный: динамическое крещендо сочетается с ритмическим учащением к концу, что часто на практике у детей ведёт к расшатыванию единого темпа (обычно — замедления), поэтому за этим необходимо следить и выстраивать один метрический пульс от начала до конца пьесы. С точки зрения пальцевой техники здесь новая сложность для ученика — интервалы в руке с протянутым одним звуком, в то время как второй звук интервала переходит на другую клавишу. Симметричное расхождение звуков интервалов обеих рук в партии первого фортепиано сочетается с более сложной второй партией, в которой есть стаккато и шестнадцатые. В целом музыкальный образ воссоздаёт движение паровозика, набирающего скорость, и изображает многочисленные вращающиеся детали его механизма.

## Normal — для детей среднего возраста

16. «Игра одной левой» (ноктюрн) представляет собой пьесу с мелодией и аккомпанементом, но вопреки обыкновению исполняемую только одной левой рукой, то есть сложность пьесы — в выполнении сразу двух разных функций. Остинатный аккомпанемент развивает растяжку пальцев руки, так как в нём используются ходы на широкие интервалы. Мелодия же имеет прихотливую ритмику, а в сочетании с переменным размером это придаёт импровизационный характер музыкальному изложению. В конце пьесы аккомпанемент как бы растворяется в тишине, теряя с каждым разом какой-то из своих звуков, пока в итоге не останется только один басовый тон.

17. «Игра „вверх тормашками“» (хорал) с виду очень короткая, но на самом деле ноты её исполняются в двойном прочтении — сначала в основном виде с первого по шестнадцатый такт, а потом лист переворачивается и пьесу продолжают играть без перерыва уже в обновлённом варианте — в зеркальном ракоходе. В соответствии с жанровым обозначением аккорды необходимо глубоко погружать в клавиши, чтобы звук был полным, насыщенным, а фразы максимально связанными, напевными, поэтому здесь предполагается использование педали.

18. «Игра двумя пальцами» (токката) нацелена развить моторную технику рук и гибкие движения кистей в местах, где руки перебрасываются в разные регистры.

19. «Игра в три руки» (песня без слов). Эта импровизационная пьеса состоит

из двуручной аккомпанирующей партии первого исполнителя и мелодии, исполняемой одной рукой второго пианиста. Многочисленные задержанные звуки в созвучиях вступительного раздела нацелены на показ красочных гармоний и подражают какому-либо щипковому инструменту (арфе или гуслям). Основной раздел (собственно песня) весь написан в непривычном размере пятнадцать шестнадцатых. На фоне повторяющейся фигуры аккомпанемента в до диез миноре звучит экзотичная меланхоличная мелодия, но в другой тональности. Повторяющиеся ровные шестнадцатые в аккомпанементе как бы отталкиваются от тоники, взлетают вверх с кратким подвисанием на ноте «соль» и возвращаются назад. Такое покачивание в фактуре должно отражаться и в движениях рук. Сильным контрастом к этому однообразному фону становится мелодия — необычная, с капризным характером, различными ритмическими и техническими трудностями (триоли, дуоли, квартоли, трели, форшлаги, двойные ноты, скачки, задержания).

20. «Игра с закрытыми глазами» (кантри) имеет танцевальный ритм и, конечно, исполняется учащимся наизусть, не глядя на клавиши.

## Hard — адресован пианистам старшего возраста

21. «Бисер» («фенечки») воплощает образ нанизывания мелких бусинок в зательливый рисунок. Поэтому здесь используются разные виды техники игры, полиритмия, трижды присутствует приём арпеджиато аккорда, причём второе арпеджиато лучше играть сверху вниз к нижней ноте «соль-бемоль».

22. «Прятки» — пьеса-загадка. В сложных семизвучиях прячутся простые трезвучия (или их обращения), поэтому переменный размер подчёркивает эту игру в «прятки». Тактовый размер состоит из четвертного акцентированного удара первого аккорда, а дальше задерживаются из него и тянутся следующий длинный такт только три звука, как светлый отзвук.

23. «Мозаика» по аналогии с известной игрой собирается из разных структурных «фишек» — фактура как бы выкладывается постепенно от тесных интервалов к широким — от секунд последовательно к септимам. В этой пьесе активно используется техника поочередного переноса рук в разные регистры. В среднем разделе развиваются пальцевые способности игры двойными нотами. Форма пьесы в целом — трёхчастная с точным повтором первого раздела (Da capo al Fine).

24. «Кубики» — маршевая пьеса с рублеными терпкими аккордами, исполняемыми двумя руками в синхронном движении.

25. «Пятнашки» представляют собой стремительное непрерывное чередование тетрахордов четырьмя пальцами (без участия мизинцев), поэтому важно добиваться ловких перехватов рук и плавных крешендо и диминуэндо. Виртуозная игра обрывается серией нисходящих глиссандо.

26. «Жмурки» выстроены по принципу динамического и фактурного крешендо (от тесного положения рук через квазипуантилистические звуковые «брызги» к широкому охвату диапазона фортепиано).

27. «Крестики-нолики», как следует из названия, сочетают контрастные партии: в правой руке зигзагообразные фразы, напоминающие рисунок «креста», а в

левой руке движение идёт по квинтам-«ноликам». В кульминации звучит беглый пассаж правой руки.

28. «Пятнадцать» написана под впечатлением детской головоломки, разгадка которой состоит в том, чтобы собрать по порядку перемешанные фишечки с цифрами от 1 до 15. Здесь раскиданные 12 звуков по клавиатуре постепенно к концу собираются в восходящую хроматическую гамму. Пьеса написана по принципам додекафонии.

29. «Домино» — колористическая пьеса в духе сонористических композиций, и в ней противопоставляются звучания чёрных и белых клавиш. В пьесе используются современные способы нотации: в первом такте мелкие длительности визуально объединены в одну группу с сужающимися рёбрами — это значит, что их следует играть с произвольным постепенным их укрупнением от 32-й до восьмой (аналог ритенуто). Нетипичные перечёркнутые форшлаги из многочисленных нот в кульминации вырастают в гигантского звукового «монстра»!

30. «Пинг-понг» — это кульминация сборника, самое сложное произведение, главный принцип которого — безостановочный стук «шарика», а отсюда доминирует в пьесе стаккатный штрих; правда, на фоне него звучит контрапункт мелодии на легато. Движение периодически прерывается арпеджированными звуковыми всплесками — «подачей мяча». В кульминации в басовом регистре используется октавная техника.

## Bonus — дополнительные игры эры компьютера

1. «Tetris», подобно известной игре, содержит несколько разных фигур, состоящих из четырёх элементов (в игре — квадратов, а здесь — нот). В данном случае используются различные комбинации из четырёх звуков по принципам серийной музыки.

2. «Snake (Змейка)». Этюд на два вида техники. В правой руке — извилистое «ползающее» движение 16-ми, причём с опорой на чёрные клавиши, что очень удобно для исполнения, а в левой — техника двойных нот в ритме вальса.

3. «Super Mario». Шутливый характер игры передан прихотливым ритмом с синкопами — именно так, как это звучит в оригинальном саундтреке компьютерной игры.

4. «Angry Birds» (букв. в переводе «злые птицы») отталкивается от принципов игры, в которой с помощью рогатки запускают птиц в пороссят (по «легенде», они украдли их яйца). Всплески пассажей и глиссандо как раз изображают подобные выстрелы, а кластеры — передают такое агрессивное нашествие персонажей, от которых нет спасения. Некоторые кластеры возможно исполнять кулаками, а в конце пьесы в левой руке они играются всей ладонью.

5. «Minecraft» по аналогии с компьютерной игрой состоит из блоков (по два такта в каждом), которые служат элементами формы-конструктора. Форму пьесы в целом исполнитель создаёт по своему желанию и ему самому предстоит выбрать, которые из блоков он включит в сыгранную им пьесу, то есть здесь работают принципы алеаторики. Перед игроком три типа блоков. В начале игры используется один из пяти блоков Beginning (они заметно отличаются своей записью — в них

присутствуют ключи, размер, указание характера исполнения). Вслед за сыгранными начальными двумя тактами следует переходить к следующему набору блоков Nether, из которого следует выбрать от 2 до 6 любых блоков (в нотах они располагаются на двух страницах в два столбика по пять блоков). Для окончания пьесы выбирается один блок из End (они отмечены соответствующей записью — двумя тактовыми чертами). Нюансы, штрихи и агогика написаны в качестве рекомендации, то есть в зависимости от выбранных блоков и их сочетания игрок может по своему вкусу заменить эти ремарки — сыграть другие оттенки, штрихи и фразировку. Если игроку не всегда удаётся выбрать и сыграть плавную убедительную последовательность блоков, не нужно расстраиваться, а попробовать ещё. В любом случае помните, что это всего лишь игра — игра рук, воображения и музыки.

*Удачной игры!*

Конец ознакомительного фрагмента.  
Приобрести книгу можно  
в интернет-магазине  
«Электронный универс»  
[e-Univers.ru](http://e-Univers.ru)