

作曲基礎理論

専門学校のカリキュラムに基づいて

The Basic theory of
COMPOSITION

井原 恒平 著

目次

本書の趣旨

謝辞

本書中の課題について

本書における約束事

音楽理論を学ぶ目的

Chapter 1 仕事としての DTM 関連のソフト&ハード

パソコンについて

OS について

DAW ソフトについて

DTM 音源について

- ハード音源について
- ソフト音源について

プラグインエフェクトについて

MIDI キーボードについて

モニター環境について

- スピーカーについて
 - ・必ず「モニター用」のスピーカーを使用する
 - ・スピーカーの配置
 - ・スピーカースタンド&インシュレーターを使う
 - ・IK Multimedia ARC System を導入する
- ヘッドホンについて

オーディオインターフェイスについて

アウトボードについて

- マイクプリアンプ
- コンプレッサー
- イコライザー
- チャンネルストリップ

その他の関連機材について

- マルチディスプレイ
- 電源ディストリビューター
- パソコン切り替え器
- バックアップソフト
- ラック
- マイク
- ケーブル

ミキシング・マスタリングについて

筆者の製作環境について

- パソコン
- ハード音源

- ソフト音源
- エフェクトプラグイン
- オーディオインターフェイス
- モニタースピーカー&スピーカーアンプ
- アウトボード

コラム～作曲の先生を探す～

Chapter 2 音程

職業音楽家として理論を学ぶ意義

度数と音程

- 度数
- 音程の種類
 - ・1度
 - ・2度
 - ・3度
 - ・4度
 - ・5度
 - ・6度
 - ・7度
 - ・8度

問題1.

- 異名同音程
- 複音程

問題2.

- 転回音程

問題3.

- 協和音程と不協和音程
- 音程まとめ

コラム～異名同音（音程）は本当に異なる音（音程）か？～

Chapter 3 調と音階

調と音階の基本

- すべての調を覚えるメリット
- 調と音階の種類
- 調号

メジャーキー（長調）

- メジャースケールの仕組み
- シャープ系メジャースケール（すべて臨時記号で表記しています。）
 - ・調号の位置（＃系）
- フラット系メジャースケール（すべて臨時記号で表記しています。）
 - ・調号の位置（b系）

マイナーキー（短調）

- マイナースケールの仕組み

- ・ナチュラルマイナースケール（自然的短音階）
- ・ハーモニックマイナースケール（和声的短音階）
- ・メロディックマイナースケール（旋律的短音階）
- シャープ系マイナースケール
 - ・調号の位置（＃系）
- フラット系マイナースケール
 - ・調号の位置（♭系）
- メロディックマイナーについて

Chapter 4 和音

3 和音

- トライアドの種類・名称・書き方
 - ・メジャー・トライアド（長3和音）
 - ・マイナー・トライアド（短3和音）
 - ・オーグメント・トライアド（増3和音）
 - ・ディミニッシュ・トライアド（減3和音）
 - ・サスフォー・コード（4度係留和音）

4 和音

- 7の和音（セブンスコード）の種類・名称・書き方
 - ・メジャー・セブンスコード（長7の和音）
 - ・セブンスコード（属7の和音）
 - ・マイナー・セブンスコード（短7の和音）
 - ・マイナー・セブンス・フラットファイブコード（減5短7の和音）
 - ・ディミニッシュ・セブンスコード（減7の和音）
 - ・オーグメント・メジャーセブンスコード（増7の和音）
 - ・マイナー・メジャーセブンスコード（短3長7の和音）
 - ・セブンス・サスフォー・コード（4度係留和音）
- 付加6の和音
 - ・メジャー・シックスコード
 - ・マイナー・シックスコード

問題4.

問題5.

和音 補足内容

- 和音の転回とスラッシュコード
- omit コード
- add コード
- sus コード

ダイアトニックコード

- ディグリーとディグリーネーム
- メジャースケール上のダイアトニックコード
 - ・3和音のダイアトニックコード
 - ・4和音のダイアトニックコード

■ナチュラルマイナースケール上のダイアトニックコード

- ・ 3 和音のダイアトニックコード
- ・ 4 和音のダイアトニックコード

■ハーモニックマイナースケール上のダイアトニックコード

- ・ 3 和音のダイアトニックコード
- ・ 4 和音のダイアトニックコード

■メロディックマイナースケール上のダイアトニックコード

- ・ 3 和音のダイアトニックコード
- ・ 4 和音のダイアトニックコード

問題 6.

問題 7.

■ここまでのアドバイス

コラム～コードネームは誰が考えた?～

Chapter 5 コード進行の基礎

コード進行の基本原理

- 和音の 3 種類の機能
- 3 種類のカデンツ
- メジャーキーにおける和音の機能
- マイナーキーにおける和音の機能
- なぜ代理和音が成立するのか?

終止

- 完全終止
- 不完全終止
- 偽終止
- 半終止
- 変終止
- 女性終止

実際にコード進行を自分で作る

- コード進行を作る時の補助ルール
 - ・ 基本的には 4 小節、もしくは 8 小節が音楽の基本単位となる
 - ・ 最初か最後のトニックはどちらかを省略して良い
 - ・ 1 つの機能の中にいくつでも和音を入れることが出来る
- 実際のコード進行の作り方
- ここまでのアドバイス

問題 8.

Chapter 6 コードスケール

なぜコードスケールを学ぶ必要があるのか?

コードスケールの概要

ダイアトニック・コードスケール

- メジャーキーのダイアトニック・コードスケールを覚える
- 様々なキーでのスケールの見つけ方
 - 問題 9.
 - 問題 10.
- 実際の使い方 (メジャーキー)
- マイナーキー (ナチュラル) のダイアトニック・コードスケールを覚える
- ハーモニックマイナーとメロディックマイナーのコードスケール
- 実際の使い方 (マイナーキー)
- 3種類のマイナーキーの使い方
 - よりマイナーキーらしさを出すポイント
 - ・ナチュラルマイナーの特性
 - ・ハーモニックマイナーの特性
 - ・メロディックマイナーの特性
 - ・クラシックとジャズのメロディックマイナーの違いについて
 - ・まとめ
- 問題 11.
- コードスケールまとめ

コラム~ドリアンの第6音はテンションか?アボイドか?~

Chapter 7 ボイシング

コード・ボイシング

- 鍵盤か?片手か?両手か?ギターか?マレットか?アンサンブルか?
- ベース楽器が別にいる場合といない場合
- クローズボイシングとオープンボイシング
 - ・コードの転回について
 - ・コード・トーン同時のぶつかりに注意
 - ・オープンボイシングを活用する (3度堆積コード)
 - ・オープンボイシングを活用する (4度堆積コード)
 - ・ドロップ2、ドロップ4、ドロップ2 & 4 ボイシング
 - ・スプレッドボイシング (自由なスプレッドボイシング)
- ボイシングの音数をコントロールする
 - ・単音の場合 (オクターブ重複含む)
 - ・2音の場合
 - ・3音の場合
 - ・4音の場合
 - ・5音の場合
 - ・6音、7音の場合
 - ・同じ音の重複について

テンション・ボイシング

- テンションの種類
- テンションを入れるときの基本原則
- メジャーコードのテンション・ボイシング

- ・ 9th のボイスング。○6 (9)、○M7(9)。あるいは 9th 以外のテンションとの組み合わせ
- ・ add9 のボイスング。○add9。
- ・ #11th のボイスング。○ (#11)、○M7(#11)。あるいは #11th 以外のテンションとの組み合わせ
- ・ アイオニアンとリディアンにおける付加 6 (13th) について

■マイナーコードのテンション・ボイスング

- ・ 9th のボイスング。○m7 (9)、○m6 (9)、○mM7(9)、○madd9。あるいは 9th 以外のテンションとの組み合わせ
- ・ 11th のボイスング。○m7 (11)、○m6 (11)、○mM7(11)。あるいは 11th 以外のテンションとの組み合わせ

■マイナーフラットファイブコードのテンション・ボイスング

- ・ 11th のボイスング。○m7-5 (11)
- ・ ♭ 13th のボイスング。○m7-5 (♭ 13)

■ドミナント・セブンスコードのテンション・ボイスング

- ・ 9th のボイスング。○7 (9)。あるいは 9th 以外のテンションとの組み合わせ
- ・ 13th のボイスング。○7 (13)。あるいは 13th 以外のテンションとの組み合わせ

ロー・インターバル・リミット

ボイスングまとめ

Chapter 8 ドミナントモーション&II-V

ドミナントモーション&II-Vの概要

■ドミナントモーションの定義

問題 1 2.

- メジャーキーでのII-V&ドミナントモーション
- 偽終止のドミナントモーション
- なぜドミナントモーションはこれほど強力なのか？
- マイナーキーでのII-V&ドミナントモーション

ドミナントコードのオルタード化

■オルタードに関する様々な論議

- ・ 問題点その 1. Altered (変化) していないのに Altered と呼ばれるテンションについて
- ・ 問題点その 2. Altered (変化) しているのに Altered と呼ばれないテンションについて
- ・ 筆者の立場について

■テンションのオルタード化

■オルタードコードの実用例とコードスケール

- ・ 9th、13th の場合【ミクソリディアンスケール】(出身キーは完全 5 度下のメジャーキー)
- ・ ♭ 9th、#9th、#11th、♭ 13th の場合【オルタードスケール】(出身キーは半音上のメロディックマイナー)
- ・ ♭ 9th、♭ 13th の場合【HMP5B スケール】(出身キーは完全 5 度下のハーモニックマイナー)
- ・ ♭ 9th、#9th、♭ 13th の場合【スパニッシュ 8 スケール】
- ・ 9th、♭ 13th の場合【ミクソリディアン♭6 スケール】(出身キーは完全 5 度下のメロディックマイナー)
- ・ 9th、#11th、13th の場合【リディアンドミナントスケール】(出身キーは完全 4 度下のメロディックマイナー)
- ・ 9th、#11th、♭ 13th の場合【ホールトーンスケール】(出身キーなし)
- ・ ♭ 9th、#9th、#11th、13th の場合【コンビネーションオブディミニッシュスケール】
(同時に 4 つキーに属する)

■オルタードコードはほかのキーの響きを持っている

■オルタードまとめ

問題 1 3.

問題 1 4.

コラム～コードスケールをマスターする～体で覚えるか？音程で数えるか？

Chapter 9 セカンダリー・ドミナント

セカンダリー・ドミナント

■セカンダリー・ドミナントの基本原理

■コード進行での実際の使い方

■副属 7 は一時転調をして、ほかのキーの響きを借りている

問題 1 5.

■副属 7 におけるコードスケール

■メジャーキーとマイナーキーの副属 7 のコードスケールまとめ

■副属 7 を II-V 化する

■副属 7 の II-V におけるコードスケール

■副属 7 の II-V コードスケールまとめ表

■副属 7 の II-V の応用

- ・ II-V の V を省略
- ・ II-V の II を変質させる
- ・ II-V の連続
- ・副属 7 の連続 (エクステンションオブドミナント)
- ・ II-V を用いた転調

問題 1 6.

問題 1 7.

Chapter 10 サブスティテュート・ドミナント

サブスティテュート・ドミナント (裏コード)

■裏コードの基本原理

■裏コードの見つけ方

問題 1 8.

■裏コードの実際の使い方

■裏コードにおけるコードスケール

■調的なバランス感覚を考える

■補足内容 裏コード同士の相互関係

■II-V の II の裏について

問題 1 9.

問題 2 0.

Chapter 11 サブドミナントマイナー

サブドミナントマイナー (SDM)

- SDM の基本原理
- SDM のコードの見つけ方
- SDM のコードの実際の使い方
- SDM の代理コード
- SDM におけるコードスケール
 - ・ IVm、IVm7、IVm6 の場合【ドリアンスケール】(出身キーは完全5度上のマイナーキー)
 - ・ IVm、IVmM7 の場合【メロディックマイナースケール】(出身キーは同じ主音のメロディックマイナー)
 - ・ II m-5、II m7-5【ロクリアン#2スケール】(出身キーは短3度上のメロディックマイナー)
 - ・ bVI、bVIM7、bVI6【リディアンスケール】(出身キーは長3度上のマイナーキー)
 - ・ bVII、bVII7【リディアンドミナントスケール】(出身キーは完全5度上のメロディックマイナー)
- SDM まとめ
- 問題 2 1.
- 問題 2 2.

Chapter 12 ナポリの和音

ナポリの和音

- ナポリの和音の基本原則と見つけ方
- ナポリの和音の実際の使い方
- ナポリのコードにおけるコードスケール
 - ・ bII、bIIM7【リディアンスケール】(出身キーは完全5度上のメジャーキー)

Chapter 13 デイミニッシュ

デイミニッシュ

- デイミニッシュの基本原則
- ドミナントコードのデイミニッシュ化
- デイミニッシュコードの実際の使い方
 - ・ パッシングデイミニッシュ
 - ・ 不気味な雰囲気や調性が曖昧な感じの楽曲を書く
 - ・ 装飾目的で使用する
- デイミニッシュにおけるコードスケール
 - ・ デイミニッシュスケール (同時に4つキーに所属する)
 - ・ HMP5B スケール (デイミニッシュコードの根音の長3度下の HMP5B)
- デイミニッシュのコードスケールの実際の使い方
- 問題 2 3.

Chapter 14 sus4 コード

一般的な sus4 の使い方

- sus4 コードの基本原則と見つけ方
- sus4 コードの使い方
- sus4 コードにおけるコードスケール
- sus4 コードにおける根強い誤解

発展的な sus4 の使い方

■オルタードコードにおける sus4 の取り扱い

- ・sus4 化された ♭9th、#9th、♭13th の場合【フリジアンスケール】(出身キーは長3度下のメジャーキー)
- ・sus4 化された ♭9th、#9th、13th の場合【ドリアン♭2スケール】
(出身キーは長2度下のメロディックマイナー)
- ・sus4 化された ♭9th、#9th、#11th、♭13th の場合【ロクリアンスケール】
(出身キーは短2度上のメジャーキー)

問題 24.

問題 25.

Chapter 15 ブルース的アプローチ

ブルース

- ブルースの簡単な歴史
- ブルースの音楽的特徴
 - ・ブルーノート (ブルーノートスケール)
 - ・ブルース進行 (ブルースチェンジ)
- ブルースをブルース以外のジャンルにどう活かすか?
 - ・ブルースのコード進行から学ぶ
 - ・ブルーノートから学ぶ

Chapter 16 ペダル音

ペダル音

- ペダル音の基本原理
- ペダルの実際の使い方
 - ・ベースペダル
 - ・ベース以外のペダル
 - ・トニックとドミナントの両方を用いたペダル
 - ・ペダル音がコードを形成する例外的な用法
 - ・ベース以外のペダル音は主音、属音以外でも OK
 - ・ペダル音の修飾

Chapter 17 アッパー・ストラクチャー

アッパー・ストラクチャー

- アッパー・ストラクチャーとスラッシュコードの違いについて
- UST の可能性
 - ・UST はクローズボーイングで使用する
 - ・UST の転回に関して
- UST の裏コードに関して
- UST におけるコードスケール
- UST の実際の使い方

コラム~便利になったパソコンを使った作曲~

Chapter 18 スラッシュコード

スラッシュコード

- スラッシュコードの基本原理
- スラッシュコードの実際の使い方
 - ・テンションとコード・トーンを集めて分子のコードを作る
 - ・スラッシュコードの一般的な書き方について（補足）
 - ・ドミナントにおけるスラッシュコード
- スラッシュコードの可能性
 - ・分子がメジャー・トライアドのスラッシュコード

Chapter 19 メロディックマイナー

メロディックマイナー

- メロディックマイナーの3全音
- メロディックマイナーのコードスケール
- メロディックマイナーのコードスケール
- メロディックマイナーの実際の使用例
 - ・I度のコード
 - ・II度のコード
 - ・b III度のコード
 - ・IV度のコード
 - ・V度のコード
 - ・VI度のコード
 - ・VII度のコード
- メロディックマイナーをII-VのIIに流用する
- メロディックマイナー上のUST
- メロディックマイナーにおける調性の揺らぎ
- メロディックマイナーをもっと実践的に使うために

Chapter 20 ハーモニックマイナー

ハーモニックマイナー

- ハーモニックマイナーの理論はあまり発達していない
- ハーモニックマイナーのコードスケール
- 増2度と仲良くなることから始める
- ハーモニックマイナーの実際の使用例
 - ・増2度は必ずしも不自然に聴こえるわけではない
 - ・増2度とハーモニックマイナーを切り離して考える
 - ・コード内のテンションとして留める
 - ・素早いスケール的なパッセージにすれば、目立たない
- ハーモニックマイナーの実際の使用例
 - ・I度のコード
 - ・II度のコード
 - ・b III度のコード

- ・ IV度のコード
- ・ V度のコード
- ・ ♭VI度のコード
- ・ VII度のコード
- ハーモニックマイナーのボイスングを考えるヒント
- ハーモニックマイナーをII-VのIIに流用する
- ハーモニックマイナーをもっと実践的に使うために

コラム~名前が統一されていないコードスケール~

Chapter 21 メロディー

メロディー作りの基本

- 良いメロディー？
- 和声音と非和声音
- 和声音について
- 非和声音の種類
 - ・ 経過音 (けいかおん)
 - ・ 刺繍音 (ししゅうおん)
 - ・ 倚音 (いおん)
 - ・ 逸音 (いつおん)
 - ・ 先取音 (せんしゅおん)
 - ・ 掛留音 (けいりゅうおん)
- 非和声音における様々なルール
 - ・ 休符や3度以上の跳躍で非和声音はリセットされる
 - ・ 非和声音は基本的には4分音符程度で使用する
 - ・ テンションとアポイドによる協和度の違い (メロディックテンション)
 - ・ 2重、3重の非和声音も使える
 - ・ すべての音は必ず和声音かメロディックテンションか6種類の非和声音のどれかにならなければならない
- メロディー作りの練習法
- メロディー作りのアドバイス&高度な技法
 - ・ リズムの研究
 - ・ 休符を積極的に使う
 - ・ 呼吸と対比、モチーフの活用
 - ・ 旋律的借用
 - ・ クロマティックオルタレーション
 - ・ アウトサイド (スケールアウト)
 - ・ 基本をしっかり習得する
 - ・ 好きな曲を分析する

Chapter 22 音楽理論の理解度テスト

テスト (制限時間50分・資料閲覧不可)

Chapter 23 転調

転調の基本原則とその用法

■転調を学ぶ前に

■用語の整理

■調の整理と転調に関する考察

1. 調域レベル1 「ダイアトニックコードを主和音とするキー&同主調の調域」
2. 調域レベル2 「同主短調のダイアトニックコードを主和音とするキーの調域」
3. 調域レベル2 「同主長調のダイアトニックコードを主和音とするキーの調域」
4. 調域レベル3 「長調のマイナーダイアトニックコードを主和音とするキーの同主長調の調域」
5. 調域レベル3 「短調のメジャーダイアトニックコードを主和音とするキーの同主短調の調域」
6. 調域レベル4 「長調のマイナーダイアトニックコードを主和音とするキーの同主長調の平行調の調域」
7. 調域レベル3 「短調のメジャーダイアトニックコードを主和音とするキーの同主短調の平行調の調域」
8. 調域レベル5 「1. ～7. の調域よりもさらに離れた調域」
9. 調域レベルという概念に関する補足
10. 調域まとめ図

■転調領域を考えるときのその他のヒント

- ・単純に＃や♭の数の変化で考える
- ・転入和音と離脱和音次第で断層感を和らげることが可能
- ・調域レベルが遠くても、副属7やSDMやナポリの和音などの理論を活用すればその溝は埋まる場合がある

具体的な転調の実例

■転調を極めて容易にする考え方

■ピボットコードを用いた転調

■ドミナント・セブンスコードを用いた転調

1. 同度への進行（半音0個）
2. 短2度上への進行（半音1個）
3. 長2度上への進行（半音2個）
4. 短3度上への進行（半音3個）
5. 長3度上への進行（半音4個）
6. 完全4度上への進行（半音5個）
7. 増4度上への進行（半音6個）
8. 完全5度上への進行（半音7個）
9. 短6度上への進行（半音8個）
10. 長6度上への進行（半音9個）
11. 短7度上への進行（半音10個）
12. 長7度上への進行（半音12個）
13. ドミナントコードを用いた転調まとめ

■SDMとその代理コードを用いた転調

- ・最も一般的なものは同主短調への転調
- ・同主短調、及び同主短調のダイアトニックの調域への転調
- ・さらに発展的なSDMを用いた転調

■半音階を用いた転調

- ナポリの和音を用いた転調
- メロディックマイナーを用いた転調
- 偽終止を用いた転調
- デイミニッシュコードを用いた転調
- 旋律的借用を用いた転調
- 変化和音を用いた転調
- 平行和音用いた転調
- シャラン (Henri Challan) 的な転調
- エンハーモニックを用いた転調
- 突然転調
- ここまでの転調まとめ
 - ・ 転調におけるダイアトニックの拡大解釈
 - ・ 究極的には転調パターンは2種類
 - ・ 転調は独立した技術ではない

転調に関する色々なアドバイス

- 断層感を上手くコントロールし、滑らかな転調と突然転調を身に付ける
- 調の確定度を下げるテクニック
- メロディー (トップノート) 次第で断層感はかなり変わる
- アレンジ的な側面からの転調への考察
- 転調するときの心得
 - ・ 転調にどんな効果を求めているかを明確にする
 - ・ 計画性を持つ

Chapter 24 長調・短調を脱した作曲法

長調・短調を脱した作曲法

- 長調・短調以外の楽曲の発生の経緯
- 長調・短調以外にどのような技法があるのか？

旋法 (モード) を用いた作曲技法

- 旋法 (モード) による作曲の2つの視点
- 長調系のモードと短調系のモード
- 特性音 (キャラクターリスティック・ノート)
- 旋法 (モード) でのメロディー作りのコツ
- 旋法 (モード) でのコードについて
- 旋法 (モード) でのコード進行について
- 実際の旋法 (モード) の楽曲に触れる
- 上手く旋法 (モード) の曲が作れない人へのアドバイス
- アイオニアンモードとエオリアンモードについて

十二音技法を用いた作曲技法

- 十二音技法発生の経緯

- 音列とその変形方法
- 和音の作り方
- 実際の十二音技法の楽曲のコツ

移調の限られた旋法を用いた作曲技法

- 移調が限られるとは？
- 7種類の移調の限られた旋法
 - ・ 第1番 (ホールトーンスケール)
 - ・ 第2番 (コンビネーション オブ ディミニッシュスケール)
 - ・ 第3番
 - ・ 第4番～第7番
- 実際の使い方
 - ・ 第1番について
 - ・ 第2番について
 - ・ 第3番について
 - ・ 第4番～第7番までについて
- 旋法の転調や移調について
- 多旋法性について

神秘和音を用いた作曲技法

- 神秘和音とは？
- ポピュラー理論における神秘和音の理論的解釈
 - ・ コード進行の基本原則
 - ・ ポピュラー理論から見た神秘和音
- 実際の使い方

多調と多旋法を用いた作曲技法

- 多調とは？
- 多調の具体的な使い方
 - ・ 旋律と伴奏① (調域レベルが近いキー)
 - ・ 旋律と伴奏② (調域レベルが遠いキー)
 - ・ すべてが対等な場合
 - ・ コードにおける複調
 - ・ うっすらとハーモニーの中に混ぜる場合
 - ・ 多調楽曲に関する補足

トーン・クラスターを用いた作曲技法

- トーン・クラスターとは？
- トーン・クラスターの具体的な使い方

平行和音を用いた作曲技法

- 平行和音の具体的な使い方

長調・短調を脱した作曲法まとめ

コラム～自分の作品の整理の仕方

Chapter 25 楽式（曲のフォーム）について

基本的な曲のフォームについて

- 楽式という言葉が持つ意味
- ブロック構造の前に…。モチーフ（動機）を意識した構造
 - ・モチーフ（動機）について
 - ・モチーフにとらわれ過ぎない
 - ・ブロック（8小節）の様々な構造
- 1部形式、2部形式、3部形式
 - ・1部形式
 - ・2部形式
 - ・3部形式
- 複合2部形式、複合3部形式
- イントロとコーダに関して
- ロンド形式
- 変奏形式
- ソナタ形式とフーガ形式に関して
- 舞曲に関して

ポップスで用いる楽式について

- 基本的な歌ものの形式
- 実際の曲の分析
- さらに楽式を学ぶための方法

Chapter 26 作曲における調（キー）の選択について

作曲における調（キー）の選択について

- 楽式という言葉が持つ意味
- それぞれの調が持っている特性を自分なりに書き出してみる
- それぞれの調に対するイメージがない場合は…
- 共感覚について

Chapter 27 作曲理論に関する補遺

作曲理論に関する補遺

- ハーモニックメジャー
 - ・ハーモニックメジャーのコードスケール
 - ・ハーモニックメジャーのダイアトニックコード
- ビバップスケール
- 変化和音
 - ・第5音が変化したもの
 - ・第3音が変化したもの

- ・第7音が変化したもの
- ・根音が変化したもの
- ・すべての音が変化したもの

- オスティナート
- エオリアの7
- 反復進行
- 偶成和音

Chapter 28 自己分析

自己分析

- メロディーに関して
- ハーモニーに関して
- リズムに関して
- 音色に関して
 - ・クラシックの楽器について
 - ・シンセサイザーを主体とするジャンル（テクノ、トランス、ハウス etc）について
 - ・バンドスタイルのジャンルについて
 - ・民族音楽の楽器について
- 音量に関して
- 音高に関して
- 楽式に関して
- 特質に関して
- 自己分析を行う

Chapter 29 基本理論が身に付いたらその先へ

基本が身についたらその先へ

- 基本理論を学ぶことの重要性
- ダンス系・エレクトロ系のジャンルの習得
- ポップス系の楽曲の習得
- ロック系の楽曲の習得
- ジャズ（ジャズ以前）の楽曲の習得
- クラシックの楽曲の習得
- エスニック（民族音楽）の楽曲の習得
- ゲーム・アニメ・テレビドラマ・映画などの BGM 楽曲の習得

Chapter 30 その他、作曲家に必要な様々なこと

その他、作曲家に必要な様々なこと

- 商業音楽には職人性が求められる
 - ・クライアントの求めている音楽をちゃんと作れるか？
 - ・納期をしっかりと守る
 - ・社会性、ビジネスマナー
- 音楽の歴史と地理を学ぶ

■即興演奏と作曲

■さらなる勉強のためのお勧め書籍

■他人からの評価

■再び音楽理論を学ぶ意義

あとがき

本書の趣旨

本書は学習者にすべての音楽ジャンルの基本となる**作曲の基礎理論**を習得してもらうことを目的としています。筆者が専門学校に勤めていた時代のカリキュラムを元に書かれているので、本書をすべて学べば作曲の基礎理論をしっかりと身につけることが出来るはずです。

「Chapter24 長調・短調を脱した作曲法」のように、より高度な理論を論じた **Chapter** やそれ以外にも補足的な **Chapter** がありますが、そういった内容は自分にとって不要だと感じたら飛ばしても良いでしょう。

DTM 関連機材やアウトボードに関しても本書では触れていますが、将来的に仕事で通用するレベルの **DTM** 環境を揃えてみたいとお考えの方は是非参考にして下さい。

たった1冊の本のみで音楽理論のすべてを学ぶことは出来ませんが、本書によって作曲の初級者から中級者に対して相当量の音楽理論と **DTM** 関連の知識を得ることが出来るので、どうか途中で挫折せずに最後まで頑張って下さい。本書の音楽理論の知識をすべて習得できたならば基礎的な作曲能力の向上はもちろん、ポップス、ロック、ジャズ、フュージョン、テクノ、クラシック、民族音楽などあらゆる音楽ジャンルを習得するために大いに役に立つはずですよ。

本書がこれから音楽を真剣に学び、より高いレベルへ進歩向上したいと思っている方のお役に立てば幸いです。

謝辞

様々な音楽理論に関して多くの議論を交わした西尾幸司先生と、私の作曲の先生である富山優子先生に感謝しています。一年を超える大作業となりましたが、特に西尾幸司先生と多くの有益な議論を交わすことができたことに特別の感謝を致します。

本書中の課題について

本書は各内容の習得度合いを高めるために、各所に**問題・練習課題**を設けています。ただ文章を読み、サンプルを聴いただけでは、作曲は上達しません。実際に学んだことを活かして作曲することで初めて自分自身の力となるので、可能な限り**問題・課題**を行って下さい。問題に関しては解答が用意してありますので、自分自身で答え合わせをしてみましょう。

課題に関しては出来れば自分の周りにいる先生や先輩など自分よりも高い作曲レベルに達している人に添削をお願いしてみましょう。どうすればもっと良くなるのか？は、なかなか自分一人ではわからないものです。

独学も駄目ではありませんが、スポーツ選手にコーチや監督などの指導者がいるように作曲にも師事できる先生がいた方がより効果的なレベルアップが望めます。有名なスポーツ選手のほとんどに有能なコーチが付いているように、現在作曲の仕事をしている多くの人に先生、師匠と呼べる人がいます。課題を行うことはとても大切なことですが、それだけで終わりにせず、何処が良いか？悪いか？などを添削してくれる人を見つけることで数倍の学習効果の違いが生まれるでしょう。有益な添削を受けることでより効率的で質の高い勉強が出来るので、身近にそのような人がいないか是非探してみてください。

本書における約束事

- ・登場する譜例に調号の指示がなければ key-C です。ほぼすべてコードネームの下にディグリーが付いています。
- ・登場する譜例に拍子記号の指示がなければ 4/4 拍子です。
- ・コードシンボルに関する相違は Chapter 4 和音にて解説しています。
- ・♪ Fig5-16 のように ♪ マークがついているものは付属データに MP3 があります。

譜例を見ながら聴くようにしましょう。学習効果が高めたいならば MP3 に頼らず、自分で演奏するのも良いでしょう。

音楽理論を学ぶ目的

将来、作曲家になりたいならば音楽理論を徹底に学びましょう。既に十二種類の音を使用した【音楽】の誕生から約 2500 年が経過しています。今日、音楽関連の膨大な書籍と楽譜、あるいは過去の偉大なる大作曲家たちの作品が録音として世に出ています。それらで使われているありとあらゆる音使いを見て「なぜここでこの和音が使われているんだ?」「どうしてメロディーでこの音が使えるのか?」などと疑問に思ったことはありませんか?

要するに感情論や精神論を除いて理論的な側面において、あなたの音楽に関する知識は十分ですか?ということです。音楽理論はハサミやカッターと同じ道具に過ぎません。使うも使わないも個人の自由です。囚われることも囚われないことも作曲家の気持ち一つでどうにでもなります。

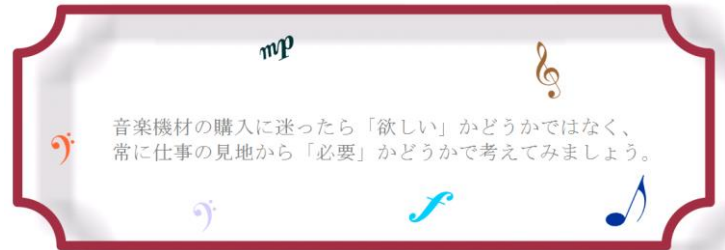
まずは徹底的に音楽理論を学び、作曲の理論的なことに関してわからないことをなくしてしまいましょう。知識や技術の不足は間違いなく私たちの足を引っ張ります。出来たかもしれない仕事が不完全に終わるとき、それが知識や技術の不足から起こるものであれば、原因は私たちの未熟さにあります。ハサミやカッター、冷蔵庫やパソコンを持っていれば日常生活が便利のように、音楽理論も持っていれば使う使わないは別問題として、持っていない人よりも有利なのです。

そして音楽理論を習得しつつも、それに囚われない自由な心も大切です。有用な道具であるはずの音楽理論が時として自由な作曲の発想を制限してしまうこともあります。

理論をすべて身につけて、それでいてなお理論に囚われない自由な発想が出来る作曲家になりましょう。

現在作曲を職業にしているほとんどの人がしっかりと音楽理論を身につけています。将来的に職業として作曲を行いたいのであれば、最初の一歩として既存の音楽理論をしっかりと身につけましょう。それが始まりです。

仕事としての DTM 関連のソフト&ハード



現代において音楽を職業にしている方、あるいは職業にしたいと努力している若者たちの多くが音楽活動をするために様々なハードウェアやソフトウェアにそれなりの金額を投資していると思います。音楽にはお金が掛かり、より良い音を求めるならばさらにその金額は増していきます。

本書を読んで下さっている方の中にも、より良い音楽関連のハードウェアやソフトウェアを購入するためのお金の工面に困っていらっしゃる方がいるかもしれません。

お金の工面はよほど恵まれた環境にない限りいつの時代も大変なことです。例え自分がアマチュアであっても、将来的に職業音楽家を目指すなら「欲しい」かどうかではなく、常に仕事の立場で考えて「必要」かどうかで考えてみましょう。業務で必要ならば迷わず購入、もしくはその努力をするべきです。

その道具の有無が仕事の進捗に関わるのであれば、なんとかしてお金の工面をするべきでしょう。良い音楽機材があれば曲のクオリティーは上がりますし、作業効率が良くなればたくさんのお仕事をこなせるようになってきます。「必要」と「欲」の違いを見極めましょう。

お金は単なる道具に過ぎません。必要なときに必要なだけあれば良いものですが、良い道具を自分の仕事に取り入れてクオリティーや効率を上げれば、それは仕事に繋がり機材購入に掛かった費用の回収も出来るようになります。音楽を仕事として考えたときには、ある意味先行投資的な考え方が必要になります。投資するのは自分で、投資されるのも自分で。音楽機材導入の費用に全く困っていない方には無用なアドバイスかもしれませんが、何か新しい音楽機材を導入するときには「欲しい」のか「必要」なのかをしっかりと考えてみて下さい。人は本気で「必要」ならばなんとしてでも手に入れようとしますが、迷うのであれば「欲」かもしれません。

パソコンについて

パソコンは DTM で音楽製作を行う時の最も基本的な土台です。本気で DTM での作曲に取り組むのであれば可能な限りスペックの高いものを選びましょう。ソフト音源を大量に使用したり、ミキシングやマスタリングを行うときにメモリや CPU パワーが足りなくて製作に制限が掛かるようではちょっと困ってしまいますね。もちろん限られた条件の中で最大のパフォーマンスを発揮できるように創意工夫をすることは大切ですが、最新のソフト音源やヴィンテージアウトボードをモデリングしたプラグインでは非常に高いスペックが要求されますので、もし次に音楽用にパソコンを購入する機会があればケチケチせずに良いものを買ったほうが後々気持ち良く作業が出来るということを心に留めておきましょう。

筆者は仕事で使っている音楽製作用のパソコンを自作していますが、自作パソコンであれば自分の思い通りにカスタマイズできるのでお勧めです。また長い目で見れば、自分の仕事道具であるパソコンが故障したり、さらにパワーアップさせたいときに、パソコン関連の知識があれば自分で修理やパーツの交換などが出来るので、とても便利です。

「音楽には詳しいけれど、パソコンや機材関係はまるで駄目」というのも駄目ではありませんが、機材のトラブルを自力で解決できたり、MIDI 機器や録音機器などにおける複雑な接続に詳しくなれば得になることはあっても損になることはありません。仕事で使う道具であればそのメンテナンスも仕事の一部となってきます。パソコンや MIDI 関係がちょっと苦手という方は少しずつ勉強を進めていくと良いでしょう。

パソコンの自作に関しては、敷居が高いと感じる方がいらっしゃるかもしれませんが、実際は予め決められた線を繋いだり、部品を嵌めていくだけで、下手なプラモデルよりもずっと簡単に行うことができます。自作パソコンは色々と融通が利くのでお勧めですよ！

筆者が仕事で使用しているパソコンのスペックをご紹介します。

筆者の作曲 PC

メーカー：自作

CPU：Intel Core i7 980X Extreme Edition (3.33 GHz)

メモリ：12GB (64bitOS なのでフル活用)

HD 容量約：約 5TB

OS：Win 7 Professional (64bit)

つい先日もう少し処理速度をアップさせたいと思い、CPU を自分で交換したばかりです。このパソコンも最初からこのスペックだったわけではなく、HDD を増設したり、内部にファンを取り付けたり、色々とカスタマイズしています。パソコンの自作&カスタマイズは簡単に出来ますし、現状の PC にパワー不足を感じているなら、新規で購入せずとも CPU の交換やメモリの増設だけで見違えるほど作業環境が良くなることもあります。今後新規で音楽用にパソコンを購入することがあれば、なるべく性能の良いものを購入した方が後々気持ちよく作業できるのでなるべく性能の高いものを選びましょう。一台のパソコンだけでは処理しきれない場合は、複数のパソコンを並列連結する VIENNA ENSEMBLE PRO のようなソフトウェアを使うこともあります。

<http://www.crypton.co.jp/mp/do/prod?id=32700> (VIENNA ENSEMBLE PRO 日本代理店のページ)

OS について

OS は Microsoft 社の Windows でも Apple 社の Macintosh でもどちらでも構わないと思います (2013 年春の段階です)。昔から音楽製作の業務に携わっていらっしゃる方の多くは Mac ユーザーで、DAW もほとんどのレコーディングスタジオで Mac 用の Protools が用いられています。しかしながら個人レベルで今後の DTM 環境を考えていく場合には、Windows Vista や Windows7 のように 64bit 版の OS が Microsoft 社から登場した以上、性能的な意味での Macintosh の絶対的な優位性はなくなってしまったように感じられます。

Windows7 (64bit) の Home Premium であれば最大メモリ使用量が 16GB ですし、2013 年の段階での DTM ソフトを考慮すれば 16GB という数値は十分であるといえるでしょう。使用したい DAW ソフトによって OS に制限が掛かったりしますが、今はほとんど好みで決めてしまっただけの良いような時代になってきました。自分の使いたいと考えている DAW ソフトの動作環境をチェックして決める必要がありますが、機能面では価格帯が同じであればほとんど差がない時代になってきました。ちなみに筆者は Windows を使用しています。何も不便に感じることはありませんが、敢えて言うならばレコーディングスタジオでは Macintosh なので苦手に感じるくらいでしょうか。自宅のみで完結する環境を考えれば Windows だからという理由で困っていることは何ともありません。

また Windows なら必ず 64bitOS を選びましょう。32bitOS はメモリ使用量に 3.2GB までという制限があるので、昨今の大量にメモリを消費するソフト音源を気持ちよく使うには 32bitOS では不安が残ります。

例え使いたいソフトやプラグインが 64bit に対応していなくても、いずれはすべてのソフトが 64bit 化していくと思いますので、少し先のことを考えて 64bitOS を選ぶべきだと思います。64bit の恩恵はすごいですよ！

DAW について

本書を手にとって下さっている多くの方が既に何らかの DAW ソフトをお使いだと思いますが、DAW に関しても Protools、CUBASE、SONAR、Logic、Digital Performer、Nuendo などのハイエンドな DAW であれば、DAW が理由で製作物のクオリティが著しく変わってしまう時代は過ぎ去ってしまったように感じます（むしろクオリティの差は音源の使い方やプラグインの性能、あるいはミキシングやマスタリングテクニックに依存します）。

しかしながら DAW ごとに得意だったり不得意だったりする作業もあるので、これから DAW の購入を検討なさる方は購入前に体験版を試したり、店頭デモや友人・知人の使っている DAW を見せてもらうなどしてじっくりと検討してみましょう。

業界標準となっている Protools もレコーディングやミキシングやマスタリングといったオーディオ主体の製作に関しては素晴らしいものがありますが、純粋に MIDI 打ち込みをするだけのソフトとしてはあまり使いやすいとは言えなかったりします（あくまで個人的な見解ですが…）。

筆者は MIDI 入力には Singer Song Writer 8.0 VS（以下 SSW）、ミキシング・マスタリングには Protools LE を使用しています。他にも補助ツールとして波形編集ソフトに SONY の Sound Forge や VST 音源の補助ツールとして VIENNA ENSEMBLE PRO を使用しています。作業のすべてを 1 つの DAW で済ませようとせず、複数のソフトウェアを使って作業を分担させているわけですね。

いずれにしても DAW は製作の土台となる部分なので、自分の製作したい音楽に適したものやフィーリングが合うものを選ぶようにしましょう。気に入ったものを選ぶのが一番ですよ！

Fig1-1



Ableton 【Ableton Live】	http://www.ableton.com/jp/
Sony Creative Software 【ACID】	http://www.sonycreativesoftware.com/acidpro?lang=JPN
Cakewalk 【SONAR】	http://www.cakewalk.jp/
Steinberg 【Cubase】 & 【Nuendo】	http://japan.steinberg.net/jp/products/cubase/
Mark of the Unicorn 【Digital Performer】	http://www.h-resolution.com/MOTU/index.html
Image Line 【FL Studio】	http://www.image-line.com/documents/flstudio.html
Apple 【Logic】	http://www.apple.com/jp/logicpro/
Avid 【Pro Tools】	http://www.avid.com/jp/products/family/pro-tools
Propellerhead 【Reason】	http://www.propellerheads.jp/
インターネット 【Singer Song Writer】	http://www.ssw.co.jp/

* URL は 2013 年 3 月のものです。メーカーの都合により URL が変わることがあります。

DTM 音源について

ソフト・ハードを問わず DTM での製作において最も重要になる音源ですが、純粋に性能だけを見るならばソフト音源のほうがハイクオリティーであり、自由に外部プラグインを挿せるので音作りの自由度は高いと言えるでしょう。多くの方がパソコン上で動作するソフト音源やソフトサンプラー、あるいはソフトシンセを使っていらっしゃると思いますが、ハード音源も決して悪いということはなく双方にメリット・デメリットがあります。

ハード音源のメリット&デメリット

- ・ 往年の名機ならではのヴィンテージなサウンド。
- ・ パソコンのメモリや CPU パワーを使用しない。
- ・ オーディオ化にはトラック数×演奏時間分が必要。
- ・ 置き場や電源・MIDI ケーブルなどの配線が必要。
- ・ 拡張が困難。
- ・ 音源そのものが物理的に故障する可能性がある。

ソフト音源のメリット&デメリット

- ・ オーディオバウンスが可能なので作業時間が短縮できる。
- ・ 音源の動作がパソコン本体の性能に依存。
- ・ アップデートなどの拡張が容易。
- ・ バグがあっても音源が物理的に故障することはない。
- ・ 置くスペースや配線などは一切必要ない
- ・ ハード音源よりもリアルな音源がたくさんある。

■ハード音源について

市場はソフト音源全盛の現代ですが、ハード音源もまだまだ根強い人気があります。そのほとんどは中古やオークションでしか手に入らないのが現状で細々と新作ハード音源の製作が行われているものの、ディスコンになってしまっている機種もたくさんあります。

本書はプロを目指すというコンセプトで書かせて頂いているので、その見地からお話をしたいのですが、現在プロとして活躍なさっている方の中には敢えてハード音源を愛用なさっている方が実はたくさんいたりします。

Fig1-2



Roland 【Fantom-XR】

Roland 【JV-2080】

Roland 【XV-5080】

Fig.1-2 の画像を見て下さい。いわゆるラックマウントタイプのハード音源ですが、JV-2080 や XV-5080 などのプロ用ハード音源が一世を風靡した時代があり、現在でも愛用しているプロの方はたくさんいます。今でも市販の楽曲で JV や XV の音が聴こえてくるのが結構あります。

Fig1-9



Fig1-10

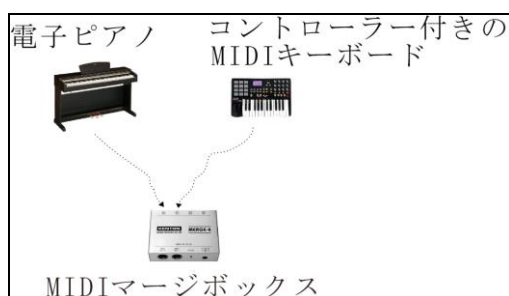


KENTON [MEREGE-4]

AKAI [MPK25]

MIDI マージ機能とは複数の MIDI 信号をマージ (merge=「併合する」、「合併する」) という意味であり、複数の MIDI OUT からの信号を一つにまとめてくれるものです。Fig1-9 のような MIDI マージボックスを使えば、電子ピアノからの MIDI 信号とコントローラーが付いている MIDI キーボードからの MIDI 信号を一つにまとめることができます。

Fig1-11



MIDI マージボックスで複数の MIDI 信号 1 つにまとめています。

純粋にコントローラー目的で購入する MIDI キーボードであれば、コントローラーやピッチベンダーさえ付いていれば何でも良いので 3 オクターブくらいしかない小さな鍵盤のほうが場所を取らなくて良いかもしれません。Fig1-10 のように鍵盤はあくまで補助で、コントローラーとベンダーがメインになっているような機種があれば良いでしょう。

こうすることで電子ピアノをお持ちの方は電子ピアノを上手く活用しつつ (タッチも良く 88 鍵盤)、ピッチベンダーやコントローラーも活用できるわけですね。

Fig1-12



YAMAHA CBX-K1XG マージ機能付きの MIDI キーボード (音源内蔵)

鍵盤は電子ピアノを使用し、別途 MIDI コントローラーが欲しいのであれば Fig1-12 の YAMAHA CBX-K1XG というミニサイズの MIDI キーボードもお勧めです。この機種はピッチベンダーやコントローラーが付いており、小型ながら充実した機能を持っています。しかもなんと MIDI マージ機能を搭載しています。つまり電子ピアノから出てくる MIDI 信号を YAMAHA CBX K1XG に一度入れてマージすることが出来るわけですね。

Fig1-13



CBX - K1XG は MIDI マージ機能を持っています。

・必ず「モニター用」のスピーカーを使用する。

スピーカーは必ずモニター用として製作されているものを使用しましょう。どれだけの価格のものを購入するかは財布と相談ですが、予めモニター用に製作されているもので2万円～4万円程度のものであれば、スピーカーの性能が著しく変わるということはないと思われます。

Fig1-13



左から YAMAHA NS-10M、Fostex NF-01A、BEHRINGER B2030A TRUTH、YAMAHA MSP3

スタジオでよく見かけるのは YAMAHA の NS-10M ですが、既にディスコンとなっており新品で購入することは出来ません。新規にモニター用としてスピーカーの購入を検討なさるのであればご自身の部屋の環境や作っている音楽の方向性に合わせて選んでいけば良いと思います。(筆者は中古で購入した YAMAHA の NS-10M を使用しています)

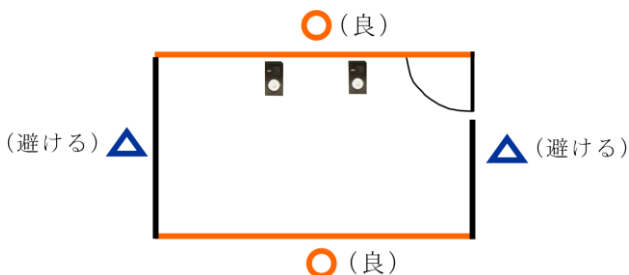
部屋が狭くて2つのモニターの位置を離すことが出来ないとか、集合住宅なのであまり大きな音は出せないなどの場合はせっかく高価なモニタースピーカーを購入してもその性能を活かしきれない場合があります。筆者の個人的な意見としては値段云々よりも「スタジオで鳴らすような大きな音を自宅でも鳴らせるか？(近所迷惑にならないか?)」「ちゃんとある程度距離を離してリスニングポイントを作れるか？」だったりします。

音を鳴らす環境さえよければ比較的安価なモニタースピーカーでもそれなりにしっかりしたモニターが出来ますし、逆に環境が悪いとスピーカーだけ良くても十分にその性能が発揮しきれないということです。レコーディングスタジオではかなり大きな音で作業を行いますが、自宅ではそうはいかないという場合は、自分の部屋の環境を考えてお店で店員さんに相談したりするなどして探してみましょう。高価なスピーカーさえ買えばそれで良いというものではないということです。

・スピーカーの配置

モニタースピーカーの設置は部屋が長方形(8畳程度)であった場合、壁が長い方(長辺側)に設置したほうが良いと言われています。短い壁側(短辺側)おくと定常波(音波が進行せずその場に止まって振動すること)が発生し易くなります。

Fig1-14



モニタースピーカーは壁の長い側に設置すると良いです。

部屋の間取り上どうしようもない場合もあるかもしれませんが、可能であれば短い壁側(短辺側)にモニターを置くのは避けたほうが無難です。感覚的には自分の後ろにスペースがあったほうが良さそうな感じですが、必ずしもそうではないようです。25畳～30畳程度の広いコントロールルームを持つレコーディングスタジオでは短い壁側(短辺側)にモニタースピーカーが置いてあることもあります。まず部屋の基本的な広さが全然違いますし、スピーカーとその後ろの壁などの位置も余裕を持って配置することが出来るので一般的なマンションやアパートの6畳～8畳程度の間取りと同じに考えないほうが良いでしょう。

・IK Multimedia ARC System を導入する。

DTM やレコーディング関連の雑誌やインターネットなどでモニター環境の構築について色々調べると実に様々な意見が飛び交っています。部屋の壁に吸音材を使う、インシュレーターに10円玉を使う、などどれも参考になったりならなかったりするのですが、やはりその部屋ごとに広さや間取り、あるいは壁の材質やスピーカーの配置の仕方が異なっているので結局は自分が作業する部屋に合ったモニター環境を構築するには自分の耳を最大の拠り所にしなければなりません。

スピーカーは後ろの壁に近づければ低音が増してきますが、部屋の間取りによっては壁のすぐ近くに置かなければならなかったりする場合もあり、ベストなモニター環境を出すのは本当に難しいと言えるでしょう。モニター環境の構築に多大な時間と費用を掛けていらっしゃる方はたくさんいると思いますが、非常に便利なツールとして IK Multimedia 社の ARC System をご紹介します。



<http://www.ikmultimedia.com/products/arc/> (ARC System 日本代理店へのリンク)

ARC System は簡単に言うとその部屋独自の音響特性を考慮して、ソフトウェア上で出音をフラットに補正してくれるもので、筆者も使っています。ソフトから鳴るテスト音を同梱されているマイクで録音することにより、その部屋独自の反響をコンピューターで解析してフラットなモニター環境を作り出してくれる優れたソフトです。

Fig1-18



オレンジが補正前、黄色が補正後のカーブです。

Fig1-18 のオレンジのカーブと黄色のカーブをよく見比べて下さい。オレンジ色（補正前）のカーブは低音側が膨らんでいるのがわかるでしょうか？多く場合、部屋の反射音などの関係で低音が膨らんでいることが多いです。「ヘッドホンで聴くとベースがやや弱いと思っても、スピーカーで聴くとちょうど良い感じに聴こえる」などの場合はスピーカーから出ている音が部屋中に乱反射して低音域が強くなってしまっているのです。これでは正しく聴こえているとは言えませんし、もしこのようにソフトウェア上での周波数分布を視覚的に見ることが出来なかったら、スピーカーかヘッドホンかどちらを基準にすれば良いのかも迷ってしまいます。

目的としている音は Fig1-18 の黄色（補正後）のカーブなのですが、本来はスピーカーの位置調整などの作業をしながらこの状態を「耳を頼りに」作っていくわけです。黄色いカーブは補正前のオレンジ色のカーブに比べて遥かに周波数分布がフラットになっているのがわかるでしょうか？

耳に自信がある方やモニター構築の経験をお持ちの方ならある程度は自力で黄色（補正後）のフラットな状態にすることも可能だとは思いますが、このようなフラットなモニター環境を感覚だけを頼りに作っていくのは素人には至難の業です。

筆者自身もモニター環境の構築に限界を感じていた所で ARC System を導入してみたのですが、お陰でかなりモニター環境が改善しました。やや高価なソフトではあるのですが、モニター環境の構築に行き詰まりを感じていらっしゃる方にお勧めです。

オーディオインターフェイスについて

オーディオインターフェイスは録音時の音質を決定してしまう非常に重要なポイントです。レコーディングスタジオではほとんどの場合 Protools HD システムを導入していますし、「どうやって音を録るか？」は音楽製作を続ける限り永遠に付きまとう大きな問題でしょう。

Fig1-22



Roland 【UA-101】

Roland 【FA-66】

既に DTM 環境をお持ちの方はなんらかのオーディオインターフェイスをお持ちだとは思いますが、本気でプロを目指していくならば Fig1-22 のような小型の据え置きタイプではなく、ラックマウント式オーディオインターフェイスの導入をお勧めします。

Fig1-23



Roland 【UA-1000】

Fig1-24



MOTU 【896mk3 Hybrid】

Fig1-23 や Fig1-24 のラックマウント式オーディオインターフェイスはスペースも取りますし、小型の据え置きタイプよりも高価ではあるのですが、小型の据え置きタイプのオーディオインターフェイスでの製作に限界を感じていらっしゃる方はステップアップの1つの方法としてラックマウント式オーディオインターフェイスの導入を検討してみましょう。

製作規模が拡大してくると複数のハード音源からの IN を同時に取る必要が出てきたり、音質的にも小型の据え置きタイプでは限界が出てくるので、製作環境が充実してくればくるほどラックマウント式でないに対応できなくなってきます。

Fig1-25-1



Focusrite 【LIQUID Saffire 56】 はマイクプリのエミュレーション付きです。

また筆者は以前 Fig1-25-1 の Focusrite 【LIQUID Saffire 56】 を使用していたのですが、これはオーディオインターフェイスであると同時にマイクプリのエミュレーション機能も搭載していて API 3124+ や Focusrite RED 1 など合計 11 種類のマイクプリ・エミュレーション (Fig1-25-2) を行うことが出来る珍しい機種なので重宝しました。

しかし「コンピューター上で再現されたプラグインではなく、本物を使ってみたい!」という方も多く、プロフェッショナルなサウンドを求めるようになると様々なアウトボードが欲しくなってきます。実際にプロとして活動なさっているサウンドクリエイターの方で、自宅で納品まで行う環境をお持ちの方は何らかのアウトボードを持っていることが多いです。またレコーディングスタジオに行けば様々なアウトボードを使って製作が行われています。アウトボードはレコーディングの段階で使ったり、ミキシングやマスタリングの段階で使ったりしますが、用途に合わせて良い物が一つあると非常に重宝します。

■マイクプリアンプ

DTM という枠組みで考えるならば「音源」→「マイクプリアンプ」→「オーディオインターフェイス」という組み合わせは非常に有効且つお勧めです。ギターやベースでは一度ライン録音して WAVE データ化したトラックをもう一度アンプやアウトボードなどを通して録音し直すりアンプという手法がよく行われますが、最近はギターやベースだけでなく、ソフト音源の音をわざわざマイクプリアンプなどを通して録音する技（バウンスしない）も雑誌などで紹介されていますね。サウンドクリエイターやアレンジャーさんでやってらっしゃる方は多いのではないのでしょうか？かくいう筆者もやっています。

マイクプリアンプはマイクの小さい信号を増幅するために使用する機器ですが、マイク用途だけでなく DTM 音源からの OUT やマスタリングなどでもライン入力で使用することもあります。DTM ではむしろこちらの用法がメインとなるでしょう。

マイクプリアンプは機種ごとに個性や味があり、音作りの重要なポイントとなっています。真空管式やトランス式など作りたい曲調に合わせてマイクプリアンプが選ばれることもあり、機種ごとに様々なキャラクターがあるので DTM での製作で「音源」→「オーディオインターフェイス」のように録音している方は中間にマイクプリアンプを挟むと音質がかなり変わってくるはずですよ。

「音源（ソフト or ハード）」と「エフェクトプラグイン」のみで製作を行っていて、市販品レベルのクオリティーになかなか届かず限界を感じていらっしゃる方は何か一つマイクプリアンプを導入することで道が開けるかも知れません。ソフト音源のみの製作であれば全く「録音」という行程を踏まないまま完成まで持っていくことが出来ますが、筆者は「録音の仕方」が音楽に与える影響をとっても重要と考えています。またマスタリングでも音源の取り込みの段階で非常に大きな効果を上げることが出来るでしょう。

そもそもレコーディングエンジニアさんたち（音源を製作したメーカーさんも）は如何にして録音するかを心砕いていらっしゃるわけで、本来録音のテクニックと音楽作品の完成度は切り離して考えることは出来ません。録り方一つでかなり音は変わってくるので、録音は音楽作品にとって非常に大きな意味を持っていると言えるでしょう。

いままで何も考えずに「ただ録音してただけ」という方はマイクプリアンプや録音のテクニック方面に目を向ければ作品の質の向上に繋がるかもしれません。

Fig1-27



Focusrite 【RED1】

Fig1-28



dbx 【786】

Fig1-29



BEHRINGER 【MIC800 MINIMIC】

マイクプリアンプの価格は数千円で購入できるお手軽なものから数十万円するプロ仕様のもまで幅広く、マイクプリアンプにイコライザー、コンプレッサー、ディエッサーが一緒についている機種（チャンネルストリップ）もたくさんあります。レコーディングスタジオにあるような本格的なタイプ（Fig1-27 や Fig1-28）は個人で購入するのは厳しいかもしれませんが、マイクを使った自宅でのレコーディングは Fig1-29 のような小型の据え置きタイプが一つあると重宝します。DTM での使用を目的とするならばどうしてもステレオ（2ch 分）は欲しいですね。マスタリングでの取り込み、あるいは DTM 音源からのアウトやソフト音源から書き出したトラックをリアンプする用途であれば 2ch 分セットになった 1 万～5 万円くらいのもが初心者の方にはお勧めです。

もちろん音源からそのままオーディオインターフェイスに直接録音というのも駄目ではないのですが、やはりマイクプリアンプやコンプレッサーを通して実際のレコーディングスタジオのように録音したほうがクオリティーも違ってきますし、何よりも楽しいです。ちゃんと知識があればレコーディングスタジオで作業するときもエンジニアさんに任せきりではなく、作曲家として最終的な曲のイメージを持った上で意見することも出来ます。

さすがに大量にアウトボードを持っているレコーディングスタジオのようには行きませんが、手持ちの機材で色々工夫しながら録音し、曲を作り上げていくのは良い経験になりますし、DAW 上でプラグインを掛けるのとはまた違った味が出るので現状の製作環境に限界を感じてらっしゃる方には、新しい制作方法の一つとしてお勧めです。

■コンプレッサー

アウトボードのコンプレッサーもレコーディング時があると重宝します。重宝するというよりは楽器によっては使わずに録音することが難しいものもたくさんあり、ミックスバス（2mix の最終的なアウトに挿すコンプレッサー）やマスタリングでも使えるので一段上のレベルを目指すのであれば良いものが 1 つあると製作環境のグレードアップとなるでしょう。

Fig1-30



Focusrite 【Platinum Penta】

Fig1-31



BSS 【DPR-402】

Fig1-32



Focusrite 【RED3】

大きく分けてレコーディングで使うようなタイプとミックスバスやマスタリングで使うようなタイプに大別できると思います。もちろん両者は兼用できますし、あまりにも大雑把な分類で本職のエンジニアさんに怒られそうですが、例えば筆者が自宅で使っている Focusrite 【Platinum Penta】（Fig1-30）はなんとアウトボードにしては珍しくプリセットが付いていたり、真空管のシミュレーターやステレオイメージャーが付いていて録音時に大雑把な音色作りが可能なモデルです。ミックスバス用のプリセットも付いていて、プリセットを切り替えると内部でカチリと回路が切り替わる音がしてなかなか中・低価格のモデルながら重宝しています。

ミキシングにおいては多くのエンジニアさんが 2mix の最終的なアウトプットに全体の質感や音量を整える目的でバスコンプを使いますが、プラグインではなくアウトボードを使う方もたくさんいらっしゃいます。著名なエンジニアであるクリス・ロード・アルジ氏はバスコンプに Focusrite 社の 【RED3】（Fig1-32）を使っているそうです。

もちろんレコーディングでも使えますし、ミキシングでのバスコンプやマスタリングでのアウトボードコンプレッサーとして導入を検討してみるのも良いでしょう。

Fig1-46



RODE 【NT1-A】

Fig1-47



SHURE 【SM58】

Fig1-48



CLASSIC PRO 【PG6】

Fig1-49



CLASSIC PRO 【MSB】

例えば何か珍しいパーカッションの音を自分の曲で使いたいときに空のペットボトルを「ポコン」と叩き、その音をマイクで録音します。それを VST で起動するソフトサンプラーに取り込めば世界でたった1つのオリジナルの打楽器が出来てしまうわけですね。タンバリンや鈴、カスタネットやウィンドチャイムなど比較的簡単に手に入る楽器を自分で録音したり、パソコンのキーボードの上を軽く指でなぞりギロのような音を出してみるなどちょっとしたアイデアで色々な音を自分の曲で使うことが出来ます。

この時ダイナミックマイクよりもコンデンサーマイクのほうが綺麗に録音できるので、筆者はコンデンサーマイクを使っています。筆者は自宅で Fig1-46 の RODE 【NT1-A】 を使っているのですが、ちょっとした録音であればこれで十分に対応できます。もちろん SHURE 【SM58】 (Fig1-47) のようなダイナミックマイクでも OK です。よりハイクオリティーなレコーディングを求めるとマイクだけでなくたくさんのレコーディング機器が必要になってきますが、コンデンサーマイクと簡易的なマイクプリに加えて、ポップガード (Fig1-48) やマイクスタンド (Fig1-49) さえあれば、自宅でもボーカルの録音が可能なので仮歌などを自宅で録音なさるボーカリストの方もたくさんいらっしゃいます。

■ケーブル

ケーブル類もある程度機材が増えてくるとそれなりの知識が必要になってきます。時にはただ繋ぐだけでは十分にそれぞれの機器の性能を発揮できないケースもあります。ここでは自宅 DTM レベルで使用されるもののみていきましょう。

Fig1-50



XLR 端子

Fig1-51



XLR・TRS 兼用端子

Fig1-52



TRS 端子

Fig1-53



RCA 端子

Fig1-54



XLR 端子

Fig1-55



TRS 端子

Fig1-56



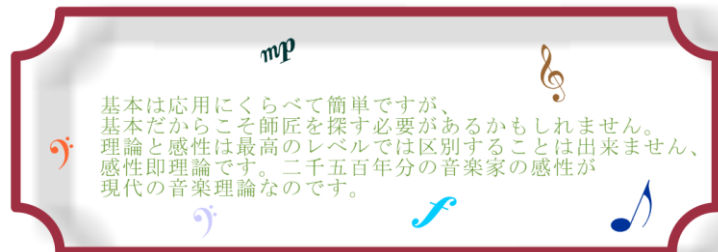
RCA 端子

Fig1-50 の XLR 端子はマイクや業務用のアウトボードなどに付いていることが多いですね。アメリカのキャノン社が開発したのでキャノン端子とも呼ばれています。3極コネクタになっていますがこれは後述のバランス接続というノイズに強い伝達方式を用いるためです。

Fig1-52 の TRS 端子はフォン端子とも呼ばれていて最も一般的なオーディオ機器の端子です。TRS 端子は XLR 端子同様にバランス接続が可能なタイプもあります。昨今のオーディオインターフェイスには省スペース目的で Fig1-51 のような XLR 端子と TRS 端子の両方に対応したコンボジャックと呼ばれる複合端子が付いていることが多いですね。

Fig1-53 の RCA 端子は比較的安価なオーディオ機器や映像機器に付いていることが多いです。

音程



本格的な作曲関連の書籍はほとんどの場合「音程」からスタートしていますが、なぜ音程を学ぶ必要があるのでしょうか？例えばみなさんが、作曲を始めたばかりの初心者「何のために音程を勉強するの？こんな何の役に立つの？」と質問されたらなんと答えますか？答えはたくさんありますが、音程の重要性を考えるための一例として Fig2-1 を見て下さい。

Fig2-1

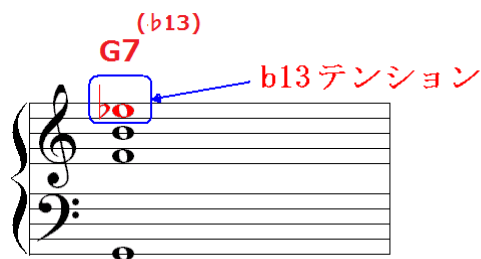


Fig2-2

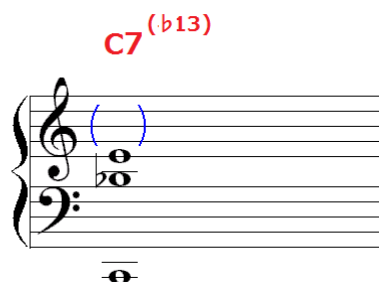


Fig2-1 の和音は G7(b13) というテンションコードです。本書ではまだ登場していませんが、ある程度高度な曲では必要になってくる和音です。G7 の根音であるソから b13th (短 13 度) 音程の音がミ♭の音になります (赤い音符)。b13 テンションと赤い文字で書いてありますが、作曲する中でテンションコードを作ったり、何の和音の時に何の音がどんなテンションになるのか？をちゃんと理解していることは作曲する上で必須条件となります。

では Fig2-2 の C7(b13) の和音を見て下さい。青いカッコがありますが C7 の b13th のテンションの音はなんでしょようか？即答で答えが出るレベルの方はよく勉強なさっている方です。では F#7 の b13 th のテンションは何の音になりますか？B♭7 の #11 th のテンションは何でしょう？(初学者の方は現段階でわからなくても大丈夫です)

作曲で和音を作っていくときにこういったことがすぐにわからないといちいちそこで作曲がストップします。またこういった基本を理解していないとつまらない凡ミスや作曲の速度の遅さにも繋がっていくでしょう。いわゆるプロと呼ばれる職業として作曲を行う方でこういった基本的な音程問題に躓く方はいないと思いますし、つまらないミスがないことはもちろん作曲の速度も速いです。それは音程を始めとした基本がしっかり出来ているからというのが 1 つの理由でしょう。作曲家という高く、立派な建物を建てるためにはしっかりとした基礎が必要なのです。建物の基礎工事と全く同じと考えて良いでしょう。泥の土地の上にはビルは建たないのです。

筆者が専門学校で教えていた生徒さんにも音程の重要性がよくわからずに、なし崩し的になんとなくレベルの理解のまま先の勉強へ進んで、後でそのしわ寄せをくらう子がいました。それが絶対に駄目だというわけではないのですが、基礎部分のしっかりとした理解は作曲のレベルが上れば上がるほど必要になってきます。つまりわかっていなくても作曲自体は出来るのですが、プロレベルを志すのであればしっかりと理解する必要があるということです。

とはいえそれほど難しい部分でもありませんし、ある程度音楽経験がおありの方であれば問題なくステップアップできるコンテンツだと思いますので、頑張ってください。(C7 の時の b13 テンションは「ラ♭」、F#7 の時の b13 のテンションは「レ」、B♭7 の #11 のテンションは「ミ」です。)

職業音楽家として理論を学ぶ意義

音楽理論の初歩の初歩である音程の内容に入る前に職業音楽家として音楽理論を学ぶ意義について考えてみましょう。そもそもなぜ理論を学ぶ必要があるのでしょうか？

とても乱暴な言い方をしてしまえば理論を知らなくても作品のクオリティーを問わなければ作曲すること自体は可能です。いわゆる音楽理論がわからなくても、作曲ができるアマチュアの方はたくさんいらっしゃいます。

しかし仕事として音楽をやるようになれば、とてもたくさんのジャンルの曲を大量に書かなければなりません。そうなってくると自分の作曲家としての懐の深さや広さが問われるようになってきます。5曲・10曲であれば誰でも作曲できますが、仕事としてやっていくなら500曲・1000曲となるのも特に珍しいことではありません。筆者も1000曲くらいは書いていますが、たくさん曲を書けば書くほどマンネリになってきたり、時には行き詰まってしまうことも出てきます。

また仕事でクライアントさんから普段あまり取り組まないような曲調の発注が来ることもあるかもしれません。趣味で自分の好きな曲を、好きな時に、好きなだけ時間を掛けて書けなら、苦手なジャンルや興味がないジャンルは避けて通れますが、仕事となるとそうはいきません。苦手だろうが、興味がなかろうが限られた納期の中で求められたジャンルの曲を高いクオリティーで作り上げる能力が必要になります。

本書では1曲出来上がったならそれで満足という初心者向けの内容ではなく、本気で音楽に取り組む方向けに、まずプロになり、そしてそこからキャリアを積んでいくという少し未来のことまで考えて書かれています。そのようなレベルで考えたときに音程からスタートする基礎はとても重要な意味を持ってきますし、既存の音楽理論の習得は非常に大切になってきます。そういった観点で本書を読んでみて下さい。

音楽の理論を学ぶことは作曲家にとってとても大切なことです。歴史的に見て音楽はまず理論があって、それから作品が生まれたわけではなく、まず感性の鋭い人間が何の理論もない時代に感覚だけで曲を作り、そして後の人間がそれを理論と呼ぶことで音楽理論が形成されていきました。

それをピタゴラス（または、彼の学派の誰か）が約2500年前に12種類の音を発見してからずっと続けてきたのです。現代の私たちが「理論って難しい」とか「俺（私）は理論には頼らない」という言うとき、それは過去の最高レベルの感受性を持った天才音楽家たちの感性を否定しているのです。理論が難しいということはそのまま感性が難しいということになり、理論に頼らないということは感性に頼らないということになります。理論＝感性なのです。

現代は非常に明確に、的確に、ほとんど完璧に音楽は理論化されており、過去の大家たちの作品における音使いはすべて理論的に説明ができます。理論的に理解できれば自分でも応用ができるようになり、それは自分のレベルアップにも繋がっていきます。「ほぼ」完璧と言ったのは、やはり感受性のみで語られる余白が音楽には残っているからです。

将来真剣に作曲家を目指していらっしゃる方に厳しいことを言わせて頂くなら既存の音楽理論は必ず身に付けておきましょう。特にゲーム、アニメ、映画などの劇伴音楽を制作する作曲家はあらゆるジャンルの楽曲を書かなければならないので、音楽理論を習得しておくことは非常に大きなメリットになります。

しかし、音楽理論を身につけたからと言って、それは誇れるようなことでもありません。音楽理論は単なる作曲家が使う道具の1つに過ぎません。プロの美容師さんが使っているハサミは数万円～数十万円もする高価なものが多いですが、素人が高価なハサミを手に入れたからと言って上手に他人の髪をカットできるかどうかは別です。つまり「道具を持っていること」と「良いカットが出来るか」は全く別問題ということです。高価なハサミを持っていたら良い美容師でしょうか？音楽においても「理論を知っている」ということと「良い作品が書ける」かどうかは全く別の問題です。しかしやはりハサミがなければカットそのものを行うことが出来ません。必要ではあるがそれがすべてではない、それが音楽における理論だと思って下さい。まずは理論を身に付けてしまいましょう。そして身に付けたらそんなものは捨ててしまって、自分だけの感性でさらに高みに進んで花を咲かせて下さい。そうになったら今度はあなたのために生まれた人間があなたの手法を勝手に理論と呼ぶようになります。

度数と音程

音程とは2音間の距離を表す言葉です。和音を作ったり、テンションやメロディー作りにおいても重要な要素になってきます。2つの音がどれだけ離れているかを「度数」と「音程」という2つの要素で考えていきます。

■度数

Fig2-3

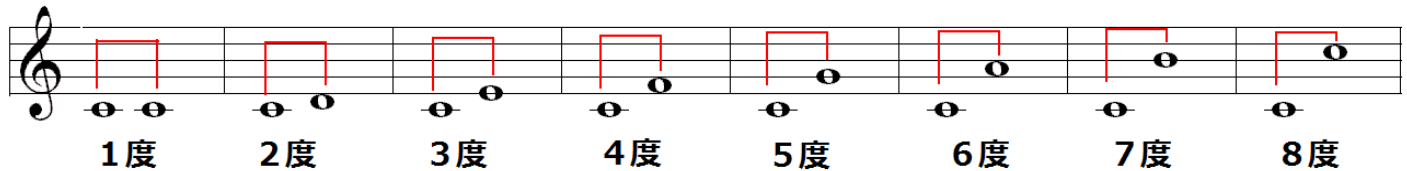


Fig2-3 を左から順番に見て下さい。ドとドのように全く同じ音名であれば1度と数えます。ドとレであれば2度、ドとミであれば3度という風に数えていきます。これを「度数」と呼びます。しかし度数のみでは#・bの概念は考えないので、これだけでは2音間の距離を正確に表すことは出来ません。

Fig2-4



Fig2-4には3つの譜例が書かれています。3つとも5度ではありますが、「ド→ソ」「ド→ソ#」「ド→ソb」と3つとも音が違いますね。#やbを考えずに度数（#・b抜きの音名）だけで考えるならいずれもドとソの関係ですので5度なのですが、#やbがあるので正確に2つの音の関係を表すには度という単位だけでは不完全なことがわかります。そこで「音程」という考え方が出てくるわけです。

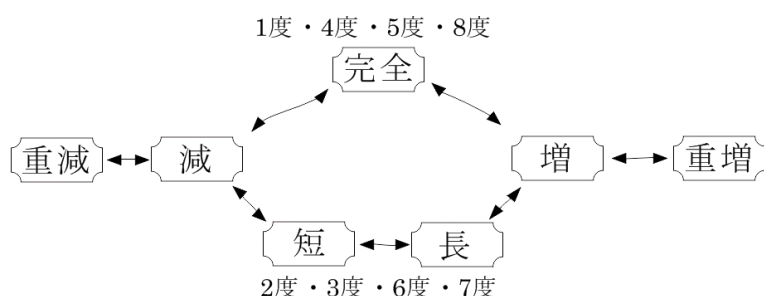
■音程の種類

音程には「完全音程」と「長音程・短音程」そして「増音程・減音程」に分かれています。増音程・減音程からさらに音程が広がった「重増音程系・重減音程系」というものもあります。

1度から8度までの度数の中で1度・4度・5度・8度には完全音程が存在し、2度・3度・6度・7度には長音程と短音程が存在します。また完全音程や長音程・短音程が変化して生まれる増音程と減音程はすべての度数に存在します。

- ・完全音程……………1度、4度、5度、8度
- ・長音程、短音程……………2度、3度、6度、7度
- ・増音程、減音程……………すべての度数 *長4度や完全6度のような音程は存在しないので注意！！

Fig2-5



音程の相互関係の図、矢印1つで半音1つ分です。例えば短2度が半音1つ分音程が広がれば長2度、さらにもう1つ広がれば増2度という風に考えます。

音程の幅が狭い ←————→ 音程の幅が広い

Fig2-5 の完全音程をよ〜く見て下さい。矢印1つで半音1つ分の単位となります。完全音程には1度・4度・5度・8度がありますが、完全音程から半音1つ増えると Fig2-5 の表の右側に矢印1つ分進むので増音程になります。逆に完全音程から半音1つ減ると減音程になります。

次に長音程と短音程ですが2度・3度・6度・7度があります。長音程から半音1つ増える（右に進む）と増音程になりますが、逆に半音1つ減る（左に進む）と短音程になります。Fig2-5 をよく見て確認して下さいね。

また短音程から半音1つ増えると長音程になり、逆に短音程から半音1つ減ると減音程になります。この考え方が基本になりますので、Fig2-5 の表をよく確認しておいて下さい。

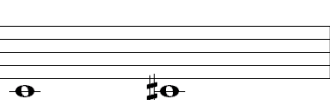
・1度

Fig2-6



完全1度（半音0個）

Fig2-7



増1度（半音1個）

Fig2-6 の完全1度は全く同じ音です。Fig2-6-1 を見て欲しいのですが、**ド**と**ド**は全く同じ音で2つの音の距離は半音0個ですね。完全1度をユニゾンと呼ぶこともあります。

Fig2-6-1

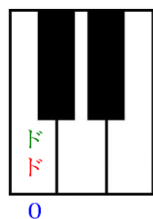
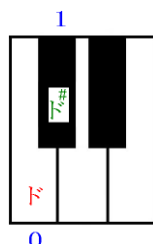


Fig2-7-1



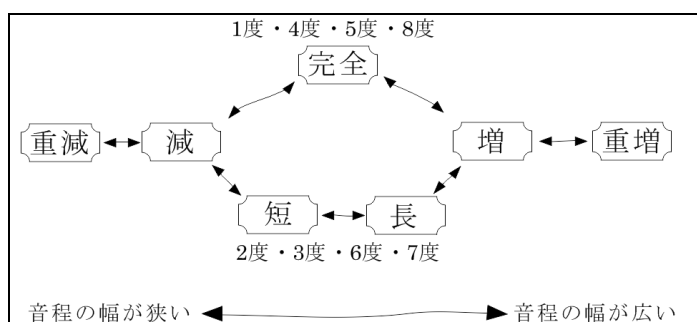
では次に少し難しくなりますが、Fig2-7-1 の**ド**と**ド#**の音程は何でしょうか？ここからはゆっくり、じっくり本書を読んで下さいね。ドがナチュラルだろうが、#だろうが、bだろうが、音名としてのドはドのままです。ドに#が付いても音名がレに変わったりはせず、ドであることには変わりはありません。この点が音程を理解する上でとても大切なポイントです。ドに#がついてもレにはならず、ドにbがついてもシにはなりません。ドにbが付けば鍵盤だけ見ればシですが、音の名前としてはあくまで**ドb**です。

このことを踏まえた上で Fig2-7-1 を見て下さい。**ド**と**ド#**の2つの音が鍵盤に書いてありますが、元の**ド**の位置をゼロスタートで**ド#**までの鍵盤を数えます（青い数字は半音の数です）。1つしか離れていないので当然半音1つ分離れているということになりますね。では**ド**と**ド#**の音程は何でしょうか？

音程はまず「①変化記号を無視して音名を読む」を行い、次に「②2つの音の間の半音の数を数える」という手順で考えます。鍵盤で抑える位置ではなく音の名前が重要になります。ドに#が付いてもレになるわけではありませぬので、「①変化記号を無視して音名を読む」を行う場合は**ド**と**ド#**で同じドなので度数は1度となります。

しかしこれだけでは完全なのか、増なのか、減なのかわかりません。ここで「②2つの音の間の半音の数を数える」を行います。完全1度の半音0個の状態から、半音1個の状態に音程が広がったわけですが、ここで Fig2-5 の表の出番となります。

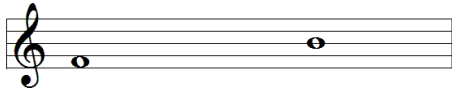
Fig2-5



■異名同音程

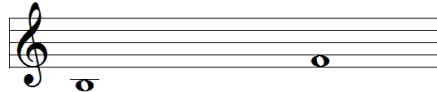
異名同音程とはその名の通り名前は異なるけれど、同じ音程幅を持つものを指します。

Fig2-32



増4度 (半音6個)

Fig2-33



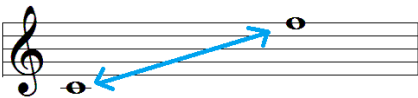
減5度 (半音6個)

Fig2-32の「ファ→シ」は半音6個の増4度で、Fig2-33のシ→ファは同じく半音6個ですが、こちらは減5度となります。このように名前は違うけれども同じ音程幅を持つ関係を異名同音程と呼びますが、最も作曲で頻出するのはこの増4度(減5度)の3全音でしょう。この音程関係は後述のドミナントコードや裏コードでよく登場します。

■複音程

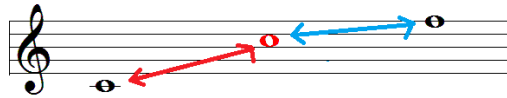
複音程とは1オクターブを超える音程幅のことを指します。

Fig2-34



そのままと11度

Fig2-35



片方の音をオクターブ上げて考える。

Fig2-34はそのまま「ド→ファ」を数えると11度になります。しかしこのままでは完全や長・短といった音程がわかりません。複音程を考えるときはFig2-35のように片方の音をオクターブ変化させて2つの音をオクターブ内に収めてしまいます。

こうすれば後は今まで通りの考え方で見つけ出すことが出来ます。「ド→ファ」は完全4度となりますので、Fig2-34は完全11度ということになります。実際の作曲では完全11度とか短13度という呼び方はあまりしないのですが、テンションコードにおいて11th(完全11度)や13th(長13度)のように複音程が度々登場します。このchapterの冒頭の問題で出てきたようなF#7の和音の時のb13th(短13度)のテンションは?と問われたときに複音程を見つける能力が問われるわけですが、このときに「レ」とすぐに答えられるようになっておきましょう。

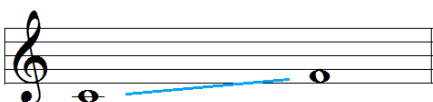
問題2. カッコ内にそれぞれの複音程名を書いて下さい。

() () () () ()

■転回音程

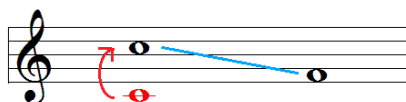
転回音程とは、ある音程関係の時に2つの音のどちらかをダルマ落としの原理で上下関係を入れ替えてしまうことです。

Fig2-36



下からド→ファ

Fig2-37



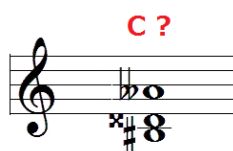
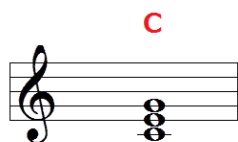
片方の音をオクターブ上げて転回

コラム

異名同音（音程）は本当に異なる音（音程）か？

音楽用語における異名同音または異名同音程という言葉は「名前は違うけれど中身は同じ」という意味で用いられます。多くの音楽家にとってド#とレ♭は「名前は違っても実際には同じ音」というイメージがあるのではないのでしょうか？特に鍵盤楽器に習熟している方や DTM で音楽をやっている方にはそのイメージが強いのではないかと思います。

ところが調律の世界や演奏家（弦楽器や管楽器奏者）の世界、あるいは作曲家においても異名同音は実際には異名同音ではないという風に考える人がたくさんいます。筆者も便宜上はド#とレ♭は同じ音だと思いますが、実際の作曲の中では別の音だと感じています。



鍵盤で抑えるとドミソ

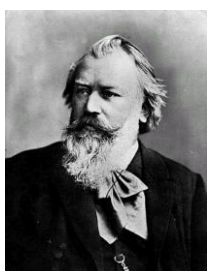
鍵盤で抑えるとシ#（ド）レのダブルシャープ（ミ）ラの♭♭（ソ）

まず記譜上の問題ですが、上の2つの譜例を見て下さい。左側は下からドミソとなっていて C という和音になります。今度は右側の譜例を見て欲しいのですが、これは C でしょうか？下からシ#、レのダブルシャープ、ラのダブルフラットという音ですが、鍵盤で抑えるとドミソとなります。もし鍵盤で抑えている手だけを見るならば譜面にどういう風に書かれているかはわからないわけですが、個人的には右側の譜例の和音を C と呼ぶのには抵抗があります。

まず C という和音は根音がドだからこそ C ですし、長三和音は3度堆積でもあります。確かに鍵盤だけ抑えればドミソの位置を抑えることにはなりますが、あまりにも和音のルールから外れていて、異名同音を完全に無視したこの和音を C と呼ぶにはちょっと無理があると思います。

これは極端な例ですが、ポピュラーなどの楽譜では演奏者さんにとってわかりやすいものにするために異名同音が正確に書かれていない場合が多々あります。例えば本当は F♭ と書くべきところを E と書いてあったりするわけです。譜面が複雑になったり、一定以上の音楽理論の知識がないと理解に苦しむような譜面になってしまうくらいなら、いっそわざと正しくない書き方をすることでわかりやすくしようという配慮からなのですが、作曲の学習者がこういった譜面をみるときはそういったことを踏まえた上で譜面を見る必要が出てきます。

クラシックの世界では比較的ちゃんと異名同音が書かれる傾向にありますが、#や♭が大量に付く調で転調や和声で極端に複雑になってきたりすると異名同音が時には正確に書かれないことがあります。

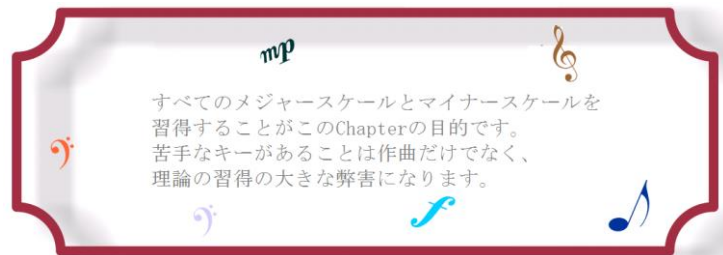


ヨハネス・ブラームス（1833年～1897年）



セザール・フランク（1822年～1890年）

調と音階



「調」とは一体何でしょうか？他人にその質問をされたときになんと答えますか？C メジャーキーとかハ長調という言葉は音楽をやっている人にとっては当たり前のように使う言葉となっていますが、「調」そのものの定義は一体どのようなものなのでしょう？筆者は調を音楽における力場のようなものだと感じています。C メジャーキーにおいてドレミファソラシドの7つの音は平等ではなく、ドの音を主音、ソの音を属音、シの音を導音と呼ぶようにそれぞれ名前が付いていて、また役割やその調における重要度は違ってきます。C メジャーキーではC音（ド）が最も支配的な要素を持っており、ほかの音とはかなり役割や性質が違うわけです。それぞれの音に別々の性質や特性を与えることによって、力場のようなエネルギーの流れが生まれます。C メジャーキーでは曲の最後の音をC音（ド）にすると、終わった感じ（終止感）が非常に強く出ますが、これも調という力場が生み出しているエネルギーの流れだと感じています。

地面（地球）に林檎が落ちるのも地面（地球）と林檎でサイズがまるで違うので重力場が生まれます。家族関係でも父、母、兄弟姉妹でみな特性や役割や個性がありますね。必然的に家族中の力関係（力場）というものがあります。このような力場が音の世界にもあり、ある一定の秩序を持った力場を明確に発生させる音の配置が調なのです。もし地球と林檎のサイズが同じだったなら片方に向けて、もう片方が一方的に落ちるといった力関係にはならないわけです。この中で現在最もポピュラーなのが「メジャーキー（長調）」と「マイナーキー（短調）」であり、現代ではこの2つの力場を調と呼んでいます。

調と音階

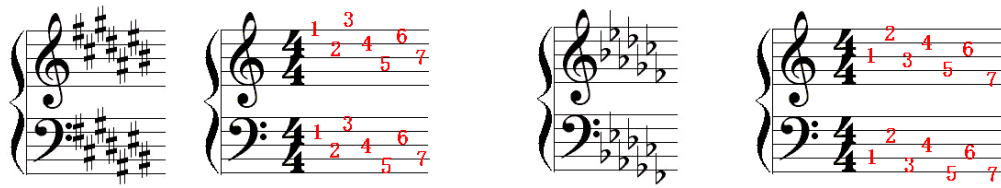
■すべての調を覚えるメリット

作曲の初学者の方は12種類のメジャーキーと12種類のマイナーキーをしっかりと覚えていない人が多いですが、ある程度高いレベルになるとどうしてもそれでは通用しなくなってきます。たしかにCメジャーキーだけでも作曲はできますが、100曲作って全部Cメジャーキーというのはあまりにもバリエーションに欠けますし、調そのものが持っている性質や魅力を全く活かしていないことになってきます。また当然、転調という技術は満足に使えませんし、副属7の和音やサブドミナントマイナーという一時的にほかの調から和音を借りてくる一時転調や借用和音という技術も十分に使いこなすことが出来ません。

自分の好きな曲の楽譜を見て、「なぜこの部分でこの和音が使えるの？」「どうしてここで音に#が付くの？」など自分の理解を超える音使いに出会ったことはありませんか？

純粋なCメジャーキーであるならばドレミファソラシドというスケールなので#やbが曲中に出てくることはありません。しかし実際の楽曲ではCメジャーキーであるにも関わらずメロディーや和音に#やbが出てくる箇所はたくさんありますし、それがカッコいい響きを持っているケースが多いのです。これらは意味がわかっていないと自分で使うことは難しいですし、逆にそれを使わなければ単純な曲しか書けないわけで、このあたりで戸惑っている方は多いのではないかと思います。

Fig3-3



#系の調号を書く順番

b系の調号を書く順番

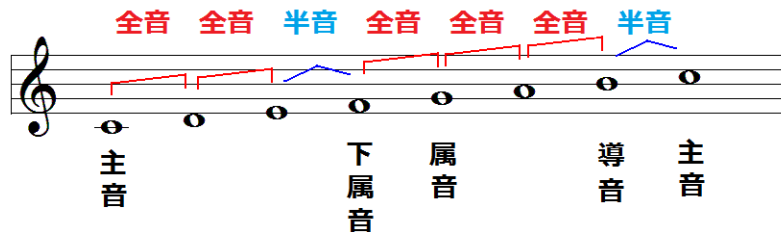
メジャーキー（長調）

■メジャースケールの仕組み

メジャースケール（長音階）は一般的に人間に明るい聴覚的効果を与えます。但し、テンポやハーモニーの使い方によってはその限りではないので、メジャーキー＝明るいと一概に言うことはできませんし、そのように書いてある理論書もないはずで

す。長調と短調を表すのに日本語では「長い」「短い」、英語では「Major（多数派）」「Minor（少数派）」、ドイツ語では「Dur（硬い）」「Moll（柔らかい）」という言葉を用いますが、どこにも明るい・暗いという用語は使われていませんね。特に短調はテンポによって暗く聞こえたり聞こえなかったりするもので、「長調＝明るい」「短調＝暗い」ではなく、長調も短調も純粋な音階と用語として覚えましょう。

Fig3-4



メジャースケールは有名なドレミファソラシドという並びです。音を「全音」「全音」「半音」「全音」「全音」「全音」「半音」という順番で並べるとメジャースケールになります。

またこのとき Fig3-4 のように音階上の最初の音を主音、4番目の音を下屬音、5番目の音を属音、7番目の音を導音と呼び、特別な役割を持っていることからこれらの音には名前が付いています（ほかの音にも名前は付いていますが、特にこの4つが重要です）。特に主音と属音の2つはその調において非常に重要かつ支配的な要素を持っています。また導音は必ず主音と半音関係でなければいけないことも覚えておきましょう。

音の種類はドからシまで全部で12種類なので、メジャースケールも同じく12種類ということになりますが、F#メジャーキーとG♭メジャーキーのように名前や書き方は違っても鍵盤で弾くと同じ調（異名同調）があるので、実際には#系とb系合わせて15種類のメジャースケールが存在します。

■シャープ系メジャースケール (すべて臨時記号で表記しています。)

Fig3-5

Cメジャースケール Gメジャースケール Dメジャースケール

Aメジャースケール Eメジャースケール Bメジャースケール

F#メジャースケール C#メジャースケール

Detailed description: This figure shows eight major scales in sharp systems, each written on a single treble clef staff. The scales are: C major (no sharps or flats), G major (one sharp: F#), D major (two sharps: F#, C#), A major (three sharps: F#, C#, G#), E major (four sharps: F#, C#, G#, D#), B major (five sharps: F#, C#, G#, D#, A#), F# major (six sharps: F#, C#, G#, D#, A#, E#), and C# major (seven sharps: F#, C#, G#, D#, A#, E#, B#). Each scale is represented by a sequence of eight notes (half notes) ascending from the tonic.

・調号の位置 (#系)

Fig3-6

Key-C Key-G Key-D Key-A Key-E Key-B Key-F # Key-C #

Detailed description: This figure shows the key signatures for sharp systems, labeled as Key-C, Key-G, Key-D, Key-A, Key-E, Key-B, Key-F #, and Key-C #. Each key signature is shown on a grand staff (treble and bass clefs). The notes are represented by sharp symbols (#) placed on the appropriate lines or spaces of the staff. For example, Key-C has no sharps, Key-G has one sharp (F#), Key-D has two sharps (F#, C#), Key-A has three sharps (F#, C#, G#), Key-E has four sharps (F#, C#, G#, D#), Key-B has five sharps (F#, C#, G#, D#, A#), Key-F # has six sharps (F#, C#, G#, D#, A#, E#), and Key-C # has seven sharps (F#, C#, G#, D#, A#, E#, B#).

■フラット系メジャースケール (すべて臨時記号で表記しています。)

Fig3-7

Cメジャースケール Fメジャースケール B♭メジャースケール

E♭メジャースケール A♭メジャースケール D♭メジャースケール

G♭メジャースケール C♭メジャースケール

Detailed description: This figure shows eight major scales in flat systems, each written on a single treble clef staff. The scales are: C major (no sharps or flats), F major (one flat: Bb), Bb major (two flats: Bb, Eb), Eb major (three flats: Bb, Eb, Ab), Ab major (four flats: Bb, Eb, Ab, Db), Db major (five flats: Bb, Eb, Ab, Db, Gb), Gb major (six flats: Bb, Eb, Ab, Db, Gb, Cb), and Cb major (seven flats: Bb, Eb, Ab, Db, Gb, Cb, Fb). Each scale is represented by a sequence of eight notes (half notes) ascending from the tonic.

■メロディックマイナーについて

ハーモニックマイナーもメロディックマイナーも完全に人間の都合で作られた人工音階ですが、メロディックマイナーは音楽の新しい可能性として多くの作曲家がこの音階を用いて、たくさんの素晴らしい曲を残しています。かくいう筆者もメロディックマイナーが大好きで一時ハマっていました。メロディックマイナーは前半部分はマイナースケールですが、後半部分はメジャースケールと全く同じであるということに気が付くでしょうか？（メジャースケールの3番目の音を半音下げたらメロディックマイナーと同じ並びになります。）

Fig3-15

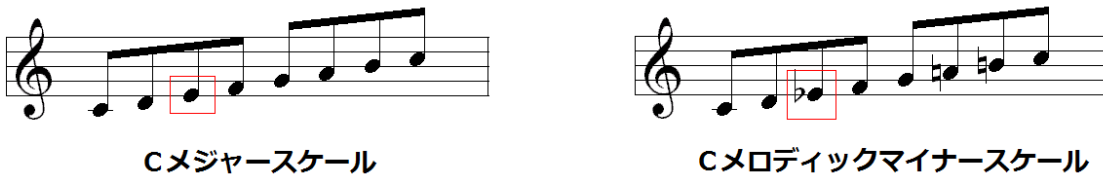


Fig3-15 は C メジャースケールと C メロディックマイナースケールの譜例ですが、違いはミの音が♭しているかしていないかだけです。仮に4つめの音であるファから「ファソラシド」と音を鳴らしたら C メジャースケールと C メロディックマイナースケールの区別が付きません。メロディックマイナースケールは前半マイナー、後半メジャースケールという両者の性質を合わせ持ち、響き的にもメジャーのようであり、マイナーのようでもあるわけです。そういう意味では中間的な性質を持つ特殊なスケールであると言えるでしょう。

このメジャーとマイナーの両方の性質を合わせ持つ不思議な音階はクラシック音楽において後期ロマン派時代から徐々に着目され始め、印象派のドビュッシーはメロディックマイナーを単にマイナーキーにおける一時的な使用という従来の使い方から大きく発展させて、メロディックマイナーの特性を十全に活かした優れた楽曲を幾つも残しています。また ATN 出版社から発売されているラーモン・リッカー氏著の「メロディックマイナースケール」という本はメロディックマイナーのこののみが書いている音楽書で、それだけで1冊の本が書けてしまうほど奥深い内容となっています。

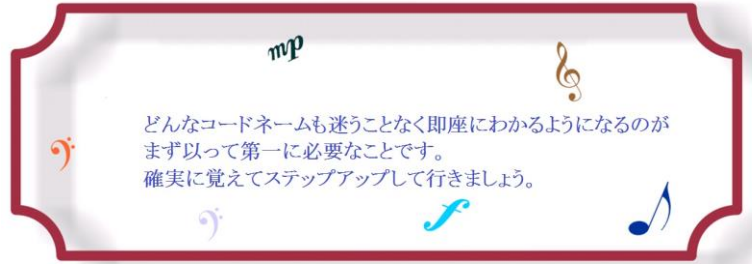


ラーモン・リッカー/インプロ・シリーズ メロディックマイナースケール

<http://www.atn-inc.jp/products/detail13095.html>

それだけメロディックマイナーは作曲家にとって魅力ある音楽素材ということですが、日本でも多くの作曲家がメロディックマイナーを用いた優れた作品を作曲しています。メジャーとマイナーの両方の性質を合わせ持つ部分が非常に魅力的で、男でありながら女であり、光でありながら影であり、白でありながら黒であるという不思議な性質はほかのどの音階にもない特殊な性質ですので、ぜひみなさんもメジャーとナチュラルマイナーに飽きたらメロディックマイナーを大いに研究してみてください。きっと得られるものがたくさんあるはずです。Chapter19 ではメロディックマイナーの作曲技法についてかなり詳しく触れています。

和音



どんな複雑なコードネームでも迷うことなく、即座にわかるようになるのは作曲を自由自在に行う上で最低限必要な能力です。

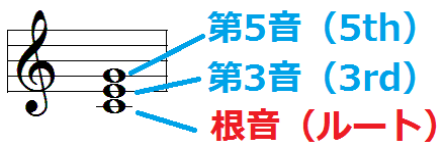
3和音、4和音、テンションコード、オルタードコードなどたくさんの和音が作曲には登場しますが、一つ一つしっかり身に付けていってください。和音の構成は音程が基本になっていますが、音程からを見つけるよりも C=ドミソのように丸暗記してしまったほうが効率は良いです。

3和音

3和音には長3和音、短3和音、増3和音、減3和音の4種類に加えて長3和音が変化した4度係留和音 (sus4) があります。4度係留和音を除けば基本的に3度関係で積み重ねたものを3和音と呼びます。色々な種類がありますが、すべて異なる音程の積み重ねです。和音に関して全く不慣れな方は少しずつ慣れていきましょう。

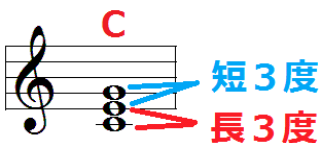
■ 3和音 (トライアド) の種類・名称・書き方

Fig4-1



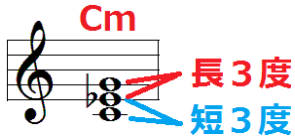
和音のそれぞれの音には Fig4-1 のように名前が付いています。和音を形成するに当たり基準となる音を根音 (ルート) と呼びます。樹が根から生えているように和音も根音から構成されます。次に第3音、第5音と続きます。音が隙間なく3度堆積になっていることに注目してください。

・メジャー・トライアド (長3和音)



根音から長3度、短3度と積み重ねた和音です。Cが根音の場合は「Cメジャー」と呼び、C、Cmaj、などの様々な書かれ方をしますが、本書では根音の大文字英名のみで記します。明るい感じのする和音です。

・マイナー・トライアド (短3和音)



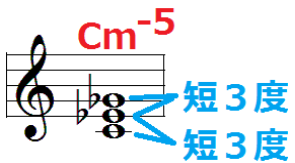
根音から短3度、長3度と積み重ねた和音です。Cが根音の場合は「Cマイナー」と呼び、Cm、C⁻、などの様々な書かれ方をしますが、本書では根音の大文字英名+「m」で記します。暗い感じのする和音です。

・オーグメント・トライアド (増3和音)



根音から長3度、長3度と積み重ねた和音です。Cが根音の場合は「Cオーグメント」と呼び、Caug、C⁺、などの様々な書かれ方をしますが、本書では根音の大文字英名+「aug」で記します。

・ディミニッシュ・トライアド (減3和音)



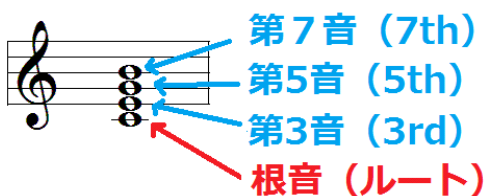
根音から短3度、短3度と積み重ねた和音です。この和音は書物やジャンルによって呼び方が異なることが多く、Cが根音の場合に「Cディミニッシュ」や「Cマイナーフラットファイブ」などと呼ばれ、Cdim、Cm-5などの様々な書かれ方をしますが、本書では根音の大文字英名+「m-5」(マイナーフラットファイブ)で記します。

4 和音

3和音にもう1つ音を加えたものが4和音となります。一部の和声の書籍などでは5和音という用語も見られますが、一般的には4和音までを和音とし、それ以上の音はテンションと考えることが多いです。

■ 7の和音 (セブンスコード) の種類・名称・書き方

Fig4-2



4和音は根音から見て7度の音を加えるので7th(セブンス)コードと呼ばれることもあります。Fig4-2のように加わった7度の音を第7音(7th)と呼びます。3和音の時と同じく音が隙間なく3度堆積になっていることに注目してください。

セブンスコードには長7度の音加わるM7(メジャーセブンス・コード)と短7度の音加わる7(セブンス・コード)の2種類がありますが、3和音さえしっかり覚えていれば新しく加わる音が長7度か短7度かだけの違いで和音を作ることが出来ます(ディミニッシュは除く)。

ダイアトニックコード

問題4と問題5で出てきたようなコードネームと構成音が一致するのはもちろん大切なことですが、実際に作曲で本当に必要になるのは音階上にできる和音＝ダイアトニックコードです。ダイアトニックとは「その調の音のみを使用する」という意味や「5つの全音と2つの半音を使用する（全音階）」という意味ですが、さらに「ダイア」と「トニック」という言葉に分けることが出来ます。ダイア（ディア）は「2つの」という意味なので2つのトニック、つまりドレミファソラシドならドレミファのトニックと、ソラシドの2つのトニックから成るスケールという意味になります。

この辺は人類が如何にしてドレミファソラシドを発見したか？関わってくるのでその詳細を深くは述べませんが、まずはディグリーとディグリーネームについて学び、その後でメジャースケールと3つのマイナースケールそれぞれのダイアトニックコードを見ていくことにしましょう。

■ディグリーとディグリーネーム

ディグリーとは音程度数を意味する言葉で、ローマ数字の大文字を使って表記されます。音程関係をすべてローマ数字で置き換えることによって、移調時に非常に役立つ考え方です。

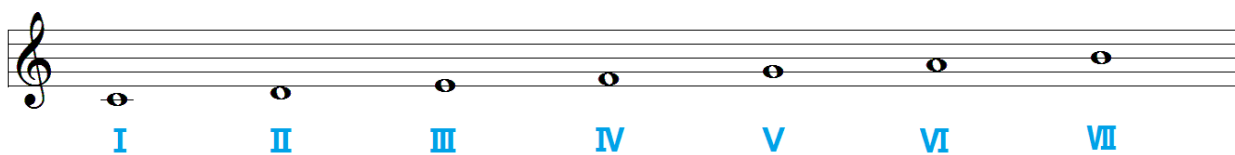
Fig4-14

I = 完全1度	III = 長3度	bVI = 短6度
#I = 増1度	IV = 完全4度	VI = 長6度
bII = 短2度	#IV = 増4度	bVII = 短7度
II = 長2度	V = 完全5度	VII = 長7度
bIII = 短3度	bV = 減5度	

ディグリー一覧表

Fig4-14の図にあるようにディグリーではVと書かれていたら完全5度を表します。CメジャーキーのVやF#メジャーキーのVという風に音程関係によって目的の音を表せるので、移調時に非常に便利です。

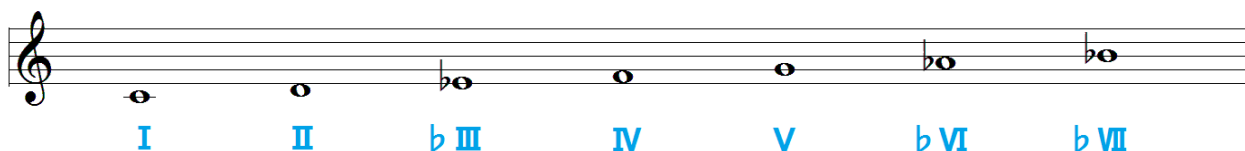
Fig4-15



Cメジャースケールにおけるディグリー

Cメジャースケールの主音をIとして考えると Fig4-15 のようになります。IIは長2度、IIIは長3度、IVは完全4度…という風に見ていきます。メジャースケールは#やbが付かずそのままローマ数字を並べるだけなので覚えやすいですね。

Fig4-16

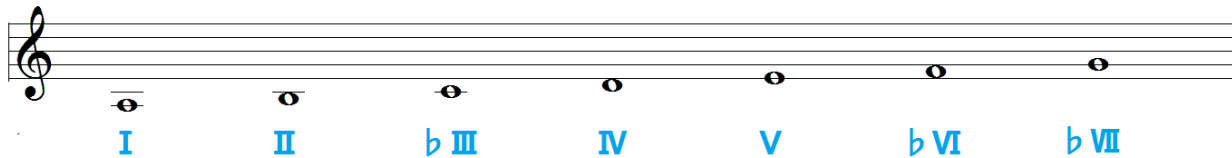


Cマイナースケールにおけるディグリー

今度はCマイナースケールで考えてみます。Fig4-16のCマイナースケールでは第3音であるミ♭が主音から見て短3度なのでディグリーは♭Ⅲ（短3度）になっています。第6音と第7音も♭Ⅵ（短6度）と♭Ⅶ（短7度）になっていますね。

よく誤解されるのが、Cマイナースケールではたまたまディグリーと音符に付く変化記号が一致しますが、Fig4-17のように調によってはディグリーに♭や♯が付いても同じように音に変化記号が付くとは限らない場合があります。

Fig4-17



Aマイナースケールにおけるディグリー

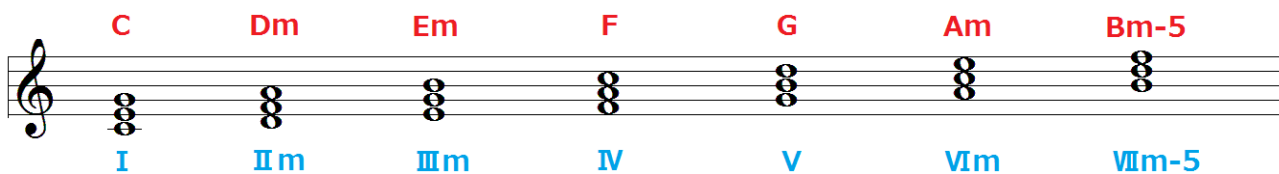
Fig4-17はAマイナースケールにおけるディグリーですが、♭Ⅲの部分のドがド♭になっていません。ディグリーに付いている変化記号は音程関係を表しているのであって、音や和音に付く変化記号とは関係ないということです。♭Ⅲというのは主音から見て短3度という意味であって、3番目の音に♭が付くという意味ではありません。誤解されやすい部分なので注意して下さい。

■メジャースケール上のダイアトニックコード

ディグリーネームは移調しても応用が利くので基本的に丸暗記してしまいましょう。まずは以下の3和音と4和音のダイアトニックコードのディグリーネームを覚えて下さい。

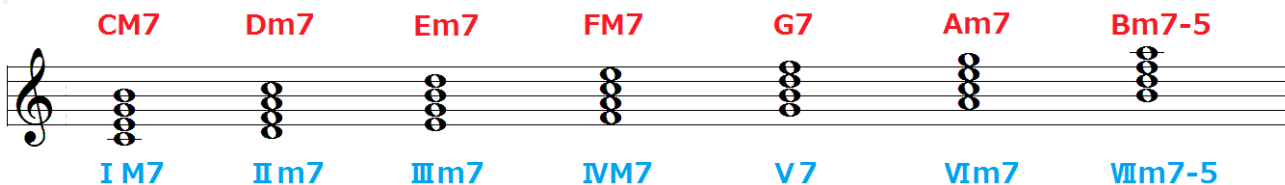
・3和音のダイアトニックコード

Fig4-18



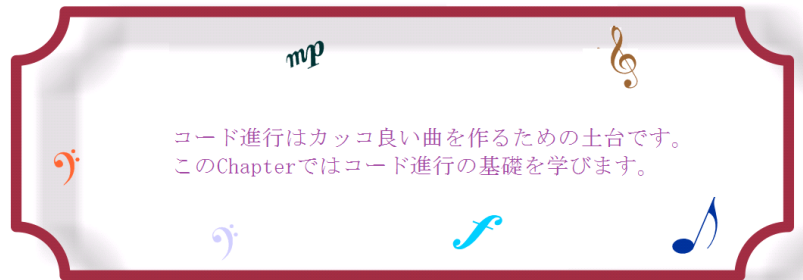
・4和音のダイアトニックコード

Fig4-19



メジャーキーの場合は3和音であれば「I、II m、III m、IV、V、VI m、VII m-5」、4和音であれば「I M7、II m7、III m7、IV M7、V7、VI m7、VII m7-5」となります。暗記してしまうまで何度でも順番に口ずさんでみましょう。

コード進行の基礎



現代のポピュラー音楽において、「和音1つ+メロディー1つ」という作曲法は広く浸透しています。クラシックの世界では和音ではなく和声法や対位法という考えで作曲しますが、ポピュラーの世界ではコード進行という概念が作曲の根本になっています。これは非常に簡便で分かりやすく、また合理的なため作曲のスタートラインとしては非常に有益なので、ここから作曲をスタートする人は多いのではないのでしょうか？ポピュラー音楽の世界では様々なコード進行の可能性を追求し、自由自在に操る能力は良い作曲家の必須条件とも言えるでしょう。

コード進行の基本原理

複数の和音を羅列して楽曲を作っていくやり方には幾通りもの考え方があります。最も基本的なものはクラシックの世界で用いられてきた「機能和声」という考え方で、和音に「トニック」や「ドミナント」という役割を与えて、それに従って和音を連結するという考え方です。これが基本になってポピュラー音楽の世界ではコード進行という理論が構築されていきました。

■和音の3種類の機能

基本となるのは各ダイアトニックコードに特定の機能を与えるやり方です。家庭内において父親には父親の、母親には母親の役割があるようにそれぞれの和音に役割を与えることで、それを基準にコード進行を作っていきます。和音の機能は全部で3つに分類することが出来ます。

Fig5-1

・トニック (Tonic)

その調性の中で中心的な要素を持つ機能であり、安定感を持っています。

・ドミナント (Dominant)

不安定な響きを持っており、常にトニックに向かおうとする性質があります。

・サブドミナント (SubDominant)

トニックとドミナントを彩る補助的な機能です。

トニックとドミナントは作曲において必須とも言える機能ですが、

サブドミナントはなくても成立する反面、ないと彩り欠けるといった印象を与えます。

音楽は本来言語化できるものではないので、Fig5-1では不要な誤解を避けるべくなるべく簡単な用語で簡易的な説明にありますが、実際の作曲の中でコード進行を考えていくときの最も基本となる用語となりますので、しっかりとこの3種類の機能を覚えて下さい。さらに簡単に「トニック=安定」、「ドミナント=不安定」、「サブドミナント=彩り」と覚えても良いでしょう。

■ 3種類のカデンツ

カデンツとはトニックで始まりトニックで終わるコード進行の最小単位です。和音を並べるときに3種類あるカデンツに従って和音を並べていくことでコード進行が成立します。各機能の頭文字を取ってトニックを【T】、ドミナントを【D】、サブドミナントを【S】と略すると Fig5-2 のようになります。

Fig5-2

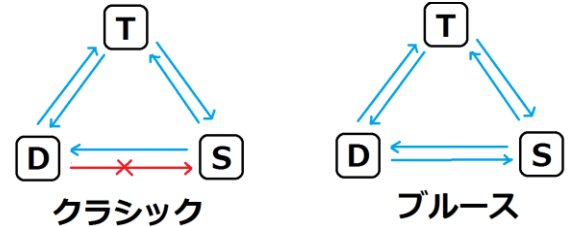
1. T→D→T
2. T→S→D→T
3. T→S→T

Fig5-3

4. T→D→S→T ?

* D→Sの進行はクラシックの機能
和声ではあまり用いられない

Fig5-4



すべてトニックで始まり、トニックで終わっていることに注目して下さい。「①【T】→【D】→【T】」、「②【T】→【S】→【D】→【T】」、「③【T】→【S】→【T】」の3つは暗記してしましましょう。クラシックベースの音楽理論書では Fig5-4 のように【D】から【S】へ進行に関してスルーされていることが多いのですが、ブルースを源流とするジャズ、ロック、ポップスなどのポピュラー音楽のジャンルではよく用いられます。つまり Fig5-3 のような【T】→【D】→【S】→【T】というカデンツが出来上がるわけですが、これに関しては後で別途解説しています。

いわゆるコード進行というものはこのようにそれぞれの機能を持ったコードをカデンツという文法に沿って並べることで成立しています。次にどの和音がどの機能に分類されるのか?を見てみましょう。

■ メジャーキーにおける和音の機能

メジャーキーにおけるそれぞれの和音を持つ機能は以下ようになります。ディグリーで覚えてしまえばほかのキーでも応用が利きますので必ずディグリーも一緒に覚えて下さい。

Fig5-5

C C6 CM7 Dm Dm7 Em Em7 F FM7 F6 G G7 Am Am7 Bm⁻⁵ Bm7⁻⁵

I I6 IM7 II^m II^m7 III^m III^m7 IV IV6 IV^m7 V V7 VI^m VI^m7 VII^{m-5} VII^m7⁻⁵

T S T S D T D

* 赤い【T】【D】【S】は主要3和音、黒い【T】【D】【S】は副3和音（代理和音）。

Fig5-5 を見て下さい。まずメジャースケールのI度、IV度、V度上にできる和音を主要3和音と呼びます（赤い□で囲ってある部分）。I度の音（主音）上に出来る和音は主和音、IV度の音（下属音）上に出来る和音は下属和音、V度の音（属音）上に出来る和音は属和音と名前が付いています。

CメジャースケールにおいてはC、C6、CM7がトニックの機能を持つ和音です。そして副3和音というのは各和音の機能と響きが似ていて、代理を果たすことが出来る和音のことをいい、Am、Am7、Em、Em7がトニックの副3和音（代理和音）となります（黒い□で囲ってある部分）。

サブドミナントの機能はF、F6、FM7が持っています。代理としてDm、Dm7が使えます。ドミナントの機能はG、G7が持っており、代理としてBm-5、Bm7-5が使えます。

また付加6の和音に関してですが、メジャースケールにおいてはI度上とIV度上のみ付加6の和音を用いることが出来ます。ほかの部分では登場しませんので注意して下さい。まとめると以下ようになります。

Fig5-6

	主要3和音	副3和音 (代理和音)
T トニック	I I6 IM7	III ^m III ^m 7 VI ^m VI ^m 7
D ドミナント	V V7	VII ^m -5 VII ^m 7-5
S サブドミナント	IV IV6 IVM7	II ^m II ^m 7

■マイナーキーにおける和音の機能

マイナーキーにおけるそれぞれの和音を持つ機能は以下のようにになります。マイナーキーは3種類あるので、メジャーよりもやや複雑になります。

Fig5-7

Am Am7 Am6 AmM7 Bm⁵ Bm7⁻⁵ C C6 CM7 Dm Dm6 Dm7 Em Em7 E E7

I^m I^m7 I^m6 I^mM7 II^m⁵ II^m7⁻⁵ bIII bIII6 bIII^m7 IV^m IV^m6 IV^m7 V^m V^m7 (D) V V7

* 1

F F6 FM7 F#m⁵ F#m7⁻⁵ G G7 G#m⁵ G#dim G#m7⁻⁵

bVI bVI6 bVI^m7 VI^m⁵ VI^m7⁻⁵ bVII bVII7 VII^m⁵ VII^{dim} VII^m7⁻⁵

* 2

* 赤い **T** **D** **S** は主要3和音、黒い **T** **D** **S** は副3和音 (代理和音)。

* 1
V度上の和音だが、
トライトーンがないので
完全な **D** とは言えない。

* 2
bVI度の和音を **T** とする
理論書も存在する。

最初に Fig5-7 の図の* 1 と* 2 の要注意ポイントについて見てみましょう。まず* 1 の V^m と V^m7 の部分ですが、そもそもマイナースケールにおいてハーモニックマイナーが発生した理由は導音がないこと、つまり V 度上の和音がドミナント・セブンスコードにならないことに端を発しています。にもかかわらず V^m と V^m7 のように導音もなく、ドミナント・セブンスコードでもないものを真正のマイナースケール上のドミナントとしてしまうことにはやや問題があります。

しかし V 度上の和音であることには変わりないので本書では副次的なドミナント機能を持っているものとして扱い、Fig5-7 の図ではカッコの中に入れてあります。

次に* 2 ですが、bVI、bVI6、bVI^m7 をどのように扱うかは書籍によって意見が分かれています。後述のサブドミナントマイナーという音楽理論では bVI 度上の和音は完全にサブドミナント系の和音として扱われますが、4 和音の bVI^m7 に関しては、トニックの 3 和音を完全に含んでいるのでトニックとして扱っている理論書もあります。FM7 の「ファラドミ」という構成音の中にトニックである Am の「ラドミ」が存在しているためです。

本書では少しゆとりを持って音楽理論を把握するために VI 度上の和音は基本的にはサブドミナントではあるけれど、代理和音としてトニックとして扱うことも不可能ではないという風に扱っていきます。

Fig5-7 の図はナチュラルマイナーのすべてのダイアトニックコードに加え、ハーモニックマイナー、メロディックマイナーの中で最もよく使うものだけを加えていますので、マイナーキーのダイアトニックコードはメジャーキーに比べるとやや複雑になります。

■不完全終止

♪ Fig5-11

Fig5-11 shows two measures of music. The first measure has a G7 chord (G-B-F-A) with a D bass note. The second measure has a C chord (C-E-G) with a T bass note. The chords are labeled G7 and C above the staff, and D and T in red boxes below the staff.

♪ Fig5-12

Fig5-12 shows two measures of music. The first measure has a G7 chord (G-B-F-A) with a D bass note. The second measure has a C/E chord (C-E-G) with a T bass note. The chords are labeled G7 and C/E above the staff, and D and T in red boxes below the staff.

不完全終止は完全終止とよく似ていますが、違いは最後の和音において主音以外の音がトップノートになっていたり、トニック和音が転回形になっている点です。

このような場合は終止感が薄れるため、不完全終止と呼びます。Fig5-11 ではミが一番上の音になっており、Fig5-12 ではCがC/Eと転回形になっている点に注目して下さい。あまり終わった感じがしませんね。

■偽終止

♪ Fig5-13

Fig5-13 shows two measures of music. The first measure has a G7 chord (G-B-F-A) with a D bass note. The second measure has an Am chord (A-C-E) with a T bass note. The chords are labeled G7 and Am above the staff, and D and T in red boxes below the staff.

♪ Fig5-14

Fig5-14 shows two measures of music. The first measure has a G7 chord (G-B-F-A) with a D bass note. The second measure has an Em chord (E-G-B) with a T bass note. The chords are labeled G7 and Em above the staff, and D and T in red boxes below the staff.

最後のトニックに進むときに主和音ではなく、代理のトニックに進むことを偽終止と呼びます。Cメジャーキーにおいてはトニックの主和音であるCの代理和音はAmとEmですが、Fig5-13とFig5-14ではG7の後にそれぞれAmとEmに進んでいますね。こうすると肩透かしを食らったような、あるいはまだ曲が続いていくかのような感じがします。

不完全終止も完全な終止感を避けるものですが、こちらは代理和音を用いるためにさらに終止感が薄くなっています。

ポピュラー系の理論書ではG7からAmとEmの両方のトニックの代理和音に進むことを偽終止としているものが多いですが、クラシックではG7→Emは偽終止と認めずに、G7→Amのみを偽終止としています。その理由は(Chapter 7 ドミナントモーション&II-V)で詳しく述べられています。

■半終止

♪ Fig5-15 (MP3はC→Am→Dm→G)

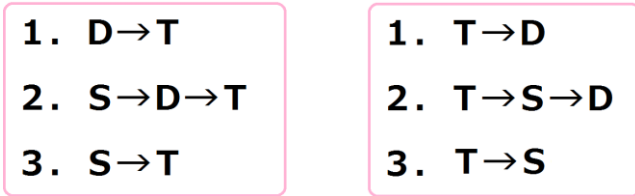
Fig5-15 shows two measures of music. The first measure has a G7 chord (G-B-F-A) with a D bass note. The second measure has a D chord (D-F-A) with a D bass note. Blue arrows indicate the melodic lines in both hands. The chords are labeled G7 and D above the staff, and D in a red box below the staff.

フレーズの最後がドミナントの和音で終わることを半終止と呼びます。主和音に解決しないために全く終止感はなく、繰り返し部分や次のブロックへ進むための呼び水として用いられることが多いです。また理論書によってはVの和音ではなく、IVの和音でも半終止としている書籍もあります。Fig5-15を聴くとまだ続きそうな感じがしますね。

- ・最初か最後のトニックはどちらかを省略して良い。

3つのカデンツはすべてトニックで始まり、トニックで終わっています。このとき最後のトニックは前述の半終止という用法で省略されたコード進行になるケースが多いのですが、最初のトニックも省略することができます。但し両方同時に省略することは出来ません。あくまで Fig5-18 のように最初か最後かどちらか片方です。

Fig5-18



おそらく歴史上最初に頭のトニックを省略したカデンツを活用したのはベートーヴェンだと思いますが、曲の頭からいきなりサブドミナントでスタートしたりするのは昨今では当たり前になっています。実際の楽曲の中でも常にカデンツが完全な形で現れるとは限らず何らかの形で不完全になっている場合が多々あります。

- ・1つの機能の中にいくつでも和音を入れることが出来る

トニック、ドミナント、サブドミナントという機能の中にいくつでも和音を入れることが出来ます。C メジャーキーを例にして以下のコード進行を見てみましょう。

Fig5-19

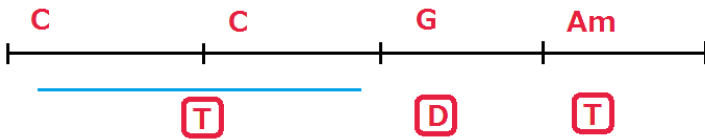


Fig5-20

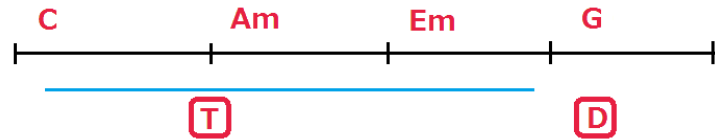


Fig5-19 では C の和音が 2 回連続していますが、これで 1 つのトニックと考えます。Fig5-20 では C→Am→Em と和音は変化していますが、C メジャーキーにおいては C も Am も Em もすべてトニックの機能に分類される和音なので、全部合わせて 1 つのトニックと考えます。1 つの機能の中に 2 つ以上の和音を入れて 4 小節か 8 小節になるように調整していくことが多いです。

■実際のコード進行の作り方

実際にコード進行を作るときのお手本を C メジャーキーを用いてお見せします。ダイアトニックコードとその機能はなるべく暗記してしましましょう。最初のうちは難しければ自分で紙に書いて、それと照らし合わせながら作業しても良いと思います。

Fig5-21

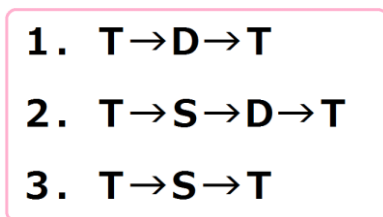


Fig5-22

Fig5-22 shows a sequence of chords on a treble clef staff. The chords are: C, C6, CM7, Dm, Dm7, Em, Em7, F, FM7, F6, G, G7, Am, Am7, Bm⁻⁵, Bm7⁻⁵. Below the staff, functional categories are listed in boxes: I (T), I6 (T), IM7 (T), IIIm (S), IIIm7 (S), IIIIm7 (T), IV (S), IV6 (S), IVM7 (S), V (D), V7 (D), VIIm (T), VIIm7 (T), VIIIm⁻⁵ (D), VIIIm7⁻⁵ (D). Red boxes indicate primary triads (T), and black boxes indicate secondary triads (S) or dominants (D).

* 赤い **T** **D** **S** は主要3和音、黒い **T** **D** **S** は副3和音（代理和音）。

まず何小節分作るかを決め、次に Fig5-21 のカデンツの中で自分の好きなものを選びます。筆者の主観ですが、1. はドミナントの和音を使用するのでなんとなく硬い感じがするのですが、3. はドミナントの和音を用いないため柔らかい感じのコード進行になることが多いです。

まずは練習として4小節分作るのを勧めますが、最初か最後のトニックを省略して良いこと、1つの機能に複数の和音が入ることなどを考えると1. ~ 3. のどれを選んでも数学的に相当数の可能性があることがわかります。具体的にいくつかの例を挙げてみましょう。

Fig5-23

Fig5-23 shows a cadence progression on a timeline: F (S), G (D), Am (T), C (T). A blue line connects Am and C, indicating a cadence.

Fig5-24

Fig5-24 shows a cadence progression on a timeline: Am (T), F (S), Dm (S), C (T). A blue line connects F and C, indicating a cadence.

Fig5-23 では頭のトニックを省略した2番目のカデンツを用いています。【S】→【D】→【T】という進行で冒頭のトニックがない形はポピュラー音楽のヒットソングでの定石とも言えるコード進行となっています。

Fig5-24 は3番目のカデンツで真ん中のサブドミナントの中に F と Dm の2つのコードが入っています。頭の中で鳴る音を楽器で実際に鳴らしてみたり、楽器を弾く時の手癖のようなものでコード進行を作ったり、あるいはお気に入りの曲のコード進行を真似てみたりと色々な方法がありますが、そういった方法で行き詰ったりマンネリになってしまった時は「数学的な組み合わせ」でコード進行を考えてみるのも良いでしょう。

少なくともカデンツに沿って和音を並べる限り不自然にはなりませんし、コード進行の可能性に行き詰ったらまだ試したことのない進行を自分の曲で使ってみることも大切です。

練習

G メジャーキーと D マイナーキーで3つのカデンツに従い4小節のコード進行をそれぞれ5つ作ってみましょう。出来れば実際にピアノやギターで弾いたり、DAW ソフトに入力するなどして自分で響きを確かめて下さい。

■ここまでのアドバイス

コード進行を自分で作る時の必須条件として、まず色々なキーに習熟している必要があります。例えば C メジャーキーのIVの和音はなんですか？答えは F です。どうでしょうか、すぐに答えが出てきますか？

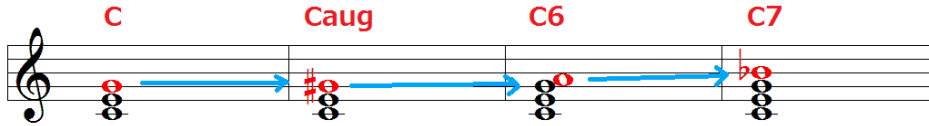
では A^b メジャーキーのVの和音は？ C[#] マイナーキーの^bVIIM7の和音は？ G^b メジャーキーのIV6の和音はなんですか？今度はどうでしょうか？すべて即答でしょうか？

これは「九九で3×5はいくつ？」とか「ひらがなのサ行の4番目はなに？」という質問に良く似ています。数学者を目指すなら3×5=15 くらいは即答で答えて欲しいですね。もし「A^b メジャーキーのVの和音は？」と問われて即座に出てこない場合は A^b メジャーキーに不慣れであると言えます。少なくともダイトニックコードがすぐに出てこないようでは作曲するときにはいちいちそこで手が止まってしまうし、つまらない凡ミスに繋がる可能性があります。

■クリシェ

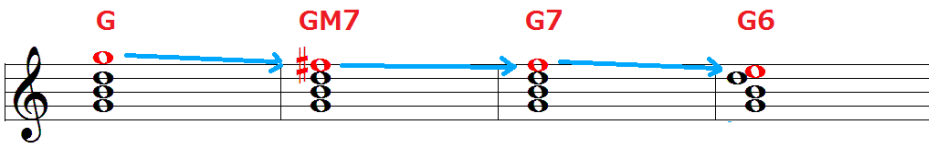
クリシェ (Cliché) とはフランス語で常套句という意味ですが、作曲技法としてのクリシェは同じコード内のどれか1つの音が半音で上行、または下行しながら繋がっていくコード進行を指します。

♪ Fig5-32



トップが半音ずつ上行するクリシェ

♪ Fig5-33 (ギターに多い)



トップが半音ずつ下行するクリシェ

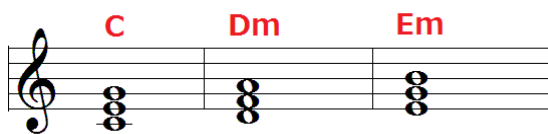
上記の2つはコード・トーンが半音ずつ上行または下行しています。「常套句」という名前に相応しく色々な曲で全く同じコード進行が用いられていますが、非常に滑らかなコード進行になっていますね。

Fig5-32 の Caug や Fig5-33 の GM7 のコードは C メジャーキーであることを考えると、ダイアトニックではないのでこれらのコードが登場するのはおかしいのですが、このような半音階的に順次変化して登場するコードは後述の「変化和音」というテクニックに基づいて使われています。

■ダイアトニック並進行

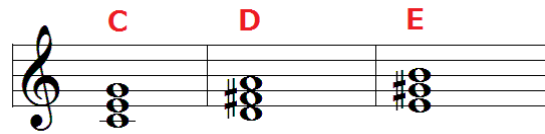
ダイアトニック並進行とはカデンツを無視した特殊なコード進行で、ダイアトニック上に形成されるコードを並行で動かすことによって作られます。作曲における混同を招きやすい重要な用語として「並行」と「平行」がありますが、並行はダイアトニックに沿って動くものを指し、平行はキーを無視して、さながらコピー&ペーストして上下にズラしたかのように動くものを指します。

♪ Fig5-34



並行進行 (ダイアトニック上でスライド)

♪ Fig5-35



平行進行 (キーを無視してスライド)

Fig5-35 は一番下の音がド→レ→ミと動いていますが、コードネームは C メジャーキーのダイアトニックコードに従って C→Dm→Em という風になっています。このようにダイアトニックに沿って上下に動くことを「並行」と呼び、Fig5-36 のようにキーを無視してまるごとスライドしていくような動きを「平行」と呼びます。

Fig5-36

・ 4度上行or5度下行タイプ
I — IV — VII⁻⁵ — III^m — VI^m — II^m — V — I

・ 5度上行or4度下行タイプ
I — V — II^m — VI^m — III^m — VII⁻⁵ — IV — I

・ 2度上行タイプ
I — II^m — III^m — IV — V — VI^m — VII⁻⁵ — I

・ 2度下行タイプ
I — VII⁻⁵ — VI^m — V — IV — III^m — II^m — I

・ 3度上行タイプ
I — III^m — V — VII⁻⁵ — II^m — IV — VI^m — I

・ 3度下行タイプ
I — VI^m — IV — II^m — VII⁻⁵ — V — III^m — I

強進行と弱進行

コード進行には強進行と呼ばれるものと弱進行と呼ばれるものの2種類のタイプがあります。強進行を流れの良い進行などと説明する理論書もありますが、決して弱進行の流れが悪いわけではなく、むしろ作曲家はその響きの違いを感じ取って自分の曲で使い分けられるようになりましょう。まずは Fig5-38-1 の強進行を見て下さい。

Fig5-38-1

強進行

- ・コードのルートが4度上行する $V \rightarrow I$ 、 $I \rightarrow IV$ 、 $II m \rightarrow V$ 、 $VI m \rightarrow II m$ 、 $III m \rightarrow VI m$
- ・コードのルートが3度下行する $V \rightarrow III m$ 、 $VI m \rightarrow IV$ 、 $I \rightarrow VI m$ 、 $IV \rightarrow II m$ 、
- ・コードのルートが2度上行する $V \rightarrow VI m$ 、 $III m \rightarrow IV$ 、 $I \rightarrow II m$ 、 $IV \rightarrow V$ 、 $II m \rightarrow III m$
- ・IからVのコードへ5度上行する $I \rightarrow V$
- ・IVからIのコードへ5度上行する $IV \rightarrow I$

*メジャーにおける $III m \rightarrow I$ のように同じ機能同士への進行は強進行に当てはまらない。

* $VI m 7-5$ は減5の和音のために、除外されることが多い。

青文字のディグリーネームはメジャーキーの例です。

一般的なコード進行＝強進行と呼んでも良いほど強進行はあまりにも当たり前になり作曲家たちが用いています。非常に和音進行が滑らかで音楽を勉強している方なら「聴き慣れている」響きを聴くことができるでしょう。次に Fig5-38-2 の弱進行を見て下さい。

Fig5-38-2

弱進行

- ・コードのルートが5度上行する $II m \rightarrow VI m$ 、 $V \rightarrow II m$ 、 $VI m \rightarrow III m$
- ・コードのルートが3度上行する $II m \rightarrow IV$ 、 $III m \rightarrow V$ 、 $IV \rightarrow VI m$
- ・コードのルートが2度下行する $II m \rightarrow I$ 、 $IV \rightarrow III m$ 、 $V \rightarrow IV$ 、 $VI m \rightarrow V$
- * $I \rightarrow III m$ のようにIスタートのものは3度上行でも強進行と取られるものもある。
- * $I \rightarrow V$ と $IV \rightarrow I$ は5度上行でも強進行になる。

青文字のディグリーネームはメジャーキーの例です。

弱進行は非常にフォークソング的な響きを聞かせてくれます。特に $V \rightarrow II m$ への進行や $VI m \rightarrow III m$ などの進行はまさに弱進行といった感じで味のある進行です。

古典的なクラシックではほとんど登場しない進行ですし、ポップスでも弱進行を前面に押し出すという曲でもない限りあまり聞かれない進行なので、人によっては珍しい響きかもしれません。

♪ Fig5-39 (Key-C)

♪ Fig5-40 (Key-C)

I — $III m$ — V — $II m$ I — IV — $III m$ — $VI m$
 弱 弱 弱 強 弱 弱

Fig5-39 はすべて意図的に弱進行を用いたコード進行ですが、特に V から $II m$ (Key-C なら G から Dm へ進む) へ進む部分などは非常に弱進行らしい響きですね。Fig5-40 の $III m$ から $VI m$ の部分も同様です。いずれにしてもフォーク (の流れを組む音楽) の様式に慣れ親しんでいない人にとっては珍しい進行だったしますので意図的に使っていないとなかなか出てこない進行だったりします。洋楽では結構聴かれる響きなのでフォークソングのみならず、フォークの流れを組むアメリカンハードロックなどでも $V \rightarrow II m$ のような弱進行を思い切り感じるコード進行をよく耳にします。またマイナーキーの場合もメジャーキーの時と基本的に全く同じに考えていきます。

こういった内容をどのように作曲に応用していくがポイントになるわけですが、コード進行を作るときに意図的に強進行のみを使用する、あるいは逆に意図的に弱進行のみを使用してコード進行を制作することで普段とは一風変わったコード進行を作ることが出来るでしょう。

練習

好きなキーで意図的に強進行のみを使用したものと、弱進行のみを使用した8小節のコード進行とをそれぞれ1つずつ作ってみて下さい。出来れば実際にピアノやギターで弾いたり、DAW ソフトに入力するなどして自分で響きを確認して下さい。

*なるべく先生や先輩など自分よりも高い作曲レベルに達している人に添削してもらいましょう。

循環コード

循環とはグルグル回ってまた戻ってくるという意味ですが、オールディーズポップス（1950年代～1960年代にヒットした英語圏のポピュラー音楽）ではこの循環コードと呼ばれる何度でもループ可能なコード進行が大変流行しました。この循環コードという考え方はもっと後の時代のポップスやロックにも受け継がれたポピュラー音楽の貴重な財産と呼ぶことができるでしょう。現在ではポピュラーにおけるコード進行テクニックの定番なっています。

4小節か8小節の1フレーズをトニックコードからスタートし、最後をV(7)にすることで、またトニックのコードにループするスタイルを循環コードと呼びます。時代が下がってくるともっと広い意味でループ出来るコード進行という受け取り方をするミュージシャンが登場して最後のコードがV(7)以外のものも循環コードと呼んだり、より複雑なコード進行が取り入れられるなど少しずつ意味合いが変わっていきました。

また循環コードでトニック以外のコードからスタートしたものを逆循環コードと呼びます。ポピュラーやジャズ音楽で非常によく用いられる進行であり、循環コードをそのまま、あるいは少し工夫するだけでヒット曲などに見られるコード進行を簡単に作り出すことが出来ます。

本書ではまだセカンダリー・ドミナントや裏コードなどを学んでいないので、ここで紹介するのは比較的シンプルなものになってしまいますが、発展的なテクニックを用いると循環コードの可能性は膨大なものになります。世の中にはI→VI_m→II_m→Vなどの汎用的なコード進行を指す言葉として「循環コード」という用語を用いる人もいますが、作曲の初学者の方は書籍などに掲載されている様々な循環コードをまずは自分で演奏し、DAWに入力し、世の中の定石たるコード進行を学ぶことでたくさんの素晴らしいコード進行を知ることが出来ると思います。

■メジャーキーにおける循環コード

極限まで簡単な循環コードを作るとすればI→V (Fig5-41)です。トニックでスタートしてまた戻ってくるにはドミナントの和音を伴うというのが音楽における一般的な考えですが(後述のドミナントモーション参照)、これではあまりにも単純すぎます。もちろんI→Vという流れはクラシックではよくありますが、ここまで単純すぎるとポピュラー音楽では使いにくいのでもう少し色々工夫してみましょう。

♪ Fig5-41 (Key-C)

♪ Fig5-42 (Key-C)

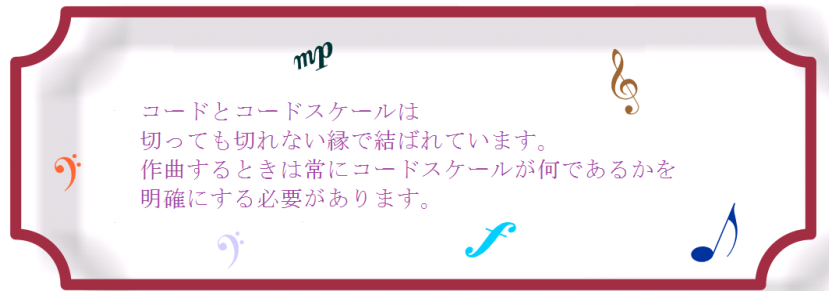
♪ Fig5-43 (Key-C)



実際の使い方はドミナントの前にサブドミナントを配置したり、トニックやサブドミナントの代理和音を使ったりすることでコード進行を華やかにしていきます。Fig5-42はトニックの代理コードであるVI_mをIの後ろに、サブドミナントのII_mをVの前に挿入してI→VI_m→II_m→Vというコード進行を作っています。Cメジャーキーに直すとC→Am→Dm→Gですが、イチロクニーゴーなどと呼ばれ、おそらくポピュラー音楽で最も有名なコード進行の1つとなっています(黄金のコード進行なんて呼ぶ人もいます)。すべて強進行のみで出来ているこのコード進行で作られたヒット曲は数えきれないほどあります。

Fig5-43はFig5-42とよく似ていてI→VI_m→II_m→VのVI_mを同じくトニックの代理和音であるIII_mに差し替えているだけです。これもよく見られるコード進行です。

コードスケール



作曲するときにコードとコードスケールの関係は切り離して考えることは出来ないほど重要なポイントになります。切っても切れない仲とはまさにこのことです。この部分が音楽理論を理解している人とそうでない人の分かれ道になっていることが多いのですが、メジャースケールとマイナースケールさえしっかり覚えていれば問題なくマスター出来るのでしっかり勉強して下さい。

なぜコードスケールを学ぶ必要があるのか？

コードスケールの重要性はダイアトニック（音階上の音）のみで作るのであればそれほどないかもしれません。例えばCメジャーキーやAマイナーキーで作曲するときに、#やbが一切登場しないシンプルな曲を作る場合はたしかにあまり役には立たないでしょう。Fig6-1のキラキラ星のように子供向けの童謡や民謡にはそのような曲が多いですね。

▶ Fig6-1

変化記号が一度も登場しない完全にダイアトニックのみの楽曲(キラキラ星:原曲名は Ah! Vous dirais-je, Maman)しかし実際の楽曲には転調していなくても、ダイアトニック以外の音が登場することが多々あります。そういった音をちゃんと理解して使いこなすためにはどうしてもコードスケールの理解が必要になります。

▶ Fig6-2

なぜか#やbがたくさん出てくる。

Fig6-2はFig6-1のキラキラ星のコード進行を少しお洒落に変えてみました。下段のコードの部分を見ると#やbが所々に付いていますね。

実際の曲ではこのように変化記号が付いている（その部分がカッコいい）ことが多いですが、一体どうしてこうなっているのでしょうか？こうなってくるとダイアトニック（そのキーの音のみ）だけで作るという考え方が通用しなくなります。（b9やb13に関しては後述）

Fig6-2 ではコードが A7(b9)、G7(b13)、Fm、G7(b9)の部分ではダイアトニック以外の音が登場しています。自分でメロディーを作るときに A7(b9)や G7(b13)のコードを使うときはメロディーで使う音は一体どういう基準で選べば良いのでしょうか？冒頭の C→A7 の部分を例に考えてみましょう。

Fig6-3

A7 の部分の青いカッコの中には何の音が入るでしょうか？

最初の C の部分のようにコードがダイアトニックの場合は基本的にダイアトニックの音を当てはめれば良いのですが（敢えて外すテクニックもあります）、ダイアトニック以外のコードが出てきた場合が問題です。A7(b9)のコードはラド#ミソシbですので、メロディーを作るときにとりあえずコードの音を鳴らしておけば大丈夫なのですが、コード・トーンしか使えないのではつまらないですね。もっとスケールを上がったり、下がったり、流れるようなメロディーにしたい場合もあります。そんな時にそれぞれのコードの間に入る青いカッコの部分には何の音が入るのでしょうか？ラとド#の間の音について考えてみましょう。

Fig6-4

Fig6-5

Fig6-6

Fig6-7

Fig6-4 から Fig6-7 はそれぞれラとド#の間に入る音の可能性を示したものですが、A7(b9)の部分はラとド#の間の音を使いたいときにどれが正解でしょうか？また正解や不正解などあるのでしょうか？

コードスケールに関して知識がないとここで止まってしまう。無理やりどれかを選んでもいまいち自信が持てなかったり、そもそもわからないから使うのを止めようと逃げてみたりと、色々なケースがありますがこういったことが明確にわかるようになると一段上のレベルで作曲が出来るようになります。（ちなみに問題の A7(b9)の場合は Fig6-4=HMP5B、Fig6-7=スパニッシュ 8 で残りは音が外れているが正解です）

またテンションコードやアッパー・ストラクチャーなどテンションをコードに混ぜたりする時にもコードスケールの知識が必須になります。このようにコードスケールを学ぶメリットはたくさんあります。たくさんあるというよりはコードスケールをしっかり学ばないと高度な曲は書けないといったほうが正しいかもしれません。コードスケールを応用すれば様々な新しい響きや転調なども用いることが出来るようになります。コードスケールとは簡単に言ってしまうと「そのコードの時に使用可能な音を明確にする理論」なのです。

コードスケールの概要

先ほどコードスケールは「そのコードの時に使用可能な音を明確にする理論」と書きましたが、コードスケール内の音は全部で3つに分類されます。まず Fig6-8 を見てみましょう。

Fig6-8



コードが CM7 であれば構成音はドミソシです。コードの構成音である赤い音符の音をコード・トーンと呼び、それ以外の音をすべてまとめてノンコード・トーンと呼びます。ノンコード・トーンはさらにテンション・ノートとアボイド・ノートに分類されます。

Fig6-9

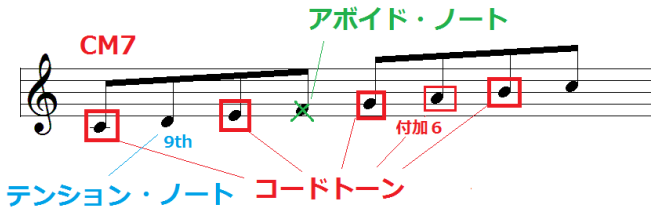


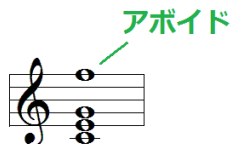
Fig6-9 を見て下さい。テンションは「緊張」という意味ですが、テンション・ノートは良い意味で緊張感を与えてくれる音です。コードにそのまま入れてテンションコードを作ったり、メロディーではコード・トーンとほぼ同様に扱うことが可能です（以後略して「テンション」と呼びます）。

対してアボイドは「回避」という意味で、コードの中に入れることも出来ず、メロディーで使用するときにも不協和が強いため注意が必要になる音です。このような音をアボイド・ノートと呼びます。しかしながら上手に使うことで逆にメロディーを美しくする重要な音でもあります（以後略して「アボイド」と呼びます。スケール分析では AV と略記します）。

♪ Fig6-10



♪ Fig6-11



♪ Fig6-12

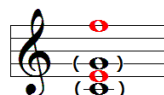
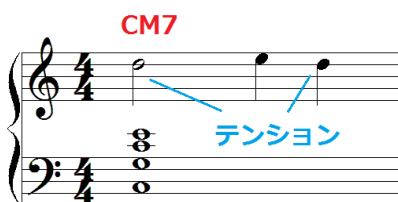


Fig6-10 を聴いて下さい。C のコードにテンションを入れたものですが、テンションはコードにそのまま入れても綺麗に響きます。これをテンションコードと呼びます。次に Fig6-11 を聴いて下さい。コードにアボイドを入れると非常に濁って汚く聴こえます。いまいち汚さを感じ取れない方は Fig6-12 の濁っている原因となっている赤い音符（ミとファ）だけを取り出したものを聴いてみて下さい。ミとファは短9度と言って音楽の世界で最も汚い音程ですが、アボイドはほぼすべてこの短9度を作り出してしまうという理由でアボイドに分類されています。

♪ Fig6-13



♪ Fig6-14

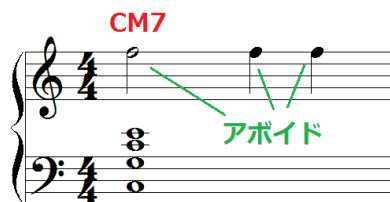
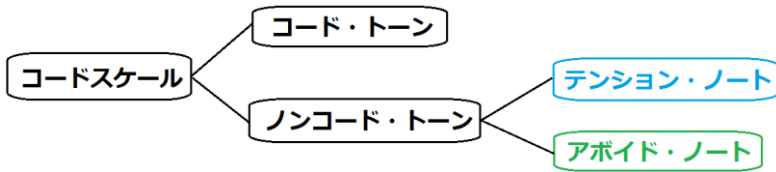


Fig6-13 と Fig6-14 はテンションとアボイドをそれぞれメロディーで使用している例ですが、Fig6-13 のようにテンションはコードに対して良い意味で緊張感を与える音として溶け込むので、お洒落・カッコ良いという印象を与えます。逆に Fig6-14 のアボイドはいわゆる外れた音・音痴な音であり、短9度の音程を持った非常に厳しい響きになっています。ミとファがぶつかっていますね。

コードスケールの音をそれぞれ分類したものを表にまとめると Fig6-15 のようになります。

Fig6-15



テンションは作曲する時に音楽を構成していく上でほぼコード・トーンと同様に使っていきことが出来ますが、アボイドの使用には注意を要するという風に覚えましょう。(アボイドを使ってはいけないという意味ではありません)

ダイアトニック・コードスケール

■メジャーキーのダイアトニック・コードスケールを覚える

コードスケールの名称は中世の教会旋法（チャーチ・モード）から取られているものが多く、ポピュラー理論のコードスケールの概念は教会旋法の考え方をそのまま世襲しているものがたくさんあります。

メジャーキーのコードスケールを簡単に見つけ出す方法はメジャースケールのそれぞれの音を転回させて考えれば簡単に各コードスケールを見つけ出すことが出来ます。

Fig6-16



メジャースケールの○番目からスタートするという風に考えるととても簡単にコードスケールを見つけることが出来ます。

主音	アイオニアン
第2音	ドリアン
第3音	フリジアン
第4音	リディアン
第5音	ミクソリディアン
第6音	エオリアン
第7音	ロクリアン

メジャースケールの主音（1番目）からスタートするスケールをアイオニアンスケール（メジャースケールと全く同じ）

メジャースケールの第2音からスタートするスケールをドリアンスケール、

メジャースケールの第3音からスタートするスケールをフリジアンスケール、

メジャースケールの第4音からスタートするスケールをリディアンスケール、

メジャースケールの第5音からスタートするスケールをミクソリディアンスケール、

メジャースケールの第6音からスタートするスケールをエオリアンスケール（ナチュラルマイナースケールと全く同じ）、

メジャースケールの第7音からスタートするスケールをロクリアンスケールと呼びます。

アドフリミエロのように各スケール名の頭文字並べて覚えてしまうのも良いでしょう。

各コードスケールの見つけ方・考え方は非常に簡単で仮にドリアンならば「メジャースケールの第2音からスタートするスケール」ですので、Cメジャースケールの「ドレミファソラシド」を2番目のレから並び替えて「レミファソラシドレ」とすればDドリアンスケールの完成です、メジャースケールさえ覚えていればそれほど難しい内容ではありません。

Fig6-17

CM7 (I M7) Cアイオニアン
9th AV 6th

Dm7 (II m7) Dドリアン
9th 11th AV

Em7 (III m7) Eフリジアン
AV 11th AV

Fm7 (IV m7) Fリディアン
9th #11th 6th

G7 (V7) Gミクソリディアン
9th AV 13th

Am7 (VI m7) Aエオリアン
9th 11th AV

Bm7⁻⁵ (VII m7⁻⁵) Bロクリアン
AV 11th b13th

Fig6-17 は C メジャーキーの各コードスケールとそれぞれのテンション・アボイドを表にしたものですが、作曲を続ける限り永遠に付きまとう内容なので、どのスケールの時にどの音がテンションやアボイドになるのかは覚えてしまう必要があります。付加6のコードはメジャーキーの場合、アイオニアンとリディアンに存在するのでアイオニアンとリディアンの第6音は付加6音(6th)となります。またドミナント機能のスケールでの第6音は13th(またはアボイド)の扱いになります。

Fig6-18

アイオニアン	9th	AV	付加6
ドリアン	9th	11th	AV
フリジアン	AV	11th	AV
リディアン	9th	#11th	付加6
ミクソリディアン	9th	AV	13th
エオリアン	9th	11th	AV
ロクリアン	AV	11th	b13th

Fig6-18 は Fig6-17 の表のテンションとアボイドだけを取り出して覚えやすく整理したものです。これでも覚えるのが大変そうという方向けに簡単に覚える方法をご紹介します。まずテンションとアボイドの見分け方ですが、ノンコード・トーンから見て2度下の音が全音ならテンション、半音ならアボイドという風に考えると非常に簡単にテンションかアボイドかを見分けることができます。

Fig6-19

Fig6-20

Fig6-19 と Fig6-20 は CM7 の C アイオニアンのスケール音を和音的に書き表したものです。基本的にノンコード・トーンは3和音のコード・トーンの2度上になります。C アイオニアンの場合はドレミファソラシですが、CM7 時のコード・トーン赤文字、ノンコード・トーンを青文字で表すと **ドレミファソラシ** のように間に挟まる形になります。

■実際の使い方（マイナーキー）

メジャーキー同様にマイナーキーでもメロディー、コード、コードスケールの3段譜を書いて常に今自分が使っているコードとコードスケールを明確にした状態で作曲できるようになりましょう。特に同じコードネームでも3種類のうちのどのマイナースケールに属しているかを明確にすることで、より豊かな響きやお洒落な感じを出すことができます。

Fig6-33 は最初の Am の部分で A メロディックマイナーが使われていますが、なかなか味のある雰囲気になっていきますね。マイナーキーではVIm7-5 やV7 などのナチュラルマイナーには存在しない音が出てくる部分で、注意深くコードスケールを確認してメロディーやアルペジオなどのパートを作る必要があります。

♪ Fig6-33

Key - Am

The image shows a musical score for the key of Am in 4/4 time. It consists of three staves: Melody (メロディー), Chords (コード), and Chord Scales (コードスケール). The melody starts with a 7-measure phrase in Am, followed by a 2-measure phrase in Dm, and a 3-measure phrase in E7. The chord staff shows the corresponding chords: Am, Dm, and E7. The chord scale staff shows the scales for each chord: A Melodic Minor (Aメロディックマイナー), D Dorian (Dドリアン), and E Harmonic Minor Pentatonic (EHMP5B). The A Melodic Minor scale is marked with '付加6' (added 6th) and '9' (9th). The D Dorian scale is marked with '9' and '11'. The E Harmonic Minor Pentatonic scale is marked with '付加6', 'b9', and 'b13'. The chord scale for Am is A9 11 付加6. The chord scale for Dm is D9 11 付加6. The chord scale for E7 is Eb9 AV Eb13.

■3種類のマイナーキーの使い方

マイナーキーはナチュラル・ハーモニック・メロディックの3種類のスケールありますが、いつでも自由にこの3種類のマイナースケールを使い分けていくことが出来ます。例えばAハーモニックマイナーで曲を作り始めたら、一曲通してAハーモニックマイナーを使い続けなければいけないということはなく、特に何の制限もなくいつでも自由に変更してOKです。

この場合は使っているスケールは変わりますが転調と呼びません。この3つは同じ人間の違う表情のようなもので、微妙な違いこそあれ大きく見て全部で1つのマイナーキーに属していると考えます。

Fig6-34

- ・メジャー
 - ・ **NM (Natural Minor)** ・ **HM (Harmonic Minor)** ・ **MM (Melodic Minor)**
- 例 (Cメジャー出身)、(AMM出身) など。

本書では以後、出身キーが何かを明確にするためにコードスケール名の下に Fig6-34 の図のルールに従って出身キーを書き込んでいきます。メジャーキー出身の時はそのままメジャー出身と書き、マイナーの時は3種類のマイナースケールをNM (Natural Minor)、HM (Harmonic Minor)、MM (Melodic Minor) と略して書き表します。Aナチュラルマイナー出身ならANM出身などのように各スケール名の頭文字を使って表していきます。

Fig6-35

Key- Am

コード

Am Dm E7

コードスケール

9 11 付加6 9 11 付加6 b9 AV b13

Aメロディックマイナー (AMM出身) Dドリアン (ANM出身) EHMP5B (AHM出身)

Fig6-35 は Fig6-33 のコードとコードスケールのみを書き出したものですが、コードスケールの下に出身キーが書き足されています。Am→Dm→E7 とコード進行のみを見ればありきたりなマイナーキーですが、1つ目の Am の部分は A メロディックマイナー、2つ目の Dm はナチュラルマイナー、3つ目の E7 はハーモニックマイナーと微妙に響きが揺らいでいるのがわかるでしょうか？

このようにすることで単純にナチュラルマイナーだけで作曲するときよりも響きの豊かさや揺らぎを作り出すことが出来ます。もちろん徹頭徹尾ハーモニックマイナーやメロディックマイナーで作曲するということも可能です。

■よりマイナーキーらしさを出すポイント

ここでは3つのマイナースケールを作曲的にどのように使い分けていくかを考えてみましょう。「どれでも好きなものを好みで使っていけますよ」と言われればそれまでの問題ですが、もう少し音楽的な側面からこの点を掘り下げてみたいと思います。

・ナチュラルマイナーの特性

ナチュラルマイナースケールはここまで学んだ通り、メジャースケールと全く同じ音を使います。この関係を平行調と呼びますが、「ドレミファソラシド」と「ラシドレミファソラ」はスタート地点が違うだけで使っている音自体は同じなためナチュラルマイナーではどうしてもメジャーとの違いを出すのが難しくなります。

実際にナチュラルマイナーのみでマイナーキーの曲を書こうとするといまいち暗い感じにならなかつたり、メジャーキーとマイナーキーの判別に困るような曲になってしまうことが多いです。

Fig6-36

メロディーだけでは判別しにくい

Fig6-36 のメロディーを見てみなさんはメジャーキーとマイナーキーどちらを連想しますか？最初の3つの音であるミラドは Am の構成音ですね、ここまでなら A マイナーキーを連想させますが、4つ目でソの音が登場し続いてドミソと流れになると C のコードを連想して、やっぱり C メジャーのようにも感じます。作曲の中級者の方から「こういうのは何のコードを割り当てるか？によって聴覚的印象が変わってくる」という声が聞こえてきそうですが、逆に言えばコード次第でメジャーにもマイナーにもなってしまう曖昧なメロディーということになります。少なくともメジャーなのか、マイナーなのかを決定付ける要素はメロディーにはありません。

この曖昧さは一種の効果であり、これを悪いと言っているわけではありません。メジャーのようにも、マイナーのようにも捉えられる曖昧さは逆に美点となることがあり、昨今の日本のポップスやゲームやアニメの BGM でも敢えてこの手法が用いられることが多々あります。コード進行でも同じ問題が起こります。Fig6-37 を見て下さい。

ポピュラー系の理論書の中にはわざわざ「メロディックマイナーは上行・下行ともに同じである」とページを割いて説明しているものもあります。

・まとめ

マイナースケールについて色々と学んできましたが、ここまでの重要ポイントをまとめてみましょう。

Fig6-48

- ・はっきりとしたマイナー感を表現したい or 明暗が曖昧な感じにしたい
- ・コードとコードスケールの種類がメジャーよりも多いので注意が必要
- ・ポピュラーでのメロディックマイナーは上行・下行ともに同じスケール

Fig6-48 はマイナースケールに関する重要ポイントをまとめたものです。まず一番上の「はっきりとしたマイナー感を表現したい or 明暗が曖昧な感じにしたい」という内容ですが、ナチュラルマイナーは使用する音がメジャーキーと全く同じという理由から明確なメジャーとマイナーの違いを出しにくく、ハーモニックマイナーは非常に明確なマイナー感を持っているということ学びました。

基本的にこの基準によって選択していけば良いと思います。メロディックマイナーはナチュラルマイナー同様に明暗が曖昧ですが、同時に調性も曖昧になっていきますので作曲に相当慣れるまでは避けて通るのが良いかもしれません。

次に「コードとコードスケールの種類がメジャーよりも多いので注意が必要」の点はメジャーキーの時には全く登場しないロクリアン#2やオルタードなどのスケールを用いる場合です。慣れない内はややこしいかもしれませんが、少しずつ慣れていきましょう。

「ポピュラーでのメロディックマイナーは上行・下行ともに同じスケール」に関してはコードスケールという理論を用いて作曲する以上、上行・下行ともに同じスケールでなければなりません。特にクラシックのピアノなどを学んだことがある方は注意して下さいね。

♪ Fig6-49

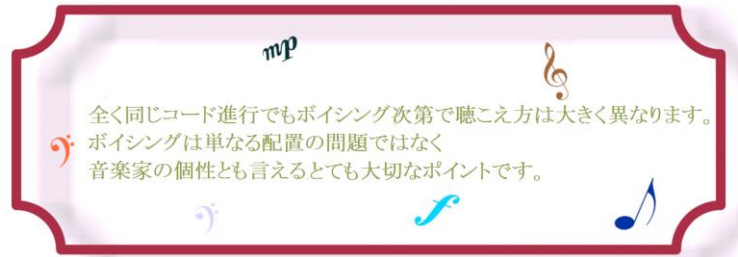
Key – Am

The image shows three staves of music in 4/4 time, all in the key of A minor (Am).
 - **メロディー (Melody):** Three measures. The first measure has notes F4, G4, A4, B4 with '付加6' (add6) written below. The second measure has notes F#4, G4, A4, B4 with '11' and '9' written below. The third measure has a whole note E4.
 - **コード (Chords):** Three measures. The first measure is F major triad (F, A, C). The second measure is F#m7-5 chord (F#, A, C, E, G). The third measure is E7 chord (E, G, B, D).
 - **コードスケール (Chord Scale):** Three measures. The first measure is F Lydian (F, G, A, B, C, D, E, F) with '9', '11', and '付加6' written below. The second measure is F# Locrian #2 (F#, G, A, B, C, D, E, F#) with '9', '11', and 'b13' written below. The third measure is E Harmonic Minor Pentatonic (E, G, B, D, F, G) with 'b9', 'AV', and 'b13' written below.

Fリディアン (ANM出身) **F#ロクリアン#2 (AMM出身)** **EHMP5B (AHM出身)**

Fig6-49 は A マイナーキーで書かれたサンプル曲です。まず大切なことはメジャーキーの時と同様に必ず「コード」「コードスケール」「出身キー」の3つを明確にすることです。これは必ず行うようにしてください。最初のうちは五線譜を3段使用して手書きで練習をすることをお勧めします。

ボイシング



ボイシング (Voicing) とは直訳するなら声部、作曲では和音の配置という意味で使われる用語ですが、全く同じコード進行でもボイシング次第で、カッコ良くも悪くもなる非常に重要なポイントだと筆者は感じています。例えば I → VI m → II m → V のようなありきたりの使い古されたコード進行でもボイシング次第では非常に魅力的なヒットソングのコードバックキングになったりします。

テンションを適当にコードの中に入れても、ある一定のルールに従って行わないとテンションコードは綺麗に響きませんし、様々なジャンルの音楽を作曲出来るようになりたいのであれば、そのジャンル特有のボイシングスタイルを学ぶ必要があります。Fig7-1 は CM7 や C6 を基本にした色々なボイシング例ですが、同じルートが C のコードでもたくさんの可能性があることがわかります。

♪ Fig7-1

CM7	CM7	Cadd9	CM7	C6add9	CM7 ⁽¹³⁾	Cadd9

CM7 や C6 を基本とした様々なボイシング。ほかにも可能性はたくさんあります。カッコ内はベースがいるなら演奏しない音

- * 1 テンションはコードネームの右側のカッコ内に書き込みます。
- * 2 CM7(13) という表記はジャズでよく用いられる M7 と付加 6 が同時に登場するテンションコードの表記です。

ボイシングは音楽ジャンルを考えるとときも重要です。ポップスやロックで用いられるボイシングとジャズやボサノバで用いられるボイシングは全く異なりますし、フュージョンやクラシック音楽 (ボイシングとは言いませんが和音の配置という意味で) でもやはりそれ独自のスタイルがあり、それがジャンルを特徴づける重要なポイントになっていることが多々あります。

♪ Fig7-2

C	Am	Dm	G

非常に単純なボイシング

♪ Fig7-3

C6 ⁽⁹⁾	Am7 ⁽⁹⁾	Dm7 ⁽¹¹⁾	G7 ⁽¹³⁾

テンションをたくさん使ったお洒落なボイシング

コード進行を学ぶことはとても大切ですが、それと同等にボイシングに関しても強い関心を持ちましょう。Fig7-2と Fig7-3 はテンション表記を無視してトライアドで考えるならば同じ $I \rightarrow VI m \rightarrow II m \rightarrow V$ ですが、聞こえてくる音はかなり違います。著名なプレイヤーや作曲家の音楽の美しさはコード進行だけでなく、そのコード進行がどういうボイシングになっているか？が大きな魅力になっているのです。

コード・ボイシング

ボイシングは自分で楽器を弾かないと身に付きにくい分野です。楽器が苦手な方も頑張って譜例を弾いてみましょう。サンプル MP3 を聴くだけでなく、自分でボイシングを探りながら音を鳴らしたほうが学習効果としては遥かに高いので頑張って下さい。

■鍵盤か？片手か？両手か？ギターか？マレットか？アンサンブルか？

ボイシングが楽器やアンサンブルのスタイルによってその自由度を制限されることは多々あります。ギターは弦が6本なので最大発音数は6音、ヴィブラホンなら片手で2本ずつ撥を持って最大同時発音数は4音です。

また鍵盤楽器はコードの転回やテンションの有無などかなり自由にボイシングできますが、ギターの場合は独自の調弦の関係で抑えられるボイシングにかなりの制限があります。

♪ Fig7-4

	鍵盤	ギター	ヴィブラホン	シンセ	オーケストラ

CM7 における色々なボイシング

鍵盤だけならなんとかなるかもしれませんが、色々なジャンルの楽曲を作曲するときに、ボイシングの知識を活かすには楽器に関する知識がどうしても必要になります。ギターが全くの未経験であればギターらしいボイシングをすることはほぼ不可能ですし、オーケストラでヴァイオリンやヴィオラ、フルートやファゴット、トランペットやトロンボーンなどの楽器を使用するなら、その楽器が演奏可能な音域と無理なく美しい音色を出せる音域を研究する必要があります。

鍵盤でも両手と片手でかなり考え方が変わってきます。右手がメロディーで左手がコードの場合、右手がコードで左手がベースの場合、ベースは別の楽器に任せて両手でコードを弾く場合などで可能なボイシングが変わってきます。

実際に作曲においてボイシングを活用するときは、まずそれが物理的に演奏可能かどうか？ということをお考えましょう。

また知らない楽器が出てきたら、インターネットで検索を掛けるなどして楽器の写真や特徴や音域について知っておくだけでもずいぶん違うはずです。本書では鍵盤をベースに学習を進めていきますが、自分の楽曲で使うときは本当にその楽器で演奏できるのか？をよくよく考え、調べてから行くと良いでしょう。

♪ Fig7-5

キーボード

ベース

根音をベースに任せればキーボードは両手を使って複雑なボイシングが可能になります。

Fig7-5 は根音をベースに任せてキーボードはコード・トーンやテンションを綺麗に響かせています。最低音と最高音が12度も離れていて、片手では絶対に抑えることが出来ないボイシングですね。

このようにすれば複雑なテンションを織り込むことが出来ますし、色々と工夫の余地があるボイシングです。

♪ Fig7-6

右手

左手

両手で3度堆積

4度堆積を含める

やや広めの音域のボイシング

両手を極端に離れた特殊なボイシング

両手を用いたボイシングは自由度が高く非常に多くの可能性を持っている。

Fig7-6 の両手ともコード・ボイシングに使えるメリットを生かした様々なボイシング例ですが、両手を使うボイシングは音数・音域において最も興味深いボイシングを作り出せる方法です。

Fig7-7

キーボード

ベース

片手で和音を鳴らす場合もあります。不要な音を足して厚ぼったくならないようにするためにボイシングをスマートにした方が良い結果を得られることも多々あります。

Fig7-7 は片手のみでライブなどでは見栄えがちょっと良くないですが、不要に音数を増やしたくないときにはよく用いられます。手が二本あるからと言って必ずしも両手を使う必要はなく、シンプルな響きの方が良い場合は往々にしてこのようなボイシングが用いられます。

■ベース楽器が別にいる場合といない場合

キーボードソロの時には発生しない問題ですが、ベース担当楽器がいるバンドアレンジやアンサンブルの中ではキーボードは左手でベースを弾く必要から解放されます。

Fig7-8

CM7

キーボード

ベース

根音

Fig7-9

CM7

キーボード

ベース

根音が被ると
不要に厚い低音になったり
ミックスでダンゴになりやすい

赤い□の部分でドとレでユニゾンでなくなっているのに注目。
よく動くベースとキーボードの低音が干渉しあって低音域が濁ることがある。

Fig7-8 ではキーボードの左手の根音とベースが演奏する根音が被っています。これには2つの弊害があり、ベースラインが根音だけなら良いのですが、ベースがよく動くようなアレンジの場合には低音が濁ってしまうことがあります。またミックス時にもキーボードの低音とベースが互いに干渉し合っってダンゴになりやすい傾向にあります。

Fig7-9 のように、キーボードの左手が低音を演奏する場合はベースラインと部分がぶつからないようにしましょう。実際にはベースは 8vb なので1オクターブ下で鳴っているのですが、ベースの動きによっては全音ではなく半音でぶつかったりすることもあり、キーボードが根音を弾く場合はベースとの兼ね合いに注意する必要があります。

とはいえ絶対にベースがいるアンサンブルの中でキーボードは根音を弾いていけないということもなく、音域やベースラインのアレンジ次第ではいくらかでも綺麗に響かせることが出来ますし、敢えてキーボードでベースを補強しているアレンジもあります。

また注意深く行えば編成の小さいアンサンブルではむしろ有効な場合もありますし、ミックスでダンゴになってしまう弊害もテクニック次第で回避できる場合もありますので、この辺りはケースバイケースと言えるでしょう。但し露骨な音のぶつかりが生まれるような状態にならないように注意して下さい。

■クローズボイシングとオープンボイシング

クローズボイシングとは1オクターブ内に収まるボイシングを指します。よほど手の大きい人でないと鍵盤でオクターブを超えるコードを片手で演奏するのは難しく、現実的に考えて1オクターブ以内というのが一般的な音楽家の手の大きさと言えるでしょう。

これに対して鍵盤で両手を使ったり、あるいはアンサンブルなどで広い音域を複数の楽器で演奏したいときに1オクターブを超えるボイシングが用いられることもあります。これをオープンボイシングと呼びます。

♪ Fig7-10

FM7 Em7 Am7 C6⁽⁹⁾

クローズボイシング

オープンボイシング

クローズボイシングを基本にドロップ2、ドロップ3、ドロップ2&4などのボイシングを作ることが出来る。

クローズボイシングがあらゆるボイシングの基本的な考えを身に付けるのに非常に適しており、クローズボイシングを元にドロップ2、ドロップ4、ドロップ2&4などのオープンボイシングを作ったり、その他の応用的なボイシングに考えを広げていくことが出来ます。

Fig7-33

CM7 CM7 C CM7⁽⁹⁾ Cadd9 Cadd9 C6 C6⁽⁹⁾ C6

筆者は2音バックギンを音数が少ないというマイナスの側面よりも、むしろ音数が少ないことで不要な厚みや響きの複雑さを避けるスマートな方法としてプラスの側面とらえています。

Fig7-33はCM7、C6などにおける2音ボイシングのサンプルですが、根音はベースが鳴らすことを想定して4和音においてはほとんどの場合第7音と第3音を選択しています。テンションが入っている場合はテンションと第3音を選ぶこともありますが、2度でぶつかる場合はテンションと5度や4度の音程になる音を選ぶこともあります。2音の場合は単音と違って音程の問題が生じますので、単純に優先順位だけ決めることは出来ず、2音間が協和か不協和かも重要なポイントになります。例えばCadd9で第3音とテンションの9thを選べば「ミレ」という2度でぶつかるバックギンとなり、駄目というわけではありませんが、不協和の強い響きとなります (Fig7-34)。

Fig7-34

Cadd9 C6 CM7

2度でぶつかるのもなるべく避けるようにする

Fig7-35

Cadd9 C6 Cadd9

9度以上（7度もあまり綺麗ではない）はなるべく避けるようにする。

筆者ならCadd9においてより豊かな響きを出したい場合は9thのレとメジャーセブンスのシを選びますし、逆に第3音を抜いてスマートな響きにしたい場合は、レとソを選ぶかもしれません。

また前のバックギンがどうなっているかという流れも重要なポイントになってきます。

実際にはどの音を選んでも作曲者の自由ではありますが、テンションやセブンスの音を選べば豊かな響きになり、根音や第3音を選べばシンプルな響きとなることを覚えておきましょう。またFig7-35のように2音のみのボイシングでは9度以上のボイシングはまとまりに欠けるためなるべく避けるようにしましょう。

・3音の場合

3音あれば3和音を構成できます。4和音の設定でも優先順位の低い第5音を抜けば4和音のキャラクターを十分に発揮できます。3音あると色々とボイシングにも幅が出てきますので、それらの可能性を見てみましょう。

Fig7-36

Fig7-37

Fig7-38

Fig7-39

Fig7-40

CM7 C Cadd9 CM7⁽¹³⁾ CM7⁽⁹⁾ C

クローズ
ボイシング

オープン
ボイシング

密集（2度ぶつけ）

スプレッド
ボイシング

極端に広い音程の
ボイシング

3音のボイシングに対して筆者は大きく分けて3つメリットを感じています。1つ目は、Fig7-36 と Fig7-37 のように単純に3和音と4和音のキャラクターを完全に表現できるようになるという点です。

Fig7-36 は CM7 ですが根音がありません。これはベースで鳴らしていることを想定してコードパートでは省略しているわけですが、4和音のうち根音を除けば残り3音になるので、これで3音ボイシングでも4和音のキャラクターを完全に表現できるようになります。

Fig7-41

CM7

【第7音】 = M7か7かを定める音。

【第5音】 = コードの性質を決めるのに影響がない。

【第3音】 = メジャーかマイナーかを定める音。

【根音】 = 多くの場合ベースが鳴らしている。

Cm7

また根音を弾かなければならない場合も Fig7-41 のように4和音の場合、第5音はコードの性質に影響を与えないので、「根音」「第3音」「第7音」の3音でも4和音のキャラクターを十分に発揮していると言えます。つまり鳴らさなくても問題ないばかりか、むしろ鳴らさないことで音数が減ってスマートな響きになるので筆者は多用しています。

Fig7-42

CM7

Fig7-43

Cm7

Fig7-44

Bm7⁻⁵

Fig7-45

Bm7⁻⁵

Fig7-46

Bm7⁻⁵

第5音を抜いてすっきりスマートな響きになった4和音

減5度を消して不協和を軽減する

減5度を出して不協和音を強調

根音を抜いて3和音の響きを得る

4和音を3音でボイシングした様々なサンプル

但し減5度を含むコードの場合は逆に第5音がコードのキャラクターを表現するのに重要な音になりますので省くことは出来ません。しかし実際には Fig7-44 のように $\text{Om}7-5$ のコードにおいて第5音を省いたボイシングがたくさん使われていますし、筆者自身もそうすることが多いです。

減5度は非常に不協和な音程のため、通常の曲中に突然減5度音程が登場するとその部分だけ濁って聞こえるからというのが理由です。メジャーキーの場合なら $\text{VII}m7-5$ がダイアトニックコードとして登場しますが、減5度を省いてもベースで根音が鳴っていれば十分にVII度のコードであるというキャラクターは表現できるので、筆者は $\text{Om}7-5$ の時に不協和を避けたいという理由から減5度を省くことが多いです。

しかしこれもケースバイケースであり、個人の好みもあつたりしますので Fig7-45 のように減5度を入れて敢えて不協和を強調したり、Fig7-46 のように3和音の響きを狙ったりするなど色々な手法があります。クセの強いコードなので自分なりによく研究し、明確な考えを持つようにしましょう。

2つ目は Fig7-38 のように音が密集しているコードにおいてですが、2音の場合はあまり綺麗に響かない2度ぶつ（密集）も3音になるとある程度のコントロールが可能になります。2音の場合は音程が1つしかないので協和か不協和かの2択ですが、3音になれば協和音程と不協和音程をブレンドしたボイシングが可能になるからです。

コーヒー豆のように音の協和と不協和を上手にブレンドする技術はカッコ良いボイシングを作るための非常に重要なポイントになります。

Fig7-59

Fig7-59の赤い音符が3音ボイシングに追加で加えられた音です。3音ボイシングに1音足すという考えで作っていくことができます。

ここでも3度系にするか？4度系にするか？2度ぶつきの不協和を入れるか？出したい響きに対する自分の中の音の優先順位はどうなっているか？がポイントになります。

・5音の場合

5音になるとかなりレンジの広いボイシングが可能になり、そこから生まれるボイシングの可能性はかなり多彩なものになります。キーボードの場合は両手になり、音の厚さや響きの豊かさも充実してきます。

5音もあると音数の多さからクローズボイシング（1オクターブ以内）で使うのが難しくなるため基本的にすべてオープンボイシングになります。

Fig7-60

Fig7-61

Fig7-62

Fig7-63

Fig7-64

4度堆積コード 2音+3音の型 1音+4音の型 3音+上で9度 so whatコード

Fig7-60は4度堆積で作ったボイシングです。5音あるとかなり4度コードのキャラクターが強調されて、根音を変えればそのまま違う根音のコードやコードタイプ（sus4がadd9になるetc…）になってしまう4度コードの特性が強くなります。Fig7-65~ Fig7-69ではFig7-60の4度コードが持っている可能性の一部を書き出しています。

Fig7-65

Fig7-66

Fig7-67

Fig7-68

Fig7-69

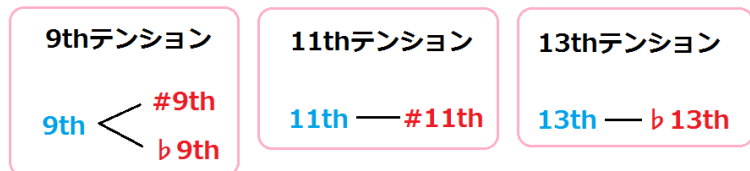
4度堆積は同時に複数のコードの可能性を持っている不思議なコード。
根音（赤い音符）を変えると、様々なコードに変化できる。

ラレソドファという4度堆積は上記のように複数のコードの響きを内包している。ほかにもまだ可能性はある。

Fig7-65~ Fig7-69は元々のFig7-60のF6(9)というコードの根音を変えて色々なコードの響きの可能性を持っていることを表したものです。このように4度コードは複数のコードの可能性を同時に持っているという特性がありますが、音数が増えてくるとその分だけ性質も多彩になります。

Fig7-79 はメジャーキー（ナチュラルマイナーも同様）のコードとテンションの一覧ですが、既に学んだ通りテンションには 9th と 11th と 13th の 3 種類が存在します。これらの 3 種類はダイアトニックの音程関係上、# や ♭ が付いて #11th や ♭13th となる場合もありますが、# や ♭ が付いても 11th は同じく 11th のグループ、13th は同じく 13th のグループとして考えます。

Fig7-80



テンションは【9th】【11th】【13th】の3種類がある。
それぞれ#や♭が付いて変化することもある。

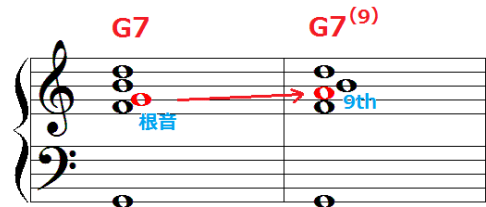
テンションは 9th と 11th と 13th の 3 種類がある。

Fig7-80 はテンションの種類をまとめた表ですが、リディアンの#11th やロクリアンの ♭13th のように変化記号が付くテンションに注意しましょう。

■テンションを入れるときの基本原則

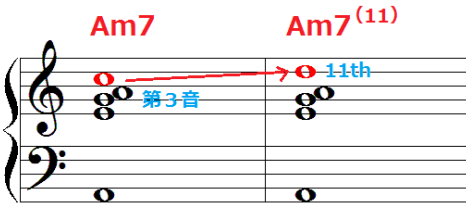
テンションを入れるときには綺麗に響かせるための基本原則があります。まずは最も基本的な 4 和音でのテンションコードを見ていきましょう。以後、Fig7-81~ Fig7-83 のルールを基本原則と呼びます。

Fig7-81



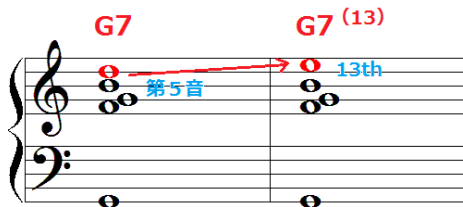
9thを入れるときは
根音を省く
* ベースは別です

Fig7-82



11thを入れるときは
第3音を省く
* 第5音を省く場合もあり。

Fig7-83



13thを入れるときは
第5音を省く

「根音と 9th」、「第 3 音と 11th」、「第 5 音と 13th」をそれぞれセットが考えます。基本的に片方がいる時はもう片方がいないという風にします。

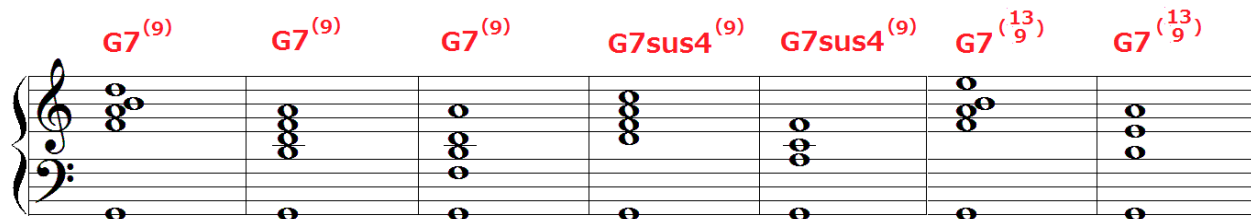
Fig7-81 は 9th を入れるときの例です。9th は根音とセットで考えてボーシングで 9th を入れる時は根音を入れないという風に考えます（ベースは別です）。但し add9 コードは別で考えます。

Fig7-82 は 11th を入れるときの例です。11th は第 3 音とセットで考えて 11th を入れる時は第 3 音を入れないという風に考えます。コードによっては 11th を入れて第 5 音を省くケースもあります。

Fig7-83 は 13th を入れるときの例です。13th は第 5 音とセットで考えて 13th を入れる時は第 5 音を入れないという風に考えます。この基本原則を守らないと Fig7-84 のように音が密集したダンゴ状のコードになってしまい綺麗に響きません。

・9thのボイシング。○7(9)。あるいは9th以外のテンションとの組み合わせ

Fig7-97

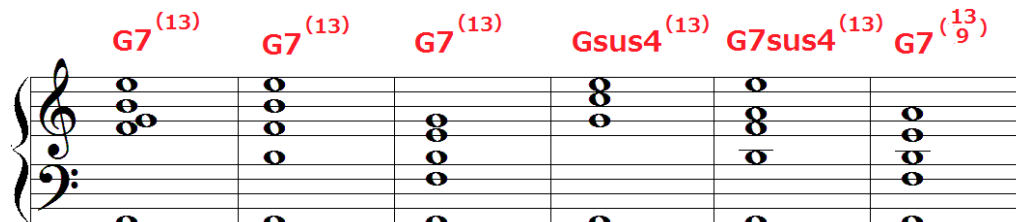


これらのボイシングを一つ一つ演奏し、良い所や悪い所を考えてみましょう。

基本原則の通り9thは根音に取って代わります。sus4化してG7sus4(9)にすると上で鳴っているコードはDm7と全く同じになります。これはスラッシュコードと違って後で学びますが、現時点ではテンションの9thと考えて下さい。

・13thのボイシング。○7(13)。あるいは13th以外のテンションとの組み合わせ

Fig7-98



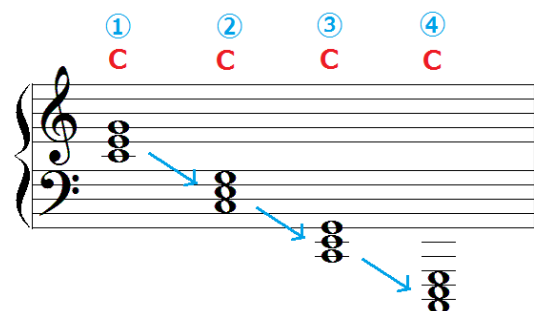
これらのボイシングを一つ一つ演奏し、良い所や悪い所を考えてみましょう。

基本原則の通り13thは第5音に取って代わります。レンジの広いオープンボイシングでは第5音と13thを両方出すことも可能です。

ロー・インターバル・リミット

ロー・インターバル・リミット (L・I・L=Low・Interval・Limit) とは2つの音程を鳴らしたときに綺麗に響く低音限界の目安です。絶対的なルールではありませんが、2つの音程は音域が低くなればなるほど響きが濁って聴こえますので、それを避けるための一般的な目安として設定されているものです。

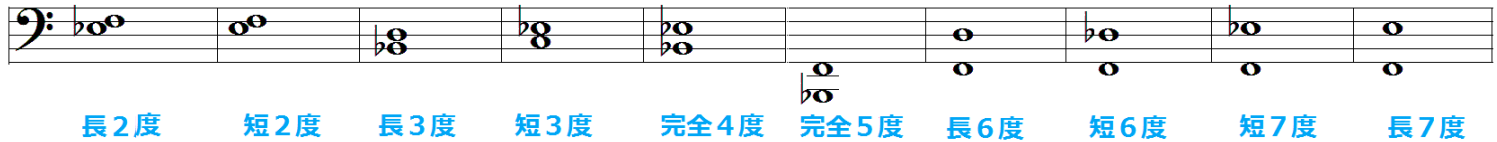
Fig7-99



同じ音程（コード）でも音域が低くなると段々と濁って聴こえる。

Fig7-99は何処まで基本形のCコードが美しく響くかのテストです。自分でも鍵盤で弾いてみましょう。①の高音域は問題なく使えます。②は少し低く濁っているのでOKではありますが、個人的には避けたいところです。③はかなり濁っているので、避ける人がほとんどではないでしょうか？④はもはや問題外という感じです。88鍵盤のピアノやキーボード、あるいはDAWに入力しても構いませんが、自分でも何処まで許せるか試してみましょう。

Fig7-100



これ以上低い音域で2つの音を鳴らすと、コードや音程としては正しくても濁って聴こえるという目安です。

ロー・インターバル・リミットの目安表。これ以上低い位置で鳴らすと濁って聴こえると感じる人が多いです。

Fig7-100 は各音程の低音限界を表したものです。あくまで目安であり、低音域に密集して重々しい効果を出す BGM などでは平気でこれを破った和音配置が見られます。しかしそういった特殊効果を求める時以外はなるべく避けるようにしたほうが無難でしょう。また完全8度が書かれていませんが、オクターブやユニゾンには制限がありません。

Fig7-101

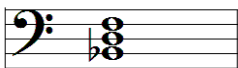


Fig7-102

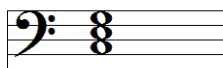


Fig7-103

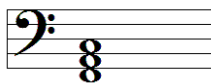


Fig7-104



L・I・Lの限界

限界の長2度上

低すぎて濁る

意図的に重みを出すために濁らせることもある。

Fig7-101 は完全5度・長3度・短3度の3つの音程の組み合わせであるメジャー・トライアドの B \flat です。これがロー・インターバル・リミットによって導き出されるメジャー・トライアドの最低音域になります。これ以上低いと濁りが厳しくなってきます。Fig7-102 の C のコードもやや濁り気味なので、もう3度ほど上げたあたりが筆者の「個人的に美しいと感じる」ロー・インターバル・リミットになります。

理論書に書いてある限界値と筆者の感覚的な限界値が違うわけですが、100cc 入るコップに 100cc の水を入れると零れてしまいますので、実際には限界まで使用しないことが多いです。

但し、低音の重みを重視した BGM などではロー・インターバル・リミットに関係なく低い音域での和音を使うことが多々あります。Fig7-104 はベートーヴェンのピアノソナタ第8番「悲愴」の冒頭の和音ですが、思い切りロー・インターバル・リミットを破っています（当時にそんな概念はありませんが）。しかし重々しい効果を出すためには非常に効果的な和音配置となっています。

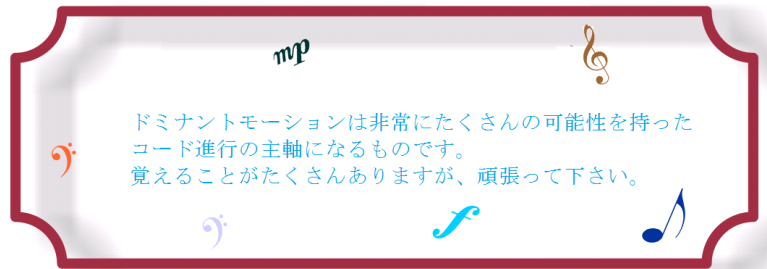
Fig7-100 の一覧表はとても有益ではありますが、理論としてのロー・インターバル・リミットではなく、自分の美的感覚としてのロー・インターバル・リミットを作ってみてください。

Fig7-100 の一覧表よりも低い音程で鳴らしても平気に聴こえる方がいらっしゃるかもしれませんが、ロー・インターバル・リミットを破った曲は「ん？低すぎて濁っているな…」と感じる人が世の中にたくさんいることを覚えておきましょう。

練習

Fig7-100 のロー・インターバル・リミット一覧表をすべて鍵盤で鳴らし、次に自分で様々コードとその転回形をどの低さまで下げて鳴らしても綺麗に聴こえるかを鍵盤で実験して下さい。自分なりのロー・インターバル・リミット表を作ってみましょう。

ドミナントモーション&Ⅱ-V



ドミナントモーションは「ドミナント=支配的な」の言葉が示す通り、音楽の世界における支配的な位置にあります。少なくとも長調と短調が確立し始めた時代から、約 100 年前に調性音楽が崩壊するまでは文字通り音楽の世界における支配者でした。コード進行の可能性を大きく広げたり、転調の呼び水になったり、豊かな響きを持った曲にするための材料になったりと、ドミナントモーションとⅡ-Vに関する内容は作曲において非常に大きな可能性を秘めています。

ドミナントモーション&Ⅱ-Vの概要

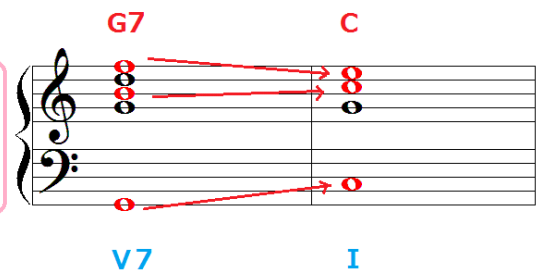
■ドミナントモーションの定義

ドミナントモーションは人間が考え出したものではなく、物理現象から起こっています（物理現象云々に関しては後述）。それはあたかも林檎が地面向かって落ちるかのように自然な音の流れを作り出し、また【T】→【S】→【D】→【T】という基本カデンツを生み出す要因にもなっています。まずはドミナントモーションの定義から見ていきましょう。

Fig8-1

- ・ドミナントセブンスコードから始まる。
- ・根音が完全4度上（完全5度下）に進行する。
- ・3全音（トライトーン）が反進行（解決）する。

Fig8-2



実際の作曲におけるドミナントモーションは実に多種多様な応用が見られ、また何を以ってドミナントモーションするかも曖昧なまま語られることもあります。基本的にドミナントモーションとは Fig8-1 の要素を持っています。

まず第1にドミナントモーションは必ずドミナント・セブンスコードから始まらなければいけません。コードネームが G7 や E7 のように○7 というコードである必要があります。第2にコードの根音が完全4度上（完全5度下）に進行する必要があります。但し完全4度上（完全5度下）を行わなくてもドミナントモーションと見なす場合は多々あります。第3に最も重要なのが3全音（トライトーン）と呼ばれる音が反進行（解決）することです。

Fig8-3

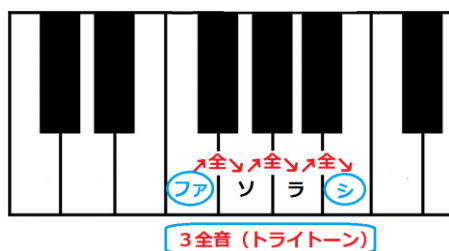


Fig8-3 はファ→シの3全音を表した図です。3全音とは文字通り全音が3つ並ぶ関係のことを指しています。基本的にメジャースケール上には1つしか存在せず、Cメジャースケールにおいてほかの「ドとファ」や「ラとレ」などのような同じ4度を作っても2全音+半音であり、3全音になるのは唯一「ファとシ」のみになります。

このメジャースケール上にたった1つしかない3全音は増4度という非常に不安定な響きを持っており、ドミナントコードがトニックコードに進もうとする原因にもなっています。

Fig8-2の譜例でG7のファとシがそれぞれ反進行してミとドに進んでいるのを確認して下さい。不安定な感じから落ち着いた感じになりますが、これはファとシの3全音がそれぞれ逆方向に進んで長3和音の根音と第3音に進んでいるからです。これを3全音の解決と呼びます。

Fig8-4

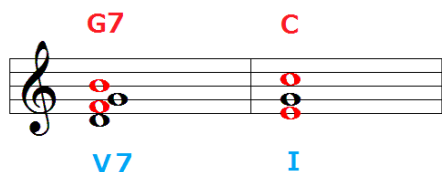
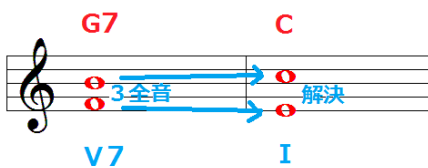


Fig8-5



3全音だけを取り出した動き

Fig8-4はG7→Cというドミナントモーションのコード進行ですが、この中から最も重要な3全音の動きを取り出したものがFig8-5です。G7においては「ファとシ」が3全音ですが、究極的には「ファとシ」⇒「ミとド」の部分だけを取り出して聞いてもドミナントモーションの骨子を感じることが出来ます。

ドミナントモーション先は長3和音のみではなく短3和音の場合もあります。また長3和音と短3和音を元にした長7の和音や短7の和音などの4和音もドミナントモーション先のコードとして用いることが出来ます。

Fig8-6

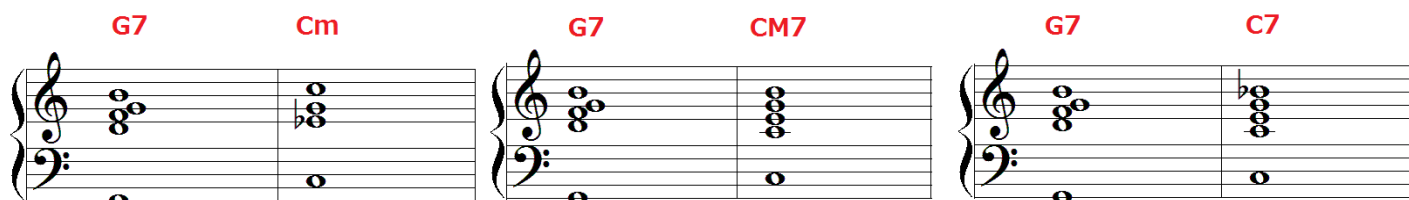


Fig8-6はドミナントモーション先の和音が $\text{O}m7$ 、 $\text{O}M7$ 、 $\text{O}7$ になっているサンプルです。このように4和音に対してもドミナントモーションすることが出来ます。但し $\text{O}m7-5$ や $\text{O}dim$ などへはドミナントモーションすることは出来ません。つまりG7→ $\text{C}dim$ やG7→ $\text{C}m7-5$ などはコード進行としてはありますが、ドミナントモーションとは見なされませんので注意して下さい。

問題 1 2. 次の五線譜にドミナントモーション元になるコードネームとコードを書き込んで下さい。

一番左上の問題を一緒に考えてみましょう。ドミナントモーション先のコードが C なので、まず C から完全 4 度下の音を探します。C の完全 4 度下はソですね（音程の問題です）。ですので、答えは G7 となります。あとは G7 を五線譜に書き込めば完成です。

■メジャーキーでのII-V&ドミナントモーション

メジャーキーでのドミナントモーションについて考えてみましょう。O7 というコードネームは実メジャースケールのダイアトニック上に1つしか存在しません。ドミナント・セブンスコードはメジャースケール上に1つしかない非常に特殊なコードなのです。

Fig8-7

Fig8-7 を見て下さい。言うまでもなく V 度上にドミナント・セブンスコードが存在しますが、ディグリーネームにおける V7⇒I というコード進行がメジャーキーにおけるドミナントモーションになります。非常に強力な進行で音楽において最も多用されるコード進行の一つになっています。また ドミナントの機能からトニックの機能に進むのがドミナントモーションの原則 となっています。Chapter 5 の終止で学んだ完全終止はまさにドミナントモーションのことです。

また根音の完全 4 度上行は物理現象に基づく非常に強力な動きであるため、ドミナントモーションに加えて II-V (トゥーファイブ) というコード進行も非常によく用いられます。

II-V とはドミナント・セブンスコードの完全 4 度下である II m7 を用いて Fig8-8 のように II m7⇒V7 というコード進行を作ることです。このコード進行の応用の幅は極めて広く、コード進行における王道となっています。

Fig8-8

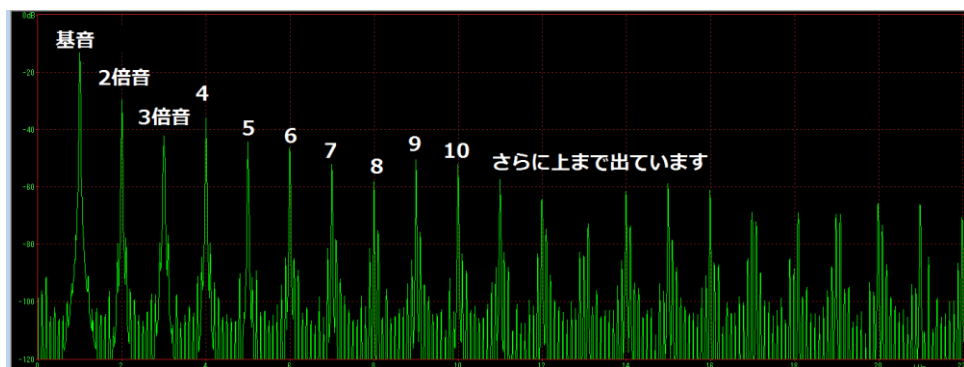
■なぜドミナントモーションはこれほど強力なのか？

ドミナントモーションは過去数百年間、音楽の世界を文字通り「支配（ドミナント）」してきた進行ですが、なぜこれほどまでに強力なのかというと、それが物理現象に基づくものだからです。

林檎が地面に落ちるのは地球の重力によって起きる現象ですが、重力は人間が作り出したものではなく、人間が地球に存在するずっと以前からの存在する力ですね。音楽理論の多くは人間が考え出したものですが、ドミナントモーションは物理現象を人間が法則化したものということが出来ます。

どんな物理現象かというと「倍音」というある音（基音）が鳴ったときに同時に発生している整数倍の高い音がドミナントモーションの原因になっています。

Fig8-12



スペクトラムで見る倍音

音楽的に訓練された耳をお持ちの方は容易に倍音を聞くことができますが、ある音（基音）が鳴ったときに、実際にはその整数倍の音が Fig8-12 の図のように同時に発生しています。

例えば 100Hz の音が鳴った時は、2倍音の 200Hz、3倍音の 300Hz、4倍音の……、という風に発生しているわけですが、この倍音がドミナントモーションの原因となっています。

倍音は近代になってから発見されたものではなく、簡単に耳で聴き取ることが出来るので遥か昔から多くの人に知られていました。この倍音を五線譜で表すと Fig8-13 のようになります。基音をへ音記号の下線2本のドにした場合は Fig8-13 のような高次倍音が鳴っているわけです。

Fig8-13



基音がドの場合、倍音列は「ドドソドミソシド」という風に発生します。これらの音が一番下のドを鳴らしたときに同時に発生しているわけですが、この「ドドソドミソシド」を和音と考えるとみなさんは何のコードネームを連想しますか？

この場合は選択の余地なく「ドミソシド」の C7 ですね。つまりドしか鳴らしていないつもりでも、実際には基音よりは小さい音とはいえ、倍音を含めると3全音を持った C7 のドミナントコードが形成されているのです。

この時に形成される和音がドミナントコードであるというのがポイントです。ドミナントコードはメジャースケールのV度上のみ現れるコードなので、C7 というコードだけでそのコードが F メジャーキー出身であることがわかります。

Fig8-18

Key-C CM7 Dm7 Em7 FM7 G7 Am7 Bm7-5

I M7 II m7 III m7 IV M7 V 7 VI m7 VII m7-5

Fig8-18はCメジャーキー各ダイトニックコードのテンションをまとめたものです。ドリアンの13thのみ、半音でぶつかるアポイドではないのでカッコ内に入れて特別扱いしています。

さて、音符には何処にも#やbは付いていませんし、すべての音は完全なダイアトニックです。鍵盤なら白鍵のみで弾くことが可能ですが、音程関係を表すテンション表記においてFM7（リディアンスケール）では#11th、Bm7-5（ロクリアンスケール）ではb13thが登場しています。

この2つを#11th、b13thという名称だからという理由でオルタードテンション扱いしている書籍がありますが、この場合は音符に#やbを付けて Alterd（変化）しているわけではなく、単に根音からの音程関係を表すために#やbが用いられているだけです。 本書では#・bを用いてAlterd（変化）させていないテンションはすべてナチュラルとして扱っていますが、Alterd（変化）していないのにFM7（リディアンスケール）では増4度の#11thやBm7-5（ロクリアンスケール）ではb13thをオルタードテンションと呼ぶ書籍もあるため、注意して下さい。筆者はAlterd（変化）していないのに、Alterd（変化）と呼ぶことに対してかなり懐疑的です。

- ・問題点その2. Alterd（変化）しているのにAlterdと呼ばれないテンションについて。

Fig8-19

G7^(#11) Gリディアンドミナント

リディアンドミナントはG7(#11)で使えるコードスケールです。

Fig8-19はドミナント・セブンスコードにおける#11thのテンションを加えたものですが、#11thをオルタードテンションと呼ぶ書籍と、呼ばない書籍があります。Fig8-19におけるD#の音はダイアトニックの音ではなく、Dを半音上げてAlterd（変化）させている音ですので、ダイアトニックの音ではありませんね。

これはAlterd（変化）させているのでオルタードテンションと呼ぶ人が多いのですが、中にはこれをナチュラルテンションと呼ぶ音楽家もいます。

その根拠はG7のコードにおいて使用できるコードスケールはFig8-20にある通りGミクソリディアンですが、Dの音はテンションではなくアポイドです。テンションをAlterd（変化）させるのだからオルタードテンションであって、変化させる元の音がテンションではなくアポイドならばオルタードテンションとは言わないという主張です。

Fig8-20

Gミクソリディアン → Gリディアンドミナント

Dはテンションではなくアポイドです。

変化元がテンションではなくアポイドなので、敢えて名前を付けるならオルタードアポイドなわけですが、たしかにテンションをAlterd（変化）させているわけではないので、オルタードテンションと呼ぶのは筋違いかもしれません。

しかしアポイドとはいえ、Alterd（変化）させていることには変わりないですし、Alterd（変化）された後はアポイドと扱わず、#11thというテンションとして扱っていくので、Alterd（変化）されて生まれたテンションである#11thをオルタードテンションと呼ぶ音楽家もいます。

要するに Alterd (変化) 前か Alterd (変化) 後かどちら視点で見るかで解釈が変わってくるわけですが、Alterd (変化) された後のコードスケールはリディアンドミナントスケール (後述) といって、人造音階であるメロディックマイナーの第4音からの転回スケールであり、すべての元となっている教会旋法 (チャートモード) からは離れた音階となります。

また別の主張として、G7 (#11) はリディアンとテンション構成が同じで (9・#11・13【付加6】) になるので、G7の#11thはナチュラルテンションであるという主張もあります。

しかしテンション構成だけが同じでも、コードの種類はOM7コードとO7コードで全く違う性質のコードになるため実際の曲で聴こえてくる響きは全く別ものになります。

G7 (#11) で使えるリディアンドミナントスケールは人造音階であるメロディックマイナー出身ですが、同じメロディックマイナー出身のオルタードスケールは出発点が違うだけで使っている音はリディアンドミナントと全く同じです。

オルタードスケールと使っている音が全く同じなのに、「#11thはオルタードスケールの場合はオルタードテンションだが、リディアンドミナントはナチュラルテンションだ」というのは少し違う気がします。

本書ではb9th、#9th、#11th、b13thをオルタードテンションとして扱っていきますが、これも筆者が正しいと主張するつもりは全くなく、あくまで本書を矛盾なく読み進めるための用語の整理だと思って下さい。音楽理論というのは高度になってくればくるほど上記のようにある立場に対して賛成する根拠も、反対する根拠もたくさん見出すことが出来るのです。もしみなさんがこの点について自分なりの理論を持てるならば、それも素晴らしいことだと思います。

・筆者の立場について

筆者は自分の音楽理論に対する解釈を他者に押し付ける気は全くありません。誰もが自分なりの解釈を持っていて良いと考えています。憂慮すべきことがあるとすれば、それがちゃんと音楽を深く勉強し、その考えが一切の矛盾ない明確で的確で完璧な理論であるかどうかです。

「〇〇さんがそういった。学校で習った。本で見た。ネットで見た。」というのは、出典が非常に権威ある書物であればその力は有効かもしれませんが、著名な人物でも過ちを犯すことはありますし、昔は「悪魔の音程」と忌み嫌われていた3全音を現代の人間が当たり前のように使うようになり、音楽上の禁則とされていた連続5度が現代では当たり前になっているなど時代の流れや人々の感覚の変化などによって評価が変わることは多々あります。

オルタードテンションに関して言うならば、コードネームやオルタードテンションに関する歴史はせいぜい数十年しかなく、その数十年の中で培われてきた様々な考え・解釈が自由に広がっている状況ですので、自分なりに音楽を深く勉強し理論的に一切矛盾がないように説明できるようにになれば、内容をどう受け取り、どう利用するかはさほど問題ではなくなります。

疑問に思う理論が出てきたら、多方面からの研究をしてみると良いでしょう。どちらにも言い分があり、どちらも正しい、あるいはそうではないというケースが音楽理論には時々あります。いずれにしても他人の言ったことをオウム返しにするのではなく、自分なりに深く理解していることが大切です。

■テンションのオルタード化

本書では前述の通りb9th、#9th、#11th、b13thをオルタードテンションとして扱っていきます。オルタードテンションはFig8-21、Fig8-22、Fig8-23のようにそれぞれのテンションが半音変化して作られます。

Fig8-31 は4小節目でオルタードコードが使われていますが、このようなコード進行はポピュラーではよく用いられます。いつでもどこでも好きなときにオルタードコードを使ってOKです。

次にコードスケールの問題が出てきますが、オルタードコードのテンションは組み合わせ次第で#とbの付き方の可能性が複数考えられますので使用コードスケールもたくさん登場します。ちゃんとオルタードテンションに合ったコードスケールを選択しなければなりません。

Fig8-32

Fig8-32 shows seven G7 chords with various extensions: G7(13), G7(b13), G7(13b9), G7(b13b9), G7(13#11), G7(b13#11), and G7(#11b9).

Fig8-32 はドミナント・セブンスコードにおけるテンションの可能性一覧です。たくさんありますね。実際はこれにsus4が加わるのですが、まずはsus4なしで考えていきましょう。

・9th、13thの場合【ミクソリディアンスケール】(出身キーは完全5度下のメジャーキー)

Fig8-33

Fig8-33 shows G7(13) and G7(13) chords, and a G Mixolydian scale with 9th, AV, and 13th notes highlighted.

9th と 13th は完全にダイアトニックなので、特に難しくはありません。今まで通りミクソリディアンを使います。
 ○7(9,13)を使うときはメロディーでも 9th や 13th を積極的に使っていくことでよりテンション感が強く表現できます。

Fig8-34

Fig8-34 shows Dm7(9), G7(13), and CM7 chords in a 4/4 time signature.

Dドリアン

Gミクソリディアン

Cアイオニアン

ミクソリディアンを使用したサンプル。今まで通りダイアトニックで作ります。

Fig8-34 は G7(9,13)の部分でミクソリディアンスケールを使っています。使用コードスケールによってメロディーやアルペジオやコードバックやベースラインなどすべてのパートで使用可能な音が決定するので、常に使用コードスケールは明確にする必要があります。

- ・ ♭9th、#9th、#11th、♭13th の場合【オルタードスケール】(出身キーは半音上のメロディックマイナー)

Fig8-35

Fig8-35 shows three G7 chords with altered extensions. The first two are G7(b9, b13) and the third is G7(#11, b9). The scale notes for the third chord are highlighted in blue boxes and labeled as b9th, #9th, #11th, and b13th.

♭9th、#9th、#11th、♭13th という組み合わせのオルタードテンションが登場するときはオルタードスケールを
用います。○7(♭9, ♭13)、○7(♭9, #11, ♭13)、○7(♭9, #11)などがよく使われるコードシンボルです。Chapter 6 の
コードスケールでも登場しましたが、オルタードスケールはアポイドもナチュラルテンションもないのが特徴です。

オルタードスケールの簡単な見つけ方は半音上のメロディックマイナーから並び替える方法です。オルタードスケールはメロディックマイナースケールの第7音からの並び替えなので、G オルタードスケールを見つけたければソの半音上のソ# (ラ♭) からスタートする G# (A♭) メロディックマイナーを第7音から弾けば G オルタードスケールになります。異名同音が多くなりますが、音を見つけるには非常に効率的です。

あるいは根音から音程関係で半音→全音→半音→全音→全音→全音→全音で見つけても OK です。筆者はメロディックマイナーの第7音からの並び替えることでオルタードスケールを見つけていますが、素早く正確に目的のコードスケールに辿り付けるならどんな方法でも構いません。

♪ Fig8-36

Fig8-36 shows three scales: D Dorian, G Altered, and C Ionian. The G Altered scale is shown with notes b13, #11, #9, and b9. The scales are labeled as Dドリアン, Gオルタード, and Cアイオニアン.

オルタードを使用したサンプル。#や♭がたくさん出てくるので注意！常に使用コードスケールを明確にしましょう。

Fig8-36 は G7(♭9, ♭13)の部分でオルタードスケールを使っています。スケール内に完全5度の第5音を持っていないのがオルタードの特徴です。ダイアトニック以外の音がたくさん出てくるスケールなので、しっかりスケールを確認しながら使うようにしましょう。

- ・ ♭9th、♭13th の場合【HMP5B スケール】(出身キーは完全5度下のハーモニックマイナー)

Fig8-37

Fig8-37 shows three G7 chords with altered extensions. The first two are G7(b9, b13) and the third is GHMP5B. The scale notes for the third chord are highlighted in blue boxes and labeled as b9th, AV, and b13th.

♭9th、♭13th の時は HMP5B スケールを使うことができます。○7(♭9, ♭13)、○7(♭9)などがよく使われるコードシンボルです。HMP5B スケールは Chapter 6 のコードスケールでも登場していますが、Harmonic Minor Scale Perfect 5th Below の略でハーモニックマイナースケールを5番目の音から並び替えたものでしたね。

つまりハーモニックマイナー出身のスケールになります。Fig8-37 のスケールをドから並び替えてみると C ハーモニックマイナースケールと全く同じになることがわかるでしょうか？つまりハーモニックマイナースケールさえちゃんと覚えていれば新しく覚える必要はないということです。♭9th と第3音の間に増2度音程があるのが特徴的なスケールです。

♪ Fig8-38

Dドリアン

GHMP5B

Cアイオニアン

HMP5B を使用したサンプル。♭9th と♭13th のみを使うならオルタードと区別が付きません。

Fig8-38 は G7(♭9, ♭13)の部分で HMP5B スケールを使っています。このように♯9th と♯11th を使わずに♭9th と♭13th のみのオルタードテンションを使うのであれば、コードシンボル上 HMP5B とオルタードの区別が付かないので、♭9th と♭13th 以外の音をどう扱うかがポイントになってきます。

メロディーで HMP5B スケールを使っているのに、コードに♯9th や♯11th を入れたオルタードコード使ってしまうというスケールとコードが合っていないミスを初心者の方は犯しがちです。

Fig8-37 をよく見て欲しいのですが、♯9th や♯11th は HMP5B スケールの中に存在しない音なので、使うことが出来ません。Fig8-36 と Fig8-38 のようにコードネームだけ見たら G7(♭9, ♭13)のように全く同じでも、異なるコードスケールを選択することによって使用できる音は違ってきます。作曲していく中で「今自分が使っているコードスケール」を常に明確にしましょう。それによって響きの豊かさや調性感をコントロールしていくことが出来るようになります。

調性感のコントロールに関しては後述していますが、オルタードスケールであれば元のコードの半音上のメロディックマイナー出身、HMP5B スケールであれば元のコードの完全5度下のハーモニックマイナー出身のように、どのコードスケールにも出身キーがあります（一部の例外を除く）。つまりそのオルタードコードの部分だけ瞬間的に転調している、あるいは響きを借りてきているわけです。借りてくるコードスケールの種類によって個性が全く違うので、表現したい雰囲気コントロールするために常にコードスケールを明確にする必要があるのです。

・ ♭9th、♯9th、♭13th の場合 【スパニッシュ 8 スケール】

Fig8-39

スパニッシュ 8 (スパニッシュエイト) は HMP5B スケールに♯9th の音を足したものと考えると見つけやすいです。♯9th が追加されることで HMP5B にある増2度音程がなくなるのがポイントです。O7(♭9, ♭13)、O7(♯9)などがよく使われるコードシンボルです。

Fig8-51

C COD
C# COD
D COD
E \flat COD

タイプA
タイプB (Aの半音上)
タイプC (Aの全音上)
タイプA

CODスケールは4回移調すると1回目と全く同じ音使いになります。つまり実質3種類しか存在しないため、3種類覚えたら12種類全部覚えたのと同じことになります。

まずは Fig8-51 の C COD スケールと E \flat COD スケールを両方弾いてみて下さい。全く同じ鍵盤を使っていることがわかりますか？（わかるまで何度でも弾いて下さい）。

C COD スケールも C# COD スケール、D COD スケール……、と全部で 12 種類あるわけですが、元の C COD スケールから半音ずつ上がっていくと C (タイプ A) → C# (タイプ B) → D (タイプ C) → E \flat (タイプ A) と実際にはスタートする位置が違うだけで3種類しかないことがわかります。

Fig8-52

タイプA

C、D# (E \flat)、F# (G \flat)、A
からスタートするCODスケール

タイプB

C# (D \flat)、E、G、B \flat (A#)
からスタートするCODスケール

タイプC

D、F、G# (A \flat)、B
からスタートするCODスケール

*真ん中の灰色の●が入っている鍵盤はスケールのスタート位置になる音のマークです。

COD スケールの存在を初めて知った方、あるいは知ってはいたけれど不慣れである方は Fig8-52 の3つのタイプを30分くらい体で覚えるまで弾き続けましょう。ひたすら弾き続ければ体で覚えてしまいます。

これは COD スケールをマスターするのに最低限覚えなければならないものです。これ以外であれば半音→全音の繰り返しで音程関係から探していく方法がありますが、その方法は探すのにかなり時間が掛かってしまいます。筆者の場合は上述の3つのタイプを体で覚えています、その方が実際に使うときにすぐ出てくるのでお勧めです。

♪ Fig8-53

Dm7⁽⁹⁾
G7⁽¹³⁾_(b9)
CM7

Dドリアン
G COD
Cアイオニアン

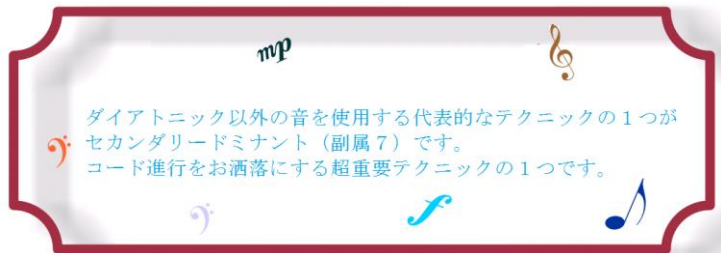
COD スケールを使用したサンプル。b 9th と 13th が同時に使えるのは COD スケールだけです。

Fig8-53 は G7(b 9,13)の部分で COD スケールを使っています。スケールを上下するようなフレーズはディミニッシュコードを感じさせるので好みが変われる所ですが、b 9th と 13th の組み合わせが可能なのは COD スケールだけなので（後述のハーモニックメジャーでは例外あり）、上手く使えば非常に美しい響きを作り出すことができます。

問題 1 4. 次のコードスケールを五線譜に書き込んで下さい。(テンション、アボイドの分析も書いて下さい)

CHMP5B Eスパニッシュ8 Bオルタード

セカンダリー・ドミナント



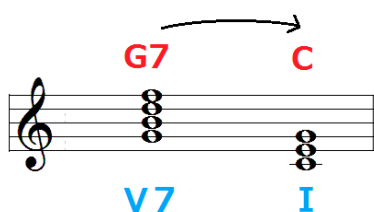
ドミナントモーションとは本来そのキーのV7→IやV7→Imにだけあるものですが、この考えを拡張してほかのダイアトニックコードに対してもドミナントモーションできるようにしたものがセカンダリー・ドミナントの基本的な考え方です。非常にカッコ良いコード進行が作れるため、あらゆる音楽ジャンルで用いられており、ダイアトニックだけのコード進行に限界を感じている方には是非お勧めです。

セカンダリー・ドミナント

■セカンダリー・ドミナントの基本原理

セカンダリー・ドミナントは日本語では副属7（以下この呼称を用います）といいます。属7ではなく、あくまで副の属7であり、副社長や副キャプテンのような使い方での「副」という意味になります。副属7を学ぶ前に前チャプターのドミナントモーションを復習しましょう。

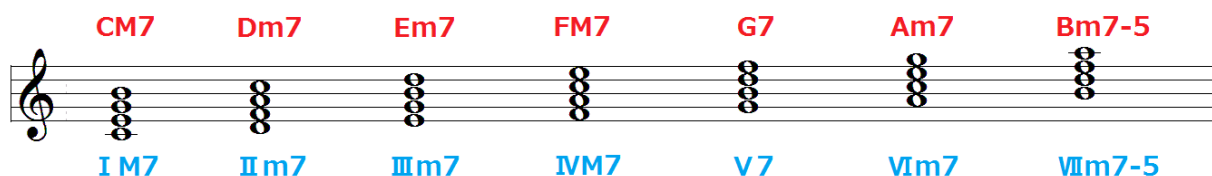
Fig9-1



ドミナントセブンスコードが完全4度上行するのがドミナントモーション。
ドミナントのコードがトニックのコードに向かうのが基本。

CメジャーキーにおいてはG7→Cという進行がドミナントモーションになります。これはCメジャーキーにおいてI度のトニックコードに対してドミナントモーションしているわけですが、副属7はI度以外のII度、III度、IV度…のコードに対してもドミナントモーションを行うテクニックです。それぞれのダイアトニックコードを仮のトニックと見立ててドミナントモーションを行うという考え方が基本原理となります。

Fig9-2



CメジャーキーのダイアトニックコードはFig9-2の通りですが、I度であるCのコードにドミナントモーション出来るのであれば、残りのDmやEmやFなどにもドミナントモーションしても良いとは思いませんか？

DmはDマイナーキーのトニックコードであり、EmはEマイナーキーのトニックコードでもあります。Bm-5を除けば、ほかのそれぞれのコードはそのコードをI（Im）とするキーのトニックと成り得ます。I以外のダイアトニックコードへのドミナントモーションを一時的に使うのが副属7の基本的な考え方になります。

Fig9-3

それぞれのダイアトニックコードに対して完全4度下のドミナントセブンスコードを見つける。
各キーのV 7→I (I m)を一時的に使うのが副属7です。

ドミナントモーションと見なさない。

Dm7、Em7のように4和音のダイアトニックコードを用いても良い。VII m-5の副属7は本書ではなしとします。

Fig9-3はCメジャーキーの各ダイアトニックコードであるDm、Em、F、G、Am、Bm-5に対するドミナントモーションを書き出したものです。3和音で書いてありますが、ドミナントモーション先は4和音のダイアトニックコードもちろん使えます。Dmへドミナントモーションしてくるのは完全4度下の○7のコードであるA7ですね。またA7→DmはDマイナーキーでのV→I mというドミナントモーションでもあります。

ほかのEmやFに対しても同じですが、メジャーキーにおけるVII m-5に関しては完全4度下の○7のコードである#IV7コードからVII m-5に進んでも本書ではドミナントモーションとは見なしません。FやDmなどのメジャーコードやマイナーコードはそれ自体をI度とするメジャーキー、マイナーキーが存在しますが○m-5をI度とするキーがないからです。

また○m7-5はコードそのものが減5度音程を持っており、○7が持っている3全音の解決が不可能なので、ドミナントモーションの基本原理を満たすことも出来ません。しかし理論書によっては三全音の解決がなく、○m-5をI度とするキーがなくても、完全4度上行さえすればどんな進行でもドミナントモーションとするものもあります。

本書ではこれをドミナントモーションとは見なしません、実際の楽曲では○7→○m-5や○7→○m7-5というコード進行はよく用いられますので、使ってはいけないという意味ではありません。副属7ではないというだけであって、通常のコード進行としては使うことは可能です。

■コード進行での実際の使い方

それぞれのダイアトニックコードの前に完全4度下のドミナントコードを用いることでコード進行の可能はかなり広がります。実際には以下のように使うことが出来ます。

Fig9-4

I M7 VI7 II m7 V7 III7 VI m II7 V

Dm、Am7、G7の前に副属7のコードを用いています。
変化記号が付いてダイアトニック以外の音が使われている部分に注目して下さい。

Fig9-9-1

G7 Gミクソリディアン CM7 Cアイオニアン
V7 IM7
C7 Cミクソリディアン FM7 Fリディアン
I7 IV7
D7 Dミクソリディアン G7 Gミクソリディアン
II7 V7

メジャーコードに対しての副属7はすべてミクソリディアンを選択する。自由にテンションコード化して良い。またオルタード化して異なるコードスケールを選ぶことも可能です。

Fig9-9-2

A7 Aミクソリディアンb6 Dm7 Dドリアン
VI7 II m7
B7 BHMP5B Em7 Eフリジアン
VII7 III m7
E7 EHMP5B Am7 Aエオリアン
III7 VI m7

マイナーコードに対しての副属7はHMP5Bとミクソリディアンb6に分かれる。いずれも元のキーに近づけようとした結果ですが、実際の作曲ではコードとコードスケールの関係さえ正しければ何を選んでも良い。オルタード化してももちろんOKです。

少しややこしいのが行き先がマイナーコードの場合、コードスケールが HMP5B とミクソリディアンb6に分かれることです。これは元のキーになるべく近づけるためにコードスケールを変化させた結果です。「元のキーになるべく近づける」とはどういうことなのかを Fig9-10 で見て下さい。

Fig9-10

元のキー (Cメジャーキー)

AHMP5B

Aミクソリディアンb6

シbはCメジャーキーにない音。つまり、Cメジャーキーから遠い響きを持ったスケールになる。

コードトーンの#・bは変更できないがノンコードトーンは変更できる。ノンコードトーンがCメジャーキーに近い音になっている。

常にノンコードトーン (テンション・アポイド) を元のキーに近づける。赤い音符はコード・トーンなので変えられない。

Fig9-10 は AHMP5B と A ミクソリディアンb6 のどちらのコードスケールが C メジャーキーに近いのかを表したものです。II m への副属7であるVI7はCメジャーキーの場合はA7となります。元がDマイナーキーでのV7→I mなのでAHMP5BかAミクソリディアンb6のどちらかを選ぶことが出来ますが、Fig9-10のAHMP5BとAミクソリディアンb6を見て、どちらが元のキーであるCメジャーキーに近いかわかるでしょうか？

AHMP5Bはラシbド#レミファソラ、Aミクソリディアンb6はラシド#レミファソラですが、Cメジャーキーは#・bが全くないキーなので、コードスケールも#・bが少ないAミクソリディアンb6のほうがCメジャーキーに近いということになります。

♪ Fig9-18

CM7 Gm7 C7 Fm7 Em7-5 A7 D7 G7

I M7 V m7 I 7 IV M7 III m7-5 VI 7 II m7 V 7

副属7のII-Vを使ったコード進行が Fig9-17 と Fig9-18 です。ダイアトニック以外のコードがたくさん出てきていますね。Fig9-17のF#m7-5やEm7-5辺りは非常にお洒落で柔らかい感じです。

Fig9-18のGm7もなかなか意外性のある響きです。Cメジャーキーでは本来G7なはずなのに、Gm7になっている部分はなかなかお洒落ですね。このように副属7のII-Vを用いることでコード進行の可能性はかなり広がってきます。

Fig9-19

CM7 F#m7-5 B7 Em Em7-5 A7 Dm7 G7

I M7 #IV m7-5 VII 7 III m III m7-5 VI 7 II m7 V 7

Cメジャーキー Eマイナーキー Dマイナーキー Cメジャーキー

Fig9-19はFig9-17のコード進行の調の揺らぎを分析したものです。II-VのIIの部分でダイアトニック以外の音が出てくるため調の揺れも副属7単体のときよりも大きくなっています。

また Fig9-17は全体的にマイナーキーっぽく聴こえないでしょうか？2小節目からのF#m7-5→B7→Emという進行はEマイナーキーのII-V-Iですし、5小節目からのEm7-5→A7→Dm7はDマイナーキーでのII-V-Iです。大きく見ればCメジャーキーですが、このようにマイナーキーからの借用をかなり多めに行っているため、メジャーの中にマイナーの風がたくさん吹いて柔らかい感じになっているわけです。

Fig9-19の画像ではDmやEmの部分もEマイナーキー、Dマイナーキーと便宜上書いてありますが、実際にはDmやEmのコードは副属7のIとしてのDm、Emであると同時に、CメジャーキーのダイアトニックII mとIII mとしてのDm、Emでもあります。これらのコードが一人二役となり、副属7で一時的に借りてきたキーと元のキーとの接着剤の役割をしているわけです。

■副属7のII-Vにおけるコードスケール

II-VにおけるIIのコードスケールはとて簡単で、あくまでII-VのIIなわけですから、今までと同じく考え方が通用します。

Fig9-20

- Om7 ドリアンスケール
- Om7-5 ロクリアンスケール

副属7のII-VのIIでのコードスケール。
Om7ならドリアン、Om7ならロクリアンとなる。

副属7のII-VのIIでは元のキーからかなり遠いコードが出てくる場合がありますが（C メジャーキーになのに、F#m7-5 や Gm7 など）、基本的に○m7 はすべてドリアン、○m7-5 はすべてロクリアンと考えて使います。

Fig9-21

II m7 (II m7-5)	V7	I (I m)	
Dm7 II m7 ドリアン	G7 V7 ミクソリディアン	C I アイオニアン	(key-C)
Em7 ⁻⁵ III m7-5 ロクリアン	A7 VI7 ミクソリディアン♭6	Dm II m ドリアン	(key-Dm)
F#m7 ⁻⁵ #IV m7-5 ロクリアン	B7 VII7 HMP5B	Em III m フリジアン	(key-Em)
Gm7 V m7 ドリアン	C7 I7 ミクソリディアン	F IV リディアン	(key-F)
Am7 VI m7 ドリアン	D7 II7 ミクソリディアン	G V ミクソリディアン	(key-G)
Bm7 ⁻⁵ VII m7-5 ロクリアン	E7 III7 HMP5B	Am VI m エオリアン	(key-Am)

副属7のII-Vのコードスケール。

繰り返しになりますが、基本的に副属7とはII m やIII m などの各ダイアトニックコードを仮のIと見立てて、一時的にII m やIII m の音を主音とするキーの響きを借りてくるという概念なので、II-VのIIも一時的に借りてくるキーのルールに従います（従うと○m7=ドリアン、○m7-5=ロクリアンとなる）。

この時にVI m7（Key=CならAm）の扱いに疑義が生じます。Am7→D7→Gという進行のAm7をII-VのIIとして扱うのか、Am7を単なるダイアトニックとして扱うのかによって選択するコードスケールが変わってきます。

♪ Fig9-22

Aドリアン

コードネーム上はAmでもコードスケールでドリアンを選択すれば、ファ#の音が使えます。こういった小技がカッコ良い。

Am7→D7のAm7をII-VのIIと見なすならコードスケールはドリアンでファ#の音が使えるので、メロディーなどでダイアトニック以外の音を使うことが可能になり調的な広がりが見られます。

♪ Fig9-31

Key-C

C Bm7 E7 Am7 Em7 A7 Dm7-5 G

Bドリアン Eドリアン Dロクリアン

Om7とOm7-5を入れ替えることでさらに調性の揺らぎは幅広くなる。上の譜例はCメジャーキーですが、Om7とOm7-5の部分のコードスケールだけ見ても、たくさんの#やbが登場しています。Em7はフリジアンとしても使えるが、この場合はII-VのIIとして使っているのでドリアンになります。

II-VのIIの部分だけコードスケールを書き出しているが、ダイアトニック以外の音をたくさん使えるようになっています。

Fig9-31 は本来Om7 になる部分とOm7-5 になる部分を敢えて入れ替えています、かなり調的に広がりのあるコード進行となっています。II-VのIIの部分のみコードスケールを書き出していますが、かなりの量の#やbが付いていますね。ドミナントの部分もオルタード化すれば、さらに大きな調的揺れ幅を持ったコード進行を作ることができます。

・ II-Vの連続

II-Vを使うときにII-V-Iとする必要はなく、II-Vのみが連続するコード進行も良く用いられます。

♪ Fig9-32

Em7 A7 Dm7 G7 CM7 FM7 Bm7-5 E7

III m7 VI 7 II m7 V 7 I M7 IV M7 VII m7-5 III 7

II-Vを連続させているコード進行。ジャズではII-Vが多用されるので、このようにコード進行にたくさんのII-Vを見出すことができます。

Fig9-32 は Em7→A7→Dm7→G7 とII-Vが連続している例です。II-V-IのIは常に出す必要はありません。異なるII-Vが連続するコード進行は非常にたくさんあり、時には調を飛び越えて使われることもあるくらいです。

度数を変えて連続するII-Vは非常に滑らかに聴こえるため、「この曲、II-Vにさえなっていれば何でもありと思っているんじゃないの?」と思うほど、II-Vの特性を活かした曲はジャズによく見られます。

・ 副属7の連続 (エクステンションオブドミナント)

副属7のコードがひたすら連続する進行をポピュラー (ジャズ) 理論ではエクステンションオブドミナントと呼びます。クラシックの世界ではドミナントのコードに対するドミナントのコードをドッペルドミナント (二重ドミナント) などのように呼びますが、ドミナントモーションの行き先にドミナントコードを用いてドミナントモーションを連続させる手法があります。

問題 16. 次のコードスケールの名前をカッコ内に書き込んで下さい。

() () () ()

問題 17. 次のコードスケールを五線譜に書き込んで下さい。

A#ドリアン Fロクリアン Cロクリアン C#ドリアン

練習

CメジャーキーとAマイナーキー以外のキーで副属7や副属7のII-Vを用いたオリジナルの8小節のコード進行とメロディーを4つ作って下さい。五線譜を3段用意して、今までの練習のように「メロディー」「コード」「コードスケール (テンション・アボイドの分析含む)」の3つをちゃんと書き込んで下さい。

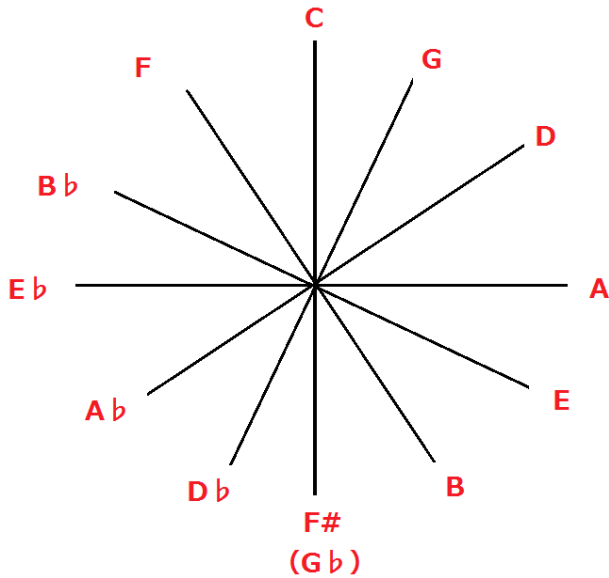
なるべくたくさん副属7やII-Vを使うようにしましょう。

*なるべく先生や先輩など自分よりも高い作曲レベルに達している人に添削してもらいましょう。

■裏コードの見つけ方

なぜ裏コードと呼ばれるのかというと5度圏で音楽の調性空間を表現した「サークル オブ フィフス」という図の丁度裏側に存在するからです。これが代理関係のドミナント・セブンスコード、すなわち裏コードになります。

Fig10-3



この図をサークル オブ フィフスと呼びます。
ちょうど反対側（裏側）が減5度の音程に関係にあり
それぞれの裏側が代理関係にあるため
裏コードと呼ばれています。

Fig10-3のサークル オブ フィフスの図でGの部分を見つけて下さい（時計の1時の箇所）。ちょうど裏側がD \flat になっていますね。このことから裏コードという名称が付いています。英語では Tritone Substitution、あるいは Substitute Dominant Chord と呼んでいて、裏を意味する back や reverse という単語が見当たらないことから裏コードというのはおそらく日本だけの名称だと思われます。

サークル オブ フィフスの図から見つけるのも良いですが、音程関係から見つけることも出来ます。サークル オブ フィフスの裏側は減5度上の関係（異名同音で増4度の関係も可）、あるいは3全音の関係にあります。鍵盤を見ながら、ある音から全音3つ上に数えていけば簡単に裏コードを見つけることが出来ます。減5度音程から見つけても、3全音で見つけてもどちらでもOKです。

問題18. 次のコードの裏コードをカッコ内に書き込んで下さい（異名同音でも正解）。

E7 = () **A7** = () **G \flat 7** = ()

D7 = () **F7** = ()

■裏コードの実際の使い方

裏コードの効果的な使い方の一つとして半音進行を活かしたコード進行が挙げられます。裏コードは半音下のコードへドミナントモーションするので、II - Vと組み合わせることにより滑らかに半音下行するコード進行を作ることが出来ます。

■裏コードにおけるコードスケール

裏コードのコードスケールは多くの理論書に「リディアンドミナントである」と書かれていることが多いですが、実際にはドミナント系のコードスケールであればどれも自由に選択して使用することが出来ます。

リディアンドミナントが推奨されている理由はそれが一番元のキーに近いからであり、振り子（調）の揺れ幅を最小に抑えることが出来るからです。

Fig10-6

この音を下げても増2度を発生させずに元のキーに近づけることが出来る

この音を下げると増2度が出来てしまう

この音を上げると7thと同じ音になってしまう

リディアンドミナントが最も元のキーに近く、増2度もない自然なスケールになる

D♭ミクソリディアン **D♭リディアンドミナント**

Fig10-6では裏コードでリディアンドミナントスケールが推奨されている理由を解説しています。少しややこしいですが、ゆっくりと見ていきましょう。

裏コードはドミナント・セブンスコードですから、ほかの○7コード同様に本来であればミクソリディアンが最も基本となるコードスケールです。D♭ミクソリディアンであればD♭音が第5音になるメジャースケール、つまりG♭メジャースケールという♭6個のキー出身ということになりますが、このままではCメジャーキーから見るとあまりにも遠く違和感が強過ぎます。そこで副属7のChapterで学んだ「元のキーになるべく近づける」という手法を用います。Fig10-6の赤い音符はコード・トーンなので変更できませんが、ノンコード・トーンは変更することが出来ます。

緑の四角で囲ってあるノンコードトーン（ミ♭）はCメジャーキーに近づけるために♭を外すと増2度が生まれてしまいますし（レ♭→ミ）、紫の四角で囲ってある音（シ♭）は同じくCメジャーキーに近づけようと♭を外すと第7音と全く同じ音になってしまい、スケールとして成立しなくなってしまいます（短3度になるのでシの♭も考えません）。このことからこの2つは変更することが出来ません。

変更しても増2度などの不自然な音程が発生せず、スケールとしても破綻しないのが水色で囲ってある音（ソ♭）でこの音をメジャーキーに近づけようと♭を外した結果がリディアンドミナントスケールになるので。

これが多くの理論書において裏コードのコードスケールにリディアンドミナントスケールを推奨する理由ですが、副属7同様に元のキーに一番近い響きというだけで絶対的なルールではありません。

ドミナント・セブンスコードである以上、前述のオルタードで学んだように自由にテンションコード化し、それに合致するコードスケールであれば何を選択しても良いのです。なんとなれば、敢えて調性からのアウト感を求めてミクソリディアンを用いても絶対に駄目ということはありません。

但し、裏コードはそれ自体が元のキーからかなり離れた響きを持っており、そこからオルタードを使ってさらに元のキーから離れたテンションを使うと、不自然なほど調性から外れ濁った響きになってしまうことが多いので、やり過ぎないように注意しましょう。

■調的なバランス感覚を考える

裏コードは前述の通り、「減5度上のドミナントコードと代替えできる」ということと、その時の「コードスケールはリディアンドミナントが基本」になるということの2点を抑えておけばそれほど難しい内容ではありません。

コードやコードスケールは簡単ですが、むしろ裏コードの部分（特に副属7の裏コード）のメロディーを作るときに苦労する方が多いのではないかと思います。副属7という時点で既にほかのキーからコードを借用しており、ある程度の調性からのアウト感を持っています。それをさらに裏コード化するともっとアウト感が強くなり、調的な統一感を持ったメロディーを作るのはどうしても難しくなってしまいます。

♪ Fig10-7

Fリディアンドミナント
E♭リディアンドミナント
D♭リディアンドミナント

裏コードの基本コードスケールはリディアンドミナントを用いる。またⅡ-V-Iにおいてベースの半音進行を作ることできるのもポイント。自由にテンションコード化してOKだが、元の調性から外れ過ぎないように注意する。

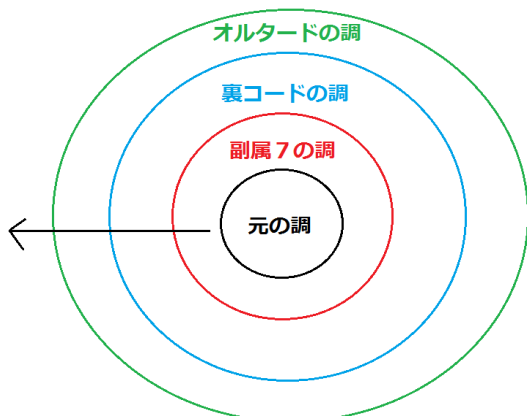
練習として Fig10-7 のコード進行をそのまま流用してメロディーを作る練習をしてみましょう。既に作曲経験をある程度お持ちの方は裏コードの部分でも苦も無くメロディーを作れるかもしれませんが、いちいちコードスケールを確認する必要がある段階の方はそれなりに手間取るかもしれません。

この練習を行う時には、メロディーを作るときにテンションを多用するように心掛け、コード・トーンを2分音符などの長い音符で伸ばすだけでなく、なるべく8分音符などの細かい音符を多用して動きのあるメロディーにしてみましょう。その方が作るのが難しくなるため、良い練習になります。

ダイアトニックコードであれば何の問題もなく出来る作業でも、裏コードになるとかなり難易度が上がるはずですが、カッコ良いか、綺麗か？流れが自然か？を度外視でただパズルのように音を当てはめていくだけなら誰でも出来ますが、美しく流れの良いメロディーを（副属7の）裏コード部分で作るのは、多少やりづらひはずです。

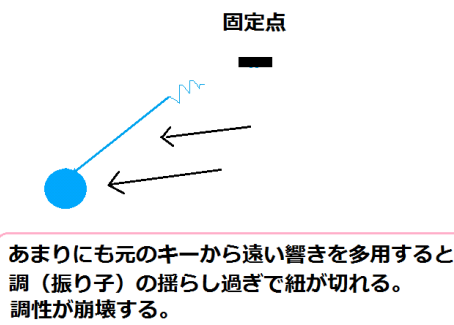
このことはコード進行を作るという作業全体に言えることなので、もう少し詳しく見てみましょう。

Fig10-8



調性の枠から離れるほど不自然になる

Fig10-9



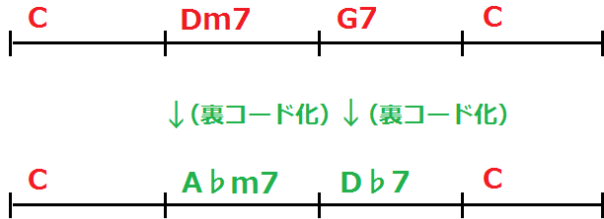
あまりに調性を揺らし過ぎると破綻する

副属7、オルタード、裏コード、まだ学んでいませんが、SDMなど元のキー以外の響きを外部から引っ張ってくる技法は良くも悪くも Fig10-8 の図のように元の調域から離れていくのでアウト感が強くなり、調性が崩れて不自然になってきます。

■ II-VのIIの裏について

II-VのIIにも裏コードがあり、音程関係は減5度上のサークル オブ フィフスの反対側のOm7がII-VのIIの裏コードになります。Dm7-G7のII-Vの場合ならば、Dm7の裏は減5度上のAbm7になります。

Fig10-12



II-VのIIの裏は裏コードと同じく、サークル オブ フィフスの裏側である減5度関係の音になります。
Om7 ←減5度→ Om7

IIの裏も同じく減5度上となる。Om7の減5度上のOm7がII-VのIIの裏です。

要するにII-Vという強烈な進行において、Vだけを裏コード化するのではなく、II-Vひとまとまりで裏コード化してしまうという考え方です。このテクニックを用いると Fig10-12 のようにCメジャーキーにおいてAbm7という名前からして元のキーとは縁がなさそうなコードを使えるようになります。

コードスケールはII-VのIIなのでOm7の場合はドリアンスケールを用います。難しいことを考えずに単なるII-VのIIとして扱えば良いだけです。使い方自体は簡単ですが、コードネームからもわかる通りかなり元のキーからはかけ離れた響きがしますので、使い過ぎないように注意しましょう。

Fig10-13

裏コードにするかしないかは作曲者の自由なので、II-Vにおいて右の4通りの組み合わせが考えられる。

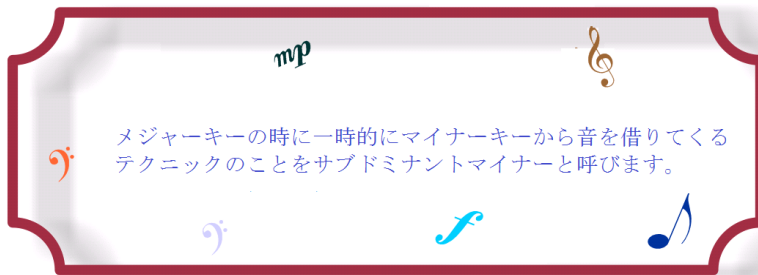
- Dm7 → G7 (両方とも裏コード化しない)
- Dm7 → Db7 (Vのみ裏コード化する)
- Abm7 → G7 (IIのみ裏コード化する)
- Abm7 → Db7 (両方とも裏コード化する)

Fig10-13はIIとVをそれぞれ裏にする場合としない場合の組み合わせの可能性が書かれていますが、単なるII-Vでも従来の「裏コードなしのパターン」、「Vのみ裏のパターン」、「IIのみ裏のパターン」、「IIもVも裏のパターン」と4パターン存在します。特徴的なのが、IIだけを裏コードにしてVはそのまま使う進行です。CメジャーキーであればAbm7→G7という進行ですが、Abm7はCメジャーキーからかなり遠い響きですので、良く言えば意外性がある、悪く言えば馴染まずに浮いて聞こえる響きです。実際に Fig10-14 のII-VのIIを裏にしたコード進行を見てみましょう。

♪ Fig10-14

Abm7→G7はII-VのIIだけを裏コードに、Dbm7→Gb7はGm7→C7の両方を裏コードにしています。Vの裏コード同様にIIの裏も元のキーからかけ離れた響きがするので、調的な自然さがなかなか出しにくいです。行っていることは単なる副属7のII-Vですが、IIとVの裏コードを用いることで複雑なコード進行が作れます。

サブドミナントマイナー



サブドミナントマイナー（Sub Dominant Minor、以後略して SDM）とは、メジャーキーの時に同じ主音を持つマイナーキーのダイアトニックコードの中からサブドミナントの機能を持つコードを一時的に借りてくるテクニックです。メジャーキーの中に一時的にマイナーキーの響きを用いるのでコード進行が柔らかい感じになったり、時には盛り上がるような効果を出すことができます。

サブドミナントマイナー（SDM）

■SDM の基本原理

SDM の基本原理を理解するためには近親調という概念を知っておく必要があります。近親調とは親兄弟従妹のように比較的近い関係にある調のことで、反対に遠い関係にあるものを遠隔調と言います。

Fig11-1

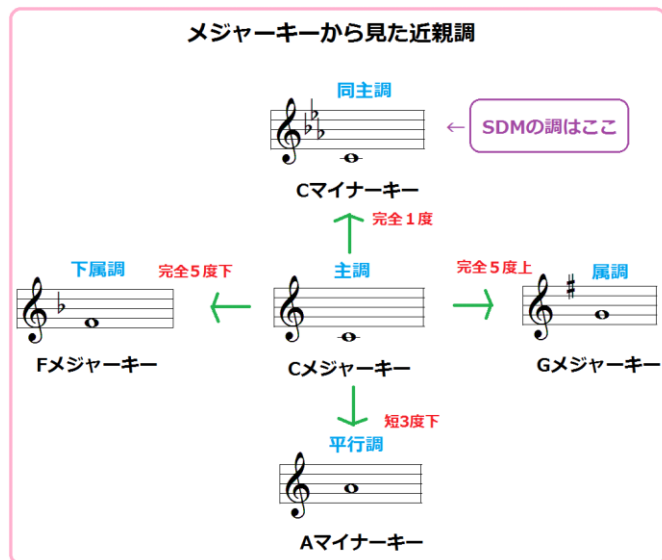


Fig11-2

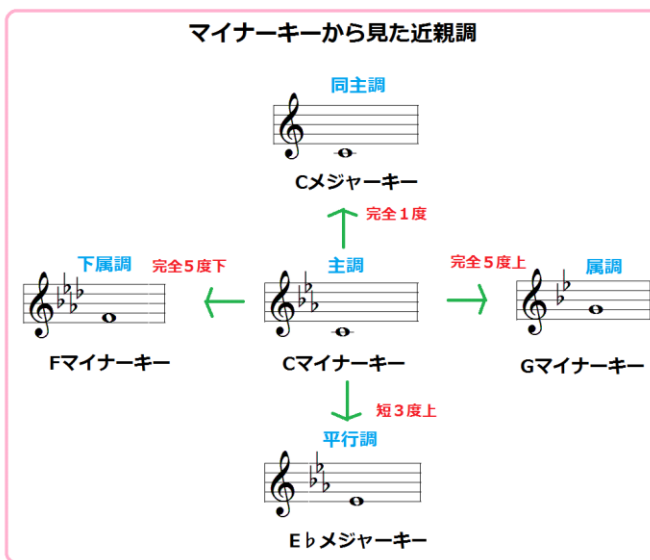


Fig11-1 はメジャーキーから見た近親調ですが、中心である主調を C メジャーキーとするならば右側にある完全5度上の G メジャーキーを属調と呼びます。同じ原理で左側にある完全5度下の F メジャーキーを下屬調と呼びます。

下側にある平行調は調号が全く同じメジャーキーとマイナーキーの関係で短3度の関係にある A マイナーキーが平行調になります。そして肝心の SDM で使用するキーが上側にある同主調で、これは主音が同じメジャーキーとマイナーキーの関係になります。C メジャーキーから見れば C マイナーキーが同主調になります（短調の場合は同主短調と呼ぶこともあります）。

Fig11-2 はマイナーキーから見た近親調ですが、メジャーキーとの大きな違いは属調と下属調がマイナーキーになっている点です（主調がマイナーキーであるため）。それ以外の考え方はメジャーキーの時と同じで、同じ調号を持つものが平行調、同じ主音を持つものが同主調となります（長調の場合は同主長調と呼ぶこともあります）。

SDM はメジャーキーの時にのみ使えるテクニックで、同主短調のダイアトニックコードのサブドミナント機能のコードを一時的に借りてくるというのが基本的な概念になります。

■SDM のコードの見つけ方

SDM のコードの見つけ方は同主短調のサブドミナントの機能のコードをそのまま用いるだけです。特に難しいことはありません。Fig11-3 は C メジャーキーで使う SDM のコードを書き出したものです（代理コードは後述）。

Fig11-3

Fm Fm7 Fm6 FmM7
IVm IVm7 IVm6 IVmM7

同主短調の【S】の機能のコードを借りてくるのがSDMです。
 IVmM7のみ、本来同主短調にはないコードですが、ポピュラー理論では
 SDMのコードの仲間として使用します。

Fig11-3 のIVm (Fm)、IVm7 (Fm7)、IVm6 (Fm6) は C マイナーキーのダイアトニックコードです。C マイナーキーで作曲するのであれば、普通に用いるものですね。

但し一番右のIVmM7 (FmM7) はダイアトニックには存在しません。これは SDM 固有のもので、本来は同主短調のサブドミナント機能のコードではありませんが、ポピュラー理論では SDM の仲間として説明されることが多いコードです。クラシック理論では SDM のことを準固有和音といい、IVmM7 は含まれませんが、ここでは1つでもコードが多い方が作曲の幅が広がるのでIVmM7 も SDM のコードと考えていきましょう。

■SDM のコードの実際の使い方

SDM は基本的にサブドミナントの機能を同主短調から借用していきただけなので、コードの機能としてはサブドミナントとなります。単純に【S】の機能のコードが増えたと考えれば OK です。Fig11-4 のような使い方が基本的な使い方です。

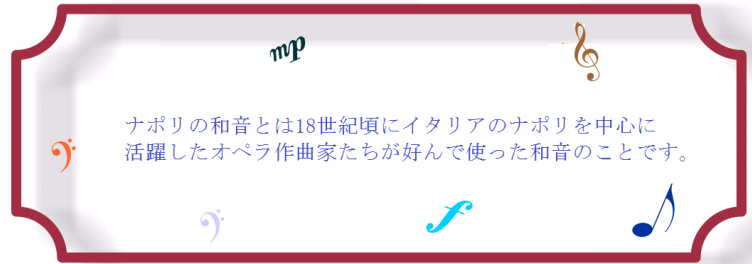
♪ Fig11-4

C Am7 F Fm G7 C Fm/C C
I VIIm7 IV IVm V7 I IVm/I I

F→Fmという進行を作ったり、FとFmを差し替えたりするのが一般的な使い方です。
 ダイアトニックにおける主要3和音と代理和音の関係同様に
 Fm→Fのように【SDM】から【S】に進む進行はあまり見かけません。

Fig11-4 は SDM を使用したサンプルです。3小節目と6小節目 SDM の Fm が用いられています。Fm は C マイナーキー出身のコードですので、その部分だけ C マイナーの響きになります。

ナポリの和音



トマトケチャップを使ったパスタであるナポリタンはイタリアのナポリ地方とは無関係ですが、音楽におけるナポリの和音はちゃんとナポリ地方と関係があります。ナポリの和音とは、ナポリ楽派という18世紀にイタリアのナポリ地方を中心に活躍したオペラ作曲家たちが多用した和音で、ナポリの6度という名称でクラシックでは広く知られています。なかなかカッコ良いので是非使ってみましょう。

ナポリの和音

■ナポリの和音の基本原理と見つけ方

ナポリの和音のディグリーは \flat II、もしくは \flat II M7です。クラシックではナポリの和音、ナポリのII、ナポリの6度などの名称で親しまれています。

ポピュラーではSDMと一括りにして紹介される場合が多いのですが、同主短調のダイアトニックコードには存在しない一種の変化和音なので本書では一つのChapterを設けて紹介しています。変化和音とはクラシック音楽の用語でコード・トーンの一部が半音単位で変質した和音のことを指します。ナポリの和音も変化和音の一種です。

Fig12-1

Key - Cm

マイナーキーにおけるII m-5の根音が半音下に変化した和音がナポリの和音です。

第3音と根音が6度なのでナポリの6度と呼ばれる(最も良く使われる形)

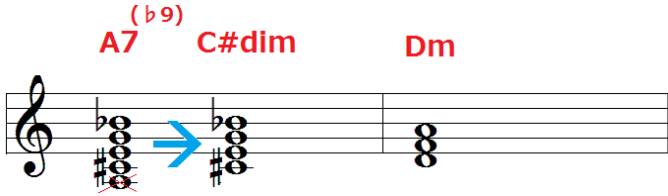
Fig12-1 はナポリの和音の作られ方を解説しています。マイナーキーにおけるII m-5 の根音が半音下がった結果、 \flat II というコードに変化しています。これがナポリの和音になります(成立には諸説あり)。

元々はマイナーキーにおけるII m-5 が変化したものであるということもあって、メジャーキーではあまり用いられませんでした。またナポリの6度という名称が示す通り、第3音が一番下にくる転回形(第3音と根音が6度になる)で用いられるのが最も一般的な用法であり、次に進むコードもドミナントであるのが普通でしたが、それらは18世紀におけるクラシック音楽の話であって現代ではもっと自由に制限なく使われるのが一般的です。(メジャー・マイナー、転回形、行き先の機能など制限なし)

■ドミナントコードのデイミニッシュ化

デイミニッシュコードの正体を探すときは根音の長3度下に音を加えてやれば簡単に見つけることが出来ると既に述べましたが、逆にすべてのドミナントコードはデイミニッシュコード化できると考えることも出来ます。

Fig13-5



〇7を〇7(b9)にして根音を抜けばdimコードになる。
副属7や裏コードなど元が〇7であれば何でもdimに出来る。

Fig13-5 は A7(b9)の根音を省略して C#dim にしています。このように簡単にドミナントコード代わりにデイミニッシュコードを用いることが出来ます。

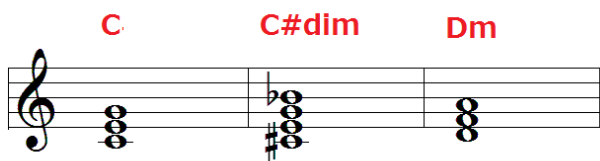
■デイミニッシュコードの実際の使い方

デイミニッシュコードの用途は実に多岐に渡ります。転調に利用する、無調性の曲を書く、パッシングデイミニッシュで使う、ドミナントセブンスの代理で使う、不気味な雰囲気や調性が曖昧な感じの楽曲を書く、装飾的に使う、効果音として使う、etc...などたくさんありますが、その中で代表的なものをご紹介します。

・パッシングデイミニッシュ

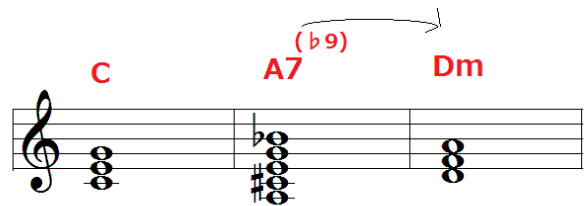
パッシング (Passing) とは経過という意味ですが、パッシングデイミニッシュはデイミニッシュコードの典型的な用法の1つです。全音関係にある2つのダイアトニックコードの間にデイミニッシュコードを挟むことでコードを半音階で滑らかに進行させることが出来ます。

Fig13-6



C#dimがパッシングデイミニッシュコード。
ベースがド→ド#→レと半音で進む。

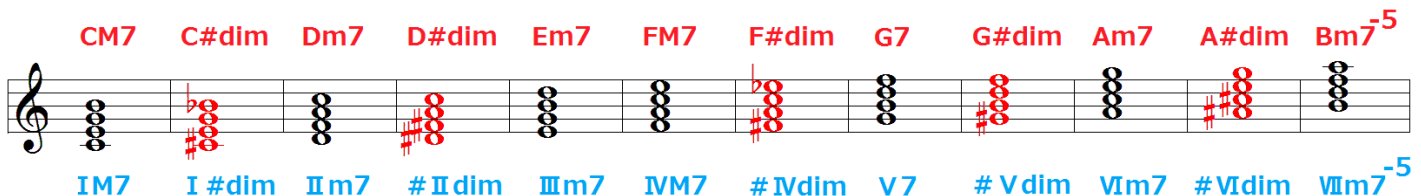
Fig13-7



パッシングデイミニッシュのほとんどは
ドミナントモーションが正体です。

Fig13-6 のように全音関係にあるダイアトニックコードの間にデイミニッシュコードを経過的に挟む用法をパッシングデイミニッシュと呼びます。Fig13-7にある通り、正体はドミナントモーションなので非常に滑らかに進行できます。

Fig13-8



赤い音符がパッシングデイミニッシュとして使用可能なデイミニッシュコード一覧です。但し #VI dim→VII m7-5はあまり用いられません。これらの進行は上行ではドミナントモーションになりますが、下行の場合はならないため使用頻度は下がります。

Fig13-8 は C メジャーキーで使用できるパッシングデイミニッシュコード一覧ですが、基本的に正体がドミナントモーションになるため上行で使われることが多く、下行で使われることは上行に比べると少ないです。

但し全くないということではなく、今の時代に敢えて下行のパッシングデイミニッシュをたくさん使ってみるのも新しいかもしれません。VII m 7-5 に対してはドミナントモーションが成立しないため、#VI dim →VII m 7-5 という進行はあまり用いられません。

♪ Fig13-9

C	C#dim	Dm	D#dim	Em	F	F#dim	G

上行で使うとドミナントモーションになるので滑らかになる。
 デイミニッシュコードには正体が4つあるので、異名同音による便宜的な表記が多くなる。

Fig13-9 はパッシングデイミニッシュの例ですが、上行で使うパッシングデイミニッシュコードはドミナントモーションの代理コードなので、非常に滑らかに進行出来ます。2小節目の C# dim →D m の C# dim の正体は A7 なので、A7→D m というドミナントモーションですね。4小節目の D# dim の正体は B7 なので B7→E m 、7小節目の F# dim の正体は D7 なので、D7→G というドミナントモーションになります。

C→C# dim →D m のようにパッシングデイミニッシュではなく、C→F# dim (D7の代理)→G のように単なる代理コードとして使われることも多々あります。

♪ Fig13-10

C	Em	E \flat dim	D m 7	Am	G#dim	G7	Em
I	III m	\flat III dim	II m 7	VI m	V# dim	V7	III m

下行でパッシングデイミニッシュを用いるとドミナントモーションではなくなるが、 \flat III dim →II m 7の進行はよく見受けられる。

Fig13-10 は下行のパッシングデイミニッシュの例です。下行の場合はドミナントモーションでなくなるため、上行に比べて使用頻度が低いです。しかし理論的に間違っているというわけではありませので、独自の雰囲気を持ったコード進行として使用されることはあります。III m → \flat III dim →II m の下行パッシングデイミニッシュはよくポピュラーの楽曲の中で見つけることが出来ます。

・不気味な雰囲気や調性が曖昧な感じの楽曲を書く

デイミニッシュコードと言えば不気味な響きのするコード、不協和の強いコードというイメージが一般的に強い気がしますが、上手に使えば柔らかい浮遊感のある不思議な感じを持った曲を作ることも出来ます。

Fig13-11 は筆者の「お菓子の城」という曲の冒頭ですが、デイミニッシュコードが曲の1/3~半分くらいを占めるデイミニッシュコードだらけの曲であるにも関わらず、不気味な感じは鳴りを潜めてむしろ柔らかく不思議な感じになっています。

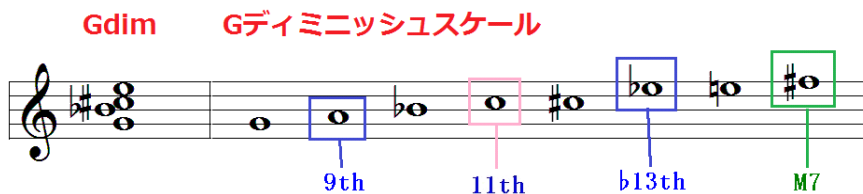
Fig13-13 はデイミニッシュコードを装飾的に用いている例です。比較的高度な内容になりますので、この手の使い方を専門的に知りたいのであれば基本的な理論の勉強が終わった後に、ジャズにおけるアプローチやクラシックにおける偶成和音を勉強すると良いでしょう。本書では基本の紹介に留めておきます。

■デイミニッシュにおけるコードスケール

デイミニッシュのコードスケールは2通りの考え方が存在します。1つはデイミニッシュスケールというデイミニッシュ独自のコードスケールを使用する方法、もう1つはデイミニッシュの元になっている $\text{O}7(\flat 9)$ というコードを見つけて、 $\text{O}7(\flat 9)$ で使える $\text{HMP}5\text{B}$ (もしくはスパニッシュ 8) を使用する方法です。

- ・デイミニッシュスケール (同時に4つキーに所属する)

Fig13-14

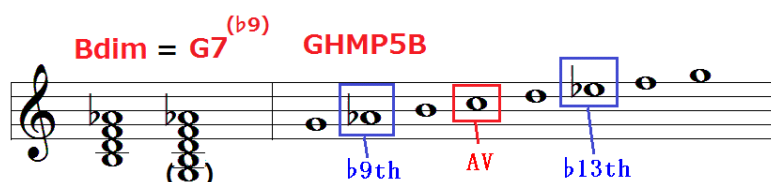


デイミニッシュスケールはコンビネーションオブデイミニッシュスケールと良く似ています。コンビネーションオブデイミニッシュスケールは「半音→全音→半音→全音…」のシンメトリックなコードスケールでしたが、デイミニッシュスケールは「全音→半音→全音→半音…」という構成になっています。元のデイミニッシュコードの全音上にもう1つデイミニッシュが乗っている感じですね。こちらもコンビネーションオブデイミニッシュスケール同様に3種類しかありません。覚え方はコンビネーションオブデイミニッシュスケールの方法を参照して下さい。

デイミニッシュスケール最大のポイントは8音音階であること、そしてノンコード・トーンがすべてテンションであることです。スケールを上下するような動きは著しく調性感を損なうために用いられることは少ないですが、少ない音符でデイミニッシュのテンションを綺麗に利用した曲は極めて美しいので是非身に付けて欲しいテクニックの1つです。

- ・ $\text{HMP}5\text{B}$ スケール (デイミニッシュコードの根音の長3度下の $\text{HMP}5\text{B}$)

Fig13-15



$\text{HMP}5\text{B}$ スケールを用いる方法は調性感を忠実に守ることが出来るのでお勧めです。注意しなければならないのは Bdim のコードのときに $\text{BHMP}5\text{B}$ を使うのではなく、ちゃんと長3度下の $\text{O}7(\flat 9)$ という正体を見つけてそのコードの根音から始まる $\text{HMP}5\text{B}$ スケールを用いる必要があることです。

Bdim の場合は $\text{G}7(\flat 9)$ が正体になるので (ほかにもありますが)、 $\text{GHMP}5\text{B}$ スケールを用います。デイミニッシュコードは実際には4通りの $\text{O}7(\flat 9)$ だということは既に述べましたが、どの $\text{HMP}5\text{B}$ を用いるかはその時に自分が作っている曲のキーやドミナントモーションに応じて選べば良いでしょう。わざと関係性の薄い $\text{HMP}5\text{B}$ を選択して転調に用いるテクニックも存在します。

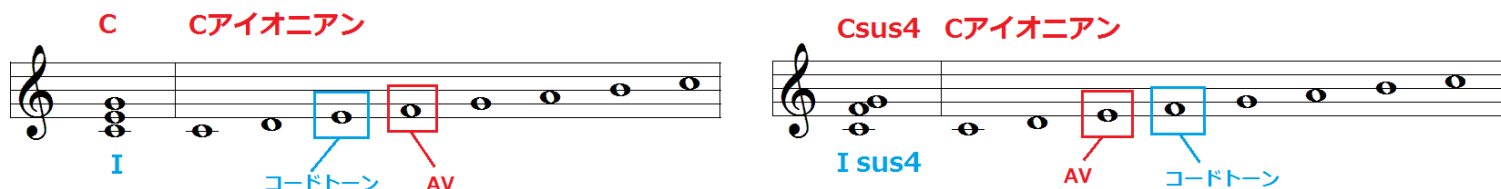
$\text{HMP}5\text{B}$ を選ぶ場合はドミナントとしての性格が非常に強くなりますので、上行でのパッシングデイミニッシュやドミナントセブンスの代理コードとしてデイミニッシュコードを用いるときは $\text{HMP}5\text{B}$ を用いたほうが自然な流れになります。

また $\text{HMP}5\text{B}$ スケールに $\#9\text{th}$ を加えたスパニッシュ 8 スケールも用いることも出来ます。

■sus4 コードにおける根強い誤解

特にポピュラー系の音楽家に多いのですが、sus4 に関して根強い誤解が蔓延しています。マーク・レヴィン氏著の「ジャズ・ピアノブック」でも取り上げられていますが、「メジャー・トライアドの時は sus4 がアボイド」で、逆に「sus4 のときは第3音がアボイド」になる、つまり第3音と sus4 は同居することはない、という風に考えている人がとても多いように感じます。

Fig14-8



第3音が半音上がってsus4の音になるため、sus4コードの時に第3音はアボイドになるという風に考えている人が多い。sus4の時の第3音は決してアボイドではなく、テンションとして扱うことが出来る。短9度が発生しないからです。

Fig14-8のようにメジャー・トライアドの時は sus4 がアボイド、逆に sus4 コードの時は第3音がアボイドと誤解している人がポピュラー系の音楽家にとても多いように思われます。

なぜそのような考えが広がっているのかわかりませんが、実際には sus4 時の第3音はアボイド扱いにはなりません。

Fig14-9



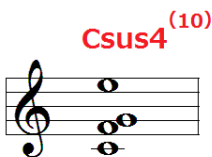
ミとファは短9度なのでアボイド扱いになる。

ファとミは長7度なのでアボイドにはならない。

Fig14-9のCとCsus4のコードで検証されていますが、Cの時にファがアボイドになるのはミとファの間に音楽の世界で最も厳しいと言われる短9度の音程が発生しているからです。メジャーキーにおけるドリアンの第6音以外のアボイドはすべてこの短9度が発生するという理由からアボイド認定されています。

ところがCsus4の時にはどこにも短9度は発生していません。ファとミの間に出来る音程は長7度です。長7度はメジャー・セブンスコードなど用いられるように決してアボイド扱われるような音程ではありません。CM7やFM7を汚いコードだと感じる人はいないでしょう。

Fig14-10



sus4コード時の第3音をテンション10thと呼びます。メジャーセブンスの音程がとても綺麗に響く素敵なテンションコードです。

上記の理由から sus4 時の第3音はアボイドではなく、テンション扱いになります。名称としてはジャズ系の理論書を世襲して〇sus4(10)という表記を用いたいと思います。馴染のない方もいらっしゃるかもしれませんが、sus4時に第3音を鳴らしている楽曲は実際にはたくさんあり、特にクラシックにおける後期ロマン派の楽曲や近年のジャズには比較的多く見られます。

♪ Fig14-13

Fig14-13 shows a musical example with three measures. The top staff is a melody line, and the bottom staff is a piano accompaniment. The chords are labeled as follows:

- Measure 1: **Dm7⁽⁹⁾** (Melody: D4, E4, F4, G4; Piano: D3, F3, A3, B3)
- Measure 2: **G7sus4^(b13, b9)** (Melody: G4, A4, B4, Bb4; Piano: G3, Bb3, D4, F4, Ab4, Bb4)
- Measure 3: **C** (Melody: C4, E4, G4; Piano: C3, E3, G3)

Below the piano staff, the mode for each measure is indicated in blue: **Im7 Dドリアン**, **V7sus4 Gフリジアン**, and **I Cアイオニアン**.

Fig14-13 は G7sus4(b 9、b 13)でフリジアンを使用している例ですが、なかなかポピュラーでは聴かないような響きですね。そもそも第3音がなく sus4 の音を響かせることに特化したスケール選択ですので、非常に興味深い響きになっています。

- ・sus4 化された b 9th、#9th、13 th の場合【ドリアンb 2スケール】(出身キーは長2度下のメロディックマイナー)

Fig14-14

Fig14-14 shows a melody line for G7sus4(b9, 13) in Dorian b2 mode. The notes are G, A, B, Bb, C, D, E, F. The notes Bb and C are highlighted with boxes and labeled as **b9th** and **#9th**. The note F is labeled as **13th**. The mode is labeled as **ドリアンb 2**.

b 9th、#9th、13 th のオルタードテンションを持っている sus4 化されたドミナント・セブンスコードではドリアンb 2スケールを使うことが出来ます。ドリアンb 2はメロディックマイナー出身で、メロディックマイナーを2番目から並び替えたスケールになります。フリジアンとの違いは 13th がオルタード化しているか否かですが、ドリアンb 2は 13th がナチュラルテンションなので、元のキーに近いという理由から響き的には使いやすいです。筆者は個人的にメロディックマイナーが大好きなのでドリアンb 2スケールを選択することが多いです。

♪ Fig14-15

Fig14-15 shows a musical example with three measures. The top staff is a melody line, and the bottom staff is a piano accompaniment. The chords are labeled as follows:

- Measure 1: **Dm7⁽⁹⁾** (Melody: D4, E4, F4, G4; Piano: D3, F3, A3, B3)
- Measure 2: **G7sus4^(b9, 13)** (Melody: G4, A4, B4, Bb4; Piano: G3, Bb3, D4, F4, Ab4, Bb4)
- Measure 3: **C** (Melody: C4, E4, G4; Piano: C3, E3, G3)

Below the piano staff, the mode for each measure is indicated in blue: **Im7 Dドリアン**, **V7sus4 Gドリアンb 2**, and **I Cアイオニアン**.

Fig14-15 は G7sus4(b 9、13)でドリアンb 2を使用している例です。ドリアンb 2の部分でミがナチュラルになっていますので、C メジャーキーということを考えればこちらの方が使いやすいスケールとなります。

フリジアンスケールもドリアンb 2スケールも sus4 専用ですので、くれぐれも第3音が出てくることのないようにコードスケールをしっかりと確認して下さい。

■ブルースをブルース以外のジャンルにどう活かすか？

ブルースを書くのはそれほど難しくはありません。基本的なブルースはコード進行もスケールも極めてシンプルであり、基本さえ知ってしまえば誰でも作れると言っても過言ではないくらい単純なものです。

元々ブルースは専門的な音楽教育を受けた作曲家向けのものではなく、厳しい社会環境の中で生きる労働者たちの生活に密着した音楽です。ブルースの本質は理論体系や演奏テクニックではなく、日々の労働のつらさや、人生における不幸、欲望、病気、理不尽、孤独、などを歌ったその精神性にあります。そういった意味では現代の日本に生きる我々がその本質的な意味においてブルースを作曲したり演奏したりするのは難しいかもしれません。

そういった精神面でのブルースはともかく、現代に生きる作曲家として我々はこのブルースという偉大なジャンルで使われているテクニックに着目すべきです。

私たちがブルースから受け継ぐことの出来る貴重な財産はいくつもありますが、最も大事なことを2つ挙げるとすれば「ブルーノート」と「ドミナント・セブンスコードの多用」が挙げられるでしょう。

・ブルースのコード進行から学ぶ

まずはコードの側面から見てみましょう。Fig15-4のブルースの基本構造を見てみるとすべてのコードがドミナントコードになっています。これはクラシックの音楽理論では説明できません。

ドミナントコードが持っている特殊性は、3全音がある、ドミナントモーションが出来る、ダイアトニックコード上に1つしか存在しないコードである、オルタード化が可能である、裏コードが存在するなど色々ありますが、ドミナントコードはほかのコードに比べて非常に多彩な可能性を持っています。

この多彩な可能性を持ったドミナントコードを前面に押し出す進行、あるいはコードスケールを考えずに根音だけで調性を考え、ドミナントコードを制限なしで使うという考え方は大いに学ぶべきところがあります。

♪ Fig15-8



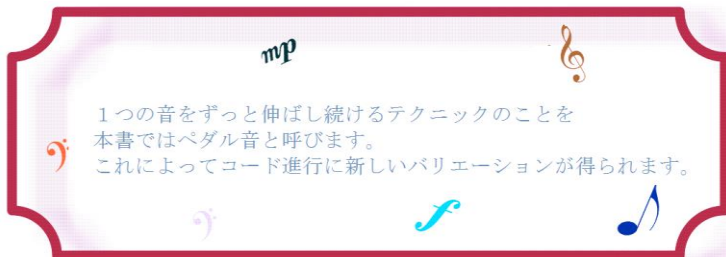
音符の上の青い点「・」はブルーノート。コミカルなシーンをイメージして作られたBGMであり、ジャンルとしてのブルースではないが、ブルース的な要素を応用して作られています。

Fig15-8は筆者の「Suprise!」というBGMの冒頭です。ブルース同様にドミナントコードを大量に使っています。ブルースから学べる特に重要な概念は「根音だけで調性を考える」というものです。

Fig15-8のコード進行はC7がずっと続いています。今までの理論ではC7のコードスケールはミクソリディアン系となり、Fig15-8の場合ならメロディーに第5音があること、13thがナチュラルであることから、素直に考えるならミクソリディアンになります。ということは、所属キーはFメジャースケールになりますね。

しかし、この場合はそうではなくキーはあくまでCメジャーキーであり、ブルースと同じ用法で全体に対してドミナントコードを用いています。コードスケールよりも根音のほうが優位になっているわけです。

ペダル音



ペダル音、保続音、オルゲルクンプトなど色々な名称がありますが、コード進行の中でずっと一つの音を持続させるテクニックをここではペダル音と呼びます。このテクニックを用いることによってここまで学んだコード進行に新しいバリエーションを加えることが出来ます。

ペダル音

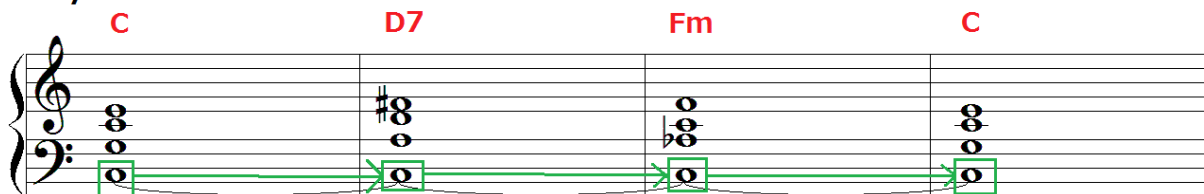
■ペダル音の基本原理

音楽におけるペダル音はオルガンの足鍵盤のアイデアが元になっています。足は指ほど素早く動かすことが難しいことから（現代のエレクトーン奏者は物凄いスピードで足が動いていますが…）、そのキーにおいて最も重要なI度音（主音）とV度音（属音）を足鍵盤によって引き伸ばす用法が広まり、遂には作曲技法の一つとしてペダル音という技法が確立されました。

多くの場合、その名前の通り曲中の最低音で用いられますが、時には最高音や内声に埋めて使用される場合もあります。本書では主音のペダルをトニックペダル、属音のペダルをドミナントペダルと呼んでいます。

♪ Fig16-1

Key-C



**低音で連続して主音か属音を引き伸ばすのがペダル音です。
カデンツとしては主音がペダル音の場合は主和音が引き伸ばされていると考え、
属音がペダル音の場合は属和音が引き伸ばされていると考えます。**

Fig16-1はトニックのドの音をベースで引き伸ばしています。Cメジャーキーなのでペダル音で用いることの出来る音は主音のドと属音のソですが、上部のコードはペダル音に関係なく自由に制作することが出来ます。持続するペダル音の上に様々なコードが形成されるため、結果としてより複雑なテンションコードが作れるのがベースでペダル音を使うときの特徴です。

ペダル音が続いている間のコードの機能は主音の場合はトニック、属音の場合はドミナントが連続していると考えるので、Fig16-1の場合は4小節まとめてトニックの機能ということになります。

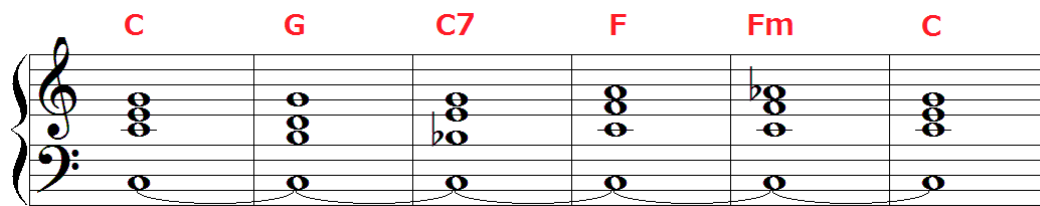
この時コードネームはペダル音に関係なく上部に構成されるコードネームを書いていきます。時にはペダル音と上部のコードに何の因果関係もない場合もありますが、ペダルの音がコードの中の音に必ずしも含まれている必要はなく、すべての音を見た時にコードとして成立しないような場合でもそのキーの主音と属音であればペダル音として成立します。鋭い不協和が生じる場合はその都度、個別に判断していきます。

■ペダルの実際の使い方

ペダル音はベースで用いられるのが一般的ですが、実際にはベース以外でも使用されます。またペダル音とその他の和音との間に生じる不協和に関してはいくつかの注意点があります。

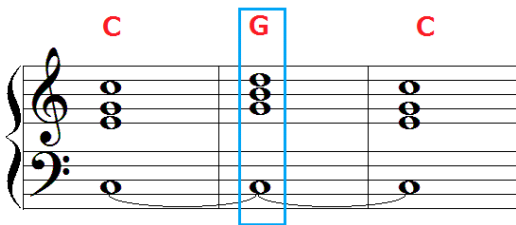
・ベースペダル

♪ Fig16-2



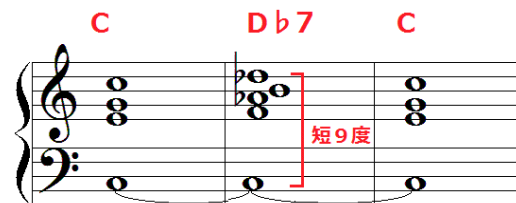
ベースペダルはとても簡単で基本的にただ主音か属音を伸ばし、その上でコード進行を作るだけです。ダイアトニックコードを用いる場合は何の問題もないのですが、副属7、SDM、裏コード、ディミニッシュなどを用いるときはベースと短9度の鋭い不協和を起こす場合があるので注意が必要になります。

♪ Fig16-3



完全に協和する例。
Gの部分はCM7(9)とも読み替えることができる。

♪ Fig16-4



非機能的且つ、厳しい不協和が発生する例。
短9度が発生してかなり厳しいが、裏コードとしての機能を持っている。判断が分かれるところです。

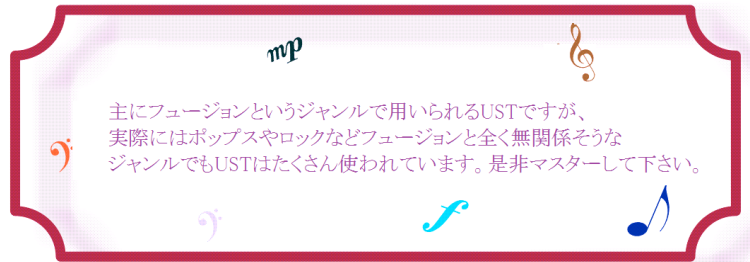
Fig16-3のペダル音上のGのコードはペダル音を無視して考えると、CM7(9)とも読み替えることができますね。このようなケースでは非常に綺麗に響きますが、Fig16-4のように裏コードのDb7を使った場合はペダル音のドと裏コードのレブがぶつかって非常に厳しい音になります。

しかし駄目というわけではなく、予めペダル音のドは「予備」されており、次のコードではまた協和に「解決」しているので、流れの中で一瞬の不協和と処理されて許容される場合があります。この「予備」と「解決」という考え方が重要で、いきなり不協和が現れるわけではないので、作曲者ごとに判断が変わってきます。サンプルはストリングスの音色ですが、みなさんは Fig16-4 のペダル音をどう思いますか？

不協和に関して何処までを許し、何処までを許さないかは実は非常に重要な問題で、作曲のレベルが高度になればなるほど曖昧なままでは済まないケースがたくさん出てきます。高いレベルに進むためには不協和の定義について自分なりにどういうケースでは不協和を許すことができるのか、あるいは出来ないのか明確にする必要があります。

筆者個人の意見としては Fig16-4 のケースは基本的には避けますが、全音符でなくもっと短い音価でテンポが速かったり、もともと不協和の要素が強い楽曲であったり、音色がピアノだったり、調性の概念が拡張された楽曲であれば行う可能性も100%ないとは言い切れません。

アッパー・ストラクチャー



テンションコードよりもアッパー・ストラクチャーのほうがよりスマートでスッキリした響きを得ることが出来ます。フュージョンで最も多用されますが、実際には非常に多くのジャンルで登場するとてもお洒落なコードの使い方です。頑張って習得して下さい。この chapter では敢えて MP3 のサンプルを用意していません。ボーシングの Chapter 同様に自力で鍵盤を使って弾いてみましょう。きっとたくさんのものを得られるはずです。

アッパー・ストラクチャー

■アッパー・ストラクチャーとスラッシュコードの違いについて

日本では UST (Upper Structure Triad の頭文字) という名称が広く知られていますが、アッパー・ストラクチャー・トライアド (以下 UST) の正しい定義は **3全音 (トライトーン) 上のトライアド** であるとマーク・レヴィン氏は自著の「ジャズ・ピアノブック」で述べています。筆者もこれに賛成です。ジャズ系のミュージシャンの方は UST = トライトーン上のトライアドという風に考える人が多いのですが、ポピュラー系のミュージシャン (ポップスやロックなど) の方は上部 (アッパー) と下部 (ロウアー) で異なるコードが鳴っていれば何でも UST と考える人が多いようです。

Fig17-1

G/C	G/F	A/G7
スラッシュコード (分子和音・分母単音)	スラッシュコード (分母・分子ともに和音)	アッパー・ストラクチャー (UST) (3全音上のトライアド)

3全音 (トライトーン) 上のトライアドがアッパー・ストラクチャーの正しい定義ですが、ポピュラーの世界ではもっと自由に考えて分母と分子が異なるコードであればUSTと呼ぶ人もいます。本書では両者を厳密に区別しています。

Fig17-1 の G/C は分母が単音で分子が G のコードになっています。ドの上にソシレがのっているわけですが、本書ではこういったコードはスラッシュコードと呼んで、UST と厳密に区別しています。フュージョンやポピュラーの世界では Dm7/G などの表記のように、主に演奏者向けにコードシンボルの簡易化目的で非機能的な分数コード表記を行うことがあり、これが UST と書き方が似ているので、様々な解釈が蔓延しています。

Fig17-17

基本的にUSTはドミナントコード上で用いる。
A/G7という表記で考えるのではなく、
G7 (9,#11,13) というテンション表記のコードネームで
考えると分かり易い。
USTは結局のところテンションコードなのです。

Fig17-17 はメジャーキーでのⅡ-VのVの部分でアッパー・ストラクチャーⅡを使っているサンプルです。非常に簡単なサンプルですが、このように UST だからといって難しく考えずに今まで通りテンション表記のコードとして扱ってあげれば良いのです。

筆者も作曲するときに UST を用いて E \flat /G7 などのように楽譜には書いたりしますが、頭の中では E \flat /G7=G7(♭9,♭13) という風に考えています。慣れるまでは一見全く関係のないコードが分子に登場するので難しいかもしれませんが、常にテンション表記のコードネームで考えるという風に習慣付けていけばすぐに使えるようになるはずです。

Fig17-18

途中でアッパーストラクチャーを入れ替えて動きを出している。
大きく見ればG7→CM7だが、USTの入れ替えのため
動きのあるコード進行になっている。
トップノートで「ミ→ミ \flat →レ→ミ」のように
メロディー的な動きを作りたいときにも使える技です。

UST 特有の使い方としてアッパー・ストラクチャーを途中で入れ替えるというテクニックがあります。Fig17-18 は大きく見れば G7→CM7 という進行ですが、G7 の部分でアッパー・ストラクチャーが Em→E \flat →Dm→A という風に動いていますね。

アッパー・ストラクチャーがトライアドになっているので綺麗に聴こえるわけですが、すべてメジャー・トライアドで行うとか、トップノートを使ってメロディーを作るとか、自分でコンセプトを決めて使うと面白いでしょう。

Fig17-19

アッパーストラクチャーを転回させながら駆け上がっていくような使い方。

また Fig17-19 のように同じアッパー・ストラクチャーを転回させながら駆け上がっていくようなフレーズも UST 特有の使い方です。やっていることはとても単純で A のコードをただ転回させているだけなのですが、通常のテンションコードでは出せない UST 特有の分離感・浮遊感のある響きがとてもカッコいいですね。

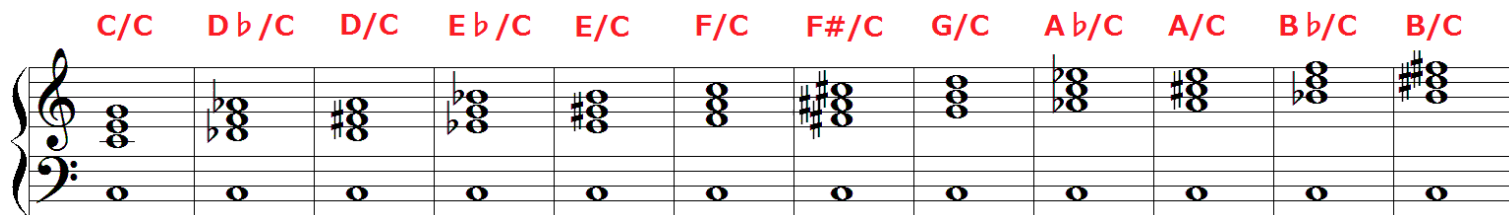
練習

UST を用いた 8 小節のコード進行とメロディーを 2 つ作って下さい。五線譜を 3 段用意して、今までの練習のように「メロディー」「コード」「コードスケール (テンション・アボイドの分析含む)」の 3 つをちゃんと書き込んで下さい。

*なるべく先生や先輩など自分よりも高い作曲レベルに達している人に添削してもらいましょう。

・分子がメジャー・トライアドのスラッシュコード

Fig18-9



C音を根音として、12種類すべてのメジャー・トライアドが分子となりえます。C/C、D♭/C、D/C、E♭/C…の順番で、まずは Fig18-9 のすべてのスラッシュコードを鍵盤で弾いてみましょう。

これらはすべてちゃんと音楽理論として成立する表記です。1つ1つ検証していきましょう。

C/C という表記は実際には行いません。これは単なるトライアドであり特に問題にすべきスラッシュコードではありません。今回の説明のために便宜上登場しているだけです。

D♭/C (根音の短2度上メジャートライアド) は多くの場合、D♭M7 の第7音がベースになる転回形と考えることが出来ます。アイオニアンスケールやリディアンスケールで使用するメジャー・セブンスコードにおいて第7音が一番下にくる場合は根音との短9度音程に注意しなければなりません。

Fig18-10



根音とトップの間に短9度が出来ると不協和が強くなる。
短9度はなるべく内声に埋めてしまうのが望ましい。

Fig18-10 の「良くなく」、「良い」、「まあまあ」は筆者の個人的な偏見に過ぎません。Fig18-10 の3つボーシングを自分で弾いてそれぞれのボーシングを批評してみましょう。

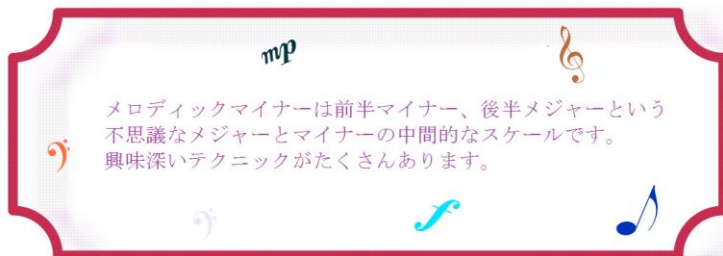
やはりあまり良くない(と個人的に思う)のはベースとコードのトップの間に短9度が出来ることです。トップの音が一番目立つのでここに短9度があるとコードネームとしては正しくても不協和が強い感じになってしまいます。出来れば内声に埋めてしまうのが理想的です。

しかし短9度音程が発生すると言っても、コードネームとしては間違っておらず、アポイドでもないの短9度を問題とせず使用する作曲家もいます。この辺は音楽ジャンルや個々の作曲家の不協和に対する感覚的な基準の問題となります。

単独で使用するのは良くないが、予備されていたり、次で解決したりすれば OK と考えたり、無制限で OK と考えたり、ドミナントでなら OK と考えたり、ジャンルや曲調によって使い分けたりと作曲家ごとに色々な考え方があります。

筆者も「悪い」とは言っておらず「良くない」と言っているに過ぎません。使う時は平気で使いますし、避けるときはメロディーやコードを変えてでも避けます。筆者が自分の考えを持っているようにみなさんも熟慮の上で自分の考えを持てるようになりましょう。

メロディックマイナー



メロディックマイナーは前半マイナースケール、後半メジャースケールという特殊な性質を持っているため、それによって生まれる響きもメジャーとマイナーの中間的な性質を持っています。またハーモニックマイナーのような増2度音程を持たないため、楽曲中の一部分だけでなく、全体を通してメロディックマイナーを用いる作曲家もいます。

メロディックマイナー

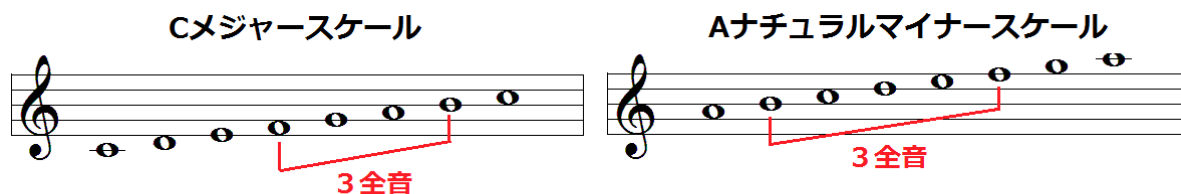
■メロディックマイナーの3全音

作曲の世界においてメロディックマイナーの可能性が追及され始めたのは比較的最近で、クラシック音楽では調性が崩壊する直前の時代（19世紀の終わりから20世紀初頭）において、調性脱却の方法の1つとしてメロディックマイナーが研究されました。それらの努力の痕跡はフランクやドビュッシーなどの楽曲の中に多数見出すことが出来ます。

メジャーキーとマイナーキーを用いた作曲の可能性を限界まで極めてしまったロマン派後期の作曲家たちは新しい可能性を、通常メジャーキーとマイナーキーの以外の響き、つまり明確な調性感から脱却する部分に求めたわけですが、その過程でメロディックマイナーの持つ特殊な性質も着目されました。

メロディックマイナースケール最大の特徴は3全音がスケール中に2つ存在するという点です。メジャースケールやナチュラルマイナースケールには Fig19-1 のようにスケール上に3全音は1つしか存在しません。

Fig19-1



メジャースケールとナチュラルマイナースケール上には3全音は1組しか存在しない。

3全音はドミナントモーションを作り出すのに不可欠な音程ですが、これがスケール上に1つしかないということは必然的に $\text{O}7$ というドミナントコードもダイアトニック上に1つしか作ることが出来ないということになります。

しかしメロディックマイナー（ハーモニックマイナーも）はスケール上に2つの3全音を持っており、これがメジャースケールとナチュラルマイナースケールとの決定的な違いとなっています。

Fig19-2



ハーモニックマイナーとメロディックマイナーには3全音が2つあるのでスケール上に2つのドミナントセブンス・コードを作ることができます。

Fig19-2はハーモニックマイナーとメロディックマイナーの中に存在する3全音を書き出したものです。メジャースケールとナチュラルマイナースケールには1つしか存在しなかった3全音が2つありますね。ということはO7というコードも2つ作り出すことが可能になります。

メロディックマイナーに発生している3全音は2つともメジャースケールとは全く違うものですが、ハーモニックマイナーの3全音のうち片方はメジャースケールと共通するものであることがわかるでしょうか？またハーモニックマイナーは増2度という非常に使いにくい音程があるために音楽の世界ではハーモニックマイナーの発展的な用法はあまり発達していません。

これに対してメロディックマイナーは2つの3全音を持ちつつも、スケール上に増2度音程を持っていないので、メジャースケールと同じようにメロディーを作ったり、コード理論を組み立てていく理論が発達しています。

Fig19-3

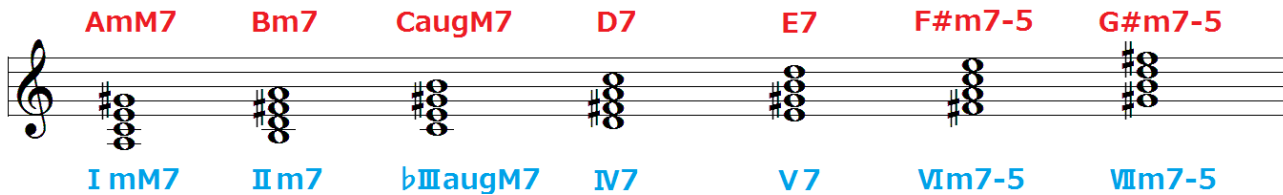


Fig19-3はメロディックマイナー上の4和音のダイアトニックコードです。本来サブドミナントであるはずの4度上にドミナントコードが出来るため和音の機能が曖昧になってしましますが、これもメロディックマイナーの特徴の1つです。

IV度上のドミナントコードをクラシックでは根音を重視してサブドミナント機能と解釈し、ジャズやポピュラーではドミナント機能とすることが多いですが、どちらも決定的な説得力はなくあやふやな感じですね。機能うんぬんよりもIV度上に3全音を持ったドミナント・セブンスコードが存在するというメロディックマイナーの大きな特徴に注目しましょう。

■メロディックマイナーのコードスケール

Fig19-4



- | | |
|-----|--------------------|
| 主音 | メロディックマイナー |
| 第2音 | ドリアン \flat 2 |
| 第3音 | リディアンオーグメント |
| 第4音 | リディアンドミナント |
| 第5音 | ミクソリディアン \flat 6 |
| 第6音 | ロクリアン \sharp 2 |
| 第7音 | オルタード |

メロディックマイナーのコードスケールは実はリディアンオーグメントを除き、ここまでのChapterですべて一度は学んでいるものばかりです。

♪ Fig19-11

CmM7 Bm7⁻⁵ Am7⁻⁵ G7 (b13)

I mM7 VII m7⁻⁵ VI m7⁻⁵ V7
Cメロディックマイナー Bオルタード Aロクリアン#2 Gミクソリディアンb6

コードスケールはすべてメロディックマイナーのものを使用している。VII m7-5のオルタードの部分は今までのオルタードドミナントとしてではなく、Om7-5のダイアトニックとして用いられています。

Fig19-11 の Bm7-5 の部分に注目して下さい。4小節のコードすべてにメロディックマイナーのコードスケールを当てはめていますが、2小節目の Bm7-5 の部分はメロディックマイナーのダイアトニックコードの VII m7-5 ですので、オルタードスケールを用いています。オルタードコードではなく、Om7 なのにオルタードスケールという点がポイントです。この場合は今までのオルタードスケールとまるで使い方が変わってきますね。単純なダイアトニックコードとして使われているので響きなので、O7(b9, b13) などのオルタードドミナントコードとは響きが全く違います。メロディックマイナーのダイアトニックとしてのオルタードスケールはこのように用います。

ドリアンb2スケールにもオルタードスケールにもドミナント以外の使い方として、メロディックマイナーのダイアトニックとしての使い方があるということを覚えておきましょう。

■メロディックマイナーの実際の使用例。

メロディックマイナーでの実際のコードとコードスケールの使い方を見ていきましょう。メロディックマイナーでもテンションコードを作ることは当然可能です。テンションコードを作る時のルールは今まで通りですが、ここでは実際の作曲におけるメロディックマイナーのコードとコードスケールの実践的な使い方を見ていきましょう。

・I度のコード

I度上ではOmM7コードを用います。OmM7という響きはメロディックマイナーにおける特徴的な響きですね。コードスケールはメロディックマイナースケールを用います。第6音がハーモニックマイナーとの差異になりますので、この音をテンションコードで用いたり、あるいはメロディーやアルペジオなどで積極的に活用することで、よりメロディックマイナーらしさを表現することが出来ます。

♪ Fig19-12

CmM7 Am7⁻⁵ CmM7 F7

I mM7 VII m7⁻⁵ I mM7 IV7
Cメロディックマイナー Cメロディックマイナー

Fig19-12 の CmM7 の部分ではメロディックマイナースケールを用いています。ラの音が登場しないとハーモニックマイナーとの区別が付かないので、メロディーで付加6のラを用いますが、 $\circ m7$ コードだけでも十分に緊張感を持った響きを得ることが出来ます。

よりマイナー感を出したいときはナチュラルマイナー出身の $I m7$ を使うよりも、 $I m7$ を使ったほうがよりマイナーらしさを表現することが出来ます。

・II度のコード

II度上では $\circ m7$ のほかに、特徴的なコードとして $\circ 7sus4(\flat 9,13)$ を用いることが出来ます。 $\circ m7$ のときはダイアトニックとしてのドリアン $\flat 2$ スケールを用いることが出来ますが、 $\circ 7sus4(\flat 9,13)$ では Chapter14 sus4 コードで学んだ通り、ドミナント sus4 としてのドリアン $\flat 2$ スケールを用います。

♪ Fig19-13

Fig19-13 shows a four-measure musical phrase in C minor. The top staff contains the notes for CmM7, D7sus4(13, b9), EbM7, and Dm7. The middle staff shows the chord voicings for these chords. The bottom staff shows a melodic line with notes for Im7, II7sus4/Dリアン $\flat 2$, $\flat III7$, and IIm7/Dリアン $\flat 2$.

Fig19-13 にはII度上のコードが2通りの使われ方をしています。まず2小節目の $D7sus4(\flat 9,13)$ ではドミナント sus4 のドリアン $\flat 2$ スケールが用いられています。C メロディックマイナー特有のシの音は $D7$ にとって 13th テンションになりますね。ナチュラルマイナーのシ \flat を用いれば $D7sus4(\flat 9, \flat 13)$ となり、フリジアンスケールを用いることも可能になります。

また4小節目の $Dm7$ ではドミナント sus4 ではなく、通常のダイアトニック的な用法でドリアン $\flat 2$ スケールを用いています。

Fig19-14

Fig19-14 shows three measures of music in C minor. The top staff contains the notes for $D7sus4(\flat 9,13)$, $D7sus4(\flat 9,13)$, and $D7sus4(\flat 9,13)$. The bottom staff shows the chord voicings for $Cm7/D$, $E\flat augM7/D$, and $E\flat augM7/D$.

良く用いられるボイスング。II度音の上に $I m7$ か $\flat III augM7$ がのると覚えてもOKです。

メロディックマイナー上のII度のコードにおける $\circ 7sus4(\flat 9,13)$ で良く用いられるボイスングとして Fig19-14 のようなパターンを覚えておきましょう。テンション表記で覚えるよりもスラッシュコードで、II度の根音の上に $I m7$ か $\flat III augM7$ が分子としてのつかると考えると覚えやすいです。

■メロディックマイナーをもっと実践的に使うために

メロディックマイナーをダイアトニックだけで使うという基本的用法ではなく、もっと進んで副属7やII-Vなど使える所はすべてメロディックマイナーを使うという応用的な用法を行ってみましょう。マイナーキーで作曲するときにやろうと思えばすべてのコードにメロディックマイナー出身のコードとコードスケールを当てはめることが出来ます。

副属7などのノンダイアトニックコードに対しても、コードネームやテンション構成さえ同じであれば、メロディックマイナーのコードスケールに差し替えることが可能であり、非常に独創的な響きの楽曲を作ることが出来ます。

Fig19-28

• OmM7	メロディックマイナー	• $O7^{(\flat 13)}$ $O7^{(\sharp 11)}$ etc	オルタード
• Om7	ドリアン $\flat 2$	• $O7^{(\sharp 11)}$ $O7^{(13)}$	リディアン $\flat 2$ ミナント
• OaugM7	リディアンオーグメント	• $O7^{(\flat 13)}$	ミクリディアン $\flat 6$
• Om7-5	ロクリアン $\# 2$ 、オルタード	• O7sus4	ミクリディアン $\flat 6$
• O7sus4 ^($\flat 9$)	ドリアン $\flat 2$		

それぞれのコードの時にメロディックマイナー出身の種々のスケールを当てはめることが可能です。やろうと思えばマイナーキーの曲すべてにメロディックマイナーを当てはめることも可能です。

Fig19-28の表はメロディックマイナーが当てはまるコードとコードスケールの基本的な一覧表です。オルタードに関しては既に学んだ通り相当数の組み合わせがありますので一部省略しています。 $O7(\flat 9, \sharp 9, \sharp 11, \flat 13)$ のテンション構成がオルタードコードでしたね。また $Om7-5$ のままでもオルタードを使うことが出来ます(ダイアトニックのVII m7-5)。

ドリアン $\flat 2$ を使う場合は前述の通り、 $Om7$ と $O7sus4(\flat 9, 13)$ の2種類の選択肢があります。ドミナントセブンスに関してはここまで学んだ内容と被るのであまり深くは述べませんが、簡単に述べるならここまで学んだものの中からメロディックマイナー出身のものを選択すれば良いというだけのことです。 $O7sus4(\flat 13)$ のミクソリディアン $\flat 6$ 、など Fig19-28 以外の可能性も探ってみましょう。

どのような場合でも基本的にコードネームとテンション構成が一致すればメロディックマイナー出身のコードスケールと差し替えることは可能ですが、メロディックマイナーは個性の強いスケールですので、慣れるまでは扱いが難しいかもしれません。節度を持って趣味良く行えるようになるにはそれなりの熟練が必要でしょう。Fig19-29は8小節のコード進行すべてがメロディックマイナー出身のコードとコードスケールのみで作られています。

♪ Fig19-29 (楽譜を見る時は調号に注意！)

Chord progressions and their origins for Fig19-29:

Measure	Chord	Origin
1	CmM7 ⁽⁹⁾	I mM7 Cメロディックマイナー (CMM出身)
2	Dm7-5	II m7-5 Dロクリアン#2 (DMM出身)
3	G7 ^(b13)	V7 Gオルタード (A bMM出身)
4	CmM7	I mM7 Cメロディックマイナー (CMM出身)
5	F7sus4 ^(b9)	IV7sus4 Fドリアンb2 (E bMM出身)
6	Bb7 ^(b13)	b VII7 B bミクソリディアンb6 (E bMM出身)
7	Eb augM7 ⁽⁹⁾	b III augM7 E bリディアンオーグメント (CMM出身)
8	Am7-5	VI m7-5 Aロクリアン#2 (CMM出身)
9	D7sus4 ^(b9)	II 7sus4 Dドリアンb2 (CMM出身)
10	G7 ^(b13)	V7 Gミクソリディアンb6 (CMM出身)
11	Cm6 ⁽⁹⁾	I m6 Cメロディックマイナー (CMM出身)

Fig19-29はサンプルとしての極端な例であり、実際の楽曲ではすべてをメロディックマイナーのみで作ろうとする必要はありません。もっと適度にディミニッシュコードやメジャー・トライアドやメジャー・セブンスコードなどを取り入れても良いでしょう。

4小節目で E \flat メロディックマイナーの響きが登場します。Fm7 \rightarrow B \flat 7 という流れはコードネームだけ見れば CマイナーキーのIVm7 \rightarrow bVII7ですが、これをメロディックマイナー化してコードとコードスケールを差し替えています。

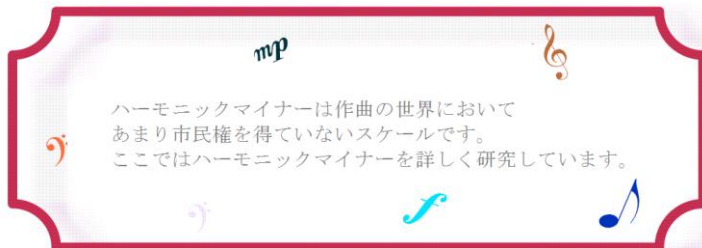
IVm7はナチュラルマイナーではドリアンスケールなので、これをドリアンb2スケールに差し替えて、コードもF7sus4(b9)に変更しています。

B \flat 7(9, b13)の部分ではメロディックマイナー出身であるミクソリディアンb6を用いています。コードネームだけ見ると、メロディックマイナーであるかどうかはわかりにくいですが、使われているコードスケールはすべてメロディックマイナー出身のものですね。全体を通して使用されているのはC、D、E \flat 、A \flat の4種類のメロディックマイナースケールです。

「ナチュラルマイナーのII-Vなどをメロディックマイナーのコードとコードスケールに差し替えるだけなら簡単じゃん」と思うかもしれませんが、まさにその通りで簡単なのです。例えば副属7の部分で \circ 7、 \circ 7sus4コードが当てはまるメロディックマイナー出身のスケールはオルタード、ミクソリディアンb6、リディアンドミナント、ドリアンb2の4種類ですが、どれでも好きなものを使えば良いのです。II-VのIIでは \circ m7ではドリアンb2、 \circ m7-5ではロクリアン#2を使えば事足ります。bIIIのメジャー・トライアドが出てくるとメジャーキーの響きになってしまうので、 \circ augM7にすると良いでしょう。

いずれにしてもメロディックマイナーの7種類のコードスケールとそのテンション構成さえ覚えてしまえば、さほど難しいテクニックではありません。難しいのはこれを趣味良く、適度に行うことです。何度も何度も練習をして下さい。

ハーモニックマイナー



ハーモニックマイナーはマイナーキーの I mM7 と V7 の部分でのみ使われるのが一般的で、それ以外の用法はあまり発達してきませんでした。それはハーモニックマイナーの各コードスケールの名前がほかの理論と全く関連性を持っていないことからわかります。あまり注目されていないハーモニックマイナーですが、だからこそ作曲家としての自分なりの個性を確立する1つのアイデアとして研究してみるべきでしょう。

ハーモニックマイナー

■ハーモニックマイナーの理論はあまり発達していない。

マイナーキーにおいてナチュラルマイナースケール、そしてメロディックマイナースケールに関しては現在かなり綿密な理論が存在し、それを応用した素晴らしい作品もたくさん存在します。しかしながらハーモニックマイナーに関しては多くを述べる理論書は少なく、エスニック趣味のアーティストの楽曲や増2度が醸し出す雰囲気を利用した特殊なシーンのBGMに用いられる程度でメロディックマイナーを前面に押し出したChapter19のような用法はあまり見られません。

とは言え、ほかのスケール同様にダイアトニックコードが存在し、それに対応するコードスケールもある以上は作曲で使っていくことは可能です。最も一般的な用法はナチュラルマイナーのV_mをV(V7)にする用法です。

Fig20-1

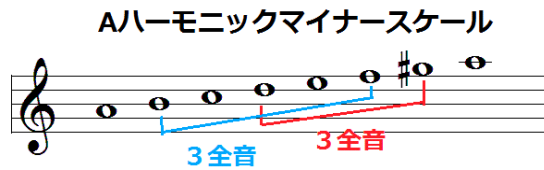
Am7	Dm7	E	Am7
I m	IV m	V	I m
Aエオリアン	Dドリアン	EHMP5B	Aエオリアン
(ANM出身)	(ANM出身)	(AHM出身)	(ANM出身)

Vの部分だけハーモニックマイナーを利用し、残りの部分はすべてナチュラルマイナーで作るのが最も初歩的なハーモニックマイナーの活用法です。

Fig20-1では3小節目のEのコードの部分だけに#が付いてハーモニックマイナー出身のコードになっていますが、残りはすべてナチュラルマイナーとして扱われています。ハーモニックマイナーのVはEHMP5Bスケールですね。これが最も一般的な用法と言えるでしょう。

メロディックマイナーのようにすべてのダイアトニックコードに対して固有のコードとコードスケールを用いることは稀で、I度のコードでのハーモニックマイナーとV度のコードでのHMP5Bの使用が一般的な用法です。

Fig20-2

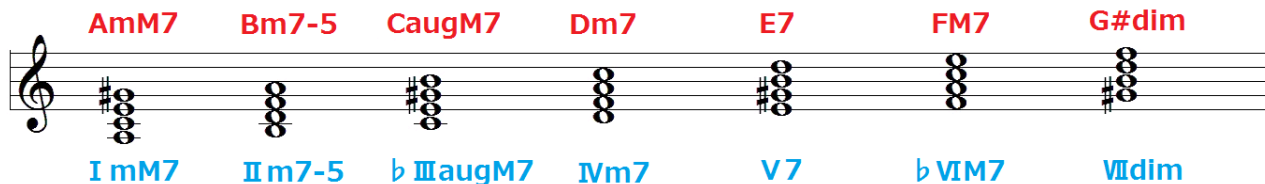


ハーモニックマイナーは2種類の3全音を持っていますが、メロディックマイナーと違い、片方はメジャーキーの3全音と同じものです。ハーモニックマイナー固有の3全音は第4音と第7音になります。

Fig20-2はハーモニックマイナーの3全音を書き出したものです。メロディックマイナー同様に2つの3全音を持っているものの、そのうち片方の水色で書いてあるものはメジャーキーの3全音と同じものです。ですのでハーモニックマイナー固有の3全音は実際には1つのみとなります。

おさらいになりますが、Fig20-3のハーモニックマイナーのダイアトニックコードを見てみましょう。

Fig20-3



改めて見てみるとメロディックマイナーとナチュラルマイナーの中間的なダイアトニック構成となっていますね。I mM7やb III augM7、V 7、VII dim など強いマイナー感を演出するコードがあるのがわかります。これらのダイアトニックコードと増2度を如何に、上品に、露骨に、適切に、趣味良く扱えるかがハーモニックマイナーでの作曲のポイントとなります。

■ハーモニックマイナーのコードスケール

Fig20-4



主音	ハーモニックマイナー
第2音	ロクリアン $\sharp 6$
第3音	アイオニアン $\sharp 5$
第4音	ドリアン $\sharp 4$
第5音	HMP5B
第6音	リディアン $\sharp 2$
第7音	スーパーロクリアン $\flat\flat 7$

Fig20-4はハーモニックマイナーのコードスケール一覧です。初めて登場するものが多いのでしっかり覚えて下さい。元のハーモニックマイナーさえ覚えてしまえば、あとは転回させるだけで残りすべてのコードスケールを見つけ出すことが出来る点は今までと同じです。

ハーモニックマイナースケールの主音（1番目）からスタートするスケールをハーモニックマイナースケール、ハーモニックマイナースケールの第2音からスタートするスケールをロクリアン $\sharp 6$ スケール、ハーモニックマイナースケールの第3音からスタートするスケールをアイオニアン $\sharp 5$ スケール、ハーモニックマイナースケールの第4音からスタートするスケールをドリアン $\sharp 4$ スケール、ハーモニックマイナースケールの第5音からスタートするスケールをHMP5Bスケール、ハーモニックマイナースケールの第6音からスタートするスケールをリディアン $\sharp 2$ スケール、ハーモニックマイナースケールの第7音からスタートするスケールをスーパーロクリアン $\flat\flat 7$ スケールと呼びます。

・ \flat III度のコード

\flat III度上では OaugM7 コードを用います。コードスケールはアイオニアン#5スケールですが、 OaugM7 はトニックの代理コードとしての機能を持っていますので、マイナーにおける \flat III度のメジャー感を出しつつもハーモニックマイナー特有の雰囲気を演出できる貴重なコードです。3和音で Oaug として使うこともよくあります。

♪ Fig20-16

The image shows a musical score for Fig20-16. It consists of a treble clef staff with a melody and a bass clef staff with chords. The melody is in C major with an augmented 5th scale. The chords are labeled as Caug in red. The score is divided into four measures.

I aug
Cアイオニアン#5
(AHM出身)

Fig20-16 は4小節をすべて Caug コードで作っています。アイオニアン#5スケールの不思議な感じがなんとも言えないですね。感覚としてはハーモニックマイナーをメジャーコードで使うようなイメージです。Fig20-16 は1コードのみで作られていますが、通常のコードチェンジの中に取り入れていくことも出来ます。

オーグメントコードは長3度を持っていますのでメジャーコードに近い響きになりますが、それをどう処理していくかがアイオニアン#5スケールを使うポイントとなります。

・ IV度のコード

IV度上は Om7 コードを用います。コードスケールはドリアン#4スケールですが、これはドリアンの11thのテンションが#11thに変化したものです。

♪ Fig20-17

The image shows a musical score for Fig20-17. It consists of a treble clef staff with a melody and a bass clef staff with chords. The melody is in C major with a Dorian #4 scale. The chords are labeled as Am , Dm7 , E7 , and Am in red. The score is divided into four measures.

I m
IVm7
Dドリアン#4
(AHM出身)

Fig20-17 は最も単純なドリアン#4スケールの使い方です。コードで Om7 を用いて、あとはそのままメロディーでドリアン#4を用いています。ロクリアン#6同様にこういった使い方も効果的ですが、コード・ボイスングのみでハーモニックマイナー感を出すには特徴音である#4 (#11th)の音をどう取り扱っていくかが問題になります。

■非和声音の種類

非和声音には経過音、刺繍音、倚音、逸音、掛留音、先取音の6種類の基本的な分類があります。書籍によってはこの6種類がさらに細分化し、もっと細かい定義で分類しているものも存在します。しかし定義を難しくしても理解しにくいだけですので、なるべく簡単に非和声音を習得するために本書では前述の基本的な6つのみですべてを説明できるように進めていきます。

メロディーを作るときに和声音は無条件に使用することが出来ますが、非和声音は経過音、刺繍音、倚音、逸音、掛留音、先取音の6種類のどれかとして使う必要があります。これら6種類のどれにも当てはまらない用法は基本的に外れた音として捉えられます。いわゆる「音が外れている」「音が当たっている」「音痴な人」と形容される音になりますので注意して下さい。

例外的な用法として非和声音であるテンションはメロディックテンションと言って和声音と同様に用いるテクニックがありますが、アボイドやノンダイアトニックの音に関しては経過音、刺繍音、倚音、逸音、掛留音、先取音の6種類のルールにあてはまる使い方をしないと非常に強い不協和を伴いますので注意しましょう。

・経過音 (けいかおん)

Fig21-3



2度で和声音同士を経過的に繋ぐ非和声音を経過音と呼びます。
非和声音は必ず2度である必要があります。

経過音は和声音同士を2度で繋ぐ音です。本書では音符の下に「経」という文字を当てています。Fig21-3のCの部分の和声音はドミソシですが、1小節目のドーレミというメロディーのレの音は非和声音ですね。レの音が通り道のように使われていますが、これを経過音といいます。また非和声音が2度で和声音に進むことを「解決」と呼びます。

・刺繍音 (ししゅうおん)

Fig21-4



和声音から2度で離れてまた戻ってくる音を刺繍音と呼びます。

刺繍音は和声音から2度で離れてまた戻ってくる音です。本書では音符の下に「刺」という文字を当てています。Fig21-4の1小節目のCの部分におけるミファミーというメロディーのファの音は非和声音です。和声音であるミから2度上行してまた元のミの音に戻ってきていますが、これを刺繍音といいます。

また現段階で習得レベルが「そもそもどの音がどの非和声音で和声音になるのかすぐにはわからない」という方にも良い練習になると思います。出来れば手書きで楽譜を書いて音符の下に和声音なら「・」の赤い点を、非和声音には経刺倚逸掛先メの文字を書くようにして、ちゃんと自分でわかるようにしましょう（×を出さない練習にもなります）。

相当慣れて見ただけで和声音か非和声音かが判別できるレベルになるまで手書きの楽譜を止めるべきではありません。面倒くさがって手を抜くと、なかなかレベルアップに繋がってきませんので頑張って楽譜を書きましょう。

この練習は自分の癖を発見することも繋がります。自分の作ったメロディーを客観的に分析すると「経過音と刺繍音ばかり使っている」とか「逸音を全く使っていない」など自分の癖が見えてくるので、それらを直すことで今までにないメロディー作りが出来るはずです。

本当に良いメロディーを書くのはプロでも難しいことには変わりないのですが、少なくとも初心者の言う「メロディーが上手く作れない」とは次への違った難しさであり、技術的な基礎が十分に身についた上でないと本当の自分の力を発揮することは出来ないのです。何の苦も無くこれらの課題をこなせるようになるまで徹底的に練習しましょう。出来れば自分の周りには先輩や先生などに間違いがないか添削してもらおうと良いでしょう。自分一人ではちゃんと出来ているつもりでも、上級者に添削を受けることで自分では気付かないミスを指摘してもらえらることもあります。

■メロディー作りのアドバイス&高度な技法

・リズムの研究

メロディーは2つの重要な要素で成り立っています。1つはハーモニーの要素で和声音・非和声音をどのように使いこなしていくかです。独創的な非和声音の使い方をしてる作曲家は多数おり、それらは各作曲家の個性と言っても良いほどです。そしてもう1つがリズムです。今一つ自分のメロディー技術に限界を感じている人はヒット曲などの楽譜を見て、そこで使われているリズムを研究してみましょう。ヒット曲の多くには非和声音だけを分析すると、とても単純な使い方しかしていないものがたくさんあります。しかしリズムの点から見ると工夫を凝らしてあるものが多数あり、たくさん曲を研究して色々なリズムパターンを取り入れることでメロディー作りの幅が広がるはずです。

リズムの癖というのはなかなか自分では気付きにくいもので、メロディーを作るときにいつも同じようなリズムを使っていたり、手癖で毎回同じようなメロディーの動きをしているというような傾向は誰にでもあります。それが個性と呼べるものであれば良いですが、何百曲、何千曲と作っていく中でマンネリになって「どれも同じような曲になってしまう…」という負のスパイラルに陥ってしまうこともあるので、自分が使ったことのないリズムを常に積極的に取り入れるようにしましょう。

♪ Fig21-21



ポピュラーやクラシックの楽譜を見て、自分が一度も使ったことのないリズムを探してみましょう。そしてそれを自分の曲で使ってみるという練習をすることで自分の中に新しいリズム感覚が生まれます。

手持ちのクラシックの楽譜やポピュラーの楽譜、あるいはゲームのBGMでも何でも構いませんが、例えば Fig21-21 のような楽曲があったとしましょう。もし何かの楽譜を見て「ああ~こういうリズムってあんまり使ったことないなあ~」と思ったらそのメロディーのリズム部分のみを楽譜に書き出します。

Fig21-25は4小節とも同じような音型で出来上がっていて、対比や呼吸の要素がありません。こういったメロディーも絶対に駄目ではないのですが、メロディー作りに行き詰った場合は全部を同じようなリズムにするのではなく、敢えて異なる要素を持った複数のリズムを用意することで自然な流れを生み出すことができます。

♪ Fig21-26



Fig21-26は「動きのある部分」と「伸ばしている部分」を敢えて意識して作っていますが、このようにメロディーに対比の要素を取り入れると自然な流れを作り出せることが多いです。

息を吐いてばかりでなく吐いたら吸わなければいけないように、人間は2面性のあるものを自然だと感じる傾向にあるので、ある要素と全く別の特徴を持つ型を意識して取り入れるようにしてみましょう。動いてばかりのメロディーだったら敢えて動かないところ作ったり、右上がりのメロディーばかりだったら、左上がりのメロディーを入れたり反対の2つの要素を持つメロディーにするだけでかなり自然になってきます。

しかし、1つだけの要素のメロディーも悪いわけではありません。繰り返しは印象付け効果としてとても有効な手法ですので、ここぞという時に効果的に使いましょう。ベートーヴェンに「1度は良し、2度はなお良し、だが3回目には注意せよ」という名言がありますが、現代では4回でも8回でも繰り返してクライマックスを引っ張ったり、曲の主題となるフレーズを繰り返したりする手法もあるので、一概に繰り返しが駄目ということはありません。しかし、趣味良く効果的に行うには熟練やセンスが必要になってきます。

また2つの異なる要素がある場合はその組み合わせ方にも様々な可能性を見出すことができます。

♪ Fig21-27



♪ Fig21-28



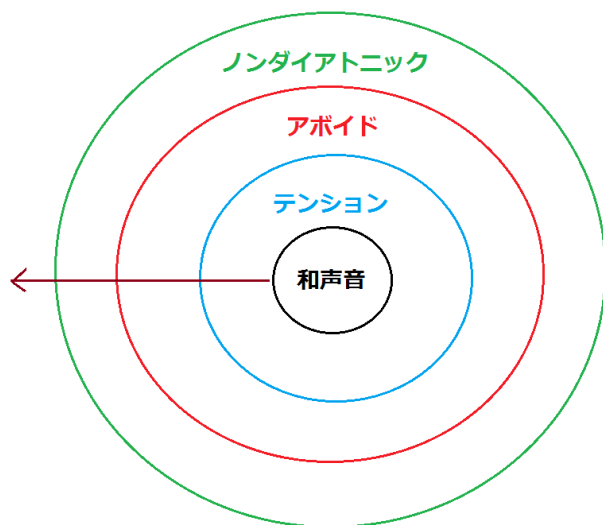
♪ Fig21-29



Fig21-27~ Fig21-29は「動きがある部分」と「伸ばしている部分」の2通りの要素の組み合わせの一例です。要素が2つになってくると数学的に複数の組み合わせが考えられるようになってきます。特に Fig21-29のようにサンドイッチするような型は聴いていて意外性があって面白いとは思わないでしょうか？感覚だけで作っているとなかなか出てこない節回しも数学的な組み合わせの見地から作ることで意外性のあるフレーズを生み出すことができます。

これは非和声音の考え方が極度に発達したものと考えることが出来るでしょう。最も響き合う関係から、少しずつ離れていき極限に達したのがアウトサイドです。

Fig21-39



円の中心である和声音の部分から離れば離れるほど和声音と綺麗に響き合わなくなります。
 あたかも地球上（和声音）の常識が地上から離れば離れるほど通用しなくなり、宇宙空間（ノンダイアトニック）ではほとんどまったく通用しなくなるの似ています。
 しかし、より地上から遠い宇宙空間の響きを地上に持ってくることで地上だけでは考えられない響きを作ることが出来ます。これを適切に行うためには経験、センスが大いに必要になります。

Fig21-39 はアウトサイドとは何かを考えるための簡単な図です。円の中心である第1圈内（和声音）は、和声音と最も良く響き合うのは和声音であるということを意味しています。コード・トーン同士は最も完全に響き合いますが、これを地上における常識が地上で通用するというに例えてみましょう。

次は第2圈内（テンション）です。和声音の次に綺麗に響くのがテンションです。コードと同じ音ではありませんが、9th、11th、13th のテンションは各コード・トーンと全音でぶつかるために美しく響きます。第2圈内は高い山に登ったときのような状態です。高所では水が100度ではなく70度~80度で沸騰したり、気圧や空気濃度の低下によって高山病になる人が出てきます。地上から離れることで地上での常識が少しずつ通用しなくなってきます。

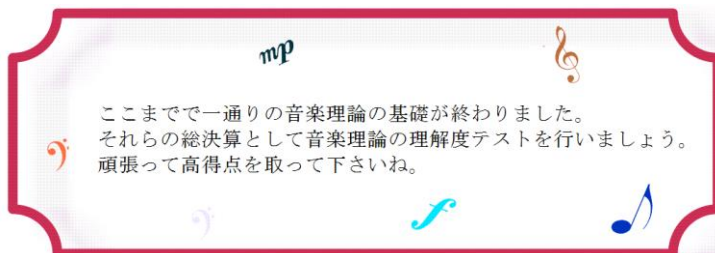
次は第3圈内（アボイド）です。これはアボイドで例えることが出来ます。アボイドは和声音と半音でぶつかるために和声音と同時に鳴らすと美しくは響きませんが、経過音などの非和声音として加えるならば、むしろメロディーをより美しく引立たせる重要な素材となります。第3圈内はより上空へ飛んで成層圏などの高度に達した状態です。成層圏に入ると気温が-70度まで下がることもあり、ほとんどのものが完全に凍り付いて地上の常識が通用しにくくなってきます。

第4圈内はダイアトニックですらない音です。もはやコードスケールどころかキーの中に存在しない音なので、アボイドよりもさらにコードとの協和度は下がります。これは熱圏や宇宙空間と例えることが出来るでしょう。熱圏などの超高々度圏内やさらに高い宇宙空間まで行くと気温が2000度を超えたり、空気が全くない真空状態になります。あらゆる宇宙線が降り注ぐため生身のままでは即死してしまうほど過酷な環境になり、ここまで来ると完全に地上の常識が通用しない世界になります。アウトサイドの音はこの圏内から音を持ってくると考えることが出来るでしょう。

♪ Fig21-40

短い間隔で半音上のスケールにアウトサイドしています。アウトするスケールへの入り方と戻り方がポイントです。多くの場合は半音上下が用いられますが、3半音上→2半音上→1半音上→元のスケールなどの少し離れたスケールへアウトすることもあります。アウト感を緩和する方法として何らかの規則性を持った動きをすると良いでしょう。

音楽理論の理解度テスト



音楽理論なんて身に付けたら捨ててしましましょう。そんなものに囚われる必要は全くありません。但し身に付けて使う・使わないの選択肢がある作曲家と、身に付けていないので使えない作曲家の間には大きな差があります。お金持ちが大金を持って使う「使わない」の選択肢がある場合と貧乏人がお金がなくて「使えない」のはまるで意味が違います。音楽理論も「使わない」と「使えない」には雲泥の差があります。

本書をお読みの方は、将来プロを目指している方から趣味で音楽を楽しんでいる方まで色々な方がいらっしゃると思いますが、もしプロを目指しているのであれば理論的な内容はなるべく速い段階で完璧にしておきましょう。なぜなら理論はあくまで単なる基礎に過ぎないからです。その先にまだまだ膨大な勉強内容があり、身に付けるべきことがたくさんあるので基礎でまごまごせずに、さっさと完璧に身に付けて次のステップに進んだ方が有益です。

プロのサッカー選手になりたいなら走り込みや筋トレによって作られる基礎体力はあって当然であり、こういった内容に難を感じるようであれば、まずは基礎をみっちり行う必要があります。今回のテストでは 100 点を目標とし、合格ラインとして 90 点以上を目指しましょう。テストでいい点が取れたら良い曲が書けるわけではありませんが、基礎理論をどれだけ自分が理解出来ているかどうかの目安にはなるはずです。自分の理解度を図り、ここまでの内容が完璧なら次のステップへ、苦手な部分や弱点を見つけたらその部分をしっかりと復習しましょう。

テスト (制限時間 50 分・資料閲覧不可)

1. 次の音程をカッコ内に書き込んで下さい。(各 1 点)

() () ()

2. 次の音程の音を五線譜に書き込んで下さい。(各 1 点)

増5度上 減2度上 減5度上

3. 次のコードネームをカッコ内に書き込んで下さい。転回形も分数表記で正確に表記して下さい。(各 1 点)

() () () () ()

4. 次のコードネームを五線譜に書き込んで下さい。(各 1 点)

D F7 AbM7 D#7 G#m7-5 Edim

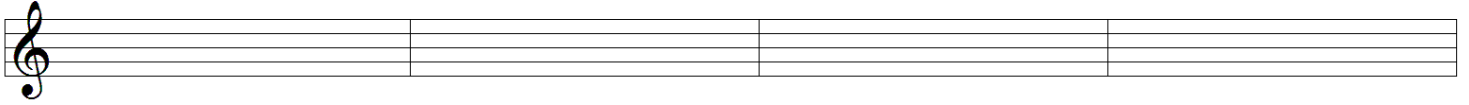
11. A♭メジャーキーにおけるダイアトニックのコードスケールを A♭アイオニアンを1番目のスケールとし、7つ全部書いて下さい。テンション・アボイドの分析もすべて書いて下さい。(各2点)

①A♭アイオニアン

②

③

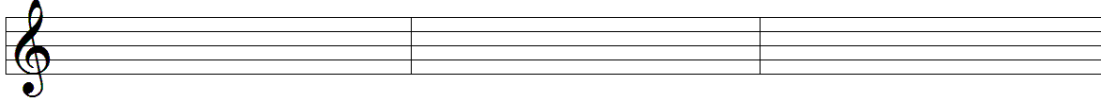
④



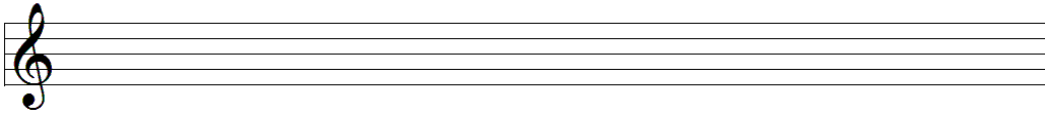
⑤

⑥

⑦



12. C#メロディックマイナーの4和音のダイアトニックコードをすべて臨時記号で五線譜に書き込んで下さい。(全問正解で5点、1つ間違いごとに-1点) 7thコードのみのダイアトニックコードを書くこと。



13. Bメロディックマイナーにおけるダイアトニックのコードスケールを Bメロディックマイナーを1番目のスケールとし、7つ全部書いて下さい。ドリアン♭2はダイアトニックとしての分析、オルタードはドミナントとしての分析で書くこと。

(テンション・アボイドの分析もすべて書いて下さい。(各2点)

①Bメロディックマイナー

②

③

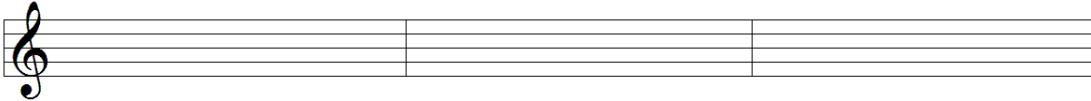
④



⑤

⑥

⑦

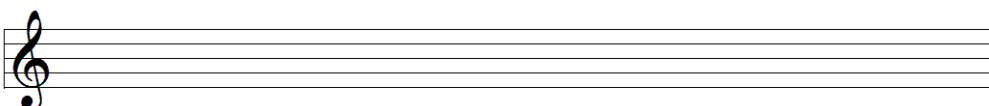


14. F#ハーモニックマイナーにおけるダイアトニックのコードスケールを F#ハーモニックマイナーを1番目のスケールとし、スケール名のみを7つ全部書いて下さい。(各1点)

- ① () ② () ③ ()
 ④ () ⑤ () ⑥ ()
 ⑦ ()

15. Aメジャーキーで使えるすべてのSDMとその代理コードを書き出して下さい。音符の上にコードネーム、下にディグリーネームも書くこと。SDMの種類は本書における定義を正解とします。

(全問正解で5点、1つ間違いごとに-1点)



16. SDM の $\flat VII7$ で使用可能なコードスケールは何ですか？スケール名のみをカッコ内に書き込んで下さい (1点)

()

17. $F\#7sus4(\flat 9,13)$ の時に使用可能なコードスケールは何ですか？スケール名のみをカッコ内に書き込んで下さい。(1点)

()

18. $D7sus4(\flat 9, \flat 13)$ の時に使用可能なコードスケールは何ですか？スケール名のみをカッコ内に書き込んで下さい。(1点)

()

20. 次の II-V Dominant Motion を完成させて下さい。カッコ内コードネーム、五線譜に音符を書き込んで下さい (各2点)

() () $A\flat$
 $II m7$ $V7$ I
 () () $C\#m$
 $II m7^{-5}$ $V7$ $I m$

21. Key-D においてナポリの和音である $E\flat M7$ で使用可能なコードスケールは何ですか？

スケール名のみをカッコ内に書き込んで下さい。(1点)

()

22. Key-F の属調はなんですか？key 名のみをカッコ内に書き込んで下さい。(1点)

()

23. Key-Dm の下属調はなんですか？key 名のみをカッコ内に書き込んで下さい。(1点)

()

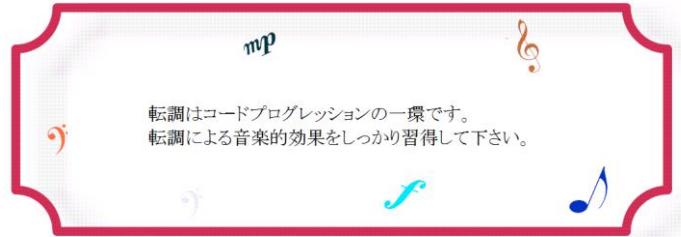
24. 次のメロディーの和声音と非和声音の分析を行って下さい。音符の下に和声音であれば赤点を、非和声音であれば経刺倚逸掛先の文字をそれぞれ書き込んで下さい。(全問正解で3点、1つ間違いごとに-1点)

$A m$ G F

全部終了したら付属データの「解答」を見ながら答え合わせをしてみましょう。本来であればボーシングやコードの連結やメロディー作りなどの添削も行わないと全体的な復習という意味でのテストにならないのですが、書籍というスタイル上作品の添削などは出来ませんので、スケールなどの理論的な内容のみの問題となっています。

メロディーやコード進行などの添削は自分の周りにはいる先輩や先生など自分よりも高い音楽レベルを持っている人を探して、添削をお願いしてみましょう。自分ひとりだけでは気付かないミスなどを指摘してくれるはずですよ。

転調



より高度な作曲技法を転調なしで語ることは出来ません。コード進行がそれぞれ独自の雰囲気を持っているように、転調もそれ独自の雰囲気を持っています。「こういう感じはこの転調パターンでしか出せない」というようなハーモニーのコントロールの一環として転調を用いられるようになります。

今までコード進行やコード・ボイスイングだけでハーモニーの表現を行ってきた人は是非転調技術も身に付けて下さい。表現できる世界がずっと広がりますよ。

転調の基本原理とその用法

■転調を学ぶ前に

転調を学ぶ前に最低限 12 種類のメジャーキーと 12 種類のマイナーキーにそれぞれ通じている必要があります。転調前のキーと転調後のキーの両方をしっかり理解していないと自由自在に転調を駆使してハーモニーをコントロールするというレベルに達するのはかなり難しいと言えるでしょう。

転調はコードやスケールに加えてここまで学んだ様々なテクニックを応用して行う技術のため、「G♭メジャーキーのIVM7のコード音は?」「E♭マイナースケールのダイアトニックコードをI m7から順番に言ってみて」「AメジャーキーのSDMのIVmのコードは?」などの問題に躓くようではハーモニーを自在にコントロールしながら、転調技術を駆使するのは難しくなります。

前後の調に一切の繋がりはなく、いきなり何の前触れもなしに途中から新しいキーを作り始めるというやり方であれば、転調テクニックは必要ありませんが、実際の楽曲では、転調部分に長い(短い)クッション部分があったり、理論的な因果関係(II-Vなど)があったり、前後のキーに共通するメロディーの音を利用したり、狙ったキーに転調したまた戻ってくることを計算した転調プランがあったり、大きく(小さく)キーを揺らすことで不安定な部分を作り出したり、ダイナミックな、または穏やかな雰囲気を出すために特定のパターンを利用したりと、実に様々なテクニックがあります。

転調パターンはコード進行の一環だと考えても良いほどです。たくさんの良いコード進行を知っていることは作曲家にとって財産の1つですが、転調もコード進行の一環として考えてたくさんのありとあらゆる転調パターンを身に付けましょう。そのためにまず以下のことが出来るようになっているかチェックしてみてください。

- 12種類のメジャーキーと12種類のマイナーキーの音名をすべて口で言える。
- 12種類のメジャーキーと12種類のマイナーキーのダイアトニックコードをすべて口で言える。
- 12種類のメジャーキーと12種類のマイナーキーで曲が書ける。
- 既存の副属7やSDMなどのポピュラー理論を理解している。

これら4つの要点はすべてのキーでの作曲が可能であるかどうかということです。自由自在に転調し、ハーモニーをコントロールし、コード進行の一環として転調を用いるための土台となる能力ですので、しっかり身に付けておきましょう。

■用語の整理

転調を学ぶにあたって簡単に用語の整理をしておきましょう。本書では転調前の調のことを「先行調」、転調後の調のことを「後続調」呼び、先行調の最後の和音を「離脱和音」、後続調の最初の和音を「転入和音」という風に定義します。これはクラシックの音楽理論における用語ですが、色々と都合が良いので本書で使いたいと思います

♪ Fig23-1

Fig23-1 のコード進行は Key-C から Key-F に転調しています。最初の Key-C が先行調で、転調後の Key-F が後続調です。転調前の最後の和音である Am7 を離脱和音と呼び、転調後の最初の和音である Bb を転入和音と呼びます。

■調の整理と転調に関する考察

まずは調関係を整理してみましょう。SDM の時に学んだ近親調を覚えていますか？これらの調同士は非常に容易に転調することが可能です。転調前と転調後のキーの間に共通するダイアトニックコードが多いので適当に転調したつもりでも自然に聴こえたり、ちゃんと理論的に繋がっている場合も多いですが、反面転調したときのダイナミックな印象は少なくなります。

Fig23-2

7. 調域レベル3「短調のメジャーダイアトニックコードを主和音とするキーの同主短調の平行調の調域」

Fig23-12

Key-Cm

Key-Ebm Key-Abm Key-Bbm

Key-Gb Key-Cb Key-Db

5. で登場した【調域レベル3「短調のメジャーダイアトニックコードを主和音とするキーの同主短調の調域」】の平行調が調域レベル4にあたります。Fig23-12にあるようになりに遠い調域になりますが、主調→ダイアトニックの調→同主短調→平行調という繋がりを持っています。「Key-Cm」→「①Key-Eb」→「②Key-Ebm」→「③Key-Gb」のように3段階で到達できる関係ですが、相当遠い調域となります。

8. 調域レベル5「1. ～7. の調域よりもさらに離れた調域」

真の意味での遠隔調はここまで登場した1. ～7. よりもさらに因果関係の薄い調域です。ここまで登場したものをすべて除外していけば調域レベル5のキーが登場しますが、これらを書き出すと Fig23-13、Fig23-14 のようになります。

一口に調域レベル5と言っても、実際には同じレベル5の中に主調との距離に違いがありますが、ここではひとまとめにして紹介します。

Fig23-13

Key-C

主調（長調）から因果関係の非常に薄い調域。
これらの調は真の遠隔調と言えます。

Key-Gb Key-Ebm Key-Db Key-Bbm Key-Cb Key-Abm

Fig23-13 は長調から見た調域レベル5のキーです。Key-Cの主和音であるC=ドミソの音を、調域レベル5のそれぞれのキーの主和音は一つも含んでいないことがわかるでしょうか？どのキーの音を見てもドミソが全く含まれていませんね。五線譜を見渡してみてもたくさんの変化記号が付いています。

これらのキーは最も因果関係の薄い遠隔調ですが、仮にKey-CとKey-G#mであれば主調(C)→ダイアトニックの調(Dm)→同主長調(D)→平行調(Bm)→同主長調(B)→平行調(G#m)のように辿っていくことは可能です。「Key-C」→「①Key-Dm」→「②Key-D」→「③Key-Bm」→「④Key-B」→「⑤Key-G#m」という繋がりですね。これ以上の遠隔調は存在しないので、転調時には最も強い断層感を持っているわけですが、逆にその強い断層感を利用した転調は昨今のポピュラー音楽でよく聴かれます。

10. 調域まとめ図

ここまで登場したレベル1～レベル5の調域をサークル オブ フィフスやレベルごとにまとめてみましょう。まずは長調を主調とした場合について見ていきます。

Fig23-15

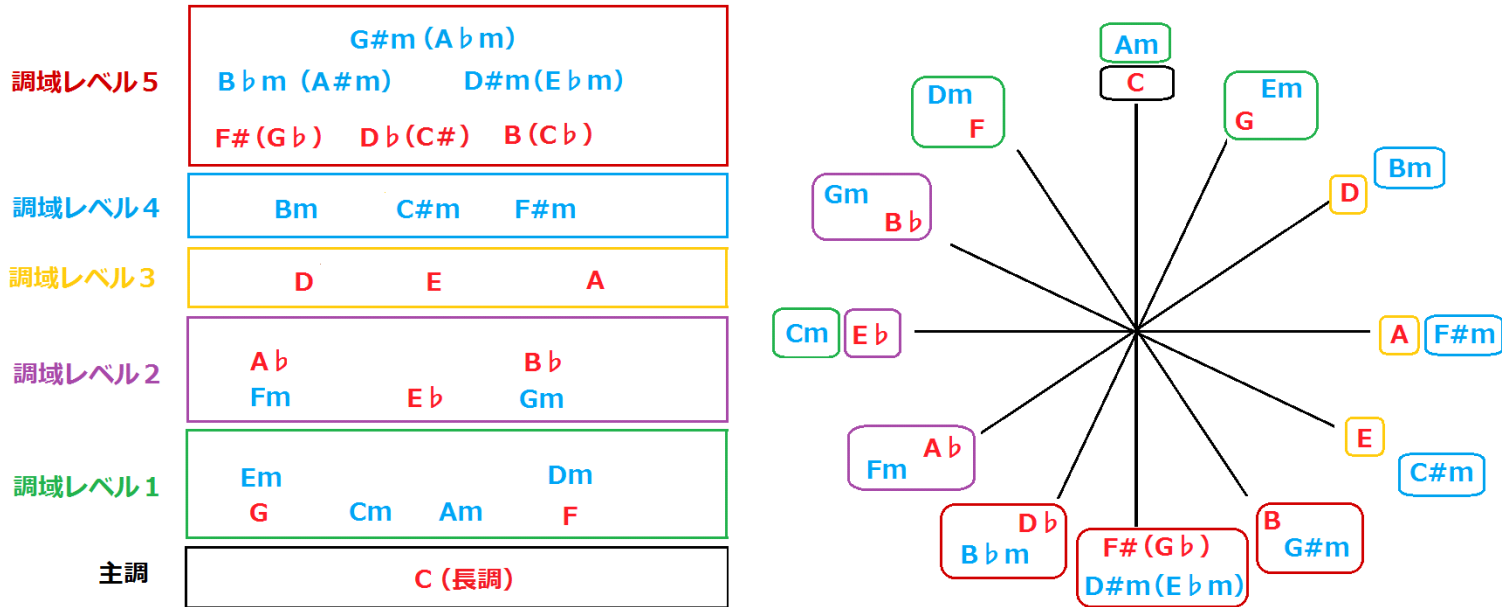


Fig23-15 の C や F#m はコードネームではなく、キーを表しています。時計の 12 時の位置に主調である Key-C があります。同主短調の Key-Cm を除けば調域レベル1のキーはすぐ隣りですね。平行調の Key-Am は同じ 12 時の位置にいます。

調域レベル2は左側（bのキー側）に展開されています。時計の針の8時～10時に紫のKey-AbやKey-Bbなど同主短調のダイアトニックコードを主音とするキーが展開されていますね。

調域レベル3と調域レベル4は右側（#のキー側）に展開されています。ここに大きな転調におけるポイントが隠されています。このサークル オブ フィフスを見てわかることは転調するに当たって、長調が主調の場合は#系よりもb系のほうが調域レベルが低い、つまり主調に近い関係にあることがわかります。

筆者は音に対して重力のようなものを感じているのですが、例えば腕を肩の高さまで上げた時に、さらに上にあげようとする力を入れなければいけません、自然に任せて力を抜くと腕を下におろすような動きになりますね。飛んでいる飛行機もさらに上昇するためには力が要りますが、落下するだけなら放っておけば自然と落ちていきます。

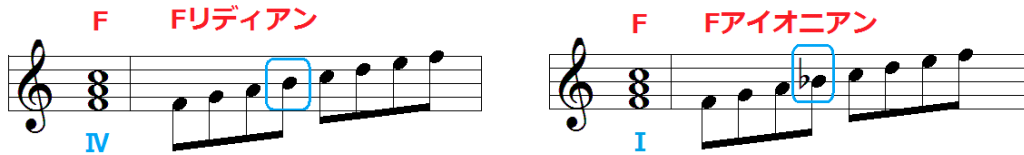
音程にもこれと同じことが起こり、「ドー」と歌っていて疲れてくると自然と音程が下がってしまいます。音程を上げるにはさらに喉やお腹に力を入れなければいけません、音程を下げるだけなら放っておけばどんどん下がっていきます。

変化記号の#は上がる、bは下がるという意味ですが、筆者は長調の場合の調関係にもこの重力のような相互作用が働いているように感じており、#系の転調にはやや力を入れなければならず転調時にはある程度の断層感を伴ってしまいますが、b系の転調は重力に沿って林檎が下に落ちるように、自然に流れるように転調していくことが出来るように感じています。

長調から同主短調への調域は SDM の理論によって結び付けられていますが、筆者の場合は同じサークル オブ フィフス4つ分の転調でも Key-C→Key-E よりも Key-C→Key-Abのほうがより少ない断層感で転調できるように感じていますし、事実転調しやすいです。

最も遠い調域レベル5は主調の半音上下の長調と裏コードの音程の長調、そしてそれらの平行調ですね。裏コードの調はサークル オブ フィフスの正反対にあるので、一見遠いようですが真反対にあるので逆に転調しやすいという作曲家もいます。

Fig23-22



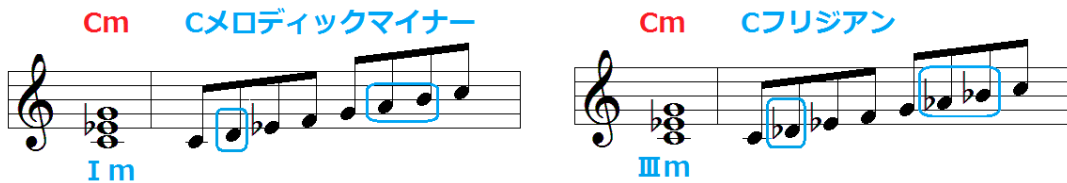
共通音が多い場合はそれほど問題にはなりません。
FアイオニアンとFリディアンの場合は第4音のシとシ♯のみが異なるので
それ以外の6音でメロディーなどを作ると断層感を和らげることが出来ます。

Fig23-22 は F アイオニアンと F リディアンを比べたものです。第4音のシとシ♯のみが異なり残りの6音はすべて同じ音になります。

F をピボットコードにして、F アイオニアンと F リディアンのどちらか一方を選択する方法で上手いかない場合は Fig23-22 のように両方のコードスケールの音を見比べて、共通する音のみでメロディーを作るのが最も良いでしょう。ピボット部分だけでなく転調後も2~5小節くらいは様子を見て、両キーに共通しない音を出さない方が無難な場合もあります。

両キーに共通しない音を使ってはいけないと言っているのではなく、使うとどこか断層感の強い転調になるというだけであって、敢えて変化の大きい転調感を求めるときは共通しない音を使うことも出来ます。

Fig23-23



共通音が少ないときはメロディーの動きを小さくするなどして工夫する必要がある。
どうしてもメロディー重視で転調したい時はピボット以外の転調方法を選択するのも
1つの方法です。

Fig23-23 の Cm におけるメロディックマイナーとフリジアンのように、時にはピボットコードの部分で共通音が少ない場合もあるでしょう。そういった場合は少ない音でシンプルなメロディーにするか、断層感が出て良いのでどちらかのコードスケールでメロディーを作るか、あるいはどうしても思うようにいかない場合はピボットコードによる転調自体を止めて別の転調パターンを選択します。

特にメロディー重視で「このメロディーは絶対に変えたくない、でもピボットコードを使って転調すると上手いかない」という場合は、さっさとその転調方法を見限って別の転調パターンを模索するのも良いでしょう。

■ドミナント・セブンスコードを用いた転調

ドミナント・セブンスコードを用いた転調は非常に汎用性が高くほとんどどこへでも進むことが出来ます。その最も代表的な使い方は副属 7 (II-Vとセットで使うことが多いです) を用いた転調法です。I のコード以外の各ダイアトニックコードを仮のトニックと見立てて、ドミナントモーションさせるのが副属 7 でしたが、仮ではなく本物のトニックコードにしてしまえばそれがそのまま転調になります。とはいえ、それだけではあまりにもありきたり過ぎますので、ここで一つ非常に興味深いドミナントコードを用いた転調方法を検証してみたいと思います。

なんとドミナント・セブンスコードは行き先がメジャー・トライアドあれば、偽終止 (G7→Am) やダイアトニック内での進行 (G7→F) 含めると理論的に矛盾なく何処へでも進むことが出来ます。

つまり G7→C、G7→C♯、G7→D、G7→E♭、G7→E、G7→F……と続けて行って 12 種類すべての音へ進むことができるわけです。「ドミナントコードの次にメジャー・トライアド持ってくれば何でもいいのか？ホントに？」と思うかもしれませんが、それを実際に検証してみましょう。

・さらに発展的な SDM を用いた転調

Fig23-40

SDMとその代理コードの一覧。これらのコードをピボットコードにして転調すると良い。ピボットにならない場合は転入和音として用いて転調しましょう。

Fig23-40 は Key-C における SDM とその代理コードの一覧です。副属 7 の時の転調同様にこれらのコードをピボットコードとして機能するように転調進行を作ること、ほとんど何処へでも転調することが可能になります。

また遠隔調への転調においてどうしてもピボットを作れない、または作りたくない場合は後続調の転入和音として SDM とその代理コードを用いて転調することが可能なので、事実上制限はないと考えて良いでしょう。

SDM には代理を含めて $\circ m$ 、 $\circ m7$ 、 $\circ m6$ 、 $\circ m M7$ 、 $\circ m-5$ 、 $\circ m7-5$ 、 \circ 、 $\circ M7$ 、 $\circ 6$ 、 $\circ 7$ の全 10 種類のコードシンボルが存在し、これら 10 種のどれかをピボットにすることはかなり容易なはずで、例えば $\circ m7$ コードは長調や短調にたくさん見つけ出すことが出来ますね。 $\circ m7$ コードが出てきたらそれをピボットコードにして SDM の $IV m$ と見なせば多くのキーへ転調することが出来ます。

♪ Fig23-41

Key-C の $Am7$ ($VI m7$) を Key-E の SDM の $IV m7$ と見なして転調しています。

Fig23-41 は Key-C から同主短調の Key-E へ転調している例です。Key-C の $Am7$ ($VI m7$) を Key-E の SDM の $IV m7$ と見なして転調しています。 $\circ m7$ というコードはあらゆるキーに登場しますし、SDM とその代理のすべてのコードシンボルを用いれば実に様々な転調が可能になります。この $Am7$ を SDM の $IV m7$ ではなく、Key-Em の $IV m$ と見なせば Key-Em へ転調することも出来ます。

■半音階を用いた転調

半音階という繋がりによってのみ転調がなされていて、それ以外に理論的な説明が出来ない転調進行を半音階的転調と呼びます。

特に半音階と銘打ってなくても転調進行内に半音階があるものは SDM やドミナントモーションを用いた転調にもありますが、ここではそういった転調を半音階的転調とは呼ばず、半音階のみによって成り立つ特殊な転調をご紹介します。

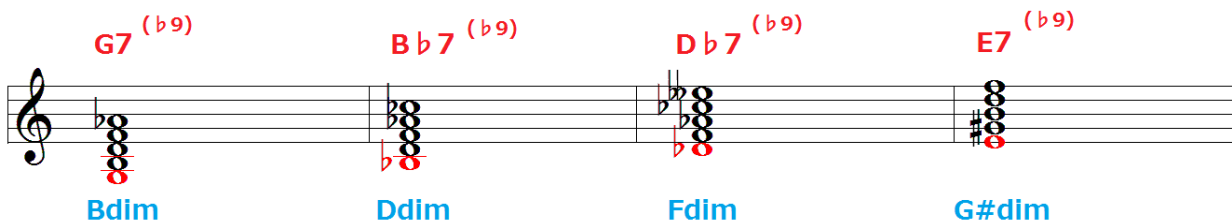
長3度は和音を作るのによく登場する馴染み深い音程ではありますが、転調と考えたときには実は意外に遠い調域で、ジョン・コルトレーンの「Giant Steps」で特別な意味を持つ調域であるように、なかなか曲者な音程です。

あらゆる転調パターンを熟知・習得している作曲家にとって、良い意味でも悪い意味でも長3度の調域は遠い調域のように感じられるかもしれません。実際に筆者はこの長3度の調域を調域レベルは低いけれども非常に遠隔調だと感じています。その理由は上記の通り唯一ドミナントモーション、及び偽終止によって結び付けられない調関係であり、また SDM などその他の理論を駆使しても直接的には到達出来ないというのが理由になっています。だからこそコルトレーンの「Giant Steps」が大きな意味を持つ楽曲と成り得るのであり、実際に我々が作曲で転調する時にも扱いたい曲者のような調域になっているわけです。

■ディミニッシュコードを用いた転調

ディミニッシュコードは Chapter13 で勉強したとおり、正体はO7(b9)の根音を省略したドミナントコードです。しかも同時に4つの正体を持っています。

Fig23-50



Bdim・Ddim・Fdim・G#dimは全く同じ構成音のコードです。ディミニッシュコードは同時に4つのO7(b9)の正体を持っていますが、これを切り替えることによって転調することができます。

Fig23-50 の Bdim、Ddim、Fdim、G#dim はコードネームは違っても構成音は全く同じであり（異名同音あり）、それぞれの dim コードの長3度下に音を加えることによって元のO7(b9)というコードを見つけ出すことができます。

1つのOdim というコードが同時に4つのO7(b9)というコードとして成り立つわけですから、これらを上手く活用することによって短3度関係の調域へ転調することが可能になります。

Fig23-51

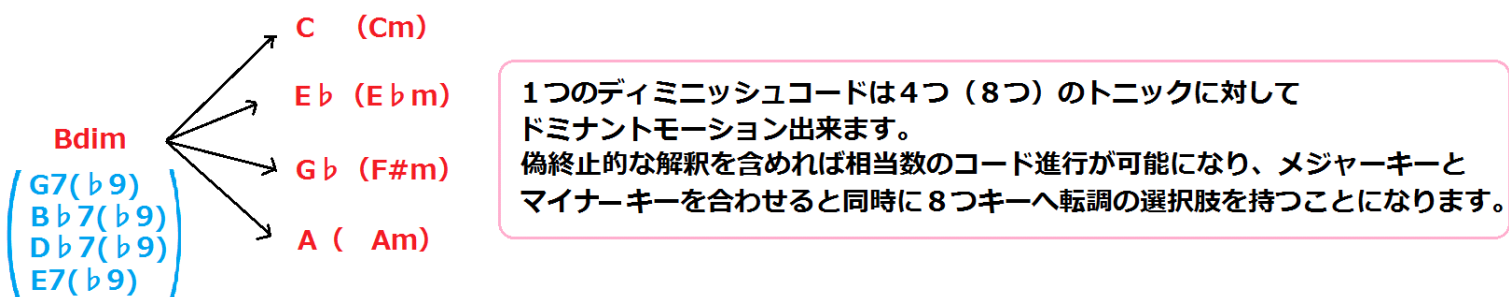


Fig23-51 は Bdim の正体が G7(b9)、Bb7(b9)、Db7(b9)、Eb7(b9)であることを踏まえて、ドミナントモーションの可能性を示した図です。Bdim の正体が4つあるということは完全4度上行ドミナントモーションだけでも、4種類の進行が考えられるのでドミナントモーション先の C、Eb、Gb (F#)、A をそれぞれ I 度のトニックと考えるならば、そのまま Key-C、Key-Eb、Key-Gb (Key-F#)、Key-A への転調が可能になります。

マイナー・トライアドを I m のトニックと考えるならば Key-Cm、Key-Ebm、Key-F#m、Key-Am へ転調することも出来ます。ディミニッシュコードが出てきた時点で道が4つに分かれているようなものです。いつでも道を乗り換えて違うキーへ進むことができます。

♪ Fig23-59

Key – Fm

Key – G#m

Fm D \flat M7 B \flat m7⁽⁹⁾ B \flat m7⁽¹¹⁾ E \flat E \flat = D# G#m

い つまで そ こで う す く ま っ て る の ? ぼ く ち ち

I m \flat VI M7 IVm7 IVm7 \flat VII \flat VII I m

E \flat をD#にエンハーモニック転換することでKey – FmからKey – G#mへ転調しています。E \flat のままでは可能性に限りがあるためエンハーモニック転換することで転調の可能性を広げています。

Fig23-59はKey – FmからKey – G#mへ転調している例です。筆者のボーカロイド曲の「STAR☆BIRD」という曲のBメロの終わりからサビにかけての転調部分ですが、Bメロの最後のE \flat のコードをD#にエンハーモニック転換しています。

こうすることによってE \flat というコードからは発想できないキーに転調するアイデアを得ています。E \flat と言われてしまうとどうしても \flat 系のキーへの転調に限定されがちですが、D#と読み替えると#系のキーへの転調の道筋も見えてくるわけですね。

C# = D \flat 、D# = E \flat 、F# = G \flat のように#と \flat の読み替えが基本的な用法ですが、時にはF = E#やB = C \flat のようなエンハーモニック転換によって導き出される転調もあります。

■突然転調

突然転調とは名前のお通り、何の予備もなく、副属7やSDMなどの理論的な繋がりもなく、突然転調する方法です。中には同じコード進行をDAWでコピー&ペーストして上下にずらすような転調も見られます。

誰にでも出来る簡単なやり方ですが、昨今のポピュラー音楽ではドラマチックな効果を求めて非常に多用される転調方法になっています。

♪ Fig23-60

Key – Dm

Key – E \flat m

Key – Cm

B \flat C7 Am7 Dm7 C \flat D \flat B \flat m E \flat m A \flat B \flat Gm7 Cm

\flat VI \flat VII7 Vm Im7 \flat VI \flat VII Vm Im7 \flat VI \flat VII Vm7 Im

Key – Dmから半音上がりKey – E \flat mへ、次に短3度下がってKey – Cmへと脈絡なく転調しています。クッションもなく突然転調するので強烈な断層感を伴いますが、逆にそのドラマチックな効果を狙って昨今のポピュラー音楽では多用される傾向にあります。

Fig23-60はKey – Dm → Key – E \flat m → Key – Cmと転調している例です。特に何の脈絡もなく突然転調しているのがわかるでしょうか？最初のKey – Dmから次のKey – E \flat mは最大遠隔調の半音違いのキーですが、 \flat VI → \flat VII → Vm → Imをそのまま半音上にずらしたかのような転調になっています。

■断層感を上手くコントロールし、滑らかな転調と突然転調を身に付ける

転調する以上キーが変わった感じはある程度、聴き手に伝わってしまいますが、いかにもキーが変わってしまった感じの「大胆な」「ぎこちない」「あからさまな」転調が良い時と、「自然な」「滑らかな」「微妙な」転調が良い時と、その時に作っている楽曲や求めている効果によって変わってきます。

先行調と後続調を滑らかに繋いだり、敢えて滑らかにしない転調にしたりするなどの断層感のコントロールは転調の最大の妙技です。これが上達してくれば、かなりの転調技術が身についていると言って良いでしょう。

Fig23-61



色のグラデーションと同じで、①のようにいきなり色が変わるような転調ではなく、②や③のように段階的に変化させることで滑らかな転調を作り出すことが出来る。中間の調（色）を利用した段階的な変化を身に付けよう。

Fig23-61 はキーを色彩になぞらえて、転調の断層感をグラデーションで例えています。①はグラデーションなしで橙色から黄色へいきなり色が変わっています。こういった転調は突然キーが変わったような印象を聴き手に与え、強烈な断層感を持っていますが、逆に言えばドラマチックな効果を持っているので、調域レベルが離れたキー間でこれを行うと効果的です。

②や③は中間色（中間調）を用いることで橙色から黄色段階的に変化していますね。調域レベルが離れたキー間での転調は中間色を挟むことで断層感のある程度和らげることが出来ます。これをどれだけ滑らかに、あるいは大胆に扱えるかが転調技術の肝になります。

♪ Fig23-61

Key-C Key-E

C G F# B7 E

I V II7 V7 I

中間にクッションを持たない、強烈な断層感を持っている転調パターン。転入和音のF#は先行調のKey-Cと全く因果関係のないコードなので、不自然なほどの断層感を持った転調になってしまう。

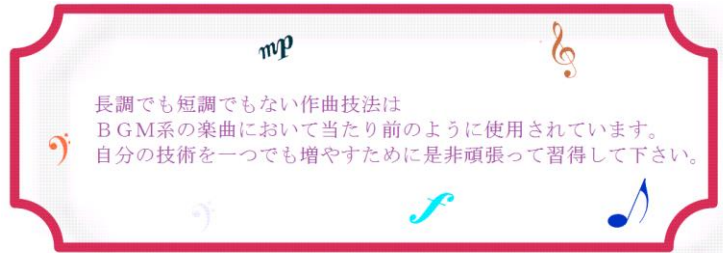
Fig23-61 は Key-C→Key-E への転調です。サンプル MP3 を聴くか楽器で演奏して欲しいのですが、あまりにもぎこちない転調に感じないでしょうか？

Key-C から見て Key-E は調域レベル 3 の遠隔調ですが、この不自然な転調のポイントは 3 つあります。

1 つ目は遠隔調にクッションを挟まずに転調していること、2 つ目は転調時のボイスングの問題、3 つ目はわざわざ転入和音に副属 7 を使ってより先行調と関係性の薄いコードを使っていることです。

まず①について考えてみましょう。調域レベルの離れたキーに転調するときの常套手段として途中にクッションを挟むというテクニックがあります。色彩のグラデーションのように中間色用いることでより断層感を弱めることが可能です。

長調・短調を脱した作曲法



現代において作曲を学び始める場合は長調、及び短調から学び始めるのが普通です。歌もののポピュラー音楽の99%以上は長調か短調で作られており、それ以外の技法が使用されるのは極めて例外的と言えるでしょう。しかしクラシック音楽やジャズ音楽、あるいは映画、ドラマ、アニメ、ゲームなどのBGM系の楽曲では様々な音楽的効果・雰囲気を得るために長調でも短調でもない多種多様な作曲技法が用いられています。

長調・短調を脱した作曲法

■長調・短調以外の楽曲の発生の経緯

いま私たちが音楽と呼ぶ「1オクターブ内の12種類の響き（音）を組み合わせる芸術」の起源はピタゴラス（紀元前582年～紀元前496年）の時代まで遡ることが出来ます。つまり大雑把に言えば音楽の歴史は2500年あると考えることが出来るわけです。

その中で現在私たちが知る長調と短調という作曲法は音楽発生当初から現在のように使われていたわけではなく、実はここ400年間くらいの間に急速に発達したものであり、それ以前の時代の音楽は現代とは大きく異なる作曲法が用いられていました。

Fig24-1

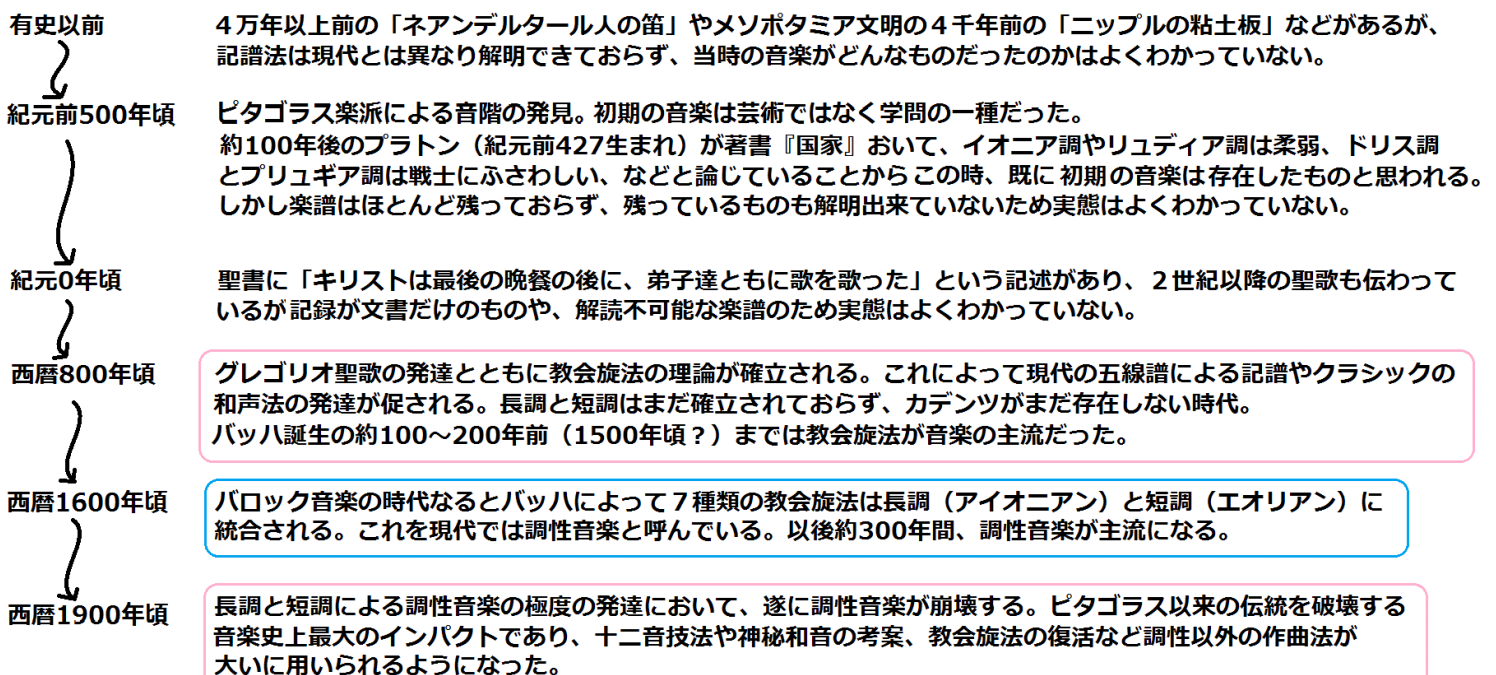


Fig24-1 の年表は音楽の歴史を非常に大雑把に述べたものです。考古学的には4万年前のネアンデルタール人が使っていた笛が発見されたとか、4千年前のメソポタミア文明の粘土板に楽譜のようなものが書かれていたとか色々ありますが、あまりに時代が古すぎて有史以前の音楽に関してはほとんど実態がわかっていません。

紀元前500年頃になるとピタゴラス(学派)が登場し、1オクターブ内に12種類の音を作るという非常にシステムチックな方法が考案されます。これが現在私たちが用いている作曲技法の根幹を成すものです。彼(の楽派)が作った調律はピタゴラス音律と呼ばれ、これが後に純正律やヴェルクマイスター調律やミーントーン調律などに発展し、最終的に現在の平均律に至ります。

ピタゴラスより152歳年下のプラトン(紀元前427年～紀元前347年)の「国家」という本には既に音楽に関する内容が論じられており、「混合リディア調や高音リディア調は悲しみを帯びており、イオニア調やリュディア調は柔弱だったり、酒宴にふさわしく、ドリス調とリュギア調は戦士にふさわしい」などの記述が見られるため、12種類の音の発見から100年程度で様々な音階の考案とそれに基づく音楽作品があったことが推測出来ます。



ピタゴラス(紀元前582年～紀元前496年)



プラトン(紀元前427年～紀元前347年)

それらは現在の音楽から見ればずっと単純なものだと思いますが、それでもわずか100年強でそのようなレベルに到達するという事はピタゴラス以前にもひょっとしたら音楽の土台になるようなものがあつたのかもしれない。

しかしいずれにしても当時の楽譜はほとんど残されておらず、残っている楽譜も現在の五線譜と全く記譜法が異なり解読出来ないもので、どのような音楽であつたのかはやはりよくわかっていません。プラトンの言う「混合リディア調」や「高音リディア調」がどのようなスケールであつたかを論じている書籍はありますが、そもそもプラトンの時代の調律に関して正確なことがわからないため、これもどのようなスケールであつたのかは完全に再現することは出来ず、推測の域を出ていないのが現状です。

300～500年頃になるとアルメニア、シリア、エジプト、エチオピア、ビザンツ帝国などで独自の聖歌が誕生したなどの記録が残っており、これらの聖歌は現在でもアルメニア聖歌、シリア聖歌、コプト聖歌、アビシニア聖歌、ビザンティン聖歌という形で現在でも伝わっています。しかし、当時のものがそのまま伝わっているわけではなく、時代の流れとともに徐々に現代の音階に修正されて現在の形になったと考えられており、学術的な研究資料としてはやや心許ない感じです。

800年頃になるとグレゴリオ聖歌の発達とともに教会旋法が音楽の主流になり、色々な変化が加わりつつも、少なくとも1500年頃から徐々に台頭し始める長調と短調、そしてそれに基づく和声学に取って代わられるまでは教会旋法が音楽の主役でした。この辺りは複雑な経緯がありますが、本書で学んだアイオニアン、ドリアン、フリジアン etc …という教会旋法は800年頃～1500年頃までの作曲家たちによってすべて平等に用いられていました。



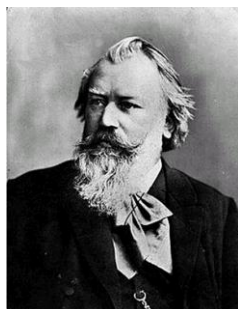
ネウマ譜というグレゴリオ聖歌の楽譜。現在と記譜方法が異なる。教会旋法全盛の時代。

1500 年末頃から 7 つの教会旋法はやがてアイオニアン（長調）とエオリアン（短調）に集約し始め、バロック時代（17 世紀初頭から 18 世紀半ば）の集大成とも言えるバッハが生きていた時代になると、ほとんど完全に音楽は長調と短調で作られるようになりました。7 つの教会旋法で生き残ったのはアイオニアンとエオリアンだけであり、残りの 5 つは極稀に曲中に現れるものの、完全に主役の座からは外れてしまいます。



ヨハン・ゼバスティアン・バッハ（1685 年～1750 年）教会旋法は長調と短調に集約される。

その後は古典派音楽、ロマン派音楽、あるいは国民楽派などの様々な発展を遂げますが、音楽理論はどんどん高度化し、時代が下るにつれて和声の可能性を極め尽そうとするような楽曲や極めて半音階的な和声法が目立つようになります。いわゆる本書で学んだ音楽理論や現在一般的にクラシックと呼ばれている長調と短調の楽曲はこの約 300～400 年間のものです。



調性時代の重要な作曲家。左からモーツァルト、ベートーヴェン、ブラームス、ショパン、リスト。ほかにもたくさんいます。

1900 年代に入るとついに人類は長調と短調を乗り越えて、無調性の音楽を作り始めます。いわゆる調性の崩壊ですが、これは音楽史上最大のビックイベントでした。長調と短調を捨てるという選択をしたのは、長調と短調の可能性を網羅し尽してしまった末にさらなる進歩を目指したからですが、全員が調性を捨てたわけではなく調性音楽にしがみつき続けた作曲家もいました。また一口に調性の崩壊と言っても幾つかの大きな楽派があり、その手法はそれぞれ異なっているので聴覚上の印象はかなり異なります。



1900 年初頭に調性崩壊の口火を切った作曲家たち。左からシェーンベルク、ドビュッシー、スクリャービン。

この Chapter で学ぶ内容は Fig24-1 の桃色で囲ってある長調と短調が主役になる前の教会旋法が主流だった時代の作曲法と長調と短調が崩壊した後の時代の作曲法です。水色で囲ってある長調と短調が主役だった時代の作曲法はまさに本書で学んできた内容であり、現在でも大変重要な位置を占めてはいますが、既に述べた通り長調と短調を脱し

♪ Fig24-6

音源はここからスタート

Musical score for Fig24-6, measures 150-153. The score is in treble and bass clefs. It features a piano introduction with a melodic line in the treble clef and a rhythmic accompaniment of triplets in the bass clef. A box with an arrow points to the start of the melody at measure 150.

Musical score for Fig24-6, measures 154-157. The treble clef staff continues the melodic line with triplets, while the bass clef staff maintains the triplet accompaniment.

Un peu retenu ----- Peu à peu cresc et serrant ----- Allegro et toujours cresc -----

Musical score for Fig24-6, measures 158-161. The score is divided into three sections by dashed lines. The first section is marked "Un peu retenu" and "L". The second section is marked "Peu à peu cresc et serrant" and "p". The third section is marked "Allegro et toujours cresc". The treble clef staff shows a melodic line with triplets, and the bass clef staff shows a rhythmic accompaniment of triplets.

Musical score for Fig24-6, measures 162-165. The treble clef staff continues the melodic line with triplets, and the bass clef staff continues the triplet accompaniment.

Fig24-9 はジョスカン・デ・プレ (1440 年?~1521 年) の Miserere mei Deus (神よ、憐れみ給え) という曲の一部分です。ジョスカン・デ・プレは 15 世紀の人なので教会旋法全盛期の作曲家ですが (バッハより約 240 歳年上)、メロディー+コード1つという曲の作り方ではなく、すべてのパートがメロディーで構成されているのがわかるでしょうか? 複数のパートで同時に音が鳴っている以上、和音が発生していますが、これは和音の連結 (コード進行) によって作曲されているのではなくメロディー対メロディーの関係によって理論体系化されている対位法という技法で作られています。

旋法 (モード) の作曲法を本当の意味で習得したければ、まず教会旋法が全盛だったバッハ以前のペロタンやジョズカン・デ・プレなどの作曲家たちの作品に触れる必要があります。当時の音楽はみな対位法で書かれているので、今度は対位法を勉強する必要が出てきてしまいますが、それこそが本来の意味での教会旋法の用法なので、それらを学ぶことはとても意義深いことですし、モードにおける作曲法の技術の底上げをしてくれるでしょう。理想は対位法をしっかり勉強することですが、それが難しければせめて当時の楽曲を聴き、楽譜などに目を通してみましょう。

そして次に古い教会旋法の技法を上手に吸収し、オリジナルの芸術レベルに昇華させたクラシックにおけるドビュッシーやラヴェル、あるいはジャズにおけるマイルス・デイビスを初めとするモードジャズのたくさんの作品に触れることも大切です。こちらは古典的な教会旋法ではなく、現代風にアレンジされた教会旋法と言っても良いでしょう。ゲームやアニメなどの BGM にも教会旋法で作られた楽曲はたくさん存在します。

Fig24-10 ドビュッシー「弦楽四重奏」

Animé et très décidé

Fig24-10 はドビュッシー (バッハより 177 歳年下) の弦楽四重奏の第一楽章の冒頭です。この曲の冒頭は G フリジアンモードで書かれています。バッハよりもさらに昔の教会旋法という古臭いカビの生えた技法を如何にお洒落に取り入れていくかは、教会旋法の勉強そのものよりも教会旋法をどのように現代風にアレンジしていくかの方が重要になります。

料理は素材だけではなく調理技術も重要であるように、教会旋法という古臭い素材を如何に上手に調理するか? を知るためには、自分の努力に加えて先人のお手本 (レシピ) を見せてもらうのも有効な手段です。こちらは和音という概念が生まれた後の時代ですから、教会旋法という概念と和音という概念が折半されて作られている楽曲が多いです (Fig24-10 のドビュッシーの弦楽四重奏もコードネームを付けることができますね)。

現代における教会旋法の作曲はコードやコード進行があったほうがとっつきやすいため、長調・短調のダイアトニックコードのように各教会旋法に対して 3 度堆積でコードを作っていく方法が取られることが多いです。

Aメロディックマイナー →

F F#m7⁵ F F#m7⁵ F (#11)

The first system of the musical score (measures 7-11) is in A melodic minor. The bass line features a sequence of chords: F, F#m7⁵, F, F#m7⁵, and F (#11). The treble line has a melodic line with eighth notes and a bass line with quarter notes. Dynamics include (cresc), f, and m.g. (mezzo-gusto). A dashed line labeled 8va indicates an octave shift in the treble line.

Dドリアン →

Dm Dm

The second system of the musical score (measures 10-14) is in D Dorian. The bass line features a sequence of chords: Dm, Dm, and Dm. The treble line has a melodic line with eighth notes and a bass line with quarter notes. Dynamics include p, mp, and più. The text 'in outside' and 'più' are written below the bass line.

Fig24-17 は筆者のピアノ組曲「六花」という組曲の中の薔薇という曲の冒頭です。冒頭は Key-Am でスタートしますが、4 小節目の Am/E の部分で本来 A エオリアンであるはずのコードスケールが D ドリアンに差し替えられています。5 小節目からは D ドリアンになり、7 小節目から A メロディックマイナーになり、10 小節目でまた D ドリアンに戻ります。

冒頭に A エオリアンが一度出てくるだけで、後は意図的にドリアンを積極的に使っています。ボイスिंगも各モードの特性音をより強調するようにしていますが、特に 11 小節目のメロディーのラ→シ→ラ→シの部分（シは D ドリアンの特性音）などは顕著ですね。

II-V もドミナントモーションも一度も出てきませんし、7 小節目からの A メロディックマイナーの部分も F→F#m7-5 の進行でリディアンスケール→ロクリアン#2 スケールの反復で意図的にトニックを避けています。全体を通してモード色が強く出ている点を感じとって下さい。カデンツも II-V もドミナントモーションもなくとも、モードでちゃんと曲を作っていくことは出来るのです。

■上手く旋法（モード）の曲が作れない人へのアドバイス

上手くモードの曲が作れない人には色々なケースが考えられますが、一番のお勧めはお手本をたくさん聴き分析することです。長調・短調の曲で自分の好きな曲を分析したり、コード進行を真似たりしてお手本にしたことなどはありますか？モードの曲を全く聴いたことがないのであれば、まずモードの曲をたくさん聴くことからスタートすると良いでしょう。参考曲をたくさん聴いて、お手本にすることが有効なのは長調・短調の曲と同じです。

長調・短調の曲は世に溢れているためお手本を探すのには何の苦労もないと思いますが、モードの曲はどちらかというと現代において一部の作曲家だけが身に付ける比較的高等テクニクであり、また一般に認知度も低いお手本を探すのに苦労すると思います。まずバロック期以前の作曲家全般、具体的にはペロタン、ジョスカン・デ・プレ、ギョーム・ド・マショー、ラモーなどで古典的な教会旋法の用法を知ることが出来ますので、これらを大いに勉強しましょう。こちらが本家の教会旋法です。

十二音技法を用いた作曲技法

十二音技法は無調性を代表する最も有名な手法です。シェーンベルクによって提唱されたこの技法は以後の100年間のクラシック音楽界に莫大な影響を与えました。おそらく近・現代の作曲家で十二音技法を用いて曲を書いたことのない作曲家は一人もいないのではないかと思うほど誰もが一度は取り組んでいる分野です。

マルチな作曲家になりたいのであれば是非十二音技法も習得しておきましょう。参考曲としては新ウィーン楽派のシェーンベルク、ベルク、ウェーベルンの作品がお勧めです。

■十二音技法発生の経緯

十二音技法を論じるときに必ず名前が挙がるのが新ウィーン楽派の代表者であるシェーンベルクですが、シェーンベルクが十二音技法を確立するかなり前から十二音技法に近い作品はたくさんありました。元々調性が崩壊するきっかけとなったのは音楽語法が時代とともに高度化・複雑化し、最終的には極度に半音階的になって行き詰ってしまったのが原因です。

Fig24-18



時代が下るに連れて和音はどんどん多くの上部付加音を持つようになり、3和音→4和音→ナチュラルテンションコード→オルタードテンションコードと複雑で豊かな響きになっていきます。オルタードまで来るとC7(b9, b13)のようにCなのにレ♭やラ♭を含む和音になりかなり調性からのアウト感が強くなりますが、それでもギリギリ調性の中であり、Cというコードネームの範囲内で把握できます。しかしこれ以上複雑にしようとすると調性を脱却するしか方法がありません。

Fig24-18は時代の流れと共に変化してきた大雑把な和音の使い方を表した例です。バッハ以前の音楽は言うまでもありませんが、バッハの曲には現代のような複雑なテンション（クラシックでは付加音と言います）はありません。

4和音になるのはドミナントコードの○7だけであり、後は全部3和音が基本という時代でした（減7の和音は例外）。

それから時代が下るにつれてトニックやサブドミナントでも7の和音が用いられるようになり、さらに上部の付加音を加えたナチュラルテンションコードも使われるようになっていきます。

調性崩壊寸前の時代になると現代でいうところのオルタードコードに相当する和音もたくさん用いられるようになります。和声進行も極めて半音階的なものが多く、リスト、ブラームス、フランク、ワーグナーなど調性崩壊寸前の作曲家の曲中には極限まで半音階化された楽曲がたくさんあり、まさにコップに水を限界まで入れて表面張力で零れていないような調性の崩壊を予期させる曲がたくさんあります。

多少は調性っぽい響きを加えることで不協和を緩和することもあります、あまりやり過ぎると無調には聴こえなくなってしまう。

またどのような和音になるかはボイスンク次第である程度コントロールすることが出来ます。例えば Fig24-29 の 1 番 (ミ) と 2 番 (ファ) の音ですが、下からミ→ファだと長 7 度になり $\text{OM}7$ コードを連想させる響きになります。これを下からファ→ミにすれば最も厳しい短 9 度音程になりますので、非常にダーティーなコードにすることが出来ます。また短 2 度でぶつけてしまうのも良いでしょう。

同じ音でもボイスンク次第で響きを綺麗にしたり、濁らせたりコントロール出来るのは調性音楽と同じです。

しかし元々の音列の音程関係に左右される部分が多いので基本音列に減音程、増音程や短 2 度などが多いと無調性の強いダーティーな和音になり、長・短 3 度や完全 4・5 度が多いと通常の和音のようになっていきます。和音を予め大量に使うような楽曲にする予定であれば音列を作る時点で先にその準備をしておく必要があります。

■実際の十二音技法の楽曲のコツ

十二音技法の体系的な内容をここまで説明してきましたが、音列を作ることそのものはそれほど難しくありません。音列の可能性は $12 \times 11 \times 10 \times 9 \times 8 \times 7 \times 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 479,001,600$ 通りもありますが、ベルクのヴァイオリン協奏曲のような音列を除けば、どれを聴いても無調的という意味ではそれほど大きな違いは生まれません。

つまりシェーンベルクのような歴史に名前が残るような大作曲家が作った音列も、生まれて初めて音列を作る十二音技法の初心者も音列だけを見ればそれほど大きな違いはないということです。

では何処で音楽の優劣が決まるのかというと、当然音列以外の要素となります。音楽の 3 要素であるリズム、メロディー、ハーモニー、音の 3 要素である音色、音量、音高、加えて様式美に基づく楽曲の形式などが基本になってきますが、このうちハーモニーの要素は音列のボイスンク技術で多少の変化を与えることが出来るものの、基本的に誰が作っても無調性の不協和の強いハーモニーなので同じような響きになってきます。

このため、メロディー、リズム、楽器の音色や奏法、あるいはその組み合わせ、音量や音の高低への工夫が十二音技法楽曲の最大のポイントとなってきます。筆者のピアノ組曲「六花」の中の百合という曲を見てみましょう。

♪ Fig24-30

Very slow , dignify ♩ = 25

The musical score for 'Very slow , dignify' is presented in two systems. The first system begins with a piano (*p*) dynamic and a *sostenuto* marking. It features a series of chords and melodic lines, with dynamics increasing to *mp* and then *mf*. The second system continues with a piano (*p*) dynamic, followed by a *piu* marking and a *pp (echo)* dynamic. The score includes various markings such as 'Red. (Little by little)', 'laissez vibrer', and 'pp (echo)'. The overall texture is dense and complex, characteristic of atonal music.

Fig24-32

The image shows a musical score for piano and bass. The piano part is on the right staff, and the bass part is on the left. The score includes various dynamics such as *p*, *mf*, *mp*, and *f*. There are also markings for *soft* and *Chromatically*. A green box highlights a specific note in the piano part, and a blue box highlights a specific note in the bass part. A purple box highlights a section of the piano part with the marking *mp poco accel e cresc*. The score also includes several *ped.* (pedal) markings, some with the instruction *(Little by little)*.

緑枠の極端に高い音や極端に低い音を使っている点や青枠の詳細なペダリングで響きをコントロールしている点も工夫の余地の一つです。紫枠のクレッシェンドとアツチエレランドも重要なポイントです。音の強弱・高低や音色も立派な音楽的要素であり、ハーモニー以外にも工夫できる部分がたくさんあります。

Fig24-32の緑枠を見て下さい。意図的にピアノの鍵盤の極端に高い音と低い音を使っていますが、音の高い、低いも立派な音楽の構成要素の一つです。低音だけになったり、高音だけになったり、あるいは中域がスカスカで低音と高音だけになったり、音の高低への工夫は普段何気なく行っていると思いますが、意識して曲の展開要素として取り入れることで重要な曲の構成要素になりますので、音高のレンジに気を使ってみましょう。

青枠はピアノのペダルの指示を詳細に出すことで響きのコントロールを行っています。グランドピアノとアップライトピアノでペダルは少し違いますが、ソフトペダルやダンパーペダルを使用することで、ピアノ単体でもある程度の音色を作っていくことが可能です。ピアノの場合は効果があまり高くありませんが、大切なことは自分が使っている楽器のあらゆる奏法や音域ごとの印象をちゃんと理解して使いこなしているかどうかです。

弦楽器や管楽器の特殊奏法や音域ごとのキャラクターの違い、あるいはシンセサイザーやドラムマシンの様々な音色作りなど、楽器と奏法のことをしっかり勉強して作曲で駆使していくことはとても大切です。これもハーモニーに工夫出来ない分、工夫すべき要素の1つとなります。

紫枠はアツチエレランドとクレッシェンドです。曲中におけるテンポの緩急や音量の強弱は非常に重要な構成要素となります。ポップスやロックでは基本的にピアノニッシモやフォルテなどの強弱記号がバンドスコアに書き込まれることはなく、テクノやトランスなどのシンセサイザー主体の音楽にもあまりクラシック音楽のようなフレーズや拍・小節単位での強弱はありません。音の強弱は演奏者に一任されて作曲上の構成要素からは除外されがちですが、この部分に工夫を行うことでより興味深い音楽にすることが出来ます。

テンポに関しても基本的には一定の楽曲が多いですが、BGM系の楽曲では大きな(小さな)テンポの変化を付けたリ、あるいは途中で全く異なるテンポに切り替えてしまうテクニックも曲を展開させる重要な要素となります。

Fig24-33

The image shows a musical score for piano and bass. The piano part is on the right staff, and the bass part is on the left. The score includes a *stick to a keyboard with Sellotape* instruction. The piano part has a *mp* marking. The score also includes a *harmonics* marking and a *right hand prepare for harmonics* instruction.

ピアノのハーモニクス奏法です。ギターやヴァイオリン同様にピアノにもハーモニクス奏法が存在します。楽器の奏法の可能性を深く研究してみましょう。

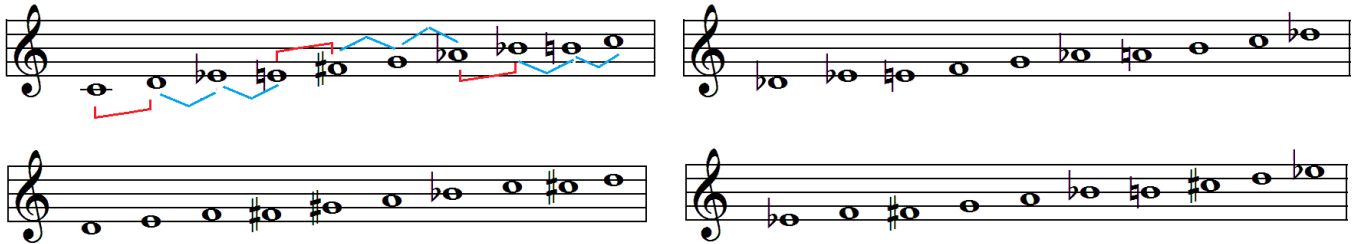
またこの旋法は短3度ごとにメジャー・トライアドとマイナー・トライアドを作り出すことが出来るので、後述の複調というテクニックなしで同時に2つ以上のキーを感じさせる曲を作ることが出来ます。

・第3番

第3番からはポピュラー理論に同じ名称で該当するスケールはなく、メシアンが発案の旋法になります。

Fig24-39

移調の限られた旋法 第3番 (移調限度数4回)



「オーグメントコードの各コードトーンから全音→半音→半音という音程構成になっている」と覚えると簡単に覚えられます。左上のスケールはCaugコードのド・ミ・ソ# (ラ♭) の各音から全音→全音→半音というスケールになっています。

Fig24-39は4種類の第3番の譜例です。移調限度数は4回です。ここから先はポピュラー理論に同じ名前のスケールがないので、しっかり覚えて下さい。最初の旋法を半音ずつ上げて弾いていくと5回目で元の旋法と全く同じ構成音になってしまうので、移調限度数は4回です。Fig24-39の譜例にある以外の第3番のスケールは存在しません。

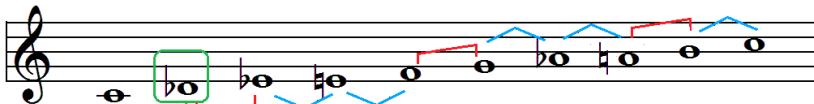
簡単な覚え方としてオーグメントコードの各コード・トーンから全音→半音→半音という音程構成が3つ集まって出来ていると考えるとわかりやすいです。Fig24-39の左上の第3番のスケールであればCaugコードの各コード・トーンであるドミソ# (ラ♭) から全音→半音→半音という音程が出来ているのがわかるでしょうか？これがわかれば後は簡単に覚えることが出来ます。長3度のセットを3つ組み合わせたスケールですね。

この旋法は長3度ごとにメジャー・トライアドとマイナー・トライアドを作り出すことが出来るので、後述の複調というテクニックなしで同時に2つ以上のキーを感じさせる曲を作ることが出来ます。

またロシアの作曲家アレクサンドル・チェレプニン (日本とも縁が深い) という作曲家の「チェレプニンの9音音階」はこの第3番の旋法を第3音からスタートしたものと一致します。

Fig24-40

チェレプニンの9音音階

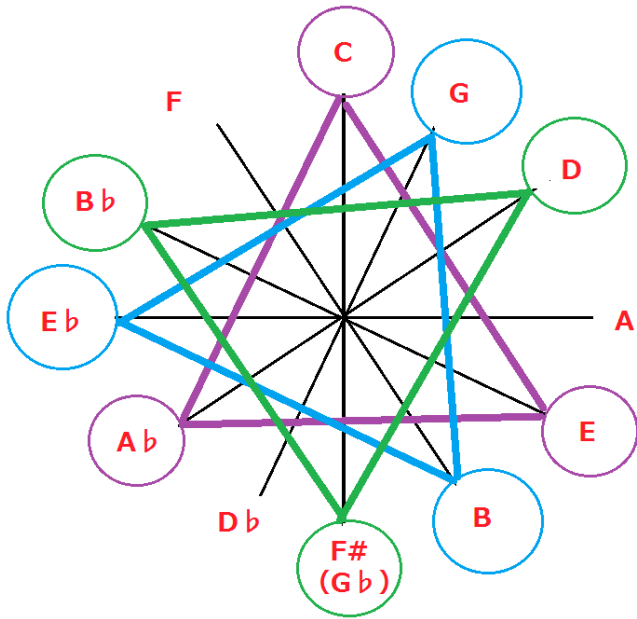


チェレプニンの9音音階は第3番を3音目から転回したものと一致する。移調の限られた旋法の第3番同様に全音→半音→半音という音程構成で出来ている。

ここからスタートすると第3番と全く同じスケールになる。ラからスタートする第3番のスケールを4番目からスタートしたものとチェレプニンの9音音階は全く同じです。

Fig24-40はチェレプニンの9音音階の譜例です。ラから第3番の旋法を3番目のドから弾き始めると全く同じスケールになります。チェレプニンは1899年生まれなのでメシアンよりも9歳年上ですが、どちらが先にこのスケールを考えたのかはわかっていません。

Fig24-51



サークルオブフィフスで見た長3度（半音4個）の調域。
 長3度×3回でオクターブを1周できるので、
 長3度で三角形を作ることが出来ます。
 サークルオブフィフスを一周して元の位置に戻ってこれるのは

- ・第1番の全音（ $12 \div 2 = 6$ ）
- ・第2番の短3度（ $12 \div 3 = 4$ ）
- ・第3番の長3度（ $12 \div 4 = 3$ ）
- ・4,5,6,7番の増4度（ $12 \div 6 = 2$ ）

の4種類のみです（半音は除く）。
 12は2,3,4,6以外の数字では割り切れないため（1と12は除く）、
 これ以外の移調の限られた旋法は成立しません。

①のグループは紫 ②のグループは緑 ③のグループは青

Fig24-51 はサークル オブ フィフスを用いた長3度の調域の解説図です。紫、緑、青の3色の長3度関係の三角形が書いてありますが、第3番の旋法は三角形で結ばれているキーにおいてコードや音程の構成がシンメトリックになっているというわけです。

つまり長3度関係において、紫の Key-C、Key-E、Key-Ab は全く同じ、緑の Key-D、Key-F#、Key-Bb、は全く同じ、青の Key-Eb、Key-G、Key-B は全く同じということです。

そして Fig24-50 の譜例の第3番の旋法に隠れている①グループの CM7、EM7、AbM7、②グループの D、F#、Bb、③グループの EbM7、GM7、BM7 の9つのコードをそれぞれメジャーキーのディグリー IM7 のトニックコードと見なすことで9つのメジャーキーを回遊するような非常に特殊な雰囲気を持った楽曲を作ることが出来ます。

Fig24-52

Key-C

CM7	D7	Em	E	G	AbM7	Bb7
IM7	II7	III ^m	III	V	bVIM7	bVII7

Key-E

EM7	F#7	G#m	G#	B	CM7	D7
IM7	II7	III ^m	III	V	bVIM7	bVII7

Key-Ab

AbM7	Bb7	Cm	C	Eb	FbM7	Gb7
IM7	II7	III ^m	III	V	bVIM7	bVII7

Fig24-52 は第3番の旋法の①グループの CM7、EM7、AbM7 の3つコードをそれぞれトニックの IM7 コードと見立て、各キーのダイアトニックコードや副属7、SDM に成り得るコードを第3番の旋法の音の中から作り出したものです（異名同音含む）。

■多旋法性について

後述の複調という2つのキーを同時に使用するテクニックと同じ概念ですが、2つの移調の限られた旋法を同時に使用することが出来ます。メシアン自身の作品に多数見られるテクニックですが、筆者も無調的な楽曲を作るときによくこのテクニックを使います。

♪ Fig24-63

Fig24-63 は上で第2番の旋法、下で第1番の旋法を使用しています。異なる旋法の同時使用ですが、このように異なる性質を持つ旋法を組み合わせることによって、より色彩的な響きを得ることが出来ます。ピアノの右手と左手のような同じ音色を持つものでも良いですし、異なる楽器で行ってみるのも良いでしょう。

さらに同時に3つの移調の限られた旋法を用いることも可能です。あまりやり過ぎると響きが濁ってくるので加減が難しいのですが、ある程度半音でぶつかり過ぎないように注意しつつ少ない音数で行うことで2つの積み重ねよりもさらに色彩的な響きを得ることが出来ます。

練習

下記の内容に従って8小節のメロディーとコード進行を作ってください。

- ・ 第1番の旋法を用いた8小節のメロディーとコード進行の作成。
- ・ 第2番の旋法を用いた8小節のメロディーとコード進行の作成。
- ・ 第3番の旋法を用いた8小節のメロディーとコード進行の作成。
- ・ 2つの旋法を同時に用いた8小節のメロディーとコード進行の作成。

*なるべく先生や先輩など自分よりも高い作曲レベルに達している人に添削してもらいましょう。

神秘和音を用いた作曲技法

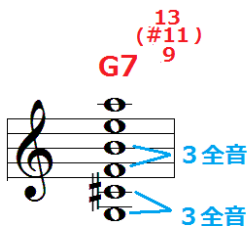
神秘和音とはロシアの作曲家アレクサンドル・スクリャービンによって考え出された和音です。スクリャービンはシェーンベルクやドビュッシーらとほぼ同時期に無調性の楽曲を書くことに成功していますが、その際に重要なファクターとなったのが神秘和音です。

スクリャービンは最初ショパンの模倣からスタートした作曲家でしたが、後期になるほどより神秘主義的な傾向が強まり「交響曲第4番 法悦の詩」、「交響曲第5番 プロメテウス・火の詩」、「ピアノソナタ 第7番 白ミサ」「ピアノソナタ 第8番 黒ミサ」などの独創的な作品を多数残しています。

最初に断っておくべきことは神秘和音＝スクリャービンの作曲技法ではなく、あくまで神秘和音は彼の技法の一部に過ぎないということです。たしかに神秘和音はスクリャービンの発案であり、彼のハーモニーを語る上ではかかせない要素ではありますが、彼の作品は神秘和音以外のたくさんの技法によって形作られています。ここではスクリャービンという作曲家の神秘和音の用法を深く掘り下げるのではなく、筆者なりに神秘和音の使い方を噛み砕いて解説しつつ、現代のポピュラー理論の観点から神秘和音に焦点を当てた作曲技法について考えてみたいと思います。

■神秘和音とは？

Fig24-64



神秘和音は下から根音、#11th、第7音、第3音、13th、9thの順番で音を積み上げます。すべて4度堆積で出来た和音ですが、下部に3全音が2つもある特殊な和音です。#11thの音は下方変位した第5音と考えることも出来ます。

Fig24-64 はソを根音とした神秘和音の譜例です。ポピュラー理論でこの和音を解釈するならば 9th、#11th、13th のテンションを持った4度堆積のドミナント・セブンスコードと考えることが出来ます（3度堆積ではない）。

英語では（Synthetic chord＝合成和音）とも呼ばれていますが、コードネームやテンションにおける解釈が可能なので、この和音を用いて書かれた曲は十二音技法の多くの曲のようにコードネームすらつかないような不協和な感じではなく、僅かな調性の名残を感じさせてくれます。

実際の作品の中では全部が全部 Fig24-64 のような完全な形で現れるのではなくもっと自由に扱われていますが、この4度堆積の9th、#11th、13th のテンションを持ったドミナントコードが神秘和音を用いたスクリャービンの音楽の基本原則となります。

■ポピュラー理論における神秘和音の理論的解釈

神秘和音という取っ付きにくそうですが、ここまで学んだポピュラー理論に当てはめてしまうことで、実用的な作曲技法の一つとして意外と簡単に取り入れることが可能です。

・コード進行の基本原則

長調・短調はトニックコードとドミナントコードによる「安定」と「不安定」という二元論によってカデンツが生み出されています。旋法（モード）は特性音を持つ「モードらしい響き」と特性音を持たない「モードらしくない響き」の二元論でコード進行を作っていく方法を学びましたね。

では神秘和音はどういう原理で作曲をすれば良いのか？という「神秘和音」と「神秘和音ではない和音」の二元論で作曲していきます。加えて神秘和音を移調してずらしたり、テンションの構成を僅かに変えたりといった微細な変化を取り入れても良いでしょう。スクリャービンの作品に実際に触れて神秘和音の用法に触れるのが最も有効ではありますが、後述の「実際の使い方」の部分で筆者なりの方法をいくつかご紹介しています。

♪ Fig24-68 バッハ「フーガの技法」8度のカノン (60小節目から抜粋)



バッハのフーガの技法「8度のカノン」(9/16拍子)。譜例は60小節目からですが下声部がAマイナーキー、上声部がDマイナーキーのようになっています。上声部はどう見てもDマイナーキーであることに疑いはありませんが、下声部はシにナチュラルが付いてソ#やファ#が登場している部分に注目して下さい。譜例の4小節目のレ→ソ#→ラはE7→Amのドミナントモーションを連想させます。

Fig24-68 はバッハのフーガの技法の8度のカノンの60小節目からの抜粋です。ト音記号の上声部はどう見てもDマイナーキーですが、ヘ音記号の下声部の音のみを読んでいくと……、何のキーに感じられますか？

Fig24-69



Fig24-69 は Fig24-68 のヘ音記号の部分だけを取り出したものです。シの音はナチュラルになり、ファ#、ソ#が登場するため、もし何も知らずにヘ音記号の下声部のみを見せられたら多くの人はAマイナーキーと答えるのではないのでしょうか？特に4小節目の下声部におけるレ→ソ#→ラの部分はAマイナーキーのE7→Amという動きを感じさせます。

筆者も前情報なしでいきなり Fig24-69 を見せられて「キーは何？」と質問されたら少なくともDマイナーキーではないと思いますし、ひねくれた見方をせずに素直に譜面を読むならばAマイナーキーと答えます。みなさんはどうですか？

調性の確立者であるバッハがどういう意図でこのような曲を書いたのかはわかりませんが、なんとも言えない不思議な部分です。

♪ Fig24-70 ショパン「ポロネーズ第13番」



ショパンのポロネーズ13番。右手のメロディーがKey-Eb、左手の伴奏がKey-Abを思わせます。本格的な多調ではなく、あくまで軽く調性の揺らぎを楽しんでいるというレベルの音使いです。

Fig24-70 はショパンのポロネーズ第13番の冒頭です。調号はKey-Abですが右手が演奏するメロディーにはレに♯が付いており、ミ♭でスタートしていることも相まって右手のみを弾けばKey-Ebのように聴こえます。

しかし左手はKey-Abで伴奏しているため、これも複調みたいな感じがしますね(あくまで「みたいな」です)。旋律の動きは半音階的の刺繍音と取ることも出来ますが、これは偶然ではなく意図的に属調で旋律を演奏していると筆者は感じています。

■ トーン・クラスターの具体的な使い方

2度で密集した和音のことをクラスター和音と言います。どれくらい密集させるのがクラスター和音のポイントになりますが、最も基本的な用法はある程度の音の塊りを和音のように扱う方法です。

♪ Fig24-78 アイヴズ ピアノソナタ第2番 第2楽章

sva.....

* * etc.

fff (hold *f* pedal down to \curvearrowright)

Faster and faster

* (Better played by using the palm of the hand or the clenched fist)

Hawthorne 30

左下の英文は「手のひらや握りこぶしを使った方が良い」という演奏指示です。ト音記号の音が密集したクラスター和音に注目して下さい。

Fig24-78 はアイヴズのピアノソナタ第2番の第2楽章です。ト音記号のクラスター和音を手のひらか握りこぶしで演奏するように指示が出ていますが、音楽的にはややノイズな感じですが、ある種の特殊効果を狙った技法と言えるでしょう。

Fig24-79 アイヴズ ピアノソナタ第2番 第2楽章

* *

pp

pp

pp sempre

moderately slow

mp

効果音としてのクラスター和音。ものさしを使って演奏します。非常に音響的なアイデアですが、こういった手法はインパクト狙いで行うことが多いです。

Fig24-79 も同じくアイヴズのピアノソナタですが、Fig24-78 よりもさらにすごいクラスター和音が登場しています。指だけでは演奏できないので、ものさしを使って演奏します。これは和音のように扱っているのではなく、単純に効果のみを追求しています。敢えてMP3を用意していませんので、ご自身で演奏してみてください。物凄いインパクトがありますね。

こういった発想はある意味「コロブスの卵」と言えます。誰でも出来ますが、最初にこれを行うのは勇気が必要だったはずですが。人によっては芸術と見なさず単に滅茶苦茶に演奏しているだけだと判断する人もいるでしょう。

トーン・クラスターはクラシック音楽の音響的な技法として多くの現代音楽家が用いていますが、非常にニッチな分野であることは否めません。ホラー系の BGM をクラスターだけで曲を書いても良いですし、調性の中で聴き手を驚かすためにインパクトとして用いるのも良いでしょう。

練習

トーン・クラスター用いた8小節の練習曲を作ってください。

*なるべく先生や先輩など自分よりも高い作曲レベルに達している人に添削してもらいましょう。

平行和音を用いた作曲技法

平行和音に関しては既に本書で述べていますが、ここで改めてご紹介したいと思います。並行はダイアトニックに沿ってスライドする動き、平行は音程関係を保持したままスライド動きでしたね。

Fig24-80

C Dm Em C D E

並行進行 平行進行

これも概念自体は簡単で特に難しい理論が存在するわけではありませんが、ドビュッシーなどにその用法が多く見られます。

■平行和音の具体的な使い方

♪ Fig24-81 ドビュッシー 前奏曲集第1巻 「デルフィの舞姫」

B \flat D \flat F A C E B \flat Gaug Abaug Faug B \flat Gaug Abaug Faug

平行和音を用いることで長調・短調を脱している例です。前半はメジャー・トライアド、後半はオーグメントコードで平行進行しています。

♪ Fig24-81 はドビュッシーの前奏曲集第1巻のデルフィの舞姫という曲の最後の部分です。前半2小節はメジャー・トライアドが平行で動き、後半2小節はオーグメントコードが平行で動いています。調号は b 2つですが、明らかにダイアトニックでない音がたくさん登場していますね。このように好きな和音を任意で平行進行させることができます。

前半2小節の部分は常にメロディーの音とそのメジャーコードの第3音になるように和音が平行で動いています。最初の $B\flat$ のコードに対してメロディーのレは第3音ですが、その後のファ→ラ→ド \sharp →ミ→ソ \sharp もすべてそれぞれの音が第3音になるようにメジャーコードが平行移動しているのを確認して下さい。

3小節目からのトップのファ→ソ→ラ b という動きも、それぞれの音が根音になるオーグメントコードが平行で動いています。

♪ Fig24-82

The image shows a musical score for Fig24-82. It consists of two staves. The top staff is a treble clef with a key signature of one sharp (F#). The melody is written in eighth notes. Above the staff, the chords E, D, C, Bb, Ab, Bb, and C are labeled in red. The bottom staff is a bass clef showing the chord progression as triads. The chords are E, D, C, Bb, Ab, Bb, and C, corresponding to the labels above.

メジャー・トライアドがホールトーンスケールに沿って平行進行しています。平行和音をなんらかのスケールに沿って動かすことで楽曲に何らかの統一感を与えることが出来ます。

Fig24-82 は筆者の BGM 楽曲ですが、コードが平行で進行しています。各コードの関係はすべて全音になっていて、コードはホールトーンスケールに沿って平行しているのが特徴です。

適当にコードを平行させるのではなく、メジャースケールやマイナースケール、あるいはホールトーンなどの特殊なスケールに沿って平行させることにより、音楽になんらかの統一性を与えることが出来ます。C→D→E→F→G→A→B というメジャー・トライアドの平行進行は明らかに長調・短調ではありませんが、各コードの動きは C メジャースケールになっていますね。

筆者はこれを「拡張された調性」と呼んでいます。このような「調性を超えているけれど、その基礎は調性にある」という技法はドビュッシー以降の近代・現代音楽に多数見出すことが出来ます。こうすることで長調でも短調でもない楽曲をルール無用の出鱈目な音楽ではなく、ちゃんと秩序を持った音楽として機能させることができるわけです。

練習

平行和音を用いた 8 小節の練習曲を作ってください。

*なるべく先生や先輩など自分よりも高い作曲レベルに達している人に添削してもらいましょう。

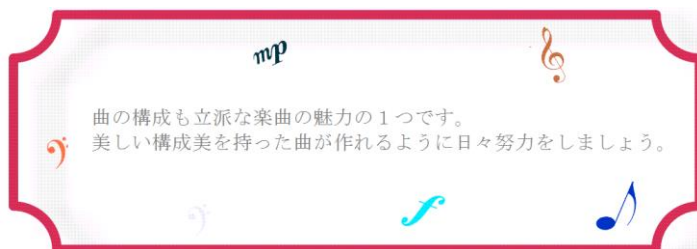
長調・短調を脱した作曲法まとめ

長調でも短調でもない音楽が約 100 年前に作曲され始めた当初、人々は驚きと困惑を持ってそれらを受け止めたはず。シェーンベルクが十二音技法を用いた曲を書いたとき、彼はドイツ国民から「音楽の破壊者」と罵られました。彼自身は「十二音を用いた平均律で作曲しているのだから自分はバッハの後継者だ」と言っていましたが、当初は相当な混乱があったと思われます。

100 年経った今、私たちはこれらの音楽を一步引いた視点から眺めることが出来ますし、生まれる前から存在する技法なわけですから、「こういうやり方もあるのか」という感じで、さほど抵抗がない人がほとんどなのではないかと思えます。

ここで大切なことをみなさんにお伝えしたいのですが、長調・短調を脱したすべての作曲技法は「調性」を捨てはしても、必ず「その代わりとなる明確な理論」を持っているということです。出鱈目に、適当に、なんとなく作られているものは一つもありません。猫が鍵盤の上を歩いたり、赤ん坊が鍵盤をバンバン叩けば一応音は鳴りますが、それを「どうだ！オレの芸術は！」というのは少し違うとは思いませんか？それが芸術として通用するのであれば、作曲を勉強したり、楽器の練習をする必要はなくなってしまいます。

楽式 (曲のフォーム) について



メロディー、コード進行、ボイスイング、転調などが出来ても、1つの楽曲として全体をまとめ上げていくには楽式(フォーム)を学ぶ必要があります。いくら副属7やSDMなどの理論を学んでも楽式を知らなければちゃんとした曲として完成させることは出来ません。音楽が時間と共に変化していく芸術である以上、構成美という要素を無視することは出来ないでしょう。

本気で学ぼうと思ったら楽式だけで本書と同じくらいのページ数の本が書けるくらいの分野ではありますが、ここでは基本的な曲を組み立てるのに必要な内容について学びたいと思います。

基本的な曲のフォームについて

■楽式という言葉が持つ意味

ポピュラー音楽では楽式という言葉が具体的な楽曲のブロック構造を指す用語として使われることが多いです。数小節~数十小節を一つの単位(多くは8小節単位であることが多い)とし、【Aメロ】【Bメロ】【サビ】などのように分けられたブロックを組み合わせて、楽曲を構成していきます。

これに対してクラシック音楽では数個の音符からなる極小の動機(モチーフ)や数百小節を超える大規模なソナタ形式における提示部や展開部などの構造を形式的に分類するために楽式という言葉を用います。またフーガ形式のように特殊な構造を指し示す用語としても楽式という言葉が用いられます。

純粋な意味での楽式という用語からは外れますが、広い意味でパスピエやサラバンドやブーレなどの舞曲や組曲に関しても楽式という言葉を用いる人もいます。

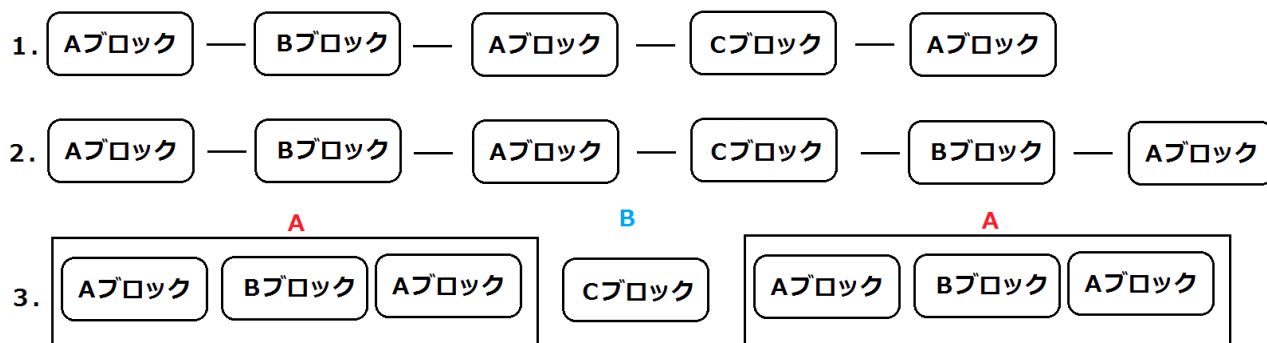
■ブロック構造の前に…。モチーフ(動機)を意識した構造

クラシック音楽はかなり自由な構造をしているものが多数ありますが、ポピュラー音楽の多くは8小節の基本構造を主体とするものが多いです。これを本書ではブロックと呼びます。多くの場合8小節を最小の単位として作られています。このブロック構造を元に楽式を考えてみましょう。

・モチーフ(動機)について

ブロック構造を考える前に、そのブロックそのものがどのように出来ているかを考えてみましょう。ブロックを作る上で最小単位となるのがモチーフ(動機)です。モチーフとは特徴的な動きをした数個の音符または休符の単位を指す言葉ですが、特にクラシック音楽で重視される考え方です。しかしジャズやポップス、ダンス・エレクトロ系(トランスやテクノなど)でもモチーフと銘打っていないでも、明らかに1つのモチーフに固執したメロディー作りがされていたり、サビのモチーフとギターソロのモチーフが同じなど、比較的モチーフという考え方はジャンルを問わずあらゆる作曲家たちに影に日向に浸透しているように思われます。この短いモチーフを如何に上手に展開させていけるかが作曲においてかなり重要になります。

Fig25-16



1. は最も単純なロンド形式です。
2. はメインとなるAブロック以外にBブロックにも重きが置かれた発展的なロンド形式です。
3. はロンド形式ではありますが、A-B-Aの複合3部形式のようにもとれる複雑なロンド形式です。

Fig25-16 は色々なロンド形式を表したものです。1. のロンド形式が最も基本的なもので単純ロンドと呼ばれています。「ABACADAE…」のようにAが毎回登場し、それ以外の部分がBCDE…と順番通りに流れていきます。

2. は発展的なロンド形式で、Bブロックがやや特別扱いされている点に注目して下さい。「ABACBA」となっていますが、Bが2回登場して基本的なロンド形式にやや変更が加えられています。これはBブロックにも重要性を持たせたいときに用いられるスタイルですが、このようにロンド形式に色々な変更を加えた発展的なロンド形式も多数見られます。

3. は「ABACABA」というロンド形式ですが、最初のABAが最後にまた回帰しており、複合3部形式のようなロンド形式となっています。

練習

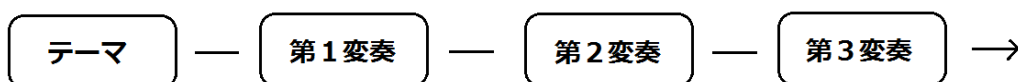
ロンド形式の楽曲を作して下さい。

*なるべく先生や先輩など自分よりも高い作曲レベルに達している人に添削してもらいましょう。

■変奏形式

変奏とは特定のモチーフを色々な形に変えて奏する技法です。ですので、楽式というよりはどちらかというと作曲技法の範疇に入ります。最初に提示されたテーマを元に第1変奏、第2変奏、第3変奏……と何度かの変奏を繰り返していく形式です。

Fig25-17



変奏曲のポイントは如何に元のテーマを多彩に変奏していくかです。変奏回数に制限はなく数回~数十回まで色々です。

Fig25-17 は変奏曲の基本的なスタイルを表したものです。変奏回数は数回~数十回まで色々ですが、如何に多彩に変奏を行えるかがポイントになります。

古くはバッハのゴルトベルク変奏曲から、ベートーヴェンのエロイカ変奏曲やディアバリ変奏曲、モーツァルトのキラキラ星変奏曲、メンデルスゾーンの厳格な変奏曲、ブラームスのハイドンの主題による変奏曲、フランクの交響的変奏曲、ラフマニノフのショパンの主題による変奏曲、etc…などクラシック音楽には山ほど変奏曲があります。

筆者も変奏曲が大好きで何曲か書いています。Chapter 25のフォルダに入っている「夏影~summer light~」の主題による変奏曲.mp3を聴いてみましょう。

Fig27-2 はハーモニックメジャースケールで使用できる各コードスケールです。これも今までと考え方は全く同じです。ハーモニックメジャーは知名度が非常に低く、存在すら知らない音楽家もいます。当然そこから生まれるコードスケールもほとんど名前を聞いたことがないようなものばかりですね。

しかしここまでのスケール同様に基本となるハーモニックメジャーさえ覚えてしまえば、あとは転回させるだけで残りすべてのコードスケールを見つけ出すことが出来ます。

ハーモニックメジャースケールの主音（1番目）からスタートするスケールをハーモニックメジャースケール、
 ハーモニックメジャースケールの第2音からスタートするスケールをドリアン♭5スケール、
 ハーモニックメジャースケールの第3音からスタートするスケールをフリジアン♭4トスケール、
 ハーモニックメジャースケールの第4音からスタートするスケールをリディアン♭3スケール、
 ハーモニックメジャースケールの第5音からスタートするスケールをミクソリディアン♭2スケール、
 ハーモニックメジャースケールの第6音からスタートするスケールをリディアンオーグメント#2スケール、
 ハーモニックメジャースケールの第7音からスタートするスケールをロクリアン♭♭7スケールと呼びます。

ハーモニックマイナーやメロディックマイナーのように1曲通してハーモニックメジャーで作曲することも可能ですし、必要に応じて任意で使用したい部分のみに使うことも出来ます。コードスケールの分析は特にありませんが、従来の理論通りにコード・トーンの半音上ならアポイド、全音上ならテンションという風に考えましょう。

・ハーモニックメジャーのダイアトニックコード

Fig27-3

C Dm⁻⁵ Em Fm G Abaug Bm⁻⁵
 I II m⁻⁵ III m IV m V bVI aug VII m⁻⁵

ハーモニックメジャーの3和音のダイアトニックコード。Iコードがメジャーなのに増2度を持っているのが最大の特徴です。

Fig27-3 はハーモニックメジャーの3和音のダイアトニックコードです。I、III^m、Vなどメジャーとの共通するコードがありますが、増2度を持っているのが最大の特徴になります。

このように考えていけば今までと全く同じルールの中で使えることがわかります。ダイアトニックコードがあり、コードスケールがあるのであれば、これまでのメジャーキーやマイナーキーと作曲上の取り扱いは同じになります。

♪ Fig27-4

ハーモニックメジャーのサンプル曲。ちょっと怪しげな雰囲気を持った楽曲です。メロディーを作るときに意図的に増2度を強調するように作るとよりハーモニックメジャーらしさを演出することが出来ます。

Fig27-4 はハーモニックメジャーを用いたサンプル曲です。ちょっと怪しげな雰囲気を持った楽曲ですね。探偵などが謎解きをするようなシーンを想定して作った BGM ですが、一貫して C コードであるものの使用されているスケールはハーモニックメジャーなためこのような特殊な雰囲気を持った BGM になります。実際に作る時はハーモニックメジャーの特徴である増2度をなるべく目立つようにメロディーなどで使用するのがポイントです。

Fig27-6



従来のミクソリディアンスケールにM7の音を加えたものがビバップドミナントスケールです。

Fig27-6はGミクソリディアンスケールとGビバップドミナントスケールを比較したものです。従来のミクソリディアンスケールにM7の音を加えたものがビバップドミナントスケールです。このスケールの有用性はコード・トーンが一音おきにあることでしょう。

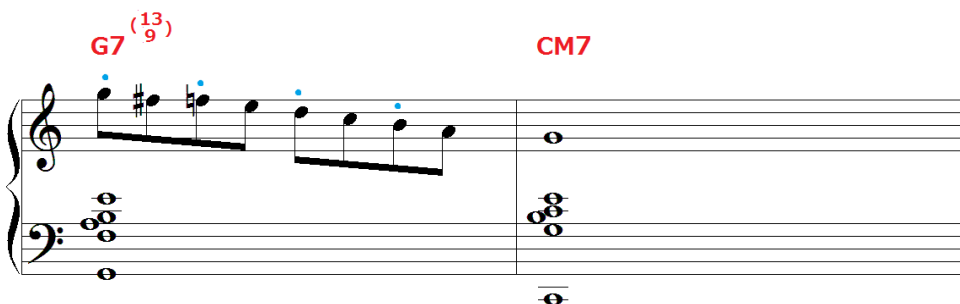
Fig27-7



ビバップドミナントスケールは1音おきにコードトーンが登場するため、コードトーンからスケールを演奏するとすべて拍の頭でコードトーンを演奏することになり、コード感を出しやすいメロディーにすることが出来ます。

Fig27-7はGビバップドミナントスケールの分析ですが、1音おきにコード・トーンが存在することがわかります。4/4拍子でスケールに沿ってメロディーを作る時に音を飛ばしたりしなければ必ず一音ごとにコード・トーンが現れて、非常に明確なコード感を持ったメロディーラインを作ることが出来ます。

♪ Fig27-8



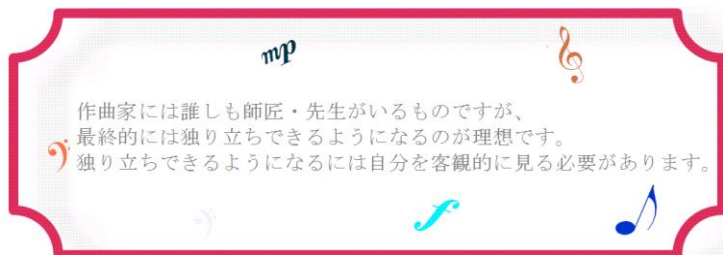
ビバップドミナントスケールをスケール順に演奏するとすべて拍の表でコードトーンになるため、安定したコード感を出すことが出来ます。

Fig27-8はビバップドミナントスケールを用いた実例ですが、G7(9,13)の部分ではすべて拍の表でコード・トーンが鳴っている（青点に注目）ことがわかるでしょうか？一音おきにコード・トーンが存在するためスケールをなぞっていくようなメロディーラインで、すべての拍の表でコード・トーンを鳴らすことが出来ます。

こうすることでより明確にコード感を出すことが出来るため、ジャズにおけるアドリブではこのスケールを好む演奏家がたくさんいます。

アドリブに限らず作曲においても明確なコード感をメロディーだけで出したり、新しいスケール素材としての利用価値は十分にあります。

自己分析



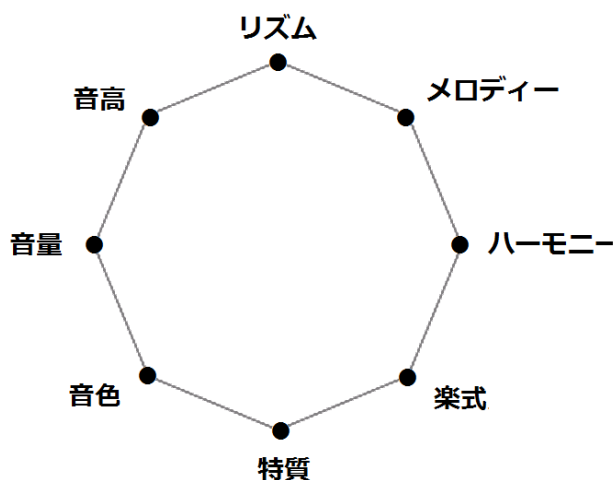
敵を知り、己を知れば百戦危うからずという諺がありますが、作曲においても自分がどういうタイプの作曲家なのかをしっかり分析し、自分自身に対する理解を深めておくことは重要なことです。がむしゃらに作曲し続けていくことも良いかもしれませんが、自分の弱点を発見してその部分を補強したり、長所をさらに伸ばしたりする訓練は高い作曲レベルに達するためにはとても大切なことなのです。

自己分析

自分のことは意外と自分ではわからないものです。「なくて七癖七七四十九癖」、誰にでも癖があります。それが良いものであれば伸ばすべきですが、悪いものであれば改善していかなければなりません。誰でも知らず知らずのうちに自分の弱点から逃げたり、目を背けたりしているものです。

気付いているのに改善出来ないのは単に意志の問題である場合が多いですが、自分で気付いてもいない場合はさらに深刻な問題となります。悪い癖を直し、自分の弱点を補強していくことが良い作曲家への近道となります。

Fig28-1



作曲家に必要な能力を八角形で表した図です。理想はすべての分野において完全な能力を持つことですが、誰にでも得意分野や苦手分野があるため、なかなかそうは行きません。まずは自分自身が何が得意で何が苦手かを知ることが大切です。

Fig28-1は作曲家に必要な能力を八角形で表した図です。現代のDTMの世界において一人で何でもやろうと思うと、これにミキシングやマスタリングを加える必要がありますが、それらは純粋な意味での作曲とは区別したいと思います。

共感覚による色聴能力、または詩的な内容と音楽を結び付けたりする才能など、ほかのどれにも当てはまらない能力は「特質」に分類しています。

特質は個性が多分に表れる特殊能力なので例外ですが、それ以外のリズムが苦手とかハーモニーが苦手などのように自分自身が苦手と感じている部分は努力して改善していく必要があります。

■メロディーに関して

美しいメロディーを書けるかどうかは作曲家にとって非常に重要な問題です。特に歌ものを作るときには何よりも大切な要素になります。メロディーを作るという行為において現状の自分の力に不足を感じてはいませんか？もちろん上を目指せばキリがありませんし、プロの作曲家でもヒット曲や歴史的な名曲と呼ばれるようなメロディーを作るのはなかなか難しいですが、そこまで行かなくても色々なスタイルの音楽を作っていく上でメロディーを作るときに特に困ったりはしていないか？ということです。

筆者個人に関して言えば、メロディーを作るという行為そのものに苦勞することはありません。本当に良いメロディーを作るのは誰によらず難しいのは間違いありませんが、少なくとも基本的な理論を一通り勉強しているので「次にどのようなメロディーラインの可能性はあるか？」は即座に何通りも頭に浮かびますし、たくさん曲を研究しているので色々なリズムの組み合わせにもある程度の持ちネタがあります。

後は単純に慣れていくというのも大きいかもしれません。日々たくさん作曲して、たくさんメロディーを作るといって自体が練習になっており、日本語を毎日話したり、読み書きすることがそのまま日本語の勉強になっているのと同じような感覚です。

もしメロディーを作るのがあまり得意ではないと感じているならば、まず基本的な音楽理論をきちんと習得できているのかを確認してみましょう。Chapter 22 の音楽理論の理解度テストでわからない部分があるのであれば、一通りの基本理論の習得を見直してみると良いと思います。加えて「メロディー作りの練習法」で登場したような刺繍音などの非和声音とコード・トーンだけで8小節のメロディーを書く練習も何の迷いもなく、即座に作れるレベルになるまで徹底的に練習を積みましょう。

「どの音が逸音になるんだっけ？」などのようにメロディーを見て即座に把握できなかつたり、自分が作るときに任意の非和声音を使うのにどうすれば良いのか迷うようなレベルでは単純にメロディー作りに不慣れであると言えます。どの国の言語であっても、それが名文であるかどうかは別として今日の天気を文章にするのに手間取るようなレベルでは、単純に単語や文法の勉強からやり直す必要があります。日本語に慣れていけば、今日の天気を文章にするのは誰にでも出来ますが、作曲も慣れてくると同じくらい簡単にスラスラとメロディーが書けるようになります。

現時点で既にそのレベルに達しているのであれば、メロディー作りで悩むことはないと思いますが、さらに上を目指すのであればたくさん名曲のメロディーを研究してみましょう。そこで使われているリズムや非和声音の用法を研究し、自分のテクニックとして吸収することでさらに高いレベルに達することが出来ます。自分ではまず使わないようなリズムや非和声音の用法などの発見はメロディー作りの幅を広げてくれるので大いに他人の曲の分析に取り組むべきでしょう。

メロディーはインスピレーションの問題でもありますが、職人芸的な側面も多分に持っています。基本的な音楽理論が完璧になったら、ひたすら他人のメロディーを分析して、その個性や美しさの理由を理論的に考えてみましょう。そのようにしてテクニックを蓄積することでメロディー作りの幅はどんどん広がっていくはずですよ。

■ハーモニーに関して

一口にハーモニーと言っても実に広い意味があります。最も初歩的なことであれば「F#7 コードの構成音は？」と聞かれてすぐにわかるかどうかというコードの構成音に対する理解度です。あるいは「F#7 におけるb13th のテンションは？」などのようにテンション構成なども理解している必要があります。

九九における $2 \times 3 = 6$ のように先ほどのコードに関する質問に即答出来ますか？こういったあまりにも基本的なことが怪しい方は基礎を徹底的に行うべきです。基礎をないがしろにすると出来上がる曲もそれ相応のものになってしまいますし、作曲の速度の遅さや凡ミスに繋がっていきますので、徹底的に基礎を勉強するようにしましょう。

高度な意味になってくるとコード進行や転調などが多彩で自由自在に行えるかどうかという内容になってきます。ハーモニーへの理解度を確かめる一例として筆者のピアノ組曲「六花」の薔薇という曲を見てみましょう。この曲は旋法（モード）も解説の所でも登場しましたが、長い曲ではないので楽譜をすべて掲載します。楽譜を目で追いつつ付属のMP3を聴き、ハーモニーへの工夫に注目して下さい。

Fig28-2

ピアノ組曲「六花」より薔薇 (ラヴェルの墓)

piano suite [six flowers]

Rose (The grave of Maurice RAVEL)

Like a rose of various colors ♩ = 160

Kouhei IHARA (1978)

(ラヴェル風に)

8^{va}

p red rose , leggiadro *pù*

pp *cresc*

f *m.g.*

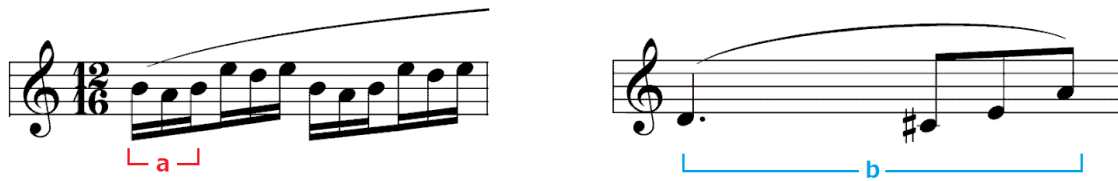
p *mp*

mp con leggerezza

pù *pù*

さて、全体を聴いてみてどんな感想を持ちましたか？注目して欲しいのは曲全体において「メロディーやリズムに対する工夫がほとんどないこと」と「ハーモニー（コード進行）が複雑であること」の2点です。

Fig28-3



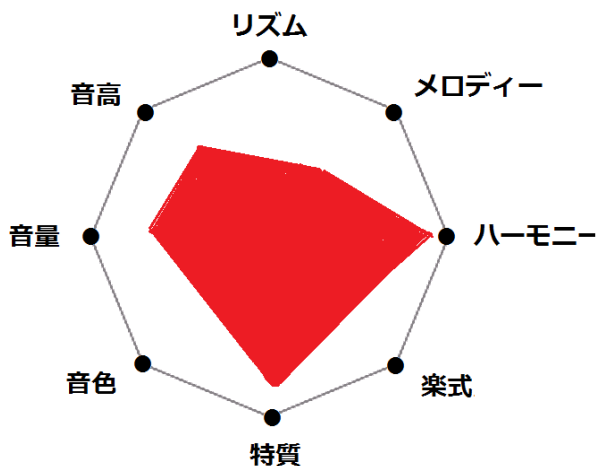
1曲を通して登場する音型は「a」のような16分音符の連続と「b」のメロディーがほとんどです。もちろんこれ以外にも使われている音型はありますが、終始16分音符が曲全体を支配しており、リズム的な工夫がほぼ欠如した楽曲であると言えます。

Fig28-3 は Fig28-2 の曲（薔薇）で中核を成している音型ですが、基本的に「a」と「b」の要素で曲全体が成り立っています。歌詞が付くような美しいメロディーもなければ、ずっと同じようなリズムが続いてリズムに工夫があるとは言えませんが、ハーモニーに関して極めて工夫がなされているのがわかるでしょうか？

多彩な転調や旋法などハーモニーに関して多数の工夫がなされており、かなり複雑になっています。楽譜を頭から見ながらどの部分がどんなコードになっていて、転調や旋法などがどうなっているか数分～数十分使って分析してみてください。ハーモニー（コード進行）に対する理解レベルが高い方であれば本書を超えるテクニックは用いておりませんので、普通に分析が可能はずです。

出来ましたか？転調に関しては相当複雑になっているはずです。もしコードの分析、旋法、転調の分析が上手くできないという場合は時間を掛けてじっくり取り組むか、基礎理論をもう一度復習してみましょう。

Fig28-4



筆者の「薔薇」の楽曲の特性分析です。メロディーとリズムに関してはほとんど工夫がありませんが、代わりにハーモニーが非常に複雑で、音量の変化やピアノの88鍵盤をフルに使おうと音高に対する工夫があります。

Fig28-4 は Fig28-2 の曲（薔薇）を八角形の分析に当てはめたものです。あくまで作曲者の自己申告ですが、リズムとメロディーに対する工夫がほとんどない分、ハーモニーへの工夫が突出しており、加えて音量や音高に関する工夫も見られます。ピアノソロの楽曲なので音色への工夫は如何ともし難いですが、代わりに88鍵盤をすべて使おうとするような広いレンジを持っており、音高の幅は扇のように開閉するなど、色々な工夫がなされています（色聴も使っています）。

この曲は筆者の修業時代に筆者の師匠から課題として書かされた曲で、意図的にこのような特徴も持った楽曲になっていますが、ハーモニーに関して自分で得意と思っていらっしゃる方もそうでない方も訓練の一つとして筆者の薔薇のような特徴を持った練習曲を書いてみましょう。

ハーモニー（コード進行）に関して苦手だと感じていらっしゃる方は基本的な作曲理論を勉強した後で、たくさんの曲を分析してみましょう。ハーモニーに関する勉強は理論半分、分析半分どころか、他人の曲の分析によって得られるものがたくさんあります。常日頃から良いと感じた曲をたくさん分析するようにしましょう。

練習

メロディーとリズムを敢えて単純にして、ハーモニーや音色、音量などで曲を展開させていく曲を作って下さい。

*なるべく先生や先輩など自分よりも高い作曲レベルに達している人に添削してもらいましょう。

■リズムに関して

リズムには非常に広く深い意味があります。最も単純なリズムは楽譜上に目に見えるメロディーや伴奏の音符の組み合わせによるリズムでしょう。この部分に関する工夫をすることはもちろん大切なことですが、実際にはそれよりもずっと広い意味を持っています。

筆者はリズムに関して発想が弱く、よく修業時代に師匠からリズムに関する内容で指摘を受けました。この点を克服するのにかなり努力を払った記憶があります。

しかしリズム的な発想を得意としないのは筆者の生来の気質的なものなのか、いまだにリズムに関する工夫が足りていないと自覚することがよくあります。先天的な個性もありますが、どちらかというテクノやダンス系の楽曲を作る人にはリズム的側面が強い人が多いようです。リズム＝ノリやグルーブという概念的なものを重視するためでしょう。

リズムという言葉は非常にたくさんの意味を含んでいるので一つ一つ個別に見ていきたいと思います。

Fig28-5

- ① 音符や休符のリズム……………メロディーや伴奏の音型のリズム。
- ② ハーモニーのリズム……………コードチェンジやテンションなどの使い方の周期的な用法。
- ③ メロディーのリズム……………フレーズのまとまりの周期、特定の音型が登場するリズム。
- ④ 音色のリズム……………特定の楽器（音色）の周期的な用法。
- ⑤ 音高のリズム……………低音、高音などの周期的な用法。
- ⑥ 音量のリズム……………音の大小の周期的な用法。
- ⑦ 楽式のリズム……………Aブロック、Bブロックなどの大きなまとまりの周期・範囲のリズム。
- ⑧ ノリ、グルーブ……………譜面には表しにくい、ノリの良い曲にするための種々の工夫。

*リズムという要素は単に音符や休符といった分かり易い部分だけでなく、非常に多岐渡ります。様々な音楽的要素を適当に配置するだけでなく、隠れたリズム、見えないリズムなどに工夫できるようにしましょう。

Fig28-5は音楽で用いられる色々なリズムを書き出したものです。①の音符や休符にリズムはメロディーや伴奏におけるわかりやすい要素ですが、そればかりではなく音楽はあらゆるリズムの集合体であると言えます。この隠れたリズムにどれだけ工夫できるかが作曲においてかなり重要になります。

「生活のリズムを整える」なんて言ったりしますが、起床や就寝、食事の時間、あるいは心臓の鼓動や呼吸、まばたきなどあらゆる部分にリズムは隠れています。このような隠れたリズムに関して多大な工夫を凝らしている作曲家はたくさんいます。

クラシックにおいてこの点に飛びぬけているのがモーツァルトやドビュッシーであり、隠れたリズムへの創意工夫に溢れているので是非研究してみましょう。

②のハーモニーのリズムはコードチェンジやテンションの周期的なリズムを指します。

Fig28-8

4小節のまとまり

1小節のまとまり 1小節のまとまり 2拍のまとまり 2拍のまとまり

2拍のまとまり 2拍のまとまり 1拍のまとまり 1拍のまとまり

1拍のまとまり 1拍のまとまり

フレーズのまとまりがどんどん細くなりリズムが切迫していく例です。メロディーにおける1フレーズの長さやフレージングスラーやレガートやスタッカートなどの演奏の仕方によってもリズムを作り出すことができます。

Fig28-8 は Fig28-2 の曲（薔薇）の冒頭のメロディーですが、最初は4小節間続く息の長いフレーズから始まり盛り上がりの頂点に向けて、どんどんフレーズの区切りが短くなっていき、最後は拍と同調してかなり切迫した感じになっています。

数小節間続く息の長いフレーズを使うのと、拍と同調（あるいはもっと細かい）した切迫感のあるフレーズを使うのでは生まれるノリは全く異なってきます。このようにフレーズが持っているリズム（フレーズの単位）も大いに作曲に活用していくことができます。

一見わかりにくいかもしれませんが、これも立派なリズム的要素と言えます。メロディーに限らず伴奏で使われている音型にも同じことが言えるので実際にはかなりの工夫の余地がある部分といえるでしょう。

④の音色のリズムとは、特定の楽器が持っている音色の周期的な変化を指します。最も分かり易いのはシンセサイザーのフィルターによる効果でしょう。

♪ Fig28-9

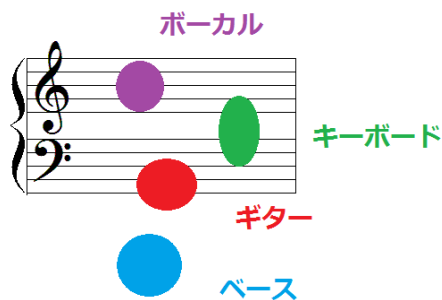
音符のみを見ればあまりにも単純な素材ですが、音色の変化によってリズムを作り出しています。変化の周期のコントロールによってゆったりとしたリズムや切迫感のあるリズムを作り出すことができます。楽器の奏法や音域によって変化を出せるならばどんな楽器でも同じような効果を上げることができます。

Fig28-9 は音符のみを見ればあまりにも単純な素材ですが、MP3 を聴くと付点のリズムが作り出されていることがわかります。同じことを行うにはシンセサイザーに関する知識が必要ですが、フィルターに限らずシンセサイザーのあらゆるパラメーターを周期的に動かすことによって様々なリズムを作り出せます。細かい変化であればスピード感が出ますし、大きな変化であればゆったりとした感じを出せます。

■音高に関して

音高への工夫は常に作曲をするときに大譜表を思い浮かべることによって鍛えることができます。現代のエレクトーン奏者は右手、左手、足鍵盤の3段で同時に3つのパートを処理しますが、音楽を聴くときに頭の中に大譜表を連想する方が多いそうです。

Fig28-14



作曲をするときに（音楽を聴くときに）常に大譜表を思い浮かべると音高に対する工夫が身に付きやすいです。実際には大譜表+「8va」「8vb」ほどの音域が一般的な楽曲の音域になります。またミックスにおけるイコライザーでも重要になるので、何処が何Hzなのかをちゃんと把握しておきましょう。

Fig28-14 はボーカル、ギター、ベース、キーボードを使用したバンド曲の一般的な音域を表したものです。実際にはもっと動く場合が多いのですが、何かの曲を聴いたときに主な楽器が五線譜のどの辺りにいるのかを把握し、大譜表を頭の中に思い浮かべることが出来ますか？脳内で音高を明確に把握しながら作曲をするのはとても大切なことです。

Fig28-15



ピアノの最低音
27.5Hz

中央ドは約261Hzです。

ピアノの最高音
4186Hz

作曲という範疇をやや出てしまいますが、ミキシングやマスタリングを行うときにどのパートがどのくらいの周波数にいるのかをしっかりと理解しておくことイコライザーの使い方が上手くなります。また作曲の段階でミキシングのことを考えながら音を配置するようになるので結果的にバランスの良い楽曲が作れるようになります。

Fig28-15 はピアノの鍵盤と周波数の関係を表したものです。WAVES 社の H - EQ というイコライザーの画面ですが、最近はこのようにアナライザーとイコライザーが合体したプラグインもたくさん出ています。

ピアノの鍵盤はギター、ベース、ボーカルなどあらゆる楽器の音域をカバーできる万能楽器ですので、筆者は常にピアノの鍵盤や大譜表を頭の中に思い浮かべながら作曲したり、ミキシングを行っています。五線譜のどのあたりが何 Hz なのかを知っておくことで、作曲・編曲の段階で不要な周波数の偏りを避けたりできるので最終的な曲の仕上がりに関わってきます。

中央ドは約 261Hz、ピアノの最高音は 4186Hz、最低音は 27.5Hz です。ここからベースやギターの最低音がわかりますし、自分が作ったメロディー、ギター、ベースなどがおおよそどの辺りの周波数にいるのかがわかるようになりますので、ミキシングでイコライザーを使用するときにも当てずっぽうで行うよりはずっと良い結果を出せるようになります。

これらのジャンルの製作にはシンセサイザーやリズムマシンなどの機材に関する知識が欠かせません。往年の名機と呼ばれる MOOG (モーグ) や ARP (アープ) などのシンセサイザーや現代の REASON や REAKTOR に代表されるソフトウェアシンセサイザーも使えるようになりたいですね。MOOG や ARP はパソコン上で動くようにエミュレートされたソフトがたくさんあります (中にはフリーソフトもありますよ!)。

Fig29-1



ODSay VST

Fig29-2



MiniMoog VA

Fig29-3



D16 Drumazon

こういったヴィンテージ機種の実機に触れる機会は少ないですが、文字通りシンセサイザーやリズムマシンの歴史を支えてきた機種ですし、現代のソフトシンセやリズムマシンの多くがこういったヴィンテージ機種を土台に開発されていますので是非抑えておきたいですね。

Fig29-4



Propellerhead 社 Reason

Fig29-5



Native Instruments 社 REAKTOR

筆者は Propellerhead 社の Reason が大好きで良く使っています。自分で VCO・VCF・VCA や LFO を弄って音作りを行う基本的な使い方から、CV 信号や GT 信号を利用して複数のシンセサイザーを並列連結したり、CV 信号を分岐して面白いサウンドを作ってみたりとかなり音を作り込めます。筆者は Reason でシンセサイザーの基本を学びました。GUI も綺麗ですし Reason はお勧めです。

Native Instruments 社の REAKTOR も業界では老舗と言ってよいほど長い歴史を誇り、ちょっとデザインは野暮ったい部分があったりもするのですが、その反面 RAZOR や PRISM といったまさに現代科学最先端なシンセサイザーもリリースされているので筆者の作曲に欠かせない役割を担っています。

Fig29-6



RAZOR

Fig29-7



REAKTOR PRISM

筆者は上記の2つを愛用していますが、ほかにもいくつも民族音楽専用音源を使って様々な民俗音楽を製作しています。とにかく楽器の種類が多く「初めて名前を聞いた」とか「そんな楽器あったんだ」なんてことが民俗音楽を勉強しているとたくさん出てきます。

民族音楽を作るコツはまずその民族音楽で使われている楽器の種類や音域や演奏方法、そして音階やリズムを勉強することです。中には西洋音楽のように和音という概念がない音楽があったり、人間の声だけで成立する民族音楽(ケチャや声明)もあるのでDTMでの再現が難しいものもあります。

また忘れてはならないのが、その民族音楽の歴史を学ぶことでしょう。それはそのまま地理や世界史を学ぶことにも繋がっていきます。音階や楽器を真似るだけでそれっぽくなったりしますが、やはりその民族音楽を本質的に表現するには、歴史や地理を勉強してこそだと筆者は考えているので、これまた勉強量は膨大になります。

ここで挙げた民族音楽がすべてではなく、主要なものを挙げただけなので実際にはまだまだたくさんあります。地球上の民族音楽を主要なものだけでも一通り作れるようになるには長い時間が掛かってしましますが、ゲームやアニメやドラマなどのメディアでは色々な音楽が登場するので主要なものは抑えておきたいですね。

■ゲーム・アニメ・テレビドラマ・映画などのBGM楽曲の習得

将来作曲家、あるいはサウンドクエイターとしてお仕事をしたいという方はここまで紹介した音楽ジャンルを全部作れるようになっておきましょう。「それは無理だ!」という声が聞こえてきそうですが、さすがに全部は無理でも1つでも多くのジャンルを習得いたほうが職業としては有利です。筆者自身もまだ挑戦したことのないジャンルはありますが、日々1つ1つ風潰しをするように、畳の目を数えるように勉強し、作曲し、さらには作品として残すことで日々努力を続けています。

もし将来プロとしてやっていきたいならお仕事を頂いたときに「サンバを作ってください」「ジャズのビッグバンドを作ってください」という依頼がクライアントさんから来たときに「出来ません」とは言いたくないですね。筆者が一番言いたくない台詞です。そんな答え方をしてしまつては二度と仕事の話はしてくれないかもしれません。自分の実力のなさを自ら白状するようなものです。

とは言ってもサンバやジャズのビッグバンドを作ったことがなければ当然どんな楽器があるのか、どういうコード進行やリズムの特徴があるのか?など知らなければやはり不安です。

仕事としてやる場合は速度を求められることも往々にあるので(納期は2日後など)、作ったことのない音楽ジャンルの依頼を頂いたときに「どんな楽器があるんだっけ?」などと調べるところからスタートするようではクオリティの高い仕事をするのは難しいかもしれません。

例えば料理で生まれて初めて作ったペペロンチーノよりも十回作って経験を積んだペペロンチーノのほうが過去のノウハウがあるので当然上手に出来ると思います。これと全く同じことが作曲でも起こるわけです。生まれて初めてジャズのビッグバンド作る作曲家とジャズのビッグバンドを十曲以上書いた作曲家なら後者の方にお仕事を頼みたいですね。筆者が日々様々な音楽ジャンルの勉強・作曲をするのはすなわち仕事のためだったりします。またそういった日々の努力が自信にも繋がっていくので、将来プロを目指している方はとにかく日々勉強&作曲です。自分の得意ジャンルを伸ばすのも大切ですが、やったことのない音楽ジャンルに挑戦することもとても大切です。勉強量も膨大ですが、筆者の場合は音楽が好きですし、勉強するのも嫌いではないのでむしろやるのがたくさんあって嬉しいくらいに思っています。将来プロを目指す方は是非頑張ってください。

またオールジャンル作れるようになるということとは別に雰囲気表現する技法も学ばなければなりません。「夕方っぽい感じ」「不気味な感じ」「楽しそうな感じ」「感動的な感じ」「戦闘っぽい感じ」etc…、ゲーム・アニメ・テレビドラマ・映画ではその時のシーンに合った音楽が流れます。これらは音楽ジャンルという言葉では括ることが出来ませんね。「楽しそうな感じ」であればポップスでもロックでもジャズでもクラシックでもテクノでも表現出来ます。

ここまで体験版をお読み下さいまして有難う御座いました。

製品版では全514ページを欠損なくお読み頂けます。また付属の127MB分のMP3データに加えて、スマートフォンなどのモバイルでの読み込みデータ容量軽減のために各Chapterを分割したデータもご用意しております。

