Vol.96　実戦を想定した際の演奏を考えてみる　～その 6～

では、『10 分トレ』vol.96、始めていきましょう。

今回からは『コード一発もの』の演奏について考えてみます。

セッションなどでよく使われるのは、X7 か Xm7 一発が多い気がしますが、やろうと思えば XM7 でも可能です。

この手の楽曲(演奏スタイル)の場合、大きな要素としては「コードの縛り」と「リズムフィールの縛り」がありますね。

多くの場合、X7 一発では 16 ハネのファンクスタイル、Xm7 一発ではストレートのリズムで演奏される事が多いでしょう。(※Xm7 でハネる事も可能ですが)

リズムフィールの選択に関しては、演奏開始時に導入を担当する人に任されることも多いですね。

このくらいを捉えておくと、実際のセッションの場でスタート時に迷うことは無くなります。

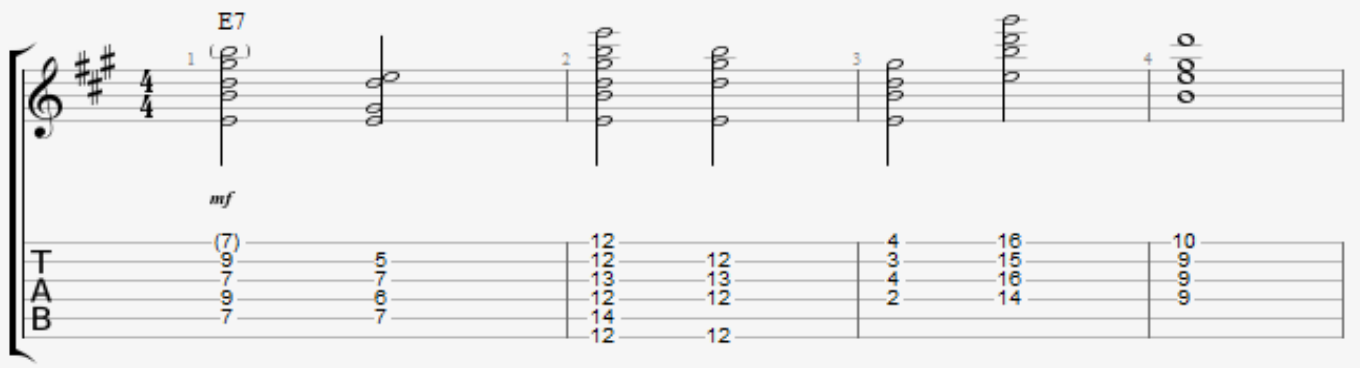
では、前置きはこのくらいにして、本題に入っていきましょう。

題材にするコードは E7 にしましょうか。

セッションではソロも取りますが、まず大事なのはしっかりバッキングが出来るかどうか？です。

最初に、実用的な E7 のヴォイシングを挙げてみましょう。

譜例 1、E7、基本的なコード・ヴォイシングの一例



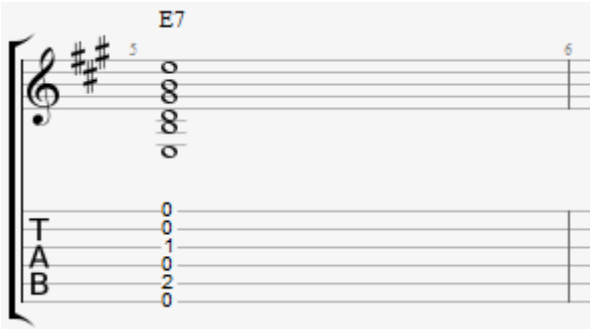
パッと思いつくのはこの辺りではないでしょうか。

Copyright (C) 2016 shunichi onuma All Rights Reserved

6、5 弦ルートのものはもちろん、3 小節目の 4 弦ルートのヴォイシングと、4 小節目のトライアド+ ♭7th などもすぐに出せると良いですね。

とりあえずこれぐらいが見えていると、ある程度音域を動かしたりも出来るので、バッキングはどうにかなる感じです。

逆に、あまりやらないのはこのヴォイシングですね。



アコギならまだしも、音が重すぎたり厚すぎたりすることが多いので、セッション的な場ではエレキでこれをバーンと鳴らすことは少ないです。(※一応、楽曲とバンド編成によっては使う事も考えはしますが)

今は X7 で見ていますが、Xm7 でも XM7 でも、とりあえず譜例 1 くらいのヴォイシングの数が出せると困る事は少なくなるでしょう。

後は、コードを普通に押さえるか、一部の音を抜き出してカッティングをしたり、スケール的に見て単音のフレーズを弾いたり、複音(ダブル・ストップ)系のプレイで彩りを与えたりと、その時の状況に合わせて選択していきます。

今回のトレーニングとしては、譜例 1 で出したヴォイシングを使って、バッキングプレイを考えてみて下さい。(※リズムやテンポは自由に設定してもらって構いません)

この手のプレイは、別途配布している【教科書】や、過去の 10 分トレでもある程度扱っているのでそれらも参考にしてみましょう。(※実際の楽曲でも良いです)

「1 つのコードを押さえてカッティング」はすぐに出来ると思うので、各ヴォイシングを移動してみたり、スムーズに繋がる様なアイディアを出してみたり、フィルイン的に使えそうなフレーズを作ってみたり、と、色々とやってみましょう。

「このプレイは、いつ、どういう時に使えるか？」と言う視点を持ちながら、ネタを増やしていく感じですね。

Copyright (C) 2016 shunichi onuma All Rights Reserved

さらに言えば、どんなバンド編成でやっているのか？や、他のパートがどういうプレイをしているのか？も想定してみると良いですね。

もし迷ったり、行き詰ったりするようであれば、セッションでよくやる様な有名曲は、youtube に一流ミュージシャンのテイクが沢山あるので、彼らが何をやっているのかを良く聴いて研究してみましょう。

では、今回は以上になります。

ありがとうございました。

大沼

Copyright (C) 2016 shunichi onuma All Rights Reserved