

KOŁO GITAROWE

Celem zajęć jest nauka gry na gitarze, która jest w dalszej perspektywie pozwoli uczniom Zespołu Szkół nr 4 im. Marynarki Wojennej RP w Wołominie przygotować oprawę muzyczną do okolicznościowych akademii.

Ramowy plan zajęć:

1. Ogólne wiadomości dotyczące gry na gitarze.
2. Strojenie gitary
3. Poznanie podstawowych akordów gitarowych
4. Stosowanie poznanych wiadomości w praktyce

Zajęcia prowadzone będą w wymiarze 1-2 godziny lekcyjne tygodniowo.

Gitara jest jednym z najbardziej popularnych instrumentów. Żeby zacząć uczyć się grać na niej najpierw trzeba najpierw zapoznać się z jej budową. Każdy z elementów gitary ma swoją nazwę.



Ilość strun w gitarze nie jest stała, może ich być 4(w przypadku gitary basowej), 6, 7, a nawet 12.

Najczęściej jest używana gitara sześciostunowa, którą będziemy też tutaj omawiać.

Struny zamocowane są pomiędzy mostkiem a główką gitary. W główce umieszczone są pokręta, zwane też kluczami i stroikami, przy pomocy których naciągamy struny (lub popuszczamy), zmieniając w ten sposób wysokość ich tonu. W ten sposób reguluje się dźwięk, struny podczas strojenia gitary.

Naciskając struny w odpowiednich polach pomiędzy progami na gryfie uzyskać można różne dźwięki, w zależności od potrzeby. Odpowiednio ustalony układ dźwięków nazywany jest akordem.

Są dwa rodzaje strun:

- a) struny nylonowe – używane do gitary klasycznej, dają nieco przytłumione brzmienie; trzy cienkie struny wykonane są z włókna nylonowego, trzy grubsze sprawiają wrażenie metalowych, ponieważ na włókno nawinięta jest metalowa otoczka.
- b) struny metalowe – używane do gitary akustycznej, dają dźwięk ostry, jasny, metaliczny.

Wymieniając zniszczone struny zalecane jest, aby wymienić cały komplet strun, co w rezultacie da lepszy efekt dźwiękowy. Struny pakowane są pojedynczo w podpisane nazwą

Poziome kreski oznaczają będą struny. Na tym rysunku są one podpisane zgodnie z ich nazwą i kolejnością licząc od dołu. Na kolejnych rysunkach struny już podpisane nie będą, ale trzeba pamiętać, że będziemy je liczyć **od dołu**.

Pionowe kreski oznaczają progi gitary umieszczone na gryfie. Będziemy je numerować używając do tego rzymskich cyfr.

Próg I jest to siodełko (patrz Rys. 1). Na rysunkach przedstawiających akordy gitarowe nie będziemy używać nazwy siodełko, lecz próg I.

Niekiedy można natknąć się na nazwę „pole 1, pole 2” itd. Chodzi tutaj o obszar na gryfie pomiędzy poszczególnymi progami; i tak pole 1 jest między progiem I i II, pole 2 między progiem II i III...

Czarne kropki znajdujące się na poziomych kreskach, czyli strunach, to miejsca gdzie należy docisnąć odpowiednią strunę. Takie oznaczenia będą stosowane w rysunkach przedstawiających akordy.

Aby nastroić gitarę można użyć jednego z poniższych sposobów:

1. Strojenie przy pomocy kamertonu widelkowego.

Uderzamy widelkami o jakiś twardy przedmiot, np. blat stołu, a następnie stopkę kamertonu przykładamy do pudła rezonansowego gitary. Widelki pod wpływem drgania wydają dźwięk, drganie to przez stopkę przechodzi na pudło, które działa jak wzmacniacz. Słyszany dźwięk o wysokości „a” jest wyjściowy do strojenia gitary. Strunę E1 naciskamy w polu pomiędzy progiem V i VI. Po szarpnięciu struny słuchamy jaki wydaje ona dźwięk: wyższy czy niższy względem dźwięku wzorcowego. Pokrętelem dociągamy strunę tak, aby dźwięki kamertonu i struny E1 były identyczne.

Następnie naciskając strunę H2 pomiędzy progiem V i VI stoimy ją do struny E1 już nastrojonej. Porównujemy dźwięk pustej (to znaczy nie naciśniętej) struny E1 do struny H2 naciśniętej w odpowiednim miejscu (Rys. 3). Strunę H2 dociągamy tak, aby dźwięki obu strun: pustej E1 i naciśniętej H2 były identyczne.

Strunę G3 dostrajamy do struny H2, strunę D4 do G3, strunę A5 do D4, strunę E6 do A5 za każdym razem postępując w sposób opisany powyżej. Jedynym wyjątkiem jest to, że strunę G3 dociskamy pomiędzy progiem IV i V. Wszystkie pozostałe czynności są takie same.

2. Strojenie kamertonem sześciostroikowym

Metoda ta jest o tyle wygodniejsza od opisanej wcześniej, że w tym przypadku każdy stroik odpowiada jednej strunie. Po delikatnym zagraniu dźwięku należy dociągnąć strunę gitary tak aby dźwięki stroika i struny były jednakowe. Oczywiście w tej metodzie nie naciskamy strun. Dociągamy puste struny.

3. Strojenie przy pomocy tunera gitarowego

Jest to najprostsza metoda strojenia gitary (ale i najkosztowniejsza w stosunku do pozostałych). Tuner gitarowy trzymamy dość blisko szarpanych strun (najlepiej w pobliżu otworu rezonansowego). Szarpana struna powoduje zapalenie się lub gaśnięcie diod tunera (lub odchył wskazówki na podziałce tunera, w zależności od rodzaju). Odpowiedni układ zapalonych diod informuje nas czy dana struna jest już dobrze nastrojona.

4. Strojenie przy pomocy instrumentów klawiszowych.

Metoda podobna jest do strojenia kamertonem sześciostroikowym, lecz tutaj zamiast kamertonu używamy klawiszy fortepianu. Metoda wymaga znajomości podstaw gry na instrumentach klawiszowych.

5. Jeśli nie posiadamy kamertonu, tunera czy keyboardu pozostaje nam jeszcze jedna metoda.

Strunę E1 dociągamy „na oko” lub jeśli ktoś woli „na ucho” tak, aby odpowiadała naszym możliwościom wokalnym. Następnie pozostałe struny stroimy dokładnie w identyczny sposób jak jest opisany w metodzie 1. Należy pamiętać jednak, że metoda 5 nie jest profesjonalna i można ją stosować raczej tylko „przy ognisku”.

WAŻNE

1. W opisie strojenia gitary używane było ciągle określenie, że **dociągamy** strunę. Jeśli podczas strojenia gitary okazało się, że dźwięk dostrajanej struny jest wyższy niż być powinien, czyli że przeciągnęliśmy strunę, należy strunę popuścić trochę więcej niż trzeba, aby ją później dociągnąć na nowo. Popuszczanie struny może powodować powstawanie niewielkich luzów na pokrętłach, co w konsekwencji może doprowadzić do tego, że podczas grania ten luz spowoduje rozstrojenie się danej struny, a więc gitara nie będzie nastrojona. Aby tego uniknąć, dociągajmy struny.
2. Niektóre gitary na gryfie pomiędzy V i VI progiem mają kropkę (przeważnie białą) nazywaną czasem „guzikiem”. Będzie to pomoc dla nas podczas strojenia gitary, ponieważ – jak już może zauważono – w polu pomiędzy V i VI progiem naciskamy struny dostrajając je (oczywiście z wyjątkiem struny G3). Jeśli nasza gitara ma

kropkę, to nie musimy już liczyć progów podczas strojenia gitary – mamy wskazówkę.

Kiedy gitara jest już nastrojona może nasunąć się pytanie jak mocno dociskać struny podczas grania, aby wydawały ładny dźwięk. Nie ma na to jakiejś specjalnej recepty. Należy jednak pamiętać o tym, że zbyt mocno dociskając struny, podczas długiego grania będziemy odczuwać sztywnienie palców, a co za tym idzie zmniejszenie ich sprawności podczas zmiany akordów. Zbyt słabe dociśnięcie struny spowoduje z kolei, że będzie ona wydawała buczący lub też brzęczący dźwięk. Trzeba trochę poćwiczyć, aby struny miały czyste brzmienie.

Trzeba też pamiętać, że gając jakiś konkretny akord, struny należy dociskać w taki sposób, aby palce dotykały tylko tych strun, które są przewidziane w akordzie. Naciśnięcie właściwych strun i równocześnie choćby dotknięcie innej struny np. paznokciem spowoduje uzyskanie nieczystego brzmienia akordu.

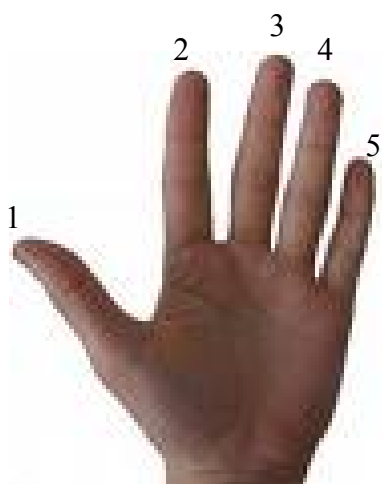
Kiedy już wiemy, jak nastroić gitarę i jak naciskać struny możemy zacząć poznawać podstawowe akordy gitarowe.

Rozróżniamy akordy:

- 1) durowe – są one „twarde”, brzmiące wesoło; zapisywane są dużymi literami alfabetu, lub dużą literą wraz z zapisem durowym, np. **D** lub **D-dur**.
- 2) molowe – są „miękkie”, o smutnym brzmieniu; zapisujemy je małymi literami alfabetu lub małą literą wraz z zapisem molowym, np. **d** lub **d-moll**
- 3) septymowe – można o nich powiedzieć, że są „pośrednie pomiędzy durowymi i molowymi akordami, choć raczej z tendencją do wesołego brzmienia; zapisujemy je używając litery wraz z cyfrą 7, np. **d⁷**, **D⁷**.

Akordy będziemy chwytać palcami lewej ręki. Odpowiedni palec tej ręki będzie miał za zadanie nacisnąć na odpowiednią strunę. Nazwy strun już są znane (Rys. 2) wraz z ich numeracją, więc teraz poznamy jak określać palce lewej ręki.

Z pięciu palców tylko cztery biorą udział w grze na gitarze. Kciuk nie jest używany do naciskania strun, ponieważ stanowi przeciwsilę dla palców naciskających struny. Skoro jednak go posiadamy, będziemy go brać pod uwagę do określania palców lewej ręki. Będą one ponumerowane od 1 do 5 i te numery będą określały, którym palcem trzeba docisnąć daną strunę. W rysunkach przedstawiających akordy obok czarnych kropek (patrz opis pod Rys. 3) będzie podany numer określający dociskający palec. I tak:



1 – kciuk

2 – palec wskazujący

3 – palec duży

4 – palec serdeczny

5 – palec mały

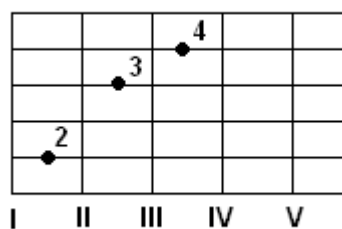
Przed zapoznaniem się z akordami warto przypomnieć sobie gamę C-dur.

C Cis D Dis E F Fis G Gis A Ais H

Dźwięk Ais ma też inną nazwę, która jest używana zamiennie,

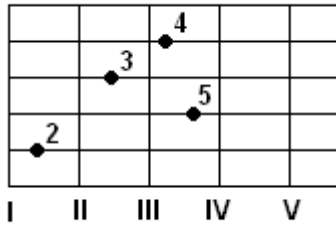
Ais = B

A oto podstawowe akordy gitarowe:

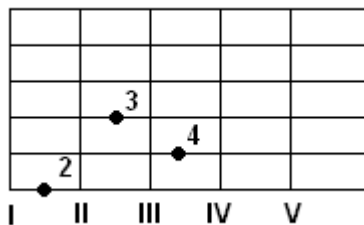


Rys. 5. C-dur

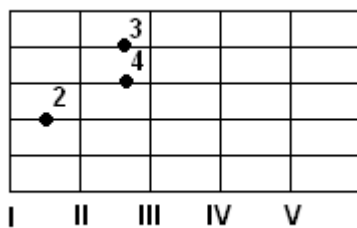
Rys. 5 przedstawia akord C-dur. Odczytujemy z niego, że pomiędzy progiem I i II palcem nr 2 czyli wskazującym dociskamy strunę H2; palcem nr 3 czyli dużym dociskamy strunę D4 pomiędzy progiem II i III; palcem nr 4 czyli serdecznym dociskamy strunę A5 pomiędzy progiem III i IV. Wszystkie pozostałe rysunki przedstawiające akordy należy odczytywać według podanego schematu.



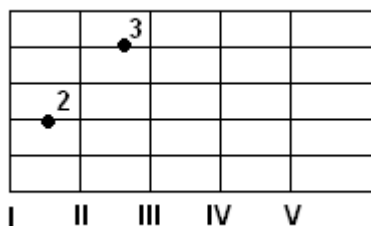
Rys. 6. C⁷



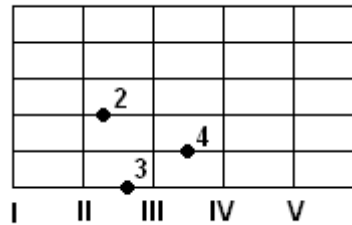
Rys. 8. d-moll



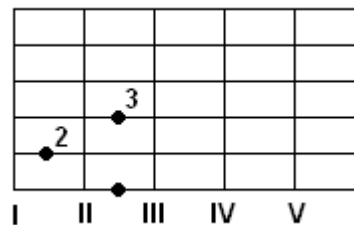
Rys. 10. E-dur



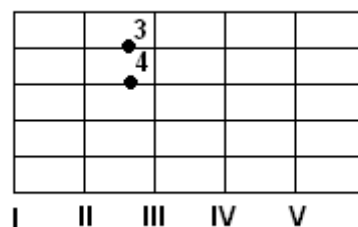
Rys. 12. E⁷



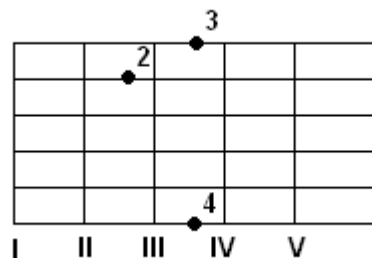
Rys. 7. D-dur



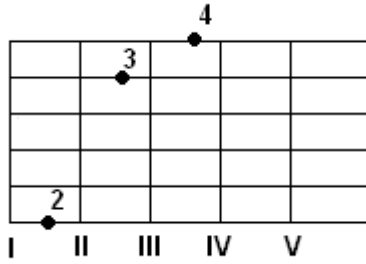
Rys. 9. D⁷



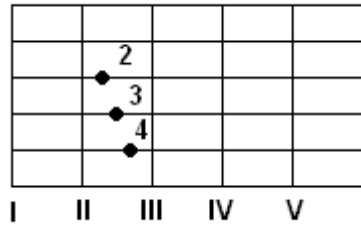
Rys. 11. e-moll



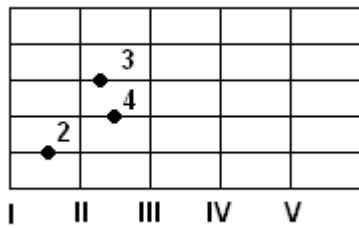
Rys. 13. G-dur



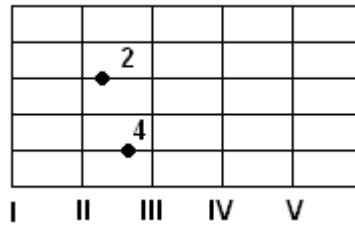
Rys. 14. G⁷



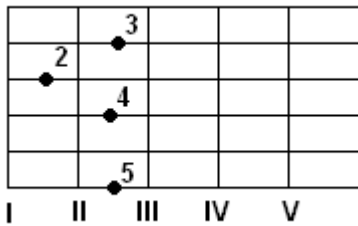
Rys. 15. A-dur



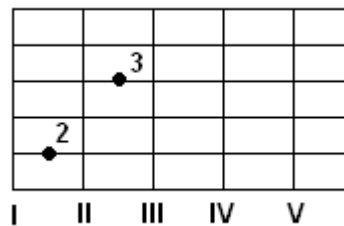
Rys. 16. a-moll



Rys. 17 A⁷



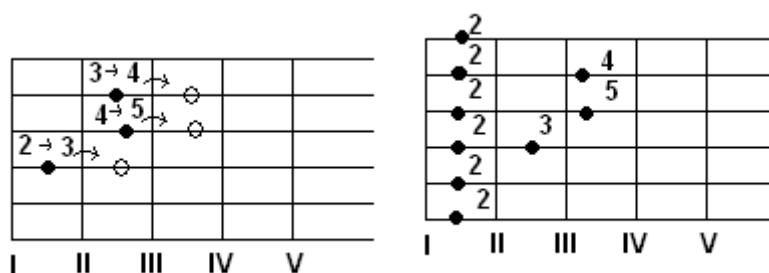
Rys. 18. H⁷



Rys. 19. a⁷-moll

Powyższe akordy to tzw. akordy zwykłe. Obok nich występuje druga grupa akordów, tzw. barowe. Charakteryzują się one tym, że drugim palcem (wskazującym) należy docisnąć wszystkie struny na całej szerokości gryfu. Wygląda to tak, jakbyśmy chcieli skrócić gryf przesuwając siodełko (patrz. Rys. 1) w stronę pudła rezonansowego. Wskazujący palec staje się siodełkiem, a pozostałe palce dociskając struny w odpowiednich miejscach tworzą nowe akordy.

Przypomnijmy sobie jak wyglądał akord E-dur (Rys. 9). Jeśli dociśniemy właściwe struny tego akordu, ale zmienimy palce czyli zamiast palcem 2 dociśniemy palcem 3, zamiast palcem 3 dociśniemy palcem 4 i zamiast palcem 4 dociśniemy palcem 5, oraz ten układ palców przesuniemy o jedno pole w stronę pudła rezonansowego, a palec 3 położymy tak, aby dociskał wszystkie struny, to otrzymamy akord F-dur.



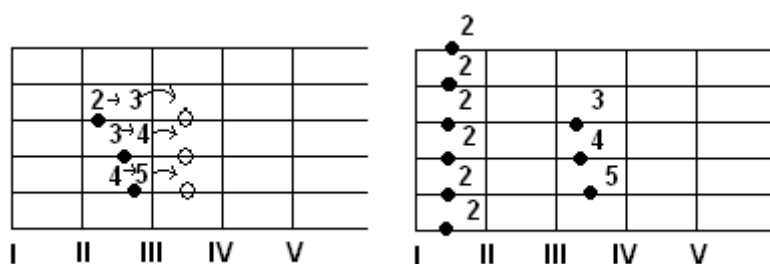
Rys. 20. F-dur

Jeśli układ palców, który odpowiada akordowi F-dur będziemy przesuwać odpowiednio o jedno pole w stronę pudła rezonansowego, będziemy otrzymywać kolejne akordy tworzące gamę. I tak będą to akordy durowe:

F → Fis → G → Gis → A → Ais → H → C...

i tak dalej, aż „skończy nam się gryf”. Warto zapamiętać, że akord Ais występuje bardzo często pod nazwą B. Widzimy więc, że wystarczy zapamiętać układ palców jednego akordu barowego – durowego, a pozostałe tworzyć przesuając ten akord wzdłuż gryfu.

Podobnie sprawa się ma jeśli chodzi o akordy barowe pochodzące z akordu A-dur. Postępujemy analogicznie: zmiana palców, przesunięcie o jedno pole w stronę pudła rezonansowego, palcem 2 docisnąć wszystkie struny na pierwszym polu.



Rys. 21. Ais-dur (B-dur)

Z akordu e-moll budujemy akord f-moll postępując dokładnie według wskazówek opisanych powyżej. Podobnie z akordu a-moll budujemy b-moll (lub ais-moll). Według podanego schematu można zbudować każdy akord barowy bez względu na to czy jest on durowy, molowy czy septymowy, pamiętając o kolejności dźwięków gamy. Dla przypomnienia, są one następujące: C, Cis, D, Dis, E, F, Fis, G, Gis, A, Ais (B), H, C, Cis, D, Dis... itd.

Kiedy znamy już akordy i chcemy zagrać jakąś piosenkę według tonacji podanej w śpiewniku, możemy ją zmienić jeśli nam ona nie odpowiada. Zmiany tonacji można łatwo dokonać według poniższego schematu:

C	Cis	D	Dis	E	F	Fis	G	Gis	A	B	H
Cis	D	Dis	E	F	Fis	G	Gis	A	B	H	C
D	Dis	E	F	Fis	G	Gis	A	B	H	C	Cis
Dis	E	F	Fis	G	Gis	A	B	H	C	Cis	D
E	F	Fis	G	Gis	A	B	H	C	Cis	D	Dis
F	Fis	G	Gis	A	B	H	C	Cis	D	Dis	E
Fis	G	Gis	A	B	H	C	Cis	D	Dis	E	F
G	Gis	A	B	H	C	Cis	D	Dis	E	F	Fis
Gis	A	B	H	C	Cis	D	Dis	E	F	Fis	G
A	B	H	C	Cis	D	Dis	E	F	Fis	G	Gis
B	H	C	Cis	D	Dis	E	F	Fis	G	Gis	A
H	C	Cis	D	Dis	E	F	Fis	G	Gis	A	B

Jeśli w piosence, którą chcemy zagrać występują np. akordy C-dur, a-moll, d-moll, G-dur, czyli po prostu C, a, d, G, i chcemy ją zagrać w wyższej tonacji, np. G, to postępujemy według następujących kroków: Akord C zmieniamy na G (bo tak założyliśmy sobie). Kolejnych akordów szukamy na wierszu gdzie wystąpił pierwszy akord piosenki, czyli w wierszu G. Akord a zmieniamy na e, ponieważ w tym miejscu przecina się wiersz G i kolumna a. Akord d zmieniamy na a; akord G zmieniamy na D. Tak powstała piosenka w nowej tonacji.

Było: C a d G, jest G e a D.


Oczywiście logiczną rzeczą jest to, że akordy durowe zmieniają się na durowe, molowe – na molowe, a septymowe – na septymowe.

Grając na gitarze trzeba pamiętać, że każda piosenka a swój rytm, którego nie powinniśmy zmieniać. Palcami prawej ręki należy wybijać ten rytm na strunach gitary w miejscu gdzie znajduje się otwór rezonansowy (patrz Rys. 1). Podczas grania trzeba uważać, aby rękawy ubrania nie dotykały strun, ponieważ wygłuszałoby to brzmienie i zakłócało czystość dźwięku.

Ćwicząc rytmiczne uderzanie można zastosować proste ćwiczenie. Posłużymy się akordami z powyższego przykładu: C a d G. Trzymając palce w układzie C-dur uderzamy kciukiem przez wszystkie struny rytmicznie licząc 1, 2, 3, 4 za każdym razem gdy mówimy „jeden”. Po czterech powtórzeniach zmieniamy akord na a i powtarzamy czynności. Następnie zmieniamy na akord d, później na G. Po tym ćwiczeniu zwiększamy częstotliwość uderzeń: uderzamy kciukiem na każde 1 i 3 powtarzając liczenie po 4 razy na każdy akord. Kiedy dojdziemy do wprawy, zwiększamy częstotliwość uderzeń: uderzamy na każde 1, 2, 3, 4 tym razem wszystkimi palcami prawej ręki z wyjątkiem kciuka. Uderzamy każdy akord C a d G po 4 razy z góry na dół.

Jest jeszcze inny sposób grania na gitarze dość często stosowany, to tzw. arpeggio, czyli szarpanie strun. W tym sposobie palce prawej ręki mają przypisane sobie odpowiednie struny, i tak: kciuk jest przypisany do struny D4, A5, E6; palec wskazujący do struny G3, palec duży – do struny H2, palec serdeczny – do struny E1. Gra arpeggio polega na szybkim graniu następujących po sobie dźwięków (co najmniej trzech dźwięków). Najpopularniejszym sposobem grania arpeggio jest szarpanie następujących strun w następującej kolejności:

A5, G3, H2, E1, H2, G3, A5, G3, H2, E1, H2, G3, A5,



Oczywiście struny szarpiemy odpowiednimi palcami; palce lewej ręki są ułożone na strunach trzymając dany akord. Klamrami zaznaczone są poszczególne cykle.

Uderzanie arpeggio można też ćwiczyć „na sucho” uderzając palcami np. w blat stołu w następującej kolejności: kciuk, wskazujący, duży, serdeczny, duży, wskazujący, kciuk, wskazujący, duży, serdeczny, duży, wskazujący, kciuk, itd. Z czasem nabierzemy dużej wprawy.

Wiadomości zawarte w niniejszym opracowaniu nie są wszystkimi informacjami dotyczącymi gry na gitarze, jednak opanowanie tych podstaw i przyswojenie sobie podanych wskazówek stanowi solidny fundament do dalszej pracy i rozwijania umiejętności gry na gitarze.