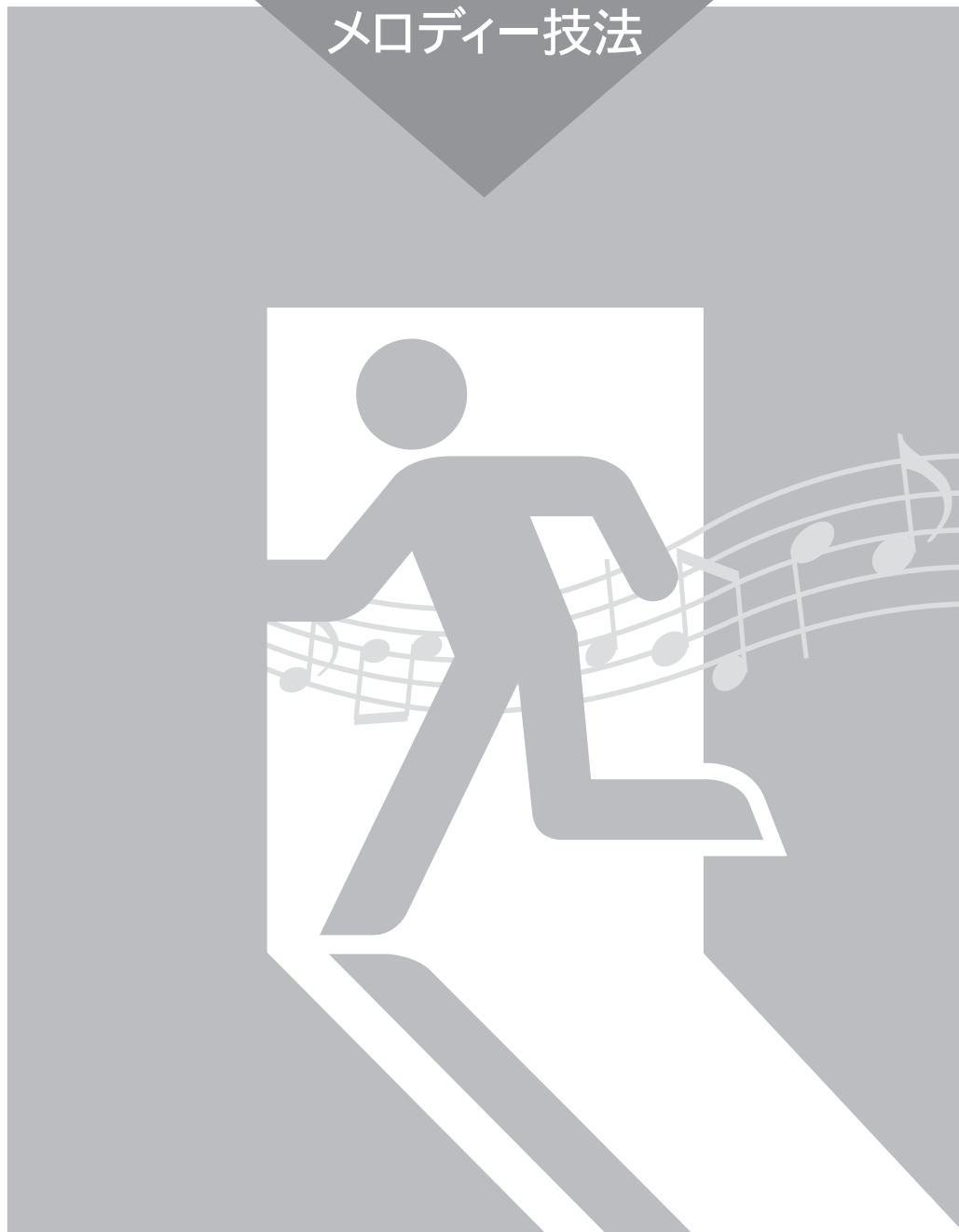


作曲非常口

平凡な私達のための
メロディー技法



村井 俊夫 著

CAD
CHUO ART PUBLISHING CO., LTD.

まえがき

「才能がある人には、この本は不要です」

私も作曲の才能がほしいものです…。

「メロディーが天から降ってきた」とか「誰かに動かされているように曲ができた」とか…そんな経験は私には一度もありません。

こんな私が作曲の仕事をしています。才能のない私には「メロディーが降ってくる」なんてことはありませんから、そんなものを待っていたら締め切りはとっくに過ぎ去ってしまいます。

そこでどうするか。

理論で作ります。

それが本当に作曲作業として正解か、といえば…たぶん違うと思います。しかし私には降ってきませんから…。

「自分には才能がない」という自覚から私の勉強は始まりました。ジャズ理論、和声学、ロックの手法、キューバやブラジルの音楽、そしてもちろんポップスも。それぞれの音楽が特有の色合いを持っています。それらが「なぜその色合いに聴こえるのか」を理論的に分析しました。そしてたくさんの「引き出し」を作りました。

そんな自分の経験から「作曲に行き詰まった時にちょっと覗いてもらう便利帳のようなもの」…そんな本を作ってみようと。もちろん作曲の本当の素晴らしさや醍醐味は、この本を越えたところにあると思います。それぞれの理論やジャンルを深く研究することで、あなたの音楽に大きな喜びが生まれることでしょう。

でも…とりあえず、今、お急ぎのあなたへ…非常口。

村井 俊夫

目次

第1章 メロディーが動くしくみ ————— 7

1. 作曲手順の理想と現実
2. ひとつの結論
3. つなぐ ～経過音～
4. 揺らす ～刺しゅう音～
5. 逃げる ～逸音～
6. 頼る ～倚音～
7. ジラす ～掛留音～
8. アセる ～先取音～
9. 非和声音の感情・用途
10. 混ぜる ～連続非和声音～
11. 作ってみる

第2章 コードが動くしくみ ————— 29

1. ふたつめの結論
2. ダイアトニックということ
3. 期待と裏切り ～2度進行と完全4度上昇進行～
4. 借りてきたり ～サブドミナントマイナーとセカンダリードミナント～
5. 飾りつけのまとめ
6. 背景を変える ～リハーモナイズ～
7. 何処へ ～転調～

第3章 ちょっと気になる非常口 ～いろいろなヒント～ ————— 49

1. ペンタトニックスケール
2. 「ファ・シ」はせつない
3. 「ド・ソ」は強い
4. アルペジオの回数
5. 大きな跳躍の前のワンクッション
6. シンコペーション
7. 歌モノの情報量
8. モチーフ
9. 息継ぎをしましょう
10. 余韻を作りましょう

第4章 作曲通用口 ～勉強を掘り下げるかたへ～ 65

1. マイナーキーということ
2. ドミナントということ
3. テンションということ

第5章 重箱の隅 83

1. メジャーキーの主和音
2. 不完全なコードの良さ
3. 「マイナーは暗い」という思い込み
4. 理論学習の落とし穴
5. サイズを作る
6. 自分の曲を聴きすぎたあなたは
7. 不協和度と耳の慣れ
8. 音の風景
9. 作業中の楽器
10. 耳を信じる

第6章 作曲に便利なコードチャート 89

あとがき

1. 作曲手順の理想と現実

作曲する時に、メロディーとコード進行のどちらから作るべきでしょうか。

ふだん私達が聴いたり作ったりする音楽のほとんどはメロディーとコード進行のコンビネーションで成り立っています。メロディーの色合いや感情を示す背景としてコード進行がある、といえるでしょう。メロディーが主役であることは明らかですが、コード進行の選び方によってメロディーの表情が変化します。

本当に理想的な作曲手順は「メロディーを作ってからコード進行を決める」ということになるかもしれませんが。主役を確定してから、その色彩を付けていく、と。しかし現実的にはどうでしょうか。以下の2点に注目してみましょう。

①メロディーだけを作る、という作業をした場合でも、きっとその人の頭の中では何かしらのコードサウンドがイメージされていることでしょう。日常的に音楽を聴いていれば「コードサウンドをイメージしないでメロディーを作る」ことは難しいはずです。「コード進行なんか考えないでメロディーを作った」というケースは、コード進行を意識しなかったのではなく、イメージしたコード進行を「書かなかった」にすぎないのではないのでしょうか。

②メロディーの選択範囲とコード進行の選択範囲では、明らかにメロディーの設定のほうが自由度が高いことでしょう。その、あまりに広大な選択範囲の中から何の手がかり（コード進行）もなく何らかのメロディーをつむぎ出す、というのはなかなか難しい作業です。

この2点をもってしても、純粹な意味で「メロディーのみを作曲する」というのは、現実的に困難な面がありそうです。

これらのことから、作曲手順の現実的な理想は「メロディーとコード進行を同時に作る」というところにおちつきそうです。2小節ずつくらいの短いスパンで、メロディーとコード進行の検証・修正を繰り返しながら進めていく、と。

では、そのメロディーを作る際の道具は何かといえば、歌声か楽器のいずれかでしょう。もちろんどちらも正解ですが、両者ともそれぞれ長所・短所があります。

歌声は制約のない自由な発想が得られやすく、メロディーに歌心を込めやすい利点があり、歌モノの作曲には当然に有効な手段です。短所としては、その人の歌の技量に左右されてしまう、という点でしょう。特にインスト曲を作る場合には、機動性の面において不向きな場合があります。

楽器によるメロディー作曲は、演奏作業を通して、頭の中でイメージできなかった音の動きを発見しやすく、音選びの範囲は広がります。しかしながら、手を使う作業なので、つい「手ぐせフレーズ」的な音形に陥りやすいものです。とくに歌モノの作曲においては「歌らしくない」フレージング、例えば余計な技巧が加わったようなメロディーに走ってしまいがちです。

平凡な私達であれば、両方を併用するのが良いでしょう。歌声で作りながらも、その彩りに

不足を感じたら楽器で音を探してみる…楽器で作ったならばそれを歌ってみて、歌心のポイントが再現されているか確かめてみる…という「行ったり来たり」の中でバランスが整っていくでしょう。

さて、ここからが本題ですが、その両方（歌声と楽器）を用いても、やはり行き詰まったり、漠然と思い浮かぶイメージを再現できなかったり、ということが多々あります。それを補足していくのが「理論」です。

この章では、メロディーの動きをメカニカルに捉えて、「たいていのメロディーは、とある規則性に従っている」という理論を見てみましょう。

2. ひとつの結論

メロディーの動きかたについて見ていきます。

さて、次のようなコード進行があるとします（Sample 1-2-1）。

🎵 Sample 1-2-1

The musical notation for Sample 1-2-1 shows a five-measure chord progression in common time. The chords are C, Am7, Dm7, G7, and C. The notation includes a treble clef, a bass clef, and a common time signature (C). The chords are represented by block letters above the staff and their corresponding notes below.

このコード進行の上に、次の2つのメロディーをのせてみます（Sample 1-2-2）。

6. 頼る～倚音（いおん）～

前記の逸音が非常にそっけない動きをするのに対して、この項の「倚音」は逆に「寄り添う形」で現れます。コードトーンに対して「あなたあつての私」といった様子です。

実際に見てみましょう。まずは上から寄ってくる倚音の例です (Sample 1-6-1)。

♪ Sample 1-6-1

①

Melody

5 R

C Am7

Chord

②

倚 5 倚 R

C Am7

「倚」が倚音です。

「何の前ぶれもなく現れて、いきなりなつく」というのが「倚音」の動きです。

「前ぶれもなく」とは…音階的な動きで登場するならばこちらも心の準備ができようものの、そのような必然性もなく突然登場する、ということです。

②の1小節目でいきなり「ラ」が現れたと思いきや、それが音階的にコードトーンである「ソ」におちついて一件落着、ということです。

2小節目の「シ」は、その直前の「ソ」とも音階的には隣接していないので「前ぶれのない登場」です。何かかと思っていたところ、コードトーンの「ラ」に着地して納得、という動きです。

上から寄ってくる倚音は音階にある音を使います。変質音は使いません。理由は刺しゅう音の項での解説と同様で「下りる」動きに余計なお世話はいらないからです。

さて、それに対して、下から寄ってくる倚音には変質音を使うことがあります (Sample 1-6-2) (Sample 1-6-3)。

これらのように非和声音を合成することで単一の非和声音では得られないバリエーションができたり、よりさまざまな表情を作り出すことができます。

11. 作ってみる

さて、非和声音のまとめとして、実際にメロディーを作ってみましょう。

前述したように作曲の作業手順は「メロディーとコード進行を同時に進める」のが理想的ですが、この本はむしろ「理想的に進められない時の非常口」ですから、この項では「コード進行を先に設定してメロディーを作る」という手順を進めてみましょう。その中で、非和声音を使うことでどのように「メロディーらしい動き」ができてくるか、を順を追って見てみましょう。

作業手順は次のように進めてみます。

- ①コード進行を決める。
- ②原進行（メロディーの骨組みになるコードトーン）の動きを決める。
- ③その原進行に非和声音を散りばめる。
- ④でき上がった旋律にリズムを加える。

では始めましょう。

①コード進行を決める

コード進行については第2章で解説いたしますので、ここでは以下の5小節のコード進行を用いましょう（Sample 1-11-1）。

♪ Sample 1-11-1

The image shows a musical score for Sample 1-11-1. It consists of a grand staff with a treble clef and a bass clef. The time signature is 4/4. The key signature is C major. The chord progression is C, Em7, Dm7, G7, C. The notation is as follows:

Measure	Chord	Bass Note
1	C	C
2	Em7	C
3	Dm7	C
4	G7	C
5	C	C

②原進行（メロディーの骨組みになるコードトーン）の動きを決める

各コードの小節の中でいくつか（8分音符メロディーであれば1つから3つくらい）の原音、つまりメロディーの骨組みになるコードトーンを選んでみましょう。選ぶにあたっては何も考え込む必要はありません。「任意で選んだ音がメロディーらしくなっていく」過程を見ていきましょう。

では先ほどのコード進行で、原音を次のように選んでみます（Sample 1-11-2）。

1. ふたつめの結論

この章ではコード進行について考えてみましょう。

第1章の第2項「ひとつの結論」で、シンプルな原音メロディーと複雑な非和声音メロディーが「実は同じもの」という結論がありました。コード進行についても同様のことがあります。

まず次の2つのコード進行をご覧ください (Sample 2-1-1)。

🎵 Sample 2-1-1

①

C G7 C

②

C Am7 F#m7(b5) FM7 Dm7 A♭M7 D♭7 C

ここでふたつめの結論です。

①と②は同じコード進行です。

朝、家を出て仕事をして、夜、家に帰る、としましょう。

ある日のあなたは出社から退社まで会社でパソコンに向かっていているかもしれません。そして翌日のあなたは、朝、家を出ると取引先に直行し、そのあとに自社工場へ行き、夜は接待をこなして終電で帰宅、と。

このように段取りは違っても「家から出て仕事をして家に帰る」という本筋は同じです。

コード進行とはそのようなものです。家から出て、色々な道筋で歩きまわって、また家に帰ってくる、その道筋のバリエーションです。ちなみに①が最短距離で、②はだいたい寄り道をしています。

では解説を始めます。

2. ダイアトニックということ

曲を聴いて感動したり、ノったり、歌いたくなったりするためには、そこに何かのキー（調）


を感じていることでしょう。あっちこちの音が無秩序に出てきていたりしたら、不安な気分になったりつかみどころがなかったりしますよね。サスペンスドラマのBGMならオーケーなのですが…。

「ダイアトニックスケール」というのは、あるキーを示す音階、つまりC Major KeyであればC Major Scale「ド・レ・ミ・ファ・ソ・ラ・シ・ド」ということなのですが、同じように、あるキーを示すコード群、これを「ダイアトニックコード」といいます。















例えばC Major KeyのダイアトニックコードはC Major Scaleに含まれる音で作られるコード群、ということになります (Sample 2-2-1)。

Sample 2-2-1

C Major Scale



Diatonic Chords Of C Major Key

	C	Dm	Em	F	G	Am	Bdim
3 声体							
	I	II m	III m	IV	V	VI m	VII dim
4 声体							
	I M7	II m7	III m7	IV M7	V 7	VI m7	VII m7 (b5)


その曲がC Major Keyらしく聴こえるためには、その曲のメロディーはC Major Scaleの中の音がメインになり、コード進行はC Major Keyのダイアトニックコードがメインに使われます。

それぞれのコードはそのキーの中での立場を持っています。そのキーの中での安定度が「安定」「少し不安定」「とても不安定」という区分けになります。

「安定」がトニック (T)、「少し不安定」がサブドミナント (SD)、「とても不安定」がドミナント (D) といいます。

4声体で見てください。C Major KeyではCM7がトニック、FM7がサブドミナント、G7がドミナントにあたります (Sample 2-2-2)。

Sample 2-2-2

	CM7	Dm7	Em7	FM7	G7	Am7	Bm7(b5)
							
	T			SD	D		

残りの4つのコードは、それぞれT・SD・Dと似たキャラクターを持つものとして分類されています。それらはT・SD・Dの「代理」と呼ばれます (Sample 2-2-3)。

5. 飾りつけのまとめ

最小のコード進行「I→V7→I」から、いかに飾りつけをほどこして結構なコード進行になるか、を見てみましょう。

使う手法を整理してみます。

- ・「とても不安定」に「少し不安定→とても不安定」という段階を付ける。
- ・ダイアトニック内のバリエーション、つまり代理のコードを付け加えたり、もしくは置き換えたりする。
- ・サブドミナントマイナーを使う。
- ・セカンダリードミナントを使う。

では順を追って作ってみましょう。

まず最初の状態は「I→V7→I」です (Sample 2-5-1)。

♪ Sample 2-5-1

T	D	T
C	G7	C

The musical notation shows three measures in C major. The first measure has a C major triad (C-E-G) in the treble clef and a C bass note in the bass clef. The second measure has a G7 chord (G-B-F-A) in the treble clef and a G bass note in the bass clef. The third measure has a C major triad (C-E-G) in the treble clef and a C bass note in the bass clef.

では飾りつけをしていきましょう。

- ・「とても不安定」な G7(D) の前に「少し不安定」な FM7(SD) を付ける。
C(T)-FM7(SD)-G7(D)-C(T)
- ・C(T) のあとにトニックの代理の Am7(T) を付ける。
FM7(SD) のあとにサブドミナントマイナーの代理 Dm7^(b5) (SDM) を付ける。
C(T)-Am7(T)-FM7(SD)-Dm7^(b5) (SDM)-G7(D)-C(T)
- ・Am7(T) の前に、それを導くセカンダリードミナント E7(Sec.D) を付ける。
完成しました (Sample2-5-2)。

♪ Sample 2-5-2

T	Sec.D	(T)	SD	(SDM)	D	T
C	E7	Am7	FM7	Dm7 ^(b5)	G7	C

The musical notation shows six measures in C major. Measure 1: C major triad (C-E-G) in treble, C bass note in bass. Measure 2: E7 chord (E-G-B-D) in treble, E bass note in bass. Measure 3: Am7 chord (A-C-E-G) in treble, A bass note in bass. Measure 4: FM7 chord (F-A-C-E) in treble, F bass note in bass. Measure 5: Dm7^(b5) chord (D-F-A-C) in treble, D bass note in bass. Measure 6: C major triad (C-E-G) in treble, C bass note in bass.

もう一題、見てみましょう。スタートのコード進行は同じです。

C(T)-G7(D)-C(T)

- ・C(T) のあとに代理の Am7(T) を付ける。
G7(D) の前に SD の代理である Dm7(SD) を付けて「少し不安定→とても不安定」の変化

を付ける。

C(T) - Am7(T) - Dm7(SD) - G7(D) - C(T)

・ Dm7(SD) と G7(D) の間に SDM を連続して付ける。本来の SDM →代理の SDM の順で。


C(T) - Am7(T) - Dm7(SD) - Fm7(SDM) - B♭7(SDM) - A♭M7(SDM) - G7(D) - C(T)

・ Dm7(SD) の前に、それを導くセカンダリードミナント A7(Sec.D) を付ける。

完成です (Sample2-5-3)。

🎵 Sample 2-5-3

T	(T)	Sec.D	(SD)	SDM	(SDM)	(SDM)	D	T
C	Am7	A7	Dm7	Fm7	B♭7	A♭M7	G7	C



このように、シンプルな「安定(T) →不安定(D) →安定(T)」が、飾りつけをほどこすことで、結構なコード進行に変身します。

6. 背景を変える ～ リハーモナイズ ～

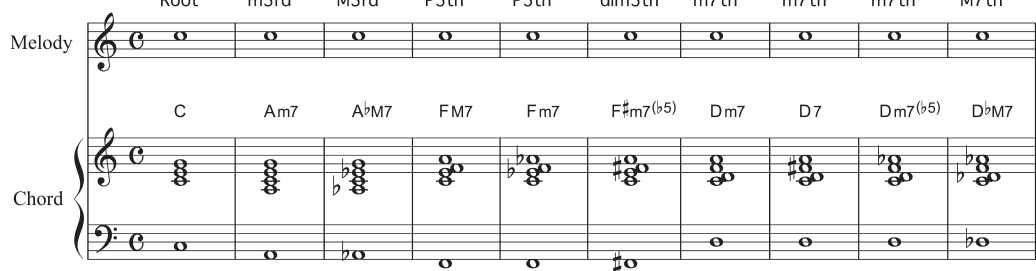
メロディーは、その背景 (コード) によって表情を変えます。

たとえば、たったひとつの音「ド」がメロディーだとします。しかしその「ド」の響きはその背景によって変化します (Sample 2-6-1)。

🎵 Sample 2-6-1

	Root	m3rd	M3rd	P5th	P5th	dim5th	m7th	m7th	m7th	M7th
--	------	------	------	------	------	--------	------	------	------	------

Melody



Chord

C	Am7	A♭M7	Fm7	Fm7	F♯m7(b5)	Dm7	D7	Dm7(b5)	D♭M7
---	-----	------	-----	-----	----------	-----	----	---------	------

もちろん「ド」がコードトーン以外の音になることもあるので、「ド」の表情はもっとたくさんあります。

「リハーモナイズ」とは、背景のコード進行を変えることで、そのメロディーの表情を変えていく作業です。いったんメロディーとコード進行ができ上がったあとでも、リハーモナイズすることで、また一層その曲の表情が豊かになるかもしれません。

それではこれまでの手法を用いながらリハーモナイズの実際を見てみましょう。

次のような曲ができ上がっている、とします (Sample 2-6-2)。

この章では作曲のいろいろなヒントを挙げていきます。きっと重要なエッセンスになる非常口です。

1. ペンタトニックスケール

第1章で、コードに対するメロディーの成り立ちを解説しましたが、それにしばられることなく自由に動ける方法が「ペンタトニックスケール」です。

ペンタトニックスケールとは、普通の音階（メジャースケール）から音を間引きして5音の音階にしたものです。「メジャーペンタトニックスケール」と「マイナーペンタトニックスケール」の2種類がありますが、実体は同じものです（Sample 3-1-1）。

♪ Sample 3-1-1

C Major Pentatonic Scale



A Minor Pentatonic Scale (= C Major Pentatonic Scale)



C Minor Pentatonic Scale (= E♭ Major Pentatonic Scale)



C Major Pentatonic Scale を見てみましょう。

普通のC Major Scaleは「ド・レ・ミ・ファ・ソ・ラ・シ」ですが、このメジャースケールから「ファとシ」をどけたものがC Major Pentatonic Scaleです。ファとシをどけることで半音階の部分（ミ～ファ、シ～ド）が無くなることとなります。4番目と7番目をどけているので、俗に「ヨナ抜き音階」と呼ばれたりします。

そのC Major Pentatonic Scaleと同じ音使いで「ラ」をメインにして並べ換えたものがA Minor Pentatonic Scaleです。

そもそも半音階を形作るファとシは「解決したい」という欲求を持っています。つまり「ファはミに下りたがる」「シはドに上りたがる」という性質です。それをどけた音階であるペンタトニックは次のような特徴を持っています。

- ・5音のどれもが「どこかへ進みたい（解決欲求）」という方向性は持っていないので、ランダムに並べても「メロディーらしく」聴こえる。
- ・その結果、非常に自己主張の強い旋律になる。
- ・旋律の存在感が強固になるので、コードにしばられない、コードと対等に渡り合える旋律になる。

実際の例を見てみましょう (Sample 3-1-2)。

Sample 3-1-2

Melody

Chord

これはメジャーペンタトニックで押しきったメロディーですが、※印を付けた部分は第1章の非和声音には当てはまらない音使いです。しかしさほど歌いにくいわけでもなく、むしろすんなりと聴けてしまう動きになっています。

ペンタトニックは良くも悪くも印象が強いため、その色合いを好むか好まないか、が分かれ目になると思いますが、ストレートなロックサウンドなどには多用されます。

C Major Pentatonic Scale (ド・レ・ミ・ソ・ラ) と同じ音使いで「ラ」を着地点に用いると「A Minor Pentatonic Scale」になります。C Major Key と A Minor Key の関係 (平行調) と同様です。

では A Minor Pentatonic Scale の例を見てみましょう (Sample 3-1-3)

Sample 3-1-3

Melody

Chord

先ほどと同様に※印の付いた音が非和声音としては成り立っていない音ですが、これらもメロディーとしてすんなり聴けるものになっています。

ここまでは「メジャーキーにはメジャーペンタトニック、マイナーキーにはマイナーペンタトニック」という形で当てはめてきましたが、「メジャーキーにマイナーペンタトニック」という組み合わせが用いられることがあります。ここで登場してくるのが「ブルーノート (Blue Note)」という音使いです。

「ブルーノート」とは、読んで字のごとく、ブルースっぽい響きをかもし出す音のことですが、メジャーキー、マイナーキーを問わず、そのキーの主音から数えて「短3度の音」「減5度の音」「短7度の音」の3つです (Sample 3-1-4)。

非常口があれば通用口もありまして…。

感性や才能に頼らず理論（の一端）で何とかする…というコンセプトに沿って解説してきましたが、理論そのものに興味を持って下さったかたもいらっしゃるかと思います。

本書はあくまで非常口としてお役に立てれば幸いなのですが、これをきっかけに勉強を掘り下げていかれるかたに向けて、理論学習の通用口とも言える事柄、と同時に入り口でつまづきやすい事柄を3点、解説しておきます。

1. マイナーキーということ

日頃なにげなく使っている「キー」という言葉、あらためてその実体を考えてみましょう。

例えば「この曲はC Major Keyです」と言った場合、それはどういうことかといえば…。

- ・ C Major Scale をメインに使っている曲
- ・ 「ド」の音にたどり着いた時に終止感（着地感）が得られる曲
- ・ C Major Scale のダイアトニックコードがメインに使われている曲

といったところでしょう。

では次の曲のキーは何でしょうか（Sample 4-1-1）。

♪ Sample 4-1-1

Melody

Chord

C Am7 Fm7 Em7 Am7

この曲がこれで終わるとすれば、最後のコード Am7 に注目して「キーは A Minor Key」と答える人がいるかもしれません。しかし「C Major Scale」「ドで着地」「C Major Scale のダイアトニックコード」などの条件を考えると「C Major Key」と答える人もいるかもしれません。

マイナーキーの実体…これがこの項のテーマです。

●メジャースケール

マイナーキーを語るには、まずメジャーキーから話を始めましょう。

次の曲をご覧ください（Sample 4-1-2）。

この章では、作曲作業の中で考えるささいなこと、もしくはささいでない事柄を挙げてみます。中には重箱の隅をつつくようなことも…。

1. メジャーキーの主和音

特に理論書のたぐいにおいては、メジャーキーの I（主和音）が当然のように Major 7th コードになっています。例えば C Major Key なら CM7（ド・ミ・ソ・シ）、というように。

しかし、少なくともポップスにおいてはそこまで当然のように主和音が Major 7th コードになっているかといえば…そうでもありません。

そもそも Major 7th の響きはとても繊細な特徴的なサウンドなので、無造作に使うべきものではありません。それがフィットする曲なら良いのですが、むしろ 3 声体の C（ド・ミ・ソ）や、トライアドに 9th のみを加えた Cadd 9th（ド・レ・ミ・ソ）という形のほうが多いように見受けられます。

その曲に合ったものを選べば良いわけですが、あまりに当然のように「主和音は Major 7th コード」というとらえかたは要注意です。

2. 不完全なコードの良さ

例えばギターでいうところのパワーコード。これは Root と 5th のみのコードサウンド（C ならドとソのみ）ですが、それがそうあるべき理由があります。

和音は音域が低いほどサウンドが濁りやすくなり、また、コードが複雑（例えばテンションコード）であるほど濁りやすくなります。ですからギターの低音弦で、かつ、ディストーションサウンドで音を鳴らす時には、シンプルで不協和度の低い音程である完全 5 度（Root & 5th）だけをピックアップして鳴らすわけです。

メジャー、マイナーを問わず、3rd の音はコードのキャラクターを決める音であり、かつ、サウンド的には丸みを持った音です。その 3rd を省くことでコードサウンドとしては不完全になるのですが、これが功を奏するケースが多々あります。丸みが無いことによる力強さ、勇ましさ。はたまた不完全な和音による不安感や怖さの演出。

いつも明確なコードサウンドが聴こえることが必ずしも得策ではないのです。

3. 「マイナーは暗い」という思い込み

「メジャーは明るい」「マイナーは暗い」という思い込みは要注意です。

この章では作曲の手がかりにして頂くためのいくつかのコード進行をジャンル別に挙げていきます。

これらのコード進行に非和声的にメロディーを作ってみたり、コードサウンドを流しながら歌ってみたり、はたまた楽器でアドリブを試してみたり…いろいろなアプローチを試してみてください。

ジャンルは「ポップス」「ロック」「ジャズ」です。それぞれの特徴を挙げてみます。

●ポップス

滑らかな完全4度上昇進行や2度進行がメインになり、その流れに沿った形でSDMやSec.Dを組み込んでいます。全体的に調性感(キー)のイメージをキープして聴きやすい進行になっています。メジャーキーの場合、トニック(I)への解決にはV7よりもV7sus4的なコードが多用される傾向にあります。マイナーキーについてはコード進行中のほとんどがナチュラルマイナーの状況にあり、V7にのみハーモニックマイナーやメロディックマイナーの要素が見受けられます。

●ロック

アタック感を出すために、完全5度上昇進行や短3度上昇進行を多用しています。ギターのパワーコード、もしくはディストーションサウンドを前提として3声体(トライアド)の表記にしています。トニック(I、Im)への解決にはVの他にIV→I、IVm→Im、bVII→I、bVII→Imなどが使われます。

●ジャズ

部分的な転調を多用して複雑なサウンドになっています。それぞれの役割りや色合いがひき立つようにテンションボイスンクを使っています。動きとしては完全4度上昇進行や半音進行が多用されます。ポップス的な進行をさらに複雑にした状態です。マイナーキーにはメロディックマイナーの要素が増えます。

それぞれのジャンルの特徴に注目して色合いをつかんで下さい。それを把握することで、それらをミックスすることができます。例えばロック寄りのポップスとかジャズ寄りのポップスとか、という具合に。

では見ていきましょう。

Sample 6-1-1 (Pops : Major Key)

Chord progression for Sample 6-1-1:

C FM7 E7sus4 E7 Am7 D7 Dm7 Dm7/G

C FM7 E7sus4 E7 Am7 D7 Dm7/G C

FM7 G Em7 Am7 Dm7 Dm7/G Gm7 C7

FM7 F Em7 E7/G# Am7 Dm7 Dm7/G C

Sample 6-1-2 (Pops : Major Key)

Chord progression for Sample 6-1-2:

C Dm7 Em7 Am7 Dm7 Dm7(b5)/G C Dm7/G

C Dm7 Em7 Am7 Dm7 Dm7(b5)/G C Dm7/G B

C C7/E FM7 D7/F# C E7/G# Am7 D7 Dm7/G

C C7/E FM7 D7/F# C E7/G# Am7 Am7/G F#m7(b5) Dm7/G C

あとがき

絵の上手い人は世の中にたくさんいます。しかし人に伝わる絵が描ける人は少ないと思います。

音楽知識に長けた人もたくさんいます。しかし人に伝わる曲が書ける人は…やはり少ないと思います。

才能というものがあるならば、それを持っていたかった、と思います。しかし才能のある人でも努力をしてくれていると思います。

ならば平凡な私達はそれをカバーできるくらいの努力ができれば、少しは何かをつかめるかもしれません。

私にとっては、それが理論の勉強でした。才能のある人が無造作にできることを、私は理詰めで手に入れようと思いました。

そしてその中から「こういうことが知りたかった」「これは役に立った」と感じた事柄を書き連ねてみました。

お読み下さった皆さんの作曲活動に少しでもお役に立てたら幸いです。

才能のある人は3曲作ればその中の1曲はものすごく素敵な曲になるでしょう。しかし私達は凡人です。その1曲を作るためには100曲くらい作らなければダメかもしれません。

でもきっといつかは現れます。あなたの代表曲が。

2010年3月
感謝をこめて
村井 俊夫

著者紹介

村井 俊夫 (むらい としお)

1963年生まれ。

映画、TVドラマ、CMなどの作曲にたずさわる。

ジャズベーシストとしても活動している。

<http://www.maroon.dti.ne.jp/muray/>



CONSTRUCTION OF BASS LINE

ベースラインの構築法 非和声音と開放弦

村井 俊夫 著

理論を知れば弾きやすいラインを獲得できる

音の動きの仕組みを知り、開放弦を有効活用することで、弾きやすいライン、つまり「良いグルーブを出す余裕のあるライン」を作ることができます。

ジャズの4Beatウォーキングを基本的な素材として構築し、その組み立てを8Beatや16Beatに転化する方法を示しました。

ライン構築の発想根拠が「非和声音」です。



B5判 並製 / 104頁
定価: 1,500円+ (税)

PJ15

作曲非常口 ~平凡な私達のためのメロディー技法~

PJ15C100830-1 (1.0x)

2010年 8月30日 初版発行

著者: 村井 俊夫
表紙: あ一む巧芸
装丁: 倉敷印刷株式会社
印刷: 倉敷印刷株式会社
印刷: 有限会社石川美術
製本: 有限会社笠松製本所



発行者: 吉開 狭手臣

発行所: GAD 中央アート出版社

〒101-0031 東京都千代田区東神田1-11-4

TEL 03-3861-2861 (代表)

FAX 03-3861-2862

振替口座 00180-5-66324

小社への御意見・御希望は E-mail : info@chuoart.co.jp
ホームページ : <http://www.chuoart.co.jp>

ISBN978-4-8136-0603-1

本書の無断複製・転載を禁じます。
落丁・乱丁の際はお取替え致します。