



IDŹ DO:

- Spis treści
- Przykładowy rozdział

KATALOG KSIĄŻEK:

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

CENNIK I INFORMACJE:

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

CZYTELNIA:

- Fragmenty książek online

+ do koszyka

do przechowania

BESTSELLER

NOWOŚĆ

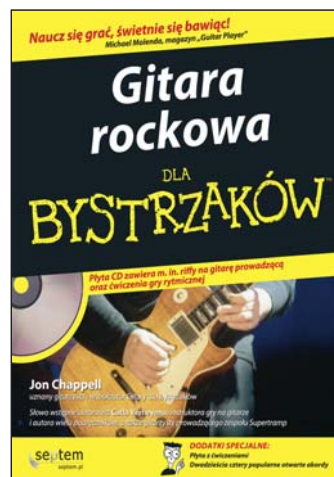
 **Helion** Wydawnictwo

Wydawnictwo Helion
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel. 032 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl

e-mail: septem@septem.pl
redakcja: redakcjawww@septem.pl
informacje: o.księgarni.septem.pl

Gitara rockowa dla bystrzaków

Autor: Jon Chappell, Carl Verheyen
Tłumaczenie: Marcin Machnik, Seweryn Wrona
ISBN: 978-83-246-2038-8
Tytuł oryginału: [Rock Guitar for Dummies](#)
Format: 180x235, stron: 336



Dowiedz się więcej, i zostań gwiazdą rocka! Przygotuj się na niezłą rock and roll'ową jazdę!

Gitara pojawiła się w Europie około XIII wieku i na dobre zadomowiła się w Hiszpanii, stając się tam instrumentem narodowym. W 1935 roku George Beauchamp używając prostych narzędzi, kawałków drutu oraz magnesów, skonstruował pierwszy przetwornik gitarowy. Czy wyobrażasz sobie największe przeboje Jimiego Hendrixa, Led Zeppelin, Pata Methen'ego, Pink Floyd, Metalicy, czy Carlosa Santany bez charakterystycznych dźwięków nie do podrobienia? Bez wyjątkowego brzmienia gitary elektrycznej?

Nie na darmo Stare Dobre Małżeństwo śpiewało Woli gitarę mieć za żonę, z gitarą bierze ślub. Gitara gra tak głośno, jak chcesz, możesz pożyczyć ją przyjacielowi i nie wychodzi z innymi gitarami na kręgle. Nie musisz mieć makijażu, by czule się do niej tulić, nigdy też nie boli jej wzmacniacz. Ponadto, nie jest żadnym obciążeniem korzystać z kursów gry na „wiośle”, a ta książka idealnie się do tego nadaje! Niezależnie od tego, czy planujesz karierę rockowego idola, czy po prostu chciałbyś poimprowizować trochę ze znajomymi – ten podręcznik wraz z płytą stanowi najbardziej przystępny zestaw do nauki podstaw gry na gitarze elektrycznej.

Weź ją w ramiona:

- działanie gitary, wzmacniacza i uzyskiwanie zamierzonych efektów,
- od prostych akordów po soczyste, rozpalające riffy,
- motywy w różnych stylach – klasyczny rock, heavy metal, hip-hop, rock południowoamerykański czy progresywny,
- power chordy i figury rytmiczne,
- solówki oraz bluesowa i rockandrollowa gitara prowadząca,
- różne zagrywki, od rockabilly po rap rock,
- konserwacja Twojego sprzętu.

Płyta CD zawiera:

- riffy na gitarę prowadzącą
- podkłady gry rytmicznej

Spis treści

O autorze	15
Podziękowania od autora	17
Słowo wstępne	19
Wprowadzenie	21
O książce	21
Nie aż tak bardzo naiwne założenia	22
Konwencje użyte w tej książce	22
Jak podzielona jest książka	23
Część I: Chcę być gwiazdą rock and rolla	23
Część II: Podstawowe techniki gry	23
Część III: Zaawansowane techniki, które zrobią z Ciebie prawdziwego rockmana	24
Część IV: Różne style rocka	24
Część V: W poszukiwaniu idealnego brzmienia	24
Część VI: Dekalogi	24
Dodatek	24
Ikony wykorzystane w książce	25
Co dalej	25
<i>Część I: Chcę być gwiazdą rock and rolla</i>	<i>27</i>
Rozdział 1: To tylko gitara rockowa... ale tego właśnie chcę!	29
Różnice między gitarą rockową i akustyczną — to nie tylko głośność	30
Tembr, czyli cechy brzmienia	30
Sygnał	31
Przesterowanie i wybrzmienie	32
No i głośność	32
Przykłady do słuchania	33
Poznanie podstaw: Trio Mocy	34
Gitara elektryczna	34
Wzmacniacz	38
Efekty	39
Zrozumieć, jak działa gitara elektryczna	40
Drgania strun i wysokość dźwięku	41
Naciąg kontra długość	41
Twoje ręce	42
Przetworniki i wzmocnienie	42

6 Gitara rockowa dla bystrzaków

Dodatki do Twojej gitary	43
Kostki (piórka)	43
Paski	44
Kable	44
Tunery	44
Rozdział 2: Weź ją w ramiona	45
Najpierw musisz ją chwycić	45
Pozycja siedząca	46
Pozycja stojąca	46
Pozycja lewej ręki	47
Przyciskanie progów	48
Wkroczyć do akcji	48
Pozycja prawej ręki	49
Gra za pomocą piórka	50
Gra za pomocą palców	51
Ważny jest właściwy strój: tuner elektroniczny	51
Co to właściwie jest?	51
Jak to działa?	52
Podstawy zapisu dźwięków, które nie zrobią Ci krzywdy	52
Czytanie diagramu akordu	53
Czytanie rytmicznych slashów	54
Czytanie tabulatury	55
Tworzenie muzyki, czyli jak zagrać akord	55
Palcowanie akordów	55
Uderzanie akordu	56
Rozdział 3: Jej druga połówka — wzmacniacz	57
Jak działa wzmacniacz	58
Ścieżka sygnału	58
Przedwzmacniacz	59
Regulacja barwy	59
Efekty	60
Wzmacniacz mocy	61
Krótka wycieczka po wnętrzu wzmacniacza	61
Obudowa: wszystko na swoim miejscu	61
Panel sterowania: przejmij kontrolę	62
Wejścia poszczególnych kanałów	62
Gałki przedwzmacniacza i wzmacniacza mocy	63
Gałki barwy	64
Wbudowane efekty	65
Zawsze możesz wybrać inne wyjście	66
Speaker out	67
Wyjście słuchawkowe	67
Direct out	67
Pętla efektów	67
Wejście liniowe	68
Różne inne „otwory”	68
Ostatnie ogniwo: głośnik	69

Podłączenie i włączenie	69
Przed wszystkim bezpieczeństwo	69
Włączanie i wyłączanie w sześciu krokach	70
Pierwsze dźwięki	71
Ustawianie gałek	71
Przełączanie kanałów	73
Co zrobić, gdy nie masz wzmacniacza	73
Podłączenie gitary do zestawu stereo lub „boomboksa”	74
Podłączenie do wzmacniacza słuchawkowego	75
Teraz to już nie jest czarna magia	75

Część II: Podstawowe techniki gry 77

Rozdział 4: Coś dla lewej ręki: akordy 79

Bez akordów się nie obędzie	79
Zacznij od otwartych akordów	80
Włącz do gry power chordy	80
Ruchome power chordy	82
Power w praktyce	83
Wejdz w barowy nastrój	84
Jak się uporać z akordami barowymi	84
Akordy barowe oparte na E	85
Przemieszczanie akordu E wzdłuż gryfu	86
Inne rodzaje akordu E: molowe, septymowe, molowe septymowe i zawieszzone	86
Akordy barowe oparte na A	88
Przemieszczanie akordu A	89
Inne rodzaje akordu A: molowe, septymowe, molowe septymowe, zawieszzone i durowe septymowe	89

Rozdział 5: W prawo patrz: techniki rytmiczne prawej ręki 91

Uderzanie w struny	91
Uderzenia w dół	92
Uderzenia w górę	93
Łączenie uderzeń w górę i uderzeń w dół	93
Łączenie pojedynczych dźwięków i akordów	96
Technika grania dźwięków basowych z akordami	97
Bum-czik	97
Zmienna linia basu	98
Zakłócenia rytmu: uderzenia synkopowane	99
Odczytywanie synkopy: kropki i łuki legato	99
Granie synkopowanych schematów rytmicznych	99
Daj lewej ręce chwilę przerwy	101
Tłumienie strun lewą ręką	101
Sugerowanie synkopowania	102
Wróćmy do prawej ręki	102
Tłumienie strun prawą ręką	102
Przełam schemat gry akordowej: zmiany palcowania lewej ręki w trakcie bicia	103

Prawa dłoń to nie tylko piórko	104
Wprowadzenie do różnych stylów gry rytmicznej	106
Prosty rytm na cztery	107
„Two-beat”	107
Rytm szesnastkowy	108
Metalowy galop	108
Rytm reggae	108
Rytm na trzy	109

Rozdział 6: W świetle reflektorów: wprowadzenie do gitary prowadzącej 111

Przejmij prowadzenie	111
Jak trzymać piórko?	113
Przejdź do ataku	113
Uderzanie pojedynczych strun w górę i w dół	113
Granie pojedynczych dźwięków	113
Technika gry pojedynczych dźwięków	114
Naprzemienne piórkowanie	116
Granie melodii na różnych strunach	116
Skale	116
Pasaże	118
Łączenie zmian o jeden stopień z pasażowymi przeskokami	119
Zaczynj od dołu: melodie na niższych dźwiękach	119
Droga na szczyt: melodie na wyższych dźwiękach	120
Pozycje na gryfie	121
Otwarta pozycja	121
Wyższe, zamknięte pozycje	121
Bliższe spotkanie z riffami na niższych rejestrach	122
Czy można to jakoś uprościć: skala pentatoniczna	123
Skala pentatoniczna, czyli trzy sposoby grania solówek	124
Pentatonika w utworze o tonacji durowej	125
Pentatonika w utworze o tonacji molowej	126
Pentatonika w utworze o progresji bluesowej	126
Improwizowanie	128
Nuta końcowa	128

Rozdział 7: Porywające riffy 131

Wejdz w klimat: najprostsze riffy	132
Riffy na całych nutach i półnutach	132
Riffy na ósemkach i ćwierćnutach	132
Riffy szesnastkowe	134
Synkopowanie ósemkowe	135
Co dwie nuty, to nie jedna: technika double-stop	137
Łączenie riffów na pojedynczych nutach z akordami	138
Poszukiwanie własnego stylu	140

Część III: Zaawansowane techniki, które zrobią z Ciebie prawdziwego rockmana 141

Rozdział 8: Granie w wyższych pozycjach 143

Sięgaj wyżej, czyli wędrówka w górę gryfu	143
Pierwsze skoki na wyższe progi	144
Technika double-stop w górze gryfu	145
Skale do gry solowej w zamkniętych pozycjach	146
Granie w określonej pozycji	146
Jak określić pozycję	146
Jak wybrać pozycję	147
Stosowanie ruchomych skal pentatonicznych	148
Pozycja wyjściowa	148
Wyjście z pozycji wyjściowej	148
Zejście poniżej pozycji wyjściowej	149
Poruszanie się między pozycjami	150
W poszukiwaniu pięciu pozycji skali pentatonicznej	151
Nie bój się zmian	153
Zagrywki podróznicze	153
Z otchłani na szczyt	153
Skąd wiedzieć, gdzie zagrać	154
Pozycja a tonacja	154
Wybór pozycji	156
Pięć pozycji w praktyce	156

Rozdział 9: Ekspresja, czyli jak sprawić, że gitara zacznie „śpiewać” 159

„Młotkowanie”, czyli hammer-on	160
Sztuka podrywania, czyli pull-off	161
Slide, czyli ślizgawka	162
Podciągnij się w podciąganiu	163
Podciąganie i opuszczanie	164
Podciąganie wstępne	165
Wibrato, które wprawi Cię w drżenie	165
Flazolety, czyli muzyczna przyprawa	166
Nie wahaj się grać wajchą	167
A teraz wszystko naraz	168

Część IV: Różne style rocka 171

Rozdział 10: Wczesne lata rock and rolla 173

Kluczową sprawą jest właściwy sposób uderzania w struny	174
R&B wychodzi na powierzchnię — Bo Diddley	174
Kiedy rock poznał teksańskie brzmienie — Buddy Holly	175
Doo wop zdobywa rzesze fanów	176
I-vi-ii-V: 12/8	176
I-vi-IV-V: zwykle ósemki	177
I-vi-ii-V: rytm mieszany	177

Połączenie country z bluesem, czyli rytm rockabilly	179
Powstanie rockandrollowego stylu gry na gitarze — Chuck Berry	181
Muzyka surfowa	182
Nadciągająca brytyjska inwazja	184
The Beatles „I Saw Her Standing There”	185
Melodyjne rify w stylu The Beatles	186
Rify na wysokich i niskich dźwiękach	187

Rozdział 11: Złote lata klasycznego rocka 189

Trudniejsze rify i figury rytmiczne	189
Motyw rytmiczny oparty na riffie	189
Motyw rytmiczny oparty na akordach	190
Studiowanie klasycznych mistrzów rocka	192
Inwazja brytyjska	192
Blues przebija się na powierzchnię	195
Rock latynoski — Carlos Santana	200
Rock południowy	201
Wskrzeszenie dogorywającego bluesa — Stevie Ray Vaughan	204
Rock neoklasyczny — Aerosmith	206
Połączenie country i rockowego stylu grania gitary prowadzącej — The Eagles	206
The Edge nadaje muzyce epicką strukturę	209

Rozdział 12: Heavy metal 211

Pojawienie się metalu	211
Rify Black Sabbath, które rozsądzą Ci czaszkę	212
Barokowa eksplozja Ritchiego Blackmore’a	213
Era gwiazd, czyli rock stadionowy	214
Kiss — makijaże i płonące gitary	214
Przyjazne dla radia rify Bostonu	214
Rewolucja dźwiękowa Van Halena	216
Hałas barowy Angusa Younga	216
Początki inwazji europejskiego metalu	218
Upychanie fanów na trybunach, czyli heavy metalowe hity lat osiemdziesiątych	219
Metalowy atak Randy’ego Rhoadsa	219
Yngwie Malmsteen, szwedzki demon szybkości	219
Ciężkie rify Metalliki	221
Z impetem w nowe stulecie	221
Szalona szybkość Dimebaga Darrella	222
Alice in Chains	222
Kornografia	223

Rozdział 13: Rock progresywny i jazzrock 225

Pierwsza fala rocka progresywnego	225
Powiedz tak! — Yes i eklektyczna wirtuozeria Steve’a Howe’a	225
Upiorne gitary Genesis	227
Wycieczki gitarowe Roberta Frippa	228
Przestrzenny blues Pink Floyd	229
Akustyczny art rock — Emerson, Lake & Palmer	229

Unia dwóch stylów — progresywny rock łączy się z metalem	231
Na scenie z Alexem Lifesonem z Rush	231
Piłowanie drewna — riffy Jethro Tull	232
Jazzrock trafia na listy przebojów	233
Elegancki jazzpop grupy Steely Dan	233
Uczuciowy jazz George'a Bensona	234
Wyszukany jazzpop Pata Metheny'ego	235
Toto Steve'a Lukathera — rockowe monstrum	236
Legends jazzrocka	238
Czysta wirtuozeria — John McLaughlin i Al Di Meola	239
Jazzowy powrót Jeffa Becka	240

Część V: W poszukiwaniu idealnego brzmienia 243

Rozdział 14: W pogoni za sprzętem — jak znaleźć ten wymarzony 245

Jak wydobyc z gitary to, czego oczekujesz	245
Otaksuj jej ciało, czyli korpus gitary	246
Sprawdzanie gryfu i podstrunnicy	247
Dostrój się do stroików, mostka i siodełka	249
Sprawdzanie przetworników i elektryki	250
Jaki rodzaj gitary wybrać?	253
Wybór najlepszego wzmacniacza, który ożywi Twoją gitarę	254
Konfiguracje wzmacniaczy	255
Najważniejsze cechy	256
Podsumowanie	257

Rozdział 15: Dzikie i szalone brzmienia — efekty gitarowe 259

Różne grupy efektów	259
Wybór typu efektu	260
Kostki	260
Multiefekty podłogowe	261
Efekty montowane w racku	261
Wbudowane efekty	261
Najważniejsze pojęcia związane z efektami	261
Efekty modyfikujące wzmocnienie — overdrive, distortion i fuzz	262
Overdrive	263
Distortion	263
Fuzz	263
Podbijanie lub tłumienie, czyli regulacja dynamiki	264
Kompresory	264
Bramki szumów	265
Granie ze słuchu — efekty modyfikujące barwę	266
EQ, czyli equalizer	266
Filtry	268
Panuj nad natężeniem dźwięku, czyli inne efekty modyfikujące głośność	269
Pedal głośności	269
Tremolo	270

12 Gitara rockowa dla bystrzaków

Wyraźna zmiana, czyli efekty modulacyjne	270
Chorus	270
Flanger	271
Phase shifter lub phaser	272
Rotating speaker lub Leslie	272
Pitch shifter i octave divider	273
Dajcie mi więcej przestrzeni, czyli czwarty rodzaj efektów	273
Delay lub echo	274
Reverb	275
Projektowanie linii sygnału	276
Przenośny organizator, czyli skrzynka na efekty	277

Rozdział 16: Konserwacja i opiekowanie się gitarą elektryczną 279

Niezbędny zestaw narzędzi	280
Podstawowe wyposażenie	280
Zaawansowane narzędzia	281
Wymiana strun	282
Wybór właściwych strun	282
Ściąganie starych strun	284
Zakładanie nowych strun	286
Czyszczenie poszczególnych elementów gitary	288
Struny	289
Korpus, gryf i elementy osprzętu	289
Progi	289
Układ elektryczny	290
Regulacja, czyli co zrobić, żeby Twoja gitara grała jak najlepiej	290
Sygnały ostrzegawcze	291
Napięcie sprężyn mostkowych	293
Rozwiązywanie mniejszych problemów z układem elektrycznym	294
Naprawa wzmacniacza i efektów	295
Wymiana bezpiecznika	295
Czyszczenie i wymiana lamp próżniowych	295
Głośniki	295
Rozwiązania najczęstszych problemów	296
Przechowywanie gitary	297

Część VI: Dekalogi 299

Rozdział 17: Dziesięciu gitarzystów rockowych, którzy zmienili historię 301

Chuck Berry	301
Eric Clapton	302
Jimi Hendrix	302
Jeff Beck	302
Jimmy Page	302
Eddie Van Halen	303
Stevie Ray Vaughan	303
Eric Johnson	303
Steve Vai	304
Kurt Cobain	304

Rozdział 18: Dziesięć albumów rockowych, które musisz mieć	305
The Beatles, Rubber Soul (1965)	305
Jimi Hendrix Experience, Are You Experienced (1967)	306
Led Zeppelin, Led Zeppelin II (1969)	306
The Who, Who's Next? (1971)	306
The Rolling Stones, Exile on Main Street (1972)	306
Jeff Beck, Blow by Blow (1975)	307
Van Halen, Van Halen (1978)	307
Joe Satriani, Surfing with the Alien (1987)	307
Metallica, Metallica (The Black Album) (1991)	308
Korn, Issues (1999)	308
Rozdział 19: Dziesięć klasycznych gitar rockowych	309
Fender Telecaster	309
Gibson Les Paul	310
Fender Stratocaster	310
Gibson z serii ES	310
Gibson Flying V	310
Mosrite Ventures Model	311
Rickenbacker 360/12	311
Ibanez Iceman	311
„Super Strat”	311
Paul Reed Smith	312
 <i>Dodatek Jak korzystać z płyty</i>	<i>313</i>
Jak znaleźć właściwą ścieżkę	313
Naliczanie	313
Aranżacja stereofoniczna	314
Ścieżki na płycie	314
Skorowidz	321

Rozdział 6

W świetle reflektorów: wprowadzenie do gitary prowadzącej

W tym rozdziale:

- ▶ Poznasz skale, arpeggia i typowe zagrywki.
- ▶ Nauczysz się czytać zapis nutowy.
- ▶ Poćwiczysz rify.
- ▶ Dowiesz się, jak improwizować dobre solówki.

Solówki stanowią najbardziej widowiskowy i olśniewający rockowy sposób gry na gitarze. Potrafią przekazać pełną gamę emocji — od żalości i sentymentalizmu po wrzaskliwą i szaloną beztroskę — czasem w tym samym motywie. Podczas gdy rify są ugruntowane, skomponowane i emanują siłą za pomocą swej niewzruszonej stałości, gitara prowadząca wznosi się na wyżyny muzycznej boskości, szybując w bezkresnych przestrzeniach inspiracji.

Wszyscy najwięksi gitarzyści — od Erica Claptona i Jimiego Hendrixa po Eddiego Van Halena i Stevego Vaia — potrafili się w ten sposób wznosić, ale oprócz tego byli zdyscyplinowanymi mistrzami swoich instrumentów. Udało im się rozwiązać odwieczny artystyczny paradoks i uzyskać całkowicie kontrolowaną absolutną wolność.

Kiedy zaczniesz rozwijać podstawowe techniki gry gitary prowadzącej, nie zapominaj o tym, że w Twojej muzyce kryje się potencjał wywoływania potężnych emocji. Uważaj, żeby ich nadmiar nie spalił Twojego wzmacniacza!

W tym rozdziale skupimy się na palcach lewej ręki i precyzyjnym piórkowaniu. Zdradzę Ci także, dlaczego cała ta gra jest warta świeczki.

Przejmij prowadzenie

Musisz umieć zagrać wiele dźwięków, aby właściwie wydobyć nieliczne.

To powiedzenie nieznanego (prawdopodobnie wschodniego) pochodzenia z pewnością stosuje się do rocka, ponieważ najlepiej by było, gdybyś najpierw nauczył się akordów (które składają się z przynajmniej trzech dźwięków), a potem zaczął grać pojedynczymi dźwiękami, co jest istotą gitary prowadzącej.

Tak naprawdę *nie musisz* opanować gry akordowej, zanim zabierzesz się do gitary prowadzącej. Takie podejście jest jednak uzasadnione chociażby z technicznego punktu widzenia — do grania rytmu nie potrzebujesz aż tak precyzyjnych uderzeń prawej ręki. Dla większości początkujących gitarzystów trącanie wielu strun jest łatwiejsze niż trafianie w pojedyncze.

Teraz jednak nadszedł czas na wyprawę w świat pojedynczych dźwięków, w którym uderzasz tylko jedną strunę jednocześnie, a kluczowe znaczenie ma trafienie we właściwą. Wymaga on także znacznie większej ruchliwości lewej ręki.

Pojedyncze dźwięki możesz grać na różne sposoby. Cztery najważniejsze to:

- ✓ **Melodia:** to podstawowy sposób gry pojedynczymi dźwiękami na gitarze. Może stanowić skomponowany motyw lub improwizowany przerywniki, a także solówkę, która wykorzystuje melodię jako punkt wyjścia.
 - ✓ **Arpeggio:** polega na graniu akordów rozłożonych na poszczególne dźwięki, więc także jest sposobem grania pojedynczych dźwięków. Arpeggio możesz stosować jako rodzaj akompaniamentu (tak jak w palcowanym przykładzie z rozdziału 5.) lub jako gitarę prowadzącą, co stosuje wielu hardrockowych i heavymetalowych gitarzystów, takich jak Eddie Van Halen i Randy Rhoads. Wielu z nich wplata w swoje solówki kilka taktów arpeggia, czego rezultaty bywają niesłychanie emocjonujące.
 - ✓ **Riff:** to autonomiczna fraza muzyczna, skomponowana zazwyczaj z pojedynczych dźwięków i wykorzystywana jako strukturalna część utworu lub jego części. Łączy on melodię i gitarę rytmiczną, ponieważ ma wspólne cechy z jednym i drugim sposobem grania. Jest zazwyczaj kilka razy powtarzany i w danej części utworu służy jako motyw akompaniujący.
- Przypomnij sobie wpadające w ucho riffy z utworów *Day Tripper* i *Birthday* The Beatles, *Satisfaction* The Rolling Stones, *Walk This Way* Aerosmith, *Sunshine of Your Love* Cream, *Whole Lotta Love* i *Black Dog* Led Zeppelin, *Crazy Train* Ozzy'ego Osbourne'a oraz *You Give Love a Bad Name* Bon Jovi. Wszystkie te piosenki opierają się na rozpoznawalnych i łatwych do zapamiętania motywach.
- Riffy nie zawsze są zbudowane z pojedynczych dźwięków. Na przykład w *Smoke on the Water* Deep Purple i *Iron Man* Black Sabbath są one złożone z wielodźwięków granych jednocześnie. Riff może być także zagrany w harmonii przez dwie lub więcej gitar. Z takich zagrywek są znani The Allman Brothers i The Eagles.
- ✓ **Swobodna improwizacja:** nie jest to uznany termin muzyczny, tylko fraza opisująca dowolny fragment partii gitary prowadzącej, który niekoniecznie opiera się na melodii. Swobodna improwizacja nie musi nawet być melodyjna. Przeskoki o duże interwały, granie perkusyjne, efekty muzyczne i sekwencje dźwięków (takie jak na przykład schematy szybko powtarzanych nut, a nawet jednej nuty) — wszystkie te środki wyrazu mogą brać udział w budowaniu ekscytującej solówki lub pasażu.

Terminy *gitarra prowadząca*, *melodia*, *główny motyw*, *riff*, *solówka* czy *improwizacja* oznaczają różne sposoby grania pojedynczymi dźwiękami i są często stosowane wymiennie. Fraza „granie pojedynczymi dźwiękami” jest nieco nieporęczna, dlatego każdy rodzaj grania, który nie jest gitarą rytmiczną, możesz określić mianem gitary prowadzącej, nawet jeśli będzie to oznaczało riff.

Ściśle rzecz ujmując, gitara prowadząca to *główna* gitara, której partia zazwyczaj opiera się na pojedynczych dźwiękach. Lecz nie jest to regułą, ponieważ możesz grać dwudźwięki techniką double-stop. Dodatkowo termin *gitarra prowadząca* pozwala na odróżnienie jej od innej gitary (lub gitar) w zespole, która gra partie rytmiczne.



Czasami partia głównej gitary może się składać z akordów. Przerwywnik gitarowy w *Peggy Sue* Buddy'ego Holly'ego oraz riff otwierający utwór *Pinball Wizard* The Who to dwa najbardziej znane przykłady gitary rytmicznej, która gra główną rolę.

Jak trzymać piórko?

Sposób trzymania jest generalnie taki jak w przypadku gry rytmicznej. Chwyć je tak, aby koniec wystawał prostopadle z boku kciuka, i umieść dłoń w pobliżu struny, którą zamierzasz uderzyć. Zalecamy przede mną sposób trzymania piórka znajdziesz na rysunku 2.6.

Zapewne odkryjesz, że trzymasz piórko nieco mocniej, szczególnie gdy będziesz chciał zagrać głośniej lub agresywniej. To normalne. Z czasem zaczniesz je postrzegać jako naturalne przedłużenie jednego z paznokci.

Przejdź do ataku

Trącanie lub uderzanie określonego dźwięku jest określane jako *atak*. Nie oznacza to, że powinieneś grać agresywnie — jest to termin odróżniający początek nuty od jej wybrzmiewania (czyli tej części, która następuje po pierwszym, perkusyjnym dźwięku).

Aby zaatakować pojedynczą strunę, umieść piórko tak, aby dotykało jej od góry lub znajdowało się nieznacznie ponad nią, i trąć ją szybkim, płynnym ruchem. Uderz ją na tyle mocno, żeby dźwięk był wyraźny, lecz aby nie zahaczyć przy okazji sąsiedniej struny.

Ten ruch to uderzenie w dół, które jest dokładnie takie samo jak to, które opisałem w rozdziale 5., tyle że tym razem trącasz tylko jedną strunę. Aby uderzyć w górę, po prostu wykonaj odwrotny ruch.

Uderzanie pojedynczych strun w górę i w dół



Uderzanie struny w dół (w stronę ziemi) oznacza się symbolem ▣, a uderzanie struny w górę — symbolem ▽. Rockowi gitarzyści rytmiczni preferują uderzenia w dół, ponieważ są one mocniejsze i służą do podkreślania dźwięków w równych, miarowych schematach. Natomiast naprzemiennie uderzenia w górę i w dół, zwane *naprzemiennym piórkowaniem* (które opiszę w dalszej części tego rozdziału), są istotą gitary prowadzącej.

Granie pojedynczych dźwięków

Akordy zazwyczaj grasz dość szerokimi ruchami przedramienia i nadgarstka. Pojedyncze dźwięki nie wymagają takiego rozmachu, ponieważ większość siły uderzenia bierze się z nadgarstka. Zapewne będziesz miał skłonność do opierania podbicia dłoni na mostku. To w porządku, zwróć jednak uwagę na to, aby przypadkowo nie tłumić strun w trakcie gry.

Jeśli najpierw uderzasz dźwięki na niższych strunach, a następnie na wyższych, naturalnie dopasujesz pozycję ręki i przesuniesz ją wzdłuż mostka. Oczywiście *nie musisz* jej opierać na strunach — równie dobrze możesz jej pozwolić swobodnie zwiisać mniej więcej w okolicy mostka.

Yin i Yang gitary rytmicznej i prowadzącej

Jeśli w zespole są dwaj gitarzyści, najlogiczniejszy podział obowiązków sprowadza się do tego, że jeden z nich pełni rolę gitarzysty prowadzącego, a drugi rytmicznego. Często główną gitarę gra lepszy z nich. Czasem jednak podział ról nie wynika z talentów muzycznych, lecz z tego, że gitarzysta rytmiczny jest jednocześnie głównym kompozytorem (tak jak w przypadku Toma Petty'ego i Metaliki). W wielu zespołach te role nie są wyraźnie zdefiniowane — przykładem mogą być Lynyrd Skynyrd, The Allman Brothers i Judas Priest. Jednak w tych, które znalazły się na poniższej liście, wiadomo, kto jest gitarzystą prowadzącym, a kto rytmicznym.

Zespół	Gitara rytmiczna	Gitara prowadząca
The Beatles	John Lennon	George Harrison
The Rolling Stones	Keith Richards	Brian Jones/Mick Taylor/Ron Wood
The Kinks	Ray Davies	Dave Davies
Grateful Dead	Bob Weir	Jerry Garcia
AC/DC	Malcolm Young	Angus Young
Creedence Clearwater Revival	Tom Fogerty	John Fogerty
Aerosmith	Brad Whitford	Joe Perry
Kiss	Paul Stanley	Ace Frehley
Tom Petty	Tom Petty	Mike Campbell
The Cars	Ric Ocasek	Elliot Easton
The Clash	Joe Strummer	Mick Jones
Def Leppard	Steve Clark	Phil Collen
Bruce Springsteen	Bruce Springsteen	Nils Lofgren
Metallica	James Hetfield	Kirk Hammett
Guns N' Roses	Izzy Stradlin	Slash

Nawet grając głośno i agresywnie, powinieneś w pełni panować nad prawą ręką. Twój ulubiony wykonawca, który młóci ramieniem niczym skrzydłem wiatraka, z pewnością gra gitarę rytmiczną, a nie solową.

Zacniemy od kilku prostych ćwiczeń w graniu pojedynczych dźwięków, a następnie przejdziemy do zagrywek, które nieźle brzmią, a ich granie będzie dla Ciebie przyjemnością.

Technika gry pojedynczych dźwięków

Zagraj motywy z rysunku 6.1 wyłącznie za pomocą uderzeń w dół. Jest to sześć pasaży na różnych strunach. Każdy z nich składa się z trzech różnych dźwięków. Wszystkie są oparte na ćwierćnutach, co oznacza, że na jeden takt przypadają cztery nuty (lub jeśli wystukujesz rytm stopą, na jedno tupnięcie przypada jedna nuta).

0 1 0 1 | 3 1 0 1 | 3 0 1 3 | 0 3 1 0

0 1 3 1 | 0 3 1 3 | 0 3 0 1 | 3 0 1 0

Rysunek 6.1.
Ćwierćnutowe
melodie
w otwartej
pozycji na każ-
dej z sześciu
strun gitary

0 2 0 4 | 4 2 2 4 | 0 4 2 4 | 0 4 2 0

Cała sztuka polega na tym, żeby zagrać właściwe dźwięki, nie trącając przypadkowo złej struny. Nie musisz wygrzywać wyszukanych rytmów lub kombinacji uderzeń w górę i w dół — wystarczy, że trafisz we właściwą strunę. Jak się domyślasz, trudniej jest to zrobić na wewnętrznych strunach (drugiej, trzeciej, czwartej i piątej) niż na zewnętrznych (pierwszej i szóstej).

Spróbuj zagrać te motywy samodzielnie (bez pomocy nagrań na płycie), naliczając (i wystukując stopą) tempo o jeden takt wcześniej, niż zaczniesz grać. Zagraj z płytą, gdy uznasz, że ćwiczenie masz już opanowane i graj je bez przerw lub pomyłek.



Każde ćwiczenie jest w innym klimacie (co słyhać na płycie), ale nie powinno Cię to onieśmiać. Jeśli będziesz liczył ćwierćnuty zgodnie ze stukaniem na płycie (czyli rytmicznym dźwiękiem hi-hatu, stosowanym przez perkusistów, aby wskazać tempo przed utworem) oraz skupisz się na płynnym wydobywaniu jednego dźwięku przy każdym uderzeniu, wszystko pójdzie gładko.

Następne ćwiczenie (z rysunku 6.2) jest nieco trudniejsze, ponieważ wymaga zmiany strun w trakcie grania motywu. Grając je, staraj się płynnie przechodzić między strunami, nie tracić rytmu i nie zmieniać dynamiki (czyli siły uderzeń piórkiem).

Ścieżka 26, 1:12

Rysunek 6.2.
Ćwierćnutowa
melodia na róż-
nych strunach

Grając na gitarze, musisz pilnować rytmu nie tylko między taktami, lecz także wtedy, gdy zmieniasz struny.



Naprzemiennie piórkowanie

Teraz zwiększysz tempo i zaczniesz grać ósemki. Jak wiesz, w grze rytmicznej często wystarczy zwiększyć częstotliwość uderzeń w dół. Lecz gitara prowadząca wymaga w takiej sytuacji wykorzystania *naprzemiennego piórkowania*.

Aby naprzemiennie piórkować ósemki, musisz pamiętać o jednej, prostej zasadzie: na „1”, „2”, „3” i „4” uderzasz w dół, a na „i” uderzasz w górę. Brzmi banalnie, lecz w praktyce utrzymanie tego schematu podczas przechodzenia na sąsiednią, a nawet dalszą strunę jest dość trudne.

Mimo to naprzemiennie piórkowanie jest dobrą techniką — nawet gdy wydaje się nielogiczne czy nieefektywne — i korzysta z niej praktycznie każdy w miarę uzdolniony gitarzysta.

Granie melodii na różnych strunach

Niezależnie od tego, czy zmieniasz struny, czy nie, powinieneś piórkować naprzemiennie. W melodii ósemkowej oznacza to, że dźwięki przypadające na „1”, „2”, „3” i „4” uderzasz w dół, a dźwięki przypadające na „i” (czyli te, które przypadają między liczbami) — w górę.

Skale

Skale ze swej natury składają się z kolejnych stopni. Stanowią one straszliwe narzędzie muzycznych tortur w rękach bezwzględnych wychowawców (takich jak Twoja nauczycielka muzyki w czwartej klasie), ale to wszystko ma swój cel. Skala to świetny sposób na rozgrzanie palców za pomocą rozpoznawalnych układów, dzięki któremu uczysz się położenia na gryfie należących do niej dźwięków.

Dodatkowo skale układają się w znajomo brzmiące melodie („do re mi fa sol la si do”), a ich poprawne wykonanie daje swego rodzaju przyjemność — a przynajmniej do momentu, gdy zagrasz je już trzy miliony razy i nie będziesz ich w stanie zdzierzyć.

Na razie jednak spróbuj zagrać kolejne dźwięki skali C-dur w górę i w dół, zaczynając od podstawy (czyli pierwszego stopnia skali lub akordu).

Skale durowe

Rysunek 6.3 przedstawia jedną oktawę skali C-dur (czyli osiem dźwięków). Zwróć uwagę na to, że tylko w pierwszej połowie taktu znajdują się oznaczenia uderzeń, a tuż po nich pojawia się termin *sim.* (skrót od ang. *simile* — *podobnie*), informujący, że resztę powinieneś zagrać w ten sam sposób.

Ścieżka 27, 0:00

Rysunek 6.3.
Jedna oktawa
skali C-dur
w górę i w dół

W tradycyjnym zapisie nutowym pojawiło się także palcowanie lewej ręki. Nie chodzi jednak o to, żebyś ogarniał wzrokiem wszystkie te informacje — nuty, wskazówki dotyczące lewej i prawej ręki, i tak dalej — tylko żebyś nauczył się tej skali i grał ją za każdym razem, gdy potrzebujesz rozgrzewki. Możesz ją też wykonać, gdy inspiracja schowa się, stłumiona i wycofana, w najgłębszych zakamarkach umysłu, a Ty nie będziesz w stanie wymyślić żadnej innej spójnej melodii.

Skala z rysunku 6.4 także jest durowa, chociaż składa się z innych dźwięków i nieco trudniej ją zagrać. Są to dwie oktawy skali G-dur w górę i w dół. Jest trudniejsza ze względu na palcowanie, ponieważ będziesz przyciskał struny wszystkimi palcami lewej ręki na rozpiętości czterech progów.



Trzymaj lewą rękę mniej więcej w tym samym miejscu nad strunami i sięgaj palcami do odpowiednich progów (pierwszy palec — wskazujący — naciska pierwszy próg, drugi — środkowy — drugi próg, i tak dalej). Gdy wyrobisz sobie większą giętkość palców, zwiększy się ich rozpiętość, dzięki czemu będziesz w stanie sięgnąć do poszczególnych progów, praktycznie nie zmieniając pozycji dłoni.

Skale molowe

Ponieważ wprowadziłem Cię w skalę durową, pokazując jej kolejne stopnie, czuję, że powinienem przedstawić Ci także jej mroczniejszego kuzyna, czyli skalę durową.

„Rodzinna” analogia jest tu jak najbardziej na miejscu, ponieważ skale molowe są faktycznie spokrewnione z durowymi. Każda skala durowa posiada odpowiadającą jej, *pokewną* gamę molową, którą możesz zapisać za pomocą tych samych znaków przy kluczu wiolinowym. Naturalna skala molowa dowolnej skali durowej (nazywana tak dlatego, że możesz ją zagrać, używając tych samych dźwięków) zaczyna się od jej szóstego stopnia.

Szóstym stopniem skali C-dur jest A (pamiętaj, że muzyczny alfabet kończy się na G, a między A i C znajduje się H). Rysunek 6.5 przedstawia jedną oktawę skali molowej, zaczynającą się od otwartej piątej struny, czyli A.

Ścieżka 27, 0:14

Musical notation for Figure 6.3, showing a melody in G major, 4/4 time. The melody consists of two phrases. The first phrase starts on the G4 string and moves up stepwise to D5. The second phrase starts on D5 and moves down stepwise to G4. The guitar fretboard diagram below shows the following fret numbers: 3, 0, 2, 3, 0, 2, 4, 0 for the first phrase, and 2, 0, 1, 3, 0, 2, 3, 2 for the second phrase.

Rysunek 6.4.
Dwie oktawy
skali G-dur
w górę i w dół

Musical notation for Figure 6.4, showing a two-octave scale in G major, 4/4 time. The scale is played in two directions: ascending and descending. The guitar fretboard diagram below shows the following fret numbers: 0, 3, 1, 0, 2, 0, 4, 3 for the ascending scale, and 0, 3, 2, 0, 3 for the descending scale.

Ścieżka 27, 0:35

Rysunek 6.5.
Jedna oktawa
skali a-moll

Musical notation for Figure 6.5, showing a one-octave scale in A minor, 4/4 time. The scale is played in two directions: ascending and descending. The guitar fretboard diagram below shows the following fret numbers: 0, 2, 3, 0, 2, 3, 0, 2 for the ascending scale, and 0, 3, 2, 0, 3, 2, 0 for the descending scale.

Pasaże

Pasaże to melodie, w których wysokości kolejnych dźwięków zmieniają się o więcej niż jeden stopień (czyli z pominięciem jednej lub kilku liter), na przykład A, C, E, G, H. Mogą mieć rozpiętość dowolnego interwału i nie muszą składać się wyłącznie z dźwięków określonego akordu. Tak więc wszystkie arpeggia to pasaże, lecz nie wszystkie pasaże to arpeggia. Rysunek 6.6 przedstawia arpeggio na akordzie a7, w którym grasz jego kolejne dźwięki, czyli A-C-E-G.

Rysunek 6.6.
Arpeggio na
akordzie a7

Łączenie zmian o jeden stopień z pasażowymi przeskokami

Większość melodii jest zbudowana na zasadzie kombinacji tych dwóch rodzajów zmian wysokości dźwięków. Czasami zawierają one fragmenty arpeggio (tak jak wojskowa pobudka i sygnał na posiłki, grane na trąbce). Granie skali polega na wydobywaniu jej kolejnych dźwięków w porządku rosnącym lub malejącym. Granie arpeggia umożliwia ruchy zarówno w górę, jak i w dół, lecz jesteś wówczas ograniczony do dźwięków akordu.

Zacznij od dołu: melodie na niższych dźwiękach

Z nieznanymi bliżej przyczyn wszystkie tradycyjne podręczniki do gitary zaczynają się od najwyższych strun i stopniowo przechodzą do coraz niższych. Lecz my, zgodnie z prawdziwie rewolucyjną naturą rock and rolla oraz serii *Dla bystrzaków*, zacznijmy od dołu.



To, że zacznijmy od dołu, nie wynika wyłącznie z buntowniczego nastawienia (choć sprzeciw dla samego sprzeciwu jest całkiem zabawnym!) — po prostu siła napędowa większości najbardziej znanych motywów, riffów i zagrywek rytmicznych pochodzi z nizin (patrząc z perspektywy dźwięków na gitarze). Przypomnij sobie klasyczne riffy, o których pisałem w tym rozdziale — *Smoke on the Water*, *Iron Man* czy *Day Tripper* — i pomyśl, ile z nich opiera się na niskich dźwiękach.

Mając to na uwadze, zagraj motyw na niskich strunach z rysunku 6.7, który przypomina typowy rockowy riff. Wsłuchaj się w jego upajające, podziemne brzmienie. Muzycy Spinal Tap byliby z Ciebie dumni.

Rysunek 6.8 przedstawia inną melodię, nieco żywszą niż ta z rysunku 6.7. Opiera się ona na równomiernych ósemkach i zawiera kilka zaskakujących zwrotów. Znajdziesz w niej także serię przeskoków o większe interwały, które w tym przypadku stanowią arpeggio na akordzie a-moll.

Ścieżka 28, 0:00

Rysunek 6.7.
Rockowa melodia na niskich dźwiękach, wykorzystująca najniższe struny gitary

e

Ścieżka 28, 0:11

Rysunek 6.8.
Dynamiczne ósemki w melodii na niskich dźwiękach

a

Droga na szczyt: melodie na wyższych dźwiękach

Partie gitary prowadzącej zazwyczaj w dużym stopniu korzystają z wyższych rejestrów gitary, gdzie melodie brzmią najbardziej naturalnie. Zanim przejdziesz na samą górę gryfu, zagraj przykład z rysunku 6.9, aby sprawdzić potencjał gitary do przebicia się przez zgiełk sekcji rytmicznej.

Ścieżka 28, 0:26

Rysunek 6.9.
Melodia na wyższych dźwiękach w otwartej pozycji

e



Jeśli Twoja gitara brzęczy, zamiast dawać mięsiste i kremowe brzmienie, zwiększ ilość przesteru. Gdybyś tego potrzebował, w rozdziale 3. znajdziesz szczegółowe wskazówki, jak tego dokonać.

Pozycje na gryfie

Jak dotąd wszystkie melodie i ćwiczenia grałeś na najniższych progach (między pierwszym a czwartym). W tej pozycji najłatwiej znaleźć na gryfie zapisane w nutach dźwięki.

Gitara jest jednak wyposażona w znacznie więcej progów niż pierwsze cztery. W najniższej pozycji możesz grać większość akordów, riffów na niskich strunach oraz część melodii, lecz kluczowym elementem solówek są wyższe pozycje. Jest tak z dwóch powodów:

- ✓ Im wyżej na gryfie się znajdziesz, tym wyższy dźwięk będziesz w stanie zagrać. Gitara jest instrumentem o niskim rejestrze — nuty, które czytasz z pięciolinii, na gitarze są o oktawę niższe. Z tego powodu przejście na wyższe progi pozwala Ci się przebić z melodią przez pomruk basu oraz hałas perkusji i innych gitar grających akordy w podstawowej pozycji.
- ✓ Na wyższych progach struny są bardziej elastyczne, co ułatwia zmianę progów oraz stosowanie takich technik, jak podciąganie strun, wibrato, hammer-on, pull-off, slide i innych środków ekspresji (wszystkie zostały opisane w rozdziale 9.).

Otwarta pozycja

Dotychczas grałeś głównie w otwartej pozycji, ale było to *celowe*. Kiedy opanujesz cały gryf i będziesz w stanie zagrać w każdym miejscu, z którego da się wydobyć jakiś dźwięk, otwarta pozycja stanie się kwestią *wyboru*. Inaczej mówiąc, będziesz grał w otwartej pozycji, gdy będzie to pasowało do muzycznego efektu, jaki zamierzasz osiągnąć.

Gitarzyści rockowi grają zarówno w otwartej, jak i w wyższych pozycjach (numer pozycji jest określany przez próg, który przyciskasz palcem wskazującym), ponieważ różnią się one brzmieniem. Dla porównania: gitarzyści jazzowi starają się unikać otwartej pozycji, natomiast folkowi niemal wcale nie korzystają z wyższych. W rocku jednak stosuje się wszystkie, dlatego musisz wiedzieć, jakie są zalety i wad, i drugich.

Pamiętasz skalę G-dur z rysunku 6.4? Była to skala G w otwartej pozycji, ponieważ wykorzystywała otwarte struny gitary. Teraz spróbujemy zagrać te same dźwięki w tym samym rytmie, ale w nieco inny sposób.

Wyższe, zamknięte pozycje

Zmiana pozycji pozwala na przetransponowanie motywu w dowolne miejsce gryfu. Melodie bez dźwięków na otwartych strunach możesz zacząć od dowolnego progu — niezależnie od tego, czy będzie to pierwszy, czy piętnasty. Pozostałe dźwięki będą w takich samych interwałach. To tak jak z pływaniem — jeśli opanujesz technikę utrzymywania się na powierzchni i poruszania się, nie ma znaczenia, czy woda będzie miała pięć metrów głębokości, czy pięć kilometrów. No może poza tym, że ta druga przypuszczalnie będzie znacznie zimniejsza.

Wyższe pozycje czasami nazywa się *zamkniętymi*, ponieważ nie wykorzystują otwartych strun. Kiedy opanujesz jakiś motyw w dowolnej zamkniętej pozycji, możesz przemieścić go w dowolne miejsce na gryfie — dzięki temu uzyskasz ten sam motyw, tylko przetransponowany na inną tonację. Ta reguła stosuje się także do akordów, jak już wiesz z rozdziału 4., w którym poznałeś akordy ruchome i barowe.

Najlepsze jest jednak to, że możesz przenosić całe melodie — od razu zmieniając ich tonację — czego pianiści, trębacze czy fleciści mogą gitarzystom tylko zazdrościć, ponieważ nie są w stanie tego zrobić z równą łatwością na swoich instrumentach.

Aby poznać wyższe pozycje w praktyce, zagraj dwie oktawy skali G-dur na tych samych dźwiękach, ale nie używając żadnej otwartej struny. W ten sposób uzyskasz skalę G-dur w drugiej pozycji, tak jak na rysunku 6.10. Jest to druga pozycja, ponieważ najniższy próg, jaki naciskasz, definiuje nazwę pozycji; w tym przypadku jest to drugi.

Ścieżka 29

Rysunek 6.10.
Dwie oktawy
skali G-dur
w drugiej
pozycji

Kiedy ją opanujesz, zagraj ten sam układ palców w innych pozycjach. W ten sposób *przetransponujesz* skalę G-dur na inną tonację.

Blizsze spotkanie z riffami na niższych rejestrach

Riffy pojawiły się już wcześniej w tym rozdziale w przykładach melodii na niskich dźwiękach, lecz teraz zajmiemy się nimi na poważnie — nie dlatego, że pomagają zilustrować naprzemienne piórkowanie lub zmianę strun, lecz dla nich samych. W końcu przecież zajmujesz się muzyką dla muzyki!

Najlepsze w niskich riffach są potężne, basowe dźwięki. Nie ma lepszego wyboru, jeśli chodzi o miążdzące, wstrząsające ziemią, soczyste i trzeszczące, rozwalające mózg na strzępy tony, dlatego 99% riffów opiera się na tych właśnie dźwiękach.

Zacznij od klasycznego riffu na ćwierćnutach z rysunku 6.11, zwanego boogie-woogie, boogie lub kroczącym basem. Składa się on wyłącznie z dźwięków akordów oraz szóstego stopnia, a każdy akord jest ogrywany według tego samego schematu. Lecz siła tego motywu polega właśnie na powtórzeniu. Jest on tak zaraźliwy, że Twoje uszy chciałyby słyszeć ten sam schemat przy każdym akordzie!

Ścieżka 30

Rysunek 6.11.
Klasyczny riff
boogie-woogie
oparty na kro-
czącym basie
w G-dur

Czy można to jakoś uprościć: skala pentatoniczna

Skale durowe i molowe być może stanowią podwaliny edukacji muzycznej, lecz jako materiał melodyczny do ogrywania akordów brzmią, no cóż, akademicko. Gitarzyści rockowi mają lepszy sposób na zaspokajanie swojego głodu melodii: skalę pentatoniczną.

Nie jest to rzecz jasna jedyna skala stosowana w solówkach rockowych, lecz z pewnością najbardziej popularna i najłatwiejsza do nauczenia. Jej urok polega na tym, że dobrze brzmi z każdym akordem w danej tonacji, więc niemal natychmiast możesz na jej podstawie zacząć tworzyć muzykę.

Jak sugeruje jej nazwa, składa się ona z pięciu dźwięków, czyli dwóch mniej niż normalna, siedmiodźwiękowa skala durowa lub molowa. Dzięki temu uzyskujesz bardziej otwarte i mniej linearne brzmienie. Jest ona także w znacznym stopniu ambiwalentna, co stanowi jej zaletę, ponieważ trudniej zagrać „zły” dźwięk — czyli taki, który mimo iż należy do danej tonacji, nie pasuje do aktualnego akordu. Skala pentatoniczna wykorzystuje jedynie te najbardziej uniwersalne dźwięki.

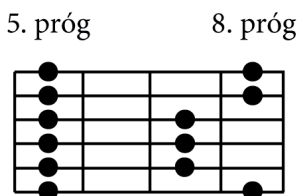
Nie jestem w stanie właściwie wyrazić jej znaczenia. Dla muzyki rockowej jest ona tym, czym narkoza, prasa drukarska i wkrętarka akumulatorowa dla współczesnej cywilizacji — niezbędnym narzędziem, bez którego życie byłoby znacznie trudniejsze.

Pierwszą skalą pentatoniczną, jaką poznasz, będzie a-moll. Możesz jej używać w solówkach, ogrywając akordy w tonacji a-moll, C-dur oraz progresji bluesowej w a-moll (przymiotnik „bluesowy” może oznaczać albo specjalną, sześciodźwiękową skalę, albo określoną progresję akordów). Dobrze sprawdza się także w tonacji A-dur i progresji bluesowej w C-dur. Całkiem niezłe jak na skalę, która ma o dwa dźwięki mniej niż normalna.

Rysunek 6.12 przedstawia diagram gryfu, na którym znajduje się skala pentatoniczna w piątej pozycji. Gryf jest w takim ułożeniu, jak gdybyś patrzył na gitarę od przodu, a następnie przekrzywił ją na lewą stronę. Jego diagram przypomina więc tabulaturę — w tym sensie, że pierwsza struna znajduje się na samej górze — jednak jest to faktyczny schemat gryfu, a nie tabulatura. Na ścieżce 31. z dołączonej do książki płyty ta skala jest grana z góry (czyli od ósmego progu pierwszej struny) na dół (do piątego progu na szóstej strunie). Spróbuj ją zagrać, chociaż niekoniecznie w takim samym tempie jak na płycie — to nagranie jest po to, żebyś miał pewność, iż przyciskasz właściwe struny w odpowiednich miejscach.

Ścieżka 31

Rysunek 6.12.
Diagram gryfu przedstawiający skalę pentatoniczną w piątej pozycji



Na diagramie gryfu, tak jak na tabulaturze, najwyższa linia oznacza pierwszą strunę. Poza tym to nie jest akord, tylko wszystkie możliwe dźwięki skali pentatonicznej. Palec wskazujący przyciska te, które wypadają na piątym progu, serdeczny te z siódmego progu, a mały z ósmego. W tym schemacie skali palec środkowy nie ma nic do roboty.

Skala pentatoniczna, czyli trzy sposoby grania solówek

Teraz nauczysz się grać skalę pentatoniczną do trzech różnych muzycznych podkładów:

- ✓ progresji w tonacji durowej,
- ✓ progresji w tonacji molowej,
- ✓ progresji bluesowej.

Ten sam schemat możesz wykorzystać do trzech różnych akompaniamentów. To niewiarygodne zrzędzenie losu dla początkującego gitarzysty, że może zastosować skrót myślowy, szybką kalkulację, pozwalającą na natychmiastowe zagranie solówki do każdego durowego, molowego lub bluesowego utworu — po prostu wykonując coś, co zasadniczo stanowi salonową sztuczkę muzyczną. To świetne i błyskawiczne rozwiązanie, które pozwala Ci niemal „od ręki” zagrać przyzwoicie brzmiącą muzykę.

Kiedy poznasz już podstawy, być może zechcesz się dowiedzieć, dlaczego te dźwięki współbrzmiają tak, a nie inaczej, ale na razie zacznijmy jam session!

Umieść palec wskazujący na piątym progu pierwszej struny. Rozluźnij dłoń, aby palce swobodnie zwisały nad gryfem w okolicach szóstego, siódmego i ósmego progu. Twoja ręka jest gotowa do gry w piątą pozycję.

Zagraj motyw z rysunku 6.13. Jest to oparta na ósemkach schodząca skala pentatoniczna C-dur, zaczynająca się od czwartego palca, który przyciska pierwszą strunę na ósmym progu.

Ścieżka 32, 0:00

Rysunek 6.13.
Oparta na ósemkach schodząca skala pentatoniczna C-dur

The image shows a musical score for a descending pentatonic scale in C major. It consists of a treble clef, a 4/4 time signature, and a guitar tablature. The melody is written on a single staff with a treble clef. The tablature below it shows the fret numbers for each note: 8, 5, 8, 5, 7, 5, 7, 5, 7, 5, 8, 5, 8. The notes are: G4 (8th fret), E4 (5th fret), D4 (8th fret), B3 (5th fret), A3 (7th fret), G3 (5th fret), F3 (7th fret), E3 (5th fret), D3 (7th fret), C3 (5th fret), B2 (8th fret), A2 (5th fret), G2 (8th fret).

Staraj się, aby każdy dźwięk — od góry do dołu — zabrzmiał osobno, abyś przyzwyczał się do przyciskania progów i zmiany strun. Nie zastanawiaj się nad tym, czy uderzasz struny w górę, czy w dół, póki nie będziesz w stanie swobodnie przebiegać palcami lewej ręki po wszystkich strunach — jak pająk po swojej sieci.

Ten schemat umożliwia trzymanie lewej ręki w niezmienionej pozycji, ponieważ wszystkie palce są w stanie bez napinania dosięgnąć odpowiednich progów.

Teraz, gdy zagrałeś już skalę, spróbuj ją wykorzystać w kontekście muzycznym. Dzięki temu doświadczysz magii, która będzie miała miejsce, kiedy zagraż te same dźwięki do utworów w różnych tonacjach. Przedstawienie czas zacząć!

Pentatonika w utworze o tonacji durowej

Rysunek 6.14 przedstawia progresję w C-dur w umiarkowanym tempie na 4/4. Solówka stanowi mieszaninę ćwierćnut i ósemek, które należą do pentatonicznej skali C-dur, granej w różnych pozycjach na gryfie. Na nagraniu w lewym kanale słychać sekcję rytmiczną, natomiast w prawym — gitarę prowadzącą. Kiedy załapiesz już melodię gitary prowadzącej, przekręć balans na lewy kanał (nie obrażę się) i spróbuj zagrać ją do podkładu, a następnie ustaw balans na środku i sprawdź, jak dobrze Ci poszło.

8 8 8 5 8 | 5 8 5 7 5 5 7 | 5 7 5 7 5 7 5 7 | 5 5 8 5 7 5

Rysunek 6.14.
Solówka
w umiarkowa-
nym tempie 4/4
w tonacji C-dur

7 5 7 7 5 7 8 | 5 7 5 7 5 | 5 5 7 5 7 5 | 8

Pentatonika w utworze o tonacji molowej

A teraz, jak mawiali w Monty Pythonie, coś z zupełnie innej beczki. Czyżby? Rysunek 6.15 przedstawia motyw w innym klimacie (ciężki backbeat na 4/4), w innej tonacji (a-moll), lecz gitara prowadząca jest oparta na tych samych dźwiękach. Zwróć uwagę na uderzająco odmienny efekt.

Rysunek 6.15.
Solówka do
ciężkiego back-
beatu na 4/4
w a-moll

5 5 5 8 5 7 5 7 5 | 7 5 7 5 7 5 7 5 7 5 | 7 5 8 5

Pentatonika w utworze o progresji bluesowej

A teraz, co niewiarygodne, nastąpi kolejna zmiana klimatu, zaś Twoja partia będzie się opierała na tej samej skali, co przykłady z rysunków 6.14 i 6.15. Motyw z rysunku 6.16 to żywiołowy blues w rytmie mieszanym w tonacji A-dur. Zwróć uwagę na to, że ósemki z tego przykładu są nierównomierne — powinieneś je grać jako dłuższą i krótszą. Spraw, że będą łąkać.

Rytm mieszany (♩ = $\overset{\sim}{\underset{\sim}{\text{J}}}$ $\overset{\sim}{\underset{\sim}{\text{J}}}$)

Rysunek 6.16.
Bluesowa solówka w żywym, mieszanym rytmie na 4/4

W następnej części nie będziesz już musiał się uczyć żadnych motywów — zaczniesz samodzielnie je wymyślać.

Improwizowanie

W rocku, jazzie i bluesie improwizacja zajmuje poczesną rolę. Umiejętność dobrego improwizowania jest znacznie ważniejsza od czystej techniki. Tworzenie szczerych, wiarygodnych i inspirujących solówek ma dużo większe znaczenie od technicznej dokładności i precyzji.

Najlepsi muzycy świata to najwybitniejsi improwizatorzy, co nie oznacza, że są biegli technicznie. Jedyna umiejętność, która jest równie istotna jak improwizowanie świetnych solówek, to pisanie piosenek.

Ostatni przykład w tym rozdziale będzie więc poświęcony improwizacji, która polega na wybraniu zestawu dźwięków i stworzeniu z nich muzyki. Aby tego dokonać, wykorzystaj pentatoniczną skalę w piątej pozycji, której nauczyłeś się wcześniej. Rysunek 6.17 przedstawia wolny, jazzujący blues w rytmie mieszanym w tonacji A-dur. Nie zapomnij o nierównomiernym graniu ósemek oraz bluesowym credo: nie musisz czuć się źle, żeby grać bluesa... ale to pomaga.

Ścieżka 33

Rytm mieszany (♩ = $\overset{\sim}{\underset{\sim}{\text{J}}}$ $\overset{\sim}{\underset{\sim}{\text{J}}}$)

A7 D7 A7

D7

A7 E7

D7 A7 E7

1. 2.

Rysunek 6.17.
Wolny blues
w rytmie
mieszanym
w tonacji A-dur

Nuta końcowa

Improwizowanie to najłatwiejsza umiejętność na świecie (wystarczy znaleźć właściwe dźwięki — i można grać), a zarazem jedna z najtrudniejszych (trzeba na poczekaniu stworzyć poruszającą melodię). Im więcej dźwięków masz do wyboru, tym bogatsze jest Twoje muzyczne słownictwo, za pomocą którego możesz wyrazić swój przekaz.

Pentatoniczna skala stanowi świetny sposób na błyskawiczne rozpoczęcie tworzenia muzyki, lecz istnieje ogromna liczba innych skal, które mogą Ci pomóc w tworzeniu melodii. Możesz też słuchać innych gitarzystów w poszukiwaniu pomysłów. Wykraczaj poza wszystkie skale, do których przywykniesz, aby wydobyć niecodzienne dźwięki, oraz ucz się klasycznych solówek z nagrań, aby przekonać się, co je napędzało. A przede wszystkim rozwijaj własny sposób frazowania i styl.

Techniki, które pomogą Ci w zrealizowaniu tych celów, opiszę w części III oraz IV, więc na razie trenuj swobodne przebiegi palców w dół i górę gryfu. Zaskakuj się, zmieniając kierunek, przeskakując struny, a nawet dramatycznie powtarzając pewne dźwięki. Część Twoich najwspanialszych dokonań muzycznych będzie rezultatem zupełnie niezamierzonych działań — szczęśliwym przypadkiem. Lecz aby trafić na owe „zbiegi okoliczności”, nie możesz iść najprostszą ścieżką. Bądź śmiały, odważny, podejmuj ryzyko i improwizuj!