

Igre improvizacije

Najlakši način za naučiti improvizirati je tako da pri sviranju preko backing tracka pratiš set malih ciljeva. Pomoću njih savladavaš razne izazove improvizacije i postaješ bolji gitarist u kratko vrijeme.

Umjesto sviranja istih stvari, ciljevi ti daju novi okvir. Tjeraju te da sviraš malo izvan zone ugone i zbog toga uvijek napreduješ.

Ti mali ciljevi se mogu zvati i restrikcije, kreativni procesi ili „igre“. Općenito svaka igra ima set pravila zbog koje znaš da li igraš kako treba ili ne, zbog čega je sama igra i zabavna. Bez pravila bi bilo koja igra bila potpuni kaos i dosadna. Ista je stvar i s igrom improvizacije. Pogledaj sljedeće primjere igara:

Primjeri igara:

- Sviraj lick koji počinje s dubokim notama i završava sa visokim
- Sviraj odvojene lickove (prvo jedan kratki lick, naglašena zadnja nota, pa stanka od par sekundi, tek onda sljedeći)
- Sviraj lick koji počinje s bendingom, završi s vibratom
- Sviraj sporo, pa srednje brzo, pa sve brže i brže unutar istog licka
- Sviraj isključivo na prve dvije žice
- Sviraj samo unutar jednog tonaliteta
- Sviraj lick koji završava uvijek na istoj noti
- Sviraj razne lickove ali koristi uvijek isti ritam
- Sviraj razne ritmove unutar uvijek istih nekoliko nota
- Sviraj jedan lick unutar jednog prstohvata skale, pa drugi unutar drugog
- Sviraj lick koji ima točno pet nota
- Itd.

Bitno: Pravilo igre mora uvijek biti objektivno tako da je vrlo lako odrediti da li si poštivao pravilo ili ne.

Primjer - ako je pravilo igre da moraš započeti lick sa slideom i završiti s bendingom - vrlo je lako odrediti da li si to stvarno izvršio. Jedini kriterij uspjeha su te dvije stvari.

Ali ako je pravilo igre nešto kao - "sviraj lick koji zvuči dobro" ili bilo što subjektivno, onda je vrlo teško odrediti da li si postigao uspjeh ili ne. To želimo izbjeći tako da nam igra bude što lakša, zabavnija i korisnija.

Zadatak:

1. Vježbaj svaku od gornjih igri redovito po nekoliko minuta ili više
2. Brainstormaj što veću listu mogućih igri kojih se možeš sjetiti