

LES BASES DU JEU [#3]

IN / OUT

laurent rousseau

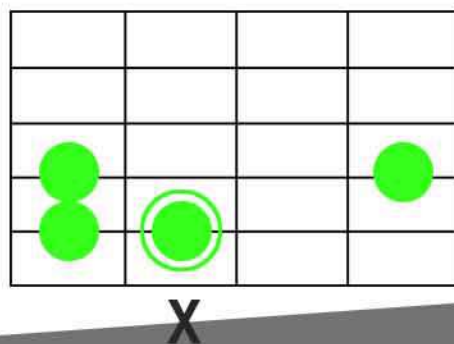
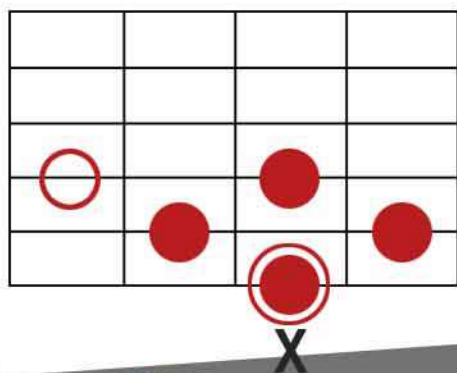
VOIR la
VIDEO
CLIC



Il existe de nombreux concepts de jeu IN/OUT dont parlerons ensemble pour ceux que ça intéresse, mais une des techniques vraiment efficaces pour donner du potentiel de tension à son jeu, est d'utiliser des dominantes secondaires. Je ferai des vidéos sur ce sujet, mais pour le moment souvenez vous simplement que vous pouvez faire précéder un accord par sa dominante propre - par exemple vous pouvez faire précéder GMA7 par D7 - ou Am7 par un E7 etc... Il s'agit en quelque sorte de fabriquer des cadences passagères. L'adjonction d'une dominante secondaire provoque un micro centre tonal transitoire sur l'accord visé en le «tonicisant» momentanément. Ici nous mettrons en évidence ce procédé à l'aide du jeu en arpèges qui permet de faire entendre des couleurs avec une grande efficacité.

D7alt **GMA7**

Dans cet exemple, on met en valeur l'arpège GMA7 en le précédant de son V7 propre (D7). On altère cette dominante secondaire pour augmenter l'effet cadenciel. Cela nous permet de rentrer en toute logique le Ab (OUT), nous aurions pu jouer d'autres altérations pour optimiser encore cet effet, par exemple en jouant pour la 5ème note la [5#] de D7alt] A# en case 8 au lieu de B en case 9.



LES BASES DU JEU [#3]

IN / OUT

laurent rousseau

VOIR la
VIDEO
CLIC



[ex2] Notez que nous aurions pu ajouter d'autres altérations du V7 secondaire pour optimiser encore cet effet, par exemple en jouant pour la 5ème note la [5#] de D7alt - A# en case 8.

2

3

4

[ex3] Pensez à varier les placements rythmiques pour une même phrase, vous verrez que cela peut influencer de façon spectaculaire sur l'efficacité de la phrase d'une part, mais aussi sur sa couleur (à cause des points d'appuis différents). [ex4] Selon votre niveau ou le contexte, n'hésitez pas à jouer cette phrase en croches. Votre niveau n'est donc pas une excuse propre à vous dispenser d'ouvrir votre oreille...

