

Taktami złożonymi nazywamy te, które powstały z połączenia taktów prostych, np. $\frac{4}{4}$, $\frac{6}{8}$ itp.:

(C)  itp.

W taktach złożonych akcent najmocniejszy, zwany głównym, przypada na pierwszą jednostkę metryczną taktu, zaś na początek każdej z następujących grup składowych taktu przypada tzw. akcent poboczny (słabszy od zasadniczego).

Oprócz akcentów metrycznych istnieją akcenty dynamiczne (charakterystyczne), obowiązujące jednorazowo. Oznacza się je nad lub pod nutami (zob. s. 26).

Takt $\frac{4}{4}$ oznacza się również znakiem C. Ten sam znak przekreślony pionową kreską ($\overset{\text{C}}{\text{C}}$) oznacza, że jednostką miarową tego taktu jest półnuta, a nie ćwierćnuta. Jest to takt nazywany *alla breve*. Wykonuje się go dwukrotnie szybciej niż takt $\frac{4}{4}$.

TEMPO

Poszczególne wartości rytmiczne, jak cała nuta, półnuta, ćwierćnuta itd., oznaczają jedynie względny czas trwania dźwięku, natomiast realny czas ustala dopiero tempo. Zagadnienia związane z tempem i jego zmianami nazywamy *agogiką*.

Tempo oznaczamy przeważnie nazwami włoskimi:

<i>grave</i>	— ciężko, poważnie	<i>moderato</i>	— umiarkowanie
<i>largo</i>	— szeroko, bardzo wolno	<i>allegretto</i>	— nieco wolniej niż <i>allegro</i>
<i>lento</i>	— powoli	<i>allegro</i>	— wesoło, ruchliwie, prędko
<i>adagio</i>	— wolno	<i>vivo, vivace</i>	— żywo, szybko
<i>andante</i>	— dość wolno	<i>presto</i>	— bardzo szybko
<i>andantino</i>	— nieco szybciej niż <i>andante</i>		

OKREŚLENIA DOTYCZĄCE INTERPRETACJI UTWORU

<i>agitato</i>	— burzliwie	<i>leggiero</i>	— lekko
<i>cantabile</i>	— śpiewnie	<i>maestoso</i>	— poważnie
<i>dolce</i>	— słodko, łagodnie	<i>scherzando</i>	— żartobliwie
<i>espressivo</i>	— z wyrazem	<i>tranquillo</i>	— spokojnie

OKREŚLENIA POMOCNICZE

<i>a tempo</i>	— w poprzednim tempie	<i>poco a poco</i>	— stopniowo
<i>ad libitum</i>	— dowolnie	<i>prima vista</i>	— granie utworu z nut bez przygotowania
<i>al fine</i>	— do końca	<i>sempre</i>	— zawsze
<i>al segno</i>	— do znaku	<i>senza</i>	— bez
<i>da capo</i>	— od początku	<i>simile</i>	— podobnie
<i>dal segno</i>	— od znaku	<i>solo</i>	— pojedynczo
<i>meno</i>	— mniej	<i>tutti</i>	— wszyscy (razem)
<i>molto</i>	— bardzo		
<i>più</i>	— więcej		

ODDECH

Prawidłowy oddech to jeden z najważniejszych elementów techniki gry na instrumentach dętych, dlatego już od początku nauki uczeń powinien przyzwyczajać się do równomiernego, swobodnego oddychania podczas gry. Odpowiednie gospodarowanie posiadanym w płucach powietrzem ma istotny wpływ na brzmienie instrumentu i pozwala grającemu uniknąć szybkiego zmęczenia.

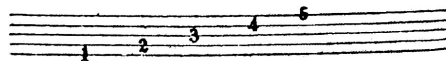
• Rozróżniamy dwa sposoby oddychania: brzuszny i żebrowy. Większość pedagogów zaleca jednak połączenie obu tych sposobów i oparcie procesu oddychania na przeponie. Przepona — to silny mięsień, oddzielający klatkę piersiową od jamy brzusznej. Przesunięcie się przedniej ściany brzusznej ku przodowi oraz rozsuniecie się żeber na boki i nieco ku górze powodują obniżenie przepony, co z kolei wpływa na powiększenie się objętości klatki piersiowej; dzięki temu płuca mogą przyjąć więcej wdychanego powietrza. Przy wydechu klatka piersiowa i przepona powinny stopniowo wracać do poprzedniego układu. Taki sposób oddychania, oparty na ruchach żeber i brzucha przy współdziałaniu przepony, daje możliwość głębokiego i silnego oddychania bez specjalnego wysiłku.

Czas oddechu możemy przez odpowiednie ćwiczenia skracać i wydłużać, a więc zapas powietrza znajdującego się w płucach możemy rozdzielać dowolnie na poszczególne — dłuższe lub krótsze — frazy muzyczne. W osiągnięciu długiego oddechu decydujące znaczenie mają ćwiczenia z wytrzymywaniem długich dźwięków. Wprowadzamy powietrze do płuc dość szybko, lecz swobodnie i bez wysiłku. Wciągamy je kącikami ust oraz nosem. Staramy się przy tym, aby ta czynność była możliwie niewidoczna. Najwłaściwszym momentem do zaczerpnięcia powietrza jest pauza lub koniec frazy (zdania). Zbyt częste branie wdechu (w czasie każdej krótkiej pauzy) nie jest wskazane, gdyż powoduje zniekształcenie linii melodycznej i męczy grającego. Dla wykonania często powtarzających się krótkich pauz przerywamy jedynie wydech, nie otwierając ust. Jeżeli natomiast dłuższy fragment utworu nie posiada pauz, można zastosować wdech po dłuższej nucie, skracając nieznacznie jej wartość, lub też stale wciągać powietrze nosem, a wydychać pozostały zapas ustami; ten sposób nazywamy oddychaniem permanentnym (ciągłym). Właściwie nie ma jakiejś jednej, niezawodnej recepty na sposób oddychania podczas gry, gdyż każdy utwór muzyczny wymaga innego regulowania wdechu i wydechu. Bardzo cenne są tu wskazówki pedagoga oraz — wzrastające w miarę nabywania doświadczenia — indywidualne wyczucie grającego. Należy jednak przyjąć zasadę, że nie powinno się wyczerpywać do końca powietrza posiadanego w płucach, ponieważ powoduje to szybkie zmęczenie i wpływa ujemnie na staranne i swobodne wykonanie linii melodycznej. Umiejętne regulowanie oddechu to podstawa dobrych osiągnięć w grze na klarncie.

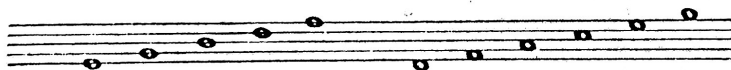
OGÓLNE WIADOMOŚCI Z ZASAD MUZYKI

PISMO NUTOWE

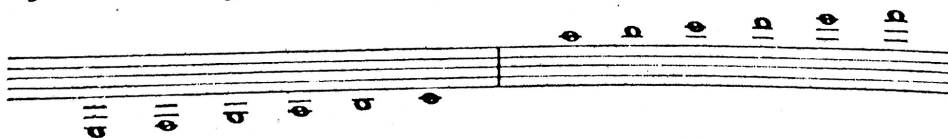
Do zapisywania dźwięków służy pismo nutowe, które składa się ze znaków notujących wysokość, czas trwania i natężenie dźwięków. Dla wyznaczenia wysokości dźwięków posługujemy się pięciolinia. Jak z samej nazwy wynika, pięciolinia składa się z pięciu równoległych linii. Linie te liczymy od dołu, a więc najniższą nazywamy pierwszą.



Na liniach oraz między liniami zapisuje się nuty.



Czytamy, że nuty znajdują się: na pierwszej linii, na drugiej, pod pierwszą, między drugą a trzecią, nad piątą itd. Dla notowania niższych i wyższych dźwięków stosujemy również krótkie linie dodane, dolne i górne, które w razie potrzeby umieszczamy pod lub nad pięciolinia.



Czytamy: nuty znajdują się pod trzecią dodaną dolną, na trzeciej dodanej dolnej itd.

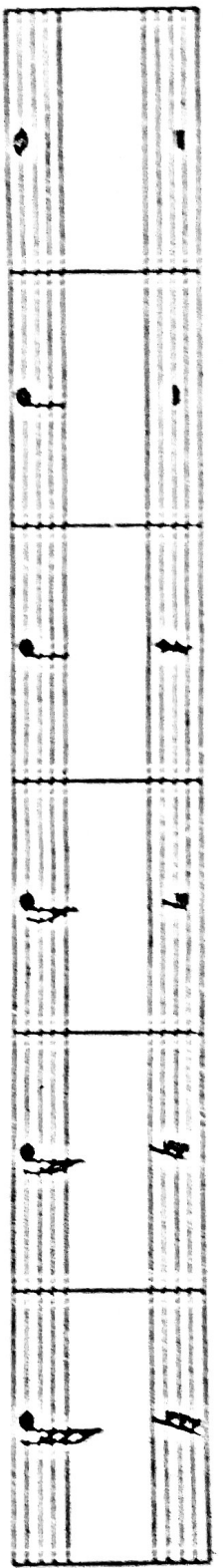
Czytamy: nuty leżą na pierwszej dodanej górnej, nad pierwszą dodaną górną itd.

Noty o wartościach ósemek, szesnastek itd. łączą się często w grupy, np.:



Każdej z tych czasowych wartości dźwięków odpowiada takiej samej wartości pauza, która wyraża przerwę w przebiegu muzycznym:

- pauza cała półnutowa ćwierćnutowa ósemkowa szesnastkowa trzydziestodwójkowa



Pauzy trwające większą ilość taktów znaczą się kreskami poziomymi, nad którymi umieszczone cyfry wskazują ilość pauzowanych taktów, np.:

