

Méthode de guitare



Texte

Dan GOUJON

METHODE DE GUITARE

Sommaire

PREMIERE PARTIE : NOTIONS GENERALES

I- APPROCHE DE L'INSTRUMENT / POSITIONNEMENT

II- RYTHME

- 1- Taper la pulse
- 2- Le métronome
- 3- Calculer la vitesse
- 4- Augmenter la vitesse
- 5- Schémas rythmiques
- 6- Dernières recommandations

III- HARMONIE

- 1- Approche de l'harmonie
- 2- Combinaisons de doigts / Séries
- 3- Schémas harmoniques

IV- DEPLACEMENTS

- 1- Déplacement vertical
- 2- Déplacement horizontal
- 3- Déplacement en diagonale
- 4- Extensions
- 5- Sauts
- 6- Tenus
- 7- Schémas linéaires / brisés

V- TECHNIQUES TRANSVERSES

- 1- Cordes à vide
- 2- Mute
- 3- Principes de jeu

DEUXIEME PARTIE : TECHNIQUES PRINCIPALES

A- ALTERNE

B- SWEEPING

II- LE JEU LIE

A- LIE MAIN GAUCHE

B- LIE MAIN DROITE : LE TAPING

III- EXERCICES

IV- A VOUS DE JOUER

TROISIEME PARTIE : GUITARE RYTHMIQUE

I- PRESENTATION

II- ACCORDS ET RYTHMIQUES SPECIFIQUES

- 1- Découpage de l'accord
- 2- Les rythmiques Folk / Rock
- 3- Les rythmiques « Blacks »
- 4- Les rythmiques Hard / Metal / Trash
- 5- Les rythmiques ternaires
- 6- Les mesures asymétriques
- 7- Rythmiques et harmonie spécifiques

III- MASTERS

	<u>QUATRIEME PARTIE : LEAD GUITAR</u>		P20
	<u>* PRESENTATION</u>		
P3	<u>I- JEU SUR UNE CORDE</u>		P21
P4	<u>II- JEU SUR DEUX CORDES</u>		P22
	<u>III- JEU SUR TROIS CORDES</u>		P23
	<u>IV- JEU SUR 4 CORDES ET PLUS</u>		P24
P5	<u>V- EXERCICES</u>		P26
	<u>VI- MASTERS</u>		P27
P6	<u>CINQUIEME PARTIE : IMPROVISATION</u>		P28
	<u>I- PRESENTATION</u>		
	1- Qu'est ce que l'impro ?		
	2- Comment improviser ?		
P7	3- Analogie impro / langage		
	<u>II- NOTES CIBLES / OCTAVES</u>		P29
	1- Positions des notes sur le manche		
	2- Intervalles entre les notes		P30
	3- Repérage corde par corde		
	4- Repérage par octaves		P32
	5- Travail des notes cibles		
	6- Exercice techniques		
P8	<u>III- DEVELOPPER L'IMPRO</u>		P33
	1- Objectifs		
	2- Plan de travail		
	3- Types d'impro		P34
	4- Répartition des rôles		
P10	5- Support privilégié : la grille		P35
	6- La grille de 12 mesures		
P11	7- Grilles modales		P36
P12	8- Rythme / Harmonie		P37
	9- Techniques		P38
P13	10- Choix des cordes		P39
P14	11- Choix des doigts		
P15	12- Exercices supplémentaires		
	13- Conclusions		P40
P16			
P17			
P18			
P19			

PREMIERE PARTIE : NOTIONS GENERALES

I- APPROCHE DE L'INSTRUMENT / POSITIONNEMENT

Il est important d'adopter une position de travail correcte, afin d'éviter la fatigue, les crampes et les déformations futures (Touchez ma bosse !).

- On tâchera de garder le dos droit et d'éviter de se voûter (une planche et deux tendeurs feront l'affaire).

- Le poignet de la main gauche doit être souple, dans le prolongement de l'avant-bras, le bras détendu. Cela implique que le manche soit assez haut pour ne pas avoir à "casser" le poignet.

- Les doigts de la main gauche doivent être le plus possible dans l'axe des frettes, le pouce prenant appui sur la partie inférieure du manche. Le pouce descend et remonte avec la main : il ne doit pas "tourner" à l'opposé des autres doigts.

Cette position est la position de base. Elle permet d'une part de disposer d'un plus grand nombre de cases à portée des doigts (essayez une extension maximale entre l'index et l'auriculaire sur la corde de Mi aigu, d'abord avec le pouce en crochet au dessus du manche, puis avec le pouce dans sa partie inférieure : cela devrait vous convaincre). D'autre part, les doigts frettent les notes avec moins de surface de contact que si la main est de travers : la note est plus précise et surtout, on minimise le risque de toucher (et donc de parasiter) les autres cordes. Toutefois, selon les plans, cette position de base peut varier et se "coucher" (blues, par exemple) jusqu'à pouvoir permettre le jeu d'accords où le pouce vient jouer les basses par-dessus le manche. De plus, l'accès aux cases aiguës ne permet cette position qu'à peine dans les 12 premières frettes.

- Le poignet droit ne doit pas se crispier : c'est le poignet qui bouge, pas l'avant-bras : le jeu en mute le démontre limpidement (jouer en "mute" ou "palm muting (PM)" consiste à étouffer les cordes avec le tranchant de la main droite).

- La main droite doit également être souple. Le tranchant peut reposer sur le chevalet ou sur les cordes (palm muting). Le médiator ne doit pas trop dépasser des doigts (manque de prise), ni pas assez (les doigts risquent de "toucher").

- La main descend avec le médiator le long des cordes afin de préserver le même angle d'attaque. Cet angle doit se rapprocher de la parallèle des cordes.

C'est bien le relâchement qui caractérise une bonne position : si des crispations se font sentir, c'est qu'il faut corriger la position (ou ralentir le tempo).

La plupart des métronomes ne montent "qu'à" 208, ce qui pose un problème pour les tempos supérieurs : l'astuce consiste, quand le dispositif est prévu, de "pulser" les croches à la place des noires. Il faut faire abstraction de la différence de son entre temps et contre temps, le temps étant plus marqué. Cela permet d'atteindre un tempo de 416 (en triples croches, 64 notes/sec : si ça ne va pas assez vite, pulser en doubles-croches).

On peut procéder de même pour les mesures asymétriques (5/8, 7/8, 11/8...).

4- Augmenter la vitesse :

Il y a deux méthodes pour augmenter la vitesse de jeu. La première consiste à augmenter progressivement le tempo du métronome. L'avance varie selon les difficultés rencontrées : de 10 en 10 (120, 130, 140...), de 1 en 1 (120, 121, 122...). Cette méthode convient parfaitement au travail des plans : on les met en place à un tempo modéré, "facile" et on accélère progressivement jusqu'à la vitesse désirée, ou jusqu'à ce que mort s'ensuive.

La seconde méthode consiste à augmenter le débit sur la même pulse (noires => croches => triolets => doubles-croches...). Cette méthode n'est évidemment pas très adaptée au travail des plans, mais apporte un intérêt certain aux exercices (vitesse "de croisière", accélération).

5- Schémas rythmiques :

On peut travailler progressivement différents schémas rythmiques (c'est ici le travail rythmique uniquement qui importe) :

a- Schémas linéaires :

Tous les temps sont égaux (dans la mesure) et toutes les notes du débit choisi sont jouées (un doigt par case, sur n'importe quelle corde) : => *exemples 1 et 2*.

- La pulse ne varie pas.
- Travailler les mesures indépendamment avant de les enchaîner.
- Varier les combinaisons de débits (noires, doubles-croches, croches, triolet...) et de notes (doigts / cordes).

b- Schémas non linéaires :

Les temps restent égaux, mais on fait intervenir des ruptures dans les débits : => *exemples 3, 4 et 5*.

- Maîtrisez bien chaque mesure avant d'enchaîner.
- Construisez vos propres schémas (sur un ou deux temps).

c- Schémas libres :

Peuvent être cycliques (une ou deux mesures) ou complètement libres (=> improvisation rythmique) : => *exemples 6 et 7*.

6- Dernières recommandations :

N'hésitez pas à "chanter" ou à mimer les exercices sans jouer (pulse au pied avec le métronome), afin de bien sentir où les notes doivent se placer.

Composez vos propres exercices et variez régulièrement ; les exercices proposés ne sont que des pistes de travail : à vous de les développer.

Changez les piles de votre métronome quand elles sont usées.

III- HARMONIE

1- Approche de l'harmonie :

Dans les exercices comme dans les plans, l'harmonie (hauteur des différentes notes) peut être approchée de 2 façons :

- Ce sont les doigts qui commandent, l'harmonie engendrée est secondaire.
=> Gymnastique. On parlera de combinaisons.
- C'est l'harmonie (accords / gammes) qui impose la position des notes
=> Musique. On parlera de schémas harmoniques.

Les combinaisons peuvent être traduites harmoniquement, mais dans la plupart des cas, elles ne correspondent pas à des schémas harmoniques usités. Elles sont néanmoins tout à fait utilisables autour de schémas harmoniques, à condition d'arriver à bien les mettre en valeur.

2- Combinaisons de doigts / Séries :

Les doigts sont numérotés (index = 1, majeur = 2, annulaire = 3, auriculaire = 4). Le pouce est noté T (thumb) mais n'est pas utilisé dans les séries. Des séries de 2, 3 ou 4 doigts peuvent être constituées :

<u>2 doigts :</u>	1 2	2 1	3 1	4 1	
	1 3	2 3	3 2	4 2	
	1 4	2 4	3 4	4 3	(12 séries)

<u>3 doigts :</u>	1 2 3	2 1 3	3 1 2	4 1 2	
	1 2 4	2 1 4	3 1 4	4 1 3	
	1 3 2	2 3 1	3 2 1	4 2 1	
	1 3 4	2 3 4	3 2 4	4 2 3	
	1 4 2	2 4 1	3 4 1	4 3 1	
	1 4 3	2 4 3	3 4 2	4 3 2	(24 séries)

<u>4 doigts :</u>	1 2 3 4	2 1 3 4	3 1 2 4	4 1 2 3	
	1 2 4 3	2 1 4 3	3 1 4 2	4 1 3 2	
	1 3 2 4	2 3 1 4	3 2 1 4	4 2 1 3	
	1 3 4 2	2 3 4 1	3 2 4 1	4 2 3 1	
	1 4 2 3	2 4 1 3	3 4 1 2	4 3 1 2	
	1 4 3 2	2 4 3 1	3 4 2 1	4 3 2 1	(24 séries)

Ces 60 séries sont utilisées pour les exercices de combinaisons. Une série est généralement travaillée seule, mais peut être associée à d'autres.

3- Schémas harmoniques :

On peut distinguer 3 types de schémas harmoniques :

Intervalles : 2 notes simultanées. (il faut donc au moins 2 cordes). 2 notes consécutives seront rapprochées des combinaisons ou des schémas harmoniques qui suivent.

Accords : De 3 à 6 notes simultanées (voir ou revoir la théorie).

- Quand les notes sont jouées simultanément, on parle d'accord plaqué.
- Quand elles sont décalées dans le temps, mais que la main gauche reste en position, on parle d'accord arpégé ou sweepé (seule la main droite travaille).
- Quand les notes sont jouées une par une (main gauche en mouvement), on parle d'arpège.

Gammes : Groupe de notes jouées une par une (de 5 notes (gammes pentatoniques) à 12 notes (gamme chromatique)).

Les schémas harmoniques ne seront pas étudiés dans le détail, mais pourront être précisés.

IV- DEPLACEMENTS

1- Déplacement vertical :

La main gauche se déplace perpendiculairement au manche. Le pouce se déplace dans le même sens que la main et non à l'opposé. On dit que l'on joue "en position" : => *exemple 8*.

2- Déplacement horizontal :

La main gauche se déplace parallèlement au manche. On parle de jeu "en démanché" (pas endimanché) : => *exemples 9 et 10*.

Plus le démanché est important, plus il faut être précis pour atteindre la case visée : => *exemple 11*.

3- Déplacement en diagonale :

Consiste à combiner les 2 précédents : => *exemple 12 et 13*.

En combinant les déplacements verticaux (dont la suite de cordes est modifiable à volonté) aux différents sens et écarts des démanchés, on obtient un nombre de possibilité énorme. Si l'on considère de plus la multitude des schémas rythmiques et les 60 séries de doigts, je vous laisse imaginer...

4- Extensions :

Les extensions consistent à augmenter l'écart entre 2 doigts afin d'atteindre des notes hors de portée d'une main relâchée : => *exemple 14*.

Un écart de 3 cases est déjà important. Si vous n'y arrivez pas, restez à 2 cases. Dans tous les cas, essayez de maintenir la position d'écart maximal pendant un certain temps (pensez à arrêter avant la tendinite). Autre exemple, très difficile : => *exemple 15*.

Il est préférable de travailler les extensions à partir de la 12^e case, où les écarts sont nettement plus petits qu'en bas du manche. On démanchera ensuite progressivement vers le grave.

5- Sauts :

Les sauts consistent à jouer des cordes non consécutives : => *exemples 16 et 17*.

6- Tenus :

Certains doigts restent fixes (tiennent leur note), d'autres sont mobiles : => *exemple 18*.

L'index doit tenir sa case (même si elle n'est pas jouée) pendant toute la série. Il faut également voir qu'on ne joue pas (sur la même corde) les notes plus graves que la note tenue : certaines cordes ne sont pas jouées et des sauts peuvent être nécessaires : => *exemple 19*.

7- Schémas linéaires / brisés :

(applicables aux gammes et aux arpèges).

a- Schémas linéaires : Les notes sont jouées de la plus grave à la plus aiguë (ascendant), ou inversement (descendant). Nous prendrons l'exemple de la gamme de G mineur Harmonique : => *exemple 20*.

b- Schémas brisés : On intègre des ruptures dans un schéma linéaire : => *exemples 21, 22 et 23*.
Egalement appelés "en escalier", ces schémas sont très utilisés. Le principe consiste à intégrer des retours en arrière périodiques (ruptures) dans la progression d'un schéma linéaire. Exemple : gamme heptatonique :

	<u>Ascendant</u>				<u>Descendant</u>			
Gamme linéaire	1	2	3	4...	8	7	6	5...
Gamme brisée à 2 notes	13	24	35	46...	86	75	64	53...
Gamme brisée à 3 notes	123	234	345	456...	876	765	654	543...
Gamme brisée à 4 notes	1234	2345	3456	4567...	8765	7654	6543	5432...

c- Combinaisons : La combinaison de schémas linéaires et brisés permet de concevoir une multitude de plans : on pourrait dire que n'importe quelle phrase est une combinaison de ces schémas.

V- TECHNIQUES TRANSVERSES

1- Cordes à vide :

Les cordes à vides sont très utilisées, quelques soient les schémas harmoniques et les techniques utilisées. Il faut néanmoins tenir compte du fait que les notes à vide sonnent différemment des notes fretées : le son est beaucoup plus cristallin. D'autre part, elles constituent des "cas particuliers" par rapport aux schémas fretés qui peuvent sans problème se transposer le long du manche.

2- Mute :

Le mute (palm muting : PM sur les tablatures) consiste à étouffer les cordes en posant le tranchant de la main droite au niveau du chevalet. Plus l'on s'éloigne du chevalet, plus le son devient percussif (l'attaque de la note est prépondérante). On peut donc doser le mute (léger, moyen, fort) et nuancer le jeu (voir plus loin "Nuances / Accentuation").

3- Principes de jeu :

a- Rigueur et précision :

Il est important de développer votre esprit critique : écoutez-vous, corrigez-vous, votre progression dépend de votre niveau d'exigence (et du travail fourni). Peaufinez votre précision (attaque des notes, rythme, harmonie...). C'est ici l'oreille qui constitue votre principal "instrument de mesure" : affinez votre écoute.

b- Son clair / saturé :

Le son saturé doit mettre en valeur ce que vous jouez et non masquer d'éventuelles imperfections. N'hésitez pas à travailler régulièrement en son clair, ce qui est assez révélateur de la précision de votre jeu (et souvent décevant).

c- Phrasé :

On peut comparer la perception d'une phrase musicale à celle du langage : il est important d'être intelligible, fluide, de "parler" clairement et d'éviter le "bla-bla". Le phrasé définit la manière d'articuler et d'équilibrer les phrases musicales" : là encore, écoutez-vous bien afin d'améliorer votre "diction".

d- Nuances / Accentuation :

Les nuances représentent les écarts de niveau entre différentes phrases (segments de phrases) : montée ou baisse de volume, progressive ou brusque. C'est un facteur très important. On ne joue pas toujours tout au même niveau.

On peut nuancer le jeu, soit en dosant l'attaque du médiator, soit en gérant judicieusement le volume (potentiomètre de la guitare ou pédale de volume). L'effet "violoning" consiste à attaquer une note avec le volume à 0, puis à monter progressivement celui-ci (les notes sont généralement attaquées main gauche seule en hammers si l'on utilise le potar de la guitare). Montée progressive : => *exemple 24*, baisse progressive : => *exemple 25*.

L'accentuation découle du même principe, mais concerne les différences entre les niveaux des notes, en accentuant telle ou telle note. Les accents sont essentiellement joués au médiator : => *exemple 26*.

Piquer une note consiste à couper la durée de la note immédiatement après l'attaque. On peut relâcher la pression (main gauche) ou muter (main droite). On peut également combiner les 2. Les notes piquées sont codées par des point situés sur ou sous les notes : ne pas confondre avec les notes pointées, pour lesquelles les points s'écrivent à coté des notes : => *exemple 27*.

Dans tous les cas, l'attaque, le mute et la pédale de volume doivent être finement maîtrisés.

e- Ornaments :

Les ornements consistent à ajouter quelques notes avant ou après une note cible. Une note cible peut être ornée de multiples façons, dont nous pouvons citer les principales :

1- L'Appoggiature :

Notes produites avant la note cible (préparation). Ces notes sont écrites en plus petit avant la note cible et rayées : => *exemple 28*.

2- Le Mordant :

Préparation de la note cible. On utilise les degrés harmoniques immédiatement supérieurs ou inférieurs à la note cible.

- Mordant ascendant : note cible – degré supérieur – note cible

- Mordant descendant : note cible – degré inférieur – note cible

3- Le Trille :

Sorte de mordant continu. On indique la note ajoutée entre parenthèses : => *exemple 29*.

4- Le Slide :

On glisse vers la note cible, en partant d'une note quelconque, indiquée ou non. Le slide sera réétudié dans les techniques principales (jeu lié) : => *exemple 30*.

f- Conclusions :

Tous ces éléments techniques sont combinables quelque soit la technique principale utilisée et viennent enrichir le jeu. Nous allons maintenant étudier les principales techniques de la guitare.

Travaillez - bien.

DEUXIEME PARTIE : TECHNIQUES PRINCIPALES

I- LE JEU ATTAQUE : TECHNIQUES DU MEDIATOR

A- ALTERNE

Principe de base de la plupart des techniques du médiateur, c'est une technique très simple à la base : on attaque les cordes alternativement vers le bas (aller, noté Λ ou Π) et vers le haut (retour, noté V). Le mouvement du poignet est plus naturel en aller (détente) qu'en retour (effort), même si certains sont plus à l'aise en retour qu'en aller. Cette technique implique que deux notes consécutives ne sont jamais attaquées dans le même sens.

Il faut être très rigoureux au niveau du sens des attaques, de la régularité et de l'endurance : les attaques peuvent avoir tendance à "s'emmêler". La synchronisation des deux mains (qui font des gestes complètement différents) est prépondérante : la note (mains gauche) ne doit se placer qu'au moment de l'attaque et se prolonger jusqu'à la suivante, sans occasionner de "trous" (sauf évidemment si l'on intègre volontairement des silences).

Dans un premier temps, vous pouvez vous concentrer uniquement sur le médiateur, la main gauche ne frettant qu'une seule note, puis progressivement intégrer des combinaisons de doigts, jusqu'à avoir une correspondance une note = une attaque : en alterné, la main gauche travaille généralement moins que la droite (on dit souvent que la main droite court après la gauche).

Nous pouvons approcher cette technique par différentes combinaisons d'attaques (qui seront-elles mêmes combinables à volonté) :

1- Aller simple :

Toutes les cordes sont attaquées en aller : $\Lambda \Lambda \Lambda \Lambda \dots$

2 - Retour simple :

Toutes les cordes sont attaquées en retour : $V V V V \dots$

3 - Alterné :

Technique de base : $\Lambda V \Lambda V \dots$

4 - Débits :

Débits pairs (2, 4, 6...) : tous les temps sont attaqués dans le même sens (généralement Λ) :

croches : $\Lambda V \Lambda V \dots$ / doubles croches : $\Lambda V \Lambda V \Lambda V \Lambda V \dots$

Débits impairs (3, 5, 7...), l'attaque s'inverse à chaque temps (Λ sur les temps impairs, V sur les pairs) :

triolet : $\Lambda V \Lambda V \Lambda V \dots$ / quintolet : $\Lambda V \Lambda V \Lambda V \Lambda V \Lambda V \dots$

5 - Attaques doubles... :

Chaque note peut n'être attaquée qu'une fois, mais aussi doublée, triplée... Attaquer une note de façon continue par un alterné très rapide est appelé "pick tremolo".

6 - Attaques éludées :

Si l'on élude certaines notes d'un débit donné, l'attaque est considérée comme jouée et on passe à la suivante : cela amène des attaques consécutives dans le même sens, mais permet de conserver la logique du mouvement (Λ sur les temps). Ce principe n'est pas systématique : rien n'empêche de jouer des contretemps en aller.

7 - Inversé :

C'est un retour qui tombe sur les temps (ou sur les temps impairs pour les débits impairs). Il est très intéressant de travailler en inversé (la sensation "physique" de l'attaque par rapport au temps peut perturber).

8 - Combinaisons :

Exemple très répandu : $\Lambda \Lambda V \Lambda \Lambda V \Lambda V$

B- SWEEPING

1- Principe :

Le sweeping (ou sweep) consiste à attaquer plusieurs cordes consécutives avec le même coup de médiator : l'attaque de la première corde se prolonge et vient buter sur la corde suivante, qu'elle attaque dans le même mouvement et ainsi de suite ("to sweep" signifie balayer). Attention : il ne s'agit pas de plusieurs petites attaques successives (ce que l'on rencontre fréquemment chez les sweepers débutants), mais bien d'une seule attaque "longue" : soyez attentif à votre main droite, qui doit monter et descendre sans à coups.

Il est évident que le sweep nécessite au moins 2 cordes (sinon, vous faites de l'alterné). C'est une technique difficile à maîtriser, car elle nécessite beaucoup de fluidité et de précision : nous sommes dans la situation inverse de l'alterné : c'est la main gauche qui court après la droite.

Comme si ce n'était pas suffisant, on peut encore corser le problème en incluant des sauts.

L'utilisation du micro "manche" donne un son plus doux et plus coulant, qui met plus en valeur la fluidité du jeu.

Le sweep est le plus souvent employé pour jouer des arpèges mais peut être étendu à la plupart des schémas, sauf sur une seule corde (voir plus haut, si vous n'avez pas compris).

2 - Accords sweepés :

Pour se familiariser avec cette technique, il peut être judicieux de "sweeper" des accords : la main gauche reste en position (immobile) et l'on peut ainsi se concentrer sur la main droite (=> **exemple 41**).

3 - Barrés :

Dans la mesure du possible, il faut éviter les barrés qui font résonner plusieurs notes en même temps : on peut y remédier par une "bascule" du doigt qui frette le barré, dans le sens du sweep"

II- LE JEU LIÉ

Dans l'alterné et le sweep stricts, toutes les notes sont rigoureusement attaquées au médiator. Le jeu lié (legato) consiste à "couler" les notes sans systématiquement ré-attaquer au médiator : l'attaque se fait avec les doigts sur le manche. Cela donne un jeu plus fluide, plus... lié (ces techniques sont également appelées techniques de "coulés").

A- LIE MAIN GAUCHE

C'est la technique de lié la plus répandue. On conserve quelques attaques au médiator (en général, une par corde), c'est la main gauche qui fait l'essentiel du travail. On distingue 4 techniques (sous technique ?) de lié :

1 - Le Hammer - on : (ou hammer, noté Ho ou H)

C'est un lié ascendant (la première note est plus grave que la seconde). On attaque une note au médiator et on tape une seconde note avec un autre doigt. Il faut bien taper la note (hammer = marteau) et non simplement la poser, ce qui atténue le son : attention à bien respecter l'équilibre du niveau des notes. C'est un geste assez simple, mais attention à bien le jouer en rythme.

2 - Le Pull - off : (noté Po)

C'est un lié descendant (la première note est plus aiguë que la seconde). Le pull - off se passe en 3 temps : on attaque la première note, on place la seconde tout en maintenant la première, puis on "tire" le premier doigt vers le bas tout en maintenant le second afin que la corde ne se tende pas (ce qui élève le son). Ce geste est plus complexe que le hammer. Commencez à le travailler sur la corde de Mi aigu, ce sera plus simple.

3 - Le Slide : (noté sl, /, \ ou -)

Ascendant ou descendant, le slide consiste à glisser d'une note à l'autre sur la même corde et avec le même doigt. C'est une technique très simple, la seule difficulté étant de bien atteindre la note cible. Le slide est une technique de démanché.

4 - Le Bend :

Consiste à tendre la corde (vers le haut ou le bas), ce qui a pour effet d'élever le son. C'est la seule technique (si l'on n'utilise pas la barre de vibrato) qui permette l'utilisation d'intervalles autres que les multiples du demi-ton (rappel : le demi-ton est l'intervalle qui sépare deux cases consécutives). C'est donc un outil extrêmement précieux.

La tension peut être immédiate ou progressive. Tendre la corde produit un lié ascendant : en la relâchant, on produit un lié descendant (Release Bend : RB). Les différentes tensions et détentes peuvent avoir des durées difficilement quantifiables, ce qui peut amener une écriture "à peu près". Fiez-vous à votre oreille. On attribue un chiffre indiquant le nombre de tons à atteindre ($\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$, 1(ou Full), $1\frac{1}{2}$...). On utilise généralement l'annulaire (aidé par le majeur) et le pouce peut "remonter" (position "de travers") au dessus du manche .

Un léger bend/release régulier sur une note tenue est appelé vibrato : ne pas confondre avec la barre de vibrato.

Quand vous maîtriserez bien les techniques précédentes, remplacez les attaques du médiator par des hammers : c'est la technique "main gauche seule", dite également tapping main gauche. Attention aux hammers de l'index, qui sont bien moins naturels qu'ils ne le paraissent. Cette technique est une excellente introduction au tapping (voir plus loin).

B- LIE MAIN DROITE : LE TAPING

Le taping consiste à appliquer toutes les techniques du jeu lié (H, Po, Slides, Bends) à la main droite : les 2 mains jouent sur le manche. Tous les doigts de la main droite sauf le pouce sont concernés. On peut jouer en taping tout en tenant le médiator, ce qui implique qu'un doigt (index en général) n'est pas utilisé car il tient le médiator. On peut également laisser le médiator de côté (en général, entre les dents) pour pouvoir disposer de tous les doigts.

Notation : On entoure les notes main droite (MD) ou on indique "T" au-dessus. Les doigts sont codés de la façon suivante : index = i, majeur = m, annulaire = a, auriculaire = e (extérieur) ou o (outside). T indique le pouce (thumb), comme pour la main gauche.

Dans la majeure partie des cas, on n'utilise qu'un seul doigt de la main droite, mais nous étudierons également des schémas "à 8 doigts". (4MG, 4MD). Il est important de trouver une position de main adéquate : celle-ci peut varier de verticale (doigts parallèles aux frettes) à horizontale (doigts parallèles aux cordes) et il faut noter que la main droite cache les frettes, ce qui n'est pas toujours pratique (auriculaire).

Nous pouvons distinguer plusieurs types de taping :

1 - Monophonique :

C'est le plus fréquent : on ne joue qu'une note à la fois. A la base, on n'utilise qu'une corde et un doigt, mais on peut élargir le principe (plusieurs cordes et / ou plusieurs doigts). A l'origine, le taping se basait essentiellement sur des arpèges de 3 notes, mais le principe s'est vite étendu à d'autres schémas (arpèges de 4 notes et plus, gammes).

2 - Polyphonique :

On peut jouer plusieurs notes à la fois (ce qui implique différentes cordes), ce qui permet de jouer des intervalles (doubles notes) et des accords. On peut utiliser la main droite pour enrichir des accords plaqués par la gauche, ou répartir les notes de l'accord entre les 2 mains (exemple : MG : Tonique, Quinte / MD : Tierce, Octave (ou septième)). Les deux mains sont liées, mais peuvent également se "détacher" l'une de l'autre (exemple : main gauche en "walking bass") pour enrichir le jeu.

3 - Clavier :

Dans les 2 types précédents, les 2 mains sont liées. On peut imaginer qu'on joue avec une grande main à huit doigts : les notes jouées par les deux mains font partie d'un même schéma.

Les deux mains peuvent toutefois devenir totalement indépendantes : on aborde alors un jeu de type "clavier". Cela implique que la main droite comme la gauche soient capables de jouer seules leurs parties respectives. Il faut ensuite arriver à les synchroniser (prévoir l'achat d'un deuxième cerveau). Cette technique n'est pas encore très développée, mais on imagine facilement les vastes horizons ensoleillés qui s'offrent aux "tapeurs" (que c'est beau !).

Il est à noter qu'en plus des difficultés techniques, le son peut poser un problème. Les cordes aiguës sont moins puissantes que les graves, ce qui crée un déséquilibre (on y remédie en gérant l'attaque des doigts et en affinant l'égalisation (effets ?)). Il faut également tenir compte de l'étroitesse des cases aiguës (MD) et la guitare doit être hyper bien réglée et accordée (sinon bonjour l'horreur). Ceci est également valable pour le jeu polyphonique.

III- EXEMPLES

Alterné 1 à 10 (01 à 10) : Ces exemples doivent être travaillés en aller simple, retour simple, alterné et inversé.

- 31- Une seule note main gauche (permet de se concentrer sur le travail du médiator).
- 32- Série 1 2 3 4 (une note par temps, afin de mieux sentir la mesure (ici 4 temps, mais essayez avec d'autres : 2, 3, 5...).
- 33- Débits (notes doublées / triplées... en alterné : concentrez vous sur la régularité).
- 34- Débits (notes uniques).
- 35- Débits (attaques éludées).
- 36- Gamme D mineure Harmonique (essayez d'autres gammes et / ou d'autres toniques).
- 37- Gamme : attaques doublées (essayez en triplées, ... pick tremolo).
- 38- Gamme brisée (ascendantes 2 notes : essayez 3, 4 notes.../ descendantes).
- 39- Combinaison.
- 40- Rythmique "groove Metal".

Sweeping 1 à 10 (11 à 20) :

- 41- Accord arpégé : la main gauche ne bouge pas et maintient l'accord (E^{7M}).
- 42- Sur 2 cordes

Sur 3 cordes :

- 43- Schéma symétrique
- 44- Arpège Bm 7/9m
- 45- Arpège Am (Attention : Départ inversé).

Sur 5 cordes :

- 46- Arpège Gm 7
- 47- Arpège C

Gammes :

- 48- D Majeure
- 49- F Pentatonique mineure (attention aux extensions).
- 50- Sauts (Aïe, aïe, aïe !!!)

Liés 1 à 10 (21 à 30) :

- 51- Hammers sur une corde
 - 52- Gamme en hammer (Fa III : mode phrygien)
 - 53- Pull off sur une corde
 - 54- Gamme en pull - off (Fa III)
 - 55- Slides (à essayer avec tous les doigts).
 - 56- Combinaisons H/Po/Slides (développer vos propres combinaisons).
 - 57- Ornaments (peuvent également être joués en alterné).
 - 58- Bends
 - 59- Bends à l'unisson (sur 2 cordes, la note inférieure (bendée) doit atteindre l'unisson de la note supérieure (cordes G B).
 - 60- Main gauche seule (arpège brisé Em7/9/11/13).
- Refaites tous les exemples précédents en taping main gauche.

Taping 1 à 10 (31 à 40) :

Monophoniques :

- 61- 1 note / 1 note (1 doigt MD => tous les doigts MD).
- 62- Triade mineure (trouver d'autres combinaisons).
- 63- Corde à vide
- 64- Gamme mineure brisée
- 65- Gamme Majeure ascendante/descendante (attention aux « croisements »).
- 66- Gamme par tétracordes : A mode II (Dorien) :

Polyphoniques :

- 67- Accords enrichis
- 68- Rythmique simple
- 69- Rythmique avec walking basse
- 70- Clavier (A mineure Harmonique)

IV- A VOUS DE JOUER

Ces 4 techniques principales sont combinables à volonté (intégrez des plans liés à un schéma alterné...).
Ne perdez pas de vue les éléments de la première partie :

Rythme _____ : Jouez en rythme / variez les schémas rythmiques...

Harmonie _____ : Variez les séries et les schémas harmoniques...

Déplacements _____ : Jouez sur tout le manche (vertical, horizontal, en diagonale)
Travaillez les extensions, les sauts, les schémas linéaires ou brisés...

Divers _____ : Développez le jeu des cordes à vide, du mute, des tenus...
Développez phrasé, nuances, accents, ornements...

Bon courage, travaillez bien.

TROISIEME PARTIE : GUITARE RYTHMIQUE

I- PRESENTATION

Cette partie traite de la guitare rythmique, c'est à dire des riffs, qu'ils soient en accords ou en notes. Je ne vois pas comment on pourrait faire l'impasse sur la guitare rythmique ; certains guitaristes ne se sentent pas du tout concernés par les solos, et les solistes ont besoin d'une rythmique sur laquelle délirer : il me semble incontournable qu'ils puissent être carrés rythmiquement, que le solo soit improvisé ou composé (surtout s'il est composé) : un soliste doit savoir (et entendre) sur quoi il joue, les interactions rythmique / lead étant à mon avis évidentes.

Cela nous amène au théorème n° 1 : UN SOLISTE QUI N'ECOUTE PAS LA RYTHMIQUE EST UN EGOÏSTE (qui ne sait pas ce qu'il perd, tant pis pour lui).

La guitare rythmique demande une rigueur indiscutable et peut nécessiter un niveau technique sérieux (étudiez les rythmiques d'Eddy VAN HALEN ou de Tom BARON par exemple). L'improvisation rythmique est même beaucoup plus ardue, car les structures doivent être strictement respectées, alors qu'en solo on est plus libre, "détaché" du cadre rythmique. D'où le théorème n° 2 : UN GUITARISTE RYTHMIQUE N'EST PAS UN GUITARISTE AU RABAIS (loin s'en faut).

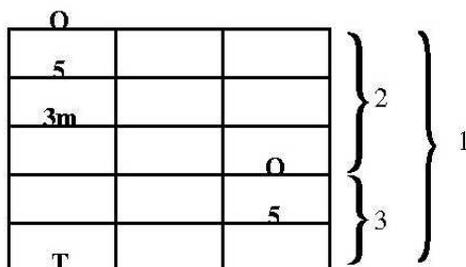
On pourrait conclure par le théorème n° 3 : LA GUITARE RYTHMIQUE EST OBLIGATOIRE, LE SOLO FACULTATIF. Cette partie s'efforcera d'expliquer comment se construisent les rythmiques (selon les styles) et de proposer de nombreux exemples, que j'ai essayé de varier tant au niveau des styles que des difficultés techniques. J'espère que les piles de votre métronome sont neuves.

II- ACCORDS ET RYTHMIQUES SPECIFIQUES

Un accord n'appartient pas plus à un style de musique qu'à un autre, même si certains schémas harmoniques peuvent être plus ou moins spécifiques à certaines esthétiques. C'est plus dans la façon de jouer l'accord et dans les schémas rythmiques employés que l'on peut approcher différents styles. Notez bien que ce qui suit constitue uniquement des exemples basiques et non des principes absolus. De plus, n'hésitez pas à broder autour de ces schémas, le "feeling" étant plus important que le respect strict de l'écriture : faites la part des choses.

1- Découpage de l'accord :

Considérons un accord sur 6 cordes (Tonique sur corde de E), par exemple, l'accord mineur standard :



Certains styles (Folk, Rock...) jouent les 6 corde (1) et s'appuient sur des accords "entiers".

D'autres styles (Reggae, Funk... en général, les style "Blacks"), se concentrent sur la partie haute des accords (2) : notez que 3 cordes suffisent à jouer un accord de 3 notes.

D'autres styles (Hard, Metal) privilégient la partie basse des accords (3: power chords) et n'utilisent que les 3 cordes graves, voire seulement 2. Il est important de constater que les power chords ne sont pas des accords, car ils ne contiennent pas de tierce : ce sont tout simplement des intervalles, uniquement formés de 2 notes, Tonique et quinte, l'octave étant la même note que la tonique.

2- Les rythmiques Folk / Rock :

- Toutes les notes de l'accord sont jouées.
- Les schémas rythmiques se basent sur des combinaisons noires / croches / doubles croches.

Folk : => **exemple 71.**

Rock : => **exemple 72.** (contretemps)

La technique MD consiste en un balayage des accords en alterné (croches ou doubles - croches) : si des notes ne sont pas jouées, les attaques correspondantes sont également annulées : => **exemples 73, 74 et 75.** Dans le cas croches / doubles croches, seules les doubles croches paires sont attaquées en retour.

Harmoniquement, le Folk utilise principalement des accords de 3 notes (triades), le Rock des accords de septième (tétrades).

3- Les rythmiques "Blacks" :

- utilisent les positions hautes des accords.
- se basent essentiellement sur une utilisation très importante des contretemps et syncope : jeu en l'air.

Reggae : => exemple 76.

Funk : => exemple 77.

Les rythmiques Funk se basent sur des schémas de doubles croches en rupture, bordant autour des accords et utilisant moult ghost notes ; MD : alterné impératif.

Harmoniquement, le Reggae se base généralement sur des triades et des tétrades, le Funk intègre des accords plus riches (9,11,13...).

Bossa : => exemple 78.

La bossa nova adopte un schéma rythmique caractéristique et utilise des accords très riches (triades, tétrades, 9, 11, 13...).

4- Les rythmiques Hard / Metal / Thrash... :

- utilisent les power chords sous 3 formes : T5O, T5 ou 5O.
- le Hard Rock se base sur les schémas rythmiques Rock ou sur des débits appuyés de croches (ostinato).
- le Metal s'appuie sur des schémas de croches ou de doubles croches en ostinato.
- le Thrash adopte des schémas en doubles croches et ruptures.

Contrairement aux styles "Blacks", ces styles se jouent essentiellement sur le temps, même si l'utilisation de contretemps et syncopes est fréquente. Pensez également à muter => exemples 79 à 83.

5- Les rythmiques ternaires :

Plus rares que les rythmiques binaires (rapport d'environ $\frac{3}{4}$ pour $\frac{1}{4}$), les rythmiques ternaires sont toutefois très présentes. Les spécificités des styles restent valables => exemples 84 à 88.

6- Les mesures asymétriques :

Encore plus rares que les ternaires, les mesures asymétriques doivent être approchées différemment des rythmiques binaires et ternaires : pour celles-ci, la pulse est régulière, quelque soit le nombre de temps, même pour les mesures rares ($\frac{5}{4}$, $\frac{7}{4}$...). Les mesures asymétriques (c'est à s'y méprendre !) amènent une nouveauté : la pulse irrégulière.

Ces mesures s'articulent autour de temps longs (3 croches= noire pointée) et de temps courts (2 croches = noire) : les temps ne sont pas égaux. La croche est la même pour les temps longs et courts, il ne s'agit pas de combinaisons croches / triolets.

Ainsi, en $\frac{5}{8}$, nous avons un temps long et un court (3+2 ou 2+3), en $\frac{7}{8}$, un long et deux courts (3+2+2, 2+3+2 ou 2+2+3). Certaines mesures peuvent être ambiguës : $\frac{4}{4}$ (2+2+2+2 : binaire) ou $\frac{8}{8}$ (3+3+2 : asymétrique) / $\frac{9}{8}$ (3+3+3 : ternaire ou 2+2+2+3 : asymétrique) => exemples 89 et 90.

Les mesures asymétriques sont essentiellement utilisées en Rock Progressif en en Metal / Trash.

7- Rythmiques et harmonie spécifiques :

Il faut également prendre en considération les sons utilisés pas chaque styles : le tableau suivant se propose de résumer l'ensemble des spécificités :

	FOLK	ROCK	BLUES	REGGAE SKA	FUNK	HARD	METAL	TRASH
Mesures								
4/4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>				
12/8			<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Asym.								<input type="checkbox"/>
Débits								
Croches	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Shuffle	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Doubles	<input type="checkbox"/>				Syncopées		<input type="checkbox"/>	Syncopées
Rythmes								
Sur le temps	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
En l'air				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
Harmonie								
Accords	Triades	Triades / 7	7	Triades	9/11/13	P.Chords	P.Chords	P.Chords
Cordes (1)	123456	123456	123456	456	456	123	123	123
Harmonie (2)	C	C / B	B	C	B+	C / B	C	Tensions (2m / 5-...)
Son								
Clean	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sec	Sec			
Crunch		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		
Disto						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Danse	<input type="checkbox"/>	O/N	N	N				
Ruptures	N	N	N	N	N	O/N	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Structure	C/R	C/R	Grilles	C/R	Boucles / C/R	C/R +	Complexes	Complexes
Tempo	Mid	Mid	Slow	Slow / Speed	Mid	Mid	Speed	Speed +

(1) Cordes 1 = E grave

(2) Harmonie C = Classique (M/m)
B = Blues (+ = enrichie)

III- MASTERS

La meilleure façon de mettre en pratique ce que nous venons de voir est certainement de jouer des grilles, arpèges et riffs plus ou moins connus.

Je vous propose donc ici 350 exemples de rythmiques "Masters". Ne perdez pas de vue que le plus important est de composer vous-même vos propres plans.

- 01- Grilles d'accords : => 001 à 050. (01 à 35 : simples / 36 à 50 : complexes)
- 02- Riffs en accords : => 051 à 100.
- 03- Accords arpégés : => 100 à 150.
- 04- Riffs Blues / Rock : => 151 à 185.
- 05- Riffs Pop / Punk / Reggae / Funk... : => 186 à 220.
- 06- Riffs Hard / Metal : => 221 à 255.
- 07- Riffs Thrash / Metal : => 256 à 290.
- 08- Riffs ternaires : => 291 à 310.
- 09- Mesures rares / mesures asymétriques : => 311 à 335.
- 10- Riffs en tapping : => 336 à 340.
- 11- Open-tuning : => 341 à 350.

QUATRIEME PARTIE : LEAD GUITAR

*** PRESENTATION**

Cette partie se propose d'étudier plus concrètement les techniques principales abordées dans la deuxième partie : cela concerne aussi bien la guitare rythmique que la guitare solo, les techniques n'étant pas spécifiques à l'une ou à l'autre.

Toutefois, les exemples proposés privilégient principalement la "lead guitar", les rythmiques ayant été abondamment traitées dans la troisième partie. Il est également à noter que les limites entre guitares rythmique et lead sont très floues, les thèmes, plans, chorus ne pouvant être rattachés exclusivement à l'une ou l'autre.

Dans les sections I à IV, nous étudierons l'utilisation des différentes techniques en fonction du nombre de cordes jouées, leurs avantages et leurs limites.

La section V propose 15 exemples spécialement conçus pour travailler les techniques principales, spécifiquement tout d'abord (staccato, legato, sweep, tapping) puis mêlées (mix).

La section VI propose 150 "masters", c'est-à-dire des riffs, thèmes, plans, chorus, extraits de solos ou solos entiers de groupes ou guitaristes reconnus.

Les techniques utilisées ne sont pas systématiquement indiquées sur les tablatures, afin de vous permettre de jouer un même plan différemment (par exemple, un plan "lié" peut être joué en "alterné"...), l'important étant de développer votre jeu selon vos propres choix (ce qui ne vous empêchera pas de travailler rigoureusement vos plans préférés).

I- JEU SUR UNE CORDE

La première évidence est que nous ne pouvons jouer qu'une seule note à la fois, ce qui interdit le jeu en intervalles et en accords.

L'avantage du jeu sur une corde est que les structures harmoniques sont très claires : il suffit de compter les cases. L'inconvénient est que les démanchés vont rapidement devenir incontournables : la difficulté va croître avec la vitesse et l'écart des démanchés.

Pour commencer simplement, nous travaillerons avec la gamme chromatique (choisissez une corde quelconque) => **exemple 91**.

Nous pouvons également regarder la gamme unitonique ; si l'on veut conserver le schéma 1 doigt par note (série 1234), il faudra travailler les extensions => **exemple 92**.

Plus les écarts seront importants (arpèges), plus les démanchés deviennent difficiles (de même que les extensions) => **exemples 93 et 94**.

Première constatation : il va falloir équilibrer les extensions (3 ou 4 doigts ?) et les démanchés (plus ou moins de démanchés en fonction du nombre de doigts).

Jouez le gamme Majeure : moins on utilise de doigts, plus le nombre de démanchés augmente => **exemple 95**.

Recommencez les exemples en utilisant des séries différentes (2, 3, 4 doigts) et en utilisant des slides pour démancher. Essayez différentes séries de doigts (par exemple, pour 2 doigts : 12, 14, 23, 24 ou 34)...

Conclusion :

Sur une corde, il faut arriver à bien combiner extensions et démanchés. Quelles solutions sont envisageables pour contourner ces problèmes ?

Nous allons en proposer 3 :

- 1- Travailler en schémas brisés.
- 2- Inclure la corde à vide (Si le schéma harmonique s'y prête).
- 3- Accueillir le tapping en sauveur.

1 - Schémas brisés : => **exemple 96**.

2 - Corde à vide : => **exemple 97**.

3 - Taping : Le tapping peut nécessiter des "croisements" de mains assez difficiles à maîtriser (attention au pull off index MD) : => **exemples 98 et 99**.

On pourra également combiner schémas brisés, cordes à vide, tapping, extensions et démanchés sans restriction. Toutes les techniques peuvent être utilisées (sachant que le sweeping sur une corde, c'est de l'alterné) : => **exemple 100**.

<u>Exemples divers :</u>	Gamme chromatique	=> exemples 101 à 115 .
	Gamme unitonique	=> exemples 116 à 120 .
	Arpèges	=> exemples 121 à 125 .
	Pentatoniques / Blues	=> exemples 126 à 130 .
	Gammes Heptatoniques	=> exemples 131 à 140 .

II- JEU SUR DEUX CORDES

Suprême soulagement : l'arrivée d'une corde supplémentaire va résoudre bien des problèmes tout en apportant de nouvelles possibilités de jeu :

- 1- limitation des extensions et des démanchés (ouf !)
- 2- intégration du jeu en intervalles (doubles cordes)
- 3- intégration du sweeping.

Attention toutefois : les deux cordes n'étant pas obligatoirement consécutives, il va falloir envisager l'utilisation de sauts de cordes.

Les exemples peuvent être joués sur toutes les cordes sauf G / B : pour G/B, décaler les notes de la corde supérieure d'une case vers l'aigu (=> +1).

1- Intervalles :

Ces schémas sont très fréquents. Ils peuvent inclure des sauts (auquel cas, bien bloquer la corde intermédiaire) => **exemples 141 et 142.**

Il est souvent utile d'harmoniser les progressions, c'est-à-dire de les rapprocher d'un schéma harmonique => **exemples 143 à 146.**

2- Arpèges :

Si l'on n'inclut pas l'octave, les extensions restent minimales : arpège mineur, position fondamentale + renversements 1 et 2 => **exemple 147.**

3- Pentatonique :

Tout comme pour les arpèges, les extensions et les démanchés restent abordables : pentatonique mineure => **exemple 148.**

4- Gammes symétriques :

Idem. Pour les doubles croches, on peut jouer un doigt par note ou "slider" : gamme unitonique => **exemple 149.**

5- Gammes heptatoniques :

Idem : gamme mineure Harmonique mode IV => **exemple 150.**

Note sur le sweeping : sur 2 cordes, le sweeping peut sembler un peu "étriqué". Il faudra attendre 3 cordes pour réellement le développer. Patience.

<u>Exemples divers :</u>	Intervalles	=> exemples 151 à 160.
	Arpèges	=> exemples 161 à 165.
	<i>(jouer chaque triolet 4 fois, puis 2 fois avant de les enchaîner).</i>	
	Pentatonique / Blues	=> exemples 166 à 170.
	Gammes symétriques	=> exemples 171 à 175.
	Gammes heptatoniques	=> exemples 176 à 190.

III- JEU SUR TROIS CORDES

Tout comme pour le passage une corde => deux cordes, l'ajout d'une troisième corde présente également plusieurs avantages :

- 1- limitation, voire suppression, des extensions et des démanchés.
- 2- intégration du jeu en accords.
- 3- développement du sweeping

L'inconvénient se trouve essentiellement dans l'accordage (je sais, c'est pas français, mais c'est pour distinguer des accords) de la corde de B, qui implique de décaler les positions de base dès que celle-ci est prise en compte : il faudra bien s'y faire.

N'hésitez pas à transposer sur d'autres cordes (et d'autres cases).

1- Accords / Arpèges :

Même si ces positions ne sont pas les plus utilisées, il est maintenant possible de jouer des accords (triades) => **exemple 191**.

Il est plus courant, sur 3 cordes, de jouer des arpèges : nous allons pouvoir développer le sweeping : certains préfèrent des schémas où l'on sweep les cordes 2 par 2 => **exemple 192**. D'autres privilégient des sweeps de 3 cordes (attention aux extensions) => **exemple 193**.

On peut procéder de même avec des arpèges 7/9 => **exemple 194**.

Un dernier schéma de sweep incontournable, sur les 3 cordes aiguës => **exemple 195**.

2- Gammes :

Les gammes sont jouables en position, avec un minimum d'extensions => **exemples 196 à 200**. Le dernier exemple (200) implique des démanchés tout à fait abordables.

Exemples divers :

Accords / Arpèges => **exemples 201 à 210**.

(les arpèges sweepés sur les cordes aiguës ne sont pas développés ici : ils le seront amplement par les "masters").

Gammes => **exemples 211 à 220**.

Combinaisons => **exemples 221 à 240**.

IV- JEU SUR 4 CORDES ET PLUS

Voilà ! Je pense que vous avez compris le principe : plus on a de cordes, plus on dispose d'une tessiture importante à portée des doigts, sans avoir besoin d'extensions et de démanchés. Je ne vais pas détailler toutes les possibilités (peuvent elles l'être ?) que nous offrent les 6 cordes : n'hésitez pas à expérimenter par vous-même. Je me limiterai à présenter certains schémas très utilisés.

1- Arpèges sweepés (2 octaves) :

Arpèges Majeurs : => **exemple 241**.

Cette position inclut des barrés gênants en sweep : pensez à "basculer" le barré conjointement à l'attaque du médiator. On peut préférer la solution suivante => **exemple 242**.

Arpèges mineurs : => **exemples 243 et 244**.

Dans l'exemple suivant => **exemple 245**, toutes les triades et tétrades engendrées par les gammes heptatoniques Majeure, mineure Harmonique, mineure Mélodique, Majeure Harmonique, Double Harmonique, phrygien Harmonique et phrygien Majeur (voir 6^o partie : Positions) sont présentées (certaines sont très fréquentes, d'autre moins que rares). Seules les positions fondamentales sont présentées. Vous pouvez répéter chaque arpège avant d'enchaîner (2 fois, 4 fois). Vous pouvez également travailler par fragments (tous les arpèges Majeurs, tous les mineurs ...) : ceci n'est qu'un exemple qu'il n'est pas impératif de jouer dans sa totalité. N'hésitez pas à transposer les positions (tonique sur corde de E, positions types des exemples 242 et 244, ...).

2- Gammes :

Nous pouvons maintenant monter des gammes de 2 ou 3 octaves sans problèmes :

Gamme chromatique sur 4 octaves (E) : (si vous n'avez pas 24 frettes, collez-en 2 ou 3 au bout)
=> **exemple 246**.

Gamme unitonique sur 4 octaves (E) => **exemple 247**.

Gamme Majeure sur 2 octaves (D) => **exemple 248**.

Gamme Majeure par tétracordes : 3 octaves + 3M (G) => **exemple 249**.

Combinaison de 2 positions pentatoniques en tapping (E) => **exemple 250**.

L'exemple 250 est particulièrement intéressant : il consiste à combiner 2 positions d'une même gamme, l'une étant jouée main gauche, l'autre main droite (taping). Pour l'exemple précédent :

○			○		X			X
	○		○		X			X
○		○			X		X	
○		○			X		X	
○			○		X			X
○			○		X			X

Pentatonique : O = MG (mode III) / X = MD (mode V)

On peut également imbriquer 2 modes de la gamme Majeure (ou d'autres) : (Modes VI et VII)

	○		○		X		X
	○		○		X	X	
○		○		X	X		
○		○	X		X		
○		○	X		X		

On bien encore, deux positions plus éloignées :

	○		○		○	X	X		X
	○		○		○	X	X		X
○		○		○	X		X		X
○		○	○		X		X		X
○		○	○		X		X	X	

O = MG (mode VI) / X = MD (mode II)

Les combinaisons de doigts étant pratiquement illimitées, ce principe constitue un outil très riche. Développez-les (dit-il d'un œil cruel).

<u>Exemples divers</u> :	Alterné	: arpèges	=> exemples 251 à 255.
	Alterné	: gammes	=> exemples 256 à 260.
	Sweeping	: arpèges	=> exemples 261 à 265.
	Sweeping	: gammes	=> exemples 266 à 270.
	Lié	: arpèges	=> exemples 271 à 275.
	Lié	: gammes	=> exemples 276 à 280.
	Taping	: arpèges	=> exemples 281 à 285.
	Taping	: gammes	=> exemples 286 à 290.

V- EXEMPLES

Les exemples proposés maintenant peuvent être considérés comme des exemples dans le style des précédents, mais développés sur plus de 2 mesures.

Vous n'êtes évidemment pas obligés de les travailler en entier, ni de vous limiter aux techniques concernées : les exemples staccato ("attaqués" en alterné) peuvent être joués legato (lié) et réciproquement, les exemples de sweeping peuvent être joués en alterné...

L'idéal est de composer vos propres plans, de personnaliser ces exemples : l'important est de vous approprier les outils techniques (et théoriques).

Voici quelques brèves indications sur ces exemples :

STACCATO I, II et III : => exemples 291, 292, 293.

Comme son nom l'indique, le jeu staccato (attaqué) concerne le travail de l'alterné. L'exemple I permet de travailler sur un débit régulier de doubles-croches, le II, de sextolets. L'exemple III combine des débits de croches, de triolets... jusqu'à des débits de sextolets de triples-croches (12 notes par temps) : si vous désirez le jouer en entier, commencez à un tempo très lent (60 impliquera 12 notes par seconde !). Cet exemple intègre également quintolets (5 notes dans le temps) et septolets (7 notes).

SWEEPING I, II et III : => exemples 294, 295, 296.

Peu de choses à dire. L'exemple I propose des accords sweepés, le II des schémas binaires et ternaires d'arpèges d'une octave (3 cordes), le III des arpèges de 2 octaves (5 cordes). A noter la présence de quelques notes en tapping (III, section D).

LEGATO I, II et III : => exemples 297, 298, 299.

L'exemple I propose des plans Blues hyper connus (incontournables ?) sur une base de pentatonique mineure / Blues en A. L'exemple II développe les hammers / pull off sur gamme heptatonique mineure Harmonique. Des positions de doigts sont indiquées pour la section D (ce ne sont ni les plus faciles, ni les plus complexes) : vous n'êtes évidemment pas obligés de les suivre. Dans le même esprit que II, l'exemple III ajoute trilles et slides (tous les doigtés sont indiqués) ainsi que 2 arpèges sweepés en section C.

TAPING I, II et III : => exemples 300, 301, 302.

L'exemple I propose des schémas linéaires (sur une corde). De multiples combinaisons de doigts (1MG / 1MD en section A, 4MG / 4MD en section E) peuvent être utilisées : je n'ai pas donné d'indications pour ne pas vous brider. L'exemple II concerne des plans en doubles stops (2 notes joués simultanément) et traits de gammes et constitue donc une approche plus "rythmique". L'exemple III développe le jeu type "clavier". Je sais, c'est très difficile : soyez patients, travaillez bien lentement (main par main, mesure par mesure...).

MIX I, II et III : => exemples 303, 304, 305.

Ces exemples sont des plans tirés de certaines de mes compos. Ils combinent différentes techniques, d'où le nom de "Mix". Les changements de mesures peuvent paraître déroutants, mais il n'y a pas de quoi s'inquiéter : la pulse reste toujours la même. La seule difficulté consiste à bien passer de binaire à ternaire et réciproquement. A propos de pulse, vous pouvez jouer au tempo que vous voulez, mais ces plans sont censés être joués aux alentours de 200 (niark, niark, niarkc!). Les schémas harmoniques utilisés contiennent plus de tensions (gammes chromatiques, unitonique...) que ceux des exemples précédents, qui tournent essentiellement autour de gammes "classiques" (Majeure et mineure Harmonique).

VI- MASTERS

Voici maintenant les 150 plans "Masters". Dans un premier temps, ils suivent la progression des chapitres précédents (corde par corde), puis deviennent plus libres par la suite.

J'ai essayé de varier les plans au niveau des époques, des difficultés techniques, des styles (qui restent quand même globalement Metal).

Je n'ai pas indiqué les tempos des morceaux : ceux-ci peuvent parfois être décourageants, pour ne pas dire écœurants. Il me paraît plus important d'intégrer ces plans selon vos propres possibilités, l'essentiel étant plutôt dans la façon dont ils peuvent enrichir votre jeu que dans le respect absolu de l'original.

De même, pour certains plans, l'écriture a pu être simplifiée, afin de ne pas trop charger les tablatures et de faciliter la lecture.

On trouvera également certains plans / chorus à 2 guitares, ainsi que 5 pièces "classiques" : ces pièces sont des transcriptions rigoureuses de partitions classiques (piano, violon) et non de reprises déjà enregistrées (la "Danse du Sabre" n'est pas la version de Toy Dolls ni de Mekong Delta, le "Presto de l'été" n'est pas la version de Patrick Rondat). Il est évident qu'il m'a fallu à ce niveau faire des choix plus ou moins arbitraires quant aux techniques à utiliser.

- | | |
|------------------------|-----------------|
| 1- Plans sur 1 corde | : => 351 à 360. |
| 2- Plans sur 2 cordes | : => 361 à 380. |
| 3- Plans sur 3 cordes | : => 381 à 400. |
| 4- Plans sur 4 cordes | : => 401 à 440. |
| 5- More plans | : => 441 à 460. |
| 6- More Thèmes | : => 461 à 475. |
| 7- More solos integros | : => 476 à 490. |
| 8- More duos | : => 491 à 495. |
| 9- More Classicos | : => 496 à 500. |

CINQUIEME PARTIE : IMPROVISATION

I- PRESENTATION

1- Qu'est ce que l'impro ?

Improviser consiste à "penser" une phrase musicale et à la jouer simultanément. Les styles qui nous intéressent ne sont pas à proprement parler des "musiques improvisées", les morceaux impliquant une structure stricte plus ou moins complexe. Ils sont toutefois joués dans l'instant et offrent une liberté d'interprétation plus ou moins large : on peut broder allègrement autour d'une grille rythmique, alors qu'en général, un riff doit être rigoureusement respecté.

De même, les solos sont très souvent composés et restitués à l'identique. Au minimum, ils constituent une trame autour de laquelle le soliste improvise. Il est cependant fréquent que des solos soient totalement improvisés. Pour vous faire une idée de la place de l'impro dans les solos, comparez les versions "studio" de morceaux avec leurs différentes versions "live".

Dans tous les cas, l'improvisation nécessite une maîtrise supérieure à la composition, dans la mesure où elle est jouée "en temps réel", sans préparation et sans possibilité de mise en place et de correction. C'est dans ce sens qu'il est important de développer vos qualités d'improvisateur, sachant que tous les acquis pourront être étendus aux morceaux composés.

2- Comment improviser ?

Deux questions se posent à l'improvisateur :

a- Où sont les notes à jouer ?

Il faut pouvoir retrouver instantanément les notes "pensées". Cela se passe généralement en 2 temps : repérage des toniques (notes cibles) puis visualisation des schémas harmoniques désirés. On pourrait dire qu'après avoir situé la note de base (tonique), on y rattache les notes "jouables" : "les bonnes cases s'allument". Cela implique une bonne connaissance du positionnement des notes sur le manche, ainsi qu'une mémorisation claire des schémas harmoniques que l'on désire utiliser.

b- Comment les jouer ?

Il faut être techniquement capable de jouer immédiatement ce que l'on imagine. Alors que, dans un solo composé, on a le temps de travailler mise en place et enchaînements, en impro, tout doit passer du premier coup. La combinaison de ces éléments (repérage des notes cibles, mémorisation des schémas harmoniques et maîtrise technique) permet de libérer l'esprit, qui pourra alors se concentrer exclusivement sur l'exécution.

3- Analogie impro / langage :

Une analogie certaine existe entre phrases musicales et phrases parlées : une impro doit être claire, cohérente. Chaque étape (impro / développement / fin du solo) doit être soignée : évitez de bafouiller, de faire du bla-bla (évitez les suites de plans travaillés au préalable)... Une belle impro ne consiste pas non plus en une démonstration technique : c'est votre feeling qui est important et c'est certainement le point le plus difficile à développer (à quand des cours de feeling ?). Ecoutez-vous, critiquez-vous, corrigez-vous.

Toutes ces considérations sont valables pour un solo composé, à plus forte raison, car il aura été préparé et travaillé au préalable.

II- NOTES CIBLES / OCTAVES

1- Positions des notes sur le manche :

	E	F	G	A	B	C	D	E	F	G	A	B	C	D	E
	B	C	D	E	F	G	A	B	C	D	E	F	G	A	B
	G	A	B	C	D	E	F	G	A	B	C	D	E	F	G
	D	E	F	G	A	B	C	D	E	F	G	A	B	C	D
	A	B	C	D	E	F	G	A	B	C	D	E	F	G	A
	E	F	G	A	B	C	D	E	F	G	A	B	C	D	E
Corde à vide	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
ou 12 ^e case	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24			

Le schéma ci-dessus présente la position des notes sur le manche. La 12^e frette (..) donne l'octave 1 de la corde à vide, la 24^e l'octave 2.

Les guitares à 24 frettes, très répandues, offrent donc 2 octaves "linéaires" par corde, ce qui est pratique pour le repérage des notes : on a 2 parties de manche totalement symétriques par rapport à la 12^e frette. La plupart des guitares compte moins de frettes (21, 22) et l'on perd l'octave 2 sur la dernière frette : il faut alors adapter le repérage des notes en conséquence. D'autres guitares (très rares) compte plus de 24 frettes, mais la taille des cases devient vite inférieure à celle des doigts. On peut toutefois atteindre des sons aigus avec un bottle neck (jouez au dessus des micros).

Dans tous les cas, utilisez les repères incrustés dans le manche pour bien positionner les notes.

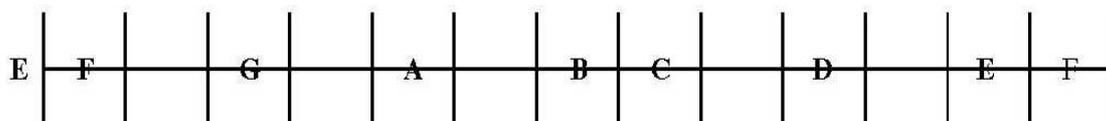
Il est très important (notamment en impro) de pouvoir trouver une note n'importe où instantanément, cette note (en général "tonique") servant à repérer celles qui lui sont liées (accords / gammes). D'où leur nom de notes "cibles". Les morceaux pouvant s'appuyer sur toutes les tonalités, il faut pouvoir retrouver toutes les toniques.

Sans parler impro, il est également plus simple de nommer une note (E...) qu'une position (corde de D 2^e case) : cela permet en outre de communiquer avec des musiciens non guitaristes (sauf les batteurs).

2- Intervalles entre les notes :

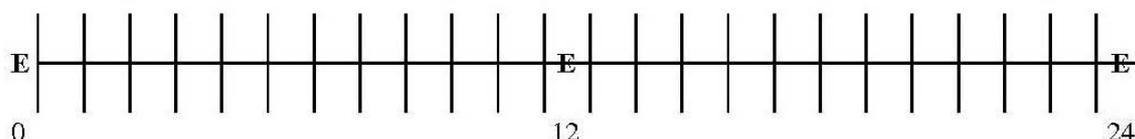
Le repérage des notes cibles se fait progressivement. Il faut tout d'abord bien retenir que toutes les notes sont distantes d'un ton (2 cases) sauf E/F et B/C, qui sont distantes d'un demi-ton (une case). En respectant ce principe, il suffit de connaître la note à vide pour retrouver toutes les autres :

Exemple : Cordes de E

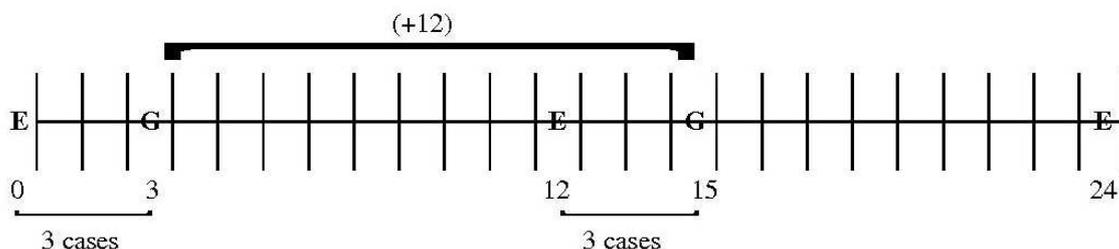


3- Repérage corde par corde :

a- Note à vide _____ : On trouve la note et ses deux premières octaves (total : 3 notes)



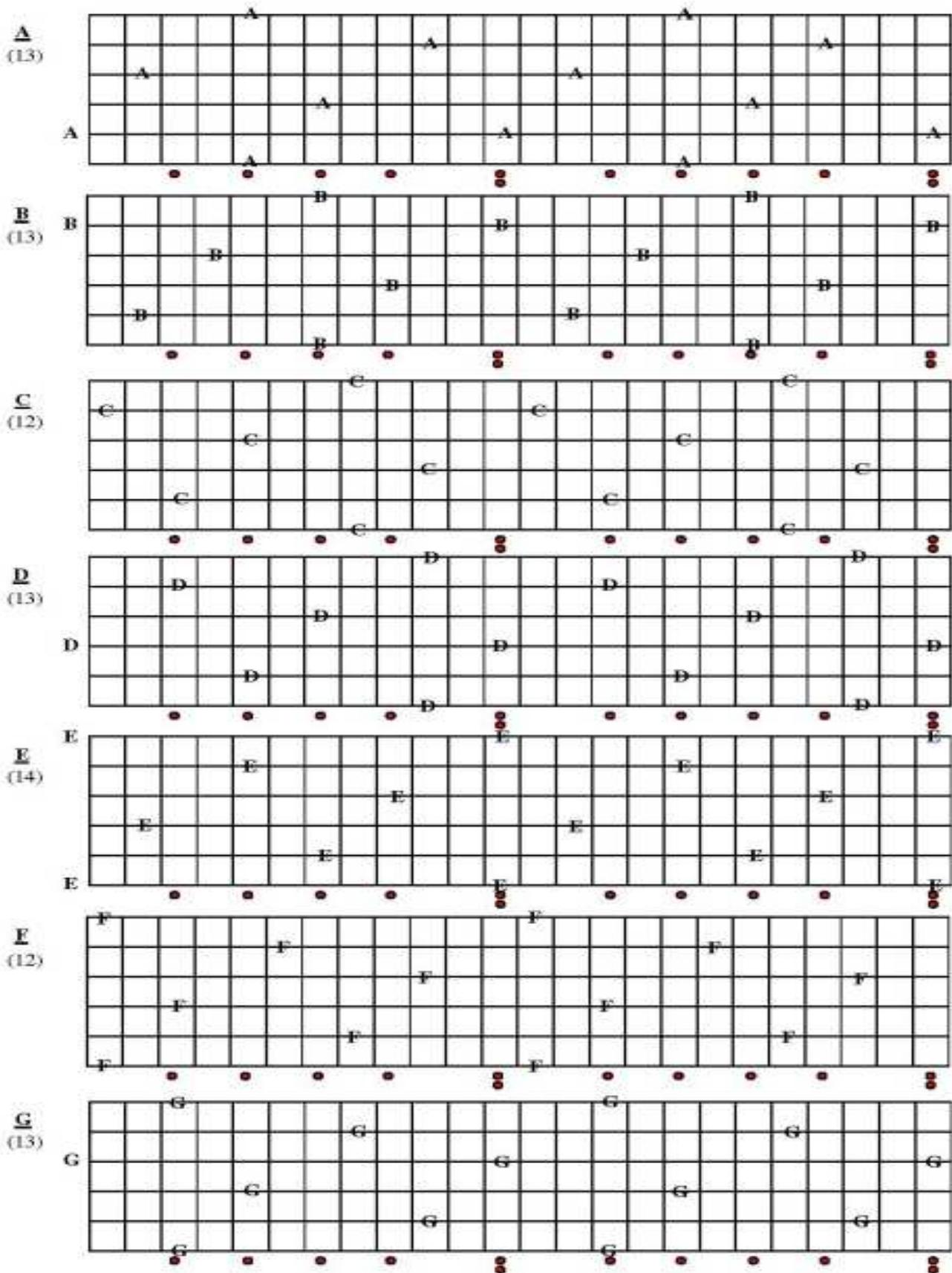
b- Autres notes _____ : La note et son octave sont symétriques par rapport à la 12^e frette (total : 2 notes)



c- Dièses / Bémols _____ : Le dièse augmente la hauteur d'une note d'un demi-ton (1 case), le bémol la diminue d'un demi-ton. Deux notes de même hauteur portant des noms différents (F# = Gb) sont dites enharmoniques :

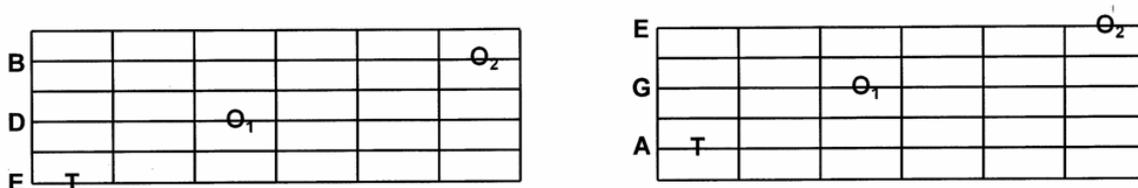
F	F# / Gb	G
---	---------	---

d- Diagrammes :



4- Repérage par octaves :

Si l'on regarde les diagrammes précédents, on s'aperçoit que les octaves sont toujours placées selon le même schéma de 5 cordes :



L'octave est située 2 cordes et 2 cases plus haut (dans l'aigu), 2 cordes et 3 cases plus haut si la corde de Si appartient à l'intervalle. En appliquant ce principe, il est facile de repérer les octaves inférieures et supérieures d'une note (dans les limites du manche).

5- Travail des notes cibles :

- Mémorisez les positions des notes les unes par rapport aux autres.
- Travaillez au métronome / Varier les schémas rythmiques.
- Chaque note peut être doublée (ou triplée...) le temps de repérer les différentes octaves.
- Ne travaillez qu'une note à la fois (tous les **E**, tous les **F**...).
- Travaillez en positions par octaves et en positions aléatoires ("comme ça vient").
- Commencez par le repérage corde par corde (symétrie par rapport à la 12^e frette).
- Mémorisez les schémas d'octaves sur 5 cordes.
- Combinez progressivement différentes toniques.
- "Brodez" autour des notes cibles.

6- Exemples techniques :

- Travaillez les exemples dans toutes les techniques possibles et variez les toniques.

a- Alterné : => Exemples 306, 307, 311, 315

Commencez par travailler au médiator.

Attention aux sauts de cordes (schémas d'octaves sur 3 ou 5 cordes).

b- Sweeping : => Exemple 312.

Difficile (sweep "sauté").

c- Lié : => Exemples 308, 309, 313, 314, 315.

Le slide est la technique la plus facile à utiliser (corde à corde).

Le pull - off implique l'utilisation de cordes à vide.

Essayez main gauche seule (Hammers / slides).

Le bend (une octave) est à proscrire ...

d- Taping : => Exemples 310, 313, 314.

L'octave favorise le taping de par sa taille importante (12 cases).

On utilisera 2 ou 3 doigts main droite.

III- DEVELOPPER L'IMPRO

1- Objectifs :

Comme nous l'avons vu, improviser nécessite une bonne connaissance du manche (notes cibles et schémas harmoniques) ainsi qu'une maîtrise technique adéquate. Ce chapitre propose donc des suggestions de travail qui devraient vous permettre de développer ces éléments.

2- Plan de travail :

Nous distinguerons 3 phases :

a- Exercices :

Il s'agit ici de se familiariser avec un point particulier : gamme particulière, technique particulière... On ne travaille que ce point (par exemple gamme mineure Harmonique en alterné) afin de mémoriser les schémas et d'acquérir des automatismes. Ces exercices se basent toujours sur un schéma harmonique au minimum (on peut en combiner plusieurs : gamme mH en intervalles / triades / tétrades... gamme...) auquel on peut combiner des restrictions techniques facultatives (alterné, lié, sweep, tapping...). L'objectif est ici assez "théorique" : il faut "dompter" le point qui nous intéresse. Il va de soi que c'est ici que l'on fait le plus d'erreurs (pains) : jusqu'à une maîtrise relative.

b- Intégration :

C'est la phase intermédiaire : on tente progressivement d'intégrer dans le jeu "habituel" les éléments développés dans la phase précédente, le but étant de pouvoir les utiliser à la demande. On est à mi-chemin entre l'exercice et le travail "réel" : les pains sont toujours nombreux (enchaînements) et vont s'amenuiser progressivement.

c- Impro :

On oublie les deux phases précédentes, en se concentrant exclusivement sur la musicalité : l'important est de construire une belle impro, en combinant les éléments que vous maîtrisez (et uniquement ceux-là). On est ici dans le réel à 100 % : plus de droit à l'erreur (attention à ne pas confondre avec la phase précédente).

Exemple : Travail du tapping :

Le tapping étant une technique on ne peut plus vaste, il est évident que l'on se limite à chaque fois à un point particulier de cette technique : triades linéaires, gammes "multi-cordes", jeu en accords... On pourra combiner plusieurs points quand ils auront été travaillés individuellement. Il faudra également s'appuyer sur un schéma harmonique (plusieurs ?)

- Phase 1 : Travail du geste : mise en place technique / acquisition des automatismes.
- Phase 2 : Intégration progressive du tapping dans le jeu réel.
- Phase 3 : Impro : c'est quand le tapping pourra être joué limpidement parmi les techniques habituelles que l'on commencera à parler de maîtrise.

3- Types d'impro :

Pour la phase 3, nous pouvons définir 2 types d'impro. Nous nous intéresserons essentiellement à des groupes de musiciens (au moins 2). On peut toutefois improviser seul, auquel cas on ne risque pas la contradiction (sauf auto-humiliation).

a- Impro libre :

Rien n'est établi au préalable, tout est improvisé à 100 %. Il est primordial d'être à l'écoute des autres, pour pouvoir réagir, faire évoluer l'impro, échanger les rôles... L'impro libre porte essentiellement sur les interactions entre les musiciens.

b- Impro structurée :

A partir du moment où l'on donne un cadre à l'impro, on peut parler d'impro structurée (cadre rythmique / harmonique / technique). Ce type d'impro s'applique aux 3 phases du plan de travail : c'est celui que nous allons développer par la suite. Un support (riff / grille) est nécessaire et sert de base à l'impro. Rien ne vous empêche cependant de développer l'impro libre, ce que je vous conseille fortement.

4- Répartition des rôles :

Partons du principe que l'on est 2 à travailler, chacun occupant alternativement 2 rôles :

a- Rythmique :

Le rôle du rythmique est de jouer le support rythmique de l'impro. Il constitue la base, ce qui n'empêche pas d'improviser, de broder autour de cette base. La rythmique doit être particulièrement rigoureuse, la structure de base impérativement respectée (sinon, le soliste improvise sur des "sables mouvants"). Il en résulte que l'impro rythmique est plus ardue que l'impro lead. L'impro rythmique peut être travaillée seul.

b- Lead :

Le rôle du soliste (lead) est d'improviser sur la base rythmique. Il est plus libre que le rythmique, car moins lié au respect de la structure de base : il doit simplement en sentir les inflexions et conclure son solo au bon moment (changement de rôle).

L'impro lead nécessitant un support (base rythmique), on ne peut pas la travailler seul (sinon, c'est de l'impro libre) : la solution consiste à enregistrer vos propres rythmiques (si vous possédez le matériel nécessaire), ou à jouer sur des disques : cela est pratique et toujours fortement conseillé (attention toutefois aux différents accordages). Cette dernière solution est évidemment moins personnelle (reprises).

Il est important d'alterner les 2 rôles pour pouvoir maîtriser rythmique et solo : vous pouvez toutefois vous concentrer sur un seul en fonction de vos objectifs, c'est votre choix.

5- Support privilégié : la grille :

Les supports rythmiques peuvent de différents types : riffs et grilles d'accord.

Les riffs doivent être généralement rigoureusement respectés et ne permettent pas l'impro rythmique : quel est l'intérêt d'improviser rythmiquement sur les riffs de Smoke on the water ou Highway to hell ? De plus, quelles sont les réelles possibilités d'impro rythmique sur des riffs hyper-speed comme Angel of death ou War ensemble ? Les riffs ne semblent donc pas proposer un cadre de travail intéressant pour l'impro rythmique. Il est cependant évident que les solos sur une base de riffs sont incontournables : improvisez sur le plus de riffs possible, afin de diversifier climats et tempos.

Les grilles permettent une liberté d'interprétation considérable : une même grille peut être jouée en power-chords, en accords plaqués, en accords arpégés, en arpèges... ainsi que dans des approches stylistiques différentes : Blues, Rock, Funk, Reggae, Metal, Trash... Elles sont donc beaucoup plus appropriées au travail de l'impro. Il est préférable d'utiliser des grilles assez longues pour avoir le temps de jouer (phase 1 et 2 notamment) : si rythmique et lead doivent permuter toutes les 2 mesures, on entre à peine dans un rôle qu'il faut déjà en sortir. C'est pourquoi j'ai pris, dans mes cours, l'habitude de travailler sur des grilles de 12 mesures type Blues (voir plus loin). Il est également impératif de développer vos acquis sur le maximum de grilles différentes, de même que pour les riffs : le but ultime est de pouvoir improviser sur n'importe quel support.

6- La grille de 12 mesures :

Précisons d'emblée que la grille "12 mesures" n'implique pas un jeu exclusivement Blues. Tous les styles de musiques sont adaptables. Il en va de même pour les combinaisons rythme / harmonie et les différentes techniques. C'est uniquement la structure de cette grille qui nous intéresse.

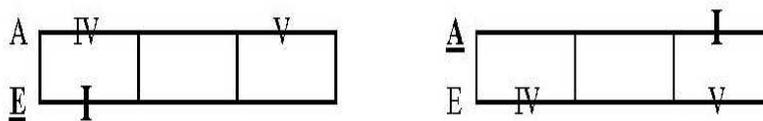
La grille se joue sur 3 accords : le premier est l'accord de base, l'accord de tonique (que nous appellerons "1" pour l'instant), les second et troisième se situent respectivement sur la quarte et la quinte de la tonique de référence (nous les appellerons 2 et 3). Voici leur position par rapport à la tonique (1), sachant que celle-ci se place généralement sur les cordes de E ou A (voir 2^e partie : Guitare rythmique) :



Il suffit maintenant de respecter la structure suivante pour obtenir la grille de 12 mesures (1 case = 1 mesure).

1	1	1	1
2	2	1	1
3	2	1	3

Dans l'harmonie traditionnelle, ces 3 accords sont respectivement nommés I, IV et V, d'où le nom de grille I IV V :



I	I	I	I
IV	IV	I	I
V	IV	I	V

7- Grilles modales :

Nous pouvons étendre le principe de la grille de 12 mesures à tous les modes de la gamme Majeure (ou de toute autre gamme heptatonique). Il faut considérer les degrés se situant sur la quarte et la quinte du mode choisi (attention : le mode IV comprend une quarte augmentée, le VII une quinte diminuée).

I	Gamme Majeure	IV	V	
II		V	VI	
III		VI	VII	
IV		VII	I	Attention : le VII se situe sur la 4+
V		I	II	
VI	Gamme mineure naturelle	II	III	
VII		III	IV	Attention : le IV se situe sur la 5-

Positionnement relatif des modes : les modes I, IV et V sont majeurs (en bleu), les II, III et VI mineurs (en noir), et le VII est diminué (en rouge). Les 2 cordes représentées sont les cordes graves (E et A).



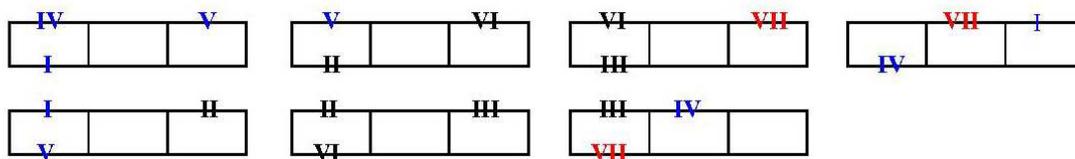
Accords engendrés :

	I	II	III	IV	V	VI	VII
Triades	M	m	m	M	M	m	-
Tétrades	7M	m7	m7	7M	7	m7	-7

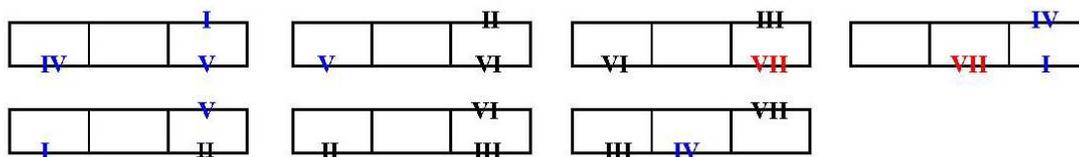
Triades et tétrades ne sont pas obligatoires : on peut également jouer en power chords ou en accords / arpèges 9, 11 ou 13.

Positions pour grilles de 12 mesures

Toniques sur corde de E :



Toniques sur corde de A :



Note : Ceci ne constitue pas un cours d'harmonie. Prenez-en au besoin. N'hésitez pas à étendre le principe à d'autres gammes.

8- Rythme / Harmonie :

Voici maintenant quelques conseils qui vous aideront à progresser de façon méthodique. Interprétez les et surtout personnalisez les.

a- Rythme :

- commencez sur des tempos lents et accélérer progressivement.
- commencez avec des valeurs longues et augmentez le débit progressivement sur la même pulse (notez que la vitesse de jeu ne dépend pas du tempo : des doubles-croches à 120 correspondent à des triples-croches à 60...).
- vous pouvez définir des schémas rythmiques précis sur un temps ou une mesure.
- vous pouvez broder autour d'un débit donné et développer ainsi votre indépendance et votre maîtrise rythmiques.
- essayer d'improviser (lead) sur une seule note (ou 2) et faites vivre votre solo uniquement rythmiquement.

b- Harmonie :

- augmentez progressivement la densité harmonique (nombre de notes d'un schéma) : notes, intervalles, triades, tétrades... gammes.
- jouez une seule note à la fois, puis 2 (double stops)... (la rythmique doit conserver son rôle de support : attention aux rythmiques sur une seule note qui peuvent sembler un peu fluettes (sauf à la basse), soyez bien présents au moins sur le premier temps de chaque mesure, afin de bien marquer la structure (vous pouvez broder allégrement sur les autres temps).
- n'hésitez pas à travailler parallèlement différentes densités : n'attendez pas de maîtriser toutes les triades dans toutes les techniques avant d'aborder les gammes.
- travaillez dans toutes les tonalités.

9- Techniques :

La mémorisation d'un schéma harmonique est assez rapide : le mettre en pratique dans toutes les techniques et les combinaisons possibles (si jamais elles sont quantifiables) demande énormément plus de travail. C'est essentiellement sur ce point que le travail de l'impro se situe.

Il est préférable de travailler les différentes techniques indépendamment les unes des autres avant de les combiner. En fonction des techniques principales, voici plusieurs exercices intéressants :

a- Alterné :

- Travaillez uniquement en allers
- Travaillez uniquement en retour.
- Travaillez en alterné rigoureux.
- Travaillez en pick tremolo.
- Combinez le tout.

b- Lié :

- Travaillez uniquement en hammers.
- Travaillez uniquement en Pull - off.
- Combinez hammer et Pull - off (trilles, mordants...).
- Travaillez uniquement en slide avec un seul doigt, puis plusieurs.
- Travaillez les bends.
- Combinez le tout.
- Travaillez main gauche seule (toute attaque main droite est interdite).

c- Sweeping :

- Travaillez le sweep sur des cordes consécutives (de 2 à 6).
- Travaillez les sauts de cordes sweepés.
- Combinez les 2.

d- Taping : (reprenez la séquence des techniques de jeu "lié", mais avec la main droite).

- Travaillez le taping linéaire (sur une corde).
- Travaillez le taping "multi-cordes".
- Combinez les 2.
- Travaillez main droite seule.
- Travaillez les deux mains simultanément mais indépendamment l'une de l'autre (chacune sa propre mélodie), ou en questions / réponses.

Tous ces exercices sont à travailler sur différents schémas rythmiques (débits imposés ou schémas libres, tempos...) et harmoniques (intervalles, accords, arpèges, gammes).

Ces exercices sont évidemment à combiner entre eux. Vous pouvez faire l'impasse sur telle technique, tel exercice, mais il est important de joindre plusieurs techniques (au moins alterné / lié). Développez vos propres exercices, dirigez (digérez ?) votre progression.

10- Choix des cordes :

Selon la technique principale travaillée, le nombre de cordes utilisées peut varier : on commence généralement le tapping sur une corde (linéaire), l'alterné et le sweeping sur 3 ou 5 cordes, le lié (H / Po) sur 6 cordes (pentatonique mineure)...

On peut également travailler chaque technique sur un nombre de cordes progressif (de 1 à 6) : essayez un solo en alterné sur une seule corde, développer sur 2, 3...6 cordes, faites de même pour les autres techniques (attention au sweep sur une corde !).

A partir de 2 cordes, on peut travailler les sauts : jouez avec les 2 cordes de E uniquement, jouez sur 5 cordes sans jouer la corde de G...

11- Choix des doigts (taping) :

Le choix des doigts de chaque main utilisés en tapping doit être progressif (1+1, 2+1, 2+2, 3+1, 3+2...jusqu'à 4+4). Si l'on ajoute les pouces (5 doigts par main) il y a 1024 combinaisons de doigts possibles : avec 8 doigts (4+4), nous en avons seulement 256, pauvres de nous ! En tapping, les 4 doigts de la main gauche sont utilisables (ce qui ne veut pas dire qu'ils sont systématiquement utilisés) ; allez y progressivement avec ceux de la main droite : combinez d'abord un doigt MD avec les 4 MG ; quand vous maîtrisez bien, essayez avec 2... Il va sans dire que, si on choisit un doigt MD, il faudra également développer les 3 autres (toujours 4 + 1), si on en choisit 2, il faudra travailler les 6 combinaisons possibles... Vous n'êtes évidemment pas obligés de tout tester : faites vos jeux.

Si on laisse de côté le tapping, on peut également étendre le principe, pour la main gauche, à toutes les autres techniques : on se sert habituellement des 4 doigts de la main gauche (sauf certains fainéants qui boycottent le rikiki : je leur signale d'ailleurs que le petit doigt en l'air donne un genre particulier. Un peu de courage, que diable !). Jouez en éludant un doigt (l'index par exemple, bonne chance), 2 doigts (une petite pensée pour Django), trois doigts (c'est-à-dire, jouez avec un seul), quatre doigts (essayez les cordes à vide !).

12- Exercices supplémentaires :

Pas fini ! On peut créer d'autres exercices et inventer d'autres difficultés. Dans le cadre de l'impro, nous avons vu qu'il est essentiel de réagir très rapidement, en fonction de l'autre. Ces exercices concernent l'échange entre les musiciens et la rapidité d'adaptation.

a- Question / Réponses _____ :

On laisse de côté les rôles rythmique / lead. Le premier guitariste joue une phrase (longueur à définir ?), le second lui répond. On trouve différents degrés de difficultés :

- la réponse est indépendante de la question : c'est une forme de dialogue où chacun est libre.
- la réponse reprend le rythme de la question, mais les hauteurs de notes sont libres (imitation rythmique).
- la réponse copie exactement la question (imitation rythmique et harmonique).

Ces 3 exercices peuvent être pratiqués seuls, il suffit de chanter la question... : écoutez Johnny WINTER chanter ses solos en les jouant.

b- Changement de toniques _____ :

Les rôles rythmiques / lead sont respectés, mais alors qu'habituellement on reproduit des grilles identiques, chaque nouvelle grille est différente de la précédente. Le rythmique ou le lead annonce le changement (on peut également ne rien annoncer, l'adaptation se faisant à l'oreille). Les grilles doivent évidemment continuer à s'enchaîner sans temps d'arrêt (ce qui implique que l'annonce doit être faite avant le début de la nouvelle grille).

- le mode est toujours le même, mais on change de tonique à chaque fois.
- la tonique est toujours la même, mais on change de mode à chaque fois.
- on change systématiquement de tonique et de mode à chaque fois.

Ces exercices peuvent être étendus aux autres schémas harmoniques, rythmiques et aux différentes techniques (G triades, D# sweeping mode II, ..., pour le rythme, travaillez à l'oreille).

13- Conclusions :

Voilà ! J'espère que toutes ces suggestions vous seront utiles. A vous de les adapter à vos propres désirs et à votre propre cheminement : si on commence généralement l'impro par la gamme pentatonique Majeure / mineure, puis par des gammes heptatoniques (mineure naturelle...), vous pouvez toujours faire des choix différents : vous êtes responsables de votre propre progression ; c'est à vous d'établir votre méthode personnelle, vos programmes de travail : faut-il travailler les triades dans toutes les techniques, ou bien tous les schémas harmoniques dans une seule technique il est important de varier les exercices, de les développer sur des rythmiques "réelles", de changer régulièrement de programme afin d'éviter la routine...

Last, but not least, comme on dit au Brésil, un dernier point absolument essentiel : développez votre oreille et votre sensibilité (feeling), écoutez des styles différents qui nourriront votre imagination, écoutez vous, critiquez vous afin de mieux progresser : c'est l'oreille qui vous permettra de prendre du recul et de vous réorienter quand cela sera nécessaire. Il faut être content de soi quand on a bien travaillé, mais éviter l'autosatisfaction mégalomane, qui peut amener certains guitaristes à un niveau technique exceptionnel, mais totalement dépourvu de tripes (au moins un pro visé) : ne vous regardez pas trop le nombril, vous oublierez les autres et sans œufs...