

# Аппликатура

Аппликатура - или умение управлять всеми пальцами грамотно - это ментальный процесс. Наша задача постепенно и своевременно *привести* начинающего к пониманию, в какой последовательности лучше всего использовать пальцы.

До создания Метода Хайнер подавляющее большинство существующих подходов в обучении игре на инструментах основывались на мышечной памяти человека.

Эксплуатация мышечной памяти тем сильнее, чем меньше он способен опираться на собственное зрение. Для людей, лишенных возможности видеть, естественной является опора на мышцы и тактильные запоминания.

Привязка пальцев руки к клавишам (позиционный подход), заучивание последовательности пальцев, требование строго ее придерживаться - это показатель работы с музыкальным текстом без вовлечения зрения для считывания текста.

Справедливости ради следует заметить, что в слепом режиме знание правильной аппликатуры действительно часто является единственной соломинкой, за которую хватается ученик. Часто бывает, что во время выступлений последовательность пальцев помогает найти "то место", когда ученик сбивается и забывает музыкальный текст.

При работе с программой Софт Моцарт вам нужно основательно пересмотреть стереотипы относительно аппликатуры. Особенно важно выделить следующие правила:

1. Если ученик способен видеть нотный текст и клавиши, он не способен заучить механику "неправильно", потому что он может в любой момент пересмотреть свои действия.

2. Если таймер Gentle Piano показывает слишком высокую цифру, не стоит советовать ученику, какими пальцами играть: вся энергия его внимания направлена на решение других задач. Он вас попросту не слышит.

3. Если начинающий работает над построением зрительно-мышечной координации, он может играть любым пальцем любой руки. Найти что именно играть и соотносить силу нажатия клавиши является первостепенными задачами для него. Смириться с этим и ждать улучшения результата.

4. Если начинающий уже играл партию одной или обеих рук правильной аппликатурой, но был поставлен перед решением более сложных зрительных или моторных задач, он может временно перейти на игру "неправильными" пальцами - теми, которыми ему пользоваться удобнее. Это только временное явление: в подсознании ученика существует уже закрепившийся "правильный" образец. Не стоит подталкивать его к нему. Лучше дать возможность самому вернуться к "правильной" схеме.

5. Развитие менеджмента пальцев лучше начинать с игры базовых упражнений: 5 павцев, Ганон, Хроматическая гамма, До мажор. Следуя заданному шаблону ученик может сосредоточить свое внимание на работе мышц и целесообразности в выборе аппликатуры.

6. Если время на таймере становится равным или меньшим по сравнению с количеством правильно сыгранных нот можно посоветовать ученику использовать более оптимальную аппликатуру. Не стоит настаивать, если ученик категорически отказывается это делать: его любовь к занятиям важнее правильной комбинации пальцев в пройденной пьесе. Следует внимательнее присмотреться к ученику и попытаться понять, какие физические трудности по-прежнему занимают большую часть его внимания.

7. Синхронная игра с Обучающими видео (Teaching videos) после разучивания пьесы наизусть дома, без воздействия извне, помогает ученику овладеть приемами наиболее эффективного использования аппликатуры. Если вы не нашли в нашем списке той пьесы, которую хотели бы дать ученику, сделайте запись сами. Проигрывать синхронно на вашем уроке - это замечательно, но возможность работать дома и брать пример с вашей игры неоценима.