

La guitare acoustique

Niveau débutant

Méthode Complète de Guitare Acoustique

Débutant - Intermédiaire - Avancé

GREG HORNE

Alfred, éditeur de pointe en matière d'ouvrages pédagogiques, et la National Guitar Workshop, école de guitare américaine des plus réputées, ont réuni ici leur savoir-faire pour vous offrir les meilleurs outils. Nous espérons que vous apprécierez ce livre et nous vous encourageons à vous procurer les autres excellents produits des Éditions Alfred et de la National Guitar Workshop.

*Copyright © MM Éditions Alfred Co., Inc.
Tous droits réservés. Imprimé aux USA.
Traduction Française Copyright © I.D. Music MMV
Tous droits réservés*

ISBN 0-7390-0423-9 Livre
ISBN 0-7390-0424-7 Livre et CD
ISBN 0-7390-0425-5 CD

Ce livre a été conçu, rédigé et produit par Workshop Arts, Inc., la branche éditoriale de la National Guitar Workshop.

*Nathaniel Gunod, rédacteur
Jim Dalton et Gary Tomassetù, gravure musicale
Timothy Phelps, conception intérieure
Le CD a été enregistré aux studios Bar None, Cheshire, CT*

*Photographies de couverture (de gauche à droite depuis le coin supérieur gauche) : Photodisc ; Karen Meunier ; Jeff Oshiro ; Planet Art ; (séries)
Karen Meunier / Ted Engelbart, Greg McKinney, Photodisc.*

TABLE DES MATIÈRES

À PROPOS DE L'AUTEUR.....	4
---------------------------	---

INTRODUCTION	5
--------------------	---

CHAPITRE 1—DÉMARRAGE 6

Leçon 1 : Connaissance de votre instrument.....	6
Leçon 2 : Les Notes Sur Le Manche.....	8
Leçon 3 : Quelques Morceaux À Jouer	10
<i>Cows That Boogie on My Lawn</i>	10
<i>This One's Got Spots</i>	11
<i>Mary Had a Border Collie</i>	11
Leçon 4 : Vos Premiers Accords — D, A et G	12
<i>Canadian Campfire Song</i>	13
Leçon 5 : Passages d'Accords.....	14
Leçon 6 : Autres Accords — E et C	15
<i>Rock'n'Roll Wonder Dog</i>	15
<i>You Move My Boogie Machine</i>	15

CHAPITRE 2—LIRE LA MUSIQUE 16

Comment Utiliser Ce Chapitre	16
Pourquoi Lire La Musique ?	16
Leçon 1 : Les Notes et La Portée Musicale	16
Leçon 2 : Les Notes sur la 1ère Corde	17
Leçon 3 : Les Notes Sur La 2ème Corde.....	18
Leçon 4 : La Mesure du Temps	18
Leçon 5 : Les Notes sur les 3ème et 4ème Cordes	20
Leçon 6 : Les Silences	21
Leçon 7 : Les Croches	22
Leçon 8 : Les Notes sur les 5ème et 6ème Cordes	23
Leçon 9 : Demi-Soupirs et Notes Pointées	24
Leçon 10 : Les Dièses et Bémols	25
Leçon 11 : Les Armures	26
Leçon 12 : Les Terminaisons de 1ère et 2ème Fois	27
<i>Line Dancing on Mars</i>	27

CHAPITRE 3—NOUVEAUX ACCORDS 28

Leçon 1 : Accords Mineurs	28
<i>Heavy Fog</i>	28
<i>Heavy Fog, It Makes Me Happy</i>	29
Leçon 2 : L'Accord " Bluegrass " de G et un Autre Accord de C	29
<i>The One-Human Garage Band</i>	30
Leçon 3 : L'Art d'Attaquer les Cordes	30
<i>Train of Dreams</i>	31
Leçon 4 : Rythmiques Country et Bluegrass	32
<i>Boil that Cabbage Down</i>	33
<i>Shady Grove</i>	33
Leçon 5 : La Country et le Bluegrass au Médiateur	34
<i>Sail Away Ladies</i>	35
Leçon 6 : Rythmiques Syncopées	36
Leçon 7 : La Valse	38
<i>Amazing Grace</i>	39

CHAPITRE 4—FINGERPICKING BASIQUE 40

Leçon 1 : La Position de Main Droite.....	40
Leçon 2 : Premiers Phrasés en Fingerpicking	41
Leçon 3 : Phrasés en Basses Alternées	42
<i>California Flood</i>	43
Leçon 4 : Fingerpicking et Valse	44

CHAPITRE 5—L'IMPROVISATION 45

Leçon 1 : La Gamme Majeure	46
Leçon 2 : Le Cycle des Quintes.....	47
Leçon 3 : Doigtés de Gamme Majeure	48
Leçon 4 : Exercices sur les Degrés de la Gamme Majeure ..	49
Leçon 5 : Improvisation avec la Gamme Majeure	49
Leçon 6 : Les Intervalles	50
Leçon 7 : Doigtés pour les Intervalles	52
Leçon 8 : Harmonie et Accords	58
Leçon 9 : Approche de l'Improvisation	60

CHAPITRE 6—LE BLUES 62

Leçon 1 : Le Blues Douze-Mesures	62
Leçon 2 : Mémorisation du Blues Douze-Mesures	63
Leçon 3 : Rythmique Blues	64
<i>Shufflin' Through the Blues in A</i>	65
Leçon 4 : La Gamme Pentatonique Mineure	66
Leçon 5 : Approche de l'Improvisation Blues	68
Leçon 6 : Torsions de Cordes	69
Leçon 7 : Nouveaux Accords	
L'Accord 7ème de Dominante	70
<i>7 Chord Blues</i>	70
Leçon 8 : Autres Accords de 7ème—Blues en E	71
<i>The Twelve-Bar Blues in E</i>	71
Leçon 9 : Blues Mineur	72
<i>A Minor Blues</i>	72
Leçon 10 : Accords Mineurs 7ème	73
<i>Minor 7 Blues</i>	73

CHAPITRE 7—NOUVELLES TECHNIQUES 74

Leçon 1 : Deux Accords par Mesure	74
Leçon 2 : Rythmique Subdivisée	75
<i>I Know How it Feels</i>	75
Leçon 3 : L'attaque Étouffée	76
Leçon 4 : Autre Rythmique Folk	77
<i>Fluttering in the Breeze</i>	77
Leçon 5 : La Transposition	78
Leçon 6 : Les "Power Chords"	80
<i>Rage Against the Gumball Machine</i>	80
Leçon 7 : Les Accords en Barré	82
<i>Passing the Barre</i>	83
<i>Can I Barre a Dollar?</i>	83
Leçon 8 : Hammer-ons et Pull-offs	84
<i>Blue Noodles on an E Chord</i>	85
Leçon 9 : Faites Marcher la Basse !	86
<i>Free Little Bird</i>	87

CHAPITRE 8—EXPRESSION MUSICALE ET ARRANGEMENT 88

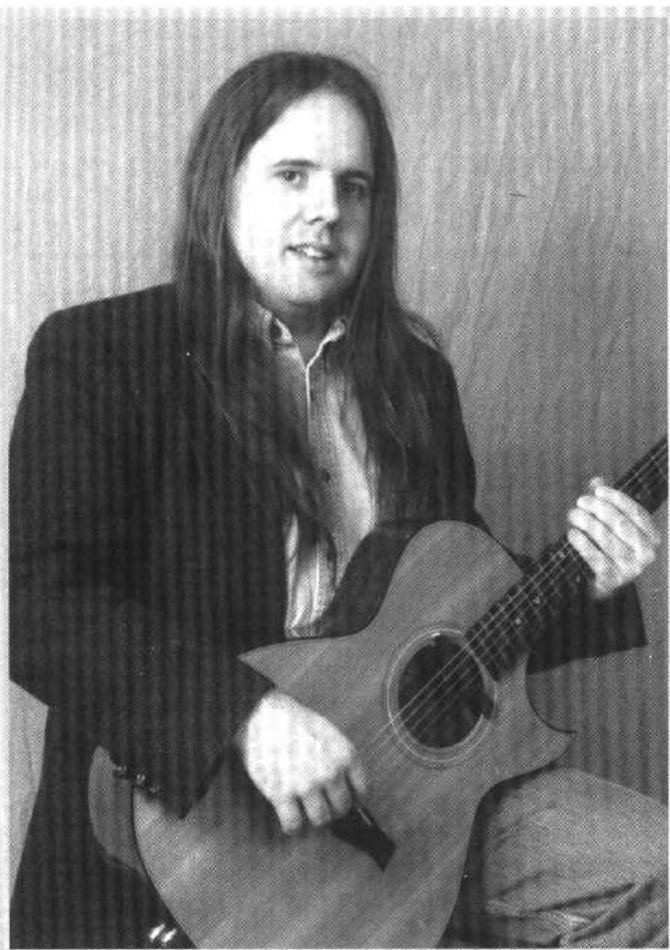
Leçon 1 : Phrasé et Dynamique	88
Leçon 2 : Création d'un Arrangement	90
<i>Song of the Elusive Beach Moose</i>	91

ANNEXE 92

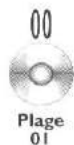
Le Merveilleux mais Terrible Capo	92
Aux Doigts ou pas aux Doigts	92
Achetez-vous un Métronome !	93
Conseils pour s'Accorder	93
Musclez-vous les Doigts	93
Comment Pratiquer	94
Références pour l'Inspiration	95

À PROPOS DE L'AUTEUR

PHOTO • STUART RABINOWITZ



Greg Horne est un artiste, écrivain, producteur et professeur. Il est titulaire d'un Diplôme d'Art Musical du Collège de Wooster et a poursuivi ses études au Centre Universitaire du Mississippi pour l'Étude de la Culture Méridionale. Depuis 1990, Greg participe aux stages estivaux de l'école National Guitar Workshop, en matière de guitare acoustique et blues. Il enseigne aussi à titre privé. En 1998, il a produit un album de chansons originales intitulé "Floating World". Greg a également produit des albums pour les chanteurs-compositeurs Deirdre Flint et Jodie Manross. Il vit à Knoxville, Tennessee, où il dirige un groupe de rock 'n' roll, joue du "fiddle old-time" et écrit des chansons.



Un disque compact est fourni avec chaque livre de cette série. Ces disques sont destinés à vous faciliter le travail et vous permettre de mieux assimiler les informations en vous aidant à jouer les notes correctes, les rythmes et les climats de chaque exemple. Les numéros de plage indiqués sous le symbole correspondent directement à l'exemple en cause. La plage 1 vous aidera à accorder votre guitare. Amusez-vous bien !

INTRODUCTION

Bonjour et bienvenue ! La Méthode Complète de Guitare Acoustique constitue une série de livres clairs, spécialement conçus pour les guitaristes acoustiques d'aujourd'hui. Chacun des trois volumes aborde le jeu rythmique, les solos, une présentation aisée de la théorie musicale et nombre d'intéressantes techniques.

Le Volume "Débutant" est conçu pour les guitaristes qui commencent l'instrument. Au fur et à mesure que vous étudierez ce livre, vous deviendrez capable de :

1. Lire la musique en première position.
2. Jouer tous les accords majeurs et mineurs en positions ouvertes (cordes à vide).
3. Jouer nombre de rythmiques convenant parfaitement aux styles folk, rock et bluegrass.
4. Jouer les deux formes d'accords en barré les plus courantes.
5. Jouer une progression d'accords de blues et improviser un solo de blues.
6. Jouer des arpèges en "fingerpicking" et des phrasés de basses alternées.

COMMENT UTILISER CE LIVRE :

Les leçons sont groupées par sujets et par chapitres. Après avoir étudié les bases exposées dans le Chapitre I, vous pourrez passer aux autres chapitres. La pédagogie est progressive et chaque leçon s'appuie sur la précédente. Vous pouvez aussi parfois vouloir travailler un chapitre à votre guise, en alternant les leçons.

OBJECTIFS :

Ce livre vous permettra d'acquérir le savoir-faire requis pour étudier tous les styles de guitare. Vous pouvez continuer à étudier les deux autres livres, ou utiliser ce volume pour étudier une autre méthode éditée par la National Guitar Workshop et Alfred. Voici quelques suggestions, que vous déciderez d'appliquer en fonction de vos objectifs personnels.

SI VOTRE BUT EST...

D'être capable de jouer des accords, des mélodies et des solos pour chanter en groupe, la composition, ou de " taper le bœuf " avec d'autres musiciens...

ALORS ESSAYEZ... *La Guitare Acoustique, Niveau Débutant, qui vous fournira tout ce dont vous avez besoin ! Essayez aussi Folk Guitar for Beginners, et le CD Acoustic Rock Stand Alone.*

SI VOTRE BUT EST...

D'apprendre plus avant les techniques que l'on peut entendre dans la musique acoustique d'aujourd'hui – rock, funk, blues, bluegrass et style celtiques ; si vous désirez apprendre à improviser en utilisant une large palette de gammes, et à jouer au moyen des "open tunings"...

ALORS ESSAYEZ... *La Guitare Acoustique, Niveau Débutant et Niveau Avancé.*

SI VOTRE BUT EST...

D'apprendre plus avant le rock, le jazz ou l'improvisation blues et les accords...

ALORS ESSAYEZ... *The Complete Rock Guitar Method, The Complete Jazz Guitar Method et/ou The Complete Blues Guitar Method, et quelques-uns des 20 différents CDs de Stand Alone Play-Along.*

Au-delà de La Guitare Acoustique Niveau Débutant, et pour parfaire votre connaissance du jeu en "fingerpicking" à la guitare, consultez The Complete Fingerstyle Guitar Method. Cet ouvrage est dédié à ma famille et mes professeurs de musique. Remerciements particuliers à Lou Manzi, David Smolover, Nat Gunod, Jody Fisher et Seth Austen.

CHAPITRE I

Démarrage

Ce chapitre passe en revue diverses informations fondamentales. Si vous lisez déjà la musique et les tablatures, si vous savez comment trouver toutes les notes sur la guitare, si vous connaissez quelques accords de base (tels que D, A, G, E et C *) et que vous possédez un minimum de technique fondamentale, vous pouvez sauter ce chapitre et commencer avec le Chapitre 2, page 16. Ceci étant, survolez tout de même ce qui se dit ici, pour vous assurer que vous comprenez bien tout.

LEÇON 1 : CONNAISSANCE DE VOTRE INSTRUMENT

AVERTISSEMENT À L'INTENTION DES GAUCHERS

Cette série de livres s'adresse aux guitaristes droitiers. Et les gauchers devront donc simplement inverser le sens de lecture sur le manche.

LES ÉLÉMENTS DE LA GUITARE

INCLINAISON NATURELLE DE LA MAIN

Les épaules, bras, mains et doigts fonctionnent bien dans une position avant tout détendue. Positionnez vos doigts et poignet dans une position légèrement inclinée. Chaque fois que vous fléchissez votre poignet ou vos doigts en allant à l'encontre de leur inclinaison naturelle, vous provoquez une tension sur les ligaments et les tendons qui contrôlent vos doigts. De ceci peut résulter inconfort et douleurs.

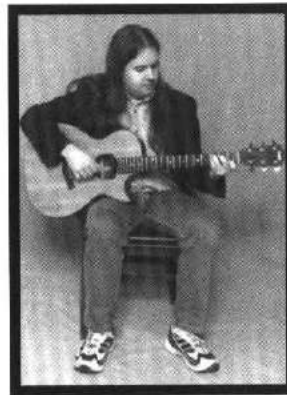


COMMENT TENIR LA GUITARE

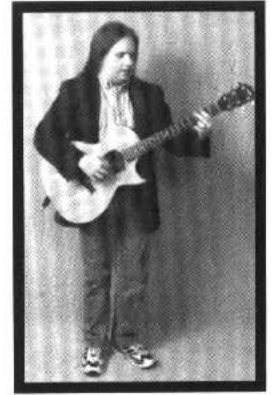
S'il existe plusieurs façons de tenir la guitare toutes sont régies par le même principe : relaxation et respect des positions naturelles du corps. Placez votre guitare de telle sorte que votre dos soit droit et vos mains aient un accès facile à l'instrument sans étirements excessifs. Les photos ci-dessous illustrent quelques positions de jeu parmi les plus courantes :



Classique



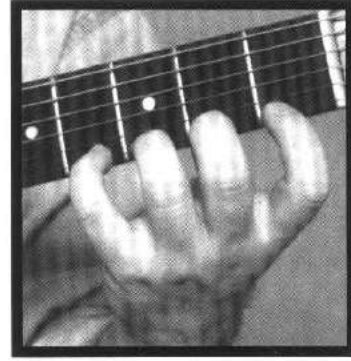
Folk



Debout

LA POSITION DE MAIN GAUCHE

Votre main gauche doit adopter une inclinaison douce tout au long du poignet et des doigts. Placez votre pouce derrière le manche, parallèlement aux cases. Entrez en contact avec la guitare via le gras de votre pouce et uniquement le bout de vos doigts. Maintenez votre poignet légèrement arrondi et votre main ouverte, comme si vous teniez une balle de golf dans votre paume.



Numérotation des doigts

Les doigts de votre main gauche sont numérotés comme suit :

- Index = 1er Doigt
- Médus = 2ème Doigt
- Annulaire = 3ème Doigt
- Auriculaire = 4ème Doigt

POUR FRETTER LES NOTES

Fretter une note consiste à presser avec votre doigt juste à gauche de la case que vous voulez jouer. Ne jouez pas sur la barre de fret. Nous pensons souvent en termes de "positions". Une position, c'est un doigt par case sur une étendue de quatre cases, le numérotage des positions étant fonction du numéro de case où se place votre index. Par exemple, en 1ère position, votre 1er doigt frette la 1ère case. En 10ème position, votre 1er doigt frette la 10ème case.

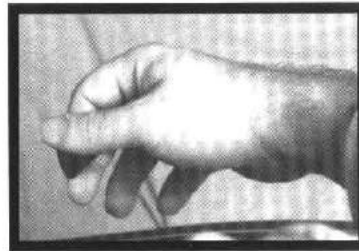
LE MÉDIATOR

Les exercices et les morceaux de ce livre se jouent en majorité avec un médiator (ou plectre). Il en existe de nombreuses formes et tailles. Pour commencer, essayez ceux de norme standard : en forme de goutte d'eau, de forte ou moyenne épaisseur, qui autorisent un meilleur contrôle du son de la guitare, à la différence des médiators plus minces. Ultérieurement vous pourrez vouloir essayer diverses sortes de médiators. Ce livre peut également être étudié en utilisant un ongllet (voir Annexe, page 92).



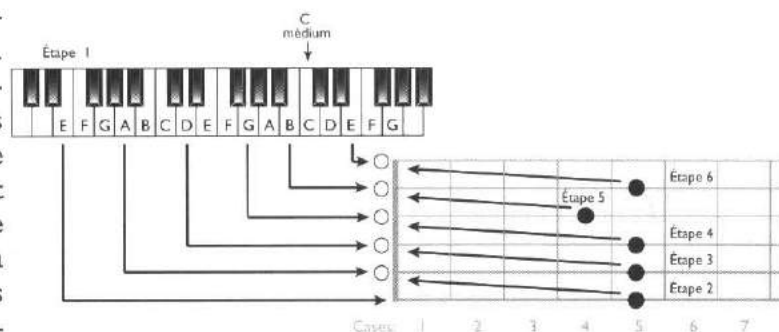
TENUE DU MÉDIATOR

Placez votre pouce main droite face au sommet du médiator, sa pointe formant un angle de 90 degrés avec votre pouce. Puis courbez votre index derrière la pointe du médiator, en le tenant entre votre pouce et la tranche de la première phalange de votre index. Vos autres doigts peuvent se recroqueviller dans votre paume, ou rester déployés. Veillez simplement à les maintenir détendus.



ACCORDAGE

Les cordes peuvent être accordées à partir d'un piano, d'un accordeur ou les unes par rapport aux autres (accordage relatif). S'accorder avec un piano consiste à ajuster les cordes aux touches, comme indiqué. Pour accorder les cordes les unes après les autres, suivez les étapes 1 à 6 figurant à droite. Jouez une corde à vide, jouez ensuite les notes successives en les ajustant sur la corde aiguë suivante. Accordez la corde à vide supérieure ou inférieure jusqu'à ce que les notes s'ajustent exactement. La maîtrise de l'accordage requiert une certaine pratique, et vous pouvez demander l'aide d'un musicien expérimenté. Reportez-vous à la page 93 pour obtenir plus d'informations sur l'accordage. Quant à l'accordage relatif, partez de la corde la plus grave et effectuez l'opération jusqu'à la plus aiguë.



LEÇON 2 : LES NOTES SUR LE MANCHE

L'astuce pour apprendre les notes sur le manche est de comprendre l'alphabet musical. C'est facile. Vous avez seulement besoin de mémoriser quatre choses :

1. L'alphabet musical va de A à G, puis repart sur A :

A B C D E F G / A B C et ainsi de suite

Cette série de sept notes, appelées notes naturelles, se répète en cycle continu.

2. La distance la plus courte entre deux notes constitue un demi-ton.

D'une case à la suivante (adjacente) sur le manche, vous avez un demi-ton. Par exemple : de la 1^{ère} case à la 2^{ème}. Puis, une case au-delà (deuxième suivante), vous avez un ton entier. Par exemple, de la 1^{ère} case à la 3^{ème}.

Demi-ton = Une case
Ton entier = Deux cases

3. Dans l'alphabet musical, deux groupes de notes ne forment qu'un demi-ton.

de B à C, il y a seulement un demi-ton
de E à F, il y a seulement un demi-ton

Il n'y a aucune note entre B et C, ou entre E et F. Toutes les autres notes naturelles sont séparées par un ton entier.

4. Les symboles spéciaux nommés "accidents" sont employés pour nommer les notes qui existent entre les notes naturelles. . Rappelez-vous, il n'y a pas de notes entre E et F, ou B et C.

ACCIDENTS	
Symbole	Description
#	Ce symbole est un dièse. Il hausse une note naturelle d'un demi-ton (une case). Par exemple, la note située une case plus haut que "A" est "A dièse" (A [#]).
b	Ce symbole est un bémol. Il abaisse une note naturelle d'un demi-ton. La note située une case plus bas que "B" est "B bémol" (B ^b).
♮	Ce symbole est un bécarre. Il annule l'effet du dièse ou du bémol, produisant donc à nouveau une note naturelle, originale.

Les dièses et les bémols modifient une note pour la durée entière de la mesure dans laquelle ils surviennent, sauf si un bécarre oblige cette note à redevenir naturelle.

Toutes les notes diésées possèdent leur équivalent en bémols, et inversement. Par exemple, A[#] et B^b se jouent sur la même case. Deux notes qui possèdent un nom différent mais qui sont de même hauteur sont dites "équivalents enharmoniques".

PETITE DEVINETTE :

Comment s'appelle la note située entre A et B ? A dièse (A[♯]) ou B bémol (B[♭])

Comment s'appelle la note située entre C et D ? _____

Complétez les noms de notes :

A A[♯]B[♭] B C _____ D _____ E F _____ G _____

Exemple

Vérifiez vos réponses en examinant la 5^{ème} corde sur le tableau au bas de cette page.

Pratiquez à haute voix l'alphabet musical en montant et en descendant. Rappelez-vous qu'en montant les notes gagnent en hauteur (plus aiguës). Inversement en descendant, elles perdent en hauteur (plus graves).

LES CORDES

Vos cordes sont accordées sur les hauteurs suivantes, de la corde la plus grave à la plus aiguë :

Note :	E	A	D	G	B	E
Corde :	6	5	4	3	2	1

Mémorisez la séquence :

Mi-La-ré-Sol-Si-Mi... Mi-La-ré-Sol-Si-Mi...

Démarrez sur une corde à vide et énoncez la suite alphabétique tout au long du manche. Vérifiez vos réponses sur le tableau en bas de page.

Par exemple : En montant sur la 6^{ème} corde ou la 1^{ère} (E) (l'une ou l'autre) :

À vide	= E	7 ^{ème} case	=
1 ^{ère} case	= F	8 ^{ème} case	=
2 ^{ème} case	= F [♯] or G ^b	9 ^{ème} case	=
3 ^{ème} case	= G	10 ^{ème} case	=
4 ^{ème} case	= G [♯] or A ^b	11 ^{ème} case	=
5 ^{ème} case	=	12 ^{ème} case	=
6 ^{ème} case	=		

REMARQUE :

Observez que la 12^{ème} case fournit la même note que celle de départ. Et vous avez donc couvert une octave (distance de douze demi-tons) — un cycle alphabétique entier ! C'est pourquoi l'on dit que la 12^{ème} case "termine le manche".

Voici toutes les notes sur le manche de guitare, de la corde à vide jusqu'à la 12^{ème} case :

	Ton entier		Demi-ton		Équivalent Enharmonique													
E	F	F [♯] /G ^b	G	G [♯] /A ^b	A	A [♯] /B ^b	B	C	C [♯] /D ^b	D	D [♯] /E ^b	E						
B	C	C [♯] /D ^b	D	D [♯] /E ^b	E	F	F [♯] /G ^b	G	G [♯] /A ^b	A	A [♯] /B ^b	B						
G	G [♯] /A ^b	A	A [♯] /B ^b	B	C	C [♯] /D ^b	D	D [♯] /E ^b	E	F	F [♯] /G ^b	G						
D	D [♯] /E ^b	E	F	F [♯] /G ^b	G	G [♯] /A ^b	A	A [♯] /B ^b	B	C	C [♯] /D ^b	D						
A	A [♯] /B ^b	B	C	C [♯] /D ^b	D	D [♯] /E ^b	E	F	F [♯] /G ^b	G	G [♯] /A ^b	A						
E	F	F [♯] /G ^b	G	G [♯] /A ^b	A	A [♯] /B ^b	B	C	C [♯] /D ^b	D	D [♯] /E ^b	E						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12						
↑													← 1 ^{ère} corde					
↑													← 6 ^{ème} corde					
Cordes à vide	Cases																	

LEÇON 3 : QUELQUES AIRS À JOUER

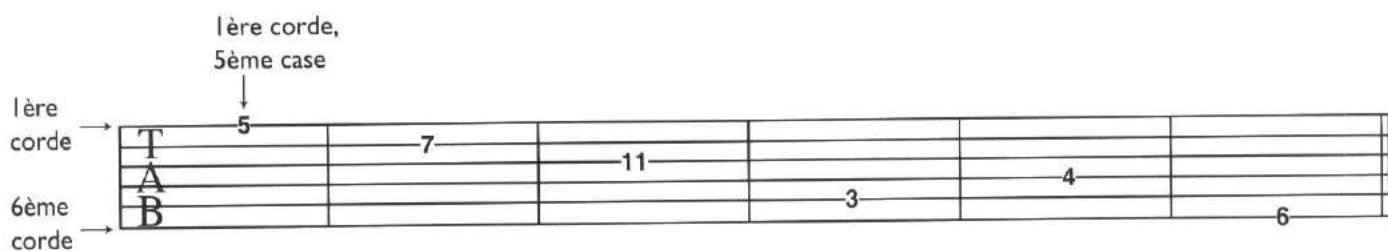
Maintenant que vous voilà au fait des bases, il est temps de jouer un peu de mélodies.

LA TABLATURE

La tablature, abrégée TAB, est un système qui permet d'écrire la musique pour la guitare. Il indique quelles cases jouer et quelles cordes actionner.

Quand vous frettez des notes, essayez de placer votre doigt aussi près de la barre de fret que possible, sans pour autant le poser dessus. Cela produira des notes claires, bien sonnantes, avec un minimum de bruits parasites.

Les longues lignes horizontales représentent les cordes. La première ligne représente la 1ère corde (E aigu) et la ligne du bas le 6ème corde (E grave). Essayez de doigter les notes indiquées en utilisant n'importe quel doigt main gauche :



LES SECRETS DES MAÎTRES

Les points sur votre manche de guitare (s'il en est pourvu) vous aideront à repérer les notes sur chaque case. Ils surviennent habituellement sur les cases 3, 5, 7, 9 et 12. Examinez votre guitare et familiarisez-vous avec le placement de ces points.

La TAB est souvent reliée à la musique écrite, ainsi pouvez-vous savoir combien de temps durent les notes et de quel type elles sont. Les exemples suivants illustrent la TAB et la notation musicale courante. Si vous ne lisez pas encore la musique, NE PANIQUEZ PAS. Si vous voulez, vous pouvez vous reporter au Chapitre 2 (page 16) pour en savoir plus sur la notation courante. Ou encore, actionnez simplement les cases et cordes indiquées dans la TAB en jouant lentement, bien régulièrement chaque note. Les nombres reportés sous la TAB indiquent les doigts main gauche (voir page 7).



COWS THAT BOOGIE ON MY LAWN

The musical notation shows a melody in 4/4 time. The TAB below it indicates the fret numbers and string numbers for each note. The strings are labeled T (top), A (middle), and B (bottom). The fret numbers are: 3, 2, 0, 2, 3, 2, 0, 2, 0, 3, 2, 0, 3, 3, 3.

Doigts main gauche : 3 2 0 2 3 2 0 2 0 3 2 0 3 3 3

En guise de petit défi amusant, essayez de nommer les notes que vous jouez à partir de la TAB. Utilisez l'alphabet musical de la Leçon 2. Dans *This One's Got Spots*, les noms de notes sont indiqués. Dans *Mary Had a Border Collie*, vous devrez les trouver.



E F A B^b E F F[#] G G G A B^b D G B

0 1 0 1 0 1 2 3 0 0 2 3 0 0 0



THIS ONE'S GOT SPOTS
MARY HAD A BORDER COLLIE

0 3 1 3 0 0 0 0 3 3 3 3 0 3 3 3

0 3 1 3 0 0 0 0 3 3 0 3 1

LEÇON 4 : VOS PREMIERS ACCORDS — D, A ET G

Dans cette leçon vous allez commencer à jouer des accords que vous emploierez pour le restant de votre vie de guitariste. Un accord est constitué de trois notes ou plus jouées simultanément. Tout accord est énoncé à partir de la lettre d'alphabet musical qui lui sert de point de départ. Les accords de cette leçon sont dits "accords ouverts" parce qu'ils emploient un mélange de cordes à vide (non frettées) et de notes frettées. Ils sont aussi plaqués sur les trois ou quatre premières cases du manche.

LES SECRETS DES MAÎTRES :

Durant cette phase de votre apprentissage, il est plus important de pratiquer souvent que de pratiquer longtemps (à ce propos, voir page 94).

De votre cerveau jusqu'aux muscles de vos doigts, il vous faut construire de nouveaux cheminement. Comme les sentiers de montagne, ces cheminements ont besoin d'être souvent débroussaillés, faute de quoi ils disparaissent. Si vous pratiquez durant 15 à 30 minutes chaque jour, vous constaterez l'amélioration. Par contre, si vous laissez passer plusieurs jours entre chaque séance, vous devrez souvent repartir à zéro. Quelques semaines peuvent ainsi s'écouler avant que ces accords vous soient familiers. En les travaillant, vous pouvez commencer à étudier le Chapitre 2, de façon à rompre la monotonie de la pratique.

ATTAQUER LES CORDES

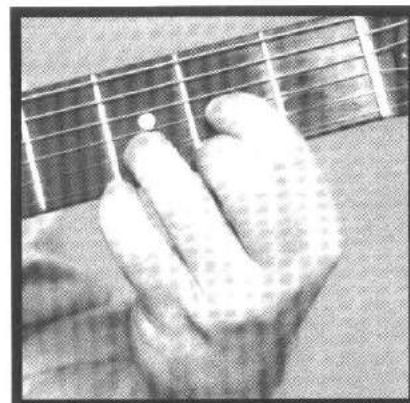
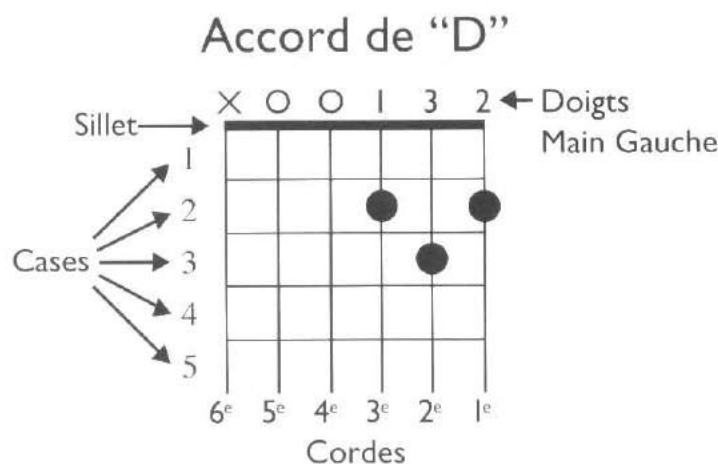
L'une des manières les plus courantes de jouer un accord est de le "gratter". Pour ce faire, un médiator, un doigt seul ou tous les doigts se déplacent rapidement sur les cordes en les faisant sonner presque simultanément. Une attaque vers le bas, indiquée \blacksquare s'effectue en attaquant en direction du sol. À l'inverse, une attaque vers le haut, indiquée \blacktriangledown s'effectue en direction du plafond.

DIAGRAMMES D'ACCORDS POUR GUITARE

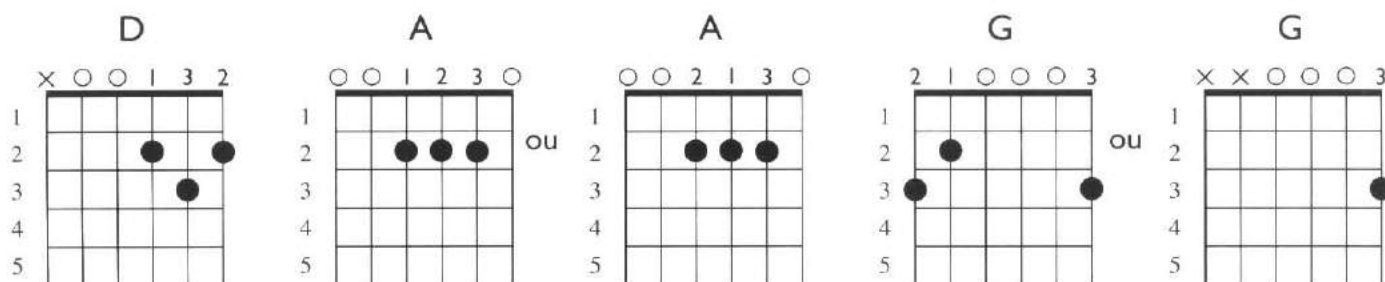
Les accords de guitare sont souvent représentés sous forme de diagrammes. Un diagramme d'accord est une sorte d'image du manche qui indique quelles cordes, quels doigts et quelles cases vous devez fretter pour plaquer votre accord.

Notez qu'un cercle (○) placé sur une corde signifie qu'il faut à jouer celle-ci à vide. Un × signifie qu'il ne faut pas l'attaquer. Mémorisez ces symboles et soyez attentif lorsque vous les rencontrez.

Voici un exemple de diagramme d'accord et une photo pour comparaison :



Voici vos trois premiers accords :



Si vos doigts vous paraissent trop gros pour doigter l'accord de A comme illustré, essayez d'intervertir vos 1er et 2ème doigts de façon à ce que le 1er doigt actionne la 3ème corde, et le 2ème doigt la 4ème corde. Certains débutants trouvent que l'accord de G présente une trop grande extension. Si c'est le cas pour vous, ôtez les 2ème et 1er doigts, placez le 3ème doigt sur la 1ère corde seulement, et n'attaquez que les quatre cordes supérieures. Quand vous serez plus à l'aise, vous pourrez essayer l'accord en entier.

Avant de vous précipiter pour essayer de jouer votre première chanson en accords, veillez à ce que chaque accord sonne aussi proprement et clairement que possible. Tout en frettant un accord avec votre main gauche, actionnez chaque corde individuellement, de la plus grave à la plus aiguë. Il se peut que vous deviez modifier légèrement certaines positions de doigts de façon à ce qu'ils ne touchent pas une corde ou l'autre de façon indésirable. Maintenez vos doigts en position arrondie et votre pouce derrière le manche.

Une fois à l'aise avec les accords, essayez la rythmique de Canadian Campfire Song. Utilisez des attaques vers le bas, lentes, avec une pulsation régulière. Tapez avec votre pied et comptez les temps à voix haute, cela vous aidera. Le temps est l'unité rythmique fondamentale. Quand vous tapez avec votre pied, vous tapez les temps.

Canadian Campfire Song est une chanson écrite en notation dite "slashée" (/), c'est-à-dire rythmique. Chaque "slash" indique un temps. La chanson est divisée en groupes de quatre temps appelés mesures. Des barres séparent chaque mesure. La trame des accords est indiquée. Par exemple, dans la première mesure, commencez avec un accord de D et passez ensuite un accord de A sur le troisième temps. Comptez assez lentement de façon à pouvoir changer d'accord sans

interrompre le comptage des temps.

CANADIAN CAMPFIRE SONG

Plage 5

D A G

Comptez : 1 2 3 4

Barre de mesure

D A G

Comptez : 1 2 3 4

Signe de reprise

▬ = Attaque vers le bas, vers le sol

Le signe de reprise commande de reprendre la chanson depuis le début. Puisqu'il s'agit ici d'une courte séquence d'accords, vous pouvez reprendre plusieurs fois.

Rappelez-vous qu'il n'est pas du tout nécessaire de souffrir pour apprendre la guitare. Si le sang reflue à vos articulations et que vous commencez à ressentir des douleurs dans les mains, c'est que vous y allez trop fort. Détendez-vous et vous gagnerez rapidement en force et en précision (sans oublier la calle aux doigts).

LEÇON 5 : PASSAGES D'ACCORDS

Maintenant que vous vous êtes essayé à jouer quelques accords, voici quelques techniques qui aideront vos doigts à apprendre plus vite :

EXERCICE DE FRETTAGE EN QUATRE ÉTAPES

Cet exercice est basé sur les échauffements de guitare classique. Suivez les étapes lentement et avec une pulsation stable. Une fois familiarisé avec ces quatre étapes, essayez de les pratiquer avec un métronome réglé entre 40 et 60 pulsations par minute. Un métronome est un outil servant à déterminer l'exact tempo (vitesse) d'un morceau. Il est très utile pour la pratique (à ce propos, voir page 93).

1ère étape Placez vos doigts sur les cordes conformément à la position d'accord.

2ème étape Appuyez maintenant sur les cases et attaquez l'accord.

3ème étape Relâchez la pression, sans soulever les doigts des cordes.

4ème étape Soulevez les doigts de 3 mm, sans quitter la position d'accord.

Répétez ce processus plusieurs fois.

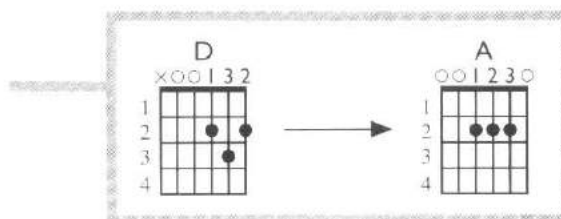
Cet exercice est excellent pour aider vos doigts à apprendre les différents accords plus vite. Pratiquez-le systématiquement pour chaque nouvel accord que vous rencontrez. Vous apprendrez ainsi à fournir le minimum de pression nécessaire pour jouer un accord ; cette pression n'est pas aussi intense que vous l'imaginez !

PASSER D'UN ACCORD À UN AUTRE

Le secret est là d'apprendre à déplacer vos doigts simultanément d'un accord vers un autre. L'exercice que vous venez d'apprendre aidera vos doigts à assimiler la façon dont il faut s'y prendre pour fretter un accord.

Il n'est pas facile de déplacer les doigts avec précision dans diverses directions en même temps. Afin d'y parvenir, il peut être bon d'examiner ces déplacements à la loupe. Chaque changement d'accord peut être considéré comme un mini-ballet qu'exécutent vos doigts. Mémorisez les mouvements très attentivement, avec concentration, et le ballet entier deviendra de plus en plus facile à danser !

Par exemple, examinez comment on passe de D à A.



Plaquez un accord de D avec votre main gauche. Maintenant, examinez votre main et imaginez où les doigts doivent aller pour plaquer ensuite l'accord de A :

- Le 1er doigt passe de la 3ème à la 4ème corde, tout en restant sur la même case (2ème case).
- Le 2ème doigt passe de la 1ère à la 3ème corde, tout en restant sur la 2ème case.
- Le 3ème doigt glisse de la 3ème à la 2ème case sur la 1ère corde. Il n'a pas à quitter le contact avec les cordes !

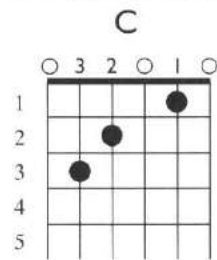
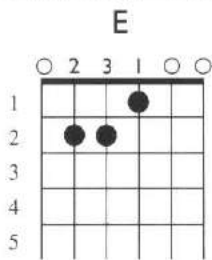
Essayez maintenant de passer de D à A en utilisant l'exercice en quatre étapes.

1. Positionnez l'accord de D.
2. Appuyez sur les cordes.
3. Positionnez l'accord de A.
4. Levez les doigts ensemble et déplacez-les vers la position de l'accord de A.

1. Positionnez l'accord de A.
2. Appuyez sur les cordes.
3. Positionnez l'accord de A.
4. Levez les doigts ensemble et déplacez-les pour revenir à la position de l'accord de D.

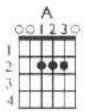
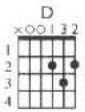
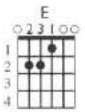
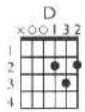
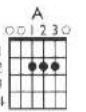
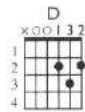
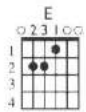
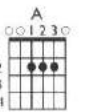
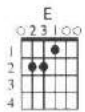
Quoique ce procédé puisse sembler un petit peu fastidieux, il est très efficace pour passer proprement et rapidement d'un accord à un autre. Patience, constance et concentration se révéleront là très payants ! Utilisez cette technique pour chaque nouvelle combinaison d'accord que vous rencontrez. Essayez-la avec D, A et G, puis revenez sur Canadian Campfire Song, et constatez comme la magie s'opère.

LEÇON 6 : AUTRES ACCORDS — E ET C



ROCK'N'ROLL WONDER DOG

Plage 6



Comptez : 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 :



YOU MOVE MY BOOGIE MACHINE

Plage 7



Comptez : 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 :

CHAPITRE 2

Lire la musique

COMMENT UTILISER CE CHAPITRE

Ce chapitre est une introduction à la lecture musicale en première position du manche (sur les quatre premières cases et les cordes à vide). Vous pouvez travailler ce chapitre en même temps que vous apprendrez à jouer et attaquer les accords du Chapitre 3 (page 30). Cela variera votre pratique quotidienne. La plupart des exemples de ce chapitre ne sont pas en tablature, à la différence de tous les autres morceaux de ce livre. Il n'est pas nécessaire de parfaitement maîtriser la lecture musicale pour étudier les autres chapitres, puisque la TAB y est toujours présente.

POURQUOI LIRE LA MUSIQUE ?

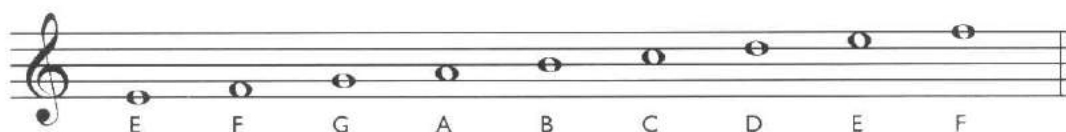
Lire la musique est une capacité facile à développer, contrairement à ce que la plupart des gens croient. Elle vient compléter la tablature et les diagrammes d'accords en précisant pour les autres instruments les rythmes exacts, la musique et les mélodies chantées. Une connaissance sommaire des notes sur la portée (Leçon 1, ci-dessous) constituera pour vous un point de départ au regard des concepts ultérieurement abordés dans ce livre.

LEÇON 1 : LES NOTES ET LA PORTÉE MUSICALE

Pour écrire les notes, nous utilisons cinq lignes horizontales, appelées portée. Les notes naturelles (notes sans dièses ni bémols) sont placées sur les lignes et les espaces de la portée. Les notes plus graves sont en bas de la portée, les plus hautes en haut. La clef placée au début de la portée sert à indiquer que telle note correspond à telle ligne et espace. Une clef de G (Sol) placée sur la deuxième ligne du bas indique que celle ligne représente la note G.

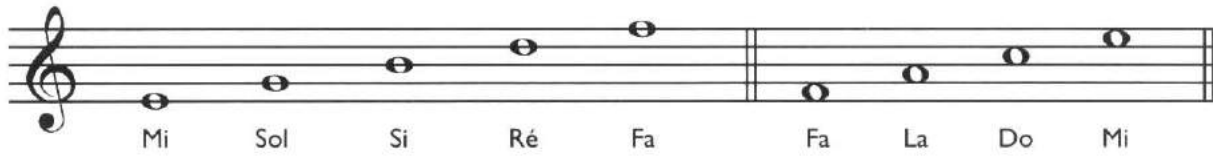


Ceci étant posé, toutes les autres notes entretiennent un rapport avec cette ligne nommée G. Par exemple, l'espace au-dessous est F, la note venant avant G dans l'alphabet musical. L'espace au-dessus est A, la note suivante dans l'alphabet musical.



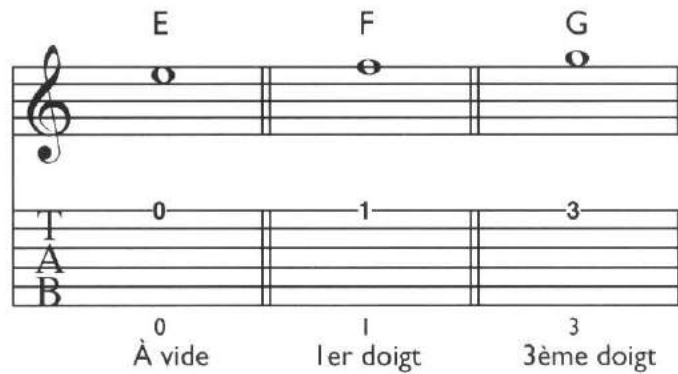
APPRENDRE LES NOTES SUR LA PORTÉE

Pour mémoriser les notes sur la portée, vous pouvez séparer les notes des lignes et les notes des espaces. Les notes sur les lignes constituent l'ensemble "Mi-Sol-Si-Ré-Fa" ; et celles des espaces l'ensemble "Fa-La-D-Mi". À apprendre par cœur.

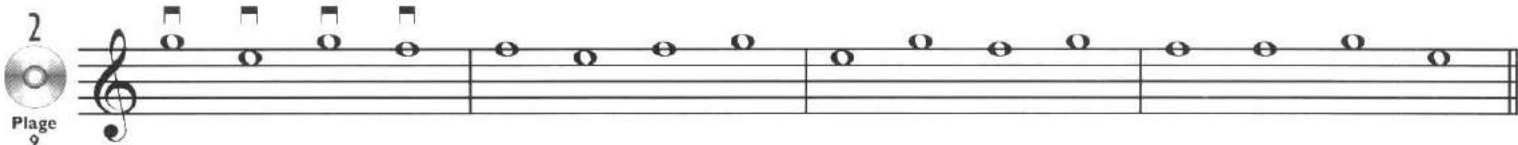
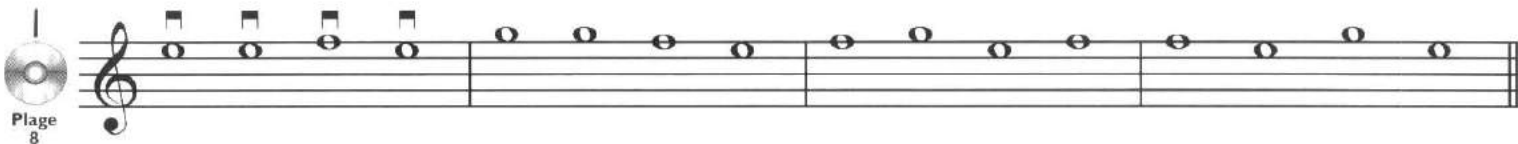


LEÇON 2 : LES NOTES SUR LA 1ÈRE CORDE

La lecture des notes sur la portée est plus facile quand vous apprenez peu à chaque fois. Chacune des leçons suivantes vous fera connaître de nouvelles notes. Les trois premières sont sur la 1ère corde. Voici où elles se situent sur la portée et sur la guitare :



Voici quelques exemples pratiques utilisant E, F et G. Tout d'abord, assurez-vous que vous pouvez nommer toutes les notes aisément. Puis essayez de les jouer avec une pulsation stable et lente. Utilisez votre médiator, en jouant chaque note avec une attaque dirigée vers le bas. Utilisez juste la pointe du médiator, et ne frappez pas la corde trop rudement.



LEÇON 3 : LES NOTES SUR LA 2ÈME CORDE

Les trois premières notes sur la deuxième corde sont B, C et D.

B C D

T
A
B

0 À vide 1 1er doigt 3 3ème doigt

Essayer de jouer ces exemples. Comme dans la leçon N°2, jouer toutes les notes vers le bas. Pour accélérer votre apprentissage, dites les notes à voix hautes avant de les jouer. N'oubliez pas E, F et G ! Ils reviennent dans ces exemples.

3 Page 10

4 Page 11

5 Page 12

LEÇON 4 : LA MESURE DU TEMPS

Tout d'abord, une rapide révision de ce que vous avez appris au Chapitre I. Lisez ceci dans tous les cas, car se glissent ici d'importants nouveaux détails.

LA PULSATION

Le temps est la pulsation stable de la musique, pulsation qui reste constante tout au long d'un morceau. C'est cette pulsation que l'auditeur marque en tapant avec son pied.

LA MESURE

Les musiciens comptent les temps et les partagent en petits groupes. Comme vous le savez, un groupe de temps est appelé une mesure. Les mesures peuvent inclure diverses sortes de temps. La mesure la plus fréquente est constituée de quatre temps. Les mesures sont indiquées sur la portée au moyen de barres de mesure. Une double barre indique la fin d'un passage, ou illustre un exemple court.

Mesure Mesure

Barre de mesure Double Barre de mesure

LES SYMBOLES DE TEMPS

L'assise rythmique indique combien de temps contient la mesure et sur quel type de notes elle est basée. Cela s'indique au début du morceau. Le chiffre supérieur indique le nombre de temps par mesure ; le chiffre inférieur quel type de temps (valeur rythmique).



Les assises rythmiques se lisent comme une fraction, ainsi $\frac{4}{4}$ doit se lire : quatre temps par mesure ; chaque mesure y comprenant l'équivalent de quatre "quarts-de-note", chaque note comptant un temps. Voici quels sont les différents types de notes.

VALEURS RYTHMIQUES

La valeur d'une note représente sa durée (en temps). L'aspect d'une note nous renseigne sur sa valeur. Voici trois valeurs de notes et leurs durées :

Ronde



La ronde dure quatre temps. Essayez de jouer ceci en comptant à voix haute. Veillez à attaquer la note au moment même où vous dites "une" et laissez-la sonner tandis que vous dites "deux, trois, quatre". Maintenez une pulsation stable. Tapez avec votre pied tandis que vous comptez !

Comptez : | 2 3 4 | 2 3 4 | 2 3 4

Blanche



La blanche dure deux temps. Dans une mesure à quatre temps, les blanches surviennent sur les temps 1 et 3. Observez que les notes présentent une hampe parfois dirigée vers le haut, parfois vers le bas. Habituellement, les notes situées sur ou au-dessus de la ligne médiane de la portée dirigent leur hampe vers le bas, et les notes placées en dessous la ligne médiane dirigent leur hampe vers le haut.

Comptez : | 2 3 4 | 2 3 4 | 2 3 4

La noire



La noire dure un temps. Jouez tandis que vous comptez.

Comptez : | 2 3 4 | 2 3 4 | 2 3 4

LEÇON 5 : LES NOTES SUR LES 3ÈME ET 4ÈME CORDES

Ajoutez maintenant les notes D, E, F, G et A à votre inventaire.

4ème corde			3ème corde	
D	E	F	G	A
0	2	3	0	2

En jouant ces exemples, mémorisez ceci :

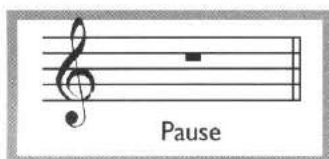
1. Produisez une pulsation lente et régulière en tapant avec votre pied.
2. Comptez à voix haute.
3. Ne vous précipitez pas en jouant. Jouez chaque note durant toute sa longueur.
4. Jouez chaque note avec un attaque de médiator dirigée vers le bas.
5. Amusez-vous. C'est de la musique !

9
Plage 16

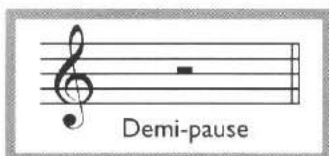
10
Plage 17

LEÇON 6 : LES SILENCES

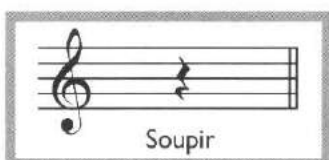
Les silences constituent une importante part de la musique. Les symboles sont, comme les notes, représentés par des symboles, et ils sont mesurés en rondes, blanches et noires.



La pause impose quatre temps de silence. Elle prend l'aspect d'un petit rectangle suspendu à la quatrième ligne de la portée.



La demi-pause dure deux temps. Elle prend l'aspect d'un petit rectangle posé sur la troisième ligne de la portée.

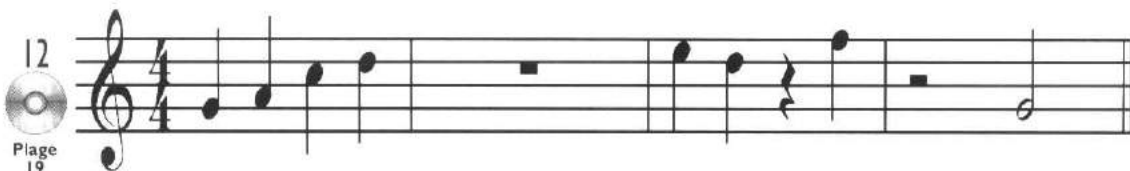
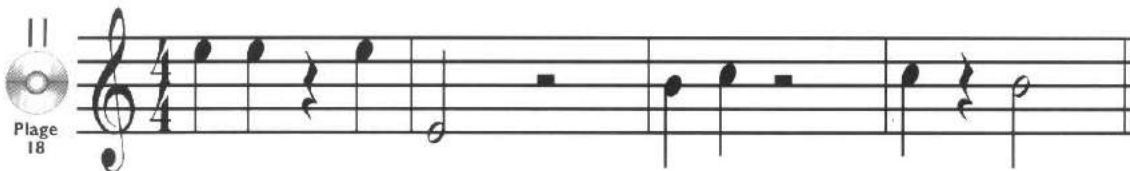


Le soupir dure un temps. Il prend l'aspect d'une mouette en vol.

LES SECRETS DES MAÎTRES

Les silences doivent être joués avec la même précision que les hauteurs ! Pour jouer un silence, vous devez stopper la résonance de la corde ou des cordes en utilisant votre médiator, ou relevant les doigts de la main gauche.

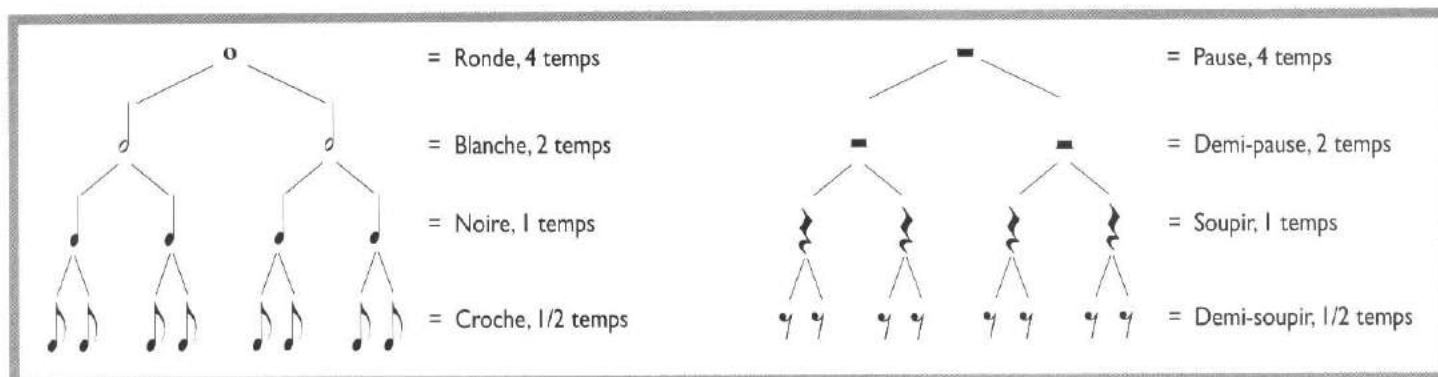
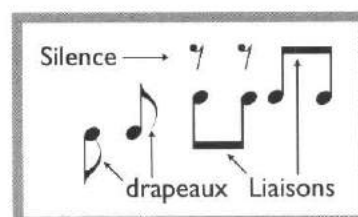
Les exemples suivants font usage de certaines des notes et des silences que vous avez appris. Amusez-vous à les jouer.



LEÇON 7 : LES CROCHES

Le temps musical peut être partagé en plus petites portions de façon à permettre de jouer plus vite. Une noire peut être partagée en deux croches. Chaque croche dure la moitié d'un temps. Les croches peuvent apparaître isolément (avec un "drapeau" attaché à la hampe), ou peuvent être réunies en groupes (trait d'union). Leurs hampes sont assujetties aux mêmes règles que pour les autres notes : notes sur ou au-dessus de la ligne médiane de la portée → hampes vers le bas ; et notes en dessous de la ligne médiane → hampes vers le haut. Le silence équivalent à la croche, nommé demi-soupir (voir aspect ci-contre) dure la moitié d'un temps.

Nous pouvons organiser nos valeurs rythmiques et leurs équivalents silences sous la forme d'un schéma arborescent qui aide à visualiser les rapports.



COMPTAGE DES CROCHES

Les croches sont comptées en subdivisant les temps forts (comptés 1, 2, 3, 4) via la formule "1-&, 2-&, 3-&, 4-&". Marquez les temps comme auparavant et déplacez votre pied vers le haut sur tous les "&" ("et"), appelés temps faibles . Essayez de battre la mesure en frappant des mains, ou de jouer cet exemple sur une seule note tandis que vous comptez et tapez.

13

Comptez : 1 & 2 & 3 & 4 & 1 & 2 & 3 & 4 & 1 & 2 & 3 & 4 &
Tapez :

CE QUI VA VERS LE BAS DOIT REVENIR VERS LE HAUT

Pour jouer des croches, utilisez une attaque de médiator dirigée vers le bas () pour les temps forts, et dirigée vers le haut () pour les temps faibles. En jouant l'exemple 14, essayez de produire des attaques dirigées vers le haut et vers le bas compactes et uniformes en sonorité. Observez que vos attaques de médiator coïncident avec les mouvements de votre pied : aller-retour, aller-retour, aller-retour.

14

Médiator :

Comptez : 1 & 2 & 3 & 4 & 1 & 2 & 3 & 4 & 1 & 2 & 3 & 4 &

LES SECRETS DES MAÎTRES

Jouez avec une précision de montre Suisse ! En produisant des aller-retours parfaitement réguliers, vous parviendrez plus facilement à maintenir le tempo et à jouer des lignes gracieuses, fluides à toutes les vitesses. Travaillez assidûment pour maîtriser ces attaques aller-retour !

LEÇON 8 : LES NOTES SUR LES 5ÈME ET 6ÈME CORDES

DU CÔTÉ DES GRAVES

Afin d'inclure les notes situées sur les 5ème et 6ème cordes, des lignes supplémentaires sont ajoutées à la portée. Comme sur la portée normale, une note peut apparaître directement sur une ligne supplémentaire, ou dans l'espace situé juste en dessous. Voici les notes sur les 5ème et 6ème cordes.

6ème corde
E F G A B C
5ème corde

lignes supplémentaires

0 À vide 1 1er doigt 3 3ème doigt 0 À vide 2 2ème doigt 3 3ème doigt

Les exemples 15, 16 et 17 vous aideront à savoir lire les notes sur les lignes supplémentaires. Essayez de prononcer les noms des notes à voix haute en les jouant.

Notes sur la 5ème Corde

15
Plage 21

Notes sur la 6ème Corde

16
Plage 22

Notes sur les 5ème et 6ème Cordes

17
Plage 23

LEÇON 9 : DEMI-SOUPIRS ET NOTES POINTÉES

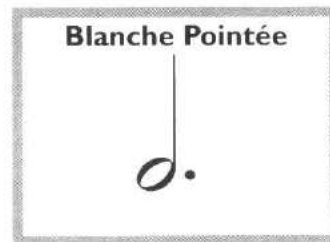
LE DEMI-SOUPIR

Chaque valeur de note possède son équivalent silence. Vous avez appris le soupir, la pause et la demi-pause. Le demi-soupir, quant à lui, dure la moitié d'un temps. À la différence des croches, les demi-soupirs ne sont pas reliés ensemble dans un groupe. Ils apparaissent toujours isolément.



LES NOTES POINTÉES

Un point placé après une tête de note accroît sa durée de moitié. Par exemple, la blanche valant deux temps, le point qui pourra se placer après cette blanche l'augmentera de moitié, soit d'un temps ($2 + 1 = 3$).



La même logique s'applique aux autres valeurs rythmiques. Par exemple, la noire valant un temps, le point qui pourra se placer après cette noire l'augmentera de moitié, soit d'un demi-temps ($1 + 1/2 = 1,5$).



L'exemple 18 vous permettra d'apprendre à lire des notes incorporant des notes pointées et des demi-soupirs. Pour vous faciliter l'assimilation de ces nouveaux rythmes, la comptage est indiqué sous la musique. Les chiffres entre parenthèses représentent les silences.

18
Plage
24

1 & 2 & 3 & 4 & (1) & 2 & 3 & 4 & 1 & 2 & 3 & 4 &

1 & 2 & 3 & 4 & 1 & (2) & 3 & 4 & 1 & 2 & 3 & 4 &

LEÇON 10 : LES DIÈSES ET LES BÉMOLS

LES ACCIDENTS, ÇA ARRIVE

La lecture des notes naturelles vous étant désormais familière, ajoutez maintenant des "accidents" (dièses et bémols, voir page 8). Petite révision :

- # = Hausse une note naturelle d'un demi-ton.
- b = Abaisse une note naturelle d'un demi-ton.
- ♮ = Annule l'effet d'un dièse ou d'un bémol (= note naturelle)

Dans la musique écrite, le dièse ou le bémol apparaît juste avant la note concernée.

REMARQUE IMPORTANTE :

Quand un dièse ou un bémol vient s'attacher à une note, celle-ci demeure soumise à l'action du dièse ou du bémol jusqu'à la fin de la mesure. Autrement dit, un dièse ou bémol ne peut être annulé que par un bécarre ou une barre de mesure. Rappelez-vous : le dièse hausse une note dans l'équivalence d'une case sur le manche ; le bémol abaisse une note dans l'équivalence d'une case sur le manche.

L'exemple 19 illustre quelques dièses et bémols en première position. La tablature vous aidera ici à trouver ces nouvelles notes.

19
Plage
25

Toujours dièse

Bécarre

T 1 2 3 4 3 2 2 0 2 4
A
B

1 2 3 4 3 2 2 0 2 4

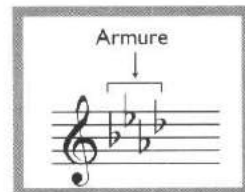
T 0 1 3 2 1 1 2 1 3 2 1 0
A
B

0 1 3 2 1 1 2 1 3 2 1 0

LEÇON 11 : LES ARMURES

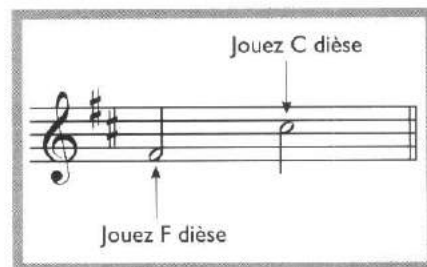
La plupart des morceaux de musique possèdent une armure. L'armure constitue le centre tonal d'un morceau — c'est-à-dire souvent la note sur laquelle il se termine. Par exemple, en tonalité de C, la note C est appelée tonique, c'est-à-dire une sorte de "quartier général" de la tonalité. Quand vous prendrez connaissance de la gamme majeure (page 46), vous découvrirez en quoi une tonalité est un ensemble fondé sur les notes d'une gamme et les rapports qui existent entre elles.

L'armure apparaît juste après la clef au début de chaque portée. C'est un ensemble de dièses ou de bémols (jamais les deux) qui caractérise toujours la gamme qui se rattache à une tonalité spécifique. L'armure évite par ailleurs à la musique d'être trop chargée en accidents.



Le décodage des armures est très simple. Regardez juste après la clef. Tout dièse ou bémol qui apparaît affectera les hauteurs tout au long du morceau.

Par exemple, l'armure dans l'exemple ci-contre présente un F# (F dièse) et un C# (C dièse). Cela signifie que toutes les notes F et toutes les notes C seront diésées dans ce morceau, sauf indication particulière.



REMARQUE IMPORTANTE :

Les accidents qui figurent dans les armures affectent la note à toutes les octaves, pas seulement sur la ligne ou l'espace sur lequel l'accident apparaît.

Pour connaître les relations précises qui relient les armures aux tonalités, consultez le Chapitre 5, page 47.

Essayez ces exemples. La tablature vous aidera ici à trouver les nouvelles notes. Dans le premier exemple, les hauteurs concernées par l'armure ont été encerclées. Encerclez vous-même les notes concernées dans le deuxième exemple.

20
Plage
26

T																			
A	4	2	0	2	4	2	2	2	0	3	2	3	2	3					
B	4	2	0	2	4	2	2	2	0	3	2	3	2	3					

21
Plage
27

T																			
A	3	3	0	2	3	2	3	1	3	2	3	1	3	1					
B	3	3	0	2	3	2	3	1	3	2	3	1	3	1					

LEÇON 12 : LES TERMINAISONS DE 1ÈRE ET 2ÈME FOIS

Les terminaisons de 1ère et de 2ème fois sont utilisées pour étoffer la musique. Dans la "première fois", jouez la 1ère terminaison, puis répétez le passage. Dans la reprise, sautez la mesure de 1ère fois et passez directement à celle de 2ème fois. Le morceau peut se terminer à cet endroit, ou évoluer vers une nouvelle section. Le morceau ci-dessous, *Line Dancing on Mars*, obéit à cette forme :

1. Jouez jusqu'à la fin de la mesure de 1ère fois.
2. Remontez au début, jouez jusqu'à la mesure de 1ère fois, sautez-la et jouez à la place la mesure de 2ème fois.
3. Continuez le morceau et jouez la section suivante, qui survient juste après la double barre de mesure accompagnée de deux points dirigés vers la droite.
4. Répétez la nouvelle section.

Line Dancing on Mars fait usage de beaucoup d'éléments déjà appris dans ce chapitre, dont les accidents, les silences, les valeurs pointées et les notes sur chaque corde. Il inclut aussi les terminaisons de 1ère et de 2ème fois. Il n'y a pas de TAB, l'objectif étant de vous entraîner à lire. Amusez-vous bien !



LINE DANCING ON MARS



CHAPTER 3

Nouveaux accords

LEÇON 1 : ACCORDS MINEURS

Les accords que vous avez déjà appris sont tous des accords majeurs. En ce qui concerne leur théorie de construction, consultez le Chapitre 5 de ce livre. Les accords majeurs possèdent une texture brillante, et sont souvent associés à une émotion joyeuse. Dans ce paragraphe, vous allez apprendre les versions mineures de certains accords majeurs. Les accords mineurs possèdent une texture plus sombre, évoquant une émotion triste, mélancolique, voire sinistre. Bien sûr, ces associations sont hautement subjectives. Il en va ici comme du jeu en bourse : les résultats varient d'un auditeur à l'autre.

Les accords mineurs sont souvent abrégés par "min" ou "m". Dans ce livre, par exemple, l'accord de A mineur s'écrira A min. Voici vos trois premiers accords mineurs :

Amin

Dmin

Emin

min = mineur

Produisez des attaques vers le bas pour jouer les progressions harmoniques suivantes.



Amin

Dmin

Amin

Emin

Comptez : 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4

Dmin

Emin

Amin

Dmin

Amin

Tenez -----

◇ = Ronde en notation rythmique. Attaquez l'accord une première fois, et tenez-le pendant quatre temps.

Les accords mineurs peuvent être mélangés à des accords majeurs pour étoffer l'harmonie et donner du mouvement à une chanson.



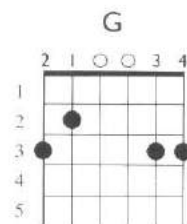
HEAVY FOG, IT MAKES ME HAPPY

Plage
30

LEÇON 2 : L'ACCORD "BLUEGRASS" DE G ET UN AUTRE ACCORD DE C

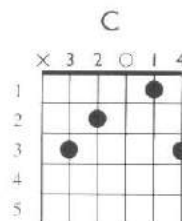
ACCORD BLUEGRASS DE G

Voici un nouveau doigté pour l'accord de G majeur (page 13). Ce doigté crée un nouveau son en agencant les notes de l'accord dans un ordre légèrement différent. Cette version de l'accord de G présente une texture large et brillante. Il est très courant dans la musique bluegrass. Les joueurs de guitare bluegrass d'antan jouaient souvent en tonalité de G et employaient cet accord pour se faire entendre dans la pagaille sonore des banjos et des violons. Il est devenu un standard employé dans le rock, la country et les styles folks actuels.



ACCORD BLUEGRASS DE C

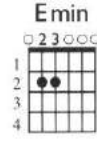
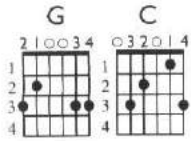
Essayez cette nouvelle façon de jouer un accord de C. Il sonne bien avec l'accord bluegrass de G parce que la note G sur la 1ère corde est présente dans les deux accords. Cette note G est commune aux deux accords.



Essayez de jouer The One-Human Garage Band. Afin d'accroître le plaisir, essayez d'attaquer ces accords avec un ferme mouvement du poignet. Cela fera sonner les accords avec plus de mordant, et effraiera éventuellement vos animaux domestiques ! Attention aux deux points placés à la fin de la reprise.



THE ONE-HUMAN GARAGE BAND



G C G C G
etc.

G C G



LEÇON 3 : L'ART D'ATTAQUER LES CORDES

Une fois familiarisé un minimum avec ces accords, vous pouvez reporter votre attention de la main gauche à la main droite et commencer à affiner votre technique d'attaque.

Voici quelques points à observer quand vous y travaillez :

1. Maintenez détendu votre poignet et votre bras.
2. Résistez au désir de bander vos muscles tandis que vous augmentez la vitesse.
3. Entraînez-vous à produire une pulsation stable. Vous pouvez vouloir utiliser là un métronome (voir Annexe, page 93).

LES SECRETS DES MAÎTRES :

Pour devenir un vraiment bon guitariste rythmique, vous devez développer le sens intérieur de la pulsation stable. La meilleure façon d'y parvenir est de taper du pied sur les temps et de compter à voix haute. Pratiquez lentement et synchronisez les mouvements de votre main en tapant et en comptant.


La Notation Rythmique

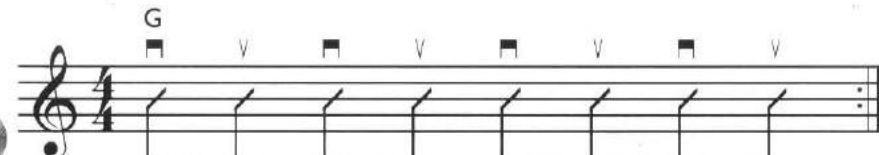
Les exemples suivants proposent un nouveau type de notation. C'est une façon courante d'écrire les rythmiques quand un rythme particulier est requis. Les valeurs de notes sont indiquées par des "slash" (/) qui remplacent les cercles pour les croches et les noires, et des têtes en forme de diamant pour les blanches et les rondes.




Pratiquez les attaques sur les rythmes suivants :

Rythme 1 : Essayez cette attaque sur un accord de G, en utilisant une pulsation aller-retour bien stable.

22  Page 32




Comptez : 1 & 2 & 3 & 4 &

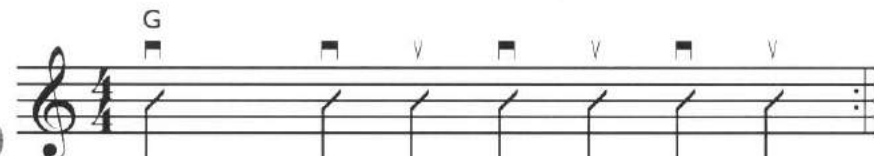
Tapez : 

■ = Attaque vers le bas


▽ = Attaque vers le haut

Rythme 2 : Voici une autre attaque qui mélange noires et croches.


23  Page 33

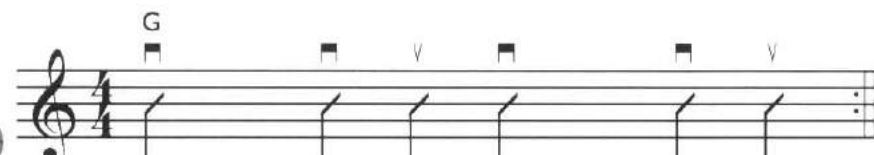


Comptez : 1 (&) 2 & 3 & 4 &


Tapez : 

Rythme 3 : Cette attaque-ci fonctionne très bien dans les chansons folk et les groupes vocaux. Essayez-la aussi avec certaines progressions d'accords présentées dans les leçons précédentes.

24  Page 34



Comptez : 1 (&) 2 & 3 (&) 4 &

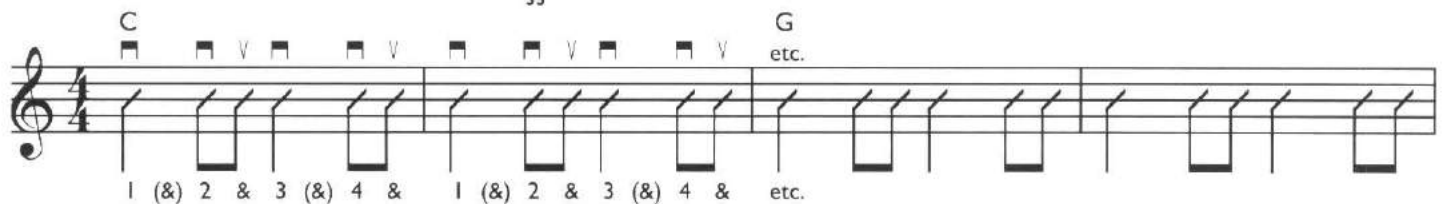
Tapez : 

Train of Dreams est inspiré de la chanson folk, *Midnight Special*. Là, utilisez le Rythme 3 (exemple 24). Veillez à maintenir une pulsation stable ! Utilisez les formes d'accords bluegrass de G et C apprises page 29. Vous devrez pratiquer pendant un certain temps avant de maîtriser les changements d'accords.

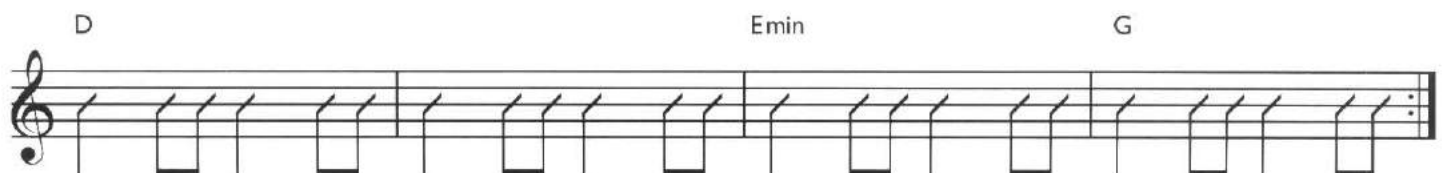


TRAIN OF DREAMS

Page 35



1 (&) 2 & 3 (&) 4 & 1 (&) 2 & 3 (&) 4 & etc.



LEÇON 4 : RYTHMIQUES COUNTRY ET BLUEGRASS

Autrefois le guitariste devait souvent à la fois jouer la basse et assurer la pulsation. À la guitare, les musiques country, bluegrass et "old-time" reposent sur ce type de jeu. La note de basse d'un accord est fermement attaquée, puis vient le reste de l'accord. Vous obtenez ainsi le célèbre rythme "boom-chick, boom-chick".

Chaque accord possède une fondamentale par laquelle il est nommé. Par exemple, la fondamentale d'un accord de C est C. La fondamentale d'un accord de E est E. Et l'on joue généralement la fondamentale à la basse. Habituellement aussi, on alterne la fondamentale avec une autre note nommée "quinte" de l'accord. La "5te" est la cinquième note comptée à partir de la fondamentale. Pour plus d'information sur ces sujets harmoniques, voyez le Chapitre 5, page 45.

Pour vous aider, les exemples 25, 26 et 27 illustrent le rythme "boom-chick, boom-chick" écrit au-dessus de chaque accord que vous avez appris jusqu'ici. Répétez chacun d'entre eux jusqu'à vous sentir à l'aise. Observez que, sur l'accord de C, vous devez déplacer le 3ème doigt sur la 6ème corde pour produire l'alternance des basses.

25

Chord diagrams for G, G, C, and C. The bass line consists of quarter notes: G (3), G (3), C (0), C (0), C (3), C (3).

26

Chord diagrams for D, A, and E. The bass line consists of quarter notes: D (0), D (2), A (0), A (0), E (0), E (2).

27

Chord diagrams for Dmin, Amin, and Emin. The bass line consists of quarter notes: Dmin (1), Dmin (3), Amin (0), Amin (0), Emin (0), Emin (2).

LES SECRETS DES MAÎTRES :

Pour maîtriser ce son, veillez à ce que vos notes de basse sonnent clairement et fortement, et à ce que votre accord produise un "claquement" bien net. Maintenez votre poignet détendu. Vous pouvez attaquer quelque part entre le chevalet et la rosace. Quand vous attaquez à proximité du chevalet, les cordes ayant là plus de tension, la sonorité résultante sera plus brillante.

Voici à présent deux morceaux bluegrass pour vous entraîner à jouer tout cela. Utilisez les types d'attaque appris page 32. Bon amusement !



Plage
36

BOIL THAT CABBAGE DOWN

Two musical staves for the piece "Boil That Cabbage Down". Each staff contains four measures of music, each with a corresponding guitar chord diagram above it.

Staff 1:

- Measure 1: G chord (2 1 0 0 3 4)
- Measure 2: C chord (x 3 2 0 1 4)
- Measure 3: G chord (2 1 0 0 3 4)
- Measure 4: D chord (x 0 0 1 3 2)

Staff 2:

- Measure 1: G chord (2 1 0 0 3 4)
- Measure 2: C chord (x 3 2 0 1 4)
- Measure 3: D chord (x 0 0 1 3 2)
- Measure 4: G chord (2 1 0 0 3 4)



Plage
37

SHADY GROVE

Two musical staves for the piece "Shady Grove". Each staff contains four measures of music, each with a corresponding guitar chord diagram above it.

Staff 1:

- Measure 1: Amin chord (0 0 2 3 1 0)
- Measure 2: G chord (2 1 0 0 3 4)
- Measure 3: Amin chord (0 0 2 3 1 0)
- Measure 4: Amin chord (0 0 2 3 1 0)

Staff 2:

- Measure 1: Amin chord (0 0 2 3 1 0)
- Measure 2: G chord (2 1 0 0 3 4)
- Measure 3: Emin chord (0 2 3 0 0 0)
- Measure 4: Amin chord (0 0 2 3 1 0)

LEÇON 5 : LA COUNTRY ET LE BLUEGRASS AU MÉDIATOR

Le jeu au médiator est l'une des caractéristiques des musiques country, bluegrass et old-time. Dans les débuts et au milieu du vingtième siècle, la guitare a commencé à se départir de son rôle d'instrument rythmique. Les joueurs de blues et de jazz se mirent à improviser des solos sur la guitare, tandis que les musiciens country et bluegrass commencèrent à incorporer dans leur jeu les mélodies fluides et aériennes des morceaux de violon. Maintenant il y a des compétitions qui sont exclusivement consacrées au jeu de médiator sur guitare acoustique !

ÉCHAUFFEMENTS POUR LA PRÉCISION DE JEU

Le secret de la maîtrise du jeu au médiator est la régularité d'attaque aller-retour et la clarté des notes. Voici quelques exercices d'échauffement destinés à vous aider à développer la précision en la matière.

Échauffement 1 : Groupes de Quatre

Cet échauffement se joue à quatre notes par corde, attaques aller-retour, aller-retour.

28
Plage 38

T
A
B

Poursuivez cet échauffement en le reproduisant en deuxième position (le groupe de quatre cases démarrant avec le 1er doigt sur la 2ème case), puis en troisième position et ainsi de suite sur le manche.

Échauffement 2 : Groupes de Trois

Cet échauffement se joue seulement avec trois notes par corde. Il vous aidera à fluidifier votre jeu avec des attaques vers le bas et vers le haut quand vous changez de corde.

29
Plage 39

T
A
B

Sail Away Ladies est un morceau de style old-time que l'on entend souvent dans les "bœufs" de tous les USA. La mélodie est présentée en notation solfée et TAB. Les accords sont indiqués au-dessus de la musique. Utilisez l'attaque country/bluegrass apprise page 32.

Ce morceau est de forme violonistique traditionnelle, à deux parties. Il contient deux sections que nous appelons A et B, respectivement. Chaque section est répétée une fois et le morceau entier est répété plusieurs fois. On appelle cela une forme binaire. La structure du morceau est donc la suivante : A A B B



SAIL AWAY LADIES

A

G 2 1 0 0 3 4
 D x 0 0 1 3 2
 G 2 1 0 0 3 4

B

G 2 1 0 0 3 4
 C x 3 2 0 1 4
 G 2 1 0 0 3 4

G 2 1 0 0 3 4
 D x 0 0 1 3 2
 G 2 1 0 0 3 4

LEÇON 6 : RYTHMIQUES SYNCOPÉES

Syncoper la musique implique d'accentuer les temps faibles d'une mesure (voir page 22). Dans la pratique, cela signifie que vous accentuez les "&" de certains temps, mais pas les parties numérotées du temps (les temps forts donc). Vous avez en final un type de rythme qui balance beaucoup, avec une certaine saveur funky.

LIAISON AVEC LE FUNK

Pour illustrer les syncopes dans la musique écrite, les valeurs pointées (voir page 24) et les liaisons sont souvent employées. Une liaison est une petite ligne courbe qui relie deux notes de même hauteur pour créer une note plus longue. Jouez la première note et tenez-la toute sa durée, augmentée de la durée de la note à laquelle elle est attachée.



Remarquez que dans le comptage sous la portée, la note attachée est entre parenthèses.

30

ATTAQUE SYNCOPÉE — SI VOUS NE DEVEZ CONNAÎTRE QU'UNE SEULE ATTAQUE...

...alors c'est celle-là. Votre toute nouvelle attaque n'est pas simplement "Rythme 4", c'est le rythme universel Folk-Rock-Alternative-Swing-Funk, un sorte de couteau suisse en matière de rythmiques ! Il sonne parfaitement bien à n'importe quelle vitesse, rapide ou lente. Observez la liaison qui relie le "&" du temps 2 au temps 3. Veillez à taper avec votre pied et comptez à voix haute. Tapez suffisamment fort avec votre pied de façon à entendre le bruit sur le temps 3, là où les cordes ne sont pas attaquées. Cela vous aidera à éviter d'accélérer chaque fois que vous passez du 2 temps au temps 3.

31

Plage 41

Si vous trouvez que ce rythme sonne un petit peu confusément, divisez-le en segments :

Étape 1: Attaquez aller, aller-retour sur (&), 2 &.
Comptez : 1 (&) 2 &

Étape 2: Déplacez votre main vers le bas sur 3, attaquez vers le haut sur &.
(3) &

Étape 3: Terminez par une attaque aller-retour sur 4.
4 &

L'astuce est de déplacer consciemment votre main vers le bas sur le temps 3 sans frapper les cordes. Cela stabilise votre mouvement de main droite et positionne cette dernière à l'endroit exact où elle doit attaquer vers le haut sur le "&" du temps 3. Travaillez lentement et maintenez une pulsation stable !

Cette attaque est devenue un rythme standard dans le jeu acoustique (et électrique). On peut l'entendre sur des chansons de R.E.M., des Wallflowers, de Joni Mitchell, des Ramones, de Steve Earle, de Lucinda Williams, Lou Reed et d'innombrables autres.

Voici ci-dessous quelques progressions d'accords à pratiquer. Faites preuve de patience en essayant de passer les accords tandis que vous attaquez le rythme. Jouez lentement, continuez à taper avec votre pied et comptez à voix haute. Dès l'instant où tout cela commence à devenir naturel, vous pouvez accélérer. Essayez cette attaque sur les autres progressions d'accords de ce livre, ou celles de toutes autres méthodes en votre possession.

G 2 1 0 0 3 4

C 0 3 2 0 1 0

32 Plaque 42

Emin 0 2 3 0 0 0

G 2 1 0 0 3 4

C 0 3 2 0 1 0

D x 0 0 1 3 2

33 Plaque 43

Amin 0 0 2 3 1 0

Dmin x 0 0 2 3 1

E 0 2 3 1 0 0

34 Plaque 44

LEÇON 7 : LA VALSE

La valse, c'est la mesure à $\frac{3}{4}$. Cela signifie qu'il y a trois noires dans chaque mesure. Tout d'abord, familiarisez-vous avec le climat du trois temps par mesure en comptant et en tapant avec votre pied durant quelques mesures:

35
Plage 45

Amin

Comptez : 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3

Il existe de nombreuses manières d'attaquer le $\frac{3}{4}$ temps.

Rythme de valse 1 :

36
Plage 46

C

Count: 1 2 3 1 2 3

Rythme de valse 2 :

37
Plage 47

C

Count: 1 (2) 3 1 (2) 3

Rythme de valse 3 :

38
Plage 48

C

Count: 1 (&) 2 & 3 & 1 (&) 2 & 3 &

Rythme de valse 4 : Country/Bluegrass ("Oom-Pah-Pah") :

39
Plage 49

G

Count: 3 4 4 0 4 4

T
A
B

3 3 3 3 3 3
0 0 0 0 0 0
3 4 4 0 4 4
3 0 3 0 3 0

Le subtil balancement de la valse peut être particulièrement beau et lyrique. L'une des chansons les plus célèbres à $\frac{3}{4}$ est l'air traditionnel Amazing Grace. Essayez sa mélodie. Essayez ensuite les mêmes accords avec n'importe lequel des rythmes de valse proposés page 38.

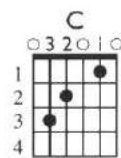
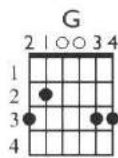
Observez que la mélodie commence sur le temps 3. On appelle ceci un "anacrouse" : une note ou un groupes de notes survient avant la toute première mesure d'un morceau. D'un point de vue strict, où il y a anacrouse, il doit y avoir une mesure incomplète au bout du morceau, de façon à équilibrer cette mesure incomplète de démarrage. Dans la pop, le rock, le folk et d'autres styles non-classiques, cette règle n'est pas strictement appliquée.

Observez aussi les liaisons dans les seconde et troisième lignes. Jouez la première note, puis tenez-la jusqu'au bout de la note à laquelle elle est attachée. N'attaquez pas la note attachée. Pour réviser les liaisons, voyez page 36.



Plage 50

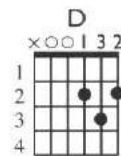
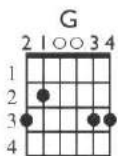
AMAZING GRACE



Melody line for the first system in treble clef, 3/4 time, key of G major. It starts with an anacrusis. The notes are: G4 (quarter), A4 (quarter), B4 (quarter), G4 (quarter), F#4 (quarter), E4 (quarter), D4 (quarter), C4 (quarter), B3 (quarter), A3 (quarter), G3 (quarter), F#3 (quarter), E3 (quarter), D3 (quarter), C3 (quarter), B2 (quarter), A2 (quarter), G2 (quarter).

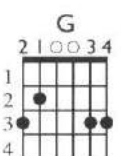
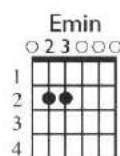
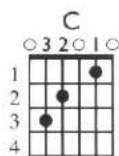
Comptez : 3 & 1 & 2 & 3 & 1 & 2 & 3 & etc.

Bass line for the first system. The notes are: 0, 2, 0, 0, 0, 2, 0, 2, 0, 0, 2, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0.



Melody line for the second system. It continues the melody from the first system, ending with a half note G3.

Bass line for the second system. The notes are: 0, 2, 3, (3), 0, 3, 0, 3, 0, 0, 0.



Melody line for the third system. It continues the melody, ending with a half note G3.

Bass line for the third system. The notes are: 2, 0, 2, 0, 0, 0, 0, 0, 2, 0, (0).

CHAPITRE 4

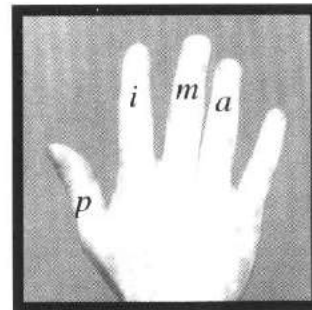
Fingerpicking basique

LEÇON 1 : LA POSITION DE MAIN DROITE

La pratique du fingerpicking (jeu avec les doigts, sans médiator) est excellente à tous points de vue. Même les schémas fondamentaux en la matière peuvent fournir des textures que vous utiliserez toute votre vie. Des musiciens tels que Jewel, Steve Earle, John Prine et Tracy Chapman ont incorporé des plans fingerpicking basiques pour accroître la brillance de leurs chansons. D'autres, tel que Martin Simpson, Rory Block et Leo Kottke, ont porté le style fingerstyle jusqu'à d'éblouissants niveaux de complexité et d'expressivité. Si vous êtes vous-même attiré par les techniques abordées dans ce chapitre, consultez l'ouvrage *The Complete Fingerstyle Guitar Method*, également publié par la National Guitar Workshop et Alfred.

DOIGTÉS DE MAIN DROITE

La méthode la plus courante pour nommer les doigts de la main droite provient de la guitare classique qui emploie les noms Espagnols pour les doigts (pulgar = pouce, indice = index, medio = médium, anular = annulaire). Tout ce que vous devez mémoriser est la première lettre de chaque.



LA POSITION INITIALE

Le jeu fingerpicking folk acoustique contemporain est basé sur une position fondamentale qui vous permettra de jouer des plans et des phrases sans trop vous casser la main (!).

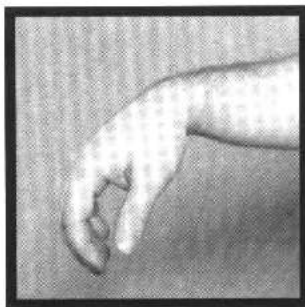
- p*.... actionne les 4ème, 5ème et 6ème cordes
- i*.... actionne la 3ème corde
- m*... actionne la 2ème corde
- a*.... actionne la 1ère corde

LE POIGNET MAIN DROITE

Pour obtenir la meilleure aisance technique (optimiser le son et minimiser le stress), il est utile de retenir certains termes fondamentaux en ce qui concerne le poignet :

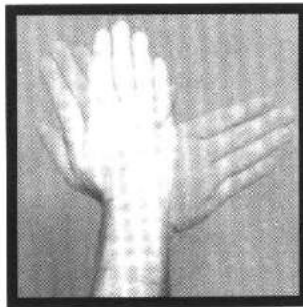
COURBEZ

(mouvements aller-retour)

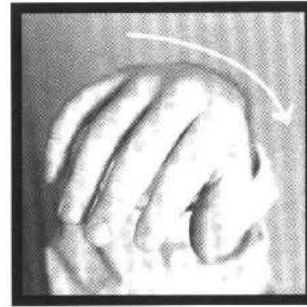


TOURNEZ

(mouvements latéraux) (mouvements gauche-droite à partir du coude)



INCLINEZ



Votre poignet ne doit présenter qu'une courbure légère, ne produire que peu ou pas de rotation et parfois seulement s'incliner en direction de votre pouce. Maintenez détendus vos doigts et évitez toute tension dans l'avant-bras. Si vous sentez venir la fatigue et la douleur, arrêtez de jouer et secouez votre main.

LEÇON 2 : PREMIERS PHRASÉS EN FINGERPICKING

Pour bien commencer le fingerpicking, apprenez les quelques schémas répétitifs que voici. Ils peuvent être utilisés avec tous les accords que vous connaissez. En plaçant vos doigts en première position, vous pouvez vous concentrer sur le jeu sans vous soucier de la corde à jouer.

Si ça ne marche pas tout à fait comme vous le vouliez, relevez votre main et, durant un moment, bougez les doigts en l'air selon le schéma en question, tout en épelant à voix haute le schéma de main droite (par exemple : *p-i-m-a*, *p-i-m-a*, etc.). Puis essayez de nouveau sur la guitare.

Ces schémas sont appelés arpèges. Un arpège est construit avec les notes d'un accord que l'on fait sonner une à une. Ils peuvent être joués en montant, en descendant ou de façon plus complexe. Les schémas ci-dessous fonctionnent avec les accords de C, G et D pour vous aider à actionner le pouce sur les différentes notes graves. Essayez avec tous les accords que vous connaissez, et avec des chansons différentes !

SCHÉMA D'ARPÈGE 1 — *p i m a*

40
Plage
51

4/4

C G D

p *i* *m* *a* *p* *i* *m* *a* *p* *i* *m* *a*

T: *a*0 *m*1 *a*0 | *i*0 *m*3 *a*3 | *i*2 *m*3 *a*2

A: *p*3 | *p*3 | *p*0

B: 3 0 1 0 | 2 0 3 4 | 0 1 3 2

SCHÉMA D'ARPÈGE 2 — *p a m i*

41
Plage
52

4/4

C G D

p *a* *m* *i* *p* *a* *m* *i* *p* *a* *m* *i*

T: *a*0 *m*1 *i*0 | *a*3 *m*3 *i*0 | *a*2 *m*3 *i*2

A: *p*3 | *p*3 | *p*0


B: 3 0 1 0 | 2 4 3 0 | 0 2 3 |

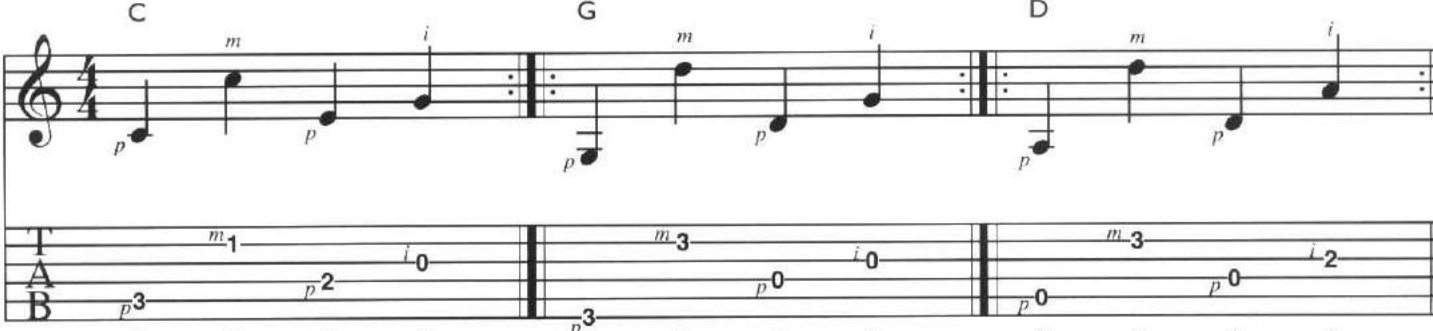
LEÇON 3 : PHRASÉS EN BASSES ALTERNÉES

Le jeu de basses alternées en fingerpicking est né du jeu pianistique ragtime et blues au début du 20ème siècle. Le pouce (p) joue la basse (la note la plus grave de l'accord) et alterne entre la fondamentale de l'accord et la 4ème corde, tandis que les doigts jouent avec ou entre les notes du pouce. Sur l'accord de D, p alternez entre la 5ème corde (le 5te de l'accord) et la fondamentale sur la 4ème corde. L'alternance de basse est un procédé très reconnaissable du style fingerpicking dans le blues, le folk, la pop et le rock. Il est aussi beaucoup plus facile à faire qu'il n'en donne l'impression !

Voici ci-dessous des schémas très opportuns à essayer. Pratiquez lentement au début. Joués de cette façon, ils produisent un son intimiste qui est très adapté aux ballades. Plus tard, quand vous serez plus sûr de vous et que vous saurez jouer plus vite, ils sonneront d'une façon souple et syncopée. Essayez également de construire vos propres schémas. Essayez différents doigts dans les espaces où le pouce n'intervient pas.

SCHÉMA DE BASSE ALTERNÉE 1 — *p m p i*

42  Plage 53



4/4 C G D


m i p m i p m i

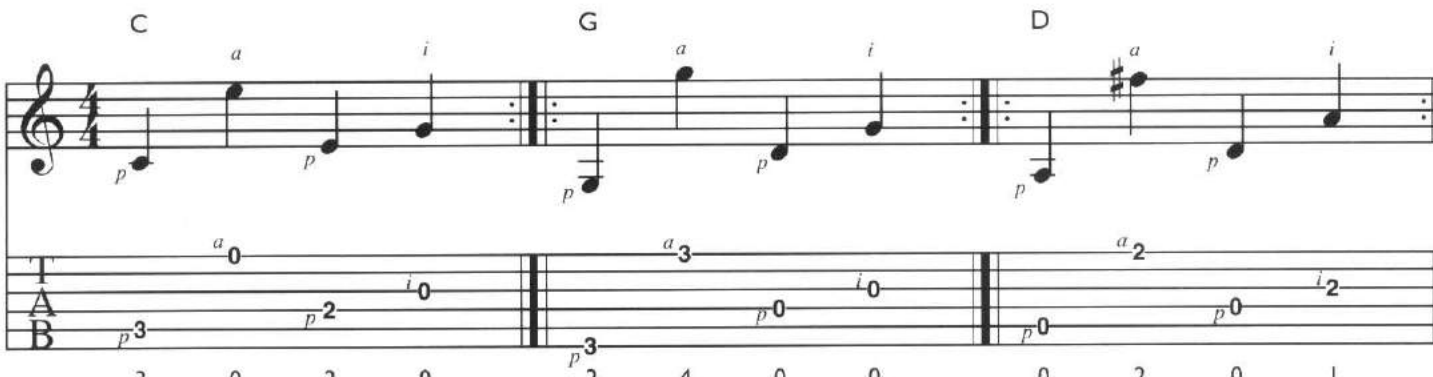
T *m1 i0* | *m3 p0 i0* | *m3 p0 i2*

A *p3 p2 0* | *p3 p0 0* | *p0 p0 0*

B *3 1 2 0* | *2 3 0 0* | *0 3 0 1*

SCHÉMA DE BASSE ALTERNÉE 2 — *p a p i*

43  Plage 54



4/4 C G D


a i p a i p a i

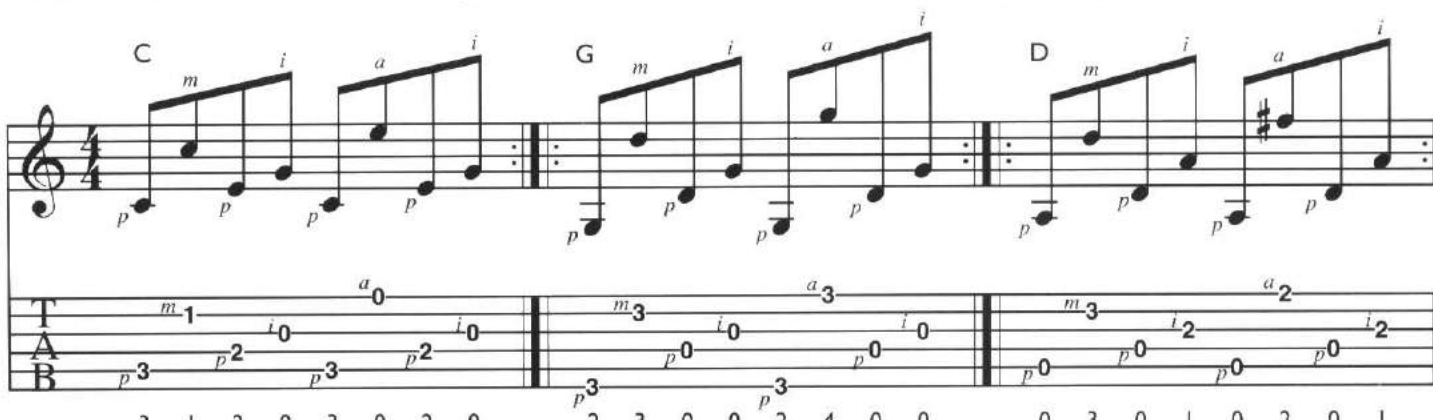
T *a0 i0* | *a3 p0 i0* | *a2 p0 i2*

A *p3 p2 0* | *p3 p0 0* | *p0 p0 0*

B *3 0 2 0* | *2 4 0 0* | *0 2 0 1*

SCHÉMA DE BASSE ALTERNÉE 3 (COMBINAISON DU 1 ET DU 2) — *p m p i p a p i*

44  Plage 55



4/4 C G D

m i a i p m i a i p m i a i

T *m1 i0 a0 i0* | *m3 p0 i0 a3 p0 i0* | *m3 p0 i2 a2 p0 i2*

A *p3 p2 0 p3 p2 0* | *p3 p0 0 p3 p0 0* | *p0 p0 0 p0 p0 0*

B *3 1 2 0 3 0 2 0* | *2 3 0 0 2 4 0 0* | *0 3 0 1 0 2 0 1*

Ce morceau vous aidera à utiliser les schémas de fingerpicking dans le contexte des progressions d'accords. Observez qu'il présente un accord de G/B aux mesures 2 et 9. C'est un accord "slashé". Ce symbole d'accord se prononce "G basse B" : vous jouez un accord de G mais la note de basse est B (au lieu de la fondamentale G). Cet accord confère à votre ligne de basse une qualité mélodique dite "walking" (qui "marche", qui "roule") depuis la note C (sur l'accord de C) vers la note B (sur l'accord de G), et ensuite vers A (sur l'accord de Amin).

LES ACCORDS "SLASHÉS"
 Dans un accord "slashé", tel que G/B, le symbole à gauche du "slash" (/) constitue l'accord. La note à droite du slash est la note de basse (la note la plus grave de l'accord).

PRATIQUE :

Quand vous étudiez une nouvelle technique en vue de mettre en place une chanson, veillez à ne travailler qu'une mesure à la fois.

1. Pratiquez le schéma de la première mesure jusqu'à être à l'aise.
2. Pratiquez la mesure 2 de même.
3. Réunissez maintenant les deux mesures. Veillez à produire une transition souple entre les deux.
4. Commencez à travailler la mesure trois, puis ajoutez-la aux deux autres. et ainsi de suite...



CALIFORNIA FLOOD

Chorus 1: C, G/B, Amin, G

3 1 2 0 3 0 2 0 2 4 0 0 0 1 2 3 2 3 0 0 2 4 0 0

Chorus 2: G, Dmin, G

2 3 0 0 2 4 0 0 0 3 0 2 0 1 0 2 2 3 0 0 2 3 0 0

Chorus 3: C, G, Amin, G, Amin

3 1 2 0 2 4 0 0 0 1 2 3 2 0 0 0 0 1 2 3 0

LEÇON 4 : FINGERPICKING ET VALSE

Certains schémas de fingerstyle fonctionnent merveilleusement sur la mesure à $\frac{3}{4}$. En voici quelques-uns à essayer. Rappelez-vous que vous ne comptez ici que jusqu'à trois ! Essayez certains de ces schémas avec les accords de Amazing Grace, page 39.

SCHÉMA DE VALSE FINGERPICKING 1

45
Plage 57

3 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 0 | 3 | 4 | 3 | 0 | 0 | 1 | 3 | 2 | 3 | 1

SCHÉMA DE VALSE FINGERPICKING 2

46
Plage 58

3 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 0 | 3 | 0 | 4 | 3 | 0 | 1 | 3 | 1 | 2 | 3

SCHÉMA DE VALSE FINGERPICKING 3

Observez que, dans ce schéma, vous actionnez simultanément vos doigts a et m. Bien que certains joueurs de fingerpicking appellent ceci un "pincement", le terme technique correct dans le cas de deux notes simultanément jouées par un seul instrument est "double corde".

47
Plage 59

3 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 0 | 4 | 0 | 4 | 0 | 0 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1

CHAPITRE 5

L'improvisation

L'improvisation est l'art de composer sur l'instant. Elle peut consister simplement à plaquer un nouvel accord d'embellissement ou un schéma d'attaque, ou se révéler complexe : solo de jazz. L'improvisation constitue une part importante du jeu de guitare acoustique. Par exemple, nombre de bluesmen et folkmen tirent une grande fierté à ne jamais jouer un morceau deux fois pareil.

Les musiciens de tous styles utilisent l'improvisation comme moyen d'exprimer les émotions et les attitudes du moment.

Pourquoi improviser ?

- Pour apporter fraîcheur et spontanéité à une prestation publique.
- Pour exprimer votre créativité personnelle dans un morceau de musique.
- Pour créer un dialogue musical avec un autre musicien.

OUTILS ET TECHNIQUES

Il existe bien des manières d'aborder l'improvisation. Vous pouvez la fonder sur votre expérience et votre connaissance de ce qui "sonne bien". Mais vous pouvez aussi essayer de repousser vos limites, oreilles et instrument à l'appui. Les meilleurs improvisateurs sont capables de faire les deux.

Certains outils fondamentaux peuvent vous aider à commencer votre voyage :

- La théorie
- L'imitation et l'analyse des musiciens que vous admirez
- Jouer avec d'autres gens

QUELQUES MOTS SUR LA THÉORIE MUSICALE

Ce chapitre contient quelques éléments théoriques fondamentaux qui vous aideront en matière d'improvisation. La théorie est l'ensemble des termes et des concepts que nous employons pour décrire les sons musicaux et comment ils interagissent. Certains d'entre vous estiment parfois que cette théorie risque d'entraver la spontanéité et la créativité. Que nenni !

Rappelez-vous, la connaissance ne fait aucun mal !

Ce que la théorie peut faire pour vous, c'est :

- Vous aider à établir les correspondances entre les sons que vous entendez.
- Élargir vos possibilités en matière de choix musicaux.
- Vous aider à expliquer votre musique à un autre musicien.

SAUTEZ LE PAS

Combiner la théorie avec l'étude des musiciens que vous admirez et l'expérience du jeu en groupe, c'est acquérir tout ce qu'il faut pour pouvoir explorer l'improvisation de façon illimitée. Tout ce qui reste à faire est alors de "bondir vers l'inconnu". En apprenant à improviser, essayez de ne pas trop vous critiquer. Restez intrépide, ouvert et amusez-vous. Apprenez les règles et transgressez-les. Ce n'est pas de la science, c'est de la musique !



Willie Nelson fut une star de la musique country dans les années 1970. Il mariait le bluegrass, le blues et le swing texan avec des inflexions jazzy.

LEÇON 1 : LA GAMME MAJEURE

UN ARCANES...

Une gamme est un ensemble de notes disposées dans un ordre spécifique de tons et demi-tons (voir page 8). De toutes les gammes employées en musique, la gamme majeure possède la sonorité la plus immédiatement reconnaissable. C'est une sorte de norme pour les musiciens. Autrement dit, nous définissons toutes les autres gammes en examinant exactement en quoi elles diffèrent de la gamme majeure.

La gamme majeure possède sept notes différentes, et utilise tous les noms/lettres de l'alphabet musical (page 8) — quoique certains puissent être diésés ou bémolisés. La première note, appelée tonique, est répétée en finale de l'énoncé, pour un total de huit notes. La gamme majeure la plus facile à apprendre est celle de C majeur, qui ne fait usage d'aucun dièse ni bémol. Observez que les notes sont numérotées. Ces chiffres sont appelés degrés de la gamme.

LA GAMME DE C MAJEUR

48

	C	D	E	F	G	A	B	C
Degrés :	1	2	3	4	5	6	7	8(1)
T							0	1
A		0	2	3	0	2		
B	3	0	2	3	0	3	0	1
	3	0	2	3	0	3	0	1

FORMULE SECRÈTE

La gamme de C majeur étant une série de tons et de demi-tons, la formule d'enchaînement est valable pour toutes les gammes majeures. Répétez cet enchaînement et mémorisez-le comme votre propre numéro de téléphone.

Intervalles :		W		W		H		W		W		W		H
Notes :	C		D		E		F		G		A		B	C
Degrés :	1		2		3		4		5		6		7	8 (1)

	= 1 Ton
	= 1/2 Ton

REMARQUE IMPORTANTE :

Les notes d'une gamme majeure induisent les notes d'une tonalité majeure. Par exemple, les notes de la gamme de C majeur induisent la tonalité de C majeur.

ÉNONCÉ DE LA GAMME MAJEURE DANS TOUTES LES TONALITÉS — DEVINETTE

En faisant preuve de concentration, vous pouvez épeler (appliquer la formule d'enchaînement de tons et demi-tons) la gamme majeure à partir de n'importe quelle note. Commencez simplement par la tonique (1er degré de la gamme) et appliquez la formule, en utilisant chaque lettre seulement une fois. Dans la gamme de D majeur ci-dessous, observez que pour produire un ton entier entre E et F, comme l'enchaînement l'exige, vous devez hausser le F d'un demi-ton : jusqu'à F#. Essayez d'épeler les gammes de A et B majeur (les réponses correctes se trouvent en bas de page).

Exemple Intervalles : $\begin{matrix} W & W & H & W & W & W & H \\ \diagdown & / & \diagdown & / & \diagdown & / & \diagdown & / \end{matrix}$

Notes : D E F# G A B C# D

Degrés : 1 2 3 4 5 6 7 8 (1)

#1 Intervalles : $\begin{matrix} W & W & H & W & W & W & H \\ \diagdown & / & \diagdown & / & \diagdown & / & \diagdown & / \end{matrix}$

Notes : A B — — — — —

Degrés : 1 2 3 4 5 6 7 8 (1)

#2 Intervalles : $\begin{matrix} W & W & H & W & W & W & H \\ \diagdown & / & \diagdown & / & \diagdown & / & \diagdown & / \end{matrix}$

Notes : B^b C — — — — —

Degrés : 1 2 3 4 5 6 7 8 (1)

CONSEILS UTILES :

1. N'utilisez qu'une seule fois chaque lettre de l'alphabet musical, dans l'ordre alphabétique.
2. La dernière note doit être la même que la première.
3. Il faut utiliser des dièses ou des bémols (jamais les deux à la fois) pour adapter la formule d'enchaînement à chaque cas de gamme majeure.

Essayez de jouer la gamme de D majeur en montant sur la 4ème corde. En jouant la gamme sur une seule corde vous repérerez aisément les tons et demi-tons. Les demi-tons ne couvrent qu'une case ; les tons, deux cases. Dès que ça marche, essayez en redescendant !

49

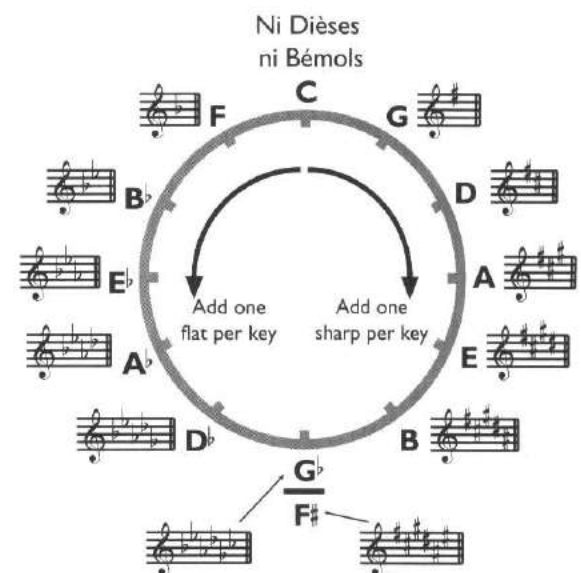
D	E	F#	G	A	B	C#	D
1	2	3	4	5	6	7	8(1)
0	2	4	5	7	9	11	12
0	1	3	4	1	3	4	4

LEÇON 2 : LE CYCLE DES QUINTES

(et vous n'avez pas besoin d'être agent secret pour le posséder !) Une 5te est la distance qui sépare le 1er du 5ème degré dans une gamme. Pour dessiner un cycle de 5tes, prenez simplement les tonalités et disposez-les sur un cercle de façon à ce que la tonique suivante (en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre) soit le 5ème degré de la gamme précédente. Par exemple, le 5ème degré d'une gamme de B majeur est F#, et donc la tonalité suivante dans le cycle est F#.

Le cycle de 5tes permet d'apprendre les armures (page 26) de chaque tonalité. Les tonalités en dièses (dans le sens des aiguilles d'une montre sur le cercle) prennent un dièse supplémentaire à chaque nouvelle tonalité. Le nouveau dièse se trouve toujours être le 7ème degré de la gamme de cette tonalité. Les tonalités en bémols (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) prennent un bémol supplémentaire à chaque nouvelle tonalité. Cet bémol est toujours le 4ème degré de la gamme de la tonalité.

Observez que les tonalités de Gb et F# occupent la même position sur le cercle. Ces deux gammes se jouent exactement sur les mêmes cordes et cases, et sonnent exactement pareil. Rappelez-vous que lorsque deux notes possèdent la même hauteur mais un nom différent, elles sont dites équivalents enharmoniques.

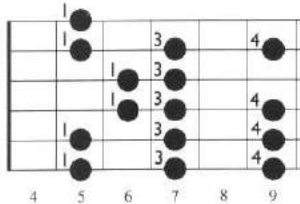


LEÇON 3 : DOIGTÉS DE GAMME MAJEURE

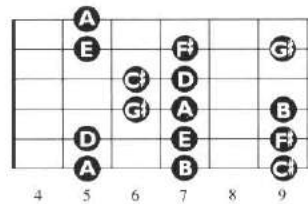
Outre la pratique en montant sur une corde, ou en première position avec des cordes à vide, vous pouvez jouer les gammes majeures sur six cordes sans cordes à vide. Ces types de doigtés se réfèrent au doigt avec lequel il faut commencer. Dans cette leçon, nous étudierons les doigtés commençant avec les 1er, 2ème et 4ème doigts. Il existe trois façons courantes de considérer chaque doigté : via des numéros de doigt, des noms de notes, ou par les degrés de la gamme. Examinons la gamme de A majeur en commençant à la 5ème case sur la 6ème corde, avec trois doigtés différents et trois angles de vue différents.

GAMME DE A MAJEUR, COMMENÇANT AVEC LE 1ER DOIGT

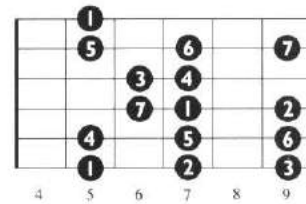
DOIGTÉ



NOMS DES NOTES

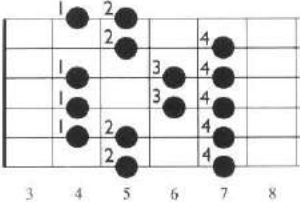


DEGRÉS DE GAMME

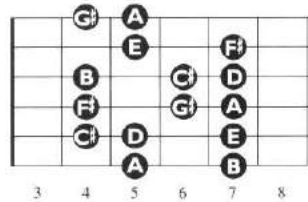


GAMME DE A MAJEUR, COMMENÇANT AVEC LE 2ÈME DOIGT

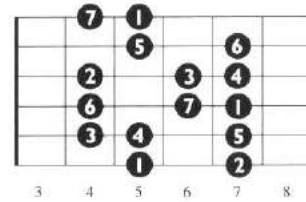
DOIGTÉ



NOMS DES NOTES

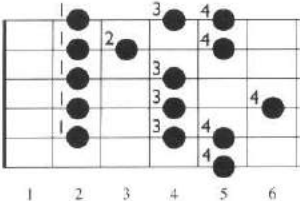


DEGRÉS DE GAMME

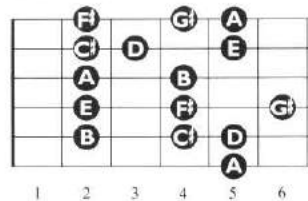


GAMME DE A MAJEUR, COMMENÇANT AVEC LE 4ÈME DOIGT

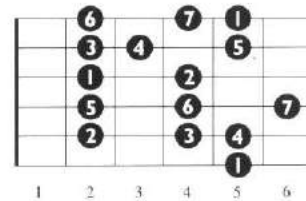
DOIGTÉ



NOMS DES NOTES



DEGRÉS DE GAMME



LES SECRETS DES MAÎTRES :

Dans la mesure où il n'y a pas de cordes à vide dans ces doigtés-ci, ils sont transposables. Cela signifie que vous pouvez les déplacer à n'importe quelle case pour jouer dans n'importe quelle tonalité. Par exemple, la 6ème case sur la 6ème corde donne la note B'. Si vous jouez ces doigtés-ci à la 6ème case, il vous faudra seulement changer le nom des notes. Autre chose — les numéros de doigts et les degrés de la gamme restent les mêmes.

LEÇON 4 : EXERCICES SUR LES DEGRÉS DE LA GAMME

Dès l'instant où vous parvenez à jouer aisément un doigté de gamme en montant et en descendant, pratiquez en énonçant les degrés de la gamme à voix haute tandis que vous les jouez. Essayez ensuite ces quelques combinaisons de degrés. Vous allez sans doute reconnaître là certaines mélodies familières !

En utilisant votre damme de A majeur (n'importe quel doigté), jouez ces enchaînements de degrés :

- | | |
|--------------------|----------------|
| A. 1-2-3 | F. 7-6-4-5 |
| B. 3-2-1-2-3-3-3 | G. 1-3-5-3-1 |
| C. 1-2-3-4-4-3-2-1 | H. 2-4-6-4-2 |
| D. 1-2-5 | I. 5-7-4-6-3-1 |
| E. 5-6-5-1 | |

Vous pouvez pratiquer ces exercices dans n'importe quelle tonalité. Et quand votre oreille se sera accoutumée à la sonorité de la nouvelle tonalité, les mélodies engendrées par les exercices sonneront identiquement d'une tonalité à une autre (voir *Les Secrets des Maîtres*, page 48). Essayez également de nommer les hauteurs que vous jouez !

LEÇON 5 : IMPROVISATION AVEC LA GAMME MAJEURE

La première étape à franchir pour improviser avec la gamme majeure est de vous familiariser avec l'un des doigtés. Puis commencez à fureter mélodiquement autour de la gamme, en créant de nouvelles mélodies. Jouez des notes longues et des notes courtes, des fortes et des douces. Ne vous souciez pas de jouer vite ! Essayez simplement de produire des notes claires, propres, qui passent souplement de l'une à l'autre.

ENTRAÎNEMENT DE L'OREILLE

L'entraînement de l'oreille fait partie intégrante de l'apprentissage de la musique. Une oreille bien formée permet à l'improvisateur de traduire ce qu'il entend sur l'instrument. Entraînez-vous à faire cela aussi bien chez vous qu'en toute circonstance.

CHANTEZ, CHANTEZ, CHANTEZ

C'est un fait : le secret de l'entraînement de l'oreille est le chant. Utilisez une syllabe simple telle que "La" ou "aaaah", et essayez de chanter les hauteurs que vous jouez sur votre instrument. En pratiquant des exercices de gamme, chantez les numéros des degrés que vous jouez. Essayez de chanter une mélodie simple telle que *Mary Had a Little Lamb* et jouez-la d'oreille sur votre guitare.

Cet entraînement d'oreille doit se faire quotidiennement. Demandez l'assistance d'un professeur si vous le pouvez.

LES SECRETS DES MAÎTRES : *Une gamme n'est rien d'autre qu'un ensemble de tons et de demi-tons ! Et la magie s'opère dès que vous commencez à explorer les mélodies infinies qui résident en une gamme donnée. Apprenez à vous amuser avec les doigtés, c'est un excellent entraînement sur le plan musical. Essayez d'utiliser votre voix, votre oreille et votre guitare pour découvrir comment les mélodies s'agencent ensemble, comment elles coulent, où elles commencent et où elles s'achèvent.*

LEÇON 6 : LES INTERVALLES

Un intervalle est la distance qui sépare deux hauteurs. Vous connaissez déjà trois intervalles : le ton (que l'on nomme 2^{de} majeure), le demi-ton (2^{de} mineure) et la 5^{te} (sept demi-tons). Les intervalles sont plus faciles à comprendre si vous les rapportez à une gamme. Par exemple, la distance du 1^{er} degré au 2^{ème} degré d'une gamme est une intervalle de 2^{de} ; du 1^{er} degré au 3^{ème} degré d'une gamme, vous avez un intervalle de 3^{ce}, et ainsi de suite.

LA QUALITÉ DES INTERVALLES

Chaque intervalle possède une qualité, telle que majeur ou mineur. Pas de panique ! Nous reparlerons de tout cela à Leçon 7. La gamme majeure engendre seulement des intervalles majeurs et parfaits, mesurés à partir de la tonique (1^{er} degré) :

LES INTERVALLES DE LA GAMME MAJEUREE

Depuis le 1 ^{er} Degré jusqu'au :	Intervalle	Abréviation
1 ^{er} Degré	Unisson	U (PU)
2 ^{ème} Degré	2 ^{de} Majeure	2M (M2)
3 ^{ème} Degré	3 ^{ce} Majeure	3M (M3)
4 ^{ème} Degré	4 ^{te} juste	4 ^{te} (P4)
5 ^{ème} Degré	5 ^{te} juste	5 ^{te} (P5)
6 ^{ème} Degré	6 ^{te} Majeure	6M (M6)
7 ^{ème} Degré	7 ^{ème} Majeure	7M (M7)
8 ^{ème} Degré	Octave	8 ^{ve} (P8)

Voici en notation courante les intervalles de la gamme majeure :

50

Tout intervalle peut être mesuré en demi-tons. Par exemple, la 2^{de} majeure (1 ton) équivaut à deux demi-tons. La 3^{ce} majeure équivaut à quatre demi-tons. Il existe aussi d'autres sortes d'intervalles outre les intervalles majeurs et parfaites. Si vous abaissez un intervalle majeur d'un demi-ton, il devient mineur. Par exemple, l'intervalle de C à E est une 3^{ce} majeure (quatre demi-tons), mais l'intervalle de C à E^b est une 3^{ce} mineure (trois demi-tons). Si vous abaissez un intervalle parfait d'un demi-ton, il devient diminué ; si vous l'augmentez d'un demi-ton, il devient augmenté. Voici un tableau illustrant tous les intervalles et leurs distances en demi-tons, accompagné d'exemples comptés de C à A aigu.

LES INTERVALLES DE L'UNISSON À L'OCTAVE

Intervalle	Abréviation	Demi-Tons	Depuis C	Depuis A
Unisson	PU	0	C	A
2 ^{de} Mineure	m2	1	D ^b	G ^b
2 ^{de} Majeure	M2	2	D	B
3 ^{ce} Mineure	m3	3	E ^b	C
4 ^{ce} Majeure	M3	4	E	C [#]
4 ^{te} Juste	P4	5	F	D
4 ^{te} Augmentée ou Triton	Aug4 or TT	6	F [#]	D [#]
5 ^{te} Diminuée ou Triton	dim5 or TT	6	G ^b	E ^b
5 ^{te} Juste	P5	7	G	E
6 ^{te} Mineure	m6	8	A ^b	F
6 ^{te} Majeure	M6	9	A	F [#]
7 ^{ème} Mineure	m7	10	B ^b	G
7 ^{ème} Majeure	M7	11	B	G [#]
Octave	P8	12	C	A

Voici les intervalles de l'unisson jusqu'à l'octave, comptés à partir de la note C en notation courante :

51

PU m2 M2 m3 M3 P4 Aug4 dim5 P5 m6 M6 m7 M7 P8

Voici les intervalles de l'unisson jusqu'à l'octave, comptés à partir de la note A en notation courante :

52

PU m2 M2 m3 M3 P4 Aug4 dim5 P5 m6 M6 m7 M7 P8

Pas de panique ! La Leçon 7 vous permettra de jouer, d'entendre et de comprendre à petites doses les intervalles.

INTERVALLES RENVERSÉS

Tout intervalle peut être renversé. Renverser un intervalle, c'est simplement prendre sa note du bas et la mettre au-dessus (ou vice versa). Par exemple, si nous prenons l'intervalle C-E (3^ece majeure) et que nous faisons passer le C au-dessus pour produire l'intervalle E-C (6^{te} mineure), nous obtenons un renversement. La numérotation d'un intervalle renversé s'ajoute toujours jusqu'à concurrence du chiffre 9 (une 3^ece renversée correspond à une 6^{te} car 3 + 6 = 9). De même, quand ils sont renversés, les intervalles majeurs deviennent des intervalles mineurs, et les mineurs deviennent majeurs. Les intervalles diminués deviennent augmentés, et vice versa. Les intervalles parfaits restent parfaits (c'est bien pour ça qu'ils sont parfaits !).

Ce tableau peut être lu de droite à gauche et de gauche à droite.

Tableau de Renversement

PU	↔	P8
m2	↔	M7
M2	↔	m7
m3	↔	M6
M3	↔	m6
P4	↔	P5
Aug 4	↔	dim 5

Voici les renversements d'intervalles, tous étant fondés sur la note C en notation courante :

53

PU P8 m2 M7 M2 m7 m3 M6 M3 m6 P4 P5 TT TT

CONSONANCE ET DISSONANCE

Les intervalles sont souvent décrits en termes de qualité sonore. Ainsi un intervalle consonnant présente-t-il un son harmonieux qui produit une sensation de stabilité, qui n'appelle aucun autre mouvement musical après cela. Les intervalles consonnants sont : PU, P8, m3, M3, m6, M6 et P5. Un intervalle dissonnant présente une sonorité heurtante qui produit une sensation de tension musicale non résolue. Et cette dissonance crée un mouvement musical qui évolue jusqu'à un point de résolution. Les intervalles dissonnants sont : m2, M2, TT, m7 et M7. La P4 est regardée soit comme consonnante soit comme dissonnante, cela dépend du contexte.

C'est la fluctuation entre tension et résolution qui confère à la musique son impression de mouvement, de direction et son effet émotionnel.

LEÇON 7 : DOIGTÉS POUR DES LES INTERVALLES

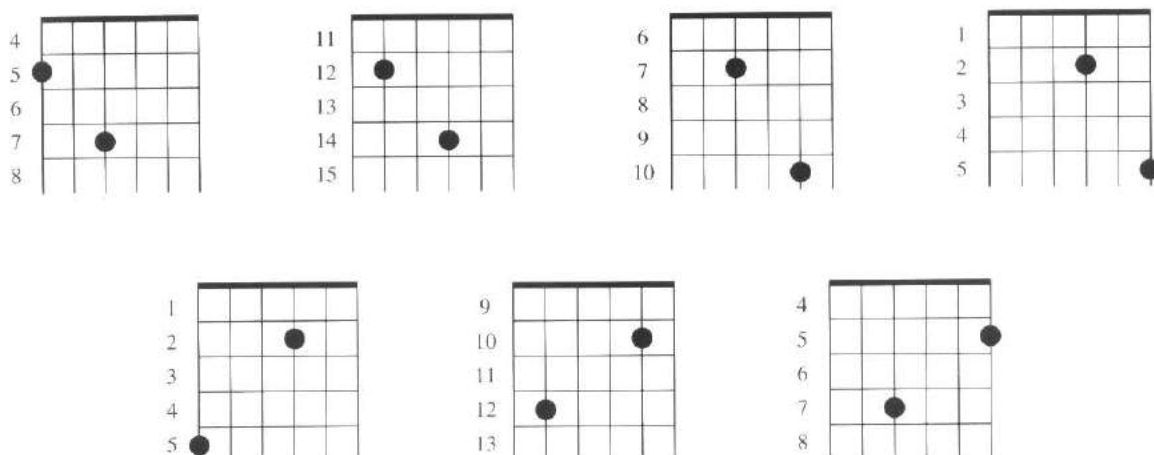
Si l'apprentissage des intervalles sur le manche peut vous prendre un certain temps, il vous aidera à maîtriser parfaitement l'instrument. C'est facile à obtenir si vous ne vous concentrez que sur un ou deux types d'intervalle à la fois.

Pour rendre efficaces les informations de cette leçon, chaque doigté d'intervalle est indiqué pour un même ensemble de hauteurs (par exemple, tous les doigtés d'octave vont de A à A). Entraînez-vous à entendre comment chacun des doigtés engendre les mêmes hauteurs. Jouez les notes indiquées dans les doigtés les uns après les autres (mélodiquement) et simultanément (harmoniquement), et habituez-vous aux sonorités des différents intervalles.

LES OCTAVES

UNE OCTAVE = 12 DEMI-TONS

Voici ci-dessous les doigtés pour l'octave. Les cases indiquées font sonner les notes de A à A.



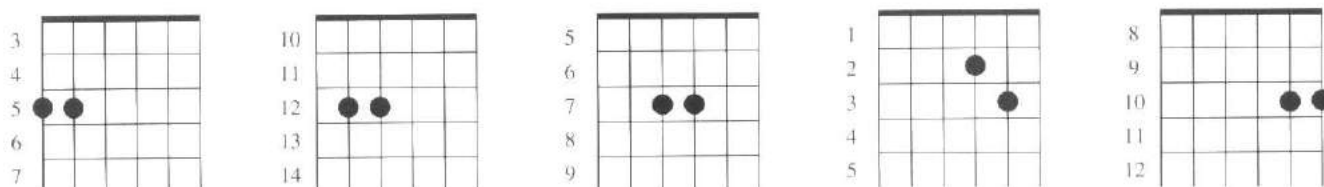
L'octave est l'une des formes d'intervalles les plus aisées à mémoriser. Elle joue un rôle important dans les "riffs" (leitmotivs) blues et funk, et chez les musiciens actuels tels que Ani DiFranco et Dave Matthews. Quand deux notes sont jouées simultanément, la forme d'octave peut être déplacée vers le haut ou vers le bas du manche pour créer des mélodies. Nous parlons alors d'octaves parallèles. L'un des maîtres-pionniers dans ce style de jeu fut le guitariste de jazz Wes Montgomery. L'octave est illustrée dans les deux premières notes de Somewhere Over the Rainbow, extrait du film "Le Magicien d'Oz."

Enfin, les octaves peuvent vous aider à apprendre beaucoup plus vite les notes sur le manche. Chaque fois que vous apprenez une note, employez la forme d'octave pour retrouver cette note à d'autres endroits sur le manche.

4TES JUSTES, 5TES JUSTES ET TRITONS

4TE JUSTE = 5 DEMI-TONS

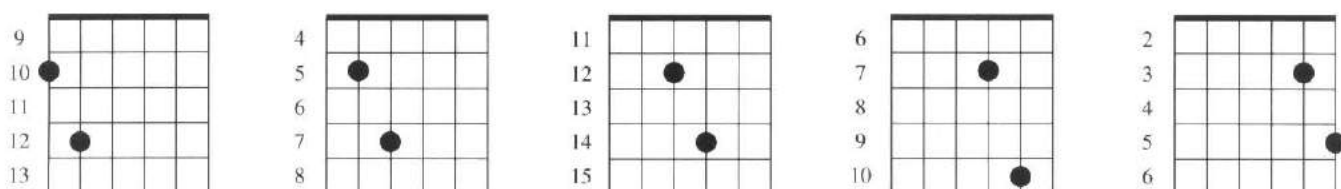
Voici ci-dessous les doigtés pour l'intervalle de 4te juste. Les cases indiquées font sonner les notes de A et D.



La 4te juste est la distance entre chacune des cordes à vide (sauf entre les 3ème et 2ème cordes). Les intervalles parfaits présentent une sonorité rigide, un peu austère. L'intervalle de 4te juste correspond aux deux premières notes de la mélodie de Here Comes the Bride (La Marche Nuptiale, de Félix Mendelssohn, 1809-1847). Il peut être renversé pour former une 5te juste.

5TE JUSTE = 7 DEMI-TONS

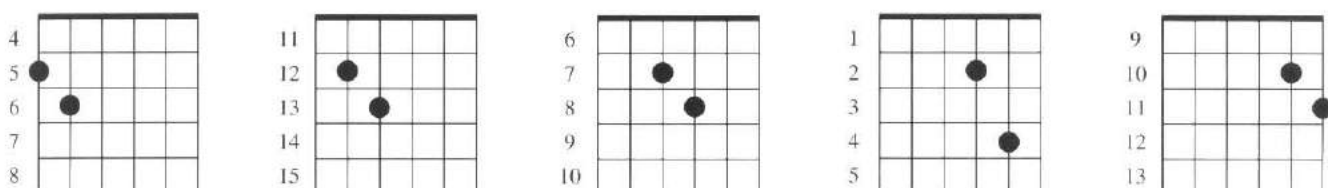
Voici ci-dessous les doigtés pour l'intervalle de 5te juste. Les cases indiquées font sonner les notes D et A.



La 5te juste est aussi connue des guitaristes en tant que "power chord" (voir page 80). Quand cet intervalle est joué sur les cordes graves, sa forme peut être déplacée pour jouer des plans rythmiques fondamentaux dans la musique rock. Les "power chords" sont nommés en fonction de la note la plus grave. Par exemple, une 5te juste avec D dans le grave constituera un power chord de D, ou D5. La 5te juste correspond aux deux premières notes d'une partie de la mélodie de *Ainsi Parlait Zarathustra*, de Richard Strauss (1864-1949), et qui a servi à illustrer le film 2001, *L'Odyssée de l'Espace*. La 5te juste peut être renversée pour former une 4te juste.

TRITON = 6 DEMI-TONS

Voici les doigtés pour l'intervalle de triton. Les cases indiquées font sonner les notes de A à D#.



Le triton est un intervalle très spécial. Il partage l'octave en deux parties égales. Autrement dit, la distance de A à D# est la même que la distance de D# à A (six demi-tons, trois tons ou triton, de là le nom). Cela signifie qu'un triton renversé reste un triton.

Le triton est le plus instable de tous les intervalles, bien qu'il ne soit pas nécessairement le plus dissonant. Le triton produit beaucoup de tension musicale. Essayez de jouer un triton, puis bougez chacun des deux sons constituant d'un demi-ton en directions contraires. Écoutez la tension se résoudre !

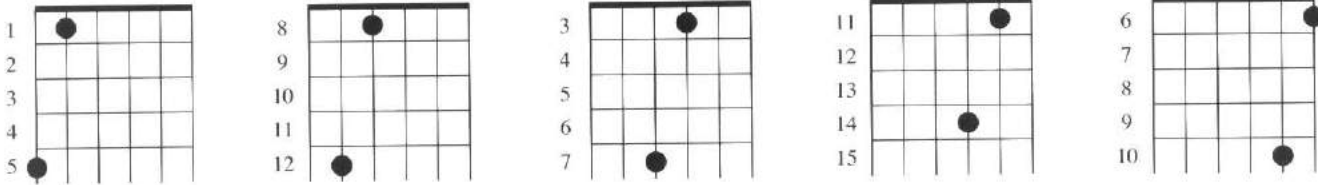
Le triton se situe à mi-chemin entre la 4te juste et la 5te juste. Donc, il peut s'appeler tout autant 4te augmentée (un demi-ton plus haut qu'une 4te juste) que 5te diminuée (un demi-ton plus bas qu'une 5te juste), cela dépend si la note est dièse ou bémol.

Les deux premières notes de la mélodie de Maria dans la comédie musicale "West Side Story", de Leonard Bernstein, forment un triton. Les deux hauteurs du triton peuvent être enchaînées pour imiter le son caractéristique des sirènes d'ambulance.

2DES ET 7ÈMES

2DE MINEURE = 1 DEMI-TON

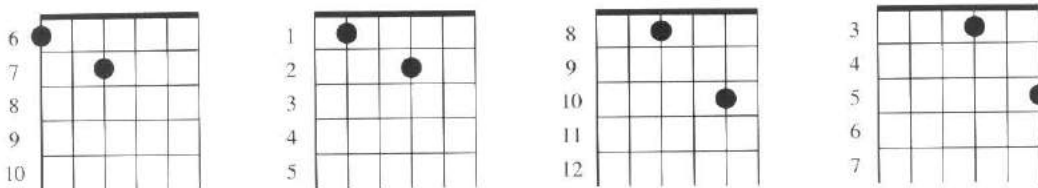
Voici ci-dessous les doigtés pour l'intervalle de 2de mineure, ou demi-ton. Les cases indiquées font sonner les notes A et B^b.



Les 2des mineures et majeures constituent les intervalles de base des gammes et des mélodies. Quand elles sont jouées harmoniquement, les 2des mineures comptent parmi les intervalles les plus dissonants. Essayez de bouger la forme de 2de mineure vers le haut et le bas le manche en jouant une mélodie en 2des mineures parallèles. Et si le bruit des ongles râclant un tableau noir ne vous incommode pas !..., ce procédé peut constituer un bon effet. La 2de mineure correspond aux deux premières notes du thème du film "Les Dents de la Mer", de John Williams. La 2de mineure peut être renversée pour former la 7ème majeure.

7ÈME MAJEURE = 11 DEMI-TONS

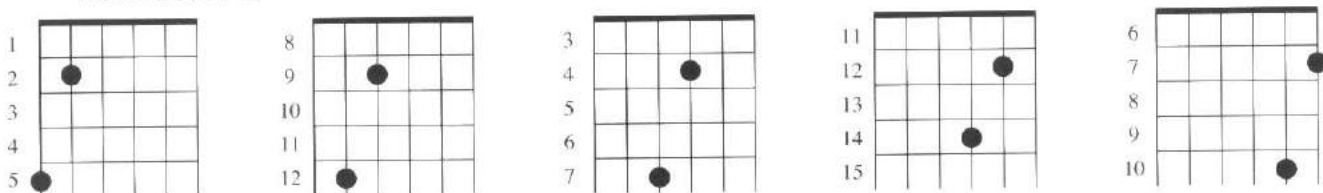
Voici ci-dessous les doigtés pour l'intervalle de 7ème majeure. Les cases indiquées font sonner les notes B^b et A.



La 7ème majeure est le renversement de la 2de mineure. L'intervalle de 7ème majeure est celui qui survient entre les première et troisième notes des deux premières deux notes de Bali-Ha'i de la comédie musicale "South Pacific", de Rodgers et Hammerstein. La 7ème majeure peut aussi être pensée comme une octave moins un demi-ton. Pour essayer ça, plaquez une forme d'octave et déplacez la note la plus haute d'un demi-ton vers le bas. Et voilà la 7ème majeure !

2DE MAJEURE = 2 DEMI-TONS

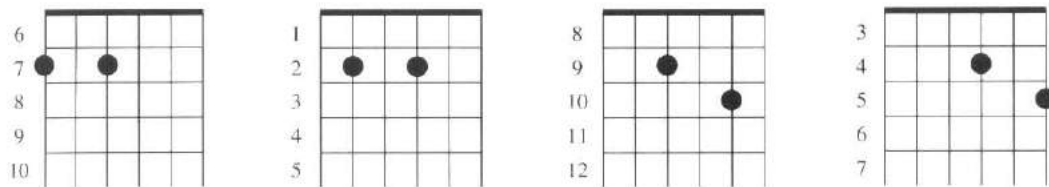
Voici les doigtés pour l'intervalle de 2de majeure (1 ton). Les cases indiquées font sonner les notes de A à B.



La 2de majeure, comme indiqué ci-dessus, s'emploie largement pour construire des gammes et des mélodies. Elle correspond aux deux premières notes de Amazing Grace (page 39). La 2de majeure peut être renversée pour former la 7ème mineure.

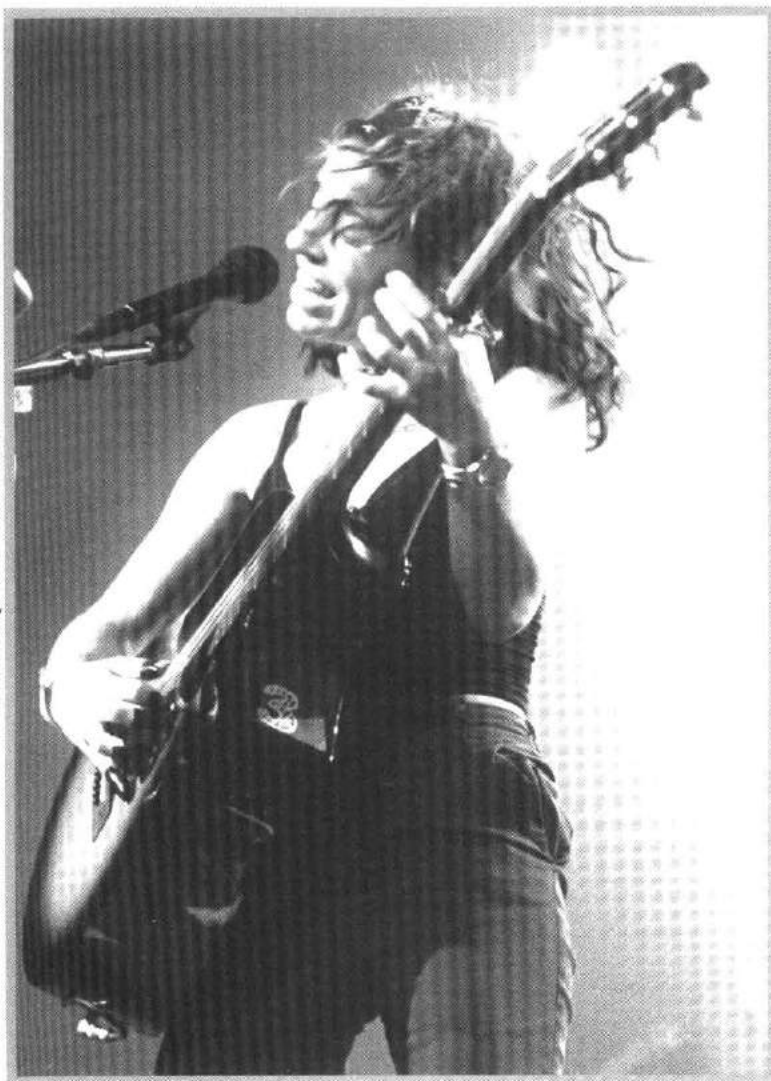
7ÈME MINEURE = 10 DEMI-TONS

Voici les doigtés pour l'intervalle de 7ème mineure. Les cases indiquées font sonner les notes B et A.



Les 7èmes sont des intervalles de coloration importants dans les accords et les mélodies de blues et de jazz. La 7ème mineure peut aussi être pensée comme une octave moins un ton. Essayez sa forme d'octave et déplacez la note la plus haute d'un ton vers le bas. La 7ème mineure correspond aux deux premières notes de la chanson Somewhere, de Leonard Bernstein, dans le film "West Side Story". La 7ème mineure peut être renversée pour former la 2de majeure.

PHOTO MARQUE HARLAN/AVEC L'AIDABLE AUTORISATION DE STAR FILE PHOTO INC.

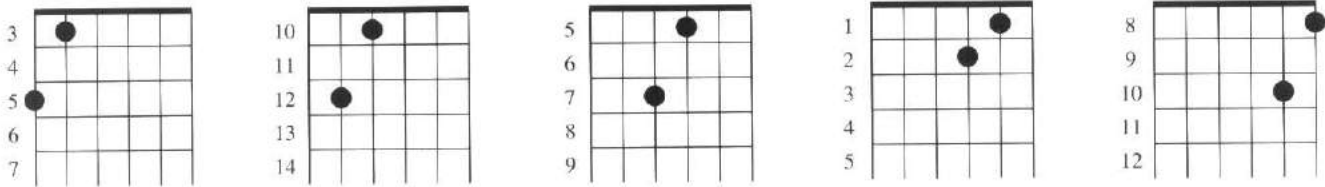


Quand elle était encore adolescente, dans les années 80, Ani DiFranco débuta sur la scène folk New-Yorkaise. Écrivain prolifique et artiste, DiFranco est une importante figure du monde musical indépendant. Son puissant jeu de guitare, rythmé, fait usage d'open tunings, de rythmiques funk et d'inhabituels enchaînements d'accords, qu'elle s'emploie avec bonheur à développer en concert et en jam-sessions, avec son groupe.

3CES ET 6TES

3CE MINEURE = 3 DEMI-TONS

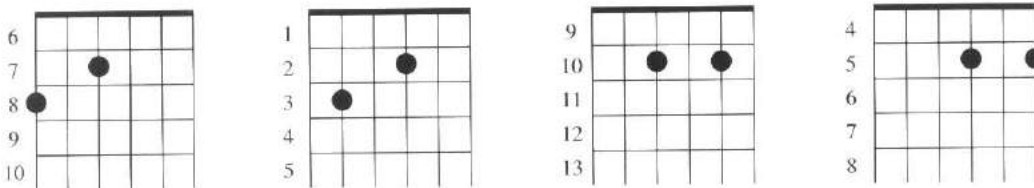
Voici les doigtés pour l'intervalle de 3^{ce} mineure. Les cases indiquées font sonner les notes A et C.



Les 3^{ces} mineures et majeures constituent la base de construction des accords, ceci incluant tous les accords que vous savez d'ores et déjà jouer (voir page 58). La 3^{ce} mineure correspond à l'intervalle entre les seconde et troisième notes de la mélodie d'une berceuse célèbre de Johannes Brahms (1833-1897). La 3^{ce} mineure peut être renversée pour former la 6^{te} majeure.

6TE MAJEURE = 9 DEMI-TONS

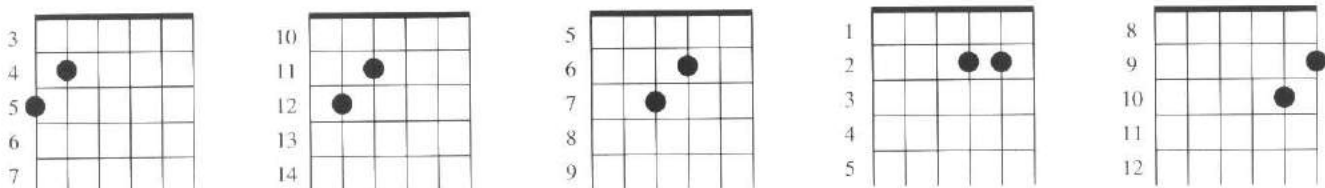
Voici ci-dessous les doigtés pour l'intervalle de 6^{te} majeure. Les cases indiquées font sonner les notes C et A.



Les 3^{ces} et les 6^{tes} sont employées pour créer les harmonies qui étayent les mélodies. Les 6^{tes} majeures et mineures sont souvent employées sur les cordes aiguës pour créer une sonorité harmonique country qui évoque le son net et balancé de Nashville. La 6^{te} majeure correspond aux deux premières notes de la mélodie *My Bonnie Lies Over the Ocean*. La 6^{te} majeure peut être renversée pour former la 3^{ce} mineure.

3CE MAJEURE = 4 DEMI-TONS

Voici les doigtés pour l'intervalle de 3^{ce} majeure. Les cases indiquées font sonner les notes A et C[♯].



Les 3^{ces} majeures, comme les 3^{ces} mineures (et leurs renversements, les 6^{tes}) sont très utiles pour construire les accords et les harmonies. La 3^{ce} majeure correspond aux deux premières notes du refrain de *Ob-la-di, Ob-la-da* des Beatles, du riff de guitare sur *Blisters in the Sun*, des Violent Femmes, et de celui de *Stir It Up*, de Bob Marley. La 3^{ce} majeure peut être renversée pour former la 6^{te} mineure.

Célèbre depuis les années 1960 en tant que héros du rock et leader musclé des Who, **Peter Townshend** a également développé une approche acoustique propre à communiquer toute l'intensité émotionnelle de la musique rock. Le style de Townshend combine les attaques flamenco, les rythmiques bien balancées et les solos bluesy. Son travail acoustique s'illustre particulièrement dans l'album des Who, "Tommy" (1969) et dans beaucoup d'autres enregistrements.

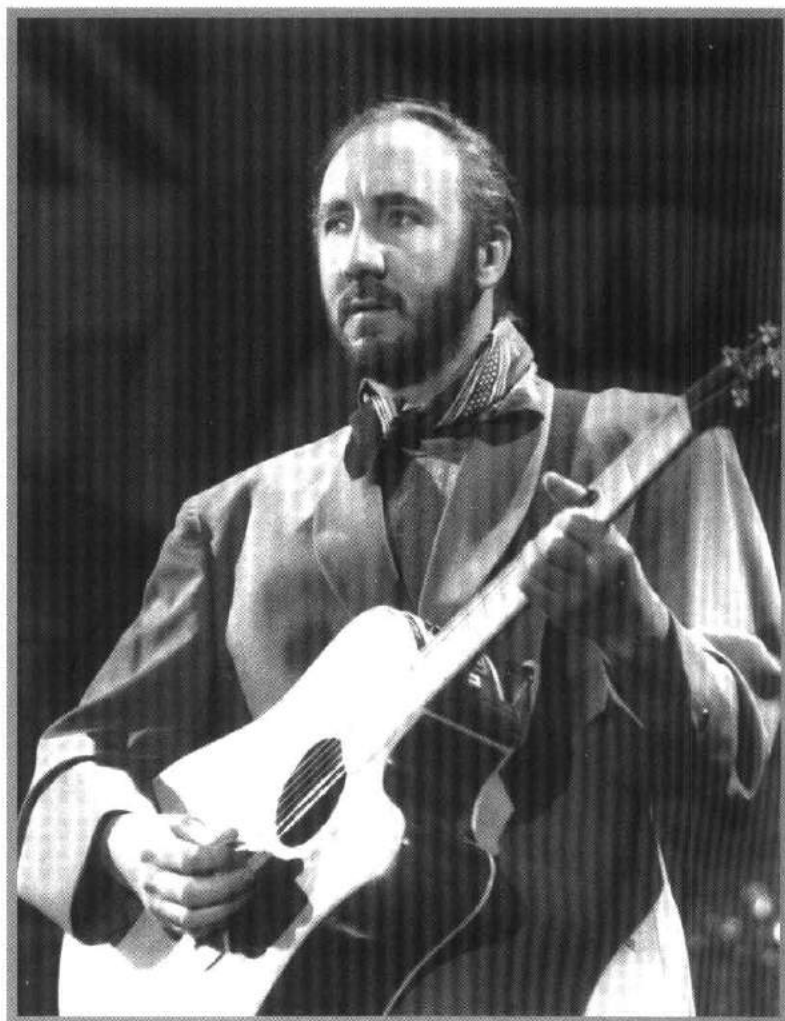
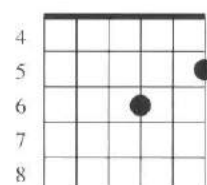
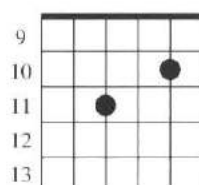
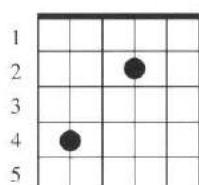
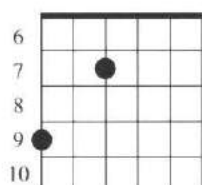
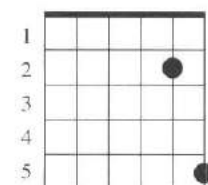
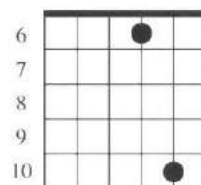
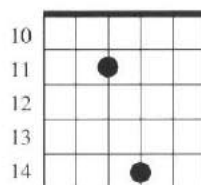
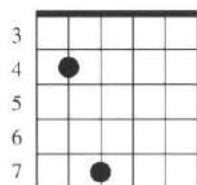
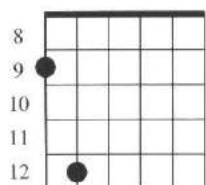


PHOTO BOB GRUEN/AVEC L'AIDABLE AUTORISATION DE STAR FILE PHOTO INC.

6^{TE} MINEURE = 8 DEMI-TONS

Voici les doigtés pour l'intervalle de 6^{te} mineure. Les cases indiquées font sonner les notes C[#] et A.



Quand il est joué mélodiquement (une note après l'autre), l'intervalle de 6^{te} mineure présente une sonorité non-résolue qui peut facilement le faire passer pour un triton. Mais quand les notes sont jouées simultanément, un son très harmonieux en résulte. La 6^{te} mineure peut être renversée pour former la 3^{ce} majeure. La 6^{te} mineure correspond aux deux premières notes de Where Do I Begin, de Francis Lai, dans le film "Love Story".

LEÇON 8 : HARMONIE ET ACCORDS

Comme vous le savez, un accord est un amalgame de trois notes ou plus jouées ensemble. Le sujet des accords et la façon dont on les utilise se nomme l'harmonie. Le type d'accord le plus basique se nomme triade. Une triade est un accord de trois notes, généralement obtenu en empilant les intervalles de 3ces les uns au-dessus des autres. Tout les accords que vous avez appris jusqu'ici dans ce livre sont des triades. Bien que vous puissiez jouer les six cordes, ces triades comprennent seulement trois notes différentes ; certaines de ces notes sont simplement répétées, redoublées.

Voici ci-dessous une gamme de C majeur qui a été harmonisée. Cela signifie que des 3ces ont été empilées au-dessus de chaque note de la gamme de façon à former des triades. Les notes d'harmonie sont toutes dans la gamme — aucun dièse ni bémol n'a été ajouté ou changé. On nomme ceci une harmonie diatonique, ou harmonie tonale. La TAB est ici indiquée pour vous aider à entendre comment sonnent les sons harmonisés de la gamme. Vous pouvez aussi jouer les mêmes accords en utilisant les diverses autres façons que vous jugerez opportunes. Sont ici abordés trois types de triades — majeure, mineure et diminuée.

dim = Diminué

LA GAMME MAJEURE HARMONISÉE

54

	C	Dmin	Emin	F	G	Amin	Bdim	C
	I	ii	iii	IV	V	vi	vii ^o	I
T	0	2	0	1	3	0	1	3
A	2	3	2	2	4	2	3	5
B	3	5	2	3	5	2	4	5
	0 2 3	1 2 3	0 0 2	1 2 3	1 2 3	0 1 2	1 3 4	1 4 3

Observez que les accords ont été codifiés avec des chiffres romains. Cela permet de les distinguer des degrés de la gamme et des numéros d'accords. Les chiffres romains renseignent aussi sur la qualité d'un accord. Examinez le tableau ci-contre.

Les Codifications en Chiffres Romains			
I i* I	V v 5
II ii 2	VI vi 6
III iii 3	VII vii 7
IV iv 4		

* Les chiffres romains en minuscules sont employés pour désigner les accords mineurs et diminués

TROIS SORTES DE TRIADES

Les trois types de triades qui résultent de l'harmonisation de la gamme majeure sont tous issus de combinaisons différentes de 3ces majeures et mineures.

Une triade majeure empile une 3ce majeure sur une 3ce mineure.

Une triade mineure empile une 3ce mineure sur une 3ce majeure.

Une triade diminuée empile deux 3ces mineures.

La note de basse d'une triade est appelée fondamentale. La note intermédiaire, qui est située une 3ce au-dessus de la fondamentale, est appelée la 3ce. La note supérieure, qui se situe une 3ce au-dessus de la 3ce et une 5te au-dessus de la fondamentale, est appelée la 5te.



Pour faciliter la comparaison, l'exemple 55 illustre ces trois triades à partir de la note C comme fondamentale.

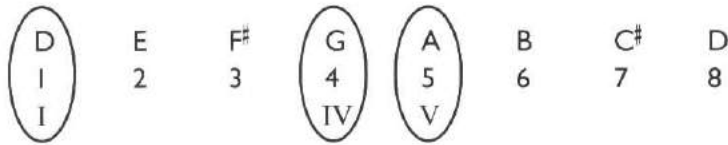
55

Triade C Majeur	Triade C Mineur	Triade C Diminué
m3 M3	M3 m3	m3 m3

TROIS ACCORDS DE BASE

Les accords de base d'une tonalité majeure sont les accords I, IV et V (un, quatre et cinq).

Voici la gamme de D majeur avec les fondamentales des accords de I, IV et V encerclées.



Voici une progression d'accords utilisant I, IV et V. La tonalité de D majeur est indiquée. Essayez aussi en G et A. Utilisez ici les doigtés d'accords ou les rythmiques que vous voulez.

Tonalité de D majeur

I IV V IV
D G A G

56

Tonalité de G majeur

Remplissez les blancs. Les réponses se trouvent en bas de page.

I IV V IV

Tonalité de A majeur

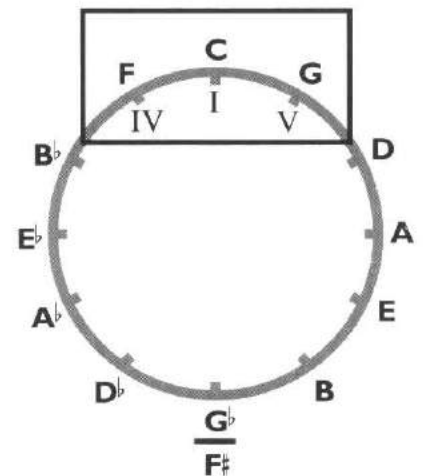
Remplissez les blancs. Les réponses se trouvent en bas de page.

I IV V IV

LE RETOUR TRIOMPHANT DU CYCLE DES 5TES

Le cycle des 5tes peut être employé pour illustrer le mouvement harmonique. Au lieu de tonalités, ce sont des accords majeurs. Encerclez au crayon tous les trios d'accords adjacents. Celui situé au milieu est I. Celui qui se situe dans le sens des aiguilles d'une montre est le V. Celui qui se situe dans le sens inverse des aiguilles d'une montre est le IV.

Maintenant que vous avez un peu étudié les intervalles, la gamme majeure et les accords, il est temps de passer aux choses sérieuses, et non moins magiques !



RÉPONSES

Tonalité de : A D E I IV V A D E

Tonalité de : G C D I IV V G C D

LEÇON 9 : APPROCHE DE L'IMPROVISATION

Cette leçon s'appuie sur une progression d'accords en tonalité de A. Les chiffres romains sont ici indiqués de façon à ce que vous puissiez l'essayer dans d'autres tonalités. Utilisez toutes les rythmiques que vous aimez jouer. Voici la progression d'accords :

57

I	IV	V	I
A	D	E	A

DÉCOLLAGE DE LA SÉQUENCE

Improviser une mélodie solo s'apparente un peu (un très petit peu) au vol en avion : décoller, atteindre un palier puis effectuer un atterrissage. Et les transitions mélodiques constituent l'une des meilleures façons de s'y prendre.

Une chose amusante à faire est de morceler la gamme en petits fragments et de les déplacer tout au long de la gamme.

Autrement dit, nous pouvons concevoir une petite idée, appelons ça un motif, puis la répéter en démarrant sur les autres degrés (plus aigus ou plus graves). Ceci s'appelle une séquence. Imaginez-vous en train de gravir un escalier. Au lieu de monter tout droit, montez trois marches et en redescendez une, puis trois marches à nouveau et une en redescendant. Et si donc vous concevez ces marches comme les notes d'une gamme, vous aurez exécuté une séquence.

Voici deux schémas de séquence pour la gamme de A majeur, qui commencent avec le 2ème doigt sur la 6ème corde (voir page 48). Utilisez des attaques aller-retour.

58

Plage 60

59

Plage 61

PALLIER DE LA SÉQUENCE

La séquence une fois entamée, essayez diverses idées pour créer le sujet principal de votre solo. Pour cela, le principe de la répétition est très efficace. Il peut vous aider à rendre votre solo cohérent, en évitant les phrases décousues. Concevez une idée simple et répétez-la tandis que les accords changent. Vous entendrez évoluer l'idée de diverses façons selon les divers accords qui se succèdent.

Voici une idée de répétition illustrant la progression d'accords de l'exemple 57. Observez les tensions et les résolutions tandis que les accords défilent sous la mélodie répétée.

60
Plage 62

ATERRISSAGE DE LA SÉQUENCE

Créer une résolution de tension dans un solo, ou même y produire une petite phrase (pensée musicale achevée), consiste à revenir sur la tonique (1er degré de la gamme majeure de la tonalité). Dans ce cas, ce sera la note A. Jouez un passage court qui se termine sur 1 et laissez la note durer sur un ou deux temps. Cela fait "respirer" le solo avant le début de l'idée suivante.

Voici deux phrases qui illustrent la technique de résolution sur le 1er degré. Ils illustrent la progression d'accords de l'exemple 57.

61
Plage 63

En poursuivant l'étude des deux autres livres de cette série, vous apprendrez beaucoup de nouvelles techniques, gammes et autres accords mais ces concepts d'improvisation fondamentaux resteront toujours vrais. Appliquez-les chaque fois que vous le pouvez !

CHAPITRE 6

Le blues

Le blues fait à ce point partie de la musique Américaine que son influence peut être relevée dans presque tous les styles. Plus encore que la mise en musique des bons et les mauvais moments de l'existence,

- le blues est :**
- *Un style musical*
 - *Une forme de poésie*
 - *Un type de gamme*
 - *Une attitude*
 - *Une forme musicale et une progression harmonique particulières*
 - *Une sorte de virus à la fois terrible et magnifique !*

LEÇON 1 : LE BLUES DOUZE-MESURES

LA FORME

Le blues douze-mesures est une forme musicale fondamentale. La forme est l'organisation, la structure d'un morceau. Le blues douze-mesures tire son nom du nombre de mesures ici en cause. Voici ci-dessous une version courante du blues douze-mesures en tonalité de A. Y sont inclus les symboles d'accords et les chiffres romains qui permettent l'analyse de l'harmonie. Essayez cela avec des simples attaques vers le bas, ou bien l'un des schémas rythmiques de la page 31.

62

I
A

IV
D

I
A

IV
D

I
A

V
E

IV
D

I
A

V
E

LEÇON 2 : MÉMORISATION DU BLUES DOUZE-MESURES

POURQUOI LE MÉMORISER? POUR FAIRE LE "BŒUF", BIEN SÛR

Lorsque vous jouez avec des musiciens, il peut arriver qu'ils ne connaissent pas les mêmes chansons que vous. Le blues douze-mesures est largement connu des musiciens, de tous niveaux. Une connaissance efficace de la façon dont se joue cette progression, et de la façon d'improviser dessus, peut vous permettre de briller dans le contexte du bœuf.

LA POÉSIE DU BLUES

Le blues douze-mesures admet trois lignes de quatre mesures. Cela s'apparente à la forme poétique et fonctionne avec beaucoup de paroles de blues. L'une des formes les plus courantes en la matière consiste en un exposé (ligne 1), une répétition de l'exposé (ligne 2) et une synthèse des deux (ligne 3). Étudiez ces paroles courantes de blues :

My baby just left me, and man I feel so bad
(Ma nana est partie et, mon gars, j'ai l'cafard)
My baby just left me, and man I feel so bad
(Ma nana est partie et, mon gars, j'ai l'cafard)
Since my baby left me, I lost everything I had
(Depuis qu'ma nana est partie, j'ai perdu tout c'que j'avais)
I'd rather drink muddy water, sleep in a hollow log
(J'frais mieux d'boire de l'eau croupie, d'dormir dans un tronc d'arbre)
I'd rather drink muddy water, sleep in a hollow log
(J'frais mieux d'boire de l'eau croupie, d'dormir dans un tronc d'arbre)
Than stay in this city, treated like a dirty dog
(Plutôt que d'rester dans c'patelin, traité comme un chien galeux)

LES ACCORDS

Vous pouvez avoir remarqué que le blues contient trois accords de base, dont nous avons parlé page 59. Ce sont les degrés I, IV et V (un, quatre et cinq). En tonalité de A, ce sont :

I = A IV = D V = E

Essayez de mémoriser la progression qui utilise ces degrés. Ainsi vous apprendrez sa structure sans contrainte de tonalité spécifique, et vous serez rapidement capable de jouer le blues dans n'importe quelle tonalité, dès l'instant où vous savez quels accords désignent les degrés I, IV et V dans une tonalité donnée. Pour plus de facilité, mémorisez une ligne à la fois.

DÉVELOPPEZ VOTRE TEMPO INTÉRIEUR

Pour tirer le meilleur parti de votre apprentissage du blues, essayez de mémoriser la progression en la jouant inlassablement et en vous efforçant de ne pas perdre le fil de la forme. Ce qui sera beaucoup plus facile à réaliser si vous jouez avec d'autres musiciens. Vous parviendrez ainsi à tirer plaisir de l'interaction musicale du moment sans vous inquiéter de savoir si vous êtes à la mesure 10 ou 6.

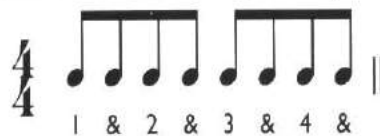
Au reste, vous devez savoir qu'il existe vraiment beaucoup de variations possibles sur la forme du blues douze-mesures. Certains blues admettent plus d'accords, d'autres en ont peu, certains encore présentent des accords de substitution. En imprimant dans votre mémoire la version fondamentale via la répétition et l'étude, vous parviendrez par vous-même à produire d'intéressantes variantes.

LEÇON 3 : LE RYTHME DU BLUES

LE SWING TOUT-POISSANT DU "SHUFFLE" EN CROCHES

Si la progression du blues peut être jouée sur n'importe quel rythme (du bluegrass au punk, reggae et au-delà), le balancement "shuffle" est le rythme caractéristique du blues. Il est très facile à jouer et possède une qualité dynamique, qui fait "rouler" le son à n'importe quelle vitesse.

Pour apprendre le "shuffle", apprenons tout d'abord une nouvelle façon de compter le rythme. Jusqu'à maintenant, vous avez compté en croches égales, comme ceci :

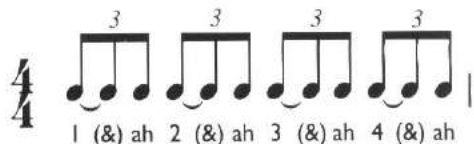


On parle ici de croches "égales" parce que chaque croche est de même longueur. En revanche, le swing en croches, courant dans les musiques jazz, blues, rockabilly et folk consiste à accentuer et faire durer plus longtemps la première croche, tandis que la seconde (&) est raccourcie.

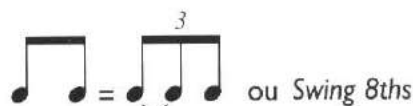
La meilleure façon de piger le rythme swing est de disposer les croches en triolet. Il s'agit d'un groupe de trois croches qui sont jouées dans la durée de deux (un temps). Pour attraper le truc, essayez dire cela à voix haute et sur une pulsation régulière : "tri-o-let, tri-o-let."



Dans le swing en croches, les deux premières notes du triolet sont liées ensemble.



Les croches swing sont habituellement indiquées en musique de deux manières :



Dans cette méthode, nous employons "Swing 8ths" (croches ternaires). Il arrive cependant souvent qu'aucune indication ne soit donnée, les musiciens de jazz et de blues sachant par expérience qu'il faut jouer des croches ternaires. Et le pire est que les croches ternaires s'écrivent exactement comme des croches égales (c'est-à-dire binaires) !

LE "SHUFFLE" SUR UN L'ACCORD DE A

L'un des rythmes de blues parmi les plus populaires est appelé le "shuffle". Et nous appliquons le swing ternaire sur des accords de deux notes. La note grave est la fondamentale ; la note aiguë alterne entre un intervalle de 5^{te} juste et un intervalle de 6^{te} majeure au-dessus de la fondamentale. Voici comment jouer tout cela sur un accord de A :


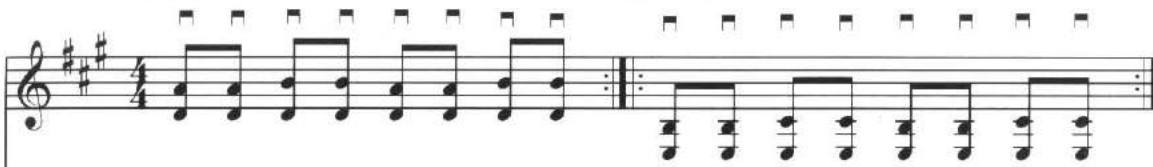
Swing 8ths (Croches ternaires)

T														
A	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2
B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	1	1	3	3	1	1	3	3	etc.					
	0	0	0	0	0	0	0	0						

SHUFFLE SUR LES ACCORDS DE D ET E

Voici le "shuffle" pour les accords de D et E dans un blues douze-mesures. Remarquez que tout ce que vous avez à faire est d'appliquer le schéma sur les 4ème et 5ème cordes pour le "shuffle" en A de la page 64, sur les 3ème et 4ème cordes pour l'accord de D, puis enfin sur les 5ème et 6ème cordes pour l'accord de E.

Swing 8ths


T																					
A	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4					
B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	1	1	3	3	1	1	3	3	1	1	3	3	1	1	3	3	1	1	3	3	1

64
Plage
65




SHUFFLIN' THROUGH THE BLUES IN A


Swing 8ths



T																																
A	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4
B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	1	1	3	3	1	1	3	3	1	1	3	3	1	1	3	3	1	1	3	3	1	1	3	3	1	1	3	3	1	1	3	3



T																																
A	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4
B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	1	1	3	3	1	1	3	3	1	1	3	3	1	1	3	3	1	1	3	3	1	1	3	3	1	1	3	3	1	1	3	3



T																																
A	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4
B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	1	1	3	3	1	1	3	3	1	1	3	3	1	1	3	3	1	1	3	3	1	1	3	3	1	1	3	3	1	1	3	3

LEÇON 4 : LA GAMME PENTATONIQUE MINEURE

Nombre de mélodies et de solos blues font usage des notes de la gamme pentatonique mineure. À la différence de la gamme majeure (page 46), qui a sept notes différentes, le gamme pentatonique mineure a seulement cinq notes différentes ("penta" vient du mot Grec signifiant "cinq"). Les gamme pentatoniques sont très courantes dans le folk et la musique traditionnelle de beaucoup de cultures dans le monde.

LA GAMME PENTATONIQUE MINEURE EN A

Les cinq mêmes notes sont répétées comme il convient sur les six cordes de la guitare.

65

A C D E G A C D E G A C

T
A
B

5 8 5 7 5 7 5 7 5 8 5 8

1 4 1 3 1 3 1 3 1 4 1 4

Voici ci-dessous un excellent doigté pour la gamme, illustré en un seul diagramme. Jouez une note à la fois, en commençant sur la 6ème corde et en montant jusqu'à la 1ère, puis redescendez.

1 4 3 3 4

4 5 6 7 8

Voici les notes utilisées dans les doigtés de la gamme de A pentatonique mineur.

A E C G D A

D A E

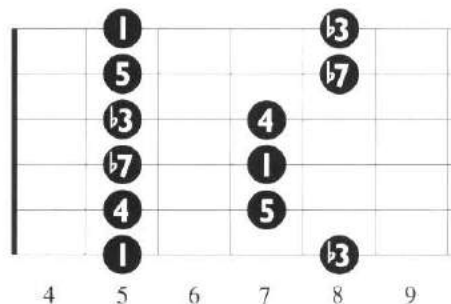
C G

4 5 6 7 8 9

LES DEGRÉS DE LA GAMME

La gamme pentatonique mineure peut être agencée en degrés (page 46), comme pour la gamme majeure. Ces degrés vous permettent de comparer la gamme pentatonique mineure avec la gamme majeure, et de voir quelles notes restent les mêmes et lesquelles diffèrent.

GAMME DE A MAJEUR :	1	2	3	4	5	6
	A	B	C#	D	E	F#
GAMME DE A PENTATONIQUE MINEURE :	1	3*	4	5		7*
	A	C	D	E		G



* * Le bémol placé avant le 3 (°3) et le 7 (°7) indique que ces notes se situent un demi-ton plus bas que 3 et 7 dans la gamme majeure.

La gamme pentatonique mineure ne présente pas de 2ème ni de 6ème degrés. Au reste, les 3ème et 7ème degrés se situent un demi-ton plus bas qu'ils ne sont dans la gamme majeure. Les musiciens considèrent ceci comme une 3ème mineure (°3) et une septième mineure (°7). Ce sont deux des célèbres "blue notes" de la gamme.

LES "BLUE NOTES"

Quand une gamme présente un 3ème degré abaissé (b3), il s'agit d'une gamme mineure. L'intérêt dans le propos du blues est que, tandis que les accords sont souvent majeurs, la mélodie est souvent mineure. Cela crée un climat légèrement dissonant entre les accords et les blue notes de la mélodie, et confère au blues sa sonorité expressive, mélancolique.

Dans les anciennes gammes Africaines, qui sont les racines du blues, les blue notes étaient réellement jouées quelque part entre la blue note et la note correcte de la gamme (par exemple, entre C et C# en tonalité de A). Les guitaristes imitent souvent ce son en tordant la corde (en la poussant franchement vers le plafond ou vers le plancher, comme expliqué page 69) jusqu'à la blue note, ou en glissant sur la corde d'une case à un autre. Vous apprendrez ceci et d'autres techniques ultérieurement dans cette méthode.

LEÇON 6 : TORSIONS DE CORDES

Les guitaristes imitent souvent les chants Africains, qui sont à la base du blues, en tordant les cordes. En poussant ou tirant sur une corde avec la main gauche, vous pouvez créer une sonorité souple que peu d'autres instruments peuvent produire. Cela permet d'amener en douceur des notes importantes, telles que les blue notes abordées page 67.

Voici quelques conseils pour vous aider à maîtriser la technique de torsion :

1. Essayez d'utiliser le 3ème doigt pour effectuer la plupart de vos torsions, en laissant les 1er et 2ème doigts derrière le 3ème, en renfort. Ainsi obtiendrez-vous une pression maximale, et sans forcer.
2. Si nécessaire, modifiez votre position de main de façon à ce que votre pouce déborde légèrement sur la tranche du manche. Courbez même vos main et poignet pour tordre la corde.

LA B5 — TROISIÈME BLUE NOTE

Dissimulée entre les 4ème et 5ème degrés de la gamme pentatonique mineure, la b5 (quinte bémol) est peut-être la blue note la plus efficace. Elle confère une indiscutable qualité bluesy à toute mélodie. Elle est excellente avec les torsions. Essayez en tonalité de A. Voici comment :

1. Localisez le 4ème degré de la gamme de A pentatonique mineure (D), à la 7ème case sur la 3ème corde. Jouez cette note avec votre 3ème doigt et amenez par derrière, en renfort, vos 1er et 2ème doigts.
2. Ajoutez votre 4ème doigt à la 8ème case et écoutez le son de cette note, E^b, qui est la b5. Mémo-risez bien ce son à l'oreille, pour perfectionner la torsion dans l'étape suivante.
3. En utilisant votre pouce et poignet pour appuyer, jouez la note D, puis poussez la corde vers le plafond. Maintenez la pression sur la corde et écoutez le glissement de la note vers l'aigu. Cessez de pousser quand cela sonne comme la note de départ, à la mesure 2. On appelle ceci une torsion de demi-ton parce que l'on tord la note jusqu'à une note située un demi-ton plus haut.

Dans la musique écrite, la torsion de demi-ton s'écrit au moyen d'une appoggiature accompagnée au-dessus d'une flèche pointant vers le haut. Essayez l'exemple 67, qui illustre la torsion de b5. Ce plan peut être répété tout au long de la progression du blues. Essayez et observez l'évolution du plan suivant l'accord joué. Si vous ne parvenez pas à tordre correctement les cordes, vous pouvez utiliser un effet similaire en glissant votre doigt de la 7ème à la 8ème case, en maintenant la pression sur la corde. N'attaquez pas la deuxième note dans le glissé.

67

appoggiature

T
A
B

7 7 5 7 5 7

3 3 1 3 1 3

Si vous éprouvez quelques difficultés à tordre les notes sur votre guitare acoustique, ne désespérez pas. Les cordes en acier sur une guitare acoustique sont plus épaisses que sur une guitare électrique. Si vous jouez sur une guitare à cordes nylon (guitare classique), ce sera plus facile mais vous ne pourrez pas entendre une grande différence de hauteurs. Les cordes nylon sont très souples et plus difficiles à tordre pour obtenir un effet intéressant. Soyez patient et persévérant !

LEÇON 7 : NOUVEAUX ACCORDS L'ACCORD 7ÈME DE DOMINANTE

Jusqu'ici, vous avez joué des triades, des accords de trois notes. Pour conférer davantage de couleur harmonique au blues (ainsi qu'à d'autres styles), vous pouvez utiliser les accords de 7ème. Un accord de 7ème est une triade (fondamentale, 3^{ce} et 5^{te}) à laquelle on ajoute un intervalle de 7ème majeure ou mineure au-dessus de la fondamentale. Il existe plusieurs de types d'accords de 7ème, construits avec diverses combinaisons d'intervalles.

L'accord de 7ème le plus courant dans le blues est l'accord 7ème de dominante. C'est une triade majeure (tel que I, IV ou V) à laquelle on ajoute un intervalle de 7ème mineure au-dessus de la fondamentale. Rappelez-vous qu'un intervalle de 7ème mineure compte dix demi-tons au-dessus de la fondamentale, ou un ton au-dessous de l'octave (voir pages 50 et 55). Le présent doigté est un peu dur à jouer mais illustre très bien la logique de construction de l'accord. Vous allez ensuite en apprendre de plus faciles.

Voici quelques doigtés pour les accords 7ème de dominante que vous pourrez utiliser dans le blues. La note qui "dominantise" l'accord de 7ème est indiquée par l'ajout d'un "7" au nom de l'accord, comme A7 ou D7. D'autres types d'accords de 7ème portent des noms différents. Très souvent aussi, on désigne ces accords sous la dénomination générale "7" (accords de 7, quels qu'ils soient).

A7

T	3
A	5
B	7

A7

A7

D7

E7

E7

Essayez ces doigtés sur le blues douze-mesures. Utilisez des attaques vers le bas ou élaborisez le rythme que vous voulez.



A7

D7

A7

D7

A7

E7

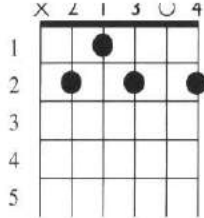
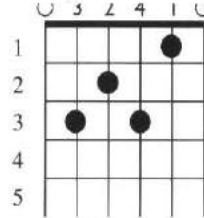
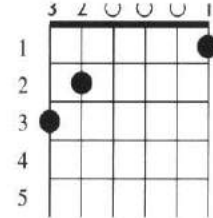
D7

A7

E7

LEÇON 8 : AUTRES ACCORDS DE 7ÈME — BLUES EN E

Voici d'autres doigtés d'accords 7ème de dominante :

B7	C7	G7
X 2 1 3 0 4	0 3 2 4 1 0	3 2 0 0 0 1
		

Vous pouvez employer ces accords pour jouer le blues dans une tonalité différente (= transposition — voir page 78). Pour transposer le blues en tonalité de E, quels sont les accords de I, IV et V en tonalité de E (voir pages 58 et 59, les harmonies diatoniques) ? Les réponses correctes figurent en bas de page.

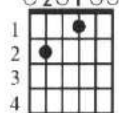
I IV V

Essayer de jouer ce blues en 12 mesures en E, utilisant les accords de septième de dominante.




THE TWELVE-BAR BLUES IN E

E7
0 2 0 1 0 0



A7
0 0 1 0 2 0



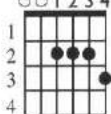
E7
0 2 0 1 0 0



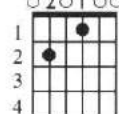
E7
0 2 3 1 4 0



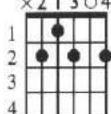

A7
0 0 1 2 3 4



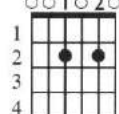
E7
0 2 0 1 0 0



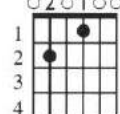

B7
x 2 1 3 0 4



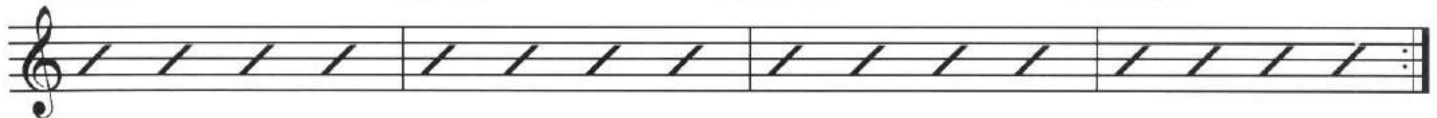
A7
0 0 1 0 2 0



E7
0 2 0 1 0 0



B7
x 2 1 3 0 4

Maintenant, essayez de jouer un blues douze-mesures en G qui illustre les accords 7ème de dominante. Les accords seront G7 (I, voir plus haut), C7 (IV, voir plus haut) et D7 (V, voir page 70).

Réponses :

L'accord de I est E, le IV est A et le V est B.

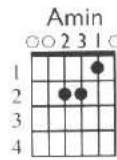
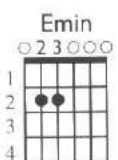
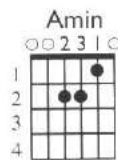
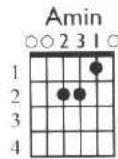
LEÇON 9 : LE BLUES MINEUR

Le blues peut être joué avec des accords mineurs, ce qui lui confère un climat sombre. L'un des blues mineurs les plus célèbres est *The Thrill Is Gone*, de B.B. King. Essayez de jouer le blues en utilisant des triades en tonalité de A Mineur (voir page 28, pour revoir les doigtés d'accords mineurs).



A MINOR BLUES

Plage
71



LES SOLOS BLUES EN TONALITÉ MINEURE

L'avantage de la gamme pentatonique mineure est qu'elle fonctionne pour les blues majeurs autant que mineurs. Pour improviser sur le blues douze-mesures en A mineur, utilisez simplement la même gamme de A pentatonique mineure que vous avez appris à la page 66.

LEÇON 10 : LES ACCORDS MINEURS 7ÈME

Les accords mineurs 7ème (min7) sont similaires aux accords 7ème de dominante, sauf que la triade est mineure. Voici un accord de A mineur :

Le doigté que voici illustre très bien les notes de l'accord, mais il est relativement difficile à jouer. Voici ci-dessous des doigtés faciles d'accords mineurs simples, et ils peuvent les remplacer volontiers. Autrement dit, quand vous rencontrez un accord de Amin7 dans une partition, vous pouvez choisir de jouer Amin7 à la place.

Amin7

Voici quelques doigtés faciles d'accords mineurs 7 :

Amin7 ○ ○ 2 ○ 1 ○	Dmin7 x ○ ○ 2 1 1	Emin7 ○ 1 2 ○ 4 ○
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5

Essayez d'utiliser les accords mineurs septièmes sur la progression du blues douze-mesures.



MINOR 7 BLUES

Amin7 ○ ○ 2 ○ 1 ○	Dmin7 x ○ ○ 2 1 1	Amin7 ○ ○ 2 ○ 1 ○
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4

Dmin7 x ○ ○ 2 1 1	Amin7 ○ ○ 2 ○ 1 ○
1	1
2	2
3	3
4	4

Emin7 ○ 1 2 ○ 4 ○	Dmin7 x ○ ○ 2 1 1	Amin7 ○ ○ 2 ○ 1 ○	Emin7 ○ 1 2 ○ 4 ○
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4

CHAPITRE 7

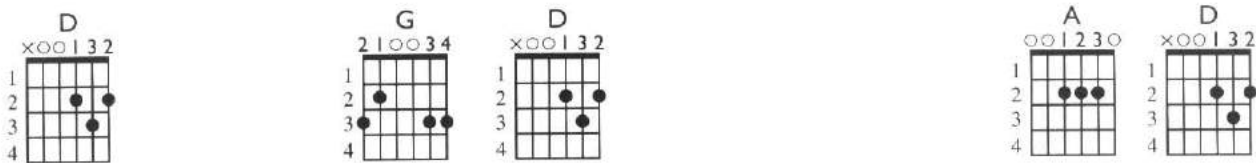
Nouvelles techniques

LEÇON 1 : DEUX ACCORDS PAR MESURE

Si vous avez déjà mis le nez dans des recueils de chansons, vous avez probablement remarqué que les accords ne surviennent pas toujours sur le premier temps de la mesure. Même dans ce livre, il s'est trouvé des exemples d'accords survenant sur le temps 3 (par exemple, Heavy Fog, à la page 28). Si vous attaquez simplement vers le bas, il est là relativement facile d'adapter le rythme. Cependant, si vous jouez les attaques syncopées de la page 36, il peut s'avérer délicat de savoir exactement comment faire. Voici trois techniques qui vous faciliteront les choses :

TECHNIQUE 1 : MÉLANGEZ LES ATTAQUES

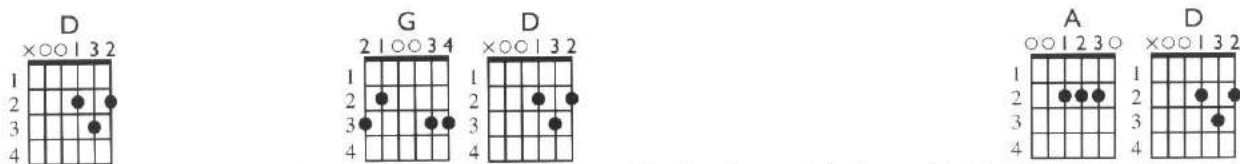
Au plus facile, utilisez un rythme simple quand le passage d'accord devient plus complexe.



Comptez : | 2 & (3) & 4 & | 2 & 3 4 & | 2 & (3) & 4 & | 2 & 3 4 &

TECHNIQUE 2 : CHANGEZ SUR LE "&" DU TEMPS 2

Ceci fera sonner votre accord un demi-temps plus tôt, et confèrera au passage une qualité funky, anticipée.



Comptez : | 2 & (3) & 4 & | 2 & (3) & 4 & | 2 & (3) & 4 & | 2 & (3) & 4 &

TECHNIQUE 3 : CHANGEZ SUR LE "&" DU TEMPS 3

Ceci fera sonner votre accord un demi-temps plus tard. C'est funky aussi mais de manière différente. Essayez de mélanger les techniques 1, 2 et 3 dans la même chanson.

LEÇON 2 : RYTHMIQUE SUBDIVISÉE

Nombre de solistes utilisent des techniques d'attaques spéciales pour créer l'impression de plusieurs guitares. Le truc consiste ici à subdiviser mentalement les cordes de la guitare en deux groupes :

Groupe des basses : Cordes 4, 5, 6
Groupe des aigus : Cordes 1, 2, 3

Vous pouvez alors accentuer un groupe différent sur des passages différents du rythme. Parfois, accentuez le groupe des basses. Puis surprenez l'auditeur en accentuant le groupe des aigus à la place des graves. Cela confèrera un son dynamique à votre jeu. Cette technique est utilisée par Neil Young, Ani DiFranco, Michael Hedges, Joni Mitchell et bien d'autres. Amusez-vous à jouer *I Know How it Feels*, un morceau écrit dans le style de la chanson *You Don't Know How it Feels*, de Tom Petty. Attaquez le groupe des basses sur les temps 1 et 2, puis le groupe des aigus sur les temps 3 et 4.



I KNOW HOW IT FEELS

Plage 76

LES SECRETS DES MAÎTRES :

N'essayez pas d'être trop précis avec ce style ! Jouez décontracté.

LEÇON 3 : L'ATTAQUE ÉTOUFFÉE

L'attaque étouffée est une technique qui peut donner l'impression qu'il y a plusieurs instruments. Une attaque étouffée est une attaque (habituellement dirigée vers le bas) qui consiste à étouffer les cordes tandis que le médiator les frappe, créant ainsi une sonorité percutante. Les attaques étouffées peuvent être mélangées avec les attaques normales vers le bas et vers le haut dans un rythme.

ÉTAPE 1 : PIGER L'IDÉE

Tout d'abord, placez la tranche de votre main droite (la partie charnue côté petit doigt) sur les cordes, quelque part entre la rosace et le chevalet.



Ensuite actionnez le médiator sur les cordes tandis que la tranche de votre main les étouffe. Vous ne devez pas entendre de notes, juste un son percussif, sec.



- X Ce symbole est généralement utilisé pour représenter les sons percussifs, dépourvus de hauteur définie. Certes, l'attaque étouffée n'est pas complètement dépourvue de hauteur, mais ceci est une manière efficace de noter cette sorte de son.

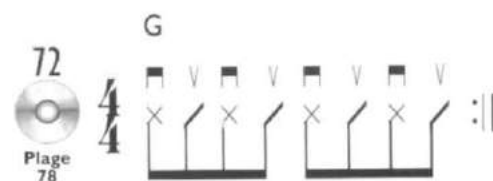
ÉTAPE 2 : L'ATTAQUE ÉTOUFFÉE

Essayez maintenant de produire le même son avec une attaque normale vers le bas. Commencez sans toucher la guitare, comme si vous alliez attaquer vers le bas. Puis, en entrant en contact avec les cordes, étouffez-les avec la tranche de votre main. Il vous faudra peut-être un certain temps avant d'y arriver mais persévérez !



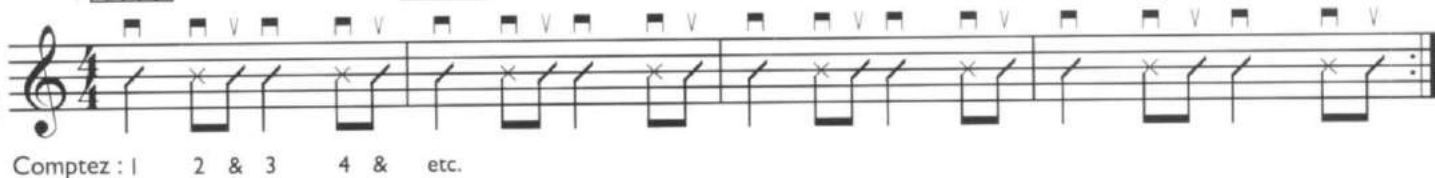
ÉTAPE 3 : MOUVEMENT COMBINÉ

Une fois que vous avez pigé l'attaque vers le bas, doigtez un accord de G avec votre main gauche. Jouez une attaque étouffée vers le bas, et faites alors sonner l'accord de G sur l'attaque vers le haut.



RÉUNION DU TOUT

Essayez ce plan rythmique avec des attaques étouffées. Joué correctement, il produira un son cadencé (notes accentuées sur les temps 2 et 4) et un effet très percussif, comparable à ce que fait un batteur de rock.



LEÇON 4 : AUTRE RYTHMIQUE FOLK

Cela plan rythmique a été popularisé par les guitariste-chanteurs lors du renouveau folk des années 1960. Il a été employé à outrance par Bob Dylan et les Indigo Girls.

Il est basé sur les rythmes country/bluegrass mais n'est pas aussi rigide. Il combine l'effet "boom-chick" avec le balancement de l'attaque syncopée. Avant de vous y essayer, revoyez les rythmes country/bluegrass de la page 32.

Essayez ce plan avec l'accord bluegrass de G (page 29).

74
Plage 80

Comptez : | 2 (3) & 4 & | 2 (3) & 4 &

T 3 3 3 3
A 0 0 0 0
B 3 3

Ce rythme est très flexible dans la mesure où il peut être joué vite ou lentement, sur un phrasé droit ou swing. Tout d'abord, essayez lentement avec le swing (revoyez le sujet des croches, page 64). Puis, quand vous commencez à le piger, essayez d'accélérer avec un rythme droit (croches égales, binaires).

Essayez cette progression d'accords avec les autres attaques folk.



FLUTTERING IN THE BREEZE

Plage 81

D G D G A G A

LEÇON 5 : LA TRANSPOSITION

Transposer signifie changer la tonalité d'une chanson. Vous avez déjà essayé cela en apprenant la progression de blues douze-mesures en A et E (pages 62 et 71).

POURQUOI TRANSPOSER ?

La raison la plus courante qui fait qu'on transpose une chanson dans une nouvelle tonalité est de s'adapter à la tessiture vocale d'un chanteur. Par exemple, imaginez une chanson en tonalité de E. Si cette tonalité est trop haute, vous pourrez transposer vers le grave, en D, ou même en C. On transpose aussi pour qu'une chanson soit plus facile à jouer sur la guitare.

LA MÉTHODE PAR REMPLACEMENT

Cette méthode de transposition est facile à apprendre mais pas forcément la plus efficace. Tout d'abord, considérez cette progression d'accords en tonalité de G. Jouez avec l'attaque syncopée.

75

G D G C G

TRANSPOSEZ EN TONALITÉ DE D

Tout d'abord, vous devez déterminer à quelle distance la nouvelle tonalité se trouve par rapport à la tonalité originale. La tonalité de D est située une quinte juste (sept demi-tons) plus haut que la tonalité de G. Pour transposer la chanson, remplacez chacun des accords initiaux par des accords situés une 5te juste plus haut.

Accords initiaux	Transposez d'une 5te juste
G	→ D
D	→ A
C	→ G

Voici la progression de l'exemple 75 transposée d'une 5te juste jusqu'à D :

76

D A D G D

TRANSPOSER EN TONALITÉ DE A

Essayez en utilisant cette méthode vous-même. Les réponses se trouvent à la fin de la leçon, page 79.

1. Quelles est la distance de G à A ?
2. Quel est la nouvelle progression d'accords ?

Transposez l'exemple 75 en tonalité de A (écrivez vos réponses) :

77

LA MÉTHODE PAR ANALYSE DES ACCORDS

Cette méthode, qui requiert une certaine pratique, vous permettra de transposer des chansons sans devoir écrire les nouveaux accords.

Voici votre exemple de progression, en tonalité de D.

78

TRANPOSEZ EN TONALITÉ DE G

Tout d'abord, analysez la progression d'accords sous l'angle des degrés. Établissez les harmonies diatoniques en D, et déterminez la position de chaque accord dans cette tonalité.

79

Maintenant vous êtes prêts à transposer dans n'importe quelle tonalité.
Essayez la tonalité de G.

TONALITÉ DE G : I = G IV = C V = D

80

TRANPOSEZ EN TONALITÉ DE A

Essayer vous même d'abord ceci.(réponse en bas de page)

TONALITÉ DE A : I = IV = V =

81

RÉPONSE DE L'EXEMPLE 81 :

1. La tonalité de A est un ton plus haut que la tonalité de G.

ANSWERS TO EXAMPLE 81:

Tonalité de A : I = A IV = D V = E

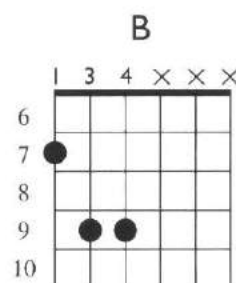
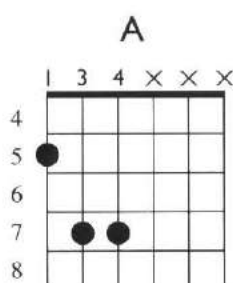
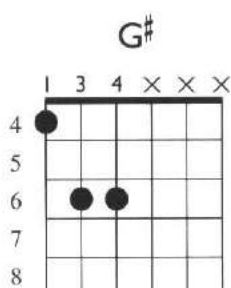
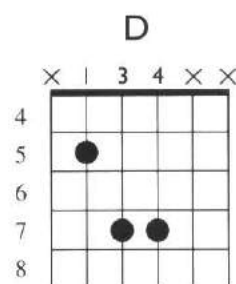
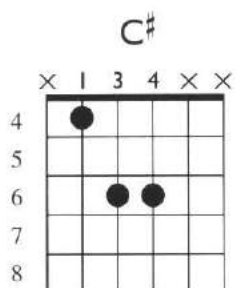
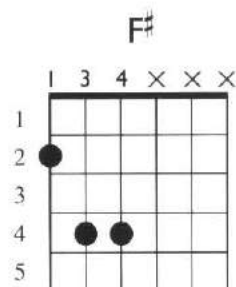
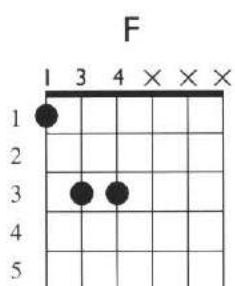
ÉTOUFFEMENT DE PAUME

L'étouffement de paume est une technique couramment employée par les guitaristes de rock. Elle est très similaire à l'attaque étouffée décrite page 76. Utilisez la tranche de votre main droite pour toucher légèrement les cordes juste à gauche du chevalet.

Cet effet va produire une sonorité compacte et percussive. Si vous positionnez votre main trop près de la rosace, vous étoufferez les notes complètement. Trouvez la meilleure position. Cet effet est également excellent pour jouer le blues "shuffle" que vous avez appris page 64. Essayez Rage Against the Gumball Machine, page 80, avec la technique d'étouffement de paume, et préparez-vous à faire fondre les groupies !

POWER CHORDS À TROIS SONS

Pour épaissir le son des power chords, vous pouvez ajouter une octave au-dessus de la fondamentale. Voici ci-dessous quelques exemples. Essayez-les sur Rage Against the Gumball Machine.



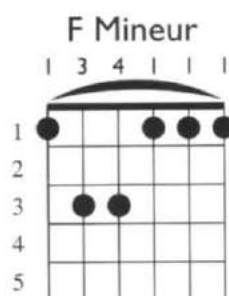
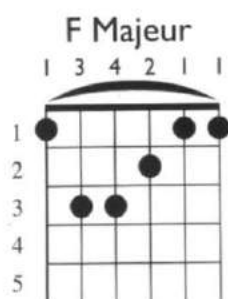
LEÇON 7 : LES ACCORDS EN BARRÉ

QU'EST QU'UN ACCORD EN BARRÉ ?

Un accord en barré est un accord qui n'emploie pas de cordes à vide. Sa forme peut être déplacée vers le haut ou le bas du manche pour jouer n'importe quel accord.

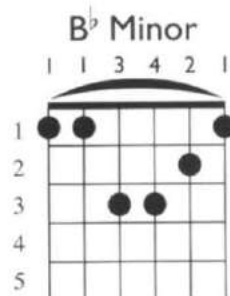
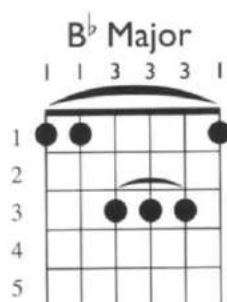
ACCORDS EN BARRÉ AVEC FONDAMENTALE SUR LA 6ÈME CORDE

Cette forme d'accord en barré est appelée forme de E parce qu'elle est fondée sur la forme d'accord de E à vide (page 15). Doigtez simplement un accord de E en utilisant les 2ème, 3ème et 4ème doigts, et laissez le 1er doigt libre pour former le barré. La fondamentale est sur la 6ème corde. Cette forme d'accord en barré est valable pour les accords majeurs et mineurs. La forme mineure est basée sur l'accord de E Mineur à vide mais est doigtée différemment de façon à laisser le 1er doigt libre de barrer.



ACCORD EN BARRE AVEC FONDAMENTALE SUR LA 5ÈME CORDE

Cette forme d'accord en barré est appelée forme de A. Doigtez simplement un accord de A en utilisant le 2ème, 3ème et 4ème doigt en laissant le 1er doigt libre pour le barré. La fondamentale est sur la 5ème corde. Cette forme d'accord en barré est valable pour les accords majeurs et mineurs. La forme mineure est basée sur l'accord de A mineur mais re-doigté pour laisser le 1er doigt libre pour le barré.

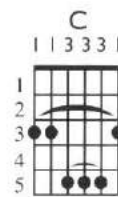
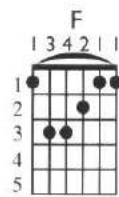
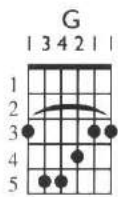


Essayez ces progressions d'accords avec des accords en barré. Les doigtés sont indiqués. Attention à fretter aux bonnes cases !



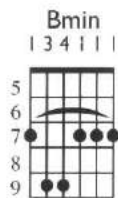
Plage
83

PASSING THE BARRE



Plage
84

CAN I BARRE A DOLLAR?



LES SECRETS DES MAÎTRES : CONSEILS POUR APPRENDRE LES ACCORDS EN BARRÉ

1. Commencez avec un mini-barré : d'abord sur deux cordes, par exemple à la 5ème case, puis sur trois cordes et ainsi de suite.
2. Ne vous dispersez pas. N'essayez pas de barrer superbement une corde tandis qu'une autre, en revanche, sonne fort mal ! Par exemple, dans un barré type E, seules les 1ère, 2ème et 6ème cordes requerront vraiment un barré irréprochable. Les autres doigts actionnent les autres cordes.
3. Appuyez correctement. Amenez votre coude gauche près de votre corps, ce qui permet de placer correctement votre 1er doigt sur les cordes sans vraiment appuyer plus fort.
4. Soyez patient ! Ne vous tracassez pas si vous ne parvenez pas à faire ça tout de suite. C'est un question de pratique quotidienne. Essayez de faire sonner chaque note de l'accord clairement. Si vous avez des difficultés dans les premières cases, là où la tension de corde est la plus forte, travaillez aux 5ème, 6ème ou 7ème cases.
5. La gravitation est votre alliée ! Essayez de positionner votre main gauche de telle sorte que le sang ne reflue pas de vos doigts. Pour ce faire, placez votre coude et votre poignet gauches de façon détendue. Sentez la force de gravité qui aide votre 1er doigt à s'accrocher sur la case.

LEÇON 8 : HAMMER-ONS ET PULL-OFFS

Le "hammer-on" et le "pull-off" sont des techniques spéciales qui confèrent fluidité et vitesse au jeu mélodique. Ces deux techniques vous permettent de jouer diverses notes sur une corde avec une seule attaque de médiator. En termes musicaux, on appelle cela une liaison, ce qui se représente par une ligne courbe reliant deux notes de hauteurs différentes. Veillez à ne pas confondre cela avec une liaison qui relie deux notes de même hauteur.

82

Liaison d'expression Liaison de hauteur

EXERCICE DE HAMMER-ON

Pour jouer un hammer-on, attaquez une note et, rapidement et fermement, martelez avec un doigt sur une case plus aiguë. Vous devez entendre le changement de hauteur sans devoir ré-attaquer. Voici un exercice pour travailler les hammer-ons avec tous les doigts. Essayez cela sur toutes les cordes, à différents endroits du manche.

H = Hammer-on

83
Plage
85

EXERCICE DE PULL-OFF

Pour jouer un pull-off, placez deux doigts sur deux cases et attaquez la note de la case la plus haute. Puis tirez le premier doigt vers le deuxième, vers le grave, sans ré-attaquer. En relevant votre premier doigt, tirez franchement vers votre paume. L'exemple 84 est un exercice de pull-offs. Essayez cela sur toutes les cordes, à différents endroits du manche.

P = Pull-off

84
Plage
86

RÉVISION SUR LES TERMINAISONS DE 1ÈRE ET 2ÈME FOIS

Souvent, quand nous répétons une section, nous jouons la dernière partie de façon différente. Dans la musique écrite, ceci s'indique par des terminaisons de 1ère et 2ème fois.



Au premier passage, jouez la musique qui s'applique au "1" (la 1ère terminaison). Au deuxième passage, évitez la 1ère terminaison et jouez la musique qui s'applique au "2" (la 2ème terminaison).

Sur un accord de E, Blue Noodles fait usage de hammer-ons et de pull-offs tournant autour de la forme d'un accord de E. Jouez lentement et veillez à ce que les notes sonnent proprement. Essayez de jouer les notes liées au même volume que les notes attaquées. Essayez aussi d'introduire vos propres liaisons d'expression dans vos improvisations.



BLUE NOODLES ON AN E CHORD

Plage
87

E7 etc.

1.

H H P H P P

0 2 0 3 0 1 0 0 4 4 0 1 2 1 3 1 2 0 3 0

2.

E7

H P P H

3 4 3 2 0 0 3 2 0 1 2

LEÇON 9 : FAITES "MARCHER" LA BASSE !

L'usage de courtes mélodies jouées dans les graves en vue de connecter les fondamentales d'un accord est une excellente façon de valoriser vos rythmiques country/bluegrass (page 32). On appelle cela "walking bass" (basse qui "marche", qui "roule"). Ces simples walkings de basse introduisent merveilleusement les accords. On pourrait comparer ça au clignotant que vous enclenchez sur votre voiture pour indiquer que vous allez tourner à droite ou à gauche. Voici quelques simples "walkings" en tonalité de G.

WALKING DE L'ACCORD DE G VERS L'ACCORD DE C

C'est très simple à faire si vous comptez ! La walking de l'exemple 85 démarre sur les deux derniers temps de la deuxième mesure. Avant d'essayer ça, revoyez les doigtés d'accords et les rythmiques de la page 32.

G C

85
Plage 88

Walk

T 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3
A 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
B 3 4 0 4 2 4 0 2 3 3 0 3 3 0 3 0

2 4 0 4 2 4 0 2 3 3 0 3 3 0 3 0
3 3 0 3 3 3 0 3 0 3 0 3 0 3 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

WALKING DE L'ACCORD DE G VERS L'ACCORD DE D

G D

86
Plage 89

Walk

T 3 3 3 3 3 3 3 3 2 2 2 2 2 2 2 2
A 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
B 3 4 0 4 3 4 2 3 0 2 0 2 0 2 0 2

3 4 0 4 3 4 2 3 0 2 0 2 0 2 0 2
3 3 0 3 3 3 0 3 0 3 0 3 0 3 0 3
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

WALKING DE L'ACCORD DE D VERS L'ACCORD DE G

D G

87
Track 90

Walk

T 2 2 2 2 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3
A 0 2 0 2 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
B 0 2 0 2 0 3 2 0 3 0 0 3 0 0 0 0

0 2 0 2 0 3 2 0 3 0 0 3 0 0 0 0
3 3 0 3 3 3 0 3 0 3 0 3 0 3 0 3
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

Voici une progression d'accords tiré d'un vieux morceau traditionnel des Appalaches, et intitulé Free Little Bird. Il vous permettra de pratiquer vos basses walking. Essayez aussi d'en élaborer par vous-même. Veillez à compter le nombre correct de temps dans chaque mesure.



FREE LITTLE BIRD

Plage 91

G

G D

G C

G D G

CHAPITRE 8

Expression musicale et arrangement

LEÇON I : PHRASÉ ET DYNAMIQUE

L'EXPRESSION

La musique ne consiste pas seulement à jouer des notes ou des accords sur un tempo donné. Et de façon à ce qu'elle possède une qualité émotionnelle, elle requiert des nuances. L'expression et la dynamique sont à ce titre les deux éléments les plus importants d'une phrase musicale.

LE PHRASÉ

C'est la façon dont le toucher, le volume et le tempo entrent en jeu pour conférer direction, mouvement et résolution à un morceau de musique. Si les notes peuvent être comparées aux mots, le phrasé est la façon dont les mots sont dits pour former des phrases, des pensées achevées.



LES SYMBOLES D'EXPRESSION

La musique écrite offre au musicien un grand nombre de symboles et de termes pour communiquer. Nombre de ces termes sont Italiens. Un survol rapide de certains termes employés communément vous fournira des idées musicales. Tout d'abord, le signe de phrasé legato se présente comme une ligne courbe qui relie un passage entier au-dessus de la portée. Ne le confondez pas avec le signe de liaison, bien que le passage puisse aussi contenir des signes de liaisons.

Signe
de phrasé
legato





AUTRES TERMES DE PHRASÉ ET D'EXPRESSION

TERME	DÉFINITION	SYMBOLE
<i>Legato</i>	Les notes doivent être jouées de façon souple.	Le mot "Legato" indiqué au-dessus la musique.
<i>Staccato</i>	Notes courtes, détachées, piquées	Le mot "Staccato" indiqué au-dessus la musique, ou de petits points au-dessus ou au-dessous des têtes de notes. 
<i>Accent</i>	Note jouée plus fort que les notes alentours..	Le signe > au-dessus ou au-dessous de la tête de note. 

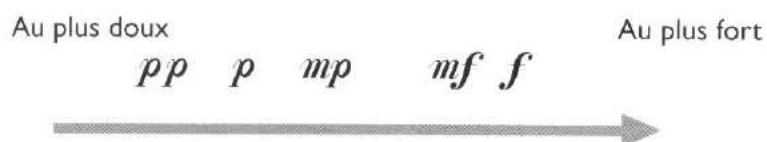
LES NUANCES

Les nuances déterminent dans quelle proportion les notes ou les passages musicaux seront joués fort ou doucement. Les contrastes et les nuances sont très importants pour conférer sa qualité émotionnelle à un morceau de musique.

FORT			DOUX		
Symbole	Terme	Définition	Symbole	Terme	Définition
<i>mf</i>	Mezzo Forte	Moyen-fort	<i>mp</i>	Mezzo Piano	Moyen-doux
<i>f</i>	Forte	Fort	<i>p</i>	Piano	Doux
	<i>Fortissimo</i>	Très fort	<i>o</i>	<i>Pianissimo</i>	Très doux
	<i>Fortississimo</i>	Très, très fort		<i>Pianississimo</i>	Très, très doux
	<i>Crescendo</i>	Crescendo Progressivement plus fort		<i>Decrescendo</i>	Crescendo Progressivement plus doux

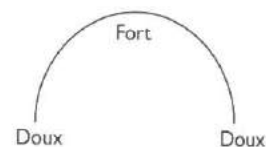
ÉCHELLE DES NUANCES

Du plus doux au plus fort, les symboles de nuances s'organisent ainsi :



NUANCES GLOBALES

Une phrase ou un morceau entier admettra souvent aussi une nuance commençant de doux jusqu'à très fort, revenant ensuite à un niveau plus doux. C'est surtout vrai si les mouvements mélodiques vont du grave à l'aigu, puis inversement. Ne manquez pas les occasions d'utiliser ce concept esthétique dans votre musique, dans les deux sens (graves vers aigus et aigus vers graves).



CONSEILS POUR L'EXPRESSIVITÉ

Pour bien jouer les nuances, il faut posséder une bonne maîtrise du médiator. Voici quelques conseils à ce sujet :

Pour jouer plus fort

Serrez légèrement votre médiator. N'attaquez pas plus profondément la corde, ou essayer d'appliquer plus de force musculaire. Cela rend le son puissant.

Pour jouer plus doux

Relâchez légèrement la pression sur votre médiator (mais ne le lâchez pas !).

Pour jouer legato

Essayez d'attaquer les notes en même temps que vous les frettez. Veillez à ce que votre médiator ne touche pas une corde en train de vibrer avant d'attaquer à nouveau, ce qui couperait la note précédente.

Pour jouer staccato

Vous pouvez employer votre médiator pour couper la note en le plaçant sur la corde, ou en utilisant votre main gauche en relevant légèrement votre(vos) doigt(s) de(s) la case(s).

LEÇON 2 : CRÉATION D'UN ARRANGEMENT

L'arrangement est le processus de mise en forme d'une chanson ou d'une composition. En termes simples, la chanson est ce que vous jouez, et l'arrangement est la façon dont vous la jouez. Si vous avez déjà entendu une même chanson proposée par des artistes différents, vous avez entendu des arrangements.

CHERCHEZ LES INDICES

Quand vous vous proposez d'élaborer l'arrangement d'une chanson ou d'un passage instrumental, repérez les indices qui peuvent vous donner des idées pour atteindre l'objectif. La façon dont vous interprétez ces indices vous permettra de mettre votre "patte" dans l'arrangement.

LES INDICES LYRIQUES

Si la chanson comprend des paroles, vous pouvez les employer pour construire votre concept d'arrangement. Par exemple, si la chanson présente un climat triste, vous pouvez choisir un tempo lent et un accompagnement intimiste en fingerpicking. D'un autre côté, des arrangements très efficaces peuvent être élaborés en contrastant les sentiments exprimés par les paroles avec le sentiment de la musique. Des paroles très étranges peuvent être combinées à un accompagnement énergique et dansant.

LA FORME MUSICALE

La forme musicale d'un morceau indique combien de mesures il admet, la durée des phrases et l'ordre des sections. Par exemple, vous pouvez choisir d'arranger les vers (les parties de la chanson qui racontent l'histoire ; les paroles changeant à chaque fois) d'une chanson d'une première façon, et proposer un style différent dans le refrain (la partie de la chanson qui exprime l'idée fondamentale ; là où les paroles sont toujours les mêmes).

CONSIDÉRATIONS PRATIQUES

Vous pouvez choisir de transposer la chanson dans une nouvelle tonalité pour mieux placer votre voix. Vous pouvez aussi choisir vos rythmiques, jouer des schémas et des doigtés d'accords qui conviennent à votre niveau.

UNITÉ ET CONTRASTE

L'unité et le contraste sont deux termes employés pour décrire la palette subtile qui rend une composition cohérente et intéressante.

L'unité est la répétition, la similarité, la récurrence des idées.

Le contraste est la variation, le changement, la modification ou l'ajout de nouvelles idées.

Voici des exemples de quelques éléments musicaux tonaux, et comment les concepts d'unité et de contraste peuvent leur être appliqués.

ÉLÉMENT MUSICAL	UNITÉ	CONTRASTE
Texture	Utilisez le même schéma d'attaque tout au long de la chanson ou de la section.	Mélangez les schémas d'attaque ou mélangez la mélodie et les accords.
Tempo	Maintenez un tempo stable tout au long de la chanson.	Modifiez le tempo d'une section ou d'une phrase.
Dynamics	Maintenez un volume constant tout au long de la chanson ou d'une section.	Changez la dynamique des différentes sections d'une chanson, ou adoptez un schéma dynamique qui accroît l'intensité émotionnelle.

ANNEXE

LE MERVEILLEUX MAIS TERRIBLE CAPO

Le capo (capodastre) est un outil qui s'attache sur le manche de guitare, et frette les six cordes à la case que vous choisissez. Cette case fait alors office de sillet, vous permettant de jouer tous vos accords de cordes à vide dans une tonalité plus haute. Il en existe beaucoup de sortes et ils sont tous efficaces (vous payez pour la durabilité et l'adéquation de l'outil).

Essayez-en un et observez comment il peut accroître les possibilités de votre instrument. Le capo peut devenir un peu une béquille, cependant. N'oubliez pas d'essayer de transposer dans de nouvelles tonalités sans capo (page 78).

AUX DOIGTS OU PAS AUX DOIGTS

Le fingerpicking (abordé au Chapitre 4) peut être utilisé avec la pulpe des doigts, les ongles ou avec des ongles. Ces derniers sont faits de plastique ou de métal et se passent autour des doigts et/ou du pouce. Une fois que vous en aurez pris l'habitude, ils produiront des sonorités claires, relativement plus puissantes qu'autrement. L'autre avantage est que vous n'avez pas à vous soucier de l'état de vos ongles puisque les ongles les remplacent, fournissant tout le temps une sonorité constante.

Les ongles présentent aussi beaucoup d'inconvénients. Ils peuvent entraver votre technique, vous obliger à opérer des ajustements spéciaux pour attaquer une note suivante. De plus, la sonorité égale des ongles ne permet pas de produire beaucoup de nuances de sonorité. S'ils marchent très bien pour certains musiciens, s'en passer offre de plus larges possibilités de couleurs tonales, et une technique plus saine pour les muscles de la main et de l'avant-bras. Le problème des difficultés techniques peut être en partie résolu en choisissant avec soin tel ou tel autre type d'onglet.

Utiliser un ongle seulement au pouce est un compromis satisfaisant. Cela permet d'avoir des basses fortes, claires et toute une variété de couleurs au bout des doigts. L'onglet de pouce est populaire auprès des musiciens qui aiment mélanger les attaques "grattées" et le jeu aux doigts dans la même chanson.

ACHETEZ UN MÉTRONOME !

Le métronome est un outil mécanique étalonné (à ressort, batterie ou numérique) qui bat la pulsation pour vous aider à bien jouer en place. Vous pouvez régler la pulsation de très très lent à très très vite. La vitesse est marquée en battements par minute. Une vitesse métronomique de 60 fournit une pulsation par seconde. Les métronomes les plus simples font "tac", et les plus sophistiqués proposeront de sons de batterie et marqueront même les divers temps de la mesure.

Via emploi régulier (et avec un zeste patience), le métronome vous aidera à jouer bien en place, de façon stable. Ceci étant, la seule technique pratique vraiment valable est de jouer avec une autre personne qui possède un bon sens du rythme — ce qui peut ne pas être faisable tous les jours.

Ne laissez pas le métronome vous rendre fou ! Tout d'abord, il peut sembler accélérer ou ralentir pendant que vous jouez. Écoutez attentivement — ce n'est pas lui mais vous qui fluctuez. Jouez avec un tempo lent et stable pour travailler durant les premiers jours, et essayez le métronome sur une chanson que vous aimez. Observez combien de mesures vous pouvez jouer avant que vous ne vous décaliez avec le métronome. Accroissez graduellement votre endurance avant d'augmenter la vitesse.

CONSEILS POUR S'ACCORDER

C'est un défi particulièrement délicat pour le guitariste débutant que de maintenir l'instrument accordé. Bien accorder un instrument requiert pratique et expérience. Si vous estimez que vos accords ne sonnent pas assez juste, envisagez d'investir dans un accordeur électronique.

Les accordeurs électroniques sont de deux types : l'accordeur pour guitare seule, et l'accordeur chromatique. L'accordeur pour guitare seule possède des étalonnages pour chacune des cordes à vide. Vous sélectionnez simplement la corde, vous la jouez dans le microphone de l'accordeur, et l'accordeur vous indiquera si la note est trop aigüe (trop haute), trop grave (trop bas) ou correctement accordée. L'avantage des accordeurs de guitare est qu'ils sont bon marché. Le désavantage est que, si l'une de vos cordes est par trop éloignée de l'accordage standard, l'accordeur ne saura pas quelle note vous jouez et il se pourra que vous accordiez tout le reste trop haut ou trop bas. L'accordeur chromatique échantillonne la note que vous jouez et vous dit quelle note est la plus proche, et si vous êtes au-dessus ou au-dessous de cette note. Quoiqu'un peu plus coûteux, l'accordeur chromatique est plus commode pour accorder toute une foule d'instruments. Là, veillez simplement à savoir quelle corde est relative à quelle note !

Ne vous reposez pas uniquement sur les accordeurs électroniques. Après vous être accordé avec l'accordeur, vérifiez que vos cordes sont accordées les unes par rapport aux autres en utilisant la technique décrite page 7. Jouez quelques accords et vérifiez s'ils sonnent convenablement. Vous pouvez devoir revenir sur certaines cordes et les accorder de nouveau.

SE MUSCLER LES DOIGTS

Il y a beaucoup de gadgets sur le marché qui sont conçus pour acquérir de la force dans les doigts. Habituellement, ces gadgets entraînent à la pression des doigts. S'il est concevable que de tels articles puissent aider à acquérir de la force pour fretter les notes, restez très prudents. En général, ceux qui vous forcent à presser contre la résistance s'attachent à faire travailler les mauvais muscles. Le jeu de guitare requiert agilité et précision plus que force brutale. L'agilité et la précision s'acquièrent par des exercices de technique et de pratique. Les entraîneurs de force, par ailleurs, peuvent provoquer tension et inflammation aux muscles de la main et de l'avant-bras.

COMMENT PRATIQUER

TECHNIQUE DE BASE

Il est important au début de jouer de la façon la plus détendue possible. et quelles que soient les diverses techniques abordées, cette approche restera valable. Cela posé, vous atteindrez vos objectifs grâce à deux éléments :

1. LES EXERCICES

Ils vous permettront de vous concentrer sur la technique sans vous soucier de l'endroit où vous vous trouvez dans la musique qui se déroule.

2. LA MISE EN CONDITION MENTALE

Quand vous travaillez des chansons ou de nouvelles techniques, restez conscient de la position de vos mains, de votre posture, du rythme et du toucher.

QUAND PRATIQUER

Quand vous commencez, ou quand vous apprenez de nouvelles techniques, le mieux est de pratiquer souvent. Passez cinq à dix minutes sur une nouvelle chose, cela marchera bien mieux qu'une heure tous les trois ou quatre jours. Si vous avez la possibilité de pratiquer à la même heure chaque jour, vous constaterez de grandes améliorations. Vous remarquerez aussi que votre concentration est meilleure. S'il ne vous est pas possible de pratiquer à la même heure chaque jour, essayez au moins quelques minutes chaque jour, et complétez ensuite par des séances plus longues tous les deux jours.

QUOI PRATIQUER

Mieux vaut travailler un petit nombre de choses différentes à chaque séance. Cela vous évitera de vous ennuyer, et vous aidera à progresser rapidement. Travaillez deux ou trois choses chaque jour pendant une semaine, puis définissez votre travail pour la semaine suivante. Certains de ces objectifs peuvent inclure la lecture musicale, l'improvisation, le travail d'une nouvelle mélodie ou d'un nouvelle progression d'accords. Veillez à passer le temps qu'il faut sur chaque sujet chaque fois que vous jouez.

ORGANISEZ VOTRE SÉANCE DE TRAVAIL

Voici un modèle de séance développé sur 30 minutes, que vous pourrez adopter durant quelques semaines. Suivant le temps dont vous disposez, adaptez la durée à chaque sujet.

1. Exercices techniques 5 minutes

Ceux-ci incluent des exercices de doigts, la pratique du comptage, battre la mesure au pied, échauffements et gammes.

2. Lecture musicale/mélodie 10 minutes

Essayez de lire tout plein de nouveaux trucs afin de vous maintenir au niveau de lecture. Si vous ne travaillez pas à lire la musique, travaillez la mélodie en jouant et en improvisant.

3. Jouez des chansons/accords 10 minutes

Passez un certain temps chaque jour à travailler des chansons incluant des accords. Vous pouvez là travailler de nouveaux rythmes ou des schémas en fingerpicking.

4. Révisions 5 minutes

Réservez toujours un moment pour réviser et jouer des chansons que vous connaissez déjà bien. De façon à ne pas les oublier et être prêt à les jouer devant d'autres gens.

RÉFÉRENCES POUR L'INSPIRATION

QUOI ÉCOUTER

Quiconque apprend un instrument possède un goût et une inspiration musicale qui lui sont propres. Et puisque vous avez décidé d'apprendre la guitare acoustique, ré-écoutez certains de vos morceaux favoris en faisant spécialement attention aux guitaristes. Observez le rôle de la guitare dans la musique — quand elle joue et aussi quand elle ne joue pas. Faites attention au toucher et à la sonorité que le musicien met dans la musique. Est-ce qu'il utilise un médiator, joue en fingerpicking ou quelque chose d'autre encore ? Essayez d'identifier les accords et les rythmes que vous apprenez. Vous en entendrez beaucoup !

En plus d'écouter vos airs préférés avec de nouvelles oreilles, essayez de jouer des musiques dans des styles que vous n'avez jamais entendu. Prenez l'avis d'autres guitaristes ou musiciens. Veillez à ne pas vous limiter seulement à la guitare ! Chaque instrument a quelque chose d'intéressant à offrir au musicien curieux.

Voici quelques guitaristes acoustiques à écouter durant votre phase de démarrage :

FOLK & ROCK

Crosby, Stills, Nash and Young
Kurt Cobain (Nirvana)
Bob Dylan
Steve Earle
Melissa Etheridge
Jay Farrar (Son Volt and Uncle Tupelo)
Indigo Girls
Jewel
John Prine
Darius Rucker (Hootie & the Blowfish)
Jeff Tweedy (Wilco and Uncle Tupelo)

BLUES

John Lee Hooker
Mississippi John Hurt
Brownie McGhee

COUNTRY, BLUEGRASS & OLD-TIME

The Carter Family
Johnny Cash
Lester Flatt (Flatt & Scruggs)
Cary Fridley (Freight Hoppers)
Nancy Griffith
Woody Guthrie