Vol.93　実戦を想定した際の演奏を考えてみる　～その 3～

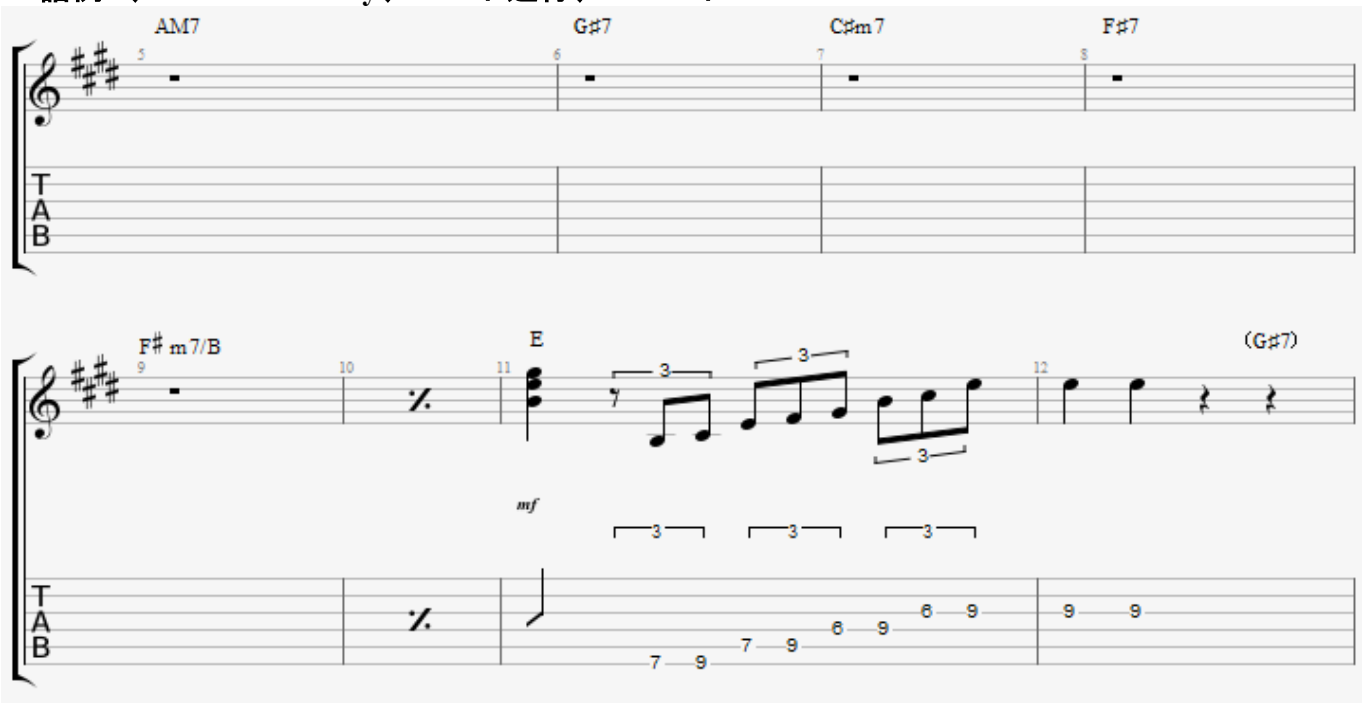
では、『10 分トレ』vol.93、始めていきましょう。

引き続き、“ Isn't She Lovely”を題材にプレイを考えていきましょう。

前回までで、前半の見通しをある程度立てたので、今回は後半を考えていきましょう。

後半(B パート)の進行は以下の様になっていますね。

譜例 1、Isn't She Lovely、コード進行、B パート



この内、G♯7 のコードには♭9th などのテンションが指定してある場合もあります。
(※次の C♯m7 に対するマイナーのＶ－Ｉの流れ)

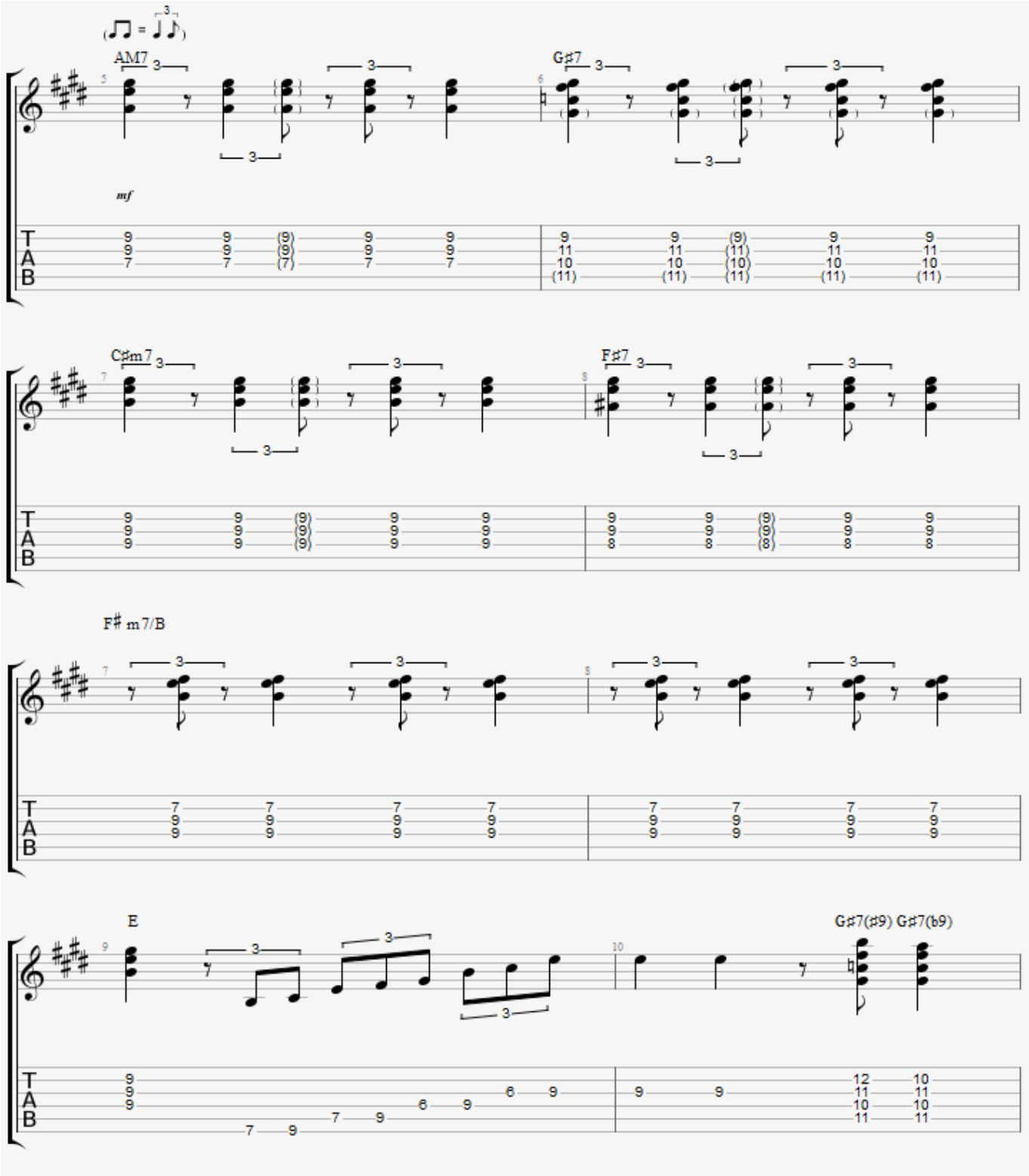
F♯m7/B は、A パートの時と同じく、実質的には B7sus4 や A/B の様なコードです。

ラストのキメは、ペンタを上がるだけなのでどこのポジションで弾いても構いません。

では実際のフレーズですが、前回、ベーシックなパターンとして挙げたプレイを参考に、
まずはその辺りの帯域からあまり離れない様に作ってみましょう。

譜例 2、Isn't She Lovely、B パート、奏法例

Copyright (C) 2016 shunichi onuma All Rights Reserved



(※一部文字がつぶれかけていたので譜面サイズを大きめにしました)

やっている事は前回と同じなので、特別新しい要素はありません。これ以外にも実用的なヴォイシングはあるでしょう。

例えば、僕自身がこの曲でバッキングをするとなったら、この辺りの弾き方を最初に考えますね。

Copyright (C) 2016 shunichi onuma All Rights Reserved

後は他パートがどんな演奏をするかによって適宜調整していきます。

最後の G♯7 はアタマ(A パート)の C♯m7 に戻る為のドミナントですね。

バンドによっては弾かない場合もありますが、弾くときは♯9 や♭9 の様なオルタード・テンションが入っている事も多いです。

理想的な状態を考えると、この辺りの奏法をベースに、もっと音を減らしたパターンと、音を増やしたパターン(ヴォイシングを厚くしてみたり)の、計 3 種類くらいがすぐに出せると良いですね。

この手の、ギターの定番コードヴォイシングから一部を抜き出したような弾き方はバッキングではよく使います。

6、5 弦ルートだけでは無く、4 弦ルートのヴォイシングなども研究しておくと良いでしょう。

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