

MUST-TECHNIQUE 25! DRUMS



も く じ

●演奏する前に...

- ① セッティング&チューニング 3

●右手&左手に関するテクニック

- ② グリップ 3
③ シングル・ストローク 4
④ ダブル・ストローク 6
⑤ パラディドル 8
⑥ フラム 10
⑦ ラフ(ドラッグ) 12
⑧ ロール 14
⑨ アクセント 16
⑩ ダウン・アップ奏法 18
⑪ ゴースト・ノート 20
⑫ リム・ショット 22

——シンバルを叩く奏法——

- ⑬ シンバル特殊奏法
(クラッシュ・ミュート、シンバル・ロール、カップ奏法) 24

●足に関するテクニック

- ⑭ ヒール・ダウン奏法&ヒール・アップ奏法 26
⑮ ダブル奏法1(ダウン・アップ奏法) 28
⑯ ダブル奏法2(スライド奏法、スウィング・ステップ奏法) 30
⑰ ゴースト・モーション 32
⑱ ハイハット・オープン&クローズ 34

●リズムに関するテクニック

- ⑲ 3拍(1拍半)フレーズ 36
⑳ シンクペーション 38
㉑ 2拍3連 40
㉒ シャッフル 42
㉓ カウントの出し方 44
㉔ スティックまわし 46
㉕ クロス・スティッキング(クロス・アーム・スティッキング) 48

■演奏する前に... ■

①セッティング&チューニング

●楽器購入のポイント

楽器を購入する際は、なるべく実際に叩いて選びたい(ペダル類は踏んで)。なぜなら、ドラムは同じ型番のものでもひとつひとつ微妙に音が異なるからで、特にシンバルや木胴のスネアはその傾向が強い。

●チューニング

チューニングは、ドラムに付いているテンション・ボルトを締めたり緩めたりして行なう。基本はテンション・ボルト付近のヘッドを軽く叩いてビッチを揃えること。また一番ドラムがよく鳴るポイントを基準にして、音程の目安を決めるといいだろう。

②グリップ

ジャーマン・グリップ(写真①)……手の甲を上に向けたグリップ。手首を最も有効に使えるのでパワーも出しやすい。

アメリカン・グリップ(写真②)……ジャーマン・グリップとフレンチ・グリップのちょうど中間(親指と人差指の真ん中)が上を向くグリップで、上記ふたつのグリップの利点を備えている。

フレンチ・グリップ(写真③)……親指を上に向けるグリップで、ティンパニ・グリップとも呼ぶ。フィンガー・コントロールを使いやすく、繊細な音やスピード感のあるプレイがしやすい。

ジャーマン、フレンチ、アメリカンのように手の甲を上に向けるグリップを総称して“マッチド・グリップ”と呼ぶ。

レギュラー・グリップ(写真④)……左右で違う握り方をするジャズ系のドラマーによく見られるグリップ。ドラム・セット誕生以前のマーチング・バンドから発生した伝統的なグリップで、“トラディショナル・グリップ”とも呼ばれる。

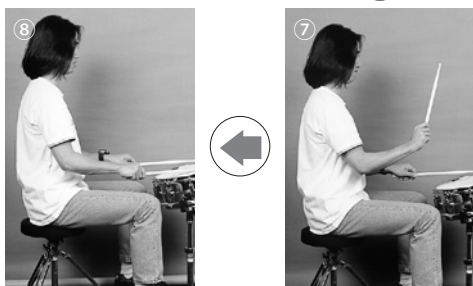
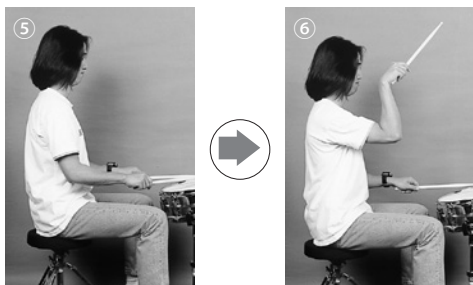


ジャーマン・グリップ アメリカン・グリップ フレンチ・グリップ レギュラー・グリップ

■ 右手&左手に関するテクニック ■

③ シングル・ストローク

ドラミングの基本中の基本で、1回の振り下ろし(ストローク)で1打叩く、いわゆる“1つ打ち”と呼ばれる奏法。肩、ヒジ、手首、指をうまく連係させて叩くことが大切となるが(写真⑤~⑧)、テンポが速くなったり音量が小さくなるにつれて、使う部分の比重が肩から指先へと移っていき、振り幅は小さくなる。またシングルストロークで左右交互に叩く手順をオルタネート・スティッキング(Ex-1)という。



Ex-1

R L R L R L R L

Rは右手, Lは左手

● 応用フレーズ

④ダブル・ストローク

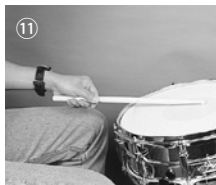
手首や腕の1回の振り下ろして2打叩く奏法で、“2つ打ち”と呼ばれる。2打目はスティックのハネ返り(リバウンド)を利用して、それを指でコントロールして叩くのがポイント(写真⑨~⑪)。また2打目をやや強めに叩くように意識すると2打のバランスがよく聴こえる。難しい奏法だが、テクニックの幅を広げるためには必要不可欠な奏法だ(Ex-2)。



振り下ろす……



ショットした瞬間に中指、薬指、小指を開く



開いた3本の指を軽く握るようにして2打目をショット

Ex-2

R R L L R R L L

●応用フレーズ

⑤パラディドル

シングル・ストロークとダブル・ストロークを Ex-3 のように組み合わせた手順の奏法で、ルーディメンツのひとつ。Ex-4 ~ 6 はそのバリエーションで、アクセントの位置を基準にするとすべて同じ手順になっているのがわかる。これらはドラム・セットにフィルインやリズム・パターンとしてよく応用される、非常に重要なルーディメンツのひとつだ。

●基本形

Ex-3

R L R R L R L L



●バリエーション①

Ex-4

R L L R L R R L



●バリエーション②

Ex-5

R R L R L L R L



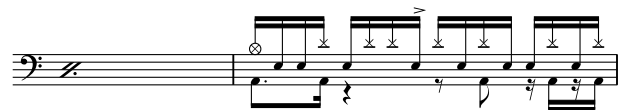
●バリエーション③

Ex-6

R L R L L R L R



●応用フレーズ



⑥ フラム



音符の直前に小さな装飾音符(前打音)を“1回”叩く、これもルーディメンツのひとつに数えられる奏法。これにより音に厚みが増す効果がある。ルーディメンツでは装飾音符をロー・ポジションから叩き、本音符との音量差をたくさんつける本音符より小さい音量で叩くのだが写真⑫~⑭/ Ex-7、ロックなどで使われる場合は、装飾音符も同じくらいの高さから振り下ろして、左右同じ音量で叩くことが多い。



⑫ この状態から左手で装飾音符、右手で本音符を叩く



⑬ 左手の装飾音符が鳴った時には右手はまだショットしていない



⑭ 左手は次の本音符を叩くためにハイ・ポジションへ、本音符を叩いた右手は次の装飾音符を叩くためにロー・ポジションへ構える

Ex-7

L R R L

● 応用フレーズ

● フラムのバリエーション

「フラム・アクセント」 「フラム・タップ」 「フラム・パラディドル」 「フラム・タップ」

LRLRRL RLLRL RRLRLRRRLL RRLRRRLRLL LRRLL LRRLL L R

⑦ラフ (ドラッグ)



装飾音符を2つ、または3つ叩く奏法で (Ex-8、9)、これもルーディメンツのひとつ。ラフを叩くタイミングはドラマーのフィーリングや曲調によっても異なるが、リズム・パターンやフィルインで使われる場合は、Ex-10のように32分音符などにあてはめて叩くことが多い。

Ex-8

L L R R R L

Ex-9 フォー・ストローク・ラフ

L R L R R L R L

Ex-10

R L L R L R L L R L

(表記) (実奏)

●応用フレーズ

⑧ ロール



細かい音を連打して“ザァツ”と音が伸びているように聴かせる奏法で、次の3種類がある。

●シングル・ストローク・ロール

1つ打ちを速く叩くもので、16分音符でテンポが♩ = 180以上というのが目安と言われている。音の強さを均等に叩くのがコツ。

●ダブル・ストローク・ロール

“オープン・ロール”とも呼ばれ、ダブル・ストロークを速く叩いた奏法。行進曲などで使われるロールはこれが多い。伸ばす音符の長さによって“5ストローク・ロール”“9ストローク・ロール”というように、叩く回数が決まっている(Ex-11)。

●クローズド・ロール

“バズ・ロール”や“プレス・ロール”とも呼ばれ、スティックを打面上で細かくバウンドさせて音をつなげていく奏法。人差指と親指でスティックをつまみ、他の指を使わずに打面上で左右にスティックを回すように転がすと叩きやすいだろう(下図)。その時、片手で何打叩くかは意識しない。表彰式などでよく使われるように、音の細かさと“ザァツ”という音がつながっている感じが一番!

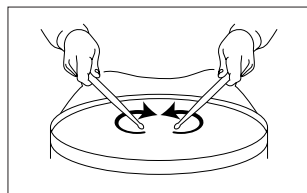
Ex-11

5ストローク・ロール

(表記) (実奏)

9ストローク・ロール

(表記) (実奏)



●応用フレーズ

プレス・ロール

⑨アクセント



音の強弱を合理的にコントロールするには、力の加減ではなくスティックを振り下ろす高さや角度をコントロールすることが大切となる。そのために4種類のストロークというものがあり、これを組み合わせて自由自在にアクセントを叩き分けるのである。

●強い音を叩くためのアクセント・ストローク

フル・ストローク (図1)

ハイ・ポジションで構え、ショットしたスティックをハイ・ポジションに戻す、次にもう一度強い音を叩くためのストローク。自然なハネ返しを利用するのがポイント。

ダウン・ストローク (図2)

ハイ・ポジションで構え、ショットしたらロー・ポジション(打面から2~3cmの高さ)で止める、次に弱い音を叩くためのストローク。

●弱い音を叩くためのノー・アクセント・ストローク

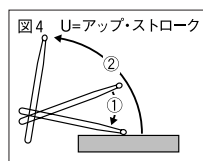
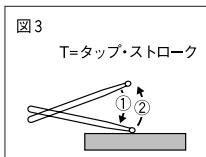
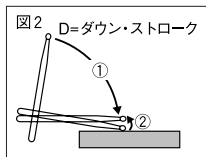
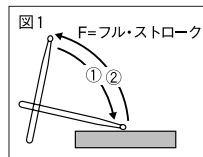
タップ・ストローク (図3)

ロー・ポジションで構え、ショットしたらまたロー・ポジションで止める、次にもう一度弱い音を叩くためのストローク。

アップ・ストローク (図4)

ロー・ポジションで構え、ショットしたスティックをすぐにハイ・ポジションに引き上げる、次に強い音を叩くためのストローク。

Ex-12は、片手でフル・ストローク→ダウン・ストローク→タップ・ストローク→アップ・ストロークとつなげた例で、最初の2打にアクセントがつくことになる。



Ex-12

Full Down Tap Up

●アクセント基礎

●応用フレーズ

⑩ダウン・アップ奏法

ダウン・ストロークとアップ・ストロークを組み合わせた奏法で、ハイハットやライド・シンバルでリズムを刻む時によく使う写真⑮～⑯)。ダウンとアップによる自然な強弱と、腕の上下1回につき2打叩くために、速いテンポで叩いても疲れにくいという利点もある(Ex-13)。またスネアなどで速いテンポで16分音符のフィルインを叩く時などにも有効で、右手がダウン・アップの動きをするのに対して左手がタップ・ストローク(もしくはアップ・ダウン)で叩けるとよい(Ex-14)。



Ex-13

D U D U D U D U

Ex-14

D T U T D T U T

R L R L R L R L

●応用フレーズ①

D T U T D T U T D T U T D T U T

D U D U D U D U D U D U D U D U

●応用フレーズ②

⑪ ゴースト・ノート



ゴースト・ノートとは、おもにスネアで叩かれる聴こえるか聴こえないか程度の小さな音のこと。Ex-15は右手で8分音符のハイハットを叩きながら、左手でスネアを16分音符のウラに入れたもの。これによって16ビートのノリが隠し味のように加わり、リズムの表情が多彩になる。またキメやフィルインなどのアクセントのすき間を埋める時にもよく使われる (Ex-16)。

Ex-15

Ex-16

●ゴースト・ノート例①

●ゴースト・ノート例②

●応用フレーズ

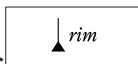
⑫ リム・ショット

●オープン・リム・ショット

ドラムを叩く時にヘッド(打面)と同時にリム(鉄枠)を叩く奏法(写真⑰)。アタック音が増して派手でインパクトのある音になる。リズム・パターンを叩く時にスネアでアクセント音符を叩く時などに多用される。またタムを叩く際にアクセントに使用されることもある。



●クローズド・リム・ショット



写真⑱のようにスティックの一端をリムから2、3cm 離して置き、もう一端でリムをショットする奏法で、“カッ”という歯切れのよい音が出る。スティックは親指と人差指でつまむのがポイント(写真⑲)で、またチップ部分をヘッドに乗せた方がいい音色が得やすい。



赤く塗った部分がヘッドに触れる

●応用フレーズ

①はクローズド・リム・ショット

※ビデオ本編(別アングル)は、このあたりまででFade Out

⑬シンバル特殊奏法

●クラッシュ・ミュート

クラッシュ・シンバルを叩いた直後に、シンバルを手でつかんで音(余韻)を止めてしまう奏法。ブレイクやキメで使用するとインパクトがある。叩いた手と逆の手で止める場合(写真⑳)と、叩いた手で止める場合(写真㉑)の2種類がある。



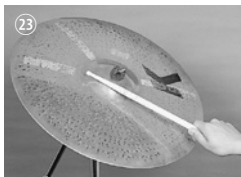
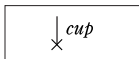
●シンバル・ロール

クラッシュ・シンバルを両手で素早く連打して“シャー”と音を持続させる奏法。小さな音から徐々に大きく(クレッシェンド)させていく場合が多い。またシンバルの両サイドを叩くとシンバルが暴れにくく叩きやすい(写真㉒)。



●カップ奏法

シンバル中心の盛り上がった部分(=カップ)をスティックのショルダーで叩き“カンツ”という高い音を出す奏法(写真㉓)。おもにライド・シンバルを刻む時に、アクセントや色彩感を出すために使用される。チップでシンバルの平らな部分を叩く通常の奏法と交互に叩き分ける場合もある。



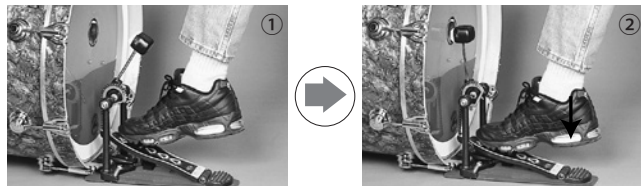
●応用フレーズ

■ 足に関するテクニック ■

⑭ ヒール・ダウン&ヒール・アップ奏法

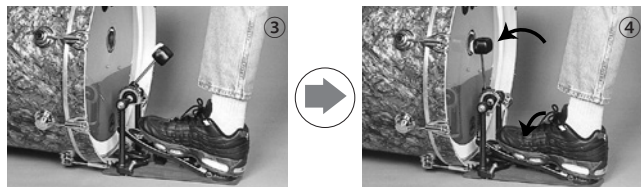
● ヒール・アップ奏法

カートを上げた状態から足全体を落とすようにして踏む奏法(写真①～②)。パワーが出しやすく、持久力もあるので、最もよく使われる奏法だ。ペダルのフット・プレートと接しているつま先が離れないように、足首を柔らかく使うのがコツ。



● ヒール・ダウン奏法

カートを地面につけたまま、足首の動きを使ってつま先で踏む奏法(写真③～④)。小さくソフトな音色や微妙なニュアンスを出したい時に向いている奏法だ。また、脛(すね)の筋肉を鍛えることができたり、足首を柔軟にするなど、ペダルの基本動作をマスターするのもいい奏法だ。



● 応用フレーズ

「ヒール・ダウン」→

「ヒール・アップ」→

「ヒール・ダウン」→

「ヒール・アップ」→

⑮ダブル奏法1 (ダウン・アップ奏法)

ヒール・アップとヒール・ダウンを組み合わせると2打(以上)連続して叩く奏法。まずヒール・アップの状態からカカトを下ろしながら1打目を踏む。そのあとすぐにつま先を引上げてつま先を使ってヒール・ダウンで2打目を踏む(写真⑤～⑧)。そのままカカトを上げてつま先で踏み、つま先を上げてカカトで踏み……とシーソーのようにふたつの動き続けられれば連打も可能。太腿(ふともも)1回の上下動で2打踏めるのがポイントだ。



⑤ ヒール・ポジション



⑥ カカトを落として1打目



⑦ つま先を上げてヒーターを戻す



⑧ 戻したつま先でもう一度ショットして2打目

●応用フレーズ

♩=110

⑩ダブル奏法2 (スライド奏法、スウィング・ステップ奏法)

●スライド奏法

カカトを上げた状態のまま、つま先をフット・ボード上で前方に滑らせて2打目を踏む奏法(写真⑨～⑩)。特に“ダダッ”という速い2連打に向いている。



フット・ボードの真ん中付近をつま先で踏んで1打目



つま先を素早くフット・ボードの前方にスライドさせて2打目

●スウィング・ステップ奏法

カカトを上げた状態のまま、カカトを内側(または外側)にひねって2打目を踏む奏法(写真⑪～⑫)。これも“ダダッ”という速い2連打に向いている。



●応用フレーズ

●スライド奏法

♪=110

●スウィング・ステップ奏法

♪=110

⑰ ゴースト・モーション

リズム・パターンやフィルインを叩く際に、ハイハット・ペダルに乗せた足の“カカトだけを”上下させて、ハイハットの“チツ”という音を出さないようにしてリズムをキープする動きをゴースト・モーションと呼ぶ(写真⑬)。4分音符や8分音符のタイミングで踏まれることが多い。慣れで足癖のように動かすドラマーも多いが、その動きとハイハット・オープン(後項参照)のタイミングが合わなかったり、ハイハットを刻む際に音質が変化してしまうなどの理由で、ゴースト・モーションを嫌うドラマーも多い。

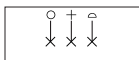


●応用フレーズ -1 (4分)

●応用フレーズ -2 (8分)

●応用フレーズ -3 (かかととつま先を交互に)

⑱ ハイハット・オープン&クローズ

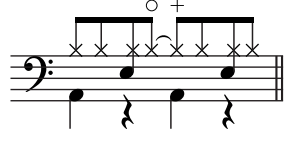


ハイハットでリズムを刻んでいる時、部分的にハイハットの上下シンバルを開いて“チーツ”と音を伸ばして閉じる奏法(写真⑭)。Ex-1のように譜面上では“○”がオープン(開く)で“+”がクローズ(閉じる)だが、クローズの十印は省略されることも多い(Ex-2)。8分音符などの比較的音を長く伸ばすオープン、カカトを地面につけたままつま先部分を上げる(上げるとは言っても“緩める”程度)ヒール・ダウンが向いていて、16分音符などの音の短いオープンは、カカトを上げたままつま先を緩めるヒール・アップが向いている。またハイハットを常にルーズな半開き状態にしたまま刻むことを“ハーフ・オープン”△と呼ぶ(Ex-3)。

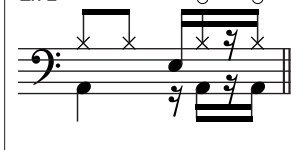


ハイハットは左足の重さで閉じているが、オープンの際は少しつま先を緩める程度で十分

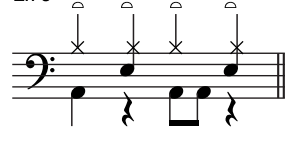
Ex-1



Ex-2



Ex-3



● 応用フレーズ

リズムに関するテクニック

⑬ 3拍（1拍半）フレーズ

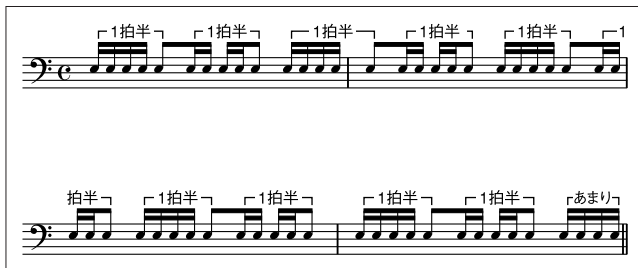
基本的に4/4拍子などの4拍の周期の中で、3拍でくくったフレーズを“3拍フレーズ”または“1拍半フレーズ”と呼ぶ。通常2回以上くり返して演奏される。4分音符だけでなく、8分音符や16分音符を基準に3つ分の長さを持ったフレーズのことも呼ぶが、8分音符3つ分のフレーズを特に3拍フレーズとも呼ぶ。一瞬、本来の拍を見失うようなトリック効果もあり、フィル・インやキメなどでよく用いられる。

また3拍フレーズを続けて叩くと4小節目には再び1小節目と同じ音型が出てくるのも特徴。

● 1小節



● 4小節



● 応用フレーズ

⑳シンコペーション

本来は弱いタッチで演奏される弱拍や、8分音符および16分音符のウラ拍が強く演奏され、続く拍のアタマをタイと呼ばれる弧線(記号)で結ぶことによってリズムの強弱の関係を変えること。俗に“食う”と言ったりするが、譜例は2拍目の8分ウラで食ったもの。これによってリズムに緊張感を与えることができる。ちなみにタイのかかった音符は、前の音が伸びてきているものとして基本的には叩かない。

●例-1

●例-2

●応用フレーズ

② 2拍3連

1拍を3つに均等割りした音符を3連符、2拍を3つに均等割りした音符を2拍3連と呼ぶ。タイミングとしては、3連符をひとつおきに叩いた形となり、曲中のキメの部分などによく使われる。

● 3連符と2拍3連

The diagram shows two musical staves in bass clef with a common time signature. The first staff contains a triplet of eighth notes, labeled "1拍3連" (1-measure triplet). The second staff contains a triplet of quarter notes, labeled "2拍3連" (2-measure triplet).

● 応用フレーズ

This section contains ten staves of musical notation in bass clef, demonstrating various applications of triplets. The notation includes:

- Staff 1: A triplet of eighth notes followed by a triplet of quarter notes.
- Staff 2: A triplet of eighth notes followed by a triplet of quarter notes.
- Staff 3: A triplet of eighth notes followed by a triplet of quarter notes.
- Staff 4: A triplet of eighth notes followed by a triplet of quarter notes.
- Staff 5: A triplet of eighth notes followed by a triplet of quarter notes.
- Staff 6: A triplet of eighth notes followed by a triplet of quarter notes.
- Staff 7: A triplet of eighth notes followed by a triplet of quarter notes.
- Staff 8: A triplet of eighth notes followed by a triplet of quarter notes.
- Staff 9: A triplet of eighth notes followed by a triplet of quarter notes.
- Staff 10: A triplet of eighth notes followed by a triplet of quarter notes.

 The notation uses various note values and rests to illustrate the timing and feel of these rhythmic patterns.

②2) シャッフル

「タッタタッタ」といった、ハネた(バウンス)フィーリングをもったリズム。
3連符のふたつ目を休符にした音型が基本形となる。ただし譜面に記す場合

は8分で記して、曲の最初の部分に ♩♩♩♩ とシャッフルであることを示して
ある場合も多いので注意が必要である。

●例

R L R L R L R L R L R L R L R L

R L R R L R L R R L R R L R

●応用フレーズ

ハーフタイム・シャッフル

②3 カウントの出し方

バンドで演奏する場合、曲の始まりはドラマーがスティックを叩き合わせて合図を出すことが多い。この合図をカウントと呼び、曲の拍子と速さとノリをメンバーに伝える役割がある。4/4拍子ならば“ワン、ツー、スリー、フォー”とカウントするが、アップテンポの場合は、ダブル・カウントといって2分音符をふたつ前につけ“ワーン、ツーフ、ワン、ツーフ、スリー、フォー”と出すとノリやすいだろう。また、スローの3連の曲はカウントに3連符を入れたり、“アウフタクト”といって1拍目より前に曲が始まる場合は、その直前までカウントする。

またロック系の曲では、ハーフ・オープンハイハットの刻んでカウントの代わりにすることも多い。

●ノーマル

●アップテンポ

●ピックアップ・フィル or アウフタクト

●シンコペーション

●スロー 3 連

●3 拍子

●シャッフル

●ミディアム 8 ビート

●スロー 16 ビート

●16 ビート

●ハイハット

●ハイハット&ピックアップ・フィル

②4スティックまわし

これはドラマーにとってのショー・アップのテクニックとして欠かすことのできないものだ。まず第一の方法は、スティックを人差し指と中指の間に挟んでバトンのように回す方法。素早く人差し指でスティックを挟んだり抜いたり移動できることが大切だ。一回転ずつ使えるので実践向きである。

第二の方法は二本の指の間をスティックで移動させて二回転させるもの。どちらも観客に手の甲をに向けた状態で回すのがポイント。この動きを利用してレギュラーからマッチドなどスティックの持ち換えにも使える。

●応用フレーズ

⑫ クロス・スティッキング (クロス・アーム・スティッキング)

腕を交差させて叩くクロス・スティッキングもショー・アップには効果絶大だ。腕をはっきりと素早く移動することがポイント。譜例は16分音符と3連符バージョンだが、3連符バージョンを16分音符にあてはめるのもよい。

●その1

R L R L R L R L R L R L R L R L R L

●その2

R L R L R L R L R L R L R L R L R L

●その3

R L R L R L R L R L R L R L

●その4

R L R L R L R L R L R L R L R L R L R L

●応用フレーズ

R L R L R L R L R L R L R L R L R L

R L R L R L R L R L R L R L

R L R L R L R L R L R L R L

R L R L R L R L R L R L R L

R L R L R L R L R L R L R L

R L R L R L R L R L R L R L

R L R L R L R L R L R L R L

R L R L R L R L R L R L R L

企画制作：リットーミュージック
※ この譜例集の無断複製は法律で禁止されています。

RittorMusic