APLICAREA PRINCIPIILOR DIGITAȚIEI ÎN STUDIEREA GAMELOR LA LECȚIILE DE PIAN

Irina BOGATAIA,
profesoară de pian,
grad didactic superior, Maestru în Artă,
Școala de Arte „Alexei Stârcea”,
Chișinău, Republica Moldova
E-mail: irinabogataia64@gmail.com

***Rezumat**: În articolul de față, autorul analizează eficiența metodei de aplicare a principiilor digitației în studierea gamelor la orele de pian. Esența acestei strategii constă în acordarea unui suport metodico-didactic pentru profesorii încadrați în procesul de lucru cu elevii. Folosirea acestei metode în activitatea de instruire are drept finalitate stăpânirea eficientă a întregului complex de game de către discipoli. Autorul explică în mod detaliat care sunt principiile digitației și cum pot fi aplicate în timpul studierii gamelor, pentru a educa un elev capabil să stăpânească formulele de bază ale tehnicii de interpretare la pian; să folosească sistemul modal-tonal, cadranul cvarto-cvintal; să-și dezvolte precizia degetelor; să obțină uniformitatea, rapiditatea, diversitatea articulatorie și dinamică a sonorității instrumentului; să aplice principiile digitației în toate tonalitățile, pe parcursul întregii activități interpretative.*

***Cuvinte- cheie**: game, principii ale digitației, formule, tonalitate, acorduri, arpegiu*

APPLICATION OF THE PRINCIPLES OF DIGITATION IN THE STUDY OF RANGES AT THE PIANO LESSONS

***Summary**: In this article, the author analyzes the effectiveness of the method of applying the principles of fingering when studying ranges in piano lessons. The essence of this didactic strategy lies in the methodological and didactic assistance given to teachers in the process of working with pupils. The purpose of using this method in the training process is the effective mastery of the entire range complex by the disciples. The author explains in detail what the principles of fingering are and how they can be applied in the practice of studying ranges in order to finally obtain a pupil capable of mastering the basic formulas of the piano interpretation technique; to apply in practice the modal-tonal system, the quarto-quintal quadrant; develop finger precision; to achieve uniformity, speed, articulatory and dynamic diversity of the instrument's sonority; to apply the principles of fingering in all tonalities throughout the entire performance activity.*

***Keywords**: ranges, fingering principles, formulas, tonality, chords, arpeggio.*

Digitația constă în măiestria repartizării degetelor pe clapele sau coardele unui instrument muzical, în timpul interpretării unei lucrări muzicale, precum și în consemnarea acestei distribuții în textul muzical cu ajutorul cifrelor.

Problema digitației este una dintre cele mai dificile în pedagogia pianului. În legătură cu îmbogățirea rapidă a literaturii metodice pentru pian, opiniile în acest domeniu se schimbă permanent: sunt criticate cele mai stabile principii ale digitației, apar noi viziuni privind raționalizarea sistemelor de digitație existente.

Pianistul trebuie, mai întâi de toate, să se străduiască a găsi digitația care îi exprimă cel mai bine intențiile muzicale. O astfel de digitație nu coincide întotdeauna cu așa-numita digitație „convenabilă"; ceea ce este „convenient" nu este tot timpul complet sub aspect artistic. De regulă, există două tipuri de digitație: „cu trei degete", care provine de la Karl Czerny, și „cu cinci degete", care provine de la Franz Liszt și adeptul său, Ferruccio Benvenuto Busoni.

Imaginile clare ale digitației, împreună cu reprezentările acustice distincte, îl motivează pe interpret pentru o evoluare profundă și sigură. Conștientizarea digitației dezvoltă abilitatea de a interpreta în stil imaginar combinațiile digitale corespunzătoare și, viceversa, practica de interpretare imaginară îl face pe interpret să devină mai conștient de digitație.

Respectarea digitației trebuie insuflată elevului încă de la primii pași ai învățării de a cânta la instrument, pe care urmează să o îmbunătățească în mod constant în viitor. Una dintre principalele condiții pentru stăpânirea principiilor digitației este studiul gamelor.

Studiul complexului de game, organizat tehnic și rezonabil, poate fi un mare beneficiu pentru dezvoltarea tehnică și muzicală a celui care învață să cânte la pian: formează abilitățile motorii ale pianistului, ajută la citirea vizuală și la analiza rapidă a lucrărilor. Unul dintre rezultatele practice esențiale în exersarea gamelor, a acordurilor și a arpegiilor este deprinderea mâinilor cu o anumită digitație, așa încât aceasta să devină în mod automat aplicabilă în orice altă tonalitate (inconștient, involuntar, mecanic), fiind, astfel, cea mai potrivită digitație.

Cuvântul „gama" în sine este numele celei de-a treia litere a alfabetului grec. Așa a numit-o Guido d'Arezzo, un muzician din secolul al XI-lea, scara acustică graduală, căruia îi datorăm chiar și numele notelor.

În secolul al XVI-lea, în pedagogia clavicordului, la studierea interpretării instrumentale la clavicord și clavecin, studiul gamelor, al acordurilor și al arpegiilor a devenit o parte obligatorie a educației muzicale. Unul dintre motivele pentru care gamele au devenit atât de importante în educația pianistului este folosirea tot mai largă a degetului mare în timpul interpretării. În trecutul îndepărtat

al interpretării instrumentale timpurii la clavecin, muzicienii se descurcau, adesea, fără să aplice primul deget.

Treptat, primul deget a început să fie utilizat în timpul interpretării instrumentale. Gamele în noua digitație, cu folosirea primului deget de două ori într-o octavă, s-au dovedit a fi o metodă foarte utilă pentru dezvoltarea mobilității și a flexibilității acestuia.

De-a lungul timpului, treptat, s-au dezvoltat componentele complexului de game și ordinea de execuție a acestora, la care recurgem și în prezent.

După aplicarea acestei strategii didactice, elevul:

- ajunge să stăpânească formulele de bază ale tehnicii de interpretare la pian;
- este familiarizat în practică cu sistemul modal-tonal, cu cadranul cvarto-cvintal;
- își dezvoltă exactitatea degetelor, uniformitatea, rapiditatea, diversitatea articulatorie și dinamică a sonorității instrumentului;
- este capabil să aplice principiile digitației în toate tonalitățile, pe parcursul întregii activități interpretative.

În ceea ce privește logica digitației, aceasta se dezvoltă în formule tipice pe care urmează doar să le înțelegi:

- e necesar ca elevul să fie învățat că digitația trebuie să fie conștientă;
- elevul trebuie învățat să gândească pozițional;
- în limitele unei singure poziții (adică fără a așeza și a deplasa), degetele sunt aplicate în mod succesiv;
- elevul trebuie să învețe a selecta independent digitația în gamă, conform formulei 3 + 4 sau 4 + 3;
- explicarea, demonstrarea principiilor digitației se face simultan, prin exemplificarea pe câteva game-omonime, construite după aceleași formule. De exemplu: C, c, D, d, E, e, G, g, A, a;
- în timpul unei lecții, au loc explicația, demonstrația și punerea în practică a digitației, separat, în fiecare complex de game;
- la studierea fiecărei forme în mod separat, acordăm atenție trăsăturilor caracteristice. De exemplu:

* în gamele de la tastele albe – poziția degetului al 4-lea,
* în gamele de la tastele negre – poziția degetului 1,
* în acorduri din 3 sunete – schimbarea degetelor 2-3,

* în arpegiu – T – atragem atenție doar mâinii stângi (la mâna dreaptă, întotdeauna e al 3-lea deget), T6 – în ambele mâini, e mereu al 4-lea deget, T6/4 – acordăm atenție doar la mâna dreaptă (în mâna stângă, e întotdeauna al 3-lea deget),
* în arpegiile lungi – transfer de poziție, schimbarea rapidă a degetului 1,
* în gama cromatică – tranziții pe tastele albe,
* în 11 arpegii realizăm construcția rapidă și precisă a intervalelor, a acordurilor;

- inițial, studiem formulele de digitație fără instrument (pe masă), dezvoltând o coordonare precisă a mișcărilor mâinilor și ale degetelor;
- digitația poate fi considerată învățată, doar atunci când elevul e capabil să cânte gama cu ochii închiși.

1. Digitația în gamele de la tastele albe

Formula 3+4;

Regula crucii 4+3.

Excepție

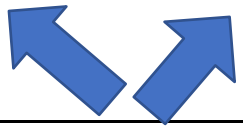
Mâna dreaptă 1 2 3 1 2 3 4 1 2 3….5 mâna dreaptă în F, f – se finalizează cu degetul al 4-lea;

Mâna stângă 5 4 3 2 1 3 2 1 4 3 2 …1 mâna stângă în H, h – începe cu degetul al 4-lea.

2. Digitația în game și arpegii lungi de la tastele negre

Mâna stângă Mâna dreaptă

degetul 1 din stânga tastei negre degetul 1 din dreapta tastei negre



3. Acordurile în 3 sunete -

- Degetele 1, 5 - se folosesc permanent.

Mâna dreaptă T 3 T_6 2 $T_{6/4}$ 3

Mâna stângă 3 3 2

4. Acordurile în 4 sunete, scurte, frânte, arpegii lungi de la tastele albe

- Degetele 1, 2, 5 – se utilizează în permanență.

Mâna dreaptă 3 4 4/3 → 3M+2 taste albe

T_3 ----- **T_6** ---- **$T_{6/4}$** ----------

Mâna stângă 4/3 → 3M + 2 taste 4 3

albe

5. Gama cromatică

- Tastele negre – 3 - Tastele albe – 1

Mâna dreaptă 1 2 1 2

Mi Fa Si Do

Mâna stângă 2 1 2 1

6. 11 varietăți/feluri de arpegii

●	T	3M 3m	↓	
●	t	3m 3M	↑	
●	T6	3m 4p		↑↑
●	t6	3M 4p		↑
●	T6/4	4p 3M		↓
●	t6/4	4p 3m		
●	D7	3M 3m 3m		
●	D6/5	3m 3m 2M		
●	D4/3	3m 2M 3M		
●	D2	2M 3M 3m		
●	DVII7	3m 3m 3m		

Concluzii: Fiecare profesor trebuie să memoreze: când își fundamentează activitatea didactică numai pe repertoriul artistic, elevul său nu va atinge nici măcar stadiul inițial de măiestrie și, în consecință, nu va dobândi niciodată libertatea tehnică necesară. Sarcina profesorului este să organizeze, din perspectivă metodică și corectă, activitatea de însușire a gamelor și a altor exerciții, și abia atunci această muncă va începe rapid să dea primele rezultate.

Când se organizează studiul gamelor, trebuie luate în considerare următoarele aspecte:

1. Temele ar trebui să fie sistematice. Studiile întâmplătoare, episodice aduc puține beneficii.

2. Exercițiile zilnice trebuie să fie variate și să cuprindă toate tipurile de textură tehnică, punând accentul pe tipurile de tehnică în care există anumite decalaje.

3. Exercițiile trebuie executate în moduri diferite, cu o condiție indispensabilă pentru îmbunătățirea calității performanței.

4. E necesar a insista asupra faptuluiu ca interpretarea instrumentală să fie continuă, fără pauze, pentru a dezvolta rezistența mâinii și a degetelor.

5. Interpretarea gamelor trebuie să fie făcută cu un sunet frumos, ascultat și uniform.

În consecință, eforturile, străduințele profesorului nu vor trece neobservate, dacă elevul este obișnuit cu ideea că lecțiile de pian nu sunt doar un joc distractiv, ci constituie o muncă colosală. Pentru a obține performanțe, e nevoie de sârguință, atenție, caracter volitiv, răbdare, perseverență, curiozitate și, cel mai important, de o mare pasiune pentru muzică.

În baza experienței pedagogice, putem constata că studiul per ansamblu al complexului de game este de mare folos pentru dezvoltarea tehnică și muzicală a celui care învață să cânte la pian.

Referințe bibliografice:

1. Корыхалова Н. *Играем гаммы*. Москва: Музыка, 1995.
2. Мартинсен К. *Методика индивидуального преподавания игры на фортепиано*. Москва: Музыка, 1977.
3. Милич Б. *Воспитание ученика – пианиста*. Киев: Музыкальная Украина, 1977.
4. Савшинский С. *Пианист и его работа*. Ленинград: Советский композитор, 1989.
5. Тимакин Е. *Навыки координации в развитии*. Москва: Советский композитор, 1987.
6. Тимакин Е. *Воспитание пианиста*. Москва: Советский композитор, 1989.
7. Фейнберг С. *Пианизм как искусство*. Москва: Музыка, 1977.
8. Шмидт-Шкловская А. *О воспитании пианистических навыков*. Ленинград: Музыка, 1985.