

Les premières tablatures pour instruments à cordes remontent au début du 16e siècle. Elles offrent la possibilité de pouvoir jouer sans connaissance du solfège.

Schéma de base

Les pointillés horizontaux schématisent les cordes de la guitare.



E	-----	(Mi aigu)
B	----- 1	(Si)
G	----- 2 2	(Sol)
D	----- 2 2	(Ré)
A	----- 0 0	(La)
E	-----	(Mi grave)

Les chiffres placés sur les cordes indiquent les cases à jouer. La valeur 0 indique une corde jouée à vide (sans toucher une case du manche).

Les tablatures logictabs

Voici une évolution de ce système, le but recherché étant d'y inclure le rythme, qui jusqu'à présent est écrit en solfège sous la tablature ou simplement absent.

Les temps ressortent en **noir** sur une structure en **gris**, ce qui permet de visualiser la mise en place rythmique des notes et leur durée (par la longueur des soulignages).

La tablature est cadrée par mesures (le nombre de temps par mesure est indiqué en tête de page).

La vitesse métronomique est exprimée en battements par minute.

Exemple :

Introduction de Californication - Red Hot Chili Peppers (4 temps par mesure) bpm = 95 environ

Am	F5	
-----	-----	e
----- 0 1	----- 0 2	B
----- 2	----- 3	G
----- 0	----- 1	D
-----	-----	A
-----	-----	E
1 2 3 4	1 2 3 4	

La première note jouée (corde La à vide) à une durée de quatre temps, la seconde (corde Ré à la deuxième case) trois temps et demi, la troisième (corde Si à vide) un demi-temps...

Lorsque c'est possible, on trouvera au-dessus du chiffrage une indication de l'accord utilisé.

Logictabs

Notations spéciales

La mention (!) Tuning en tête de page indique un accordage alternatif.

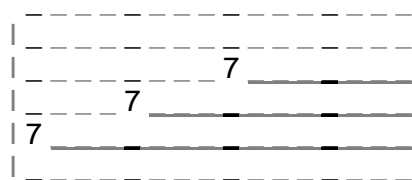
Exemple : (!) Tuning Eb : E A D G B e = Eb Ab Db Gb Bb eb (accordage en Mi bémol)

Par commodité le repérage des cordes restera inchangé (E, A, D, G, B, e).

x = note morte (dead note ou ghost note)

Typique du jeu rythmique de la guitare, la ou les cordes sont jouées étouffées.
(par la paume de la main qui attaque les cordes, ou par l'autre main posée sur les cordes)

Les chiffres 5, 7 et 12 non soulignés sont des harmoniques naturelles,
jouer la corde en la frôlant au-dessus de la frette indiquée (cinquième, septième ou douzième frette).



Code couleurs

En **Bleu** les *hammer-on* et *pull-off* :

Ce sont des notes liées, le hammer consiste à jouer une note (avec l'index), puis à taper sur une case supérieure (avec le majeur, l'annulaire ou l'auriculaire) afin de produire une note plus haute avec une seule attaque.

Le pull off est l'inverse (prendre soin de préparer le mouvement en ciblant la note inférieure).

En **Vert** le *slide* (glissé) :

Une autre façon de lier des notes en intervalle montant ou descendant.

En **Rouge** et **Fuchsia** le *bend* (cordes tirée) :

Plutôt adaptés au jeu sur une guitare électrique (les cordes étant plus fines).

Jouer la note à la case indiquée, puis tirer la corde vers le haut ou vers le bas pour faire monter la note de la valeur désirée.

(la vitesse de montée est laissée à votre appréciation)

Le **rouge** indique un bend d'une valeur d'un ton (l'équivalent de deux cases au-dessus).

3# placé au-dessus ou au-dessous d'une note, indiquera un bend d'un ton et demi (soit trois cases).

le **fuchsia** un bend d'un demi-ton (soit une case).

