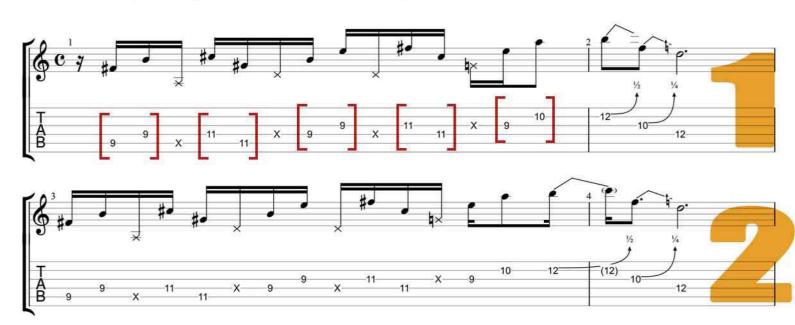
LES BASES DU JEU (#2) IN OUT aurent rousseau (#2)

Lorsque vous connaîtrez mieux le sujet du jeu IN/OUT, vous pourrez réaliser la grande logique de ces techniques, y compris au niveau théorique (on y reviendra dans une formation thématique). Dans cette nouvelle vidéo, on pose les bases d'une sorte de corrélation d'une note OUT par une amie à elle, une note qui lui donne de la légitimité. Pour débuter, on s'appliquera donc dans nos excursions OUT à faire entendre des quartes justes (P4) ou quintes justes (P5). Dans ces exemples je vous donne quelques solutions pour phraser avec des quartes.



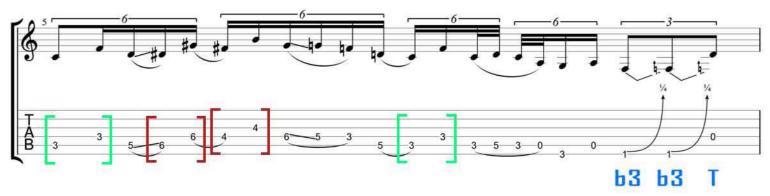
Voici deux placements rythmiques différents de la même phrase [5'14" et 5'43"]. Il s'agit d'une phrase qui fait apparaître des groupes de 3 double-croches (une quarte et une ghost note), ce qui donne une sensation de décalage rythmique. Les quartes OUT sont encadrées en rouge. Le Backing track est toujours le même

que dans la vidéo précédente. Rappelez vous que pour débuter, l'idéal est de faire entendre des quartes IN pour préparer le terrain avant l'excursion OUT.



LES BASES DU JEU (#2) IN / OUT la urent rousseau (#2)

Dans cet autre exemple joué dans la vidéo à partir de [6'20''], on insiste moins sur le côté OUT que dans le précédent qui utilisait 5 quartes OUT! lci on se contente de citer des quartes OUT qui proviennent de glissements de quartes IN, c'est une technique très sure pour bien lier le IN et le OUT, mais cela nécessite que votre phrasé soit assez efficace.



N'hésitez pas à travailler lentement pour bien faire sonner tous les éléments de legato, notamment les enchainements de SLIDES et PULL-OFF. La 5ème note de cette phrase est jouée avec le petit doigt pour une meilleure articulation, la quarte jouée en 4ème case peut quant à elle être jouée par un petit barré du 1 sur deux cordes.



Les quartes IN sont encadrées en vert Cette phrase est pensée elle aussi sur le même backing-track. Elle finit par une inflexion blues de la tierce mineure (F) pour résoudre sur la tonique (D)

