



セッション曲攻略シリーズ1

But not for me

歌物のドラミング

2beat & 4beat 使い分け

3コーラスのソロの組み立て

コンピング

ブラシの持ち替え

8bars Drum solo

Complete版



著作権について

本冊子と表記は、著作権法で保護されている著作物です。

本冊子の著作権は、発行者にあります。

本冊子の使用に関しましては、以下の点にご注意ください。

本契約は黒田和良(以下 甲とする)と使用者(以下 乙とする)との間で交わされるものであり、使用者が本サービスを手に入れた時点で、本契約に同意したものとす
る。

■使用許諾契約書

第一条:本契約の目的

甲が著作権を有する「セッション攻略シリーズ I But not for me (以下本サービス)」に含まれる知的情報を、本契約に基づいた上で、使用者に非独占的な使用を許可するものである。

第二条:複製・コピー・二次使用の禁止

本サービスに含まれる一切の情報は著作権によって保護されているものとする。本サービスの一部、または全部を弊社に対して書面による事前の許可を得ずに、複製・コピー・転載・インターネット上での公開を含むいかなる手段であっても、二次使用を禁止する。

第三条:契約の解除

乙が本契約の第二条に違反したことが発覚した場合、甲は通達無しに当使用許諾許契約を解除できるものとする。

第四条:損害賠償および免責事項

乙が本契約の第二条に違反したことが発覚した場合、乙は本契約の解除に関わらず、甲に対して、違約金として一律三百万円の損害賠償を支払うものとする。ただし、実際に生じた損害が上記違約金額を上回る場合には、実際に生じた損害の賠償を請求

できる。なお、本サービスはその効果を保証するものではなく、本サービスを実践したことによって発生した

いかなる損害に対しても、甲は一切責任を負うものではない。

本サービスの実践は、全て使用者の自己責任で行うこととする。

第五条:禁止事項

乙の本サービスの利用にあたって以下の行為を禁止する。乙がこれらの禁止行為を行った場合、甲は当該使用者の利用を停止し、甲が被った損害の賠償を請求する場合がある。また、乙は本サービスに関する全ての利益を失うものとする。

- ・ 本規約に反する行為
- ・ 法律・規則・条令等の制定法に反する行為
- ・ 本サービスの仕組みや機能を使ったスパム行為外で利用する行為
- ・ 本サービスの運営を妨げる行為
- ・ 本サービスのシステムに負荷を与える可能性のある一切の行為
- ・ その他、不適切であると判断する行為

第六条:使用者のデータの保存について

乙は、本サービスでの利用に付随して作成したデータなどについて、自己の責任において保存するものとする。甲サーバー側では、これらのデータの保存内容について保証しないものとし、乙は甲に対し、本サービスで保存するデータの消失やサーバーの稼働停止によりクレーム、紛争、損害賠償の請求などが起こった場合の損害、責任について一切を免責するものとする。

第七条:本サービスの終了

甲は、本サービス及び本サービスの一部を終了することができるものとする。

また、本サービスを終了した場合に乙に対して甲は本サービスの終了に伴う損害、損失、その他の費用の賠償または補償を免れるものとする。

第八条:規約の改訂について

甲は、法令等の制定、変更、廃止などの理由により、使用者への了解を得ることなく本規約を変更できるものとする。この場合、変更後の規約は本サービスのWebサイト上に表示した時点より効力を生じるものとする。

第九条:準拠法・裁判管轄

本規約は、日本法に従って解釈され、弊社と使用者との紛争については、静岡地方裁判所浜松支部 浜松簡易裁判所を第1審の専属的合意管轄裁判所とする。

はじめに

ジャズを覚えるにはジャムセッションに参加するのが一番です。

【ジャムセッション=ミュージシャンが集まって。リードシートという譜面を見ながら、アドリブでぶっつけ本番で合わせながら演奏する事。またはそういった場のこと】

とはいえ、ジャムセッションに行くまでに準備しておかなければならない事がたくさんあります。

特にドラムはリズムが狂うと他のプレイヤーに迷惑をかけてしまいますし、アドリブとはいえ、曲毎に知っておかなければいけない事が沢山あります。

こういった事は私は現場で怒られながら覚えてきました。

若い時にこういうのをまとめた教材がないのかな、、、と思いました。が、そういった教材には巡り会いませんでした。

私の生徒もジャムセッションに挑戦しては、他のプレイヤーに沢山アドバイスを受けて帰ってきます。

他のプレイヤーはドラムの事がわかっている訳ではないので、抽象的なアドバイスを受けるので、余計に混乱してしまいます。

そんな混乱ができるだけ起こらないように本教材では抽象的に思える部分もしっかり解説しています。

本書はシリーズ1ですが、一つの曲を100点に近づけるよりも、多くのスタイルを60点で演奏できるほうが必ずドラマーとして需要が高くなります。ざっと通せるようになったら、どんどん曲を覚えてください。

はじめに	5
音源・動画ページへのアクセス	9
教材の説明	10
Stage1	11
Week1 テーマのコンピング	11
イントロから テーマ 前半	12
テーマ後半	12
後テーマの前半	13
後テーマの後半とエンディング	13
Week2 アドリブのコンピング	15
アドリブ全体図	15
ギターアドリブ1	15
ギターアドリブ2	17
ギターアドリブ3	17
ベースアドリブ	18
Week3 ドラムソロの組み立て	19
ドラムソロ1	19
ドラムソロ2	20
ドラム譜	22
Stage2	29
Week1 テーマのコンピング	29
イントロから テーマ 前半	30
テーマ後半	30
後テーマの前半	31
後テーマの後半とエンディング	31
Week2 アドリブのコンピング	33
アドリブ全体図	33

ギターアドリブ1	33
ギターアドリブ2	34
ギターアドリブ3	34
ベースアドリブ	35
Week3 ドラムソロの組み立て	37
ドラムソロ1	37
ドラムソロ2	38
ドラム譜	40
Stage3	47
Week1 テーマのコンピング	47
イントロから テーマ 前半	48
テーマ後半	48
後テーマの前半	49
後テーマの後半とエンディング	49
Week2 アドリブのコンピング	51
アドリブ全体図	51
ギターアドリブ1	51
ギターアドリブ2	53
ギターアドリブ3	53
ベースアドリブ	54
Week3 ドラムソロの組み立て	56
ドラムソロ1	56
ドラムソロ2	57
ドラム譜	59
Week1 テーマのコンピング	66
イントロから テーマ 前半	67
テーマ後半	67

後テーマの前半	68
後テーマの後半とエンディング	68
Week2 アドリブのコンピング	70
アドリブ全体図	70
ギターアドリブ1	70
ギターアドリブ2	72
ギターアドリブ3	72
ベースアドリブ	73
Week3 ドラムソロの組み立て	76
ドラムソロ1	76
ドラムソロ2	77
ドラム譜	79
さいごに	86
ドラム譜	87
ブランク譜面	94

音源・動画ページへのアクセス

インフォトップのマイページよりPDFをダウンロードすると登録URLがあります。そのページにアクセスいただき登録くださればメールで教材ページとパスワードが送られてきます。

PDFに別の特典などの掲載もありますのでご利用ください。

どうしてもわからない方は

直接

admin@ks-presents.com

までメールくだされば、対応いたします。

教材の説明

この教材では

以下のような譜面で解説します。

上の段のリズムはギターやベースのリズムが表記されています。

ジャズは相手のフレーズによってドラムのフレーズが変わってきますから、相手のフレーズも一緒に歌って演奏する練習をしましょう！

繰り返しているうちに、フレーズが予測できるようになったり、アドリブに対してのドラムのフレーズが自動的に頭に浮かぶ様になってきます。

The image shows a musical score for the song "But not for me" in Stage 1. It consists of three systems of music. The first system is labeled "Intro" and "Break". The second system is labeled "A" and the third is labeled "B". Each system has a treble clef staff with a melody line and a bass clef staff with a bass line. Annotations in green boxes point to specific parts of the score:

- A green box points to the first system with the text: "フィルを入れて入ります。" (Insert fill and enter.)
- A green box points to the second system with the text: "8小節毎にフィルをいれてシンバルを叩いてパラグラフ（段落）を作ります。" (Insert fill every 8 measures, hit the cymbal, and create paragraphs.)

青で書かれた文章は全ステージ共通の内容ですので、コンプリート版の方は重複した内容になります。「全てのチャプターで重要な内容」ということになります。

Stage1

Week1 テーマのコンピング

【コンピング】日本ではよくバックイングといいますが、バック（後ろ）に回って演奏する。という意味です。

ジャズではアドリブと共に会話しながら進めるため、Comp（仲間とか会社）の進行形でコンピングと呼びます。

ロックやポップスドラムではリズムだけですが、ジャズはリズムを刻む事と合いの手を入れる事、両方含めてコンピングと呼びます。

Stage1では基本はリズムを刻んでいるだけで構いません。

スティックの演奏ではNod（頷き）1だけはいっていますが、これも省略してかまいません。

合いの手は入れた方がいいですが、

テンポがくずれるのが一番メンバーに迷惑をかけます。

どんなに良いフレーズで加点しても、テンポがくずれるとマイナスが大きいので、総合でマイナスとなってしまいます。

まずはリズムをキープして、段落を区切っていくことに専念しましょう！段落は最初のシンバルとバスドラムです。パラグラフと呼びます。

テーマ（メロディ）の部分の演奏の解説です、最初と最後にでてきますので、イントロ・エンディングもやってしまいます。

イントロから テーマ 前半

theme comping 01
イントロ & テーマ 1

But not for me Stage 1



こういつた曲はギターやピアノから勝手に始まります。慌てて無理に入らずに、4・8の小節の流れでフィルを入れてはいりましょう！

8小節毎にフィルをいれてシンバルを叩いてパラグラフ（段落）を作ります。

テーマ後半

theme comping 02
テーマ 2



最後のB2だけが7小節目頭でブレイクです。

フィルを入れて復ります。

ブレイクする場所は歌っていると気づく様になります。

後テーマの前半

後テーマは持ち替えの関係上
このステージではHHで演奏します。
オープncローズが難しければ
全部クローズでかまいません。

theme comping 03

後テーマ 1

Stage1

A

B

うなずきは省略して大丈夫です。
8小節目のフィルは
いれましょう！

後テーマの後半とエンディング

A2

B2

ending

theme comping 03

後テーマ 1

このエンディングでは繰り返しになるので、ここでは区切らないようにします。

注：区切っても大丈夫ですが
すぐ2小節後にまた区切る
事になるので、
少しせせこましくなります。

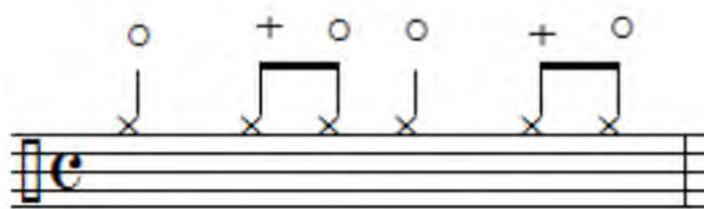
ここでブレイクして
エンディングをギターが埋めるの
を待つて最後の音を合わせます。

ブラシの韻きは難しいので、リズムのキープに徹しましょう！

スティックでの演奏の韻きはなれると比較的習得しやすいので、余力があれば是非やってみてください。とてもジャズらしくなります。

このステージでは

リズムは基本決め打ちで演奏します。



後テーマのHHオープンクローズはこちらの表記のイメージです。

最初は小節数を数えて演奏してもいいのですが、

できれば一緒にメロディーを歌って、「こういうメロディーが来たらブレイクする。」などの音楽的感覚をみにつけましょう！

実際のセッションではアドリブがずれたりする事は多々おこります。

小節数だけを頼りに演奏してしまうとこういったずれに対応できません。

逆にメロディーに対してのリズムの動きを体で覚えていれば、いろんな曲で対応できるようになります。

上にメロディーのリズムが書いてありますので一緒に歌って演奏する癖をつけましょう！

Week2 アドリブのコンピング

アドリブ全体図

ad lib comping 01

ギターが3コーラスソロをとるので
徐々に盛り上がっていくようにするのが音楽的です。
この演奏ではベースがギターアドリブ1まで2ビートで演奏してますので
1はブラシ 2はリム 4 3はレガートと頷きと組み立てます。
2・4ビートの決定権はベースにあります。
歌物の時はしばらく2ビートのままアドリブをして
4ビートで加速するというのが一番よく見られるスタイルなので
覚えておきましょう！



ギターアドリブ1 ギターアドリブ2 ギターアドリブ3 ベースアドリブ 8バース

ギターアドリブ1

ad lib comping 02



アドリブ1は最初のテーマと同じで
ブラシでパラグラフを
作っていきます。
最後の段でブレイクしてスティック
に持ち替えます。

ここでブレイクして
スティックに持ち替えます。
持ち替え方は動画を参照

ギターアドリブ2

G solo 2

1/8 4/4

ad lib comping 03

アドリブ2はリム4というパターンで演奏しましょう！
リム2でも良いですが4の方が安定感があります。

フィルをする時の持ち替えに気をつけましょう！

ギターアドリブ3

G solo 3

ad lib comping 04

アドリブ3はリム4からスネアの頷きに変えます。音色がリムからスネアにかわるので、盛り上がります。頷きが難しい人はそのままリム4のままでもかまいません。

頷きは例で譜面のようになっていますが1裏3裏の頷きはどこにいてもハマりますので自由な場所にいれましょう！8小節ごとのパラグラフはできる限りやりましょう

ベースアドリブ

ad lib comping 05



The image shows a musical score for a bass solo. It consists of six staves. The top staff is a treble clef with a melody. The bottom staff is a bass clef with a rhythmic accompaniment. There are two text boxes on the right side of the score. The top box is orange and contains text about playing with HH close heads. The bottom box is dark blue and contains text about volume and phrasing.

ベースアドリブは
音量を下げたいので
ブラシに戻るのは少し難しいので
スティックのまま
HHクローズで演奏します。

音量をさげているのもあり
パラグラフは16小節ごとにした
韻きは前半は全くなしにして
後半から入れ始めてコントラストを
つけています。

ステージ1ではバスドラムはパラグラフのシンバルの時以外は使用しません。

8小節毎にフィルをいれてシンバルとバスドラムいれてパラグラフを作りましょう！

アドリブの時のコンピング 組み立てでした

今回は3コーラスでしたが本番では5・10コーラスと続く事が多いです。手持ちの札を用意しておかないと最初に盛り上がって頭打ちになる事が多いです。1、2コーラスはじっと我慢するというのがコツです。

Week3 ドラムソロの組み立て

ジャズではドラムソロがコーラスの中で回ってきます

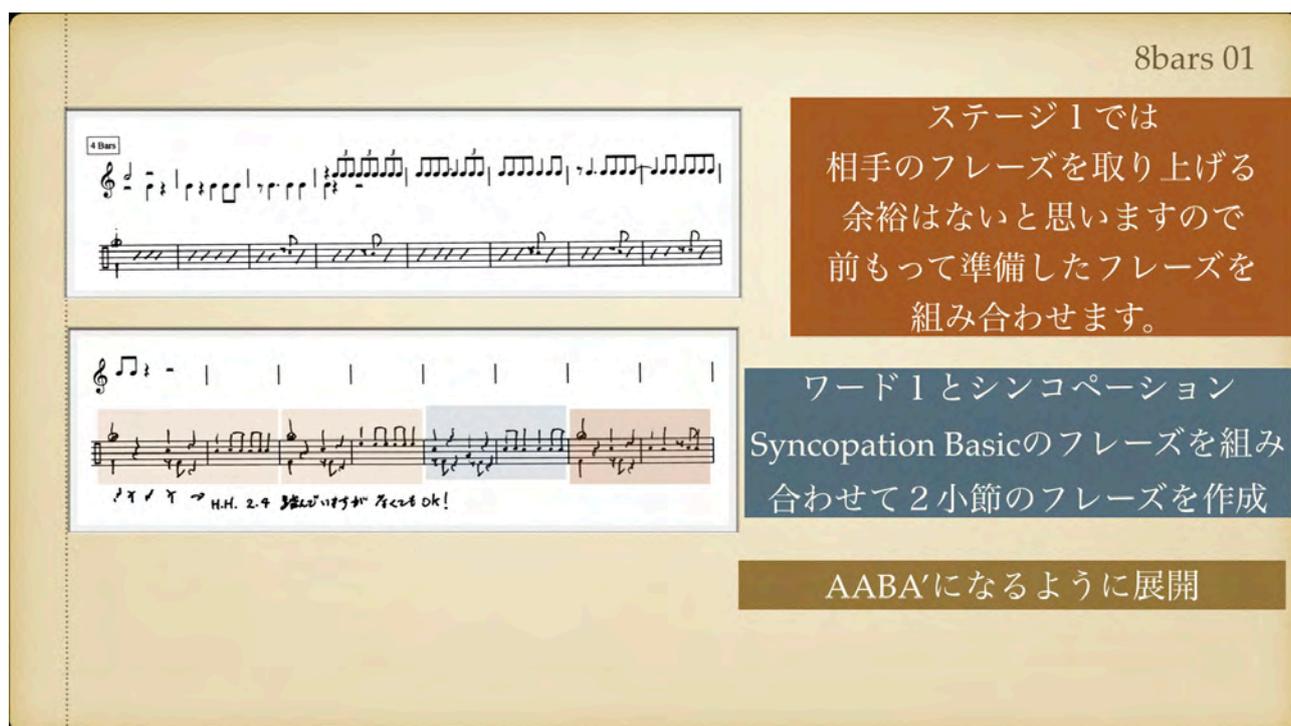
今回は8バースというギターと8小節ずつ交互に演奏するというものです。ドラムソロの間も演奏のコードは進行していきます。

この曲だと8小節2回で1コーラスという流れになります。

実際のセッションではこの倍数でソロが回ってきますので、4、6、8回演奏する事になります。

今回は1コーラスで2回まわってくる形で演奏します。

ドラムソロ1



8bars 01

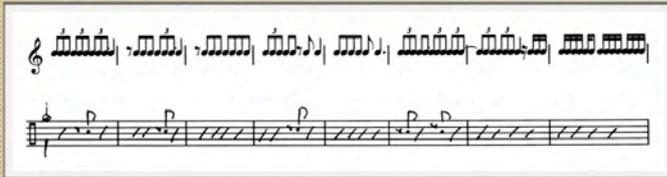
ステージ1では相手のフレーズを取り上げる余裕はないと思いますので前もって準備したフレーズを組み合わせます。

ワード1とシンコペーション Syncopation Basicのフレーズを組み合わせて2小節のフレーズを作成

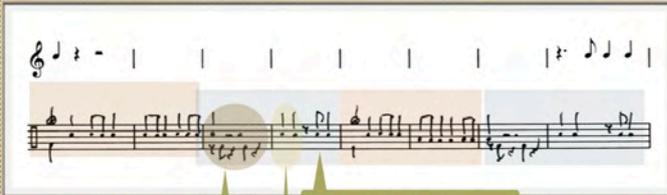
AABA'になるように展開

ドラムソロ2

8bars 02



Syncopation Basicのフレーズを組み合わせて2小節のフレーズを作成



コール

フィル

レスポンス

後半はワード1のフレーズで作ったものですがよくあるコール&レスポンスになっています

ABABになるように展開

ワードAを使用します。

A



G solo 2

Musical notation for the first system of 'G solo 2'. It consists of a treble clef staff with a melody and a bass clef staff with a drum pattern. The melody includes eighth and sixteenth notes, some with triplets. The drum pattern is a steady eighth-note accompaniment. A handwritten '1/2 4' is written above the first few notes of the melody.

Musical notation for the second system of 'G solo 2'. It consists of a treble clef staff with a melody and a bass clef staff with a drum pattern. The melody includes eighth and sixteenth notes, some with triplets. The drum pattern is a steady eighth-note accompaniment.

Musical notation for the third system of 'G solo 2'. It consists of a treble clef staff with a melody and a bass clef staff with a drum pattern. The melody includes eighth and sixteenth notes, some with triplets. The drum pattern is a steady eighth-note accompaniment.

Musical notation for the fourth system of 'G solo 2'. It consists of a treble clef staff with a melody and a bass clef staff with a drum pattern. The melody includes eighth and sixteenth notes, some with triplets. The drum pattern is a steady eighth-note accompaniment.

ドラム譜

Stage1

But not for me

intro

Brush

A

B

A2

B2

K's Drum School

G solo 1

G solo 2

The musical score for 'G solo 2' consists of five systems, each with a guitar staff and a drum staff. The guitar staff uses a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The drum staff uses a bass clef and a 4/4 time signature. The first system includes a tempo marking of $\text{♩} = 124$. The guitar part features various rhythmic patterns, including eighth and sixteenth notes, and triplets. The drum part consists of a steady eighth-note pattern. The second system introduces a more complex guitar melody with eighth notes and rests, while the drum part continues with a similar pattern. The third system shows a change in the guitar melody, incorporating quarter notes and eighth notes, with the drum part maintaining its eighth-note pattern. The fourth system features a more intricate guitar solo with triplets and sixteenth notes, while the drum part continues with its eighth-note pattern. The fifth system concludes the solo with a final melodic phrase and a drum flourish.

G solo 3

The musical score is divided into three systems. Each system consists of a guitar staff (treble clef) and a drum staff (bass clef). The guitar part includes various rhythmic patterns, including eighth and sixteenth notes, and triplet markings. The drum part features a consistent rhythmic accompaniment with slash marks indicating specific drum hits. The first system includes a triplet marking '3' over a group of notes. The second system includes a triplet marking '3' over a group of notes. The third system includes triplet markings '3' over groups of notes.

B solo

HH →

The musical score consists of five systems. Each system has a treble clef staff and a bass clef staff. The treble clef staff contains a melodic line with various rhythmic patterns, including eighth and sixteenth notes, and triplets. The bass clef staff contains a drum set notation, starting with 'HH →' and followed by a series of slanted lines representing a drum pattern. The notation is in 4/4 time.

A

H.H. Open Close

B

A2

B2

ending

Stage2

Week1 テーマのコンピング

【コンピング】日本ではよくバックイングといいます。バック（後ろ）に回って演奏する。という意味です。

ジャズではアドリブと共に会話しながら進めるため、Comp（仲間とか会社）の進行形でコンピングと呼びます。

ロックやポップスドラムではリズムだけですが、ジャズはリズムを刻む事と合いの手を入れる事、両方含めてコンピングと呼びます。

Stage2では基本リズムをビッグ4を使用します

バスドラムを1、3拍に踏むのをベースにしますが2小節目の4拍表も踏みます。

パラグラフは1表のシンバルはビッグ4のバスドラムがあるので、省略します。

顔きは歌を歌いながら演奏して、いれたいなと思ったところに1・3裏をいれます。

イントロから テーマ 前半

But not for me Stage2

theme comping 01
イントロ&テーマ1

こういった曲はギターやピアノから勝手に始まります。慌てて無理に入らずに、4・8の小節の流れでフィルを入れてはいりましょう！

8小節毎にフィルをいれてシンバルを叩いてパラグラフ（段落）を作ります。

ブラシの頷きも入れましょう

テーマ後半

theme comping 02
テーマ2

最後のB2だけが7小節目頭でブレイクです。

フィルを入れて復ります。

頷きはどこにいれても大丈夫です
歌って入れたくなった所に

ブレイクする場所は歌っていると気づく様になります。

後テーマの前半

後テーマは持ち替えの関係上
このステージではHHで演奏します。
オープncローズが難しければ
全部クローズでかまいません。

theme comping 03
後テーマ 1

Stage2



領きを自由にいれながら
8小節目のフィルは
しっかり入れましょう！

後テーマの後半とエンディング

theme comping 04
後テーマ 1



このエンディングでは繰り返し替え
しになるので、ここでは区切ら
ないようにします。

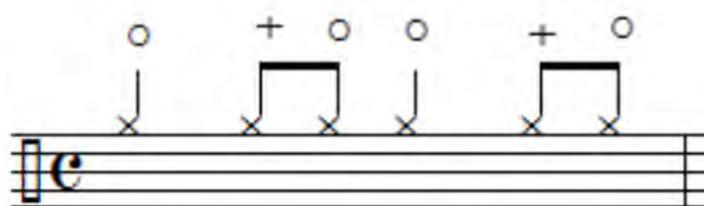
注：区切っても大丈夫ですが
すぐ2小節後にまた区切る
事になるので、
少しせせこましくなります。

ここでブレイクして
エンディングをギターが埋めるの
を待つ最後の音を合わせます。

メロディに合わせてシンコペーションします

エンディングの最後は4裏で終わっています。1表になっても問題ありません。

ブラシの頷きを積極的にいれていきましょう！



後テーマのHHオープンクローズはこちらの表記のイメージです。

最後のフェルマータではシンバルとバスドラムを連打して最後に「のび太くんフレーズ」で終わっています。

スネア（右手）ハイタム（左手）フロアタム（右手）バスドラムという手順で「のび太くん」と聞こえるように演奏します。

この手順ですれば手の交差がないので速く叩けます。

バスドラムに向かうフレーズなので、終わった感じを演出できます。

最初は小節数を数えて演奏してもいいのですが、

できれば一緒にメロディーを歌って、「こういうメロディーが来たらブレイクする。」などの音楽的感覚をみにつけましょう！

実際のセッションではアドリブがずれたりする事は多々おこります。

小節数だけを頼りに演奏してしまうとこういったずれに対応できません。

逆にメロディーに対してのリズムの動きを体で覚えていれば、いろんな曲で対応できるようになります。

上にメロディーのリズムが書いてありますので一緒に歌って演奏する癖をつけましょう！

Week2 アドリブのコンピング

アドリブ全体図

ad lib comping 01

ギターが3コーラスソロをとるので
徐々に盛り上がっていくようにするのが音楽的です。
この演奏ではベースがギターアドリブ1まで2ビートで演奏してますので
1はブラシ 2はリム 4 3はレガートと頷き間いかけで組み立てます。
2・4ビートの決定権はベースにあります。
歌物の時はしばらく2ビートのままアドリブをして
4ビートで加速するというのが一番よく見られるスタイルなので
覚えておきましょう！



ギターアドリブ1 | ギターアドリブ2 | ギターアドリブ3 | ベースアドリブ | 8 バース

ギターアドリブ1

ad lib comping 02



アドリブ1は最初のテーマと同じで
ブラシで頷きを入れながら
パラグラフを作っていきます。
最後の段でブレイクしてスティック
に持ち替えます。

ここでブレイクして
スティックに持ち替えます。
持ち替え方は動画を参照

ギターアドリブ2

ad lib comping 03

The musical score for 'ad lib comping 03' is presented on a white background with a light blue border. It consists of six staves. The top staff is a treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a 4/4 time signature. The notation includes a series of eighth and sixteenth notes, with some rests. The bottom five staves are guitar-specific notation, showing a consistent rhythmic pattern of eighth notes across the strings, with some variations in the lower register.

アドリブ2はリム4というパターンで演奏しましょう！
リム2でも良いですが4の方が安定感があります。
ステージ1ではパラグラフを8小節毎に区切ったのですが、リム4はその間何もしない方が効果的です。
3 2小節フィルをいれずに我慢しましょう！
フィルをする時の持ち替えに気をつけましょう！

ギターアドリブ3

ad lib comping 04

The musical score for 'ad lib comping 04' is presented on a white background with a light blue border. It consists of six staves. The top staff is a treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a 4/4 time signature. The notation includes a series of eighth and sixteenth notes, with some rests. The bottom five staves are guitar-specific notation, showing a consistent rhythmic pattern of eighth notes across the strings, with some variations in the lower register.

アドリブ3はリム4からスネアのコンピングに変えます。音色がリムからスネアにかわるので、盛り上がります。
頷きだけでなく、大きな頷き問いかけも使いましょう！
アドリブに応じて8小節以外の場所でパラグラフで区切ったりギターのアドリブのパラグラフを予測して、終始形、進行形を使い分けます。

ベースアドリブ



ad lib comping 05

裏から帰れるのであれば
レガートを開けても大丈夫です

ベースアドリブは
音量を下げたいのですが
ブラシに戻るの少し難しいので
スティックのまま
HHクローズで演奏します。

ギターソロと同じく
頷きなどを使用して
相手のソロとの会話を
楽しめます。

パラグラフはシンバルを使わずに
バスドラムだけにします。

ステージ2ではテーマの時と同じようにビッグ4で演奏します。

パラグラフはテーマと同じくシンバルで区切らずバスドラムに解決するイメージでフィルだけいれます。フィルも頷きに変えても大丈夫です。

パラグラフは進行形、終止形は予測しつつあわせにいくのですが、これはずれても音楽的には何も問題ないです。なので、あったらイエイだし、ずれても気にせずに次のフレーズを狙いに行きましょう！

ベースソロに行った場合はハイハットのクローズにいきます。オープンクローズでもいいのですが、ベースソロの時はうるさく聞こえる事がおおいです。

最初にクラッシュして、裏拍（2拍目か4拍目）からもどるのであれば、2小節目以降になっても大丈夫ですので慌てずに裏からはいりましょう！表から戻るとリズムが一旦止まってしまう感じがします。

アドリブの時のコンピング 組み立てでした

今回は3コーラスでしたが本番では5・10コーラスと続く事が多いです。手持ちの札を用意しておかないと最初に盛り上がって頭打ちになる事が多いです。1、2コーラスはじっと我慢するというのがコツです。



Week3 ドラムソロの組み立て

ジャズではドラムソロがコーラスの中で回ってきます

今回は8バースというギターと8小節ずつ交互に演奏するというものです。ドラムソロの間も演奏のコードは進行していきます。

この曲だと8小節2回で1コーラスという流れになります。

実際のセッションではこの倍数でソロが回ってきますので、4、6、8回演奏する事になります。

今回は1コーラスで2回まわってくる形で演奏します。

ドラムソロ1

8bars 01



ステージ2では相手のフレーズを取り上げる余裕はないと思いますので前もって準備したフレーズを組み合わせます。

ワードA・Bと Syncopation Basicのフレーズを組み合わせて2小節のフレーズを作成

ABAB'になるように展開

ドラムソロ2

8bars 02



1小節のフレーズを
オーケストレーションで展開して
別のフレーズを



最後のフレーズは
先ほどの8バースからの拝借

AAAB AAACになるように展開

ワードABCを使用します。



3つのワードとシンコペーションベーシックのリズムを組み合わせてフレーズを作成する。

そのフレーズを繰り返しているうちに新しいフレーズが思い浮かんできて展開する。というのが最初にトライすると音楽的に良いドラムソロがとれると思います。

展開し続けるというのも、もちろん素晴らしいのですが、そうになるとボキャブラリーが非常に沢山なければいけません。

良い役者さんというのは、沢山言葉を知ってる役者さんでしょうか？

「ありがとう」とか「さよなら」という単純な言葉をいかに表現するか？というところにあるのだと思います。

もちろんボキャブラリーの蓄積も大事ですが。

どのタイミングでどの言葉を使うのか？相手の言葉から何を選ぶのか？というのが大切です。

単純そうに見えますが、この方が早く観客の心に残るドラミングになりやすいのです。

色々書き出して、音を出してためてみましょう！

ドラム譜

Stage1

But not for me

intro

Brush

A

B

A2

B2

K's Drum School

G solo 1

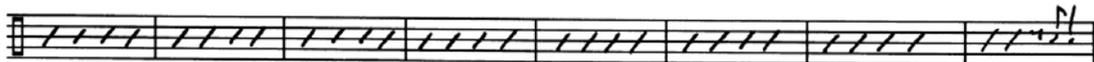
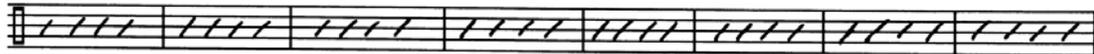
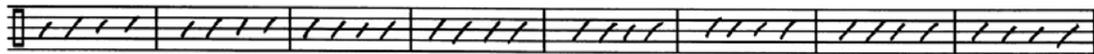
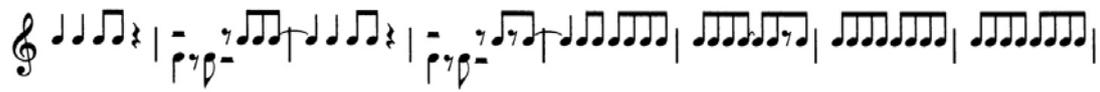
Musical notation for the first system of 'G solo 1'. It consists of a treble clef staff with a common time signature and a bass clef staff. The treble staff contains a sequence of notes including quarter notes, eighth notes, and a triplet of eighth notes. The bass staff contains a series of diagonal slashes representing a drum pattern, with a final note on the eighth line.

Musical notation for the second system of 'G solo 1'. It consists of a treble clef staff with a common time signature and a bass clef staff. The treble staff contains a sequence of notes including quarter notes, eighth notes, and a triplet of eighth notes. The bass staff contains a series of diagonal slashes representing a drum pattern, with a final note on the eighth line.

Musical notation for the third system of 'G solo 1'. It consists of a treble clef staff with a common time signature and a bass clef staff. The treble staff contains a sequence of notes including quarter notes, eighth notes, and a triplet of eighth notes. The bass staff contains a series of diagonal slashes representing a drum pattern, with a final note on the eighth line.

Musical notation for the fourth system of 'G solo 1'. It consists of a treble clef staff with a common time signature and a bass clef staff. The treble staff contains a sequence of notes including quarter notes, eighth notes, and a triplet of eighth notes. The bass staff contains a series of diagonal slashes representing a drum pattern, with a final note on the eighth line. A handwritten annotation "stick ->" is present above the final note in the bass staff.

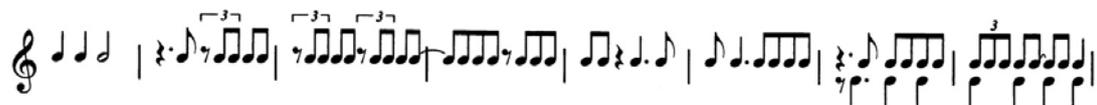
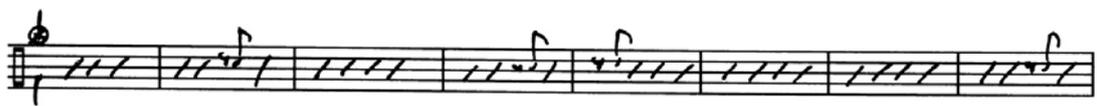
G solo 2



G solo 3

The musical score is divided into six systems, each with a treble clef staff on top and a bass clef staff on the bottom. The first system starts with a treble clef staff containing a series of eighth notes, followed by a bass clef staff with a few notes. The second system continues with eighth notes in the treble staff and a bass staff with a few notes. The third system features a treble staff with eighth notes and a bass staff with a few notes. The fourth system has a treble staff with eighth notes and a bass staff with a few notes. The fifth system includes a treble staff with eighth notes and a bass staff with a few notes. The sixth system concludes with a treble staff of eighth notes and a bass staff of a few notes, ending with a double bar line and a repeat sign.

B solo



4 Bars

The first system consists of two staves. The top staff is a treble clef staff with a 4-bar melody. The first bar has a quarter rest. The second bar has a quarter note G4, quarter note A4, quarter note B4, quarter note C5. The third bar has a quarter note D5, quarter note E5, quarter note F5, quarter note G5. The fourth bar has a quarter note A5, quarter note B5, quarter note C6, quarter note D6. The second and third bars each have a triplet of eighth notes. The bottom staff is a bass clef staff with a drum pattern. It features a series of eighth notes with stems pointing up, followed by quarter notes with stems pointing down, and then a series of eighth notes with stems pointing up.

The second system consists of two staves. The top staff is a treble clef staff with a 4-bar melody. The first bar has a quarter rest. The second, third, and fourth bars are empty. The bottom staff is a bass clef staff with a drum pattern. It features a series of eighth notes with stems pointing up, followed by quarter notes with stems pointing down, and then a series of eighth notes with stems pointing up.

♪ ♪ ♫ → H.H. 2.4 踏込のリズム 存心でok!

The third system consists of two staves. The top staff is a treble clef staff with a 4-bar melody. The first bar has a quarter note G4, quarter note A4, quarter note B4, quarter note C5. The second bar has a quarter note D5, quarter note E5, quarter note F5, quarter note G5. The third bar has a quarter note A5, quarter note B5, quarter note C6, quarter note D6. The fourth bar has a quarter note E6, quarter note F6, quarter note G6, quarter note A6. The second and third bars each have a triplet of eighth notes. The bottom staff is a bass clef staff with a drum pattern. It features a series of eighth notes with stems pointing up, followed by quarter notes with stems pointing down, and then a series of eighth notes with stems pointing up.

The fourth system consists of two staves. The top staff is a treble clef staff with a 4-bar melody. The first bar has a quarter rest. The second, third, and fourth bars are empty. The bottom staff is a bass clef staff with a drum pattern. It features a series of eighth notes with stems pointing up, followed by quarter notes with stems pointing down, and then a series of eighth notes with stems pointing up.

A

H.H. Open Close

B

A2

B2

ending

Stage3

Week1 テーマのコンピング

【コンピング】日本ではよくバックイングといいます。バック（後ろ）に回って演奏する。という意味です。

ジャズではアドリブと共に会話しながら進めるため、Comp（仲間とか会社）の進行形でコンピングと呼びます。

ロックやポップスドラムではリズムだけですが、ジャズはリズムを刻む事と合いの手を入れる事、両方含めてコンピングと呼びます。

Stage3では基本リズムをビッグ4を使用します

バスドラムを1、3拍に踏むのをベースにしますが2小節目の4拍表も踏みます。これをやりながら頷きもいれていきましょう！

ビッグ4は省略してかまいません。譜面では省略している場所はかきだしてあります。

バスドラムのシンコペーションを段落の手前にいれるのもこの章からになります。

後テーマはベースのペダルにフレーズを合わせています

イントロから テーマ 前半

theme comping 01
イントロ&テーマ1

こういった曲はギターやピアノから勝手に始まります。慌てて無理に入らずに、4・8の小節の流れでフィルを入れてはいりましょう！

2ビートでのバスドラのビッグ4とシンコペーションを覚えましょう！

テーマのよくある語尾

テーマ後半

theme comping 02
テーマ2

ビッグ4は省略しても大丈夫です。

一緒に歌っていたら合ったという感覚です。

ベースがやってる最後のフレーズにバスドラムを合わせています。

後テーマの前半

このステージでは
後テーマはブラシに持ち替えます。
クラッシュしてハイハットを
とめなければどこから入っても大丈夫
ですので慌てないように。

theme comping 03
後テーマ 1

Stage3

A

B

ベースがペダルにいったのを
察知してあわせています。

↑ベースはここからペダルにいらてます

後テーマの後半とエンディング

theme comping 04
後テーマ 1

A2

B2

ending

手前のギターのシンコペ連鎖
を受けて連鎖のフレーズを
返しています。

エンディングのよくある
シンコペーションの繰り返しを
ベースとキメのように合わせて
います。

ギターのフレーズを予測して
同じような最後のフレーズを
歌っています。

最後のフェルマータではシンバルとバスドラムを連打して

最後に「のび太くんフレーズ」で終わっています。

スネア（右手）ハイタム（左手）フロアタム（右手）バスドラム

という手順で「のび太くん」と聞こえるように演奏します。

この手順ですれば手の交差がないので速く叩けます。

バスドラムに向かうフレーズなので、終わった感じを演出できます。

その後に更にバスドラムと タドンword Aを入れています。

最初は小節数を数えて演奏してもいいのですが、

できれば一緒にメロディーを歌って、「こういうメロディーが来たら
ブレイクする。」などの音楽的感覚をみにつけましょう！

実際のセッションではアドリブがずれたりする事は多々おこります。

小節数だけを頼りに演奏してしまうとこういったずれに対応できません。

逆にメロディーに対してのリズムの動きを体で覚えていけば、いろんな曲で対応できるようになります。

上にメロディーのリズムが書いてありますので一緒に歌って演奏する癖をつけましょう！

Week2 アドリブのコンピング

アドリブ全体図

ad lib comping 01

ギターが3コーラスソロをとるので
徐々に盛り上がっていくようにするのが音楽的です。
この演奏ではベースがギターアドリブ1まで2ビートで演奏していますので
1はブラシ 2・3はレガートで頷き問いかけ
シンコペーションと段落進行型で盛り上げます。
ベースソロでは一旦ブラシに持ち替えて8バースでまたスティックへ
2・4ビートの決定権はベースにあります。
歌物の時はしばらく2ビートのままアドリブをして
4ビートで加速するというのが一番よく見られるスタイルなので
覚えておきましょう！



ギターアドリブ1 ギターアドリブ2 ギターアドリブ3 ベースアドリブ 8バース

ギターアドリブ1

ad lib comping 02



このステージでは
バスドラムのシンコペーションを
うまく使って
合いの手をいれていきます。

テーマと同じく
ブレイクの前によくあるフレーズ
を演奏する事でベースとブレイク
する事を確認しています。
ブレイクしたい時に発信する事
によってベースがキャッチします。

4裏と合わず1表ですが、問題ありません。

ギターアドリブ2

ad lib comping 03



相手のフレーズがとぎれたのでシンコペーションを誘発するフレーズをいれました。

定番コール&レスポンスです。一回目はバスドラムで2回目はスネアで合わせています。

段落進行型を使って盛り上げています。2段目も同じですね。

ギターアドリブ3

ad lib comping 04



一つ目の4裏から次の4裏を察知しました。

シンコペーションの連鎖が始まったのでシンコペーションの連続で段落へむかいます

この段落あたりからはギターと一緒にドラムもフレーズを同時に歌ってるイメージです。

ベースアドリブ



ad lib comping 05

HHをキープしていればブラシはどこから帰っても大丈夫なので慌てないように

問いかけの連続で攻撃的なコンピングをしています。

四分音符の連続に大きく頷いています。

上の段と同じフレーズに今度はシンコペーションのフレーズで答えています。

シンコペーションしてフレーズを中断してスティックへ

The image shows a musical score for a bass solo. It consists of six systems of music. The first system is labeled 'B solo'. The second system has a 'Brush' annotation with an arrow pointing to the right. The third system has a 'Stick' annotation with an arrow pointing to the right. The fourth system has a 'Stick' annotation with an arrow pointing to the right. The fifth system has a 'Stick' annotation with an arrow pointing to the right. The sixth system has a 'Stick' annotation with an arrow pointing to the right. The score is annotated with Japanese text explaining the technique. The text is arranged in colored boxes: a light green box for the first annotation, a brown box for the second, a light brown box for the third, and a dark blue box for the fourth. The text at the bottom of the image is in a light brown box.

ステージ3ではアドリブコンピング 1 コーラス目はテーマの時と同じようにビッグ4で演奏します。

パラグラフはテーマと同じくシンバルで区切らずバスドラムに解決するイメージでフィルだけいれます。バスドラムのシンコペーションもいれましょう！

このステージからは小節や拍単位で相手のフレーズに反応できるようにしていきます。コールアンドレスポンスの受け答えはこういった部分で最適なパターンです。有名なコールアンドレスポンスなので、瞬時に体が反応するようになるまで歌いながらドラムを叩いて、体に覚え込ませましょう！

アドリブ3コーラス目は相手のフレーズを待って反応するのではなく、こちらも同時に歌を歌いながら相手のパラグラフなどのポイントを合わせていくというやり方になります。

ベースソロはこのステージからブラシに持ち替えます。ハイハットクローズよりも、ブラシの方がベースソロにマッチする事が多いです。

持ち替えるのは頭にクラッシュしてハイハットを踏んでいればどこから帰っても大丈夫ですので、慌てずに対処しましょう！

受け答えを自由にやっていきましょう！

ここを自由にすると多くの人がなりがちなのは1・2小節毎にバスドラムを小節の頭に踏んでしまいます。特にロックドラムは小節の頭にバスドラムを踏むのが通常ですので、ロックドラム経験者はみななってしまう。

でも小節の頭のバスドラムはパラグラフです。小節毎に段落をつけるとアドリブは遮られてやりにくくなってしまいます。

ジャズドラムでは小節の頭にバスドラムを踏む事はパラグラフ以外でほとんどありません。ここらあたり気をつけて練習しましょう！

アドリブの時のコンピング 組み立てでした

今回は3コーラスでしたが本番では5・10コーラスと続く事が多いです。手持ちの札を用意しておかないと最初に盛り上がって頭打ちになる事が多いです。1、2コーラスはじっと我慢するというのがコツです。

Week3 ドラムソロの組み立て

ジャズではドラムソロがコーラスの中で回ってきます

今回は8バースというギターと8小節ずつ交互に演奏するというものです。ドラムソロの間も演奏のコードは進行していきます。

この曲だと8小節2回で1コーラスという流れになります。

実際のセッションではこの倍数でソロが回ってきますので、4、6、8回演奏する事になります。

今回は1コーラスで2回まわってくる形で演奏します。

ドラムソロ1

手前でスティックに持ち替えているので
コンピングはしっかり作っています。

8bars 01



最初に思いついた
単純なフレーズに
3連で答えています。

そのフレーズを2回繰り返して
次は前半だけを
繰り返して
シンコペーションで投げています。

最後にワードD B
シンコペーションフレーズを使って
頭につなげています。

ドラムソロ2

8bars 02

最初にオルタネートの
アクセント移動でフレーズを
歌い出しています。

途中からシコペーションを
連続してつなげています。

大きくAABAなどの型はないですが
同じフレーズを場所を変えて叩きながら
発展させています。

戻りでよくやる
このセクションに向かってフレーズを
つなげました。

ワードABCDを使用しています。

A

B

C

D

4つのワードと3連を手手足の手順でスネア、タムなどで場所を変えながら叩いてフレーズをつくっています。シンコペーションベーシックのフレーズなども織り交ぜます。

ギターの3連のフレーズからこの手手足のフレーズを受けています。

フレーズのシンコペーションした後はワードDで受けます。

最後のフレーズは音量があがりすぎたので、細かい音符で音量を下げ調整しています。

8小節目のシンコペーションのキメに向かってフレーズを作って、テーマに戻っています。



ドラム譜

Stage3

But not for me

intro

Musical notation for the intro section, featuring a treble clef, common time signature, and a melody with eighth and quarter notes. The bass line is mostly rests with a final eighth-note pattern.

A

Musical notation for section A, featuring a treble clef, common time signature, and a melody with eighth and quarter notes. The bass line consists of a rhythmic pattern of eighth notes.

B

Musical notation for section B, featuring a treble clef, common time signature, and a melody with eighth and quarter notes. The bass line consists of a rhythmic pattern of eighth notes.

A2

Musical notation for section A2, featuring a treble clef, common time signature, and a melody with eighth and quarter notes. The bass line consists of a rhythmic pattern of eighth notes.

B2

Musical notation for section B2, featuring a treble clef, common time signature, and a melody with eighth and quarter notes. The bass line consists of a rhythmic pattern of eighth notes.

K' s Drum School

G solo 1

Musical notation for the first system of 'G solo 1', including a treble clef staff with a key signature of one sharp and a common time signature, and a bass clef staff with a G-clef. The treble staff contains a melody with eighth and sixteenth notes, including a triplet. The bass staff shows a drum pattern with slashes and specific notes.

Musical notation for the second system of 'G solo 1', including a treble clef staff and a bass clef staff. The treble staff continues the melody with various rhythmic patterns. The bass staff continues the drum pattern.

Musical notation for the third system of 'G solo 1', including a treble clef staff and a bass clef staff. The treble staff continues the melody. The bass staff continues the drum pattern.

Musical notation for the fourth system of 'G solo 1', including a treble clef staff and a bass clef staff. The treble staff continues the melody. The bass staff continues the drum pattern and includes a handwritten 'Stick' with an arrow pointing to a specific note.

G solo 2

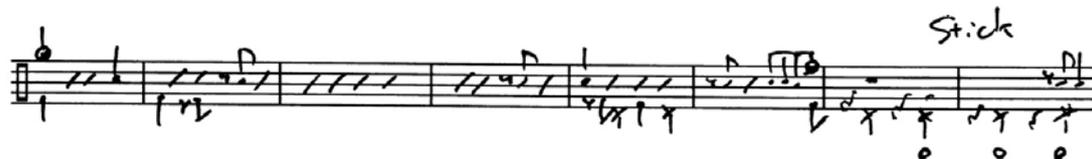
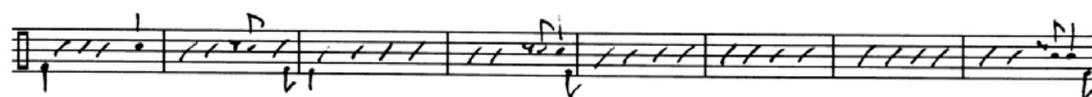
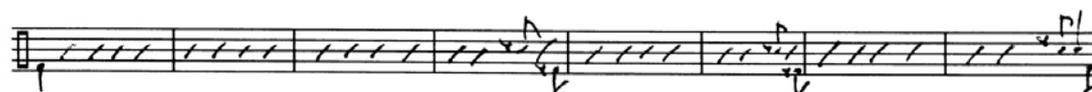
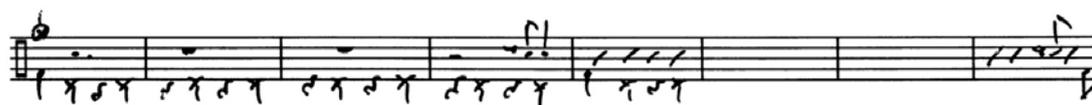


G solo 3

B solo



Brush →



A

Brush

B

A2

B2

ending

Week1 テーマのコンピング

【コンピング】日本ではよくバックイングといいます。バック（後ろ）に回って演奏する。という意味です。

ジャズではアドリブと共に会話しながら進めるため、Comp（仲間とか会社）の進行形でコンピングと呼びます。

ロックやポップスドラムではリズムだけですが、ジャズはリズムを刻む事と合いの手を入れる事、両方含めてコンピングと呼びます。

Stage4では基本リズムをビッグ4を使用します。

バスドラムを1、3拍に踏むのをベースにしますが2小節目の4拍表も踏みます。これをやりながら顔きもいれていきましょう！

ビッグ4は省略してかまいません。譜面では省略している場所はかきだしてあります。

バスドラムのシンコペーションを段落の手前にいれたりします。フィルインの様な効果がありますが、使う音色がリズムと同じなので、大きさにならない感じになります。

この章からはハイハットのスプラッシュ奏法をとりいれて、ブラシでシンバルを叩かずに、コンパクトな演奏になるようにします。

大きな顔き部分にラフを入れる事によってスピード感をだしています。

後テーマはベースのペダルにフレーズを合わせています。

イントロから テーマ 前半

theme comping 01
イントロ & テーマ 1



こういつた曲はギターやピアノから勝手に始まります。慌てて無理に入らずに、4・8の小節の流れでフィルを入れてはいりましょう！

2ビートでのバスドラのビッグ4とシンコペーションを覚えましょう！

テーマのよくある語尾を足だけで演奏します。

ラフをうまく使うとジャズらしくなります。

テーマ後半

theme comping 02
テーマ 2



連鎖フレーズがたまたま合う

ベースがやってる最後のフレーズにバスドラムを合わせています。これも足だけで演奏します。

足のスプラッシュでシンバルを表現できると音も動きもコンパクトな演奏になります。

後テーマの前半

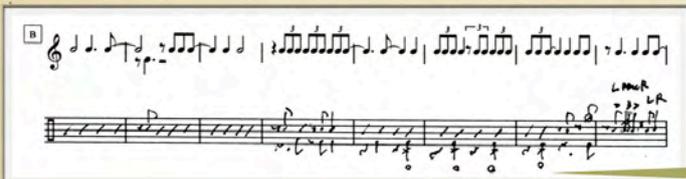
theme comping 03
後テーマ 1

このステージでは
後テーマはブラシに持ち替えます。
クラッシュしてハイハットを
とめなければどこから入っても大丈夫
ですので慌てないように。

A



B



スプラッシュを使用

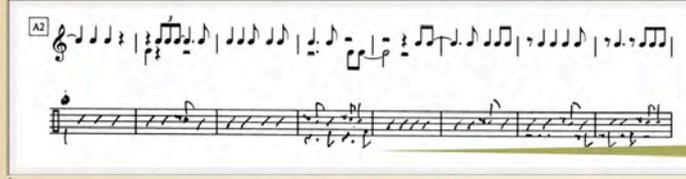
ベースがペダルにいったのを
察知してあわせています。
スプラッシュを使用

↑ベースはここからペダルにいます

後テーマの後半とエンディング

theme comping 04
後テーマ 1

A1



A2



ending



シンコペを予測して
合わせています

エンディングのよくある
シンコペーションの繰り返しを
ベースとキメのように合わせて
います。スプラッシュ奏法

2拍3連の裏は2裏と
ターゲットノートが同じなので
よく使用します。

ブラシで入ってブラシで終わる方が音楽的には理にかなっているの
で、この章では後テーマもブラシに持ち替えます。

最後の音のフェルマータでシンバルとバスドラムの連打で伸ばしてス
ネアでリタルダンド、最後はスティックがフロアにあったのでのび太く
んフレーズは使わずにスネア上でのび太くんフレーズを演奏していま
す。

最初は小節数を数えて演奏してもいいのですが、

できれば一緒にメロディーを歌って、「こういうメロディーが来たら
ブレイクする。」などの音楽的感覚をみにつけましょう！

実際のセッションではアドリブがずれたりする事は多々おこります。

小節数だけを頼りに演奏してしまうとこういったずれに対応できませ
ん。

逆にメロディーに対してのリズムの動きを体で覚えていれば、いろん
な曲で対応できるようになります。

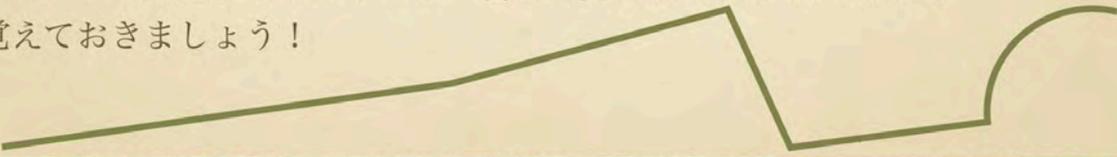
上にメロディーのリズムが書いてありますので一緒に歌って演奏する
癖をつけましょう！

Week2 アドリブのコンピング

アドリブ全体図

ad lib comping 01

ギターが3コーラスソロをとるので
徐々に盛り上がっていくようにするのが音楽的です。
この演奏ではベースがギターアドリブ1まで2ビートで演奏してますので
1はブラシ 2・3はレガートで頷き間いかけ シンコペーションと
段落進行型で盛り上げます。2の後半では一旦リム4で落ち着けています。
ベースソロでは一旦ブラシに持ち替えて8バースでまたスティックへ
2・4ビートの決定権はベースにあります。
歌物の時はしばらく2ビートのままアドリブをして
4ビートで加速するというのが一番よく見られるスタイルなので
覚えておきましょう！



ギターアドリブ1 ギターアドリブ2 ギターアドリブ3 ベースアドリブ 8バース

ギターアドリブ1

ad lib comping 02



このステージでは
バスドラムのシンコペーションを
うまく使って
合いの手をいれていきます。
ペダルを合わせています
段落進行型も右手で表現します。
ラフを上手く頷きに使っています。

ブレイクの後にはプレスロールで次に向かいます。

ギターアドリブ2

ad lib comping 03



相手のフレーズがとぎれたのでシンコペーションを誘発するフレーズをいれました。

定番コール&レスポンスです。一回目はバスドラムで2回目は2拍3連の裏で答えています。

一旦落ち着くためにリム4にいます。一度リム4にいったらしばらく続けた方が組み立てやすいです。我慢です。

ギターアドリブ3

ad lib comping 04



リム4 抜けしたのでこのコーラスから自由に歌います。ポイントはギターソロのターゲットがシンコペーションならこちらもフレーズをシンコペーションして合わせます。

連鎖を右手で合わせつつ間を左で3連で埋めます。

シンコペーション連続も合わせると盛り上がります。

ベースアドリブ



The image shows a musical score for a bass solo, titled "ad lib comping 05". The score is written on a grand staff with a bass clef. It features a complex rhythmic pattern of eighth and sixteenth notes. Three callout boxes provide instructions:

- ad lib comping 05**
HHをキープしていればブラシはどこから帰っても大丈夫なので慌てないようにこのステージではあえて8小節休んでます
- 勝手にピックアップを作ってベースに歌わせています。
- スプラッシュ奏法を使用するとスティックへの持ち替えが非常に楽にできます。

ステージ4ではアドリブコンピング 1コーラス目はテーマの時と同じようにビッグ4で演奏します。

パラグラフはテーマと同じくシンバルで区切らずバスドラムに解決するイメージでフィルだけいれます。バスドラムのシンコペーションもいれましょう！この章ではテーマの時のようにスプラッシュ奏法やラフもうまくとりいれましょう！

ソロに入った時2ビートと目星をつけたのにベースが4ビートに行った場合は1、3のバスドラムをやめると上手くいきます。

2コーラス目に行く前のブレイクでスティックに持ち替えてスナッピーもいれましょう！

小節や拍単位で相手のフレーズに反応できるようにしていきます。コールアンドレスポンスの受け答えはこういった部分で最適なパターン

です。有名なコールアンドレスポンスなので、瞬時に体が反応するようになるまで歌いながらドラムを叩いて、体に覚え込ませましょう！

2コーラス目前半で盛り上がりすぎたので、後半はリム4で一旦抑えて落ち着けています。

太鼓で長い音符を表現するのにプレスロールを使います。

アドリブ3コーラス目は相手のフレーズを待って反応するのではなく、こちらも同時に歌を歌いながら相手のパラグラフなどのポイントを合わせていくというやり方になります。

シンコペーションの連続や連鎖を使うとシンバルが多くなるので盛り上がりやすいです。

ベースソロはこのステージからブラシに持ち替えます。ハイハットクローズよりも、ブラシの方がベースソロにマッチする事が多いです。

持ち替えるのは頭にクラッシュしてハイハットを踏んでいればどこから帰っても大丈夫ですので、慌てずに対処しましょう！この章では8小節あけています。

ベースのソロではランニングをしているベースがないので、ブレイクが上手くハマることが多いです。2段目でブレイクを使っています。

最後のブレイクは早めにブレイクしてロールをいれて盛り上げています。

どこにも向かわない音は入れないというのがポイントです。コンピングも相手の音も交えて、フレーズをつなげていくというのが大事です。

アドリブの時のコンピング 組み立てでした

今回は3コーラスでしたが本番では5・10コーラスと続く事が多いです。手持ちの札を用意しておかないと最初に盛り上がって頭打ちになる事が多いです。1、2コーラスはじっと我慢するというのがコツです。



Week3 ドラムソロの組み立て

ジャズではドラムソロがコーラスの中で回ってきます

今回は8バースというギターと8小節ずつ交互に演奏するというものです。ドラムソロの間も演奏のコードは進行していきます。

この曲だと8小節2回で1コーラスという流れになります。

実際のセッションではこの倍数でソロが回ってきますので、4、6、8回演奏する事になります。

今回は1コーラスで2回まわってくる形で演奏します。

ドラムソロ1

手前でスティックに持ち替えているので
コンピングはしっかり作っています。

8bars 01

ギターの3連のフレーズを引用

そのフレーズを2回繰り返して
次は後半のフレーズを
3拍フレーズで
繰り返してつなげます

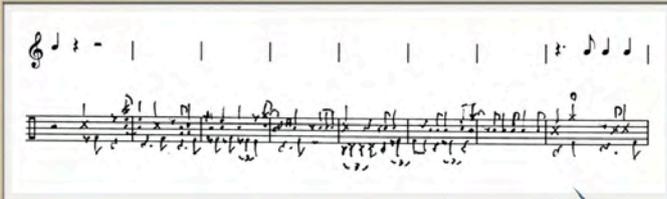
最後に3連を両手でわかりやすく
戻ります。

ドラムソロ2

8bars 02



頭にコードを鳴らして
フレーズの続きを歌っています。



前の8バースでも出てきた
2拍3連の裏を展開しています。

大きくAABAなどの型はないですが
同じフレーズを場所を変えて叩きながら
発展させています。

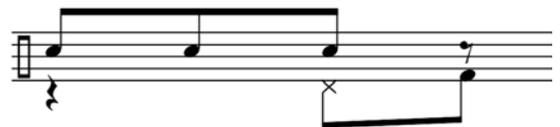
戻りでよくやる
このセクションに向かってフレーズを
つなげました。

ワードABCDを使用しています。

A



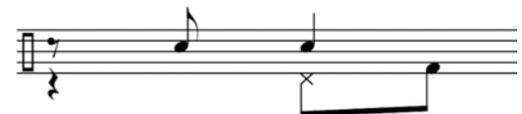
B



C



D



4つのワードと3連を手手足の手順でスネア、タムなどで場所を変えながら叩いてフレーズをつくっています。シンコペーションベーシックのフレーズなども織り交ぜます。

ワードDは最後のシンコペーションの音にシンバルをいれています。
[four]のような形ですね。

ギターの3連のフレーズからこの手手足のフレーズを受けています。

3拍フレーズなどを使った後は最後の小節で拍の頭がわかりやすいものをいれた方が他のメンバーがリカバーしやすいです。もちろんあえて難しいまま突入するのも快感ですが！

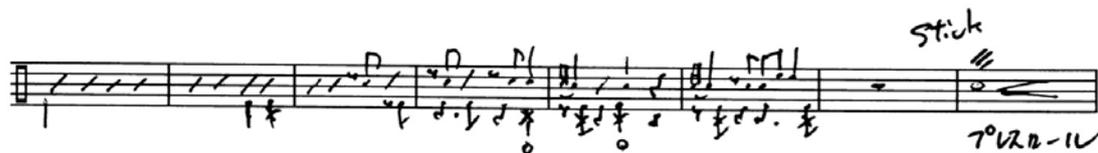
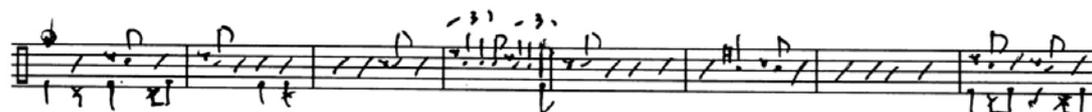
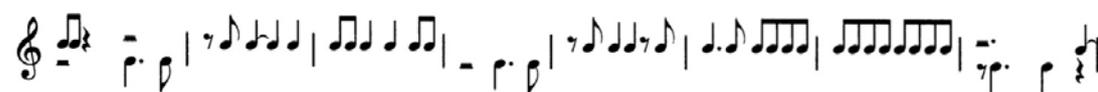
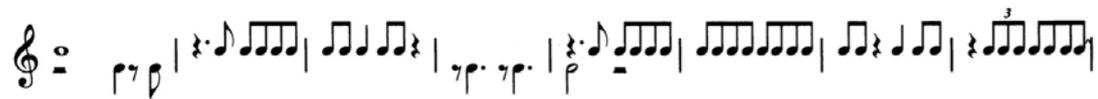
音を替えるのにバストドラやハイハットを踏む奏法なども使うとバリエーションが増えます。

シンプルなフレーズはロールにしたりラフをいれると複雑になります。

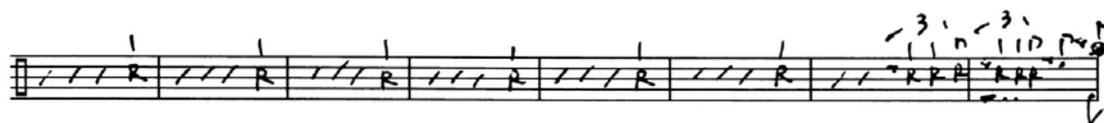
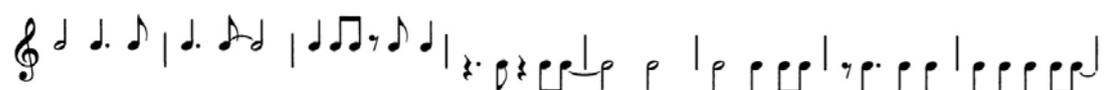
クールジャズでは同じフレーズは繰り返したりしない！というコンセプトがあったりしますが、

フレーズを繰り返すのは作曲法の基本ですので、相手のフレーズからの引用や、思いついたフレーズを繰り返していくうちに次のフレーズが浮かんできて作成していくというのが王道です。

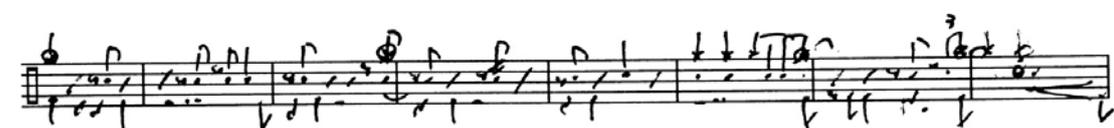
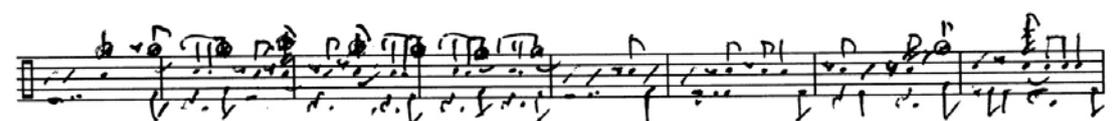
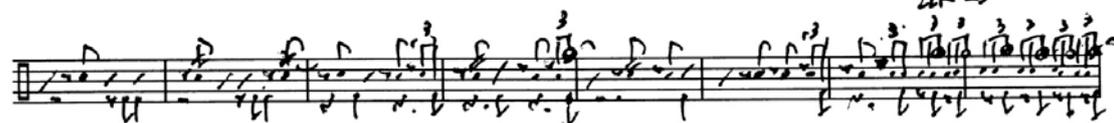
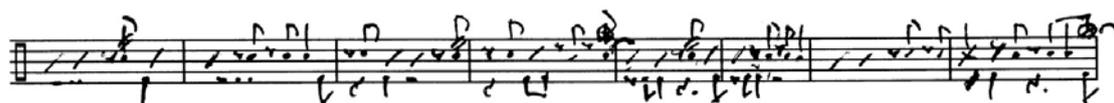
G solo 1



G solo 2



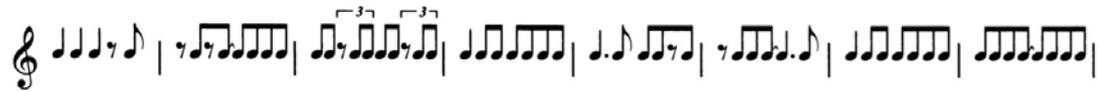
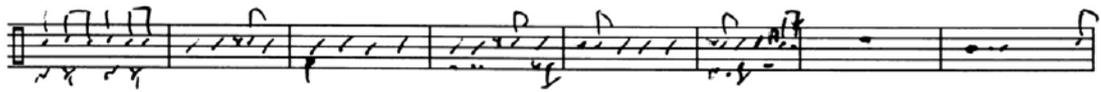
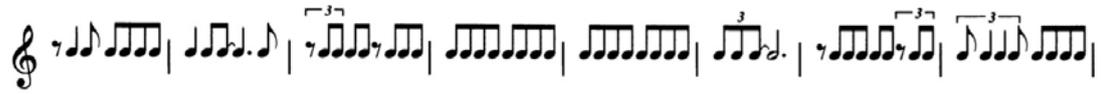
G solo 3



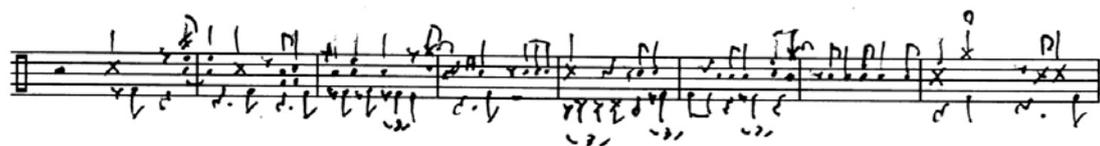
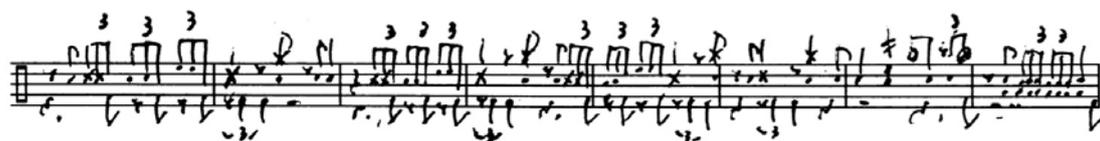
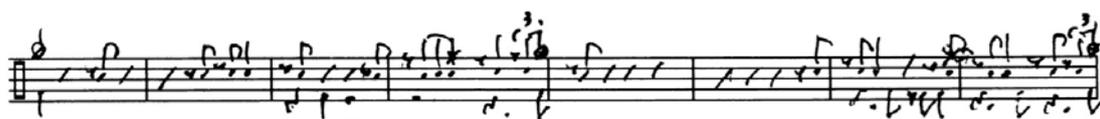
B solo



Brush



4 Bars



A

Brush

B

L.H. R.

A2

B2

ending

さいごに

以上の3つのパートを1週間づつを目標で練習すれば

この曲が演奏できるようになります。

勿論目安ですから、もっと時間をかけていただいてもいいですし、1日でやってしまってもかまいません。

大事なのは音楽を楽しみながら演奏する事です。

是非付属のマイナスワンと一緒に演奏して楽しんでください！

このマイナスワンでは、よくあるアドリブのフレーズを沢山いれてもらうようにお願いしました。

アドリブは自由なんですが、こうきたらこう！のようなフレーズが沢山存在します。

ギターのリズム譜がつけてありますから、演奏をする時に一緒にギターやベースのフレーズを歌って演奏しましょう！

ジャズドラムは音楽力です！技術よりも、そういった音楽のよくあるやりとりを多く知っておく事によって、演奏も楽しめるし、受け答えも楽しめるようになるのです。

これを機にこの曲のいろんなバージョンをYouTubeなどできいてみみて、受け答えなんかを発見してください！どんどんジャズが好きになりますよ！

ただし最初にも書きましたがドラムはリズムが狂うと失点80点くらいです。どんなに受け答えが5、10点で加点していてもリズムが狂うと失点が大き過ぎます。

リズムキープをしながらできる事を少しずつおぼえていきましょう！

ありがとうございました！

ドラム譜

Stage4

But not for me

intro

Brush

A

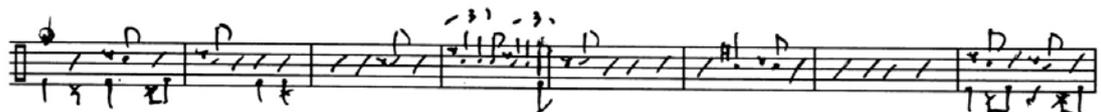
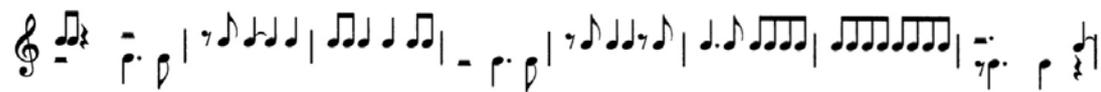
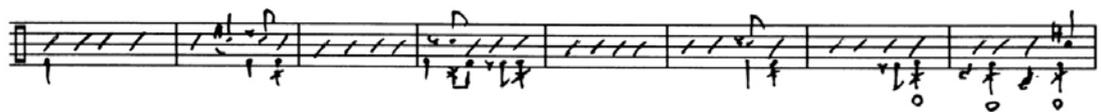
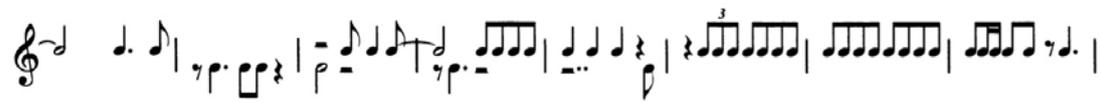
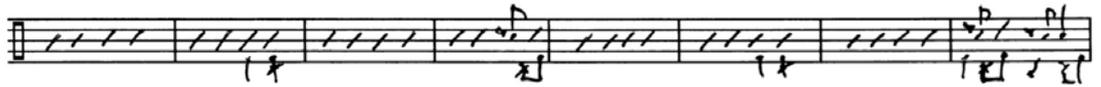
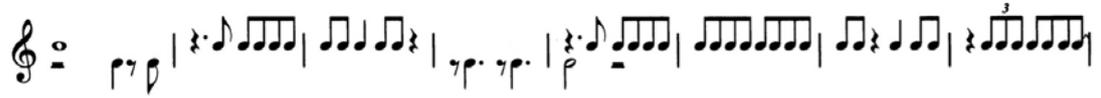
B

A2

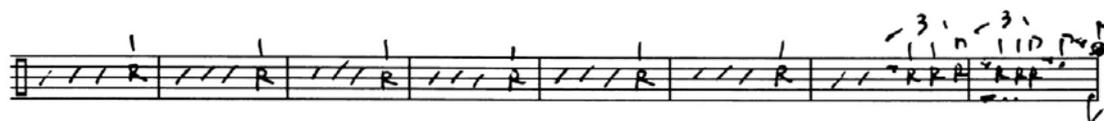
B2

K' s Drum School

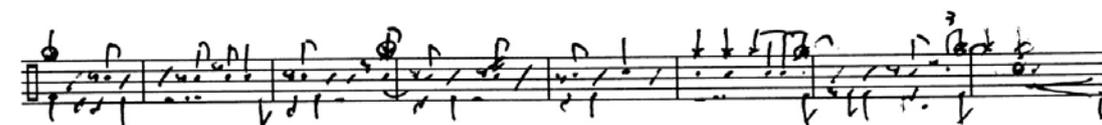
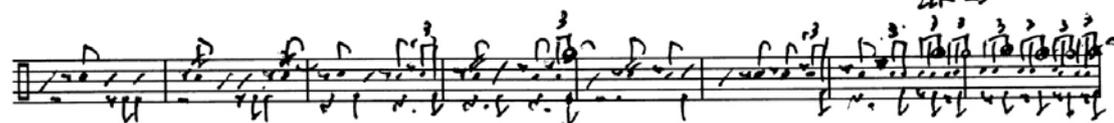
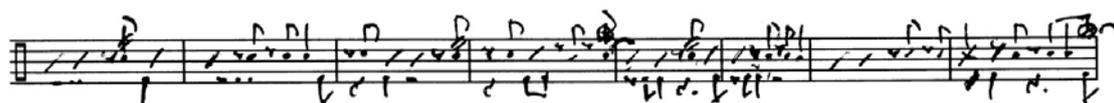
G solo 1



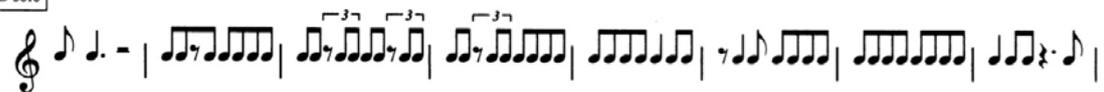
G solo 2



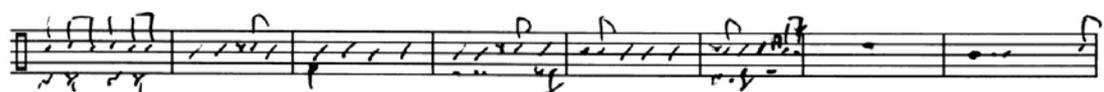
G solo 3



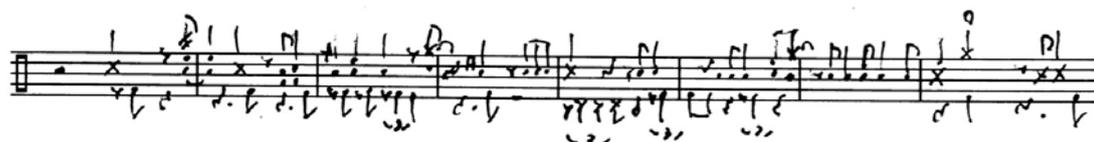
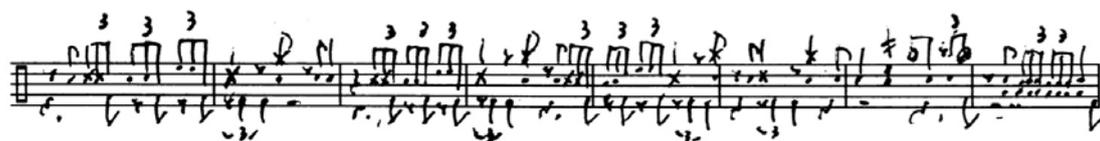
B solo



Brush



4 Bars



A

Brush

Musical notation for section A, featuring a melody line and a bass line. The bass line includes a 'Brush' annotation and rhythmic patterns.

B

L Hand
R Hand

Musical notation for section B, featuring a melody line and a bass line. The bass line includes 'L Hand' and 'R Hand' annotations and rhythmic patterns.

A2

Musical notation for section A2, featuring a melody line and a bass line.

B2

Musical notation for section B2, featuring a melody line and a bass line.

ending

Musical notation for the ending section, featuring a melody line and a bass line.

ブランク譜面

自分のフレーズを書き込んで使用ください！

But not for me

intro

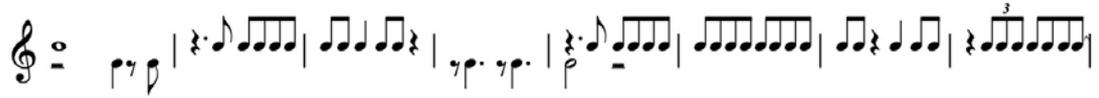
A

B

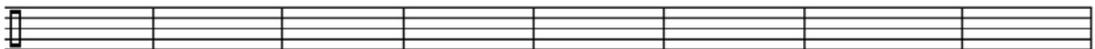
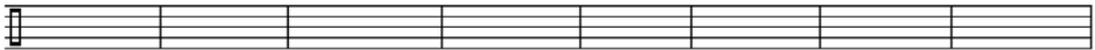
A2

B2

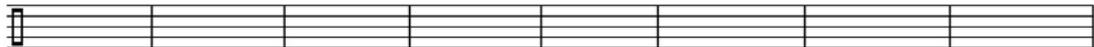
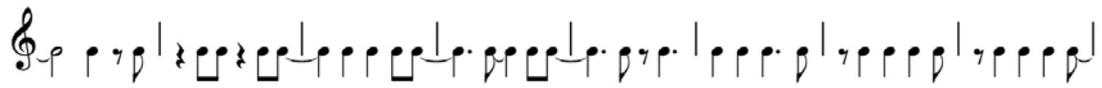
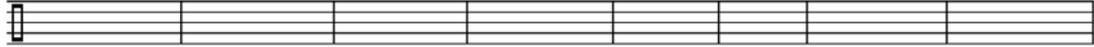
G solo 1



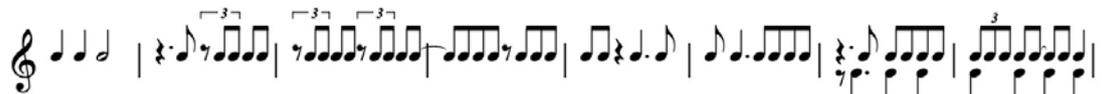
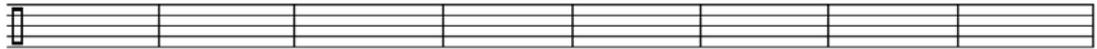
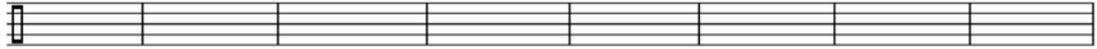
G solo 2



G solo 3



B solo



4 Bars



A

B

A2

B2

ending

