

포인트 1 : 꾸밈음적인 작은 기술

악보 P-1은 이 곡의 테마의 중심이 되는 멜로디 부분인데 H.P.S. 등의 핑거링 테크닉이 각처에 담겨져 있다. 그들 하나하나가 특별히 어렵다는 것은 아니지만 멜로디의 표정이라는 면에서 매우 중요한 역할을 다하고 있다고 할 수 있을 것이다. 특히 이 부분에서 쓰여지고 있는 슬라이드는 포지션

의 이동을 수반하지 않는 것으로 참말로 장식적인 음이라고 할 수 있다. 사용하는 손가락은 황 에서 황 , 황 에서 황 의 어느 쪽의 슬라이드도 약손가락이 될 것이다.

처음에서부터 5마디째의 황 에서 황 로의 풀링 부분은 미리 황 과 황 을 집게손가락으로 동시에 눌러 두자. 풀링 자체는 가운데손가락을 사용하게 된다.

로크기타명곡집

EUROPA (Earth's Cry Heaven's Smile) / 유로파

●by D. C. Santana & T. Coster

P-1

The score is divided into five systems, each with a treble clef staff and a bass clef staff. The bass staff includes fret numbers and fingering instructions (H, S, P). Chord diagrams are provided for various chords: Fm7(onBb), Bb7, Ebmaj7, Abmaj7, G7, Cm7, and Cmaj7. The score includes various techniques such as slides, bends, and double stops. A 'P-1' label is at the top. Circled letters 'a', 'b', and 'c' mark specific sections. 'cho.' indicates a choice of notes.

㉔ : 약손가락으로 원활하게 왕복한다.

㉕ : 1번을 집게손가락, 2번을 가운데손가락, 3번을 약손가락으로 한다. 타이밍을 잡는 법이 어려울 것 같으니 레코드의 음에 맞추어 감각적으로 익혀주기 바란다.

㉖ : 1번을 늘인 채로 쇼킹을 더하고 액센트를 붙인다. 피킹은 하지 않는 것이 된다.

㉗ : 약손가락의 움직임이 중요한 플레이이다.

포인트 2 : 새끼손가락을 활용한 프레이즈

악보 P-3 부분은 매우 어려워 보이는 음표가 늘어서 있는데 여기서는 1번에 새끼손가락을 쓰지 않으면 연주가 불가능해지고 만다. 1번은 약손가락 쇼킹으로 되어 있으므로 같은 프렛 위의 1번에 또 약손가락을 가져가서는 시간이 걸리고 말기

System 1: Measures 1-4. Chords: Abmaj7, G7, Cm7. Fingerings: D.P, P.P, P, cho.

System 2: Measures 5-8. Chords: Fm7, Cm7. Fingerings: S, P, S.

System 3: Measures 9-12. Chords: Fm7, Cm7, Fm7. Fingerings: P.P, P.P, P.P, P.P, P.P, P.P, cho, D.P, D.P, cho.

System 4: Measures 13-16. Chords: Cm7, Fm, Cm7, Fm7, Cm7. Fingerings: U, D.

System 5: Measures 17-20. Chords: Fm7, Cm7, Em, Cm7. Fingerings: cho, U, D, P, S.

System 6: Measures 21-24. Chords: Fm7, Cm7, Fm7, Cm7. Fingerings: S, P, S, P.

때문이다. 그래서 새끼손가락이 등장하고 **붙은** 계속 눌러 두어도 상관없을 것이다. 단지 프렛 위의 스페이스가 좁기 때문에 약손가락 쇼킹을 하기가 어렵고 타이밍도 좀처럼 잡기 힘들다고 생각한다. 상당한 연습이 필요한 프레이즈이다.

① : 집게손가락과 약손가락만으로 플레이한다. 악보 분할이 다소 어렵다고 생각하는데, 이것도 몸으로 익혀야 할 프레이즈이다.

② : 약손가락으로 전부의 슬라이드를 한다. 이 언저리의 타이밍은 각자의 자유로운 필링으로 플레이 해도 상관없을 것이다.