

これまでのまとめ

アドリブ

最初から100%は無理 → 最初は段取りを組み、段階的にアドリブの要素を増やしていく

フレーズ先行型ではダメ

フレーズから入ると、そこにこだわり、全体としての説得力に欠ける

いいアドリブとは？

フレーズが簡単で分かりやすい → 言いたいことが伝わりやすい

音数を少なく、間を空ける → 他の楽器と会話ができる（インタープレイ）

使うフレーズを絞る → アドリブの内容に一貫性が出る

盛り上がる箇所を作る → 方向性ができ、聴いていて楽しい

まず、段取りを考えて、次に各場面に最適なフレーズを作っていく

全体にまとまりが出る

手持ちのフレーズ（手癖）が整理されるので、使いやすくなる

無駄なフレーズを覚える必要がなくなる

段取り

＜導入＞ テーマとは違うフレーズを、さらっと始める

＜発展＞ 音数を少し増やす、実験的なことも可

＜高揚＞ ごく短いフレーズを繰り返す、思い切って！

＜終息＞ テーマのフレーズを使い、さっと終わる

ブルース形式の構造

＜コール①＞（1～4小節）問いかけ

＜コール②＞（5～8小節）問いかけ

＜レスポンス＞ 答え、オチ

＜ブルー・スポット＞（9、10小節目）ブルー・ノートを使ったフレーズを使う

＜解決＞（11小節目）キーの音に解決する、前の小節の4拍目あたりでもよい

＜転回＞（12小節目）次のコーラスを示唆する（次のコーラスで使うフレーズをここから始める）

ドラムとの関係

ドラムが全体のダイナミクス（音量）や各場面のカラーを決める

「転回」部で次のコーラスの「次回予告」をすることによって、ドラムはコーラス頭できっちりと場면을切り替えることができる

→ 全体にまとまりが出る

ドラムを煽る

第十二章でご説明した「ドラムを煽る」の実例をご紹介します。

アーティスト Wes Montgomery (1923～1968)

アルバム Smokin' At The Half Note

楽曲 Unit 7

言わずと知れたジャズギタリスト、ウエス・モンゴメリ（以下ウエス）の有名なライブ盤に入っている曲、「Unit 7」で確認できます。

4分6秒から4分14秒まで、まったく同じフレーズを続けているのが分かります。これは小節にすると丸々8小節にあたります。そして、ドラムをよく聴いてください。ウエスがこのフレーズを始めてから、だいたい4回目あたりから合わせてきているのが分かります。そのあたりで、ドラムのジミー・コブが、

『あ、このフレーズをしばらく続ける気だな』

と理解したのでしょう。とにかく、ギターのフレーズがあって、ドラムがそれに触発されて合わせてきているのが分かります。こういうシチュエーションを、「ドラムを煽る」と言います（これも筆者の造語ですが）。

この部分を聴いて、皆さんはどう感じますか？ 演奏の熱気が伝わってきて、こちらの体も熱くなってき、思わず一緒にノってしまいませんか？ そうです、正に＜高揚＞です。

そして、4分15秒でウエスがフレーズをぱっと切り替えると、ドラムのジミーもずっとそれに合わせてフレーズを切り替えています。お互いがお互いを聴き合っている、インタープレイですね。

さらに、4分54秒から5分5秒あたりまで、また同じようなシチュエーションが続きます。そこからも断続的にドラムを煽っていきますが、フレーズが曖昧で途中で変わってしまったりして、ちょっとはつきりしません。まあ、逆にその方がライブ感というかアドリブ感というか、「今、即興でやっている」感じがして面白いのですが・・・。

このように、ウエスはドラムを煽る名人です。「ドラムを煽れば演奏が盛り上がる」と、自身の演奏経験から導き出したのでしょう。このアルバムや、他の代表作で「ドラムを煽る」アドリブをたくさん行っているのも、普段ジャズを聴かない方もぜひチェックしてみてください。