

1983年アルバム「アースシェイカー」でデビュー。モア、ラジオマジック、ありがとう君に、などのヒットを飛ばし、ジャパメタバンド初の武道館公演を行う。84年にラウドネスの二井原実、樋口宗孝、プリザードの寺沢功一とSLYを結成しアメリカでもCDをリリース。現在は再結成したアースシェイカーの活動以外に、ソロプロジェクトのmintmintsでギターインストを炸裂中。

匠のアドバイス

- ・苦手な原因を見つけて克服する
- ・ギターとアンプの次にはパソコンを買い!

を見つけて克服するのが一番。地味な練習だとは思っただけで、ここで手を抜いてしまうと、絶対に後から後悔することになると思うんだ。

■今回のテーマはバックギン。ソロのある曲だって1曲の90%はバックギンが占めているから凄いな大事だよ。でもソロと違って地味だし、雑誌に取り上げられることが少ないから、どう練習したら良いかわからない人も多いんじゃないかな。僕もそうだったんだけど、自分で洋楽とかのコピーをしたら、どうもあのスケール感が出ない。その理由はビートの差なんだよね。ギタリストはバンドのスケール感をも変えられる存在であるってことに気付いてから、ビートの練習を始めたのね。ビートって口では非常に表現しにくい動画を見ても分かりにくいかもしれないけど、これまで曖昧だったビートのノリが少しでも分かってくれたら嬉しいな。

■演奏はコード・プレイだけど、うちわで仰いでいるようなイメージで弾くことを意識して欲しいね。そしてピックが外側に跳ねないように自分に向かって弾く。外側に向かってピックングしてしまうと、ピックングの次の瞬間に弦がフレットに当たってしまって音が死んでしまうし、絶対にリズムは狂っちゃう。バックギンの時には下方に押しつけるようなイメージでピックングすると良いよ。

■自分の演奏を客観的に聴くことが一番重要。今はDAWソフトを使えば演奏を波形でも見れるから、自分のリズムの悪さが一目で分かる。昔ならば、そういうよれたリズムも良かったのかもしれないけれど、MIDIの登場以降はジャストなビートありきの音楽が主導権を握ってる。その中で自分がギタリストとして生きていくためにはクリックに合わせて演奏できること、そして、DAWソフトを扱えることが一番重要だと思ってる。だから、パソコンって敷居が高いと思わずに、ギターを買ってアンプを買ったらあとは間違いなくパソコンを買うべき。DAWソフトは何でもいいから、とにかくそれで練習する。それが成功への近道だと思っし、そういう機械を使うことによってアレンジだったり色々なものが変化していくはずだよ。ギターだけ練習するんじゃないで、そういうところも頑張っ欲しいね。

※Guitar Proにはレコーディング機能はありません。

ローマの道

ROME WAS NOT BUILT IN A DAY

一に練習、二に練習、三に練習、四がなくて、五に練習プロ・ギタリストの原点はここにあり

③

毎日の小さな積み重ねがいずれ積もって大きな成果として実を結ぶ。これは楽器演奏でも同じだ。とは言っても、少しでも楽しんで上達できないものか…なんて考えてしまうのはアナタだけではないはず(笑)。そこでプロのギタリストに日頃のトレーニングのコツなどを聞いてみよう!というのが本連載だ。今回はEARTHSHAKERの石原SHARA慎一郎氏に普段の練習について聞いてみた。尚、その華麗なるプレイは動画で配信しているので、ぜひホームページにアクセスして欲しい。

■弦は基本、古い弦の方が好きだから切れにくいダダリオの10-46を使ってる。新品の弦の堅い感じが好きじゃないこともあって、レコーディングとかライブ前には張り替えるけど、家で使っている時は張りっぱなしということが多くな。ピックはダンロップのオレンジ色の0.6mm。柔らかいピックはストロークが楽になるし、ソロの時は短く持てば堅くも使える。ピックはこれまでかなり遍歴があったけど、今はこれで落ち着いてるかな。

■いわゆるウォーミング・アップみたいなものは特にしていなくて、自分のバンドやサポートなんかの曲をクリックに合わせて弾くというのが僕の練習スタイル。メトロノームを使って丁寧に弾いているかをProToolsにレコーディングして波形で確認してる。波形で見ることでモ

タリやツッコミが一目で分かるから、そこを修正していく感じだね。これを繰り返してる。ProToolsにレコーディングする音はMarshallのJVMのラインアウトから出してる。ラインの方が自分のクセがより正しくわかるんだよね。オーディオ・インターフェイスに直接ラインで入力した方がシビアにわかると思う。メトロノームもProTools上のものを使うことが多いかな。

■できないフレーズは最初は遅く練習して、徐々に早くしていくのはアリだけど、詰まるどころって苦手な原因があるんだよね。だから、その原因を克服するところから始めていくのが良いんじゃないかな。例えば苦手な箇所もよく見れば「このインサイド・ピックングの箇所だけが苦手」とか、弾けない理由がわかると思うんだよね。曲で言うと、苦手な箇所が来るのを恐れて、そのフレーズが近づくにつれて心拍数が上がって、演奏が揺れてきたりするしね(笑)。苦手意識があると焦っちゃって、弾けるものも弾けなくなっちゃたりするから、この苦手

▼フレーズの「ノリ」を意識しながらプレイしよう

