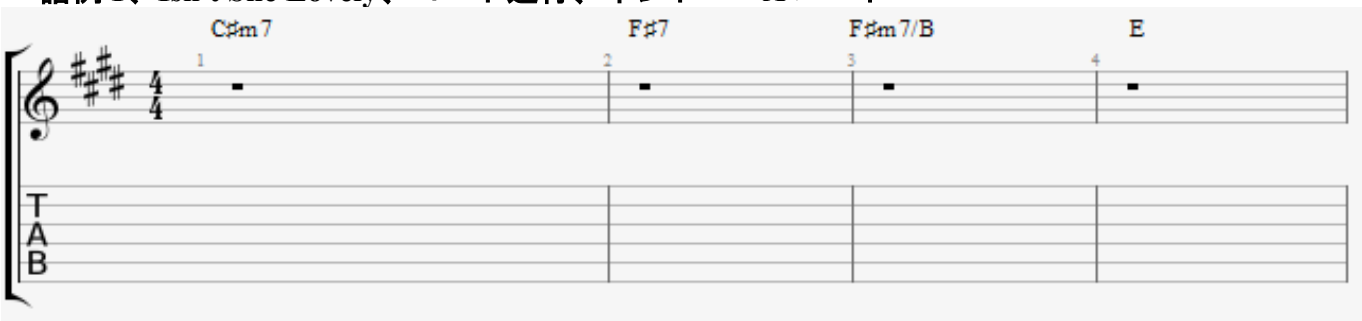
Vol.92　実戦を想定した際の演奏を考えてみる　～その 2～

では、『10 分トレ』vol.92、始めていきましょう。

前回に引き続き、“ Isn't She Lovely”の進行を使って、その場に相応しいプレイを考えていきます。

進行は以下の様になっていましたね。

譜例 1、Isn't She Lovely、コード進行、イントロ～A パート



バンド編成は、ギター、ベース、ドラム、鍵盤の 4 人を想定。(※プラスリードを取る人)

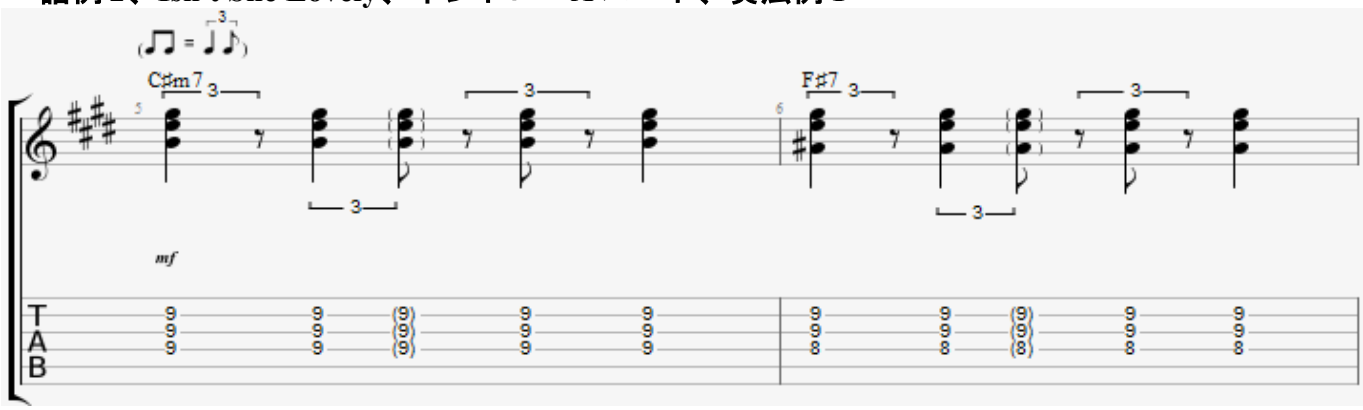
理想的には、ギターはシングルコイルのハーフトーン、サウンドはクリーン～クランチのクリーン寄りと言う感じです。

鍵盤は、多くの場合、ピアノかシンセサイザー(オルガン等)のサウンドをメインに、場合によっては、ストリングスっぽい音色が入る事もあるかもしれませんね。(※生演奏で鍵盤奏者が一人の場合は、ほぼほぼ 1 音色になると思いますが)

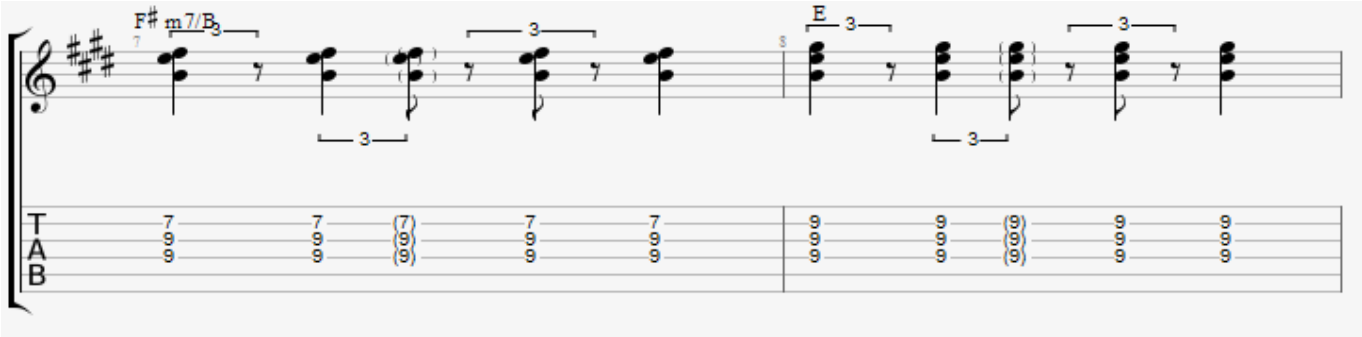
この時、ギター(自分)は何をするべきか？、それを考えてみましょう。

ではまず、仮にバンド全体のサウンドがローからハイまでバランス良く出ているとしたら、ギターのベーシックなパターンをこんな感じにするのはどうでしょうか。

譜例 2、Isn't She Lovely、イントロ～A パート、奏法例 1



Copyright (C) 2016 shunichi onuma All Rights Reserved

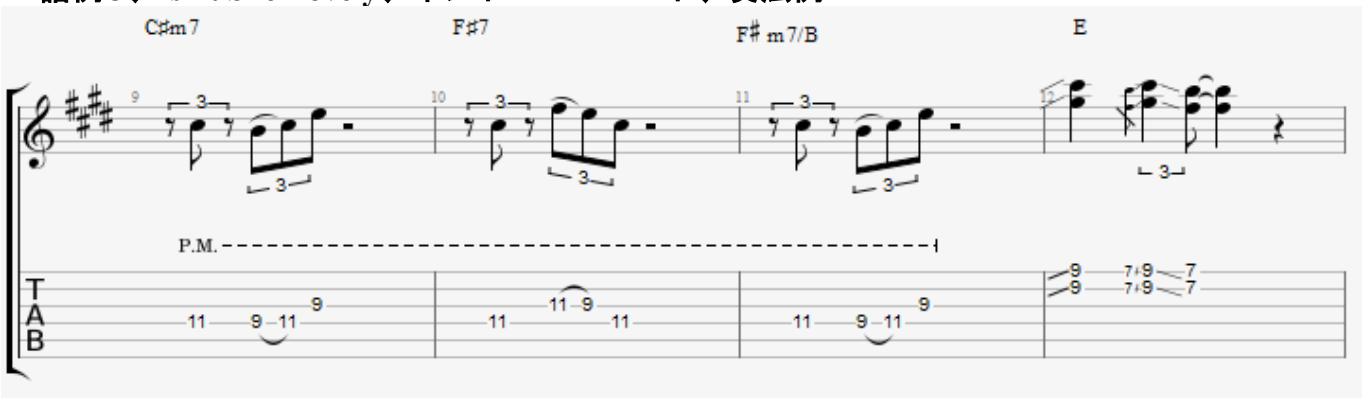


こう弾くと、各コードのベース音を弾かない事になりますので、ベーシストが鳴らす可能性のある帯域と干渉しにくくなりますね。

リズムパターンは原曲のフィールを元に作りましたが、もしドラムやベースが違うフィールのプレイをしていたら、それに合わせる事も視野に入れておきましょう。

次に、少し大人しめのアイディアとしては、隙間を多めにとったフィルイン系の弾き方も想像できます。

譜例 3、Isn't She Lovely、イントロ～A パート、奏法例 2



もしバッキングのギターが 2 人いたり、鍵盤系のサウンドが厚い様ならば、ギター(の片方)はこんな感じのプレイにしてみても良いですね。

と、言う事で、ここでは 2 つほど事例を挙げましたが、これ以外にも、色々なテイクを参考にして、フレーズやリズムパターンを考えてみて下さい。

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