

リズム・コンビネーションを鍛えるための
演奏能力開発エクササイズ
ドラム編
……
解説書

譜面・解説：ラリー・フィン [Larry Finn]

浄書：山岡 博 (Hiroshi Yamaoka)

翻訳：サム・カワ (Sam Kawa)

DTP編集：ANTENNA

企画制作：株式会社リットーミュージック

無断複製・転載を禁じる

VWD-301

目次

はじめに	4
譜面に関して	5

PART 1

ファンク・グルーヴ・リズム・コンビネーション	6
exercise 1: ロック・グルーヴ・リズム・コンビネーション1	7
exercise 2: ロック・グルーヴ・リズム・コンビネーション2	7
exercise 3: モータウン・グルーヴ・リズム・コンビネーション	8
exercise 4: “ポーカロ風”ファンク・リズム・コンビネーション	8
exercise 5: “ローソン風”ファンク・リズム・コンビネーション	9
exercise 6: ファンク・ロック・リズム・コンビネーション	9
exercise 7: ファンク・バラード・リズム・コンビネーション1	10
exercise 8: “クライド風”ファンク・リズム・コンビネーション	10
exercise 9: ファンク・バラード・リズム・コンビネーション2	11
exercise 10: ニューオリンズ・ファンク風リズム・コンビネーション1	11
exercise 11: ニューオリンズ・ファンク風リズム・コンビネーション2	12
exercise 12: “ジョーダン”風ファンク・リズム・コンビネーション	12
exercise 13: 変則4/4拍子ファンク・リズム・コンビネーション	13

PART 2

シャッフル／トリプレット・グルーヴ・リズム・コンビネーション	14
exercise 14: 12/8拍子バラード・リズム・コンビネーション	15
exercise 15: ジャジー・シャッフル・リズム・コンビネーション	15
exercise 16: ダブル・シャッフル・リズム・コンビネーション	16
exercise 17: シャッフル・クルーズ・リズム・コンビネーション	16
exercise 18: トリプレット・シャッフル・リズム・コンビネーション1	17
exercise 19: トリプレット・シャッフル・リズム・コンビネーション2	17
exercise 20: “ガッド風”シャッフル・リズム・コンビネーション	18
exercise 21: “クライド風”シャッフル・リズム・コンビネーション	18
exercise 22: 8・16分音符フィール・シャッフル・リズム・コンビネーション	19
exercise 23: “ポーカロ風”シャッフル・リズム・コンビネーション	19
exercise 24: モータウン風シャッフル・リズム・コンビネーション	20
exercise 25: “パーディ”風シャッフル・リズム・コンビネーション1	20
exercise 26: “パーディ”風シャッフル・リズム・コンビネーション2	21
exercise 27: ニューオリンズ風シャッフル・リズム・コンビネーション	21

PART 3

ヒップホップ／スウィング・ファンク・リズム・コンビネーション	22
exercise 28: ベーシック・スウィング・ファンク・リズム・コンビネーション1	23
exercise 29: ベーシック・スウィング・ファンク・リズム・コンビネーション2	23
exercise 30: ジャジー・ファンク・シャッフル・リズム・コンビネーション	24
exercise 31: アドヴァンス・スウィング・ファンク・リズム・コンビネーション1	24
exercise 32: アドヴァンス・スウィング・ファンク・リズム・コンビネーション2	25
exercise 33: アドヴァンス・スウィング・ファンク・リズム・コンビネーション3	25
exercise 34: 7/4拍子ファンク・シャッフル・リズム・コンビネーション	26

PART 4

ラテン・グルーヴ・リズム・コンビネーション	27
exercise 35: ボサノヴァ・リズム・コンビネーション	28
exercise 36: チャチャチャ・リズム・コンビネーション	28
exercise 37: ソンゴ・リズム・コンビネーション1	29
exercise 38: ソンゴ・リズム・コンビネーション2	29
exercise 39: ソンゴ・リズム・コンビネーション3	30
exercise 40: ソンゴ・リズム・コンビネーション4	30
exercise 41: モザンビーク・リズム・コンビネーション1	31
exercise 42: モザンビーク・リズム・コンビネーション2	31
exercise 43: サンバ・リズム・コンビネーション1	32
exercise 44: サンバ・リズム・コンビネーション2	32
exercise 45: サンバ・リズム・コンビネーション3	33
exercise 46: サンバ・リズム・コンビネーション4	33
exercise 47: サンバ・リズム・コンビネーション5	34
exercise 48: サンバ・リズム・コンビネーション6	34
exercise 49: レゲエ・グルーヴ・リズム・コンビネーション1	35
exercise 50: レゲエ・グルーヴ・リズム・コンビネーション2	35
exercise 51: レゲエ・グルーヴ・リズム・コンビネーション3	36
exercise 52: レゲエ・グルーヴ・リズム・コンビネーション4	36

PART 5

様々なリズム・コンビネーション	37
exercise 53: “トレイン”グルーヴ・リズム・コンビネーション1	38
exercise 54: “トレイン”グルーヴ・リズム・コンビネーション2	38
exercise 55: 2フィール・リズム・コンビネーション1	39
exercise 56: 2フィール・リズム・コンビネーション2	39
exercise 57: 2フィール・リズム・コンビネーション3	40
exercise 58: ジャズ・ワルツ・リズム・コンビネーション1	40
exercise 59: ジャズ・ワルツ・リズム・コンビネーション2	41
exercise 60: ジャズ・ワルツ・リズム・コンビネーション3	41
exercise 61: ドラムンベース・グルーヴ・コンビネーション1	42
exercise 62: ドラムンベース・グルーヴ・コンビネーション2	42
exercise 63: ドラムンベース・グルーヴ・コンビネーション3	43
exercise 64: ドラムンベース・グルーヴ・コンビネーション4	43
exercise 65: 7/8拍子グルーヴ・リズム・コンビネーション	44
exercise 66: 3/4拍子グルーヴ・リズム・コンビネーション1	44
exercise 67: 3/4拍子グルーヴ・リズム・コンビネーション2	45
exercise 68: 5/4拍子グルーヴ・リズム・コンビネーション	45

デモ演奏について	46
おわりに	46
プロフィール	47

はじめに

このDVDでは、ドラムのボキャブラリーとベーシストとのインターアクション(相互作用)にフォーカスを当てていきます。ファンクからラテン、ヒップホップなど、5つのパートに分かれ、グルーヴは初・中級から上級まで、テクニカルなものや音楽的なものなど、ドラムのボキャブラリーに役立つものを紹介しています。それぞれのグルーヴでは、ドラムとベースがどのように関係しているのかを重視していきます。ドラムとベースがサポートし合って一つの良いサウンドを生み出すということは、個人個人が行うことよりももっと重要です。私が思うに、昔のプレイヤー達は素晴らしいリズム・セクションを作るということにもっとフォーカスしていたと思います。ところが最近では、個人のことばかりを考えて演奏しがちであると思います。できればこのDVDによって、あなたはリズム・チームの一員であるということを理解し、ベーシストや他のプレイヤー達と共に取り組み、自分一人でする以上のものが生み出せたら、と願っています。

最後に、常にルーティンも練習することによって、これらのグルーヴをプレイする際のコントロールと正確さを身に付けることができるということも言っておきたいと思います。ベーシストとのインターアクションが快適になる前に、自分自身のプレイを快適なものにしなければなりません。

譜面に関して

本解説書に収録された譜面は、すべてインストラクターが自ら作成したオリジナル・スコアを使用しています。インストラクターの意向により、DVDにおける実際の演奏の完全コピー譜ではなく、練習用の譜面として使いやすいよう、なるべくシンプルで見やすい形にしています。そのため、DVDにおける実際のインストラクターの演奏では、即興的なバリエーションや、譜面に表しにくい細かなニュアンスやアクセント・装飾、微妙なリズムの揺れなどが加えられている場合がありますので、その点はご了承ください。

PART 1

ファンク・グルーヴ・リズム・コンビネーション

このパートでは主にファンクとロックのグルーヴをフィーチャーします。

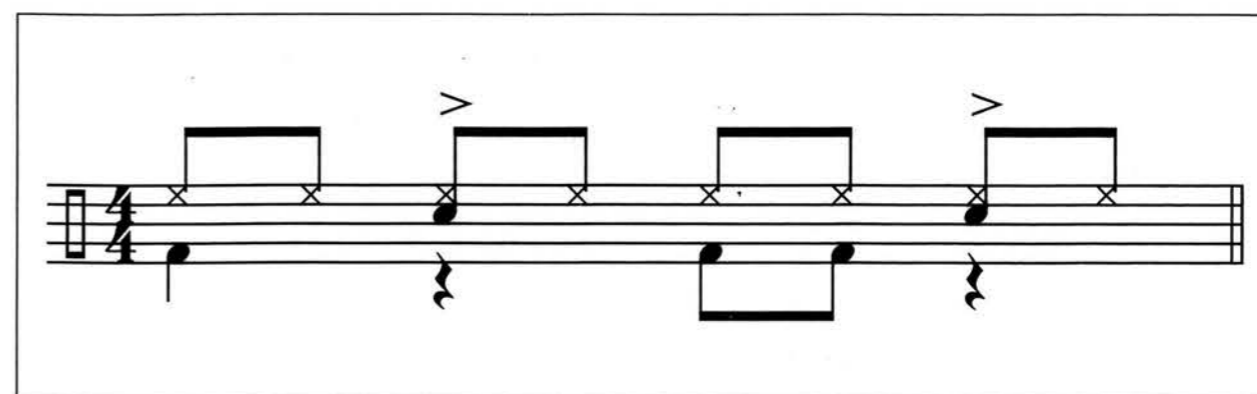
音楽というのは、分析し過ぎると非常にたくさんの異なるスタイルに分かれてしまい、しまいにはレッテルを貼るのが難しくなってしまいます。ドラマーというのも、とかく違いにばかり目が行ってしまい、類似点を見落としがちであると思います。

このパートで紹介するグルーヴも、いくつかの異なるレッテル付けが可能かもしれませんが、ドラマーにとっては取り組んでいる音楽を難しくさせてしまうとも言えますし、このことはベーシストについても同様に言えると思います。ですから、スタイルやサウンドが何か定義されたものであっても、ドラマーとベーシストは“一緒にプレイする”という意識を常にしっかりと持ってほしいと思います。

このパートで紹介するグルーヴは一般的なものですし、すべてストレートな8分や16分音符に当てはめられ、バックビートのグルーヴであり、同じようなスキルを必要とするものと言えます。タイム感やダイナミクスは、どんなスタイルの音楽においても重要です。これらのエクササイズを正確に、様々なテンポで、ダイナミックなコントロールをもってプレイできれば、あなたはどんな状況にも対応できると言えます。

exercise 1

ロック・グルーヴ・リズム・コンビネーション1



●これは典型的なロック・グルーヴの一例ですが、テンポを一定にしてスローからミディアム・テンポでプレイするのはなかなか難しいと言えます。

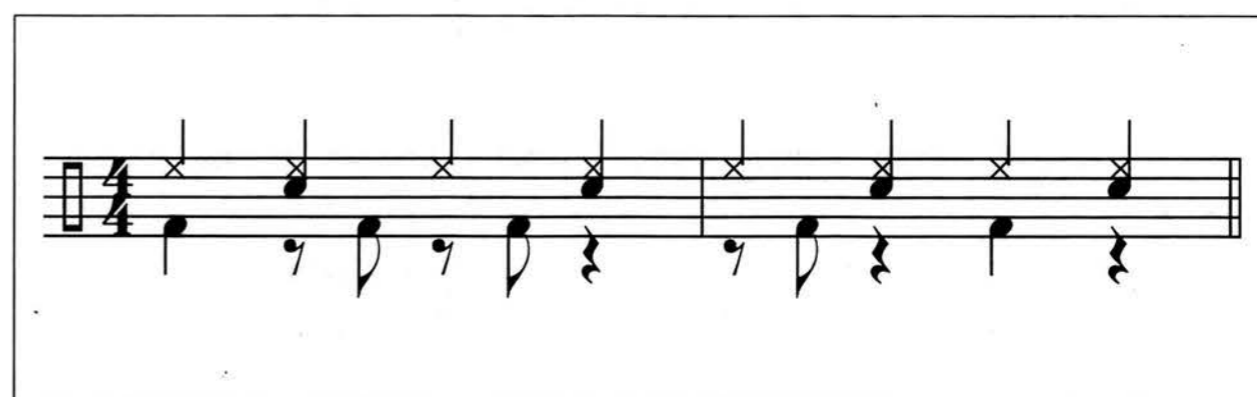
ドラムのダイナミクスにも注目してください。ハイハットはわずかにオープン気味にしてスプラッシュ的なサウンドを出し、ベース・ドラムとスネアはアグレッシヴに力強くプレイしています。

●ベースは、とてもストレートにドライブする8分音符フィールでグルーヴしていますので、ドラムはあまりそこから外れるべきではありませんし、フィールのエネルギーを損なわないようにしなければなりません。ドラムとベースは、お互いに8分音符がスムーズで均等であることを確かめ合ってください。

●様々なテンポで練習し、異なるフット・パターンやハイハットのオスティナートなどを加えてみましょう。

exercise 2

ロック・グルーヴ・リズム・コンビネーション2



●多くの人が心を浮き立たせるようなアップ・テンポのロック・グルーヴです。このグルーヴは、時には人々が踊り狂うようなハイ・エネルギーなダンス・フィールを持っているとも言えます。

●ここでは変わらない一貫性がカギでもあります。フィルインは最小限にして“勢い”を持続させなければなりませんし、これはドラムとベースの両者がベース・ドラムのパターンでしっかりと寄り合うグルーヴの一つでもあります。変化したことがすぐに気付かれるグルーヴでもあるので、その点も十分に気を付けましょう。

exercise 3

モータウン・グルーヴ・リズム・コンビネーション

- 前半のA、後半のBセクション共に、最も典型的なモータウン・グルーヴの一つです。このグルーヴを使ったヒット曲は数え切れないほどあります。
- 異なるテンポで練習してみましょう。スネアはメゾ・フォルテくらいの音量でプレイし、ヘヴィなバックビートにはならないように。ヘヴィ過ぎると、サウンド全体もヘヴィになり、スムーズではなく不自然な感じになってしまいます。
- ここでは、ベースがメロディックにプレイしているのに対し、ドラムは極めてストレートにプレイしています。こうしたアプローチで代表的なベーシストはジェームズ・ジェマーソンです。
- Bはハイハットとライドの両方で練習しましょう。

exercise 4

“ポーカロ風”ファンク・リズム・コンビネーション

- 前半のAセクションでは、右手がスムーズでリラックスしていることが問われます。テンポをキープするために、右手は低めに維持してハイハットをプレイします。それによって、グルーヴするサウンドも生み出されます。後半のBセクションは、ベース・パートと共に動くリニア・グルーヴの一例でもあります。音数が多くなっても、常に音楽にインスパイアされてプレイすることが大切です。
- ベースは時折フィルを加えたりもしますが、このグルーヴはベースとドラムがしっかりとかみ合った2小節のベース・ドラム・パターンとなっています。

exercise 5

“ローソン風”ファンク・リズム・コンビネーション

- リッキー・ローソンがプレイした曲をベースにしたグルーヴです。重要な点は、ベース・ドラムとベース・パートの変わらない一貫性です。非常にクリーンなサウンドのするグルーヴですので、1小節でも外れた感じになると非常に目立ちます。
- できればベーシストと一緒に、このグルーヴをスローからミディアム・テンポで練習してみてください。特に16分音符でベース・ドラムを連打する部分は一定のサウンドとフレージングを心がけてください。

exercise 6

ファンク・ロック・リズム・コンビネーション

- ここでは大きくベースがフィーチャーされます。前半のAセクションのグルーヴでは、非常にストレートでロックのようにソリッドなプレイを心がけましょう。また、音数を多くするとフィーリングを崩してしまいます。ベースもここではスペースを十分に空けたプレイをしています。
- 後半のBセクションでは、非常にタイトなサウンドでグルーヴを少し盛り上げており、タイトなサウンドに対してオープン・ハイハットのパートがサウンドに広がりを持たせています。これがライド・シンバルだと、サウンド的に弱すぎるかもしれません。

exercise 7

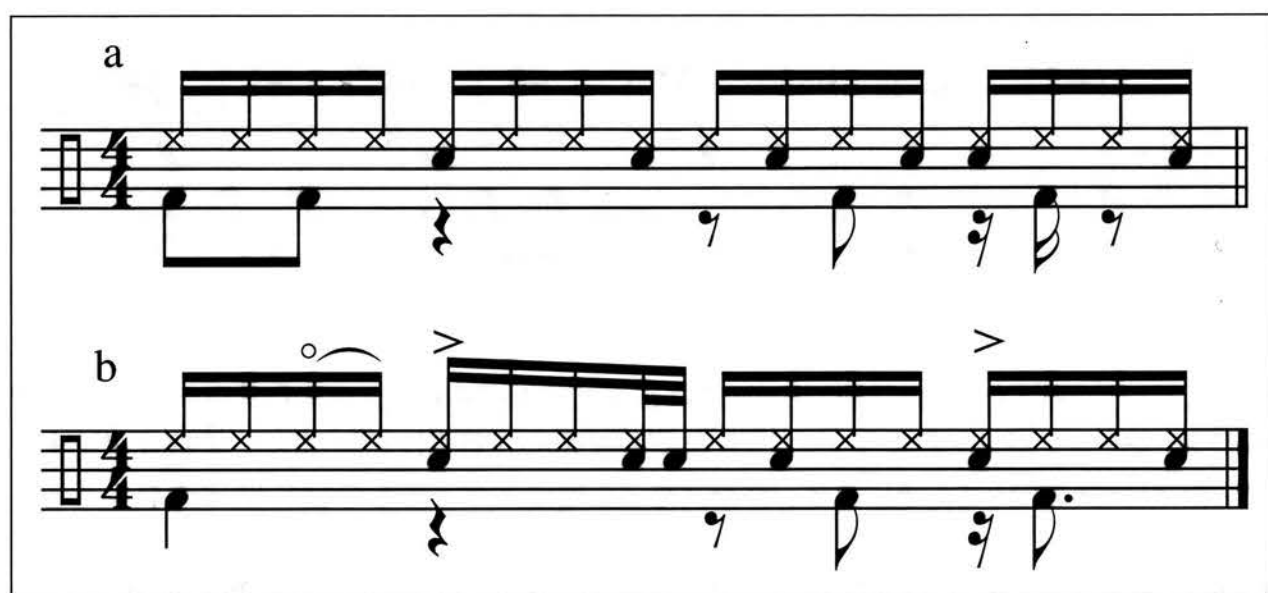
ファンク・バラード・リズム・コンビネーション1



- スロー・テンポゆえ、プレイするのが難しい典型的なファンク・バラードのフィールです。スロー・テンポでうまくプレイできるということはとても重要です。
- 後半のBでは、スネアとハイハットで7ストローク・ロールとパラディドル・ディドルをプレイしていますが、これはルーディメンツの高いコントロール・レベルを必要とします。こうしたパターンは、それが適切である特定の状況においてのみプレイされます。このようなパターンをプレイする時は、どこにスペースを空けるかを考えてみましょう。グルーヴに装飾的な音を加えていく時は、ベーシストとぶつからないように自分のスポットを見つけましょう。

exercise 8

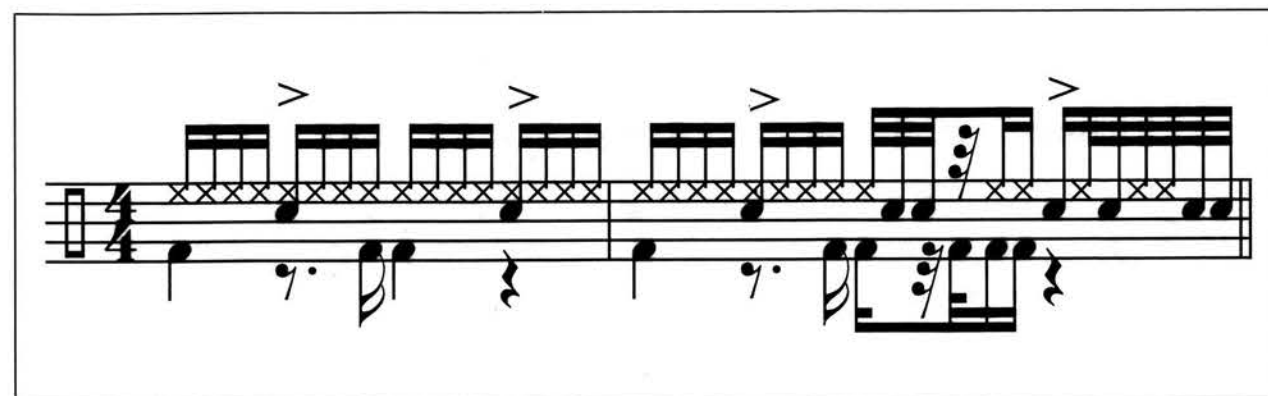
“クライド風”ファンク・リズム・コンビネーション



- このグルーヴは、ジェームズ・ブラウンのドラマー、クライド・スタブルフィールドのドラミングをベースにしています。ドラム・パートは音数も多めですが、とてもタイトなものと言えます。ベースのパートは少な目で、ドラムのスティッキングはベース・ドラムと密接になっています。
- 後半のBセクションは、素早いハイハット・オープンや、スネアによる2拍目ウラでのドラッグなど、装飾的な音を少し加えたバージョンになっています。これらは、バランスやハンド・コントロールが問われますので、ルーディメンツの知識が役に立ちます。

exercise 9

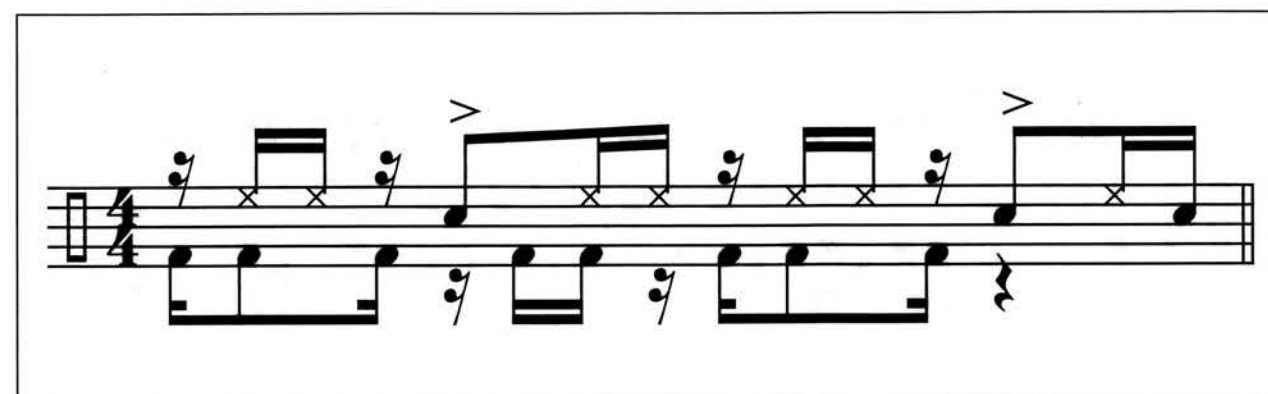
ファンク・バラード・リズム・コンビネーション2



- exercise 7に似たパターンで、スロー・テンポでベースとスムーズにかみ合わせるのは、なかなか難しいと言えます。
- ここでも装飾的な音は、そのフィールが正しいと感じる時のみプレイしましょう。ここではダブルタイム・フィールを取り入れてますので、ダブルタイムのセクションに移るときは有効です。このような装飾は現代では頻繁に聴かれますが、素早い足の動きと、スムーズで歯切れのいいハンド・テクニックが必要です。

exercise 10

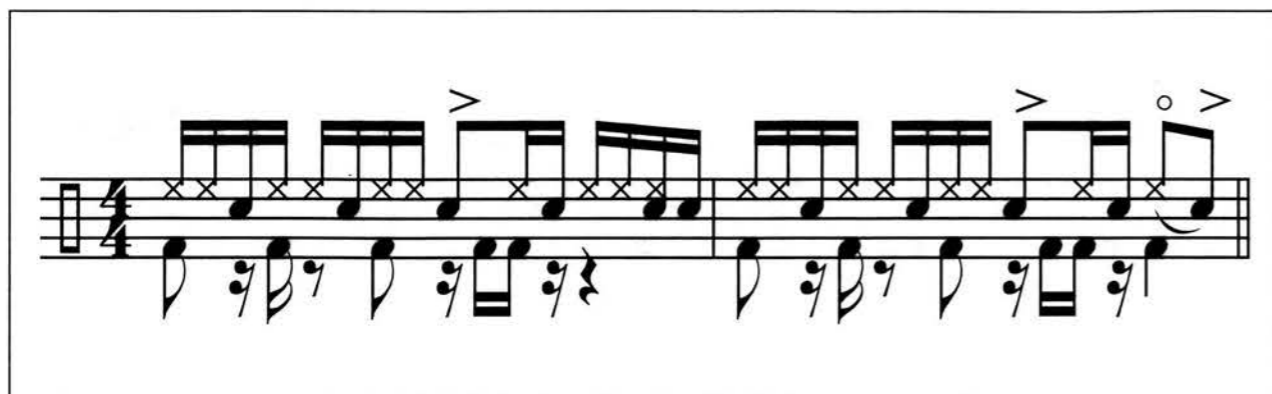
ニューオリンズ・ファンク風リズム・コンビネーション1



- このグルーヴはミーターズのジガブー・モデリストのグルーヴをベースにしています。ここでは、ベースのはっきりしたラインの上にドラムが浮かんでいるようなグルーヴに感じますし、ベース・ドラムは込み入ったパターンになっており、ベースと特にかみ合っているというわけではありません。
- このグルーヴは、一定のハイハット・パターン無しでプレイする能力や体のバランスを試すものにもなりますし、すべてがスムーズでグルーヴのポケットにハマらなくてはなりません。

exercise 11

ニューオリンズ・ファンク風リズム・コンビネーション2

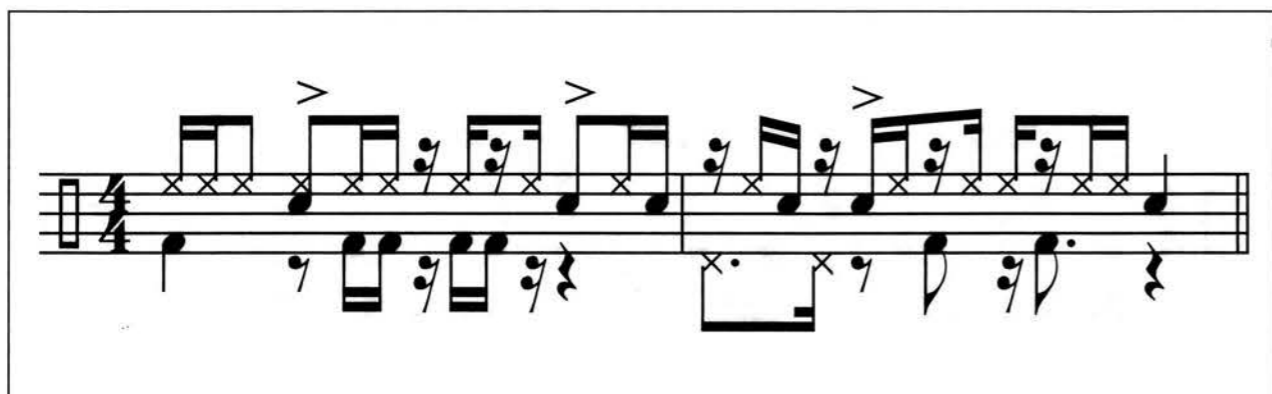


●このグルーヴもexercise 11と同様ニューオリンズのフィールを持ったものです。これはファンキー・セカンドラインとも呼べるもので、ベースはクラベ的なリズムをプレイし、ドラムはハイハットやスネア、ベース・ドラムによってファンキーなサウンドを生み出すべくセカンドラインのフィールを生み出しています。

●このグルーヴでは、特にスネアのプレイまたはルーディメンツのボキャブラリーが問われてきます。

exercise 12

“ジョーダン”風ファンク・リズム・コンビネーション

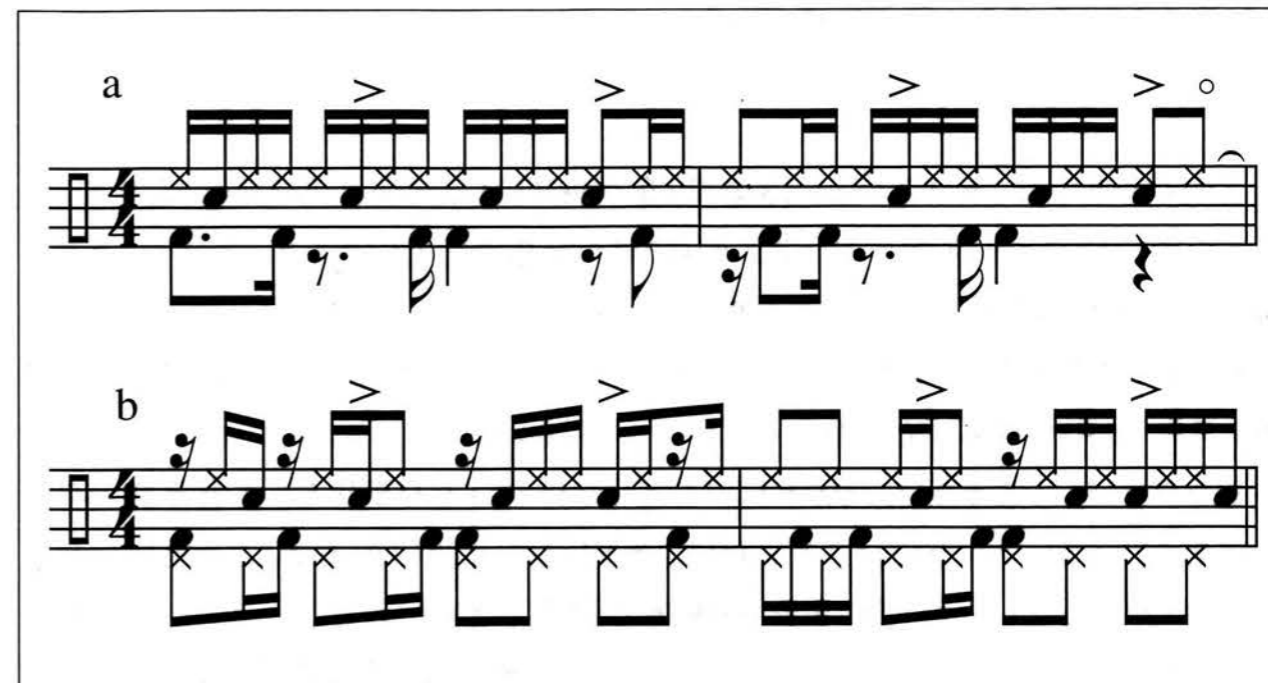


●このグルーヴは、スティーヴ・ジョーダンがジョン・スコフィールドのアルバムでプレイしたものをベースにしています。このグルーヴは、いくつかのセクションに分解して練習することをお勧めします。例えば1小節目の1・2拍目だけをソリッドに叩けるようになるまで練習し、次に3・4拍目を練習し、最後にすべてを一緒に練習するというわけです。複雑なグルーヴはそのように練習してみると、早くマスターできるはずです。

●ベース・パートは少しまばらな感じで、ドラムのグルーヴが複雑なため、ドラムにプレイするスペースを与えています。ドラムとベースは、常に2つで1つのサウンドに聞こえるようにフォーカスしていかなければなりません。

exercise 13

変則4/4拍子ファンク・リズム・コンビネーション



●このグルーヴは4/4拍子ですが、スネアとベース・ドラムのパートにはちょっと惑わされるかもしれませんし、すぐにはすべてのフレーズをしっかりと聴き取れないかもしれません。ドラムもベースも、反復して練習することが大切です。ドラム・パートにあまり変化を付けてしまうと、でたらめなサウンドに聞こえ、わかりにくくなってしまいます。

●後半のBセクションは、リニア・テクニックの実践的な適用方法をシンプルに見せたものでもありますし、グルーヴのメイン・テーマではこうしたテクニックを適用させると良いと思います。サウンドがさらに変わって装飾的になっても、ベース・ドラムとスネアは同じままです。

PART 2

シャッフル／トリプレット・グルーヴ・リズム・コンビネーション

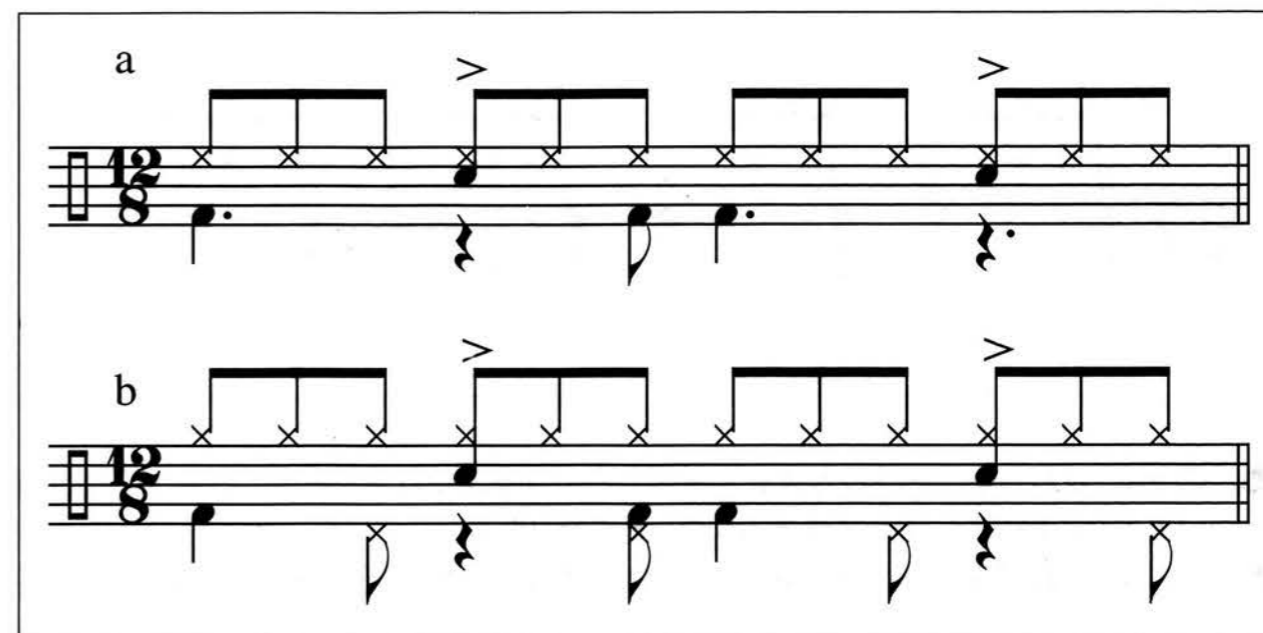
このパートでは、トリプレット(3連符)をベースにしたグルーヴを紹介します。スタイル的にはブルースからポップスやR&Bへと広がっていきます。ですが、あまり細かく分析し過ぎることなく、あくまでも音楽的な観点からシンプルにとらえて説明していきたいと思います。テクニク的な観点から言えば、これらのグルーヴはトリプレットの範疇にまとめられてプレイされるということです。

ドラマーは、できるだけソリッドにプレイしなければなりません。それぞれのグルーヴをどのようにフレージングするかは、チャレンジしがいのあることだと思いますが、それができないと実際の音楽の現場で適用できないことになってしまいます。ですから、各エクササイズともに様々なテンポで練習し、様々なダイナミクスを取り入れて練習してみてください。

ここではベースのプレイも少々変化します。ウォーキング・ベースラインや、何か特定のパターンをプレイしたりします。ドラマーとベーシストは、このグルーヴはどのようなスタイルなのだろうか、と考えがちですが、両者にとっても最も重要な要素はタイム感そのものなのです。

exercise 14

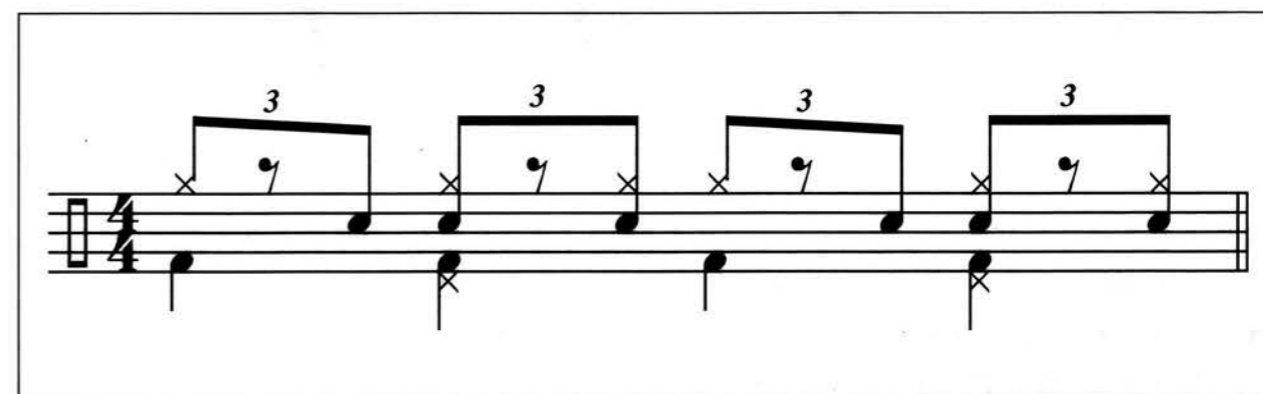
12/8拍子バラード・リズム・コンビネーション



●これは、典型的な12/8拍子のバラード・フィールの一例です。このようなグルーヴでは、ドラムとベースの両者が、いかにプレイをコントロールできているかがカギになります。スピードを上げることなく、エネルギッシュなフィーリングを持って自分を打ち出すというのは難しいことです。ですから、テンポを速めることなくスロー・テンポでエネルギーをコントロールできるように練習してください。

exercise 15

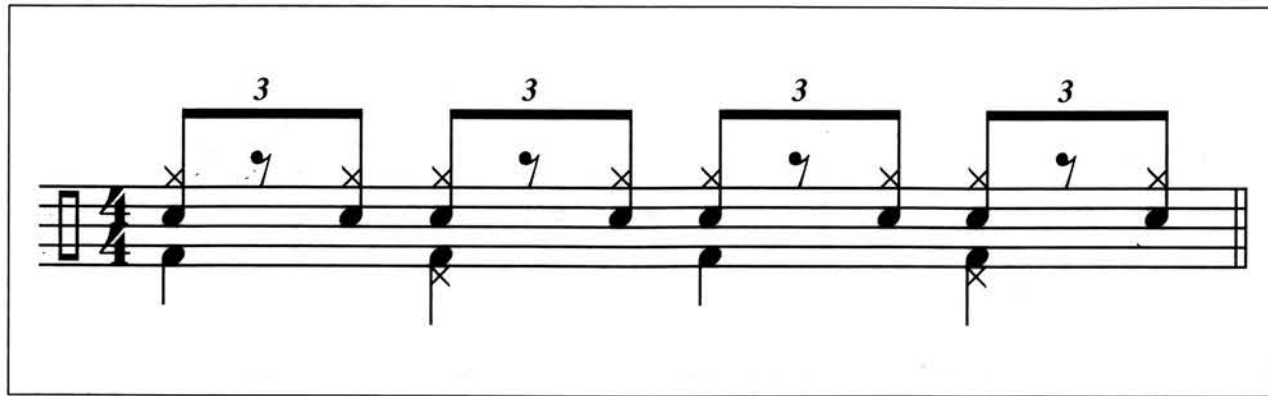
ジャジー・シャッフル・リズム・コンビネーション



●このシャッフルには、ライド・シンバルによるジャズ・ビート、シャッフルのスネア・パート、ベース・ドラムの4拍打ち、2・4拍目のハイハットが含まれています。ベースは細かな装飾を加えながらウォーキング・ベースラインをプレイしていますので、そのビートに乗って70から160くらいの異なるテンポで取り組んでみてください。このグルーヴにおいては、それらのテンポ範囲で大体のものがカバーできます。

exercise 16

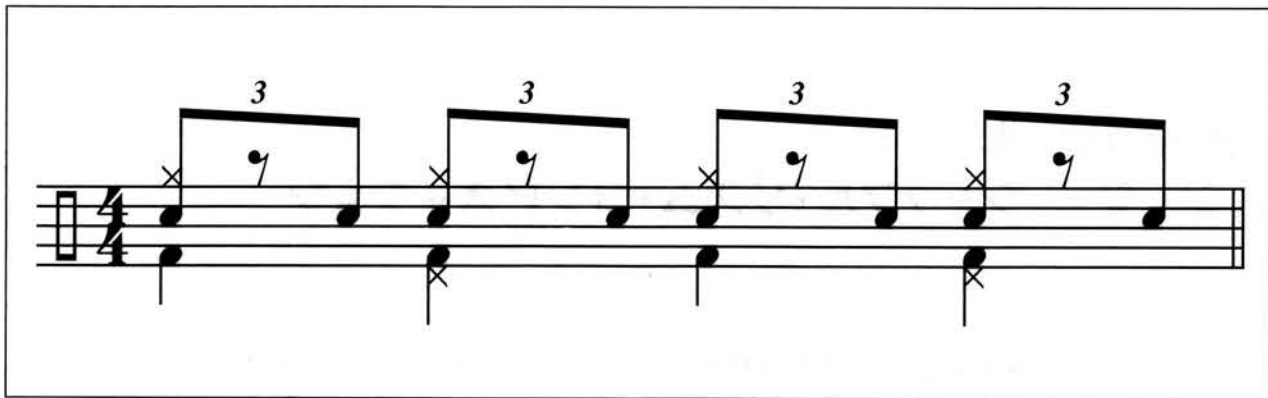
ダブル・シャッフル・リズム・コンビネーション



- このシャッフルは、シンバルとスネアがトリプレットの2つ打ちになることからこの名前がついており、より重く、ドライヴするサウンドになります。
- ベースは普通、スネアやシンバルと同じプレイをするため、さらにドライヴするサウンドになります。
- テンポは80から140くらいで練習してみましょう。

exercise 17

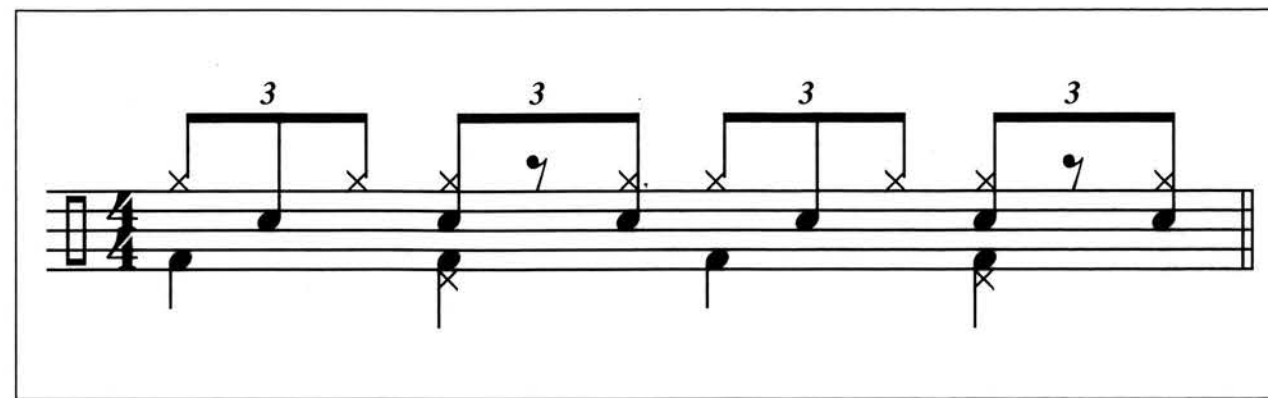
シャッフル・クルーズ・リズム・コンビネーション



- ここでもサウンド面からこのシャッフルを限定することなく、ダイナミクスの違いによって様々な状況でプレイできることを理解してほしいと思います。
- ベースは様々な変化を付けながら、このシャッフルをウォーキングさせたりしています。その動きをよく聞き取ってみてください。
- テンポは70から190くらいで練習してみましょう。

exercise 18

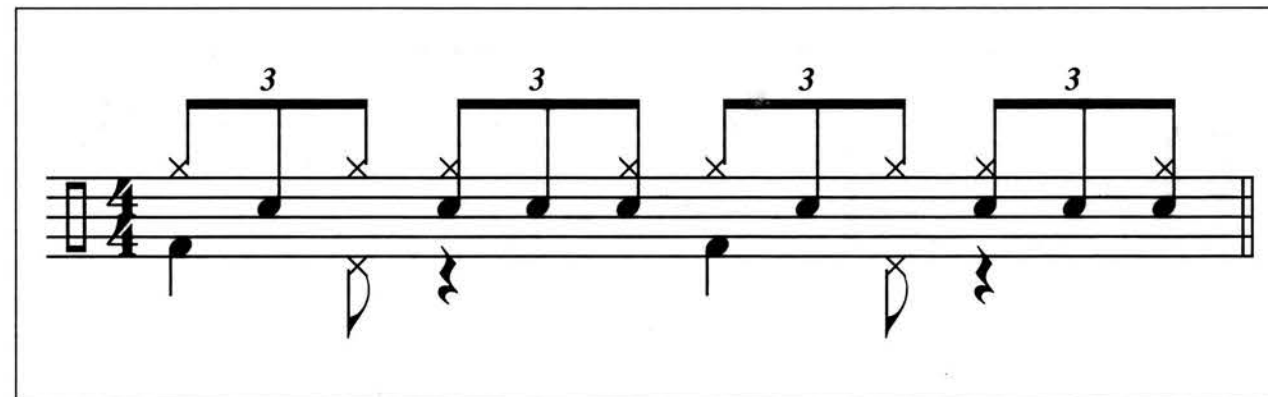
トリプレット・シャッフル・リズム・コンビネーション1



- このグルーヴのスネア・パターンは、ジャズや他のスタイルでも聴かれる非常に一般的なものになっていますし、楽しいフィールであると思います。シンバルとスネアの間を行き来するようなパターンですが、細かく考えず、全体に長いレガートのフィールととらえましょう。
- これもダイナミクスの変化によって、どんなシャッフル・スタイルにおいてもうまく合わせることができます。
- ベースは各拍のトリプレットの1つ目と3つ目の音を強調しています。
- テンポは140から150くらいで練習してみましょう。

exercise 19

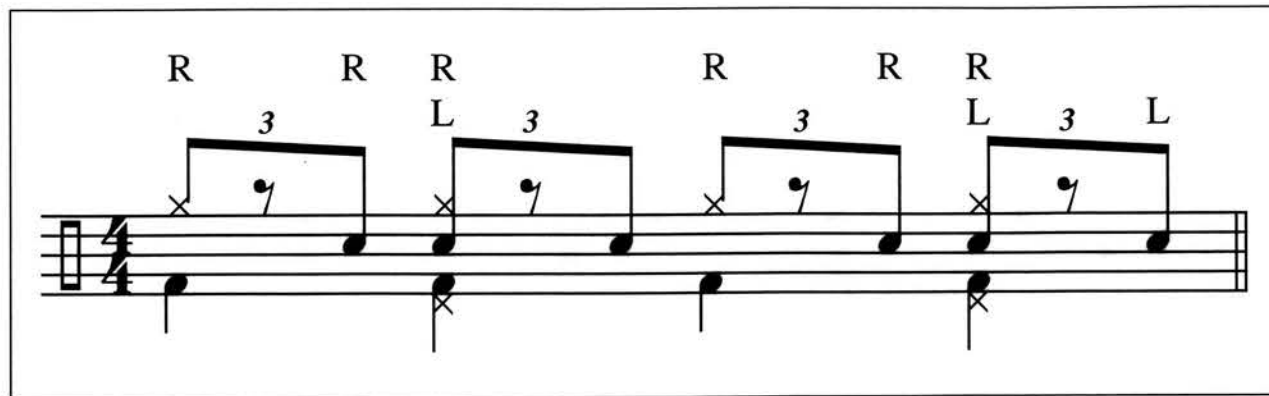
トリプレット・シャッフル・リズム・コンビネーション2



- フット・ハイハットを2・4拍目の前でプレイし、スネアで2・4拍目のトリプレットすべての音をプレイするのが特徴的なパターンです。よって、曲のある部分だけにプレイするのが効果的です。
- ベース・パートは、1~3拍目ではトリプレットの1つ目と3つ目の音のコンビネーションとなっており、4拍目では全てのトリプレットをプレイしています。ドラム・テクニクの観点から言うと、これはフット・ハイハットと、スムーズなスネア・パートをプレイするためのハンド・テクニクとのバランスのためにも非常に良いエクササイズであると言えます。
- テンポは90から144くらいで練習してみましょう。

exercise 20

“ガッド風”シャッフル・リズム・コンビネーション

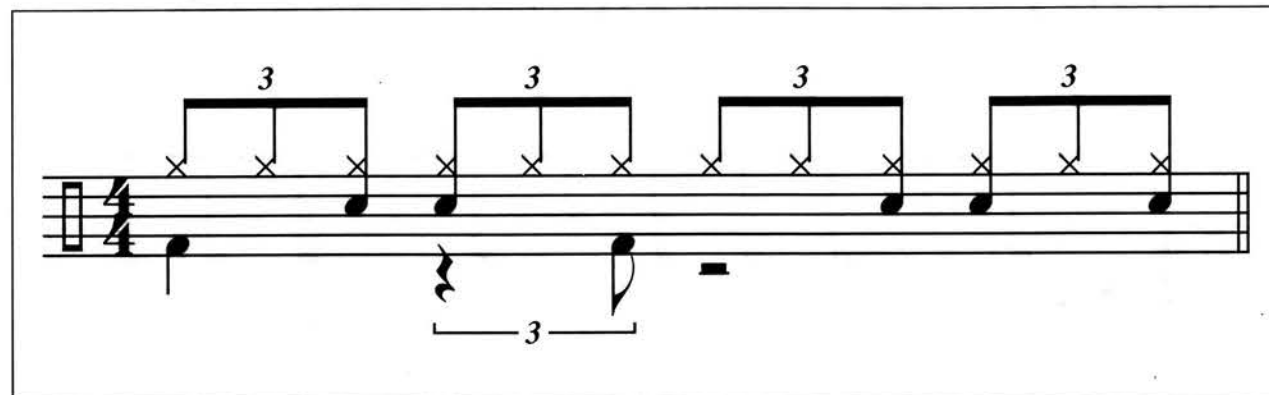


●以前スティーヴ・ガッドがプレイしていたシャッフルからヒントを得たパターンです。2・4拍目の力強いスネアのバックビートを維持しながらシャッフルのスネア・パートをキープさせるため、早めのテンポでプレイするのも良いでしょう。

●シンプルでありながらも、他の典型的なシャッフルとは異なるサウンドを持っています。右手をシンバルとスネアの間を行き来させながら、一定でスムーズな体の動きを生み出すのがカギです。体の動きがグルーヴのサウンドに影響を与えるという一例もありますが、言うまでもなく、すべてのグルーヴは体の動きに影響されているのです。

exercise 21

“クライド風”シャッフル・リズム・コンビネーション



●クライド・スタブルフィールドによる典型的なトリプレットのグルーヴを思い起こさせるパターンです。ソフトなスネア・ビートの上で、ライド・シンバルはトリプレットの音すべてをプレイしており、他とは異なる興味深いサウンドと言えます。このグルーヴは、大きく外れることなくプレイするのが良いと思います。

まずは、ライドのパターンとスネアのゴースト・ノーツだけで練習するのも良いでしょう。

●ベースはトリプレットのフレーズをうまく取り入れています。

●テンポは60から120くらいで練習し、ライド・シンバルのストロークは低めにコンパクトにキープしましょう。

exercise 22

8・16分音符フィール・シャッフル・リズム・コンビネーション



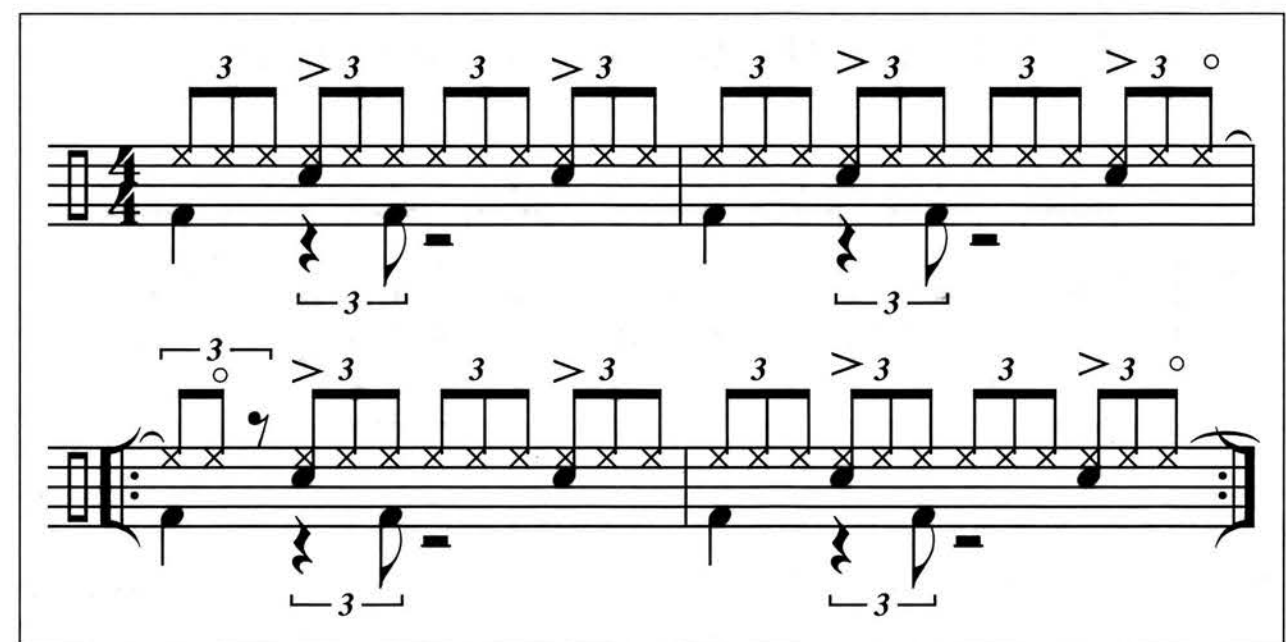
●前半のAセクション、後半のBセクションのグルーヴそれぞれ、ドラマーにとっては難しい別々のフィールを紹介しています。

●Aでは1小節おきに8分や16分のフィールのバックビートが入ります。その音楽にとって適切である限りは、ドラマーとベーシストには多くの細かなオプションがあります。

●Bでは小節をまたいだライド・パターンがフィーチャーされます。これはフレーズをスムーズで長めの感じにすることができるクールなコンセプトでもあります。

exercise 23

“ポーカロ風”シャッフル・リズム・コンビネーション

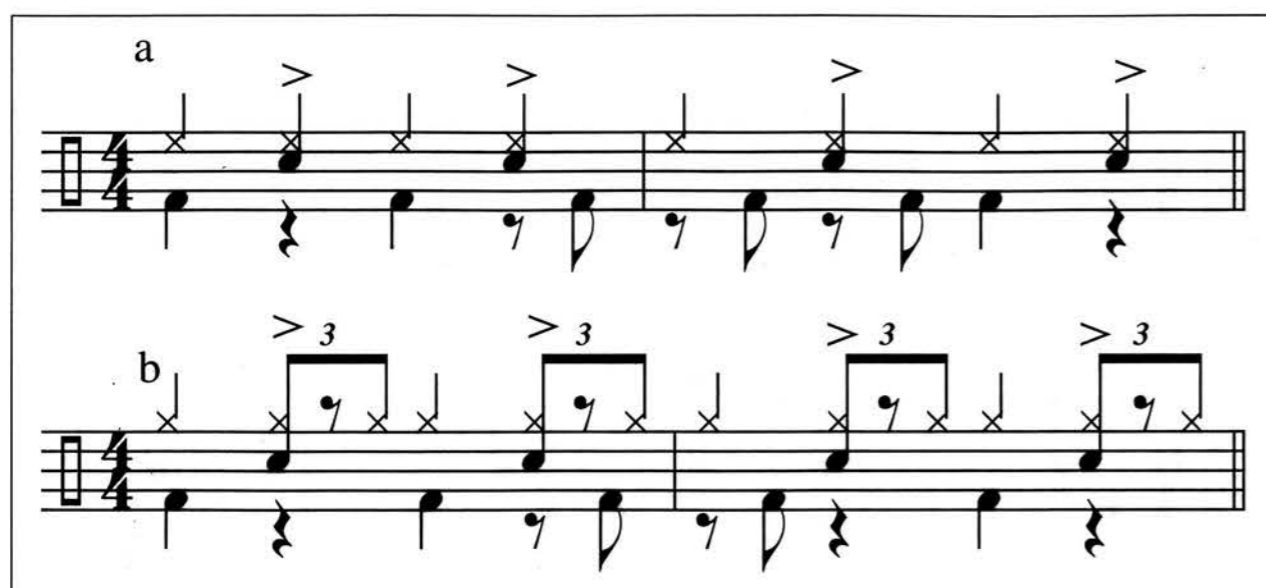


●ジェフ・ポーカロのプレイをベースにしたシャッフル・グルーヴです。グルーヴ全体を通して、ハイハットのストロークを低めにスムーズにキープします。また、ハイハット・オープン時の体のバランスにも気を付けてください。ベース・ドラムはまばらですし、ベースも音数は少ないと言えます。これらのスペースがハイハットのパートと一緒に、スムーズなレガート・フィールを生み出しています。

●テンポは88から132くらいで練習してみましょう。

exercise 24

モータウン風シャッフル・リズム・コンビネーション

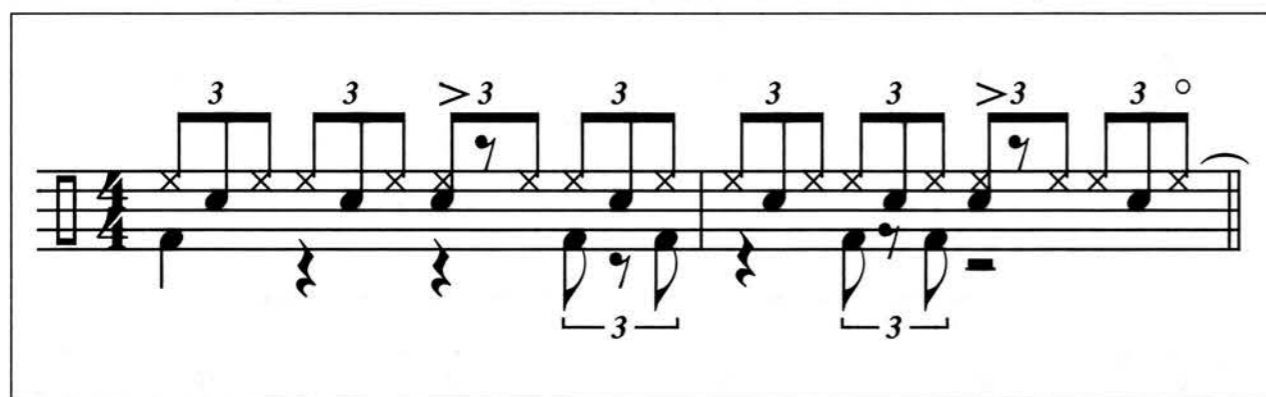


●シュープリームスの曲をベースにしたシャッフルです。前半のAセクションも後半のBセクションも、ベースはほとんど同じベースラインをプレイしていますが、ドラムはAではフット・パターンがわずかに多く、Bではライド・シンバルの音数を増やし、その分ベース・ドラムを減らしています。このように、ドラムの各パーツが組み合わさって全体のグルーブを作るということを常に頭に入れておく必要があります。例えばハイハット・パターンの音数が増えれば、ベース・ドラムを減らしたり、その逆であったりなどです。

●テンポはこのグルーブをユニークなものにする要素ですので、一般的には150から200くらいが良いと思いますが、正確さを身に付けるためには、さらにスローなテンポで練習するのも良いでしょう。

exercise 25

“パーディ”風シャッフル・リズム・コンビネーション1



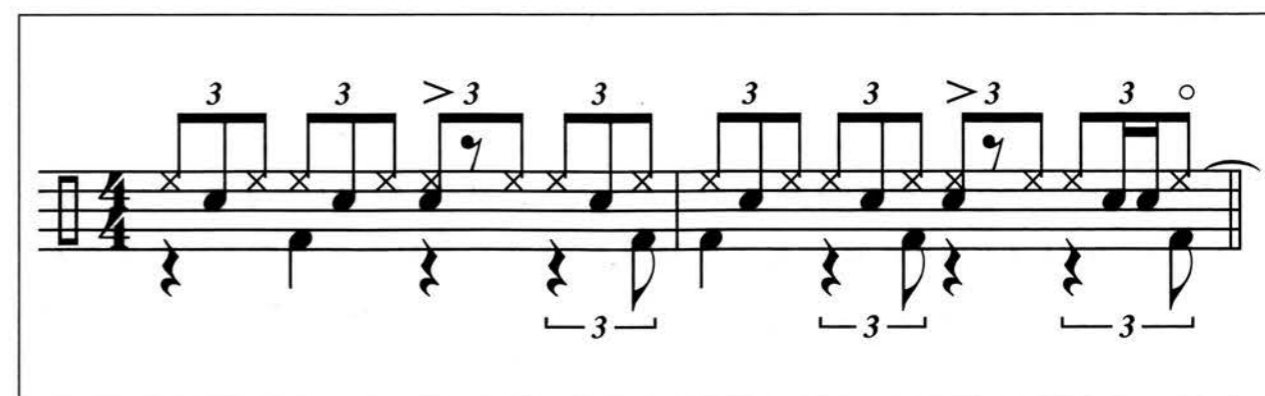
●バーナード・パーディのグルーブをベースにしたパターンです。グルーブは流れるようにスムーズに。ハイハットのストロークは低めにキープし、ゴースト・ノーツはソフトに一定にプレイしましょう。

●このようなグルーブの場合、ベースは一般的にベース・ドラムのパターンと密接になっています。ドラムのグルーブにいろいろな要素がある場合、ベースはそれとぶつからないようにしますし、その逆も言えます。

●テンポは120から180くらいで練習してみましょう。

exercise 26

“パーディ”風シャッフル・リズム・コンビネーション2

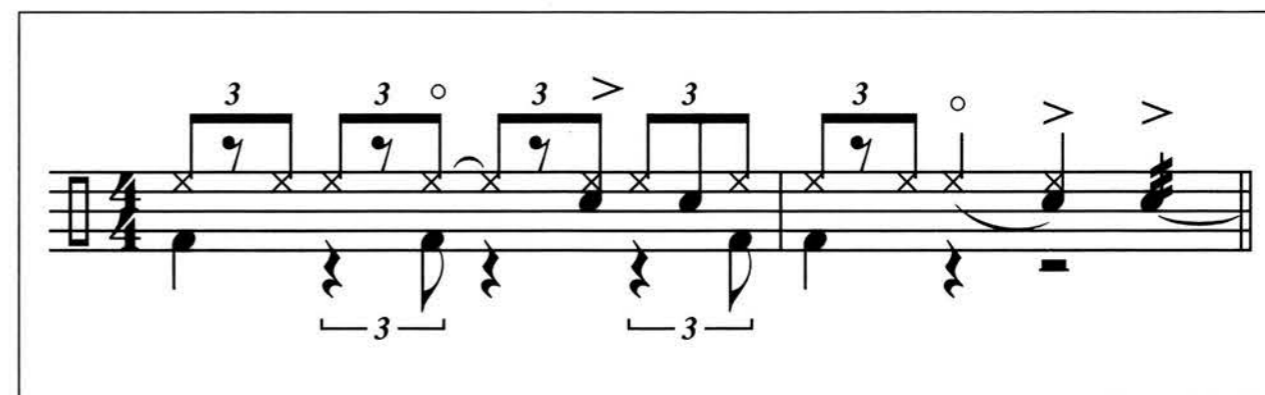


●バーナード・パーディのシャッフル・グルーブのバリエーションですが、カルロス・ヴェガのグルーブからもインスパイアされたものです。

●ここでは幾つかのアイデアが付け加えられており、2小節目の4拍目のスネアによるドラッグはスムーズに一定にプレイするのが難しいものですので、スネア・ドラムのテクニックをしっかりと身に付けることが大切です。また、2小節目の終わりから1小節目に戻る際の先行音(2小節目4拍目16分音符ウラのハイハットとベース・ドラム)がハシらないようにスムーズにプレイしましょう。ベーシストも同じく先行音をプレイしていますので、しっかりとかみ合うように注意してください。

exercise 27

ニューオリンズ風シャッフル・リズム・コンビネーション



●これもバーナード・パーディのシャッフルに似ていますが、違いを感覚的にいうならば、もっとふんぞり返ったようなルーズな感じを持っているという点です。ベーシストはニューオリンズ・スタイルの3:2によるクラーベのリズムを、2小節フレーズとしてプレイしていますし、ベース・パートにはたくさんのバリエーションが考えられます。

●このグルーブは、スネア・ドラムのテクニックと全体のバランスを要求するものとも言えます。

PART 3

ヒップホップ／スウィング・ファンク・リズム・コンビネーション

このパートは16分音符のファンク・グルーヴについて紹介しますが、16分音符トリプレットとしての16分音符と言い換えた方がわかりやすいかもしれません。スウィング・フィールを持っているオールド・スクールのR&Bや、ヒップホップといったスタイルに、そういったフィールを聴くことができます。

また、このパートにおけるさらにアドヴァンスなグルーヴでは、ルーディメンツを装飾として使っています。これまでも述べてきたように、正確さや良いタイム感、ダイナミクスのコントロールを身に付けるための努力は必要です。楽器を思うままに操れることによって、グルーヴがいかにその時々状況においてフレーズと becoming していくのか、ということを理解できるようにもなります。

これらのグルーヴでは、ハイハットやスネアの音数が多い場合は特にベースのパートはシンプルになっています。それによってベースはボトムを力強くタイトにしているわけです。

exercise 28

ベーシック・スウィング・ファンク・リズム・コンビネーション1

●このグルーヴではハイハット・パターンにアクセントを付けずストレートにプレイしています。フィールの観点から言うと、これによってグルーヴが前に向かって少し勢い付くことになっているわけです。

●ベース・パートは繰り返しが多く、音数も多くありません。このようにグルーヴにスペースがたくさんある時は、自分のパートにしっかりと乗るということも重要です。それによって、ドラムとベースが完全にシンクロしないこともありますが、それもグルーヴであり、寸分違わぬ完璧さというのはいり得ないとも言えます。

exercise 29

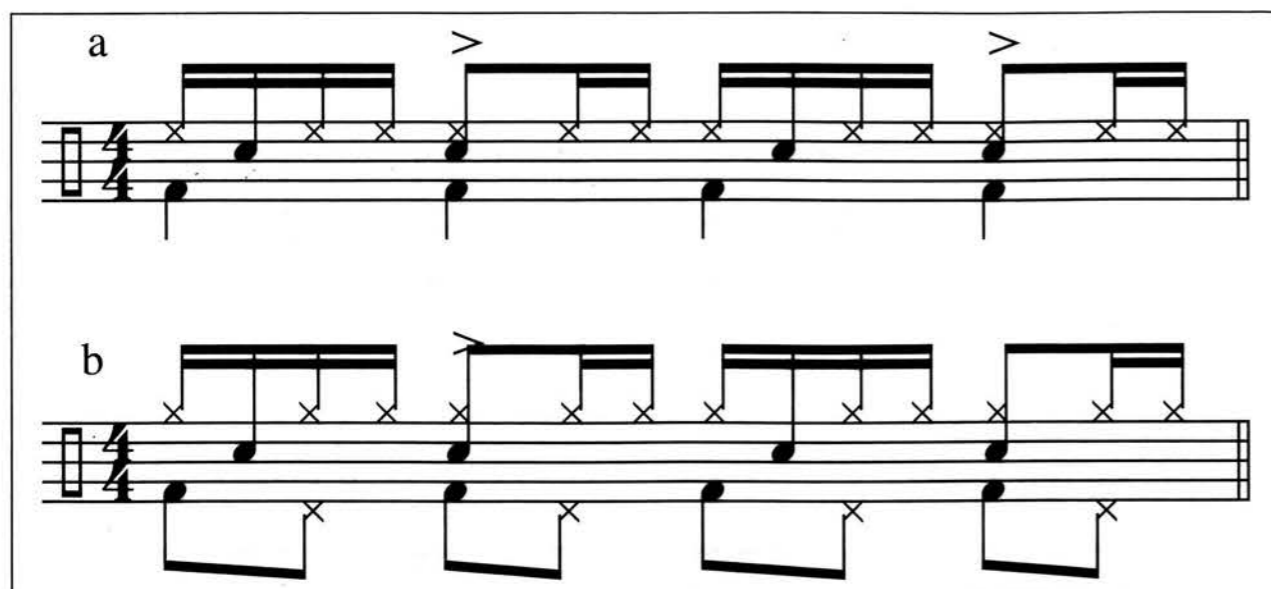
ベーシック・スウィング・ファンク・リズム・コンビネーション2

●このグルーヴでは、右手によるハイハット・パートをフィーチャーしています。これはフィジカルな面が要求され、優れたハンド・テクニックが問われてきます。ジェフ・ポーカロはしばしばこういったフィールをプレイしていました。

●ベース・パートは、ベース・ドラムのパターンに合わせており、フレーズの終わりをメロディックなものにしています。それによって、フレーズをしっかりと各小節のダウンビート(強拍)とつなげているわけです。ここで聴かれるベース・パターンは、ドラムを引っ張り上げるようなタイプのものであり、回りの状況によっては曲の中心ともなりえるものです。

exercise 30

ジャジー・ファンク・シャッフル・リズム・コンビネーション

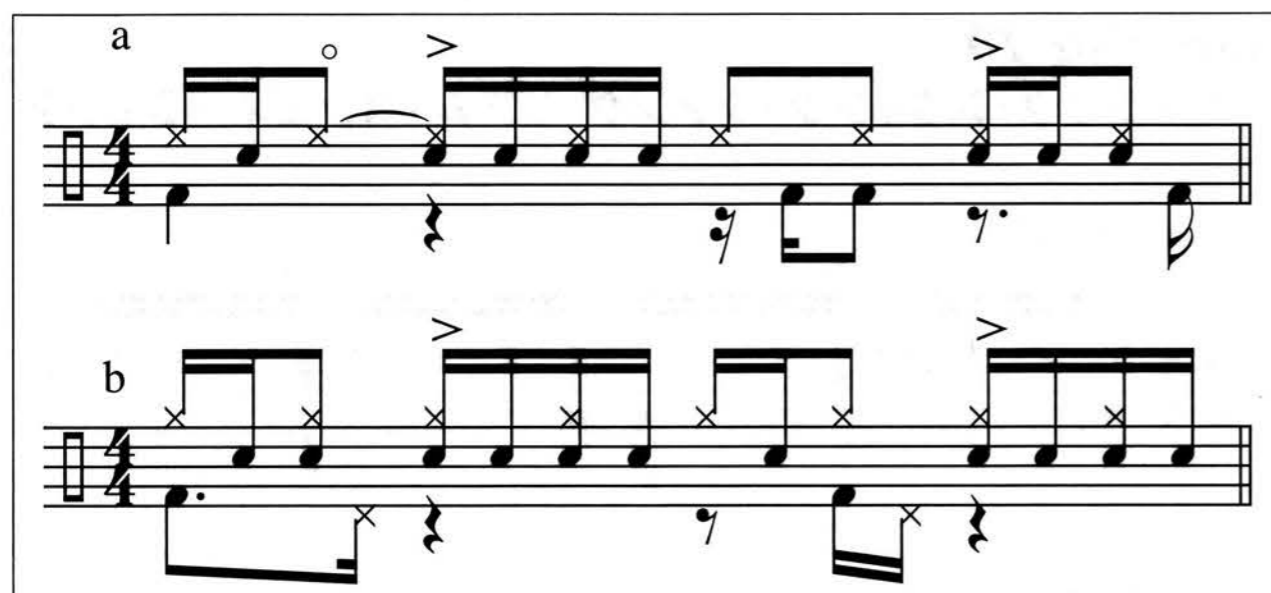


●このグルーヴは、私が初めて聴いたジェフ・ポーカロのプレイをベースにしています。ハイハットはジャズ・ビートのパターンであるため、彼はこれをジャズ・シャッフルと呼んでいたようです。

●前半のAセクション、後半のBセクション共に、ベース・ドラムは常に4分音符をプレイしているため、ベーシストには様々なプレイをする自由が生まれています。この演奏でベースは、シンコペートさせたベースラインでグルーヴさせていますが、例えばもっとストレートにプレイすることも、また音楽的でグルーヴする限りはもっと音数を多くすることもできるわけです。

exercise 31

アドヴァンス・スウィング・ファンク・リズム・コンビネーション1

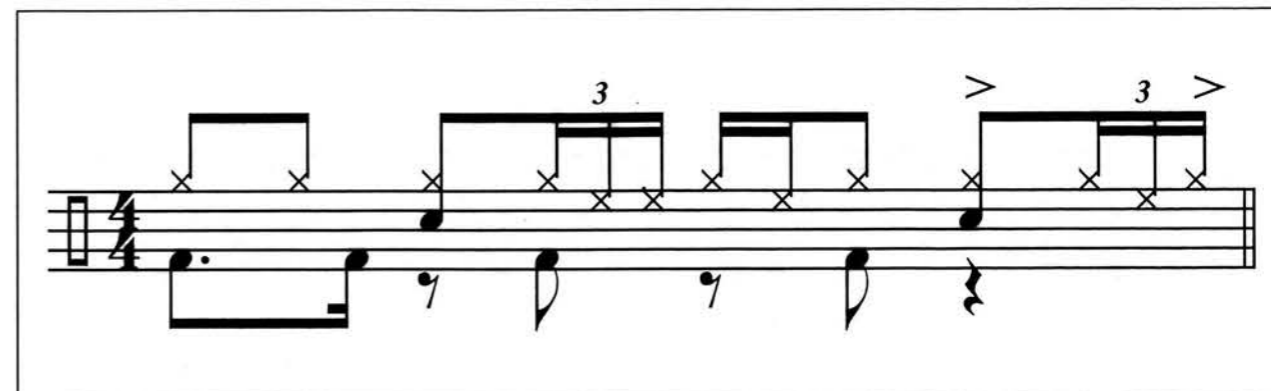


●このグルーヴは、ウィリアム・ケネディのプレイにインスパイアされたものです。ゴースト・ノーツや細かなテクニックが多いことから、コントロールがこのグルーヴのカギとなります。

●ベースのアプローチは、ベース・ドラムとうまくかみ合ったものです。後半のBセクションではフット・ハイハットをパターンの重要な要素として使っています。こうした複雑なグルーヴ・パートのプレイに対し、ベースは見事にそのためのスペースを生み出してくれています。ただし、常にこうしたやり方をするわけではありません。ドラムとベースが一緒になって音数の多いグルーヴをプレイする場合もたくさんありますし、その場合はさらに正確なタイム感が必要になります。

exercise 32

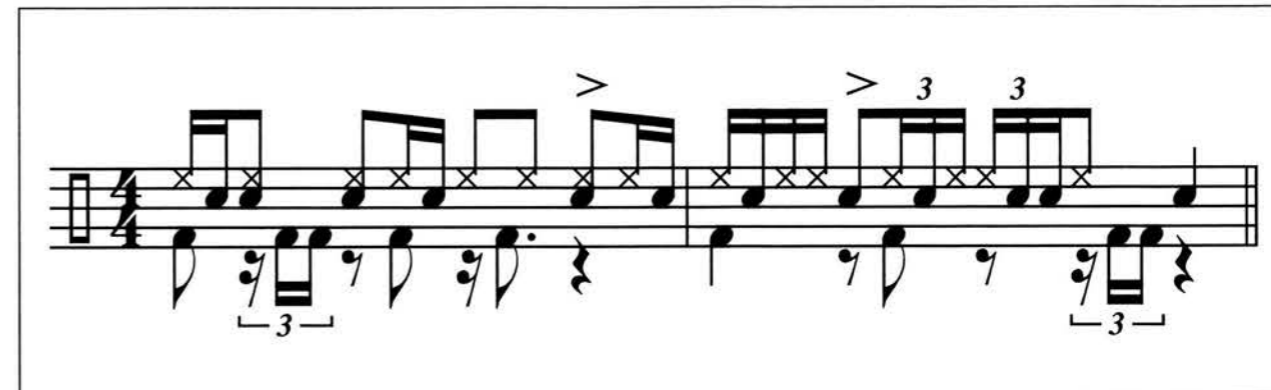
アドヴァンス・スウィング・ファンク・リズム・コンビネーション2



●このグルーヴでは、ライド・シンバルとハイハットのコンビネーションによってライド・パターンを作り出しています。こうしたグルーヴは、音楽がそれを求める場合のみに使うべきでしょう。各小節最後のライドとハイハットによるトリプレットのパートでは、ハンド・テクニックが問われてきます。こうした、あまり普通ではない要素を取り入れたグルーヴでは、普通ベースはそれに合わせず、グルーヴをしっかりとキープし続けます。ここでも自由は少しはありますが、ベースは決して揺れることなく、常にタイムをしっかりと守っています。

exercise 33

アドヴァンス・スウィング・ファンク・リズム・コンビネーション3

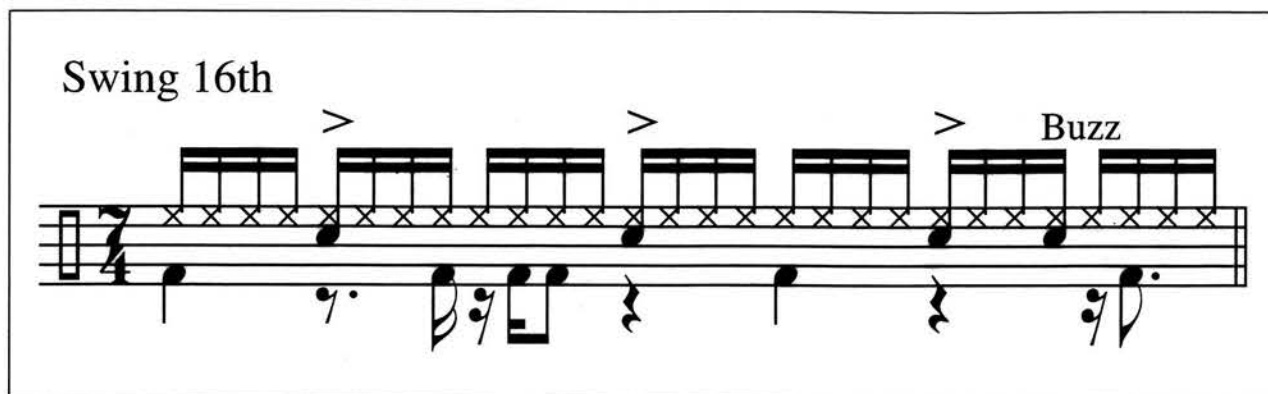


●このグルーヴでは、チャレンジしがいのあるベース・ドラム・パートをフィーチャーしていますので、フット・テクニックが問われてきます。このようなベース・ドラム・パターンは、音のスペースを埋めるものですし、ベーシストにとっては選択の余地が少なくなり、プレイを制限するものでもあります。時にはベーシストがこうしたベース・ドラム・パターンに合わせてくれることもあります。それは通常、即興的な場面に限られてきます。しかし、ここで演奏されているベースのように、ベース・ドラム・パターンをコピーして特定のグルーヴを生み出す場合もあります。それはそのグルーヴを元にして曲が書かれた場合などです。

exercise 34

7/4拍子ファンク・シャッフル・リズム・コンビネーション

Swing 16th



●このグルーヴは7/4拍子になっており、ここではベースがグルーヴの焦点となっています。ドラム・パートも音数が少ないわけではありませんが、ソリッドで反復的です。ここでは、ドラムはベースの音数の多いメロディックなラインをサポートしています。スネアは通常のバックビートの他に6拍目最後の16分音符をバズでプレイしています。これは音楽的なインパクトを与えることができ、普通のスネアのヒットよりもバズの方がグルーヴもさらに良くなると判断したからです。

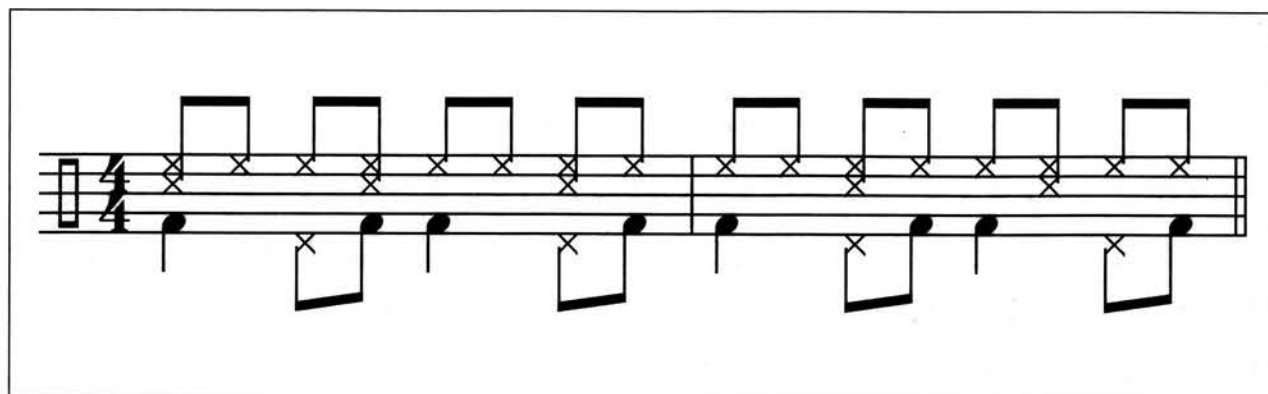
PART 4

ラテン・グルーヴ・リズム・コンビネーション

このパートでは、典型的なアフロ・キューバンやブラジルのグルーヴや、ラテン・グルーヴとファンク・フレーヴァーの様々なコンビネーション・グルーヴをフィーチャーします。これらのグルーヴのアプローチを知ることにより、異なるスタイルの間にあるリズム面での類似点が容易にわかるようになるはずです。このパートでも、ベースは少しずつ変化していきます。例えばサンバやファンキー・サンバではソリッドなグルーヴを聴かせ、ソングやモザンビークでは異なるベース・パターンをフィーチャーし、一つずつ細かな変化を付けることによって、それぞれのグルーヴに異なる個性を持たせています。ここでもドラムとベースのインターアクションがグルーヴを生みだしていきます。時間をかけ、一つ一つのグルーヴを分析し、正確に、そしてルーティメンツも忘れずに練習してください。

exercise 35

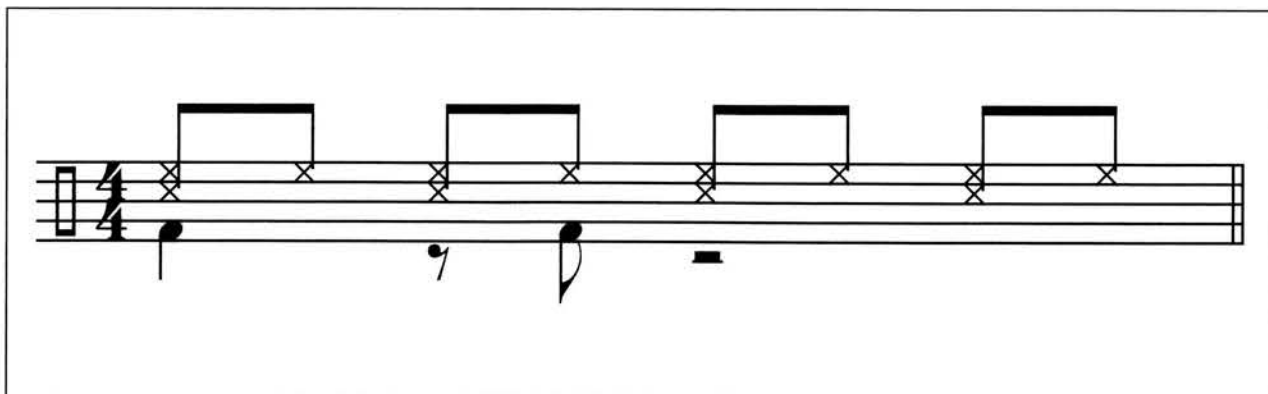
ボサノヴァ・リズム・コンビネーション



- ボサノヴァとはどうプレイするのかは、知っておくべきことの一つです。このフィールをつかむためには、できるだけ多くの音楽を聴いてほしいと思います。
- テクニク的な観点から言えば、ライド・シンバルのストロークは低めにスムーズにキープし、スネアのリムを打つベスト・ポジションを見つけ、ベース・ドラムはメゾ・フォルテ以上大きなサウンドではプレイしない、といったことがポイントです。
- ベース・パートは、ベース・ドラムと共にソリッドにプレイしますが、スローなテンポでは、ベース音も長めでレガートなサウンドになります。

exercise 36

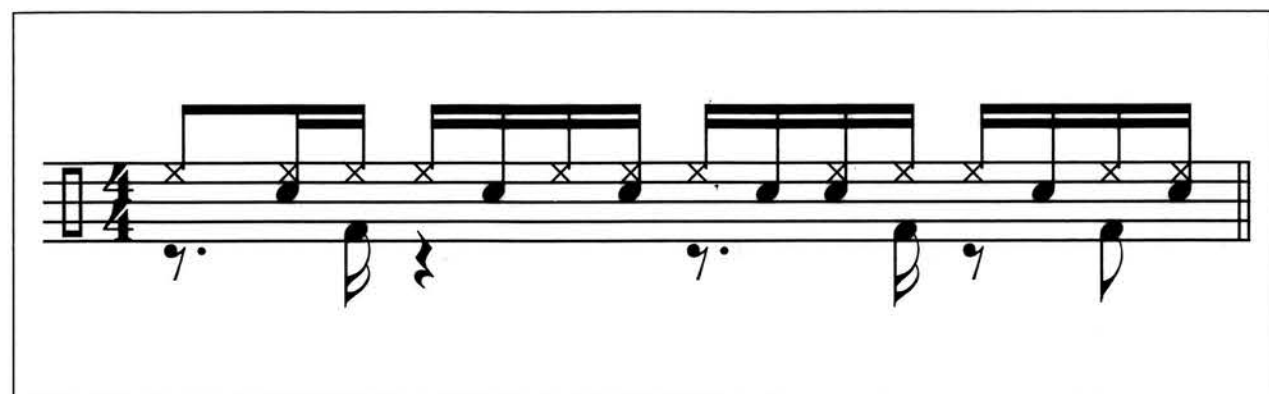
チャチャチャ・リズム・コンビネーション



- アフロ・キューバンの伝統に起源を持つチャチャチャも、ドラマーが知るべき重要なグルーブです。非常に一般的なグルーブで、多くのロックの曲にも取り入れられています。
- このグルーブの中心となるのは、すべてのダウンビートにおけるソリッドなリム打ち(クロス・スティッキング)です。ハイハットやシンバルは、様々に異なるアイデアが可能です。ここで聴かれるように、ベース・ドラムは通常ベースラインとシンクロしています。

exercise 37

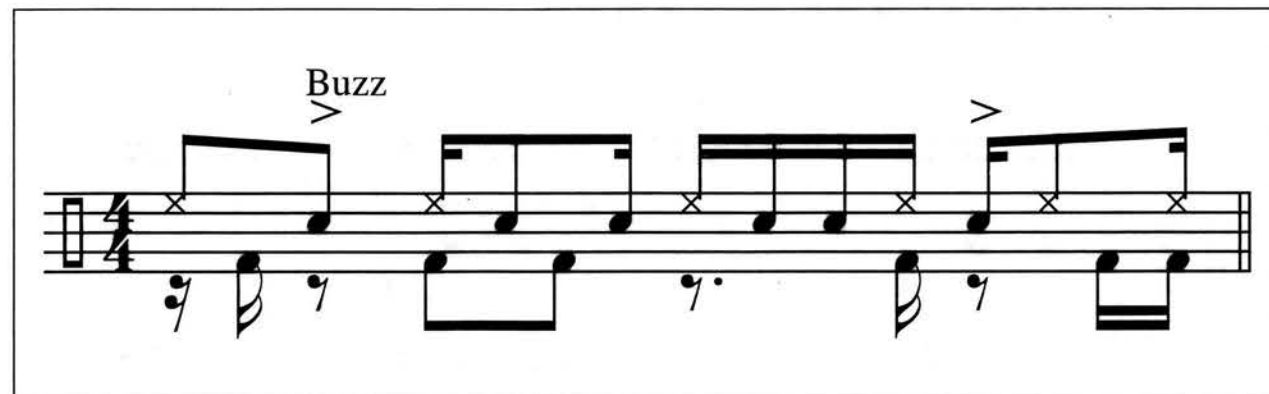
ソング・リズム・コンビネーション1



- アフロ・キューバンの伝統から来ているソングの典型的なグルーブの一つです。速めのテンポでは、身体的そして音楽的な理由からハイハットのパートをシンプルにしても良いと思います。
- ここでは、ベーシストはトゥンバオと呼ばれる非常に典型的なパターンをプレイしています。基本的に、ベースはベース・ドラムのパターンと密接になっています。他の多くのスタイル同様、ベースとドラムがソリッドにリピートすることが重要になります。

exercise 38

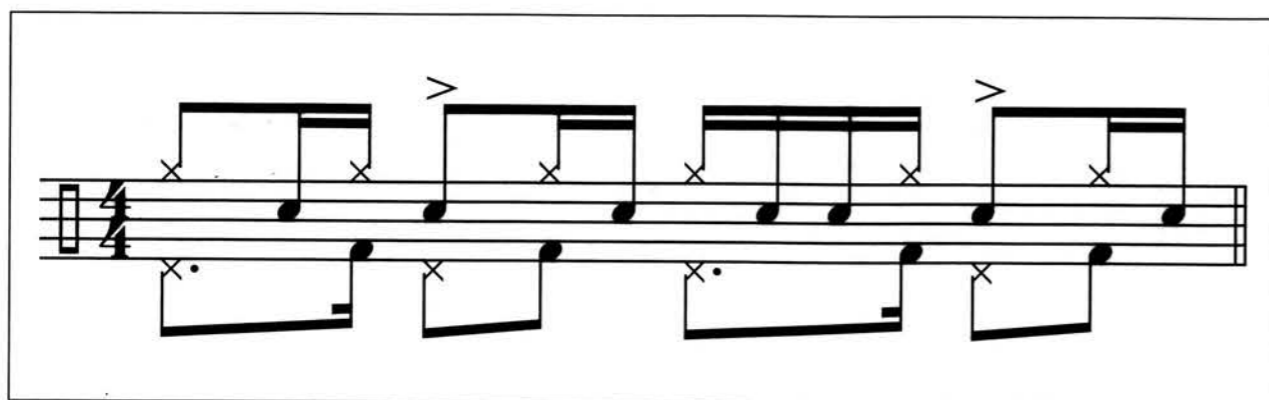
ソング・リズム・コンビネーション2



- 非常に音数の多いドラム・グルーブなので、曲のメインとなるグルーブよりも、ある特定のグルーブにフィーチャーすると効果的な、ファンキーなソング・グルーブです。
- ベース・パートは、exercise 37の2拍ウラに対して3拍目にキメを付けています。
- ハイハット・パートと、ベース・ドラムやスネアのパートが対位的な感じになるため、ドラマーにとってはチャレンジしがいのあるグルーブであると言えます。まずは時間をかけてゆっくりとしたテンポで正確にプレイできるようにしましょう。

exercise 39

ソング・リズム・コンビネーション3

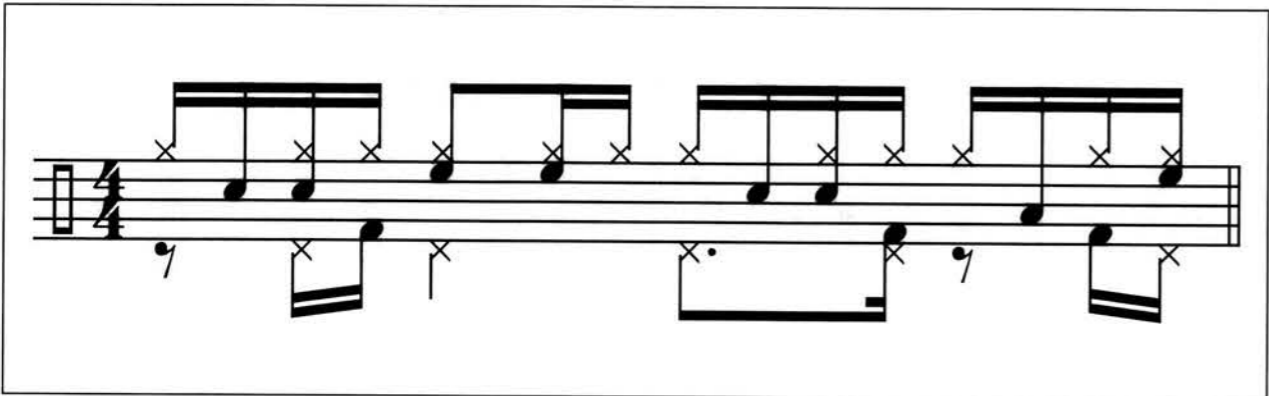


●シンバルとスネアのパターンによる異なるスタイルのソング・グルーヴです。シンバルとスネアの間を行ったり来たりすることによって、バックビートにファンキーなサウンドを加えています。

●ベーシストは音を長めにして、どちらかというストレートにプレイしており、メロディックな観点からベースラインに変化を付けています。これによって、グルーヴに異なるヴァイブを与えています。こうした小さなことが、サウンドに影響したり、グルーヴのフィールを生み出したりするのです。

exercise 40

ソング・リズム・コンビネーション4

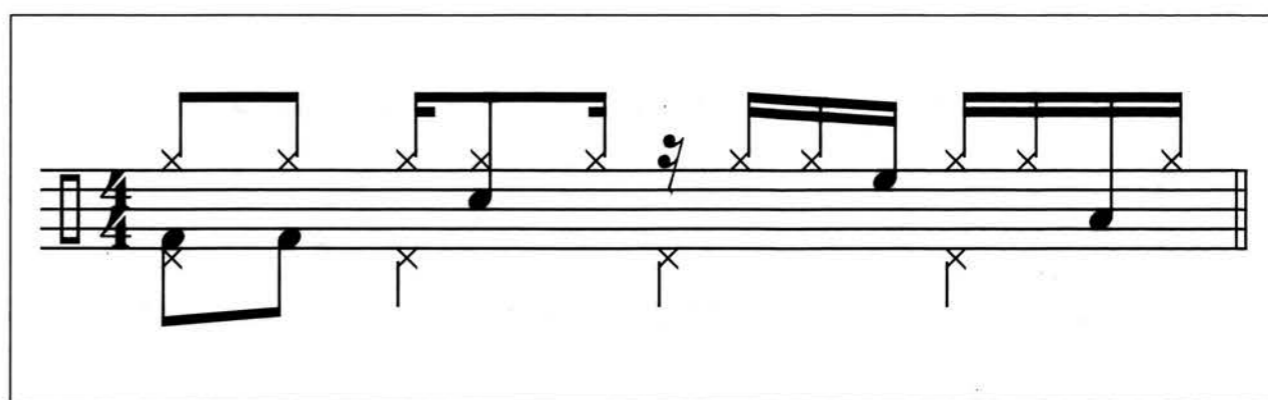


●多くのドラマーは、複雑なプレイをすると十分なサウンドが得られないというリスクを持っていると思います。このソング・フィールは、フット・ハイハットでクラベのリズムを取っていますが、これは特定の状況のみに使われる非常に特殊なケースであると思います。このようなプレイをするドラマーを私も多く知っていますが、ソングの感じにならなかったり、心地よい感じにならなかったりすることがありますし、チャレンジしがいのあるパターンであると思います。

●ベースは、極めてストレートにソリッドにプレイしており、ドラムのグルーヴにしっかりと応えています。

exercise 41

モザンビーク・リズム・コンビネーション1

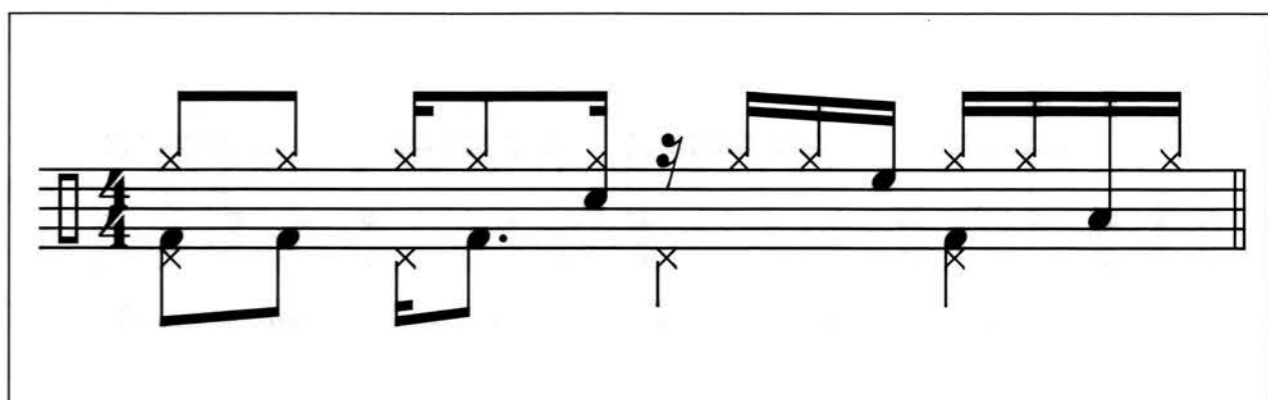


●アフロ・キューバンの伝統から来ているモザンビークのパターンです。ベース・ドラム、スネア、タムの組み合わせによってファンキーなサウンドを生み出しています。

●ベースは、非常にソリッドな反復するベースラインをプレイしています。さらに、ベースラインがメロディックな方法でスネアとベース・ドラムとタムのパターンをたどっているということにも注目してください。ベースがドラムをサポートするのはリズム的な面だけでなく、メロディックな面においても可能であるという例でもあります。

exercise 42

モザンビーク・リズム・コンビネーション2

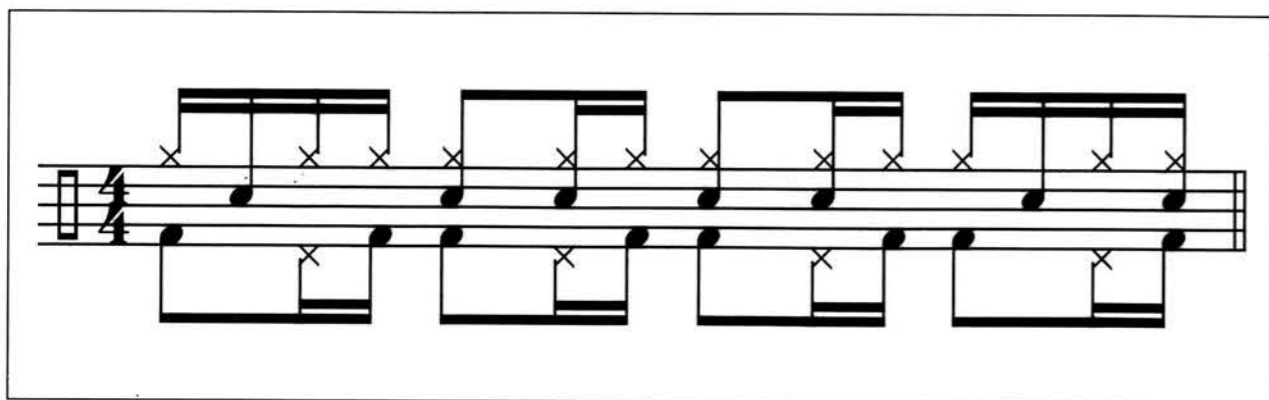


●exercise 41に似ていますが、ベース・ドラムとスネアの位置によって少し異なる感じのフィールを生み出しています。

●ベースは前のエクササイズと非常に似たプレイをしています。ドラムの方はベース・ドラムの音が増えています。

exercise 43

サンバ・リズム・コンビネーション1



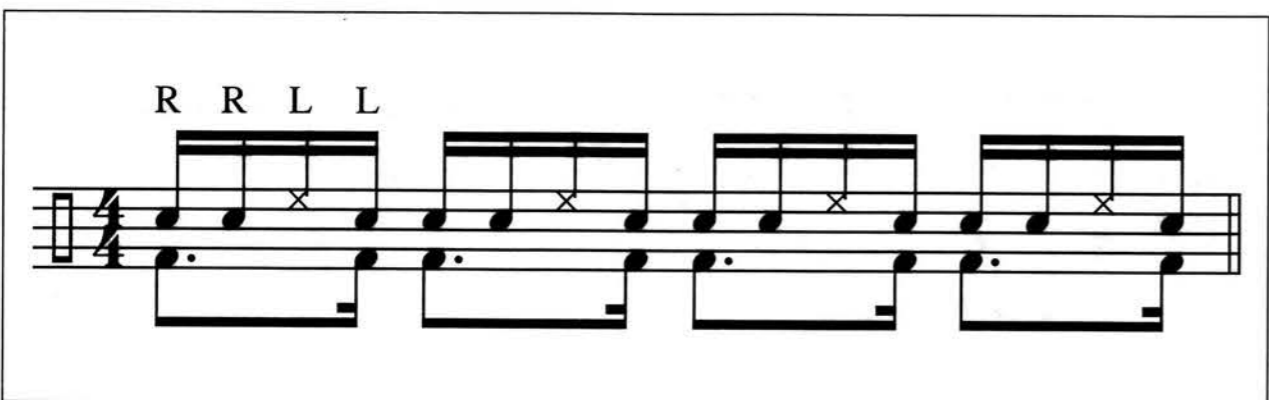
●典型的なサンバ・グルーヴの一つです。この後に出てくるファンキー・サンバほどエッジの効いたものではなく、また真のサンバというほど伝統的なものでもなく、幅広い様々な状況で使えるグルーヴと言えます。

●ベース・パートはストレートな感じで、ベース・ドラムとかみ合いながら非常にレガートなサウンドを出しています。

●様々なテンポで練習してみましょう。

exercise 44

サンバ・リズム・コンビネーション2

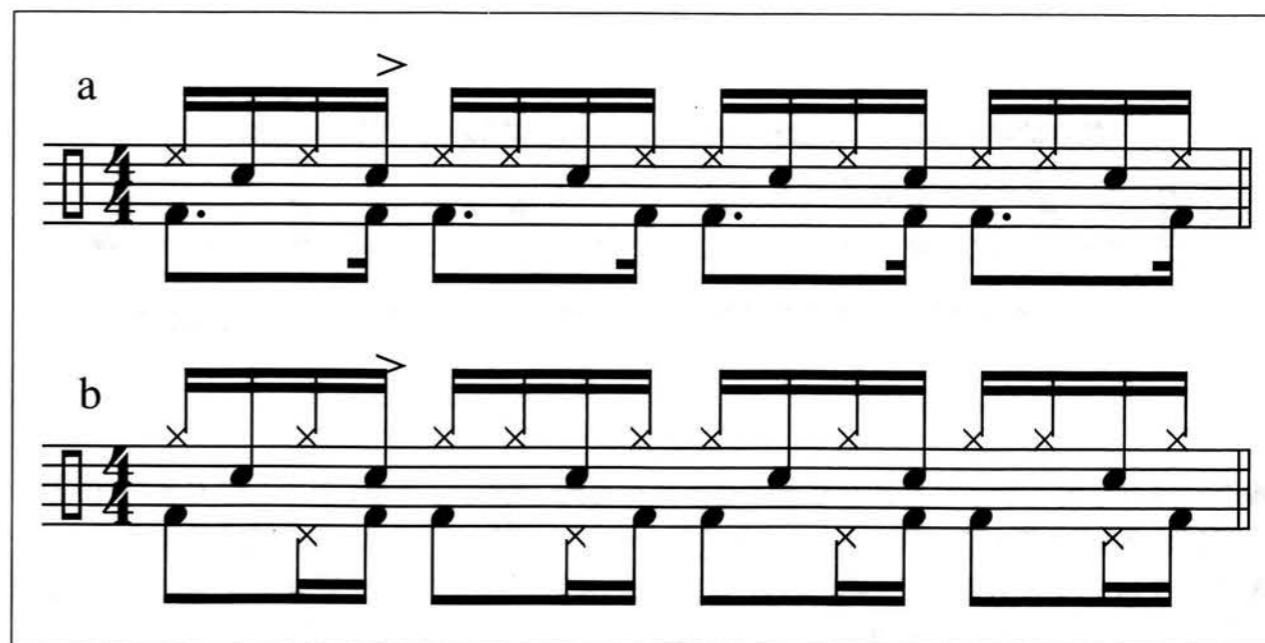


●譜面で見ると難しいサンバのグルーヴです。テンポが速めなのでベース・ドラムの2つ打ちをスムーズにプレイするのは難しいですし、左手によるハイハットからスネアの動きは一定で、しっかりとしたサウンドが出なければなりません。これらのことを常に頭に入れてプレイしてみましょう。

●ベースは、サンバの典型的なベースラインをプレイし、ベース・ドラムとしっかりかみ合っており、そこから外れていくことはありません。

exercise 45

サンバ・リズム・コンビネーション3



●ファンキー・サンバと呼ばれるグルーヴの一つです。後半のBセクションのようにライド・シンバルでプレイすると、さらにファンキーなサウンドが得られます。流れるようなアーティキュレーションとタイトなグルーヴがファンキーなサンバ・サウンドを生み出します。

●ベースは、一貫して同じアプローチをしています。こうしたグルーヴの場合、ドラムがライド・パターンを変えてもほとんどのベーシストはベース・ドラムのグルーヴをとらえ続けることが多いと言えます。アーティキュレーションや音数には変化があっても、ストレートにプレイし続けることは変わりません。

exercise 46

サンバ・リズム・コンビネーション4

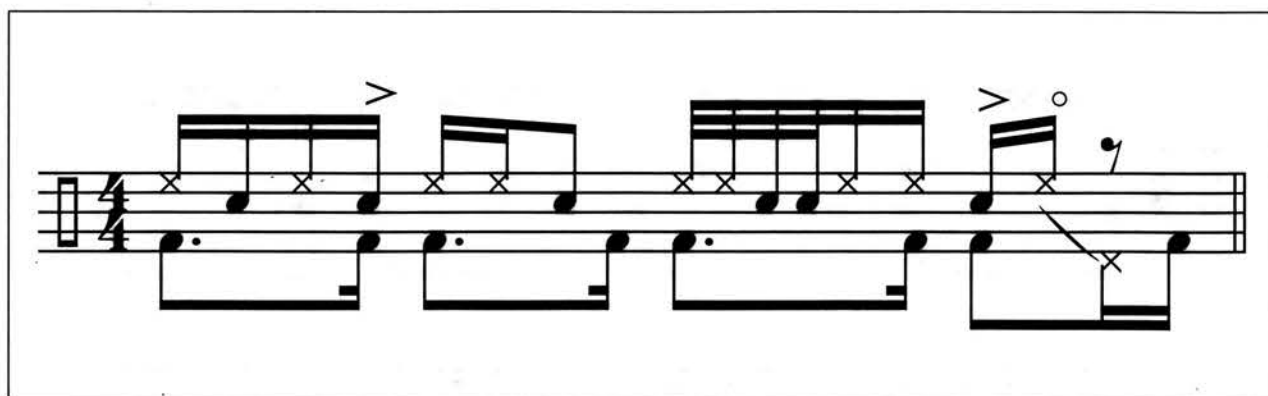


●ファンキー・サンバのもう一つの例です。スネアによるドラッグやオープン・ハイハットを加えて、異なるフレーヴァーを出していますが、それらはソリッドなハンド・テクニクが問われてきます。

●ベースは、ここでも同じアプローチでプレイしています。

exercise 47

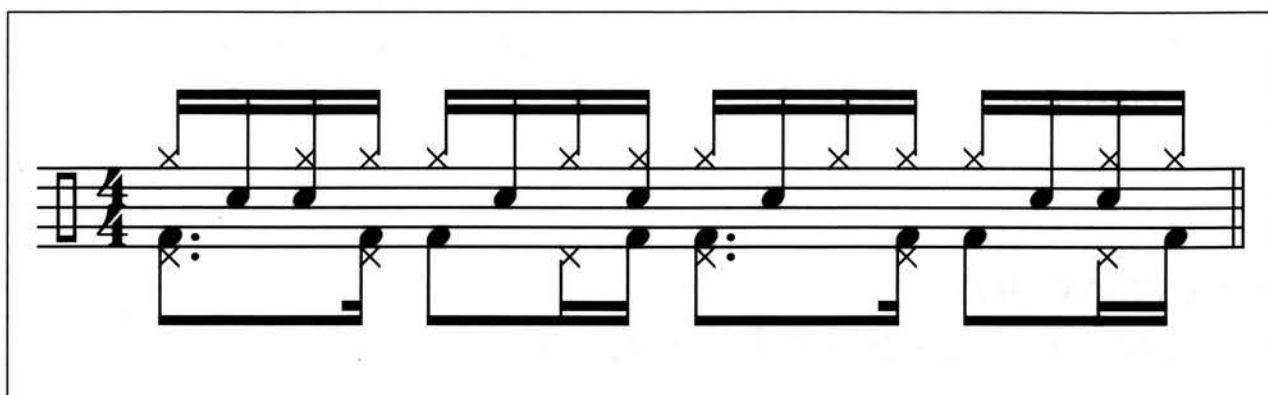
サンバ・リズム・コンビネーション5



- ベースは、前の2つのエクササイズとほとんど同じ感じですが、ドラムはハイハットとスネアによる5ストローク・ロールと、さらに難しいオープン・ハイハットを加えています。
- このグルーブを分解して、ゆっくりとしたテンポで正確にプレイできるように練習しましょう。スティックの高さを低めにしてコントロールすることも必要です。

exercise 48

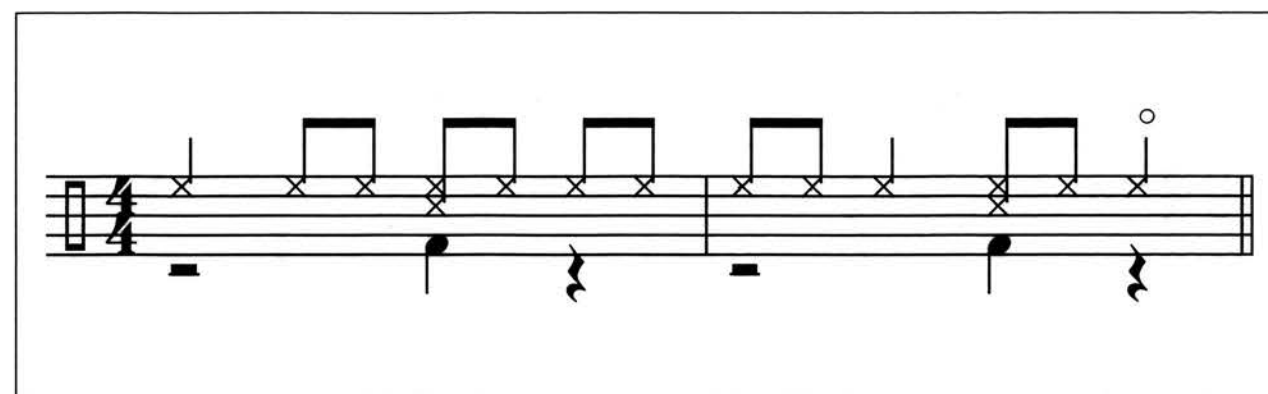
サンバ・リズム・コンビネーション6



- ここでもベースのアプローチは同じですが、テンポとグルーブの複雑さが違います。ベース・ドラムとハイハットのフット・パターンのバランスがカギでもあるので、最初はこの2つのパートのみで練習し、徐々にハンド・パターンを加えていっていきましょう。
- このようなグルーブは、ある特定の場合一つにプレイされますし、実際の演奏においては音数が多すぎるとも言えます。

exercise 49

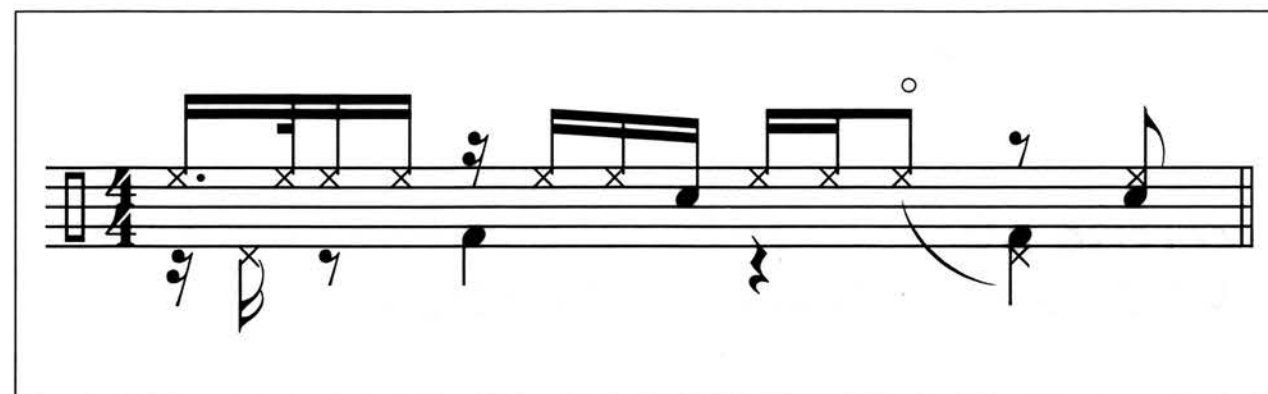
レゲエ・グルーブ・リズム・コンビネーション1



- レゲエのグルーブの非常に典型的なアプローチです。ベースはドラムのグルーブの上に浮かぶような非常にメロディックなパートをプレイしていますが、各小節の3拍目ではベース・ドラムとしっかりかみ合わせています。3拍目は強調しますが、だからといって1拍目にベース・ドラムをプレイしてはいけないということではありません。大切なのは、何をプレイしてもグルーブ全体の形が常に強調したいポイントに落ち着くということです。

exercise 50

レゲエ・グルーブ・リズム・コンビネーション2



- ベースはexercise 49と同じグルーブですが、ドラムはもう少し装飾的なバージョンとなっています。グルーブの始めではフット・ハイハットとスティックによるハイハットとのコンビネーションで滑らかなサウンドを生み出しています。

exercise 51

レゲエ・グルーヴ・リズム・コンビネーション3

The image shows two musical staves, labeled 'a' and 'b', in 4/4 time. Staff 'a' features a bass line with eighth notes and a drum line with 'x' marks for snare and 'v' marks for bass drum. Staff 'b' has a similar structure but with a different bass line pattern.

- このレゲエ・グルーヴではベースも異なるパターンをプレイしています。これまでと同じような効果ではありますが、よりタイトでベース・パートが浮かび上がってきており、メロディックにグルーヴの上に乗っている感じです。
- ドラムは、グルーヴの中でクロス・スティッキング、タムを組み合わせています。後半のBセクションでは、異なるベースラインにインスパイアされて、フット・ハイハットやハイハットを使って装飾的なプレイを加えています。こうした装飾というのは、ピッチリとはまったもので、グルーヴの邪魔をするものであってはなりません。

exercise 52

レゲエ・グルーヴ・リズム・コンビネーション4

The image shows a single musical staff in 4/4 time. It features a bass line with eighth notes and a drum line with 'x' marks for snare and 'v' marks for bass drum. There are several triplet markings (indicated by a '3' above a group of notes) and a triplet of eighth notes at the bottom of the staff.

- これは典型的なシャッフルまたはトリプレット・バージョンのレゲエ・グルーヴです。
- ベース・パートは、ベース・ドラムとかみ合っているだけでなく、ハイハットのパートともつながっています。このように、ドラムのグルーヴのあらゆるパートはベーシストに影響を与えますし、またその逆も言えるということを覚えておいてください。例えば、ベースの細かいパターンや曲のコード・チェンジでさえも影響を与えますし、またそれを感じてプレイすることもできるのです。

PART 5

様々なリズム・コンビネーション

このパートではまず、2フィールや3/4拍子のスウィングといった、いくつかの異なる種類のグルーヴをフィーチャーします。これらは、これまでに紹介してきたものと同様、学ぶべき重要なフィールとも言えます。

さらには、ドラムベースや変拍子のグルーヴも紹介していきます。ドラムベースのグルーヴは非常に速く、ハンド・テクニクとスタミナを要求されます。変拍子は、まずその特定の拍子を心地よいと感じる必要があります。変拍子というのは、しっかりと聞き込めばそれほど“変”なものではありません。

このパートに聴かれるベースは、ストレートなものから非常に複雑なものまで様々ですが、どんなグルーヴであっても、どんなに音数が多くても、ドラムとベースはお互いに聴き合い、お互いに合わせるものだということが重要です。ベースと一緒に生み出すものは、それぞれのパートよりも、もっと大きなものなのです。

exercise 53

“トレイン”グルーヴ・リズム・コンビネーション1

- これはトレイン・グルーヴと呼ばれるもので、知っておくべきであり、プレイできるようになるべきグルーヴとも言えるでしょう。あなたのドラム・キャリアの中で、プレイを求められる機会が何度も出てくるはずです。終止スムーズであることと均等であることが常に求められますが、これはドラマーにとって最も難しいことの一つでもあるのです。
- ベース・パートは、全ての拍におけるベース・ドラムのヒットに対してルートと5度でプレイしています。ドラムとベースが、様々なテンポにおいても常にグルーヴ感をしっかり出すことが重要です。
- テンポは70から140くらいで練習してみましょう。

exercise 54

“トレイン”グルーヴ・リズム・コンビネーション2

- exercise 53のトレイン・グルーヴはストレートなフィールでしたが、このトレイン・グルーヴはもっとスウィング・フィールを持っているのが大きな違いです。スティッキングもダブル・ストロークになっていますし、その方がスウィングのグルーヴが出しやすいと思います。
- ベース・ドラムはここでもストレートにプレイしていますが、ベースはもっとアクティブにプレイしています。もしもここでベース・ドラムの音数を増やしたら、グルーヴ感は落ちて重い感じになってしまうと思います。
- テンポは、70から140くらいで練習してみましょう。

exercise 55

2フィール・リズム・コンビネーション1

- スウィングの2フィールと呼ばれるグルーヴの一つです。1小節の1・3拍目を強調することによってハーフ・タイムのフィールを出すということから、この名前が付いています。ここでのドラムのグルーヴは、このフィールの中では非常に伝統的なものです。これをスムーズにプレイするというのは、思っているより難しいものです。
- ベースも1・3拍目を強調していますが、パッシング・トーン(経過音)やちょっとした即興的なプレイを1拍目と3拍目の間に加えています。
- このフィールをつかむには、スウィングの曲をたくさん聴くことをお勧めします。使い勝手のあるものですが、一般的にはAABAという曲形式におけるAメロディの部分で聴かれることが多いと思います。

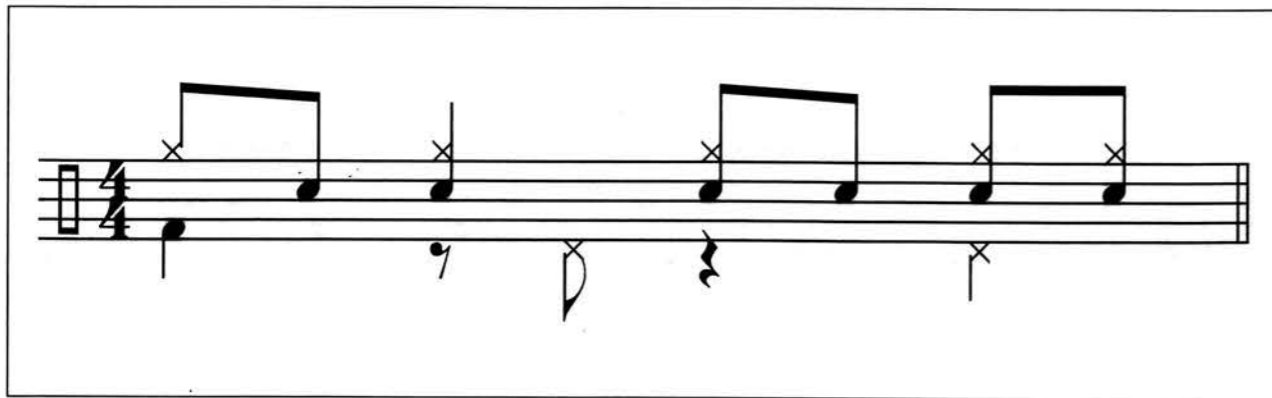
exercise 56

2フィール・リズム・コンビネーション2

- これも前のエクササイズと同様シンプルなバージョンですが、ハイハットによる6ストローク・ロールのレガート・フレーズを2小節目の4拍目に加えているため、音数の多いパターンとなっています。

exercise 57

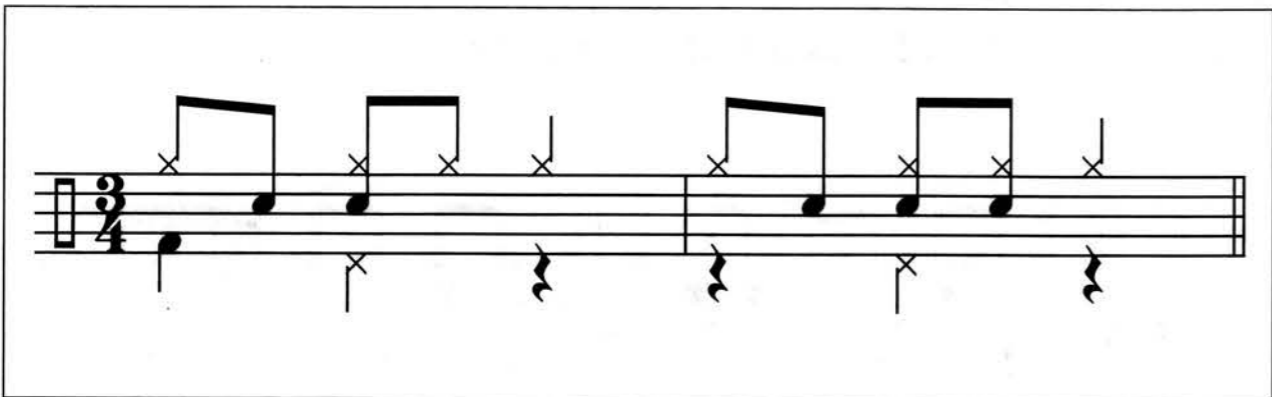
2フィール・リズム・コンビネーション3



- これはライド・シンバルによる2フィールの例です。こうした例はいくらでも考えられると思いますが、重要なポイントは2フィールが明確であるという点です。
- ここでは、フット・ハイハットをベース・ドラムのように見立て、スネアのバックビートはソフトにして、ハーフタイム・シャッフルのようにプレイしています。そして、時にはスネアのバックビートをバズ気味にすることによって、荒削りなサウンドにならないようにしたりします。
- ベースは、ここでも前の2つのエクササイズと非常に近いプレイをしています。

exercise 58

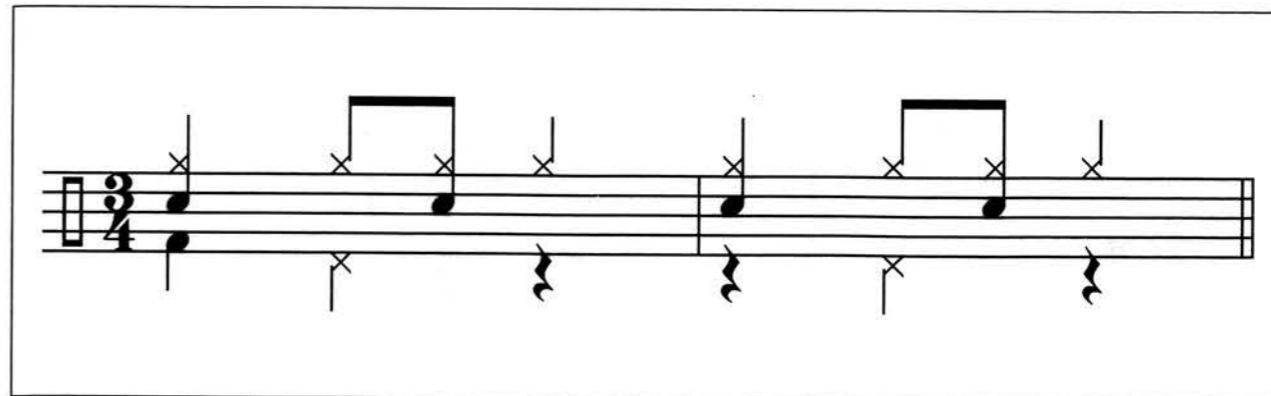
ジャズ・ワルツ・リズム・コンビネーション1



- 典型的なジャズ・ワルツの一つです。各小節の1小節目が強調されており、ドラムは小節全体を通してプレイしていても、常にすべては1拍目に落ち着くというわけです。ベース・ドラムもベースも1拍目をプレイすることによって、小節全体をうまく響かせているのです。

exercise 59

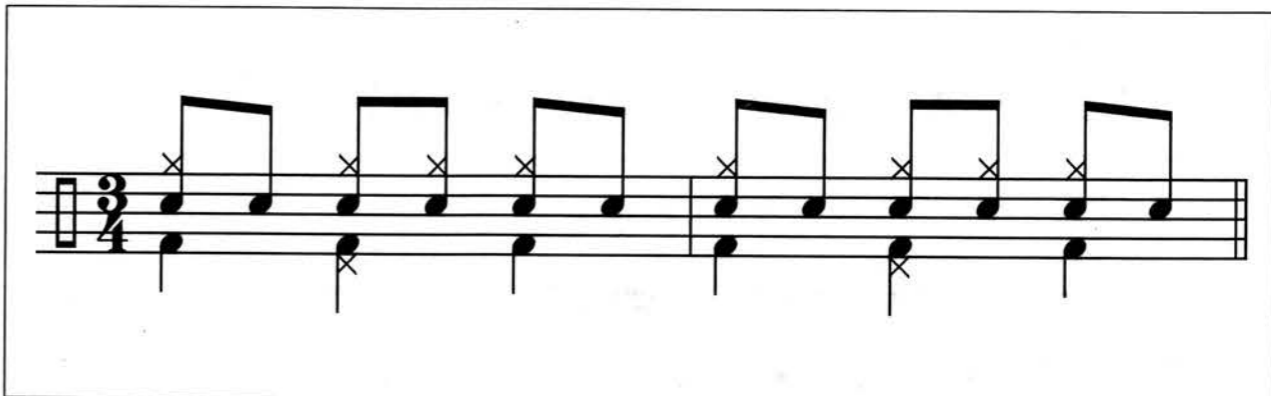
ジャズ・ワルツ・リズム・コンビネーション2



- 付点4分音符のフィールであるというのが、exercise 58のジャズ・ワルツとの違いです。
- ベースは、1拍目と2拍目のウラをドラムと共にプレイしています。ここでは、ドラムはスネアによってそのリズムをプレイしています。ドラムとベースがこうした付点4分音符をプレイすると、グルーヴは持ち上がるような感じになり、もっとエネルギーが前に向かっていくような感じになります。
- このリズムをドラム・セットの異なるパーツで練習してみるのもインディペンデンスを高めることにつながります。

exercise 60

ジャズ・ワルツ・リズム・コンビネーション3



- ドラマーやベーシストにとっては難しいジャズ・ワルツのグルーヴです。リズムは同じ3/4拍子ですが、ベースがウォーキングをプレイし、ドラムはベース・ドラムで全ての4分音符をプレイしているため、小節の頭を見失いがちですし、ドラムとベースは時に何小節かは4/4拍子でプレイしたりもします。最初はゆっくりと、そして声を出してカウントしながら練習してみるのも良いでしょう。何度も繰り返すことによって体がプレイするフィールを覚えていきます。逆に頭で考えたりいろいろとミスをするということにもなります。
- ベースはスムーズで自信にあふれたウォーキング・ベースラインをプレイしているため、ドラムはプレイしやすくなっています。ドラムも小節のどこをプレイしているのかわかるようにしているため、ベースもプレイしやすくなっています。

exercise 61

ドラムベース・グルーヴ・コンビネーション1

●典型的なドラムベース・スタイルのグルーヴです。このグルーヴは、クラシックなR&Bグルーヴのスピードアップ・バージョンと言うこともできます。重要なポイントはヴァイブと雰囲気です。このスタイルに聴かれる様々な興味深いサウンドを聞き取ってください。

●ドラムとベースの関係は、いわゆる典型的なものとは少々異なります。ドラムのビートはベース・パートと完全に一緒につなげる必要はありません。ドラムのグルーヴはそれ自体でしっかりと固まり、ベースはその上に浮かんで流れるような感じです。ここでもベースは、ダウンビートの直前から音を先行させながら非常にレガートなベースラインをプレイしています。ドラムのグルーヴはゴースト・ノーツを交えながらも極めてストレートなものと言えます。

exercise 62

ドラムベース・グルーヴ・コンビネーション2

●ベースの機能としては前のエクササイズと同じですが、異なるベースラインでプレイしています。

●ドラムは1小節目から2小節目にかけて、ハイハットによってインヴァーテッド(リヴァース、反転)・パラディドルを加えているのが大きな違いです。これは素早い装飾音としては良いアイデアであると思いますし、ハンド・テクニクが問われてきます。

exercise 63

ドラムベース・グルーヴ・コンビネーション3

●このグルーヴは前のエクササイズとも似ていますし、ベースも同じ機能とドラムとの関係を持っていますが、ドラムのグルーヴ自体はスネアやハイハットの音数が増えています。私はここでセカンド・ハイハット(譜面上ではライド・シンバルとして表記)を使っていますが、このように様々なアイデアや方法によってグルーヴを生み出していくことが可能です。ドラムのパターン自体は、シングルとダブルとパラディドルのコンビネーションからできています。手は低目に構え、ルーディメンツもしっかりと練習しましょう。

exercise 64

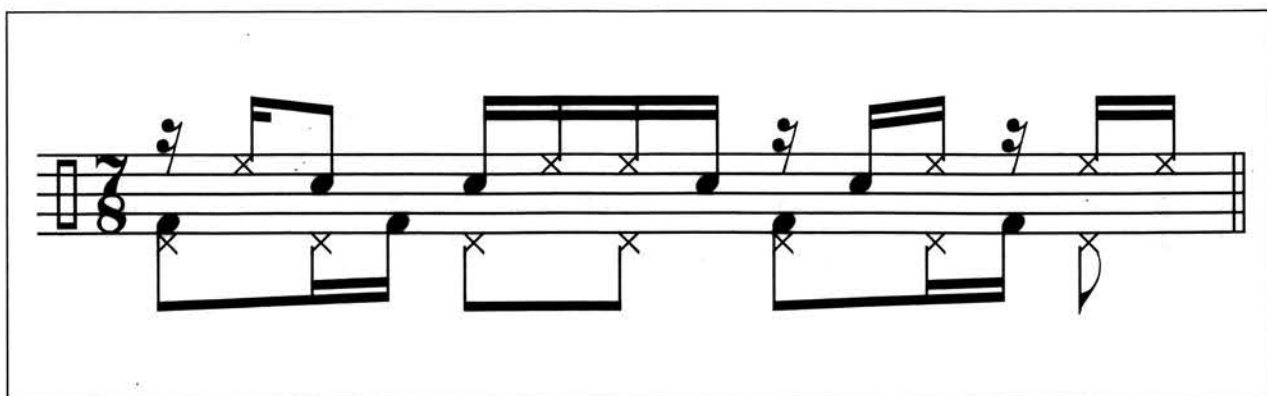
ドラムベース・グルーヴ・コンビネーション4

●ここでもベースはこれまでと同じ機能と言えますが、ドラムはライド・シンバルをプレイしているのが大きな違いです。さらにベース・ドラムも音数が増え、フット・ハイハットのパターンと共に、バランスや正確さという観点からもチャレンジしがいのあるグルーヴにしています。

●まずはゆっくりとしたテンポから始めましょう。ライド・シンバルのビートはコンパクトに、そして均等になるようにキープしてください。

exercise 65

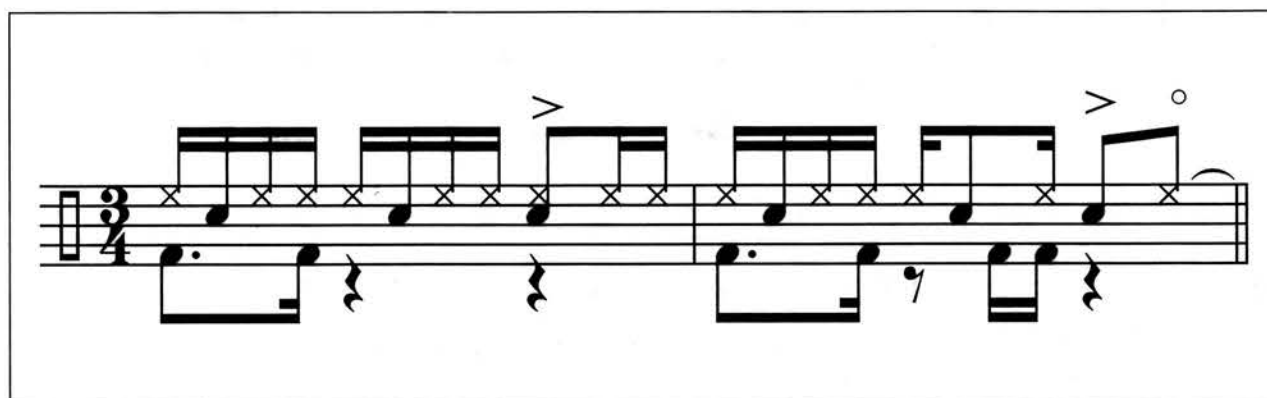
7/8拍子グルーヴ・リズム・コンビネーション



- 非常に複雑な7/8拍子のグルーヴです。これは興味深いリニア・タイプのパターンとなっています。
- ドラム・グルーヴの音数が多いこともあって、ベースはストレートなベースラインをプレイしています。常にお互いを聴き合って合わせる事が大切です。もしもベースの音数も多くなると、恐らくサウンドはとっちらかったような感じになってしまいます。
- ドラマーの観点から言えば、変拍子というのは時にプレッシャーもあつたりしますが、私としては変拍子も一般的な拍子を演奏するときと変わりはないと思っています。例えば7/8拍子のグルーヴの場合は、私は常に4と3のビートを感じているのです。
- ここでは譜面上のxは、通常のハイハットではなくセカンド・ハイハットの的なスモール・シンバルを使ってプレイしています。

exercise 66

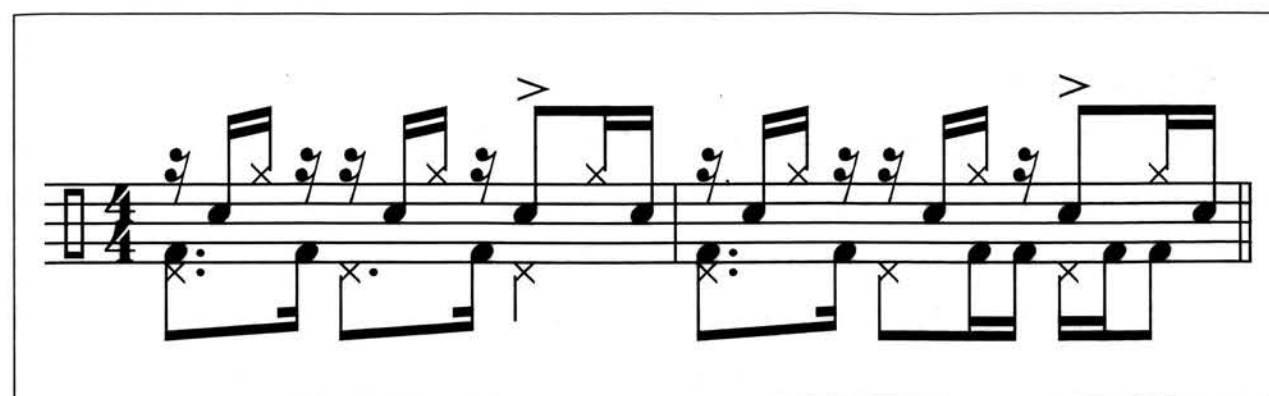
3/4拍子グルーヴ・リズム・コンビネーション1



- これは私の2枚目のCDに収録されたオリジナル曲「We Won't Go Quietly」で私がプレイしたグルーヴです。他の変拍子と同様、何度もプレイすれば、そんなに「変」ではなくなります。
- ベースのプレイはソリッドでグルーヴの強い部分(ベース・ドラムと同じく各小節1拍目の頭と4つ目の16分音符ウラ)にフォーカスし、それを反復させています
- グルーヴ全体をプレイする前に、最初はハイハットとベース・ドラムだけであるとか、スネアとハイハットのみ、などといったグルーヴのベーシック部分で練習することをお勧めします。

exercise 67

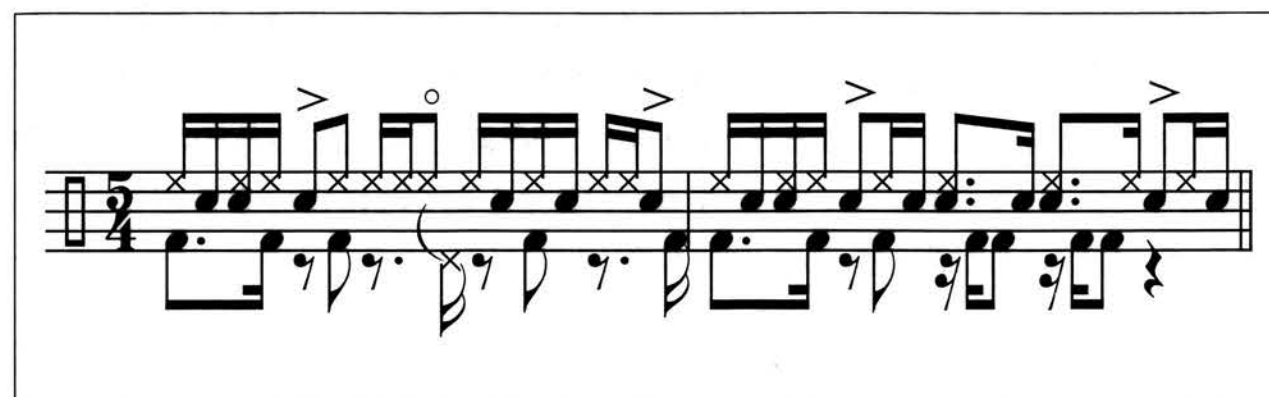
3/4拍子グルーヴ・リズム・コンビネーション2



- exercise 66よりもさらに複雑で音数の多い3/4拍子のグルーヴです。ドラムはライド・シンバルと、より複雑なベース・ドラム・パターンを組み合わせていますが、ベースは前のエクササイズと同じパターンをプレイしています。
- このグルーヴではバランスがカギです。ベース・ドラムとライド・シンバルのパートと一緒にプレイするのは少し難しいかもしれませんので、ゆっくりとしたテンポで始めて、フレーズを分解してみましょう。

exercise 68

5/4拍子グルーヴ・リズム・コンビネーション



- この5/4拍子のグルーヴには、非常に複雑なベースのグルーヴがフィーチャーされています。このような場合、私は音の隙間のあるグルーヴをプレイしてベースがプレイしていることをサポートしたりするのですが、ここではかなり音数の多いグルーヴになっています。大切なのは、ドラム・キットの異なるパーツを使って、ベースラインの異なるパーツをいかにドラム・グルーヴによってとらえるか、ということだと思います。ベース・パートに合わせてフィットするようにプレイしなければなりませんし、このようなグルーヴではスムーズさとタイトさがとても重要です。

デモ演奏について

●オープニング曲

この曲はたくさんの演奏の余地を残したものと言えます。私はファンクとサンバのミックスのようなものをプレイしています。私はシンガーがいるかとか、他の要素など、そうした様式的な方向性にも神経を使います。ここでのアンソニー・ヴィッティとトモ藤田のプレイは、R&B的な傾向が強いですが、彼等は私がグルーブの中で作り出すいかなる変化にも敏感で、私のプレイに合わせて変化を付けています。重要なことは、それぞれのスタイルには細かなダイナミクスやリズム・チェンジがあるということです。常に聴くことと、そして今起こっていることを常にブレンドしてみるということです。

●エンディング曲

トモ藤田の書いた「メルトダウン」という曲です。全員が寄り集まった楽しい曲と言えます。この曲では、ストレートなフィールと興味深いセクションの変化とのコンビネーションが聴かれます。まさにプレイしてみたくなるような曲だと思います。ジェームズ・ブラウン、タワー・オブ・パワー、そしてミーターズなどから影響を受けたこの曲の中で、私がどのようにプレイしているかを聞き取ってほしいと思います。たくさんの音楽を聴くことによって、様々な場所から自分のプレイを引っ張ってこれることができます。あなたのサウンドは、あなたの考えや人生などすべてのことのコンビネーションでもあるのです。ですから、音楽を聴く時に自分を制限しないように。常に新しい音楽にオープンになりましょう。

おわりに

このDVDをお楽しみいただけたかと思います。何かに取り組むときは、決してやり終えてしまったとは考えない、ということをお覚えておいてください。ミュージシャンであるということは、常に毎日自分のプレイを向上させる努力を続けるということでもあります。練習するときは、常にテンポやダイナミクスを変化させてみましょう。ベーシストと練習する時は、クリックと一緒に練習したりもしてみましょう。こうしたことにきちんと取り組んでいる人は実は意外と少ないのです。さらに、時代を超えた偉大なリズム・セクションを聴くようにしましょう。ドラム・パートがどのようにベース・パートと関連しているのかを聴きましょう。聴く度に驚くべき発見があるかもしれません。インスパイアし続け、楽しんでください！

プロフィール

13歳の時よりドラム・コーのメンバーとして活動を始め、“モーツァルト”(神童)のニックネームで注目を集める。米マサチューセッツ州の名門ドラム・コー「27th Lancer drum and bugle corps」に参加して数々の大会で優勝し、1980年冬季オリンピックにも出演。

1985年バークリー音楽大学卒業後、89年より同校にて教鞭を執る。

ロック、ジャズ、ファンク、R&B、ブルース、ラテン、アフリカン、フォーク、カントリー、ポップス等、あらゆるジャンルに精通し、現在は助教授として同校ドラム／パーカッション部門では最も多忙で人気の高い教師の一人となっている。

世界各国で様々な演奏活動やレコーディング・セッションも行っており、ミュージカル『Rent』での演奏や、タイガー大越、ポーラ・コール、ウォーレン・ヒル、ジョナサン・ブルック、ジェームス・モンゴメリー、ピーター・ウルフ、スティーヴ・フォーバート、マーサ・リーヴス、ダニーロ・ペレス、メラニー、ヴィニー・ムーア、ジミー・アール等との共演、そして、ヴィクター・ウーテン、エイブ・ラボリエル、ハーヴィー・シュワルツといったベーシスト達や、スティーヴ・スミス、トミー・キャンベル、ジェリー・ブラウンといったドラマー達との共演もある。最近ではロック界のレジェンド、アル・クーパーと共に演奏活動を展開している。また、The Larry Finn Projectというバンドで、主にアメリカ東海岸をツアーしている。

ファースト・アルバム『The Dig』は、同校教授でベーシストのアンソニー・ヴィッティ(『ベーシストのための演奏能力開発エクササイズ』小社刊)と共演した作品。2005年、セカンド・アルバム『Let The Boys Play』を発表。

小社より、DVD『ドラマーのための演奏能力開発エクササイズ1~3』、『ハイブリッド・ルーディメンツ』、そしてCD書籍版『演奏能力開発エクササイズ/ドラム』が好評発売中。

その他に著書『Beyond the Back Beat』(Berklee Press社)があり、北米ではベストセラーを記録し、Modern Drummer誌の投票では教則本部門の1位を獲得している。

ドラム・クリニックも各地で多数行っている。

クリスチャンであり、既婚・一児の父。マサチューセッツ州在住。

●使用楽器(エンドースメント)

Taye Drums
Zildjian cymbals
Remo Drum Heads
Vic Firth drum sticks

●ウェブサイト

<http://larryfinn.com>