

Роман Салынский

**Чувство ритма
современного музыканта**

Содержание

<u>ВВЕДЕНИЕ</u>	<u>3</u>
<u>ТЕРМИНОЛОГИЯ</u>	<u>4</u>
<u>РАЗМЕЩЕНИЕ ГИТАРЫ В МИКСЕ</u>	<u>8</u>
<u>ПОЧЕМУ ЖЕЛАТЕЛЬНО ИГРАТЬ РОВНО ИЛИ ПОЗАДИ</u>	<u>11</u>
<u>КАК СЛУШАТЬ МУЗЫКУ</u>	<u>13</u>
<u>ПРАКТИЧЕСКИЕ УПРАЖНЕНИЯ</u>	<u>14</u>
<u>ПОЛЕЗНЫЕ ИДЕИ</u>	<u>17</u>
<u>ЗАКЛЮЧЕНИЕ</u>	<u>18</u>

Введение

Данная работа ориентирована в первую очередь на относительно продвинутых музыкантов, тех, кто серьезно увлекается или интересуется ритмом. Совсем начинающему музыканту, я советую не заниматься ритмом, без технической базы это делать бессмысленно. Нужно освоить технику хотя бы на начальном уровне, поставить и расслабить руки, обрести некую уверенность в обращении с инструментом. Это вовсе не означает, что нужно разгонять руки, достаточно просто научиться контролировать свои движения. Также нужно обладать минимальными знаниями нотной грамоты в том, что касается ритмического деления нот, то есть знать, что такое восьмая, шестнадцатая и прочее. В данной работе я хочу рассмотреть понятия связанные с ритмикой, вопросы развития чувства ритма и ритмического слуха. Здесь не будет информации о триолях, квартолях, сложных размерах и тому подобных вещах, это относится к теории музыки, найти не сложно. Во время написания этой статьи умышленно не буду искать и использовать определения, которые уже есть, попробую объяснить своими словами, как я понимаю, как определяю для себя.

Отдельно хочу сказать большое спасибо Юрию Шильникову (-Fred-), именно из его сообщения и благодаря его музыкальным примерам на тему ритма на форуме сайта guitarplayer.ru, я почерпнул много информации и увлекся ритмом.

Терминология

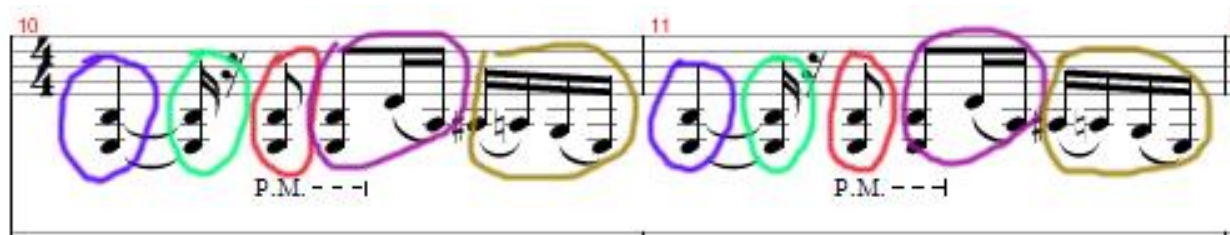
Некоторые понятия, связанные с ритмом, зачастую используются в разном значении, например грув или время. Из-за отсутствия точных однозначных определений и понимания сути, каждый трактует их по-своему. Было бы очень удобно иметь общепринятые определения, отражающие суть и применять эти термины на практике. Но, так как единого мнения на этот счет нет, приходится домысливать, в итоге получается путаница. Я попытался хотя бы для собственного использования сформировать понятийный аппарат, и осознанно обозначать конкретное явление/характеристику. Первое понятие, которое я хочу рассмотреть, это пульсация. Это то, что лежит в основе любого хорошего ритмичного исполнения.

Пульсация – возникновение чего-либо с определенной периодичностью, элементы пульсации находятся в закономерной взаимосвязи друг с другом. Пульсировать может звук, свет (мигание), пульсацию можно найти в орнаментах (повторяющиеся элементы, находящиеся на определенном расстоянии друг от друга), вдох-выдох, стук сердца, день-ночь, поры года и многое другое можно назвать пульсацией. Так устроены природа и человек, что пульсирующее, чередующееся воспринимается хорошо, а нестабильное, неровное нам неприятно. Но нас интересует не столько что такое пульсация, сколько ее свойства. Пульсации присущи следующие характеристики: *стабильность, постоянство, цикличность, повторяемость элементов, устойчивое отношение элементов, взаимодействие элементов.*

Теперь перейдем ближе к музыке. **Рифф** – небольшой повторяющийся музыкальный фрагмент. Повторяя рифф, мы повторяем каждую его ноту, и каждая, точно повторенная нота создает пульсацию. И сам рифф целиком, повторенный в точности, можно считать большим элементом пульсации.

Для примера возьмем рифф Metallica – Sad But True. Музыка будет звучать хорошо, только если он будет повторяться. Если взять этот рифф, но не повторять его, а сыграть следом другой хороший рифф, потом третий и так далее, то не будет ярко выраженной пульсации. Можно играть сколь угодно мощные риффы, но без повторения, пульсация будет не явная и звучать будет не так хорошо как в случае повторения одного фрагмента.

Закольцованный рифф Sad But True:



Каждая нота и каждая группа нот, при точном повторении становятся элементами пульсации. Повторяемые элементы очевидны, но для наглядности я обвел их одинаковыми цветами.

Рассмотрим следующее понятие. **Грув** – характеристика музыки, обозначающая наличие устойчивости, стабильности, закономерности и взаимодействия между нотами. Грув, это когда пульсация присутствует в исполнении. Грув - чисто ритмический термин.

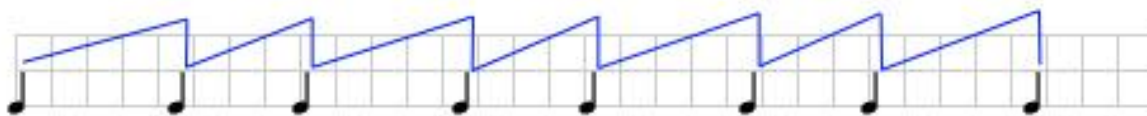
Можно провести аналогию с орнаментом. В орнаменте элементы взаимодействуют, то есть некоторые из них являются точным повторением друг друга, находятся на определенном расстоянии, выстроены вдоль прямых линий и так далее. На первом рисунке я обозначил некоторые линии для наглядности, второй рисунок – просто правильный орнамент, третий рисунок – орнамент с нарушенной взаимосвязью некоторых элементов.



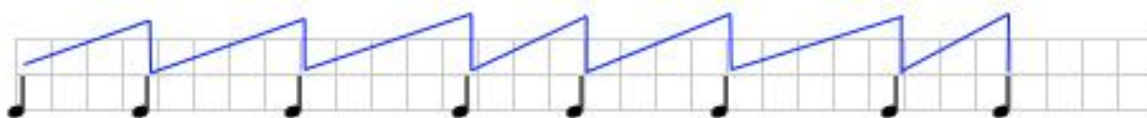
Третий рисунок содержит те же элементы, что и второй, но нарушенное расположение портит все впечатление. Можно говорить о наличии грува, когда в игре прослеживается, ощущается такая же закономерность, как в правильном орнаменте. Если визуализировать при помощи линий промежутки времени между нотами, то при хорошем груве эти линии так же образуют своеобразный орнамент. Например, такой грув у метронома, он простой прямой:



Но для получения грува не обязательно, чтобы все ноты были на равном временном расстоянии друг от друга, как у метронома, но обязательна стабильность и закономерность. Грув может быть таким, с постоянным смещением одной ноты:



А это нестабильный, проще говоря, кривой вариант:



Грув как почерк, кто-то пишет с наклоном влево, кто-то с наклоном вправо, благодаря постоянству это выглядит хорошо. Но если писать одну букву влево, другую вправо, потом две влево, десять вправо и так далее, то это будет выглядеть некрасиво. И это вполне объективное восприятие. Можно рассмотреть то же самое на музыкальном примере. Если в первом такте на вторую долю приходится нота, которая сыграна с оттягом, а во втором такте встречается такая же нота на ту же вторую долю, то сыграть ее нужно с максимальной точностью так, как было сыграно в первом такте. И так всякий раз оттягивая ноту или группу нот приходящуюся на вторую долю можно создавать пульсацию. Это не означает, что нужно играть всю песню от начала до конца одинаково, в зависимости от конкретного произведения и места в произведении можно менять грув согласно своим ощущениям, но важно создавать пульсацию. Очень важно, чтобы игра была точной, а не приблизительной, для этого нужно все хорошо контролировать.

Кроме индивидуального грува существует **коллективный грув**. То есть соединение индивидуальных грувов исполнителей в общий. Невозможно получить хорошее звучание группы, если у гитариста всегда опаздывает вторая доля, у басиста всегда спешит вторая, а у барабанщика опаздывает третья. Важно найти единый грув. Я имею ввиду не поиск подходящего человека, а именно поиск звучания, об этом можно договориться, почувствовать наилучший вариант, или просто всем играть ровно. При

условии, что все участники владеют ритмикой на достаточно высоком уровне, процесс сыгрывания музыкантов перестает быть чем-то сложным и необходимым. Кроме этого есть определенные сложившиеся варианты, как в ритме делать хорошо, а как нет. Например, когда барабанщик играет точно бочку в первую долю, и оттягивает малый барабан, приходящийся на вторую долю, то это звучит хорошо, это могут называть роковый оттяг. Но если сделать наоборот - оттянуть первую долю и точно сыграть вторую, то будет звучать гораздо хуже.

Еще одно важное понятие это **чувство времени**. Оно обозначает умение в момент игры располагаться *относительно* клика или ударных в желаемом месте во времени. Сюда относятся: игра впереди, игра сзади, ровная игра, оттяг, спешка. **Оттяг** – смещение ноты, или группы нот назад, то есть извлечение звука немного позже, чем нужно (под словом «нужно» имеется ввиду стерильно-идеальный вариант исполнения или нотная запись). **Спешка** - это смещение ноты или группы нот вперед, то есть извлечение звука раньше, чем нужно. Если смещается вся партия, то это игра с **ощущением вперед или назад**, в зависимости от того, куда происходит смещение. Все смещения минимальны, они не измеряются 32-ми или 64-ми нотами, все это делается на уровне ощущения.

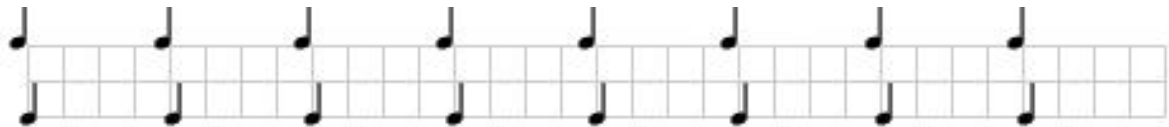
Тесно связано с понятием чувства времени понятие **острота ритмического слуха**. Это способность определять на слух *мельчайшие* отклонения в музыке, как относительно себя, так и относительно клика. Это очень важный навык, помогающий контролировать свою ритмику.

Существует понятие **драйв**. Я не выделяю его, как важное для понимания сути ритмических нюансов, но все же тут обозначу. Это некая наивысшая оценка исполнительского мастерства или звучания, то есть совокупность хорошего грува, времени, выразительной артикуляции, наличие эмоциональности, хорошего материала и так далее. Более народное понятие **кач** слушателями очень часто употребляется, просто когда им нравится материал, или музыка играет громко, или присутствует много низких частот. То есть это может быть полностью субъективно. Более продвинутыми в музыке людьми это слово используется для обозначения хорошей ритмической основы, например пульсирующей бочки, хорошего грува или времени, или всего в совокупности, но суть примерно та же, что и у понятия драйв. Оба эти понятия скорее отражают ощущения от прослушивания и восприятия музыки, а не объективно характеризуют саму музыку.

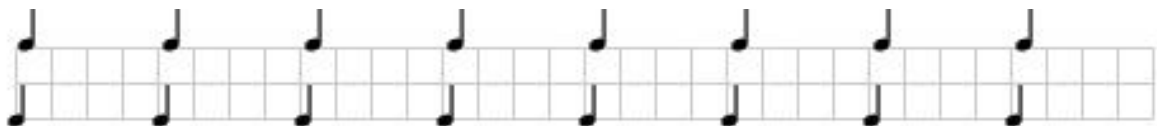
Размещение гитары в миксе

Для того, чтобы микс звучал хорошо, есть несколько вариантов размещения инструментов относительно друг друга. Я буду говорить про гитару и ударные. Самый универсальный и простой способ - это разместить их ровно относительно друг друга. Естественно партии должны быть сыграны ровно относительно себя или с общим грувом. В таком случае мы получим «**гвозди**», то есть точное совпадение звуковых пиков. Такой вариант особенно хорошо подходит для скоростной музыки. Но есть и другие варианты. Изначально многие гитаристы размещаются впереди ударных, но игра впереди ударных в большинстве случаев нежелательна, поэтому подробно рассматривать ее не буду. Гитара размещенная впереди звучит плохо и портит звучание ударных, почему это происходит, будет сказано ниже. Для наглядности я сделал рисунки, но это лишь для упрощения объяснения, не стоит их воспринимать как точное руководство, как надо делать. На рисунках на верхней линии гитара, на нижней ударные.

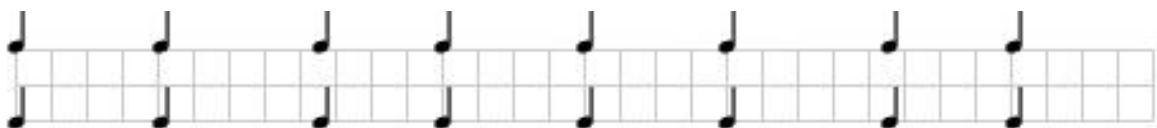
Игра впереди:



Игра сзади:



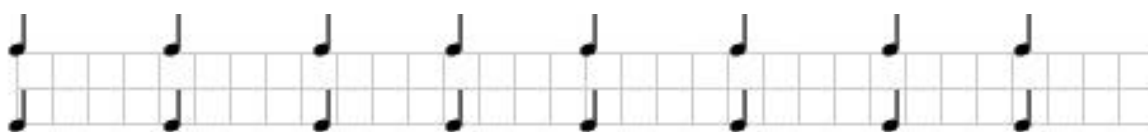
Игра с оттягом, но ровно относительно друг друга, то есть оттягивают и гитара и ударные (оттяг одной ноты - каждой третьей из четырех):



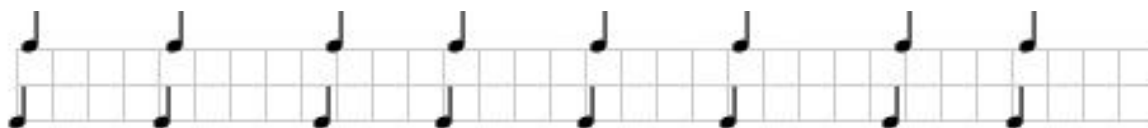
Как правило можно сильнее оттягивать слабые доли, и стоит более точно играть сильные, особенно точно обозначать начало такта. Барабанщики очень часто оттягивают удар в малый барабан, приходящийся на вторую и четвертую доли, но если оттягивать

этот удар сильно, а остальные ноты играть идеально ровно, то этот оттяг может слушаться как некое спотыкание. Поэтому лучше сделать плавное смещение, то есть сыграть первую долю ровно, остальные ноты немного растянуть и придти сначала к оттянутому удару в малый, затем к ровному удару в бочку, так звучать будет более плавно и логично. Либо сам оттяг делать небольшим. Все зависит от материала и желаемого результата.

Постепенный оттяг нескольких нот (первая ровно, вторая немного оттянута, третья оттянута сильно, четвертая оттянута немного, пятая (она же первая) снова ровно и так далее):



Гитара может играть с оттягом как ударные, но плюс к этому размещаться позади. Игра с оттягом и позади ударных:



Игра точно в ударные и при этом с оттягом хорошо применима в партиях где нот немного. Допустим, партия ударных состоит из четвертых нот, бочку в первую долю ударник играет точно, а малый барабан на вторую долю играет с оттягом и так далее. Партия гитары тоже состоит из четвертых нот, например играют полные аккорды. В такой ситуации гитарист может полностью играть вместе с барабанщиком, там где ударные звучат точно - играть точно, а там где у них оттяг - играть с оттягом.

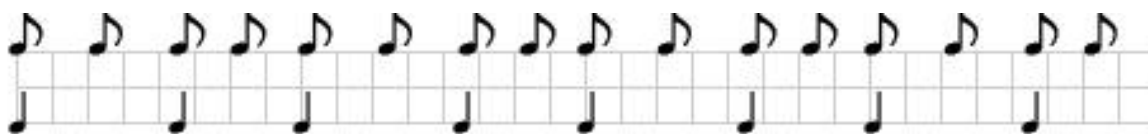
Но есть партии в которых этот вариант подойдет не очень хорошо. Особенно в современной тяжелой музыке. Может быть следующая ситуация. Партия ударных как в предыдущем примере, то есть четвертые ноты, с оттягом малого барабана. А гитара имеет более насыщенную партию, заполнение восьмыми или шестнадцатыми. Если разместить гитару ровно относительно центрального пульса, то будут гвозди в бочку, но получится спешка относительно оттянутого малого барабана:



Можно попробовать оттягивать ноты, приходящиеся на удар в малый барабан, чтобы они совпадали, а все остальные ноты играть ровно, но так у гитары получатся хромые восьмые:



Можно подкорректировать предыдущий пример, сдвинув и те ноты, которые звучат между ударами в бочку и малый. Гитара прозвучит точно с ударными, и получится более плавное смещение:



Так будет лучше, но все же присутствует замедление-ускорение и утрачивается ощущение пульсации ровных восьмых. Это может звучать хорошо или не очень, все зависит от конкретного материала.

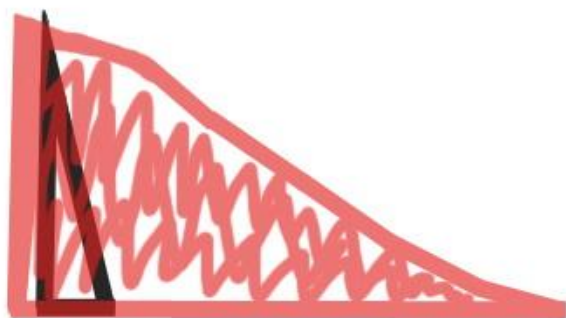
В тяжелой музыке лучше сохранить убойность ровных восьмых у гитары и при этом точно попадать в малый и хорошо звучать в бочку. Для этого нужно полностью сместиться назад относительно ударных, ровно на столько, насколько смещен удар в малый барабан. Тогда все восьмые и шестнадцатые будут звучать ровно, плюс будут производить дополнительное «давление» благодаря тому, что сыграны сзади, и будут хорошо звучать ударные – подчеркнутая бочка и гвоздь в малый:



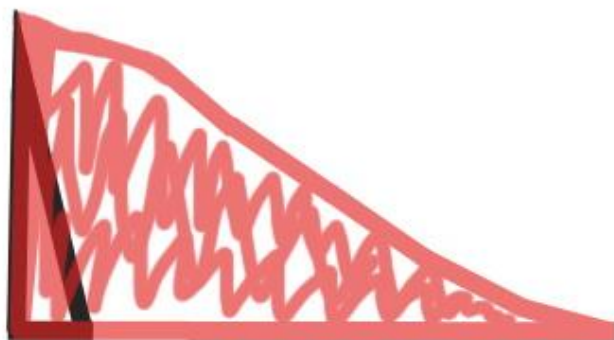
Оттягивание нот связано и с артикуляцией, когда хочется выделить какую-то ноту, ее можно сыграть громче, ярче, но лучше сыграть ее и громче, и немного отодвинув. Скорее всего, многие в случаях такого акцентирования, неосознанно смещают ноту, особенно ударники. Речь идет о средне темповых партиях ударных а-ля AC/DC (смещается удар в малый), и подобных по ритмике партиях других инструментов. В темпе 200 шестнадцатыми, само собой никакого акцентирования со смещением скорее всего не получится.

Почему желательно играть ровно или позади

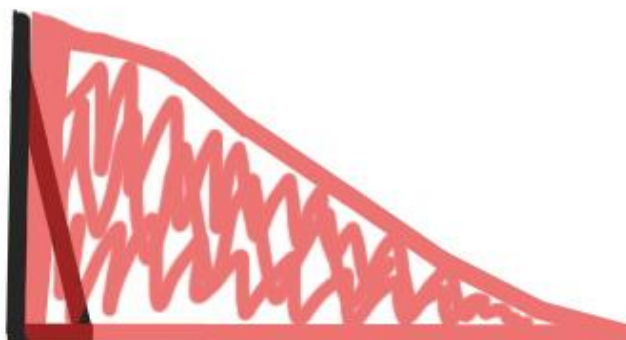
Есть два основания, для того, чтобы утверждать о необходимости располагать гитару относительно барабанов ровно, или позади. **Первое** связано, скажем так, с физикой звука. Дело в том, что звуки барабанов имеют очень острые пики, и звуки длится коротко, гитара же напротив звучит долго, и имеет более округлый пик. Не буду вдаваться в подробности звуковых волн, возникновения, затухания сигнала и прочего, сейчас это просто не нужно. Условно обозначу: пик = самый громкий участок звука; сустейн = вся оставшаяся часть. При размещении гитары впереди ударных, пик ударных получается закрыт сустейном от гитары. Звук получается нечетким, ударные слышны плохо. Кроме этого перед звуком ударных возникает как бы хвост звука гитары, вместо того, чтобы зазвучать одновременно с ударными, гитара всякий раз заранее шуршит.



При размещении гитары точно относительно ударных, звук ударных усиливает гитару, а гитара не мешает ударным, они дополняют и укрепляют друг друга.



При размещении гитары позади ударных, гитара подчеркивает ударные, пропуская вперед и давая прозвучать. Звук получается не менее плотным, чем при ровной игре, а ударные так звучат даже более отчетливо.



Второе основание можно назвать психологическим. Стоит посмотреть в нашу жизнь и обратить внимание на тех, кто спешит. Например, спешит подчиненный, а начальник всегда важен и нетороплив. От чего возникает спешка у подчиненного? Он, возможно, испытывает страх, что его отругают, хочет скорее закончить разговор, поэтому говорит быстро, суется. Начальник напротив, говорит спокойно, уверенно, неторопливо. Как правило, суеющиеся люди не вызывают хороших эмоций, гораздо приятнее смотреть на уверенного в себе и своих действиях человека с неторопливой четкой речью. Спешит еще тот, кто опаздывает на встречу или боится опоздать. Примеров можно найти много. Те же самые ощущения возникают в музыке, гитара, звучащая вперед, напоминает неуверенного, испуганного человека. Играющий вперед тоже боится опоздать. Он не уверен, что сможет сыграть вовремя, поэтому автоматически играет на опережение, звучит это, к сожалению, плохо. Игру вперед необходимо рассматривать, как начальный паразитический навык, точно так же, как перетянутые бэнды, нервное вибрато, пережатые к грифу струны, глубокое погружение медиатора, у барабанщиков - сильное сжатие палочек, умение играть только громко и прочее. Это то, от чего рано или поздно нужно уходить, постепенно обретать контроль и новые навыки. Игра ровно или сзади, это следующий уровень. Это уверенная, точная, раскованная, давящая игра. Если использовать игру сзади в спокойной музыке, то можно получить ощущение некой вежливости, будто пропускаешь вперед другого человека, но смещаться нужно не сильно, лишь для того, чтобы слегка подчеркнуть звук.

Как слушать музыку

Легче всего распознавать в музыке ритмические нюансы, научившись играть ритмично самому. У музыканта перед простым слушателем в этом плане большое преимущество. Если слушатель не обладает природным даром хорошего ритмического слуха, то, скорее всего, этот слух у него никогда и не появится. Музыкант же может его развить. Но все-таки, кроме непосредственно упражнений с инструментом, есть некоторые вещи, которые могут помочь именно в прослушивании и анализе. Слушать музыку можно по-разному, я обозначу некоторые вещи, которые могут помешать, если вы пытаетесь слушать и анализировать.

Основная ошибка это пропевание про себя звучащих партий. Когда музыка нравится, невольно возникает желание промычать, пропеть, простучать и так далее. Таким образом параллельно музыке, которая звучит, формируется некая собственная музыка, и вы воспринимаете уже не то, что слышите, а то, что есть в голове, иными словами слушаете сами себя. Дальше частные случаи этой ошибки.

Попытки определить, к примеру, оттянут ли малый барабан, при помощи ритмических взмахов руки, то есть человек слушает музыку и наигрывает в такт по воздуху, как бы на невидимой гитаре или ударных, пытается попаданием руки понять, что и куда звучит на записи.

Создание внутреннего ощущения игры сзади, ровно или в центре. Человек слушает музыку, пытается разобраться, куда сыграна гитара, создает у себя в голове какое-либо ощущение игры (вперед/ровно/назад) и сопоставляет со звучащей на записи гитарой. Все это работает не очень хорошо. Возможно кто-то именно так слушает и анализирует, и получается отлично, но если не получается, возможно стоит слушать иначе.

Что именно я предлагаю. Можно назвать это «слушать музыку на выдохе». В первую очередь это для тех, кто привык пропевать про себя. Суть в том, чтобы создать у себя в голове полную тишину, чтобы ничего не отвлекало от звучащей музыки, если сконцентрироваться на дыхании, то это вполне получается. Нужно вдохнуть, потом медленно выдыхать, слушая свое дыхание и музыку, при этом собственной музыки в голове не будет, и можно почувствовать и проанализировать то, что вы слышите на записи. Главное избавиться от лишнего «звука» в голове, если его и так нет, то можно не прибегать к этим хитростям. Если же используете их, то еще несколько советов. В момент

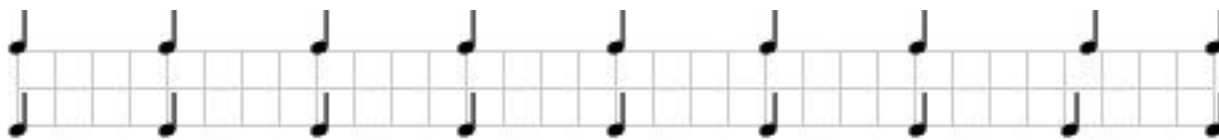
выдоха можно сконцентрироваться на каком-то конкретном инструменте. Отталкиваться можно от барабанов, то есть взять их за основу и слушать другие инструменты относительно ударных. Либо собрать внимание на гитаре. Но самый верный способ, которым нужно овладеть со временем, это слушать запись и сравнивать ее со своим собственным внутренним ощущением. Это выглядит примерно так: звучит музыка, ударные задают темп, независимо от наличия оттягов или спешки, все равно будет некий средний темп, нужно его почувствовать, также почувствовать где находится центральная пульсация. Имея эти два параметра в своих ощущениях, можно определить когда у кого уплыл темп, какое время у инструментов, оттяжку и так далее.

ПРАКТИЧЕСКИЕ УПРАЖНЕНИЯ

Основной навык, который необходимо развивать для качественной ритмичной игры - это ритмический слух, то есть добиваться его остроты. Для этого я предлагаю следующие упражнения с кликом. Для начинающих, как правило, существует только два вида попадания в клик – попал и не попал. Клик воспринимается как что-то очень скоротечное, и все что более или менее рядом считается попаданием в клик. Нам надо научиться чувствовать клик так, будто мы смотрим на него под микроскопом. И понять, что играть можно сильно впереди, можно чуть-чуть впереди, можно чуть-чуть сзади и так далее.

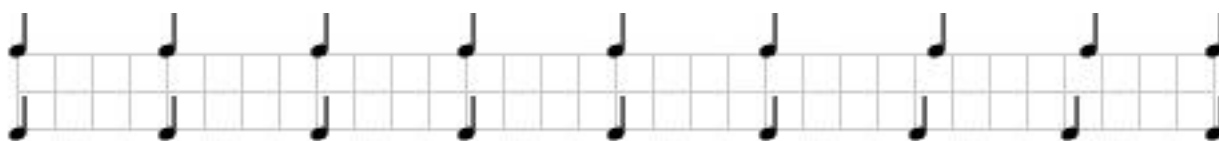
Нулевым упражнением будет такое: темп 80 (можно можно варьировать +/-10). Для начала нужно сыграть четвертыми нотами, пытаясь попадать точно в удары метронома, на гитаре удобно использовать шестую или пятую струну с палм мьютом. Допустим вы сыграли максимально ровно, как только смогли, хотя насколько вы были действительно близки к центру клика не известно.

Первое базовое упражнение, которое отражает суть, выглядит так: необходимо сыграть в первом такте четыре ноты точно в клик, *во втором такте три ноты точно в клик и самую последнюю ноту такта сыграть с оттягом*, третий такт сыграть полностью в клик. Особое внимание нужно уделять ноте, которая оттянута и следующей за ней ноте, играемой точно в клик. Вверху гитара, внизу клик:



Первое время, если раньше не занимались, скорее всего будет получаться плохо или не получится вообще. Пусть отодвигаемая нота будет отодвинута слишком сильно, важно научиться раскачивать ее относительно клика. И пытаться сыграть следующую за ней ноту как можно точнее в клик. С этим упражнением можно посидеть несколько дней, советую не заниматься каждый день, не перегружать себя новыми упражнениями, нужно дать мозгу переварить полученную информацию. Например, можно заниматься по 30-60 минут через один-два дня. Когда начнет немного получаться, то есть отодвигаемая нота будет не на пол доли смещена, а следующая за ней будет звучать примерно в клик, можно переходить к следующим упражнениям. Даже, если не будет получаться упражнение, то на следующий день, играя какую-либо музыку вы, возможно, почувствуете, как вам стало проще контролировать ритм.

Дальше все просто, развитие первого упражнения, а именно *смещение двух нот*:



Потом смещение двух других, то есть первой и второй, первой и третьей, несложно найти все варианты нотных пар. Потом *смещение трех нот*, то есть нужно будет сыграть только одну ноту ровно в клик, остальные сместить, сначала первая звучит ровно, остальные оттянуты, затем вторая ровно, остальные оттянуты и так далее. Потом *смещение всех четырех нот*.

Упражняться можно не только чередуя такт, в котором все ноты играют ровно с тактом в котором происходит смещение. Можно закольцевать такт со смещением и играть только его. А лучше применять оба варианта.

Следующее упражнение, которое надо попробовать, когда как следует отработаны предыдущие, заключается в том, чтобы *точно попасть, либо точно сдвинуть ноту сразу после отсчета*, нужно прослушать четыре удара метронома, и точно, как задумано, сыграть одну ноту. Дело в том, что играя четвертые или восьмые, в процессе игры происходит своеобразное нащупывание клика. То есть начать можно криво, но потом подровняться. Упражнение с одной нотой направлено на то, чтобы развить навык точной игры с любого места.

В дальнейшем необходимо пробовать разные варианты степени смещения, сначала будет просто сместил и не сместил, но потом по мере развития остроты ритмического слуха и чувства времени появится навык смещать ноту далеко от клика или близко.

Смещение шестнадцатых. Когда заполнение нот большое, сместиться проще, можно использовать игру шестнадцатых нот в медленном темпе (80) для того, чтобы минимизировать смещение. Нужно начать играть шестнадцатые ровно, затем, поймав ощущение центрального пульса, начать слегка смещаться назад. В момент смещения, можно услышать, как меняется звук клика, который приоткрывается благодаря тому, что гитара отходит немного назад, и как хорошо звучит это минимальное смещение.

Все это необходимо проделать и со смещением вперед, все тоже самое, но ноты сдвигаются вперед. Но начинать нужно именно со смещения назад, потому, что главная проблема это спешка, и вперед будет сыграть скорее всего гораздо проще, чем назад или ровно. Работать нужно, говоря грубо, без учета индивидуальных особенностей и способностей - 30% времени над игрой вперед и 70% над игрой назад.

Можно поупражняться, играя восьмые ноты и постепенно оттягивая все больше и больше каждую вторую восьмую ноту, пока в итоге не получится шаффл, потом начать сдвигать ноту на прежнее место, возвращаясь к первоначальным восьмым. Смещать ноту нужно плавно и постепенно. Здесь, скорее всего, можно было бы применить слово свинг, но не хочется трогать джазовую терминологию. Сжато это выглядит вот так:



На базе этих упражнений можно сформировать бесконечное множество других, когда будет получаться можно подключать и левую руку, смещать более сложные ритмические фигуры, главное научиться чувствовать центральный пульс, остальное будет строиться исходя из этого ощущения и задач, которые вы перед собой ставите.

Кроме упражнений с метрономом важнейшая вещь в работе над ритмом – **запись**. Записывать и анализировать свою игру нужно много, записывать можно все, что угодно, под метроном или под минус, ритмические партии обязательно записывать дабл-треком. Запись дает возможность более свободно проанализировать то, что вы сыграли, во время исполнения это сделать затруднительно из-за загруженности мозга собственно процессом игры. Записывать лучше небольшие фрагменты, но добиваться при этом наилучшего результата на данный момент. Оценивать результат стоит максимально критически. Пусть записано лишь четыре ноты, но из каждой надо выжать все, на что вы способны.

Полезные идеи

Тут я коротко расскажу о том, что еще может быть полезно для развития ритмических способностей.

- Все описанные упражнения можно проделывать без гитары и без клика, к примеру, просто пропевая про себя ноты и смещая их.
- Во время занятий стоит попробовать поиграть с кликом на слабую долю, то есть не на «раз», а на «и», это другие ощущения. Можно даже попробовать играть с кликом, приходящимся на вторую или четвертую шестнадцатую, по крайней мере при игре квартовых хроматических упражнений это вполне удобно.
- В guitar pro можно сделать файл с кликом, в котором будут встречаться паузы вместо клика, например два такта клик, потом такт в котором клика нет, в этом такте нужно полагаться только на собственные ощущения, потом снова такт с кликом, в который нужно прийти вовремя.
- Во время ходьбы шаги могут быть использованы в качестве клика, относительно них тоже можно упражняться в смещении.
- Отстукивая ногой ритм, можно попробовать напевать что-то, меня темп, то есть начать вместе с ногой и пытаться замедлиться или ускориться в пении, удерживая первоначальный темп ногой. Это лишь упражнение, не нужно добиваться умения

стучать и петь или играть в разных темпах, но это помогает обрести некий ритмический автоматизм и улучшает внутреннее ощущение темпа и ритма. После этого напевание в едином темпе становится чем-то совсем легким.

- В группе тоже можно заниматься ритмом, например поиграв в такую игру. Один человек выбирается ведущим, он играет и в произвольном порядке плавно ускоряется или замедляется, задача остальных вовремя реагировать и подстраиваться. Можно делать это и вдвоем, и группой. Можно также выбрать ведущего скрыто, то есть чтобы остальные не знали, за кем следить, тогда следить придется за всеми сразу. Это будет полезно особенно для тех кто, кроме себя привык никого не слушать.

Заключение

Занятия ритмом дело довольно сложное, не стоит рассчитывать на мгновенный результат. Это также не является ключом к успешной музыкальной карьере, поэтому расставление приоритетов - личное дело каждого. Тем же, кто решит углубиться в постижение ритмических тонкостей, хочу пожелать терпения и упорства, ваши труды окупятся в первую очередь новыми ощущениями от игры. Ударникам пожелаю быть надежной опорой, фундаментом группы. Басистам – быть верными помощниками ударников. Гитаристам – хорошо выполнять свою главную и сложную функцию: не мешать ритм-секции. Вокалистам – использовать ритмическую свободу, которая у такого инструмента как голос, пожалуй, самая большая. А еще помните - виртуозный музыкант от обычного, порой отличается только ритмикой. ;)