

NY在住のピアニストがアメリカ音楽の現場
で使われているアイディアを公開。

Mubo – 自分だけの音楽スタイルを作る。入門編



泉川貴広 著

■はじめに

この本は、音楽を本気で追求している人に向けたものです。主に、プロの道を目指す10代から20代の若者を対象にしていますが、音楽を趣味として楽しむ社会人や、退職して新たな挑戦を本気で考えている方々にもプラスとなる知識を提供できるように、間口を広く、シンプルにまとめました。

この本のコンセプトは、「実践で使えること」と「問題を解決すること」に特化しています。

理論の完璧な解説や難解な用語は他の教則本に譲り、実際に使える情報にフォーカスします。もしかしたら厳密さに欠ける部分もあるかもしれませんが、でも、わかればいいのです！演奏できるようになればいいのです！どれだけ正確でカッコいい理論を知っていても、それを活かさなければ意味がありません。また、ヤル気がなくなってしまうては意味がありません。

ここで紹介している知識は、2023年現在、すべて私自身が世界中のアーティストとの仕事で活用しているもの。世界で通用することは実証済みです。

内容では、ジャズ理論をベースに、主にゴスペルやヒップホップのスタイルを解説していきます。日本にはあまり情報がないかもしれませんが、きっとみなさんの演奏、曲作り、アレンジに新たな刺激をもたらすと思います。少しでもみなさんの音楽活動をサポートできることを願っています。

また、私のサイトである“Mubo”の動画視聴によりさらに理解が深まると思います。目次と各章のまとめページにコンテンツ内容と紐づけてリンクを貼り付けますので、併せてご活用ください。

それでは、一緒に音楽の素晴らしさを追求していきましょう！

-泉川

part01

基本和音と3つのテンション

part02

オシャレな響き！ 3つのテンションと使い方

part03

3和音だけで出来る！ 簡単ゴスペルコード

part04

カッコいいソロやメロディを作ろう！
(アルペジオ、スケール)

Part05

カッコいいソロやメロディを作ろう！
(ターゲットノート)

Part06

Part07

Part08

part09

part10



Mubo link

part01

<https://mubo.taka808.com/articles/Y32TBBcAACwA4x9D/>

part02

<https://mubo.taka808.com/articles/Y32TBBcAACwA4x9D/>

part03

<https://mubo.taka808.com/articles/Y4WJTBEAACAAOnbE/>

part04

<https://mubo.taka808.com/articles/ZCZlQhAAAB8AxoA5/>

Part05

<https://mubo.taka808.com/articles/ZCZl4hAAAB8AxoEr/>

Part06

Part07

Part08

part09

part10

基本和音と 3つのテンション

基本和音について

和音とは、違う高さの音が同時に鳴っている音のことです。この本で「基本和音」と呼ぶのは、まるで料理の素材のようなもの。たとえばお肉や野菜みたいな。コードや和音と聞くと、難しいかもしれないけど、実は基本的な和音はたったの4つだけ。

1. 明るい3和音

2. 暗い3和音

3. メイジャー・セブンス

4. セブンス

3和音

4和音

基本和音

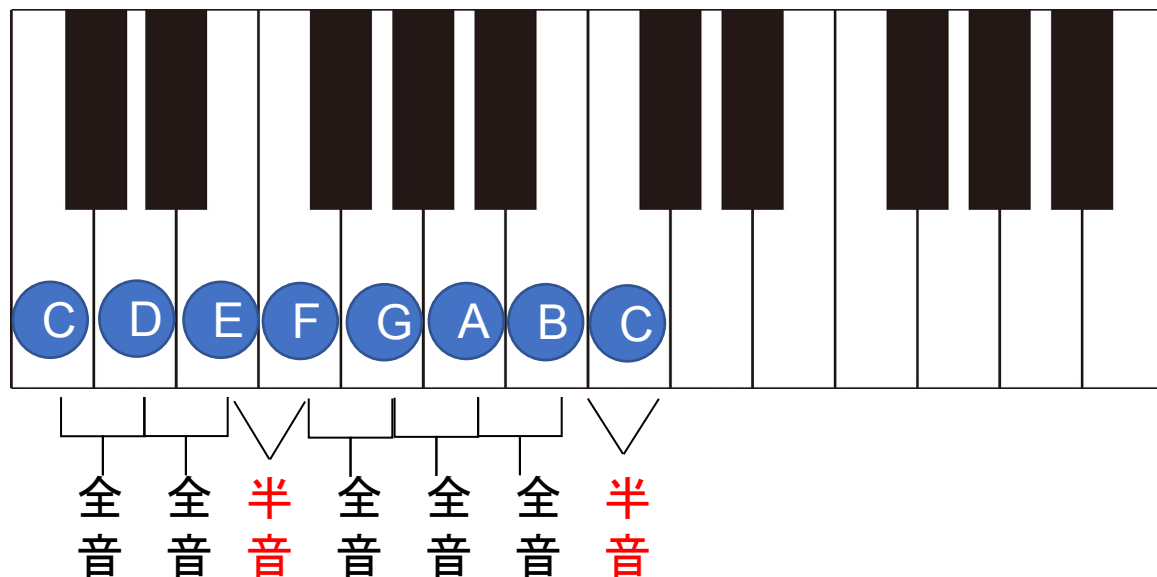
スケール(音階)について

スケール(音階)とは、音を順番にならべたグループのことです。昔の学者や音楽家たちは、音の世界を12等分して、そのルールを作りました。それで、8つの音のグループが特にきれいに調和する(ハモる)ことがわかりました。(ダイアトニックスケール)例えば、Cの音階は、ドレミファソラシドって感じです。これをこの本では「ハモる8個のかたまり」と呼びます。

【図①】

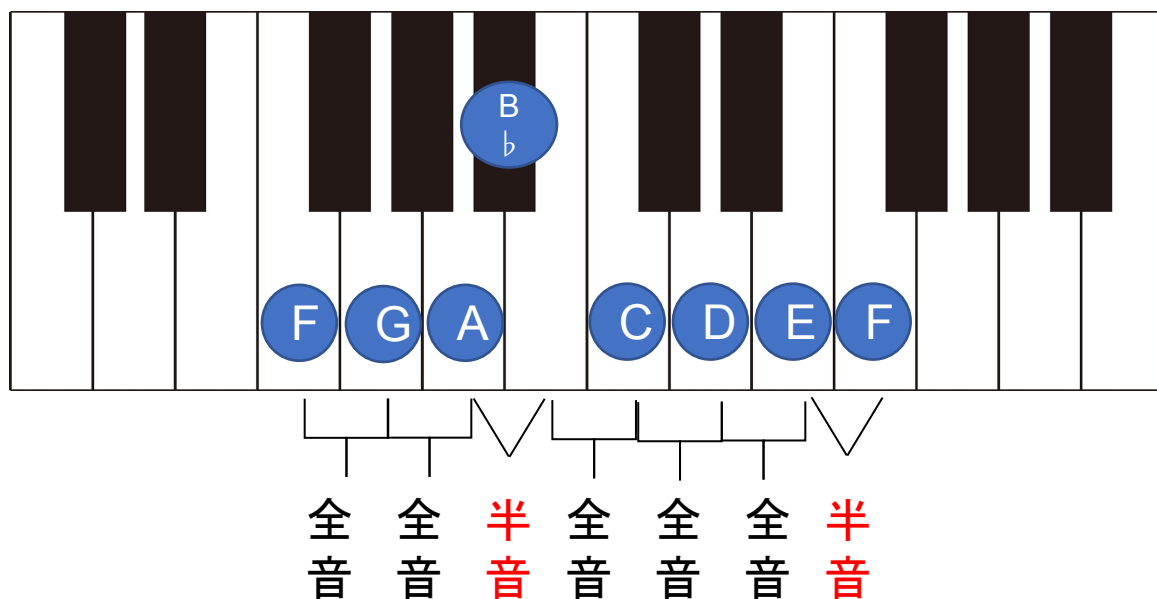
この本では、和音とスケールを同じものとして考えます。つまり、音楽の世界で使う「素材」を同じように使うこと。それは、どんな楽曲を作っても、同じ基本のルールを使って作れるってことなのです。

図① Key in C Major におけるハモる8個のかたまり
(ダイアトニックスケール)



どの音から始めたとしても、音の間隔は同じ。次はもっと音を高くしたい。
じゃあ、ファ(F)の音から始めた例を見てみましょう【図②】

図② Key in F Major におけるハモる8個のかたまり
(ダイアトニックスケール)

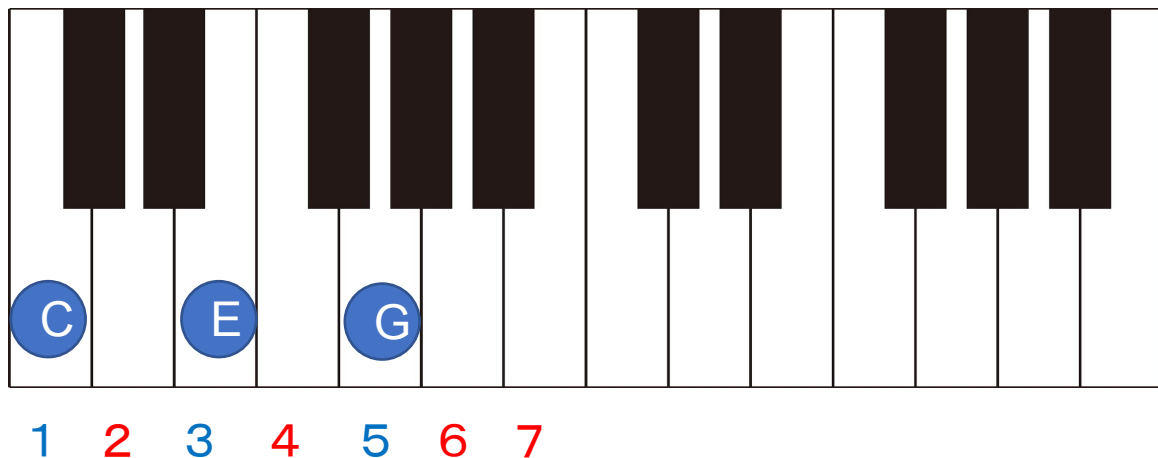


そう、理論的にはCのキーで素敵なフレーズや曲を作れるなら、他のキーでも同じことができるのです。たくさんのキーを覚えなきゃいけないと思うと、ちょっと敬遠されるかもしれないけど、実は意外にシンプル。

1. 明るい三和音について

では、さっそく明るい三和音について説明します。さっき説明した8個の固まりですが、これを同時に全て弾いてみると何か濁って聴こえますね。では、1個飛ばしで音を取り出してみようというコンセプトでできたのが明るい三和音です。

C Major

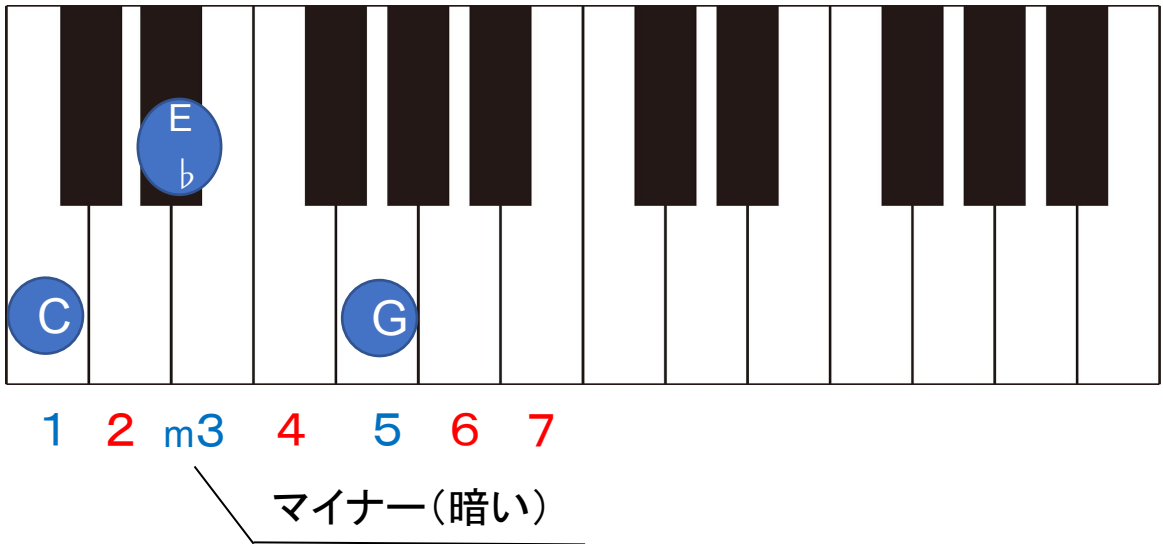


上に書いてある数字は、度数といって、始まりの音(ルート音)を1とした時のハモるかたまりの順番を示しています。

2. 暗い三和音について

次は暗い三和音について。明るい三和音だけだとつまらないと。そこで、1つ飛ばしで作った明るいコードの真ん中の音を半音下げると暗いニュアンスになりました。これが暗い三和音です。シンプルですね。

C Minor コード



和音の機能について

和音には機能があります。トニック、SDサブドミナント、Dドミナントの3つです。(覚えなくて大丈夫です)

1度と3度から始めた和音は安定、4度と2度から始めるとフワッと、5度と7度から始めると不安な感じになります。これは他のキーでも同じことです。Fのキーであれば、Fから始まる和音は安定、B $\flat$ から始まる和音はフワッと、Cから始まる和音は不安になります。

さあ、ここで3和音を使って曲を作ったり、好きな曲を練習してみてください！楽しんで音楽を奏でてみましょう！

ダイアトニックコードについて

ここでダイアトニックコードについて説明しておきます。もしかしたら、この言葉を聞いたことのある人も多いかもしれません。

ざっくり言うと、「ハモる8個のかたまり」から音を取り出して、一個飛ばしで音を詰んだものをダイアトニックコードといいます。

C Major key (ハモる8個のかたまり) のダイアトニックコード

コード・ネーム	C	Dm	Em	F	G	Am	Bdim
ディグリー・ネーム	I	II	III	IV	V	VI	VII
印象	安定	m	m	フワツと	不安		

レとファを飛ばして、ド・ミ・ソを重ねる。
他のコードも同じく一個飛ばしで重ねる。

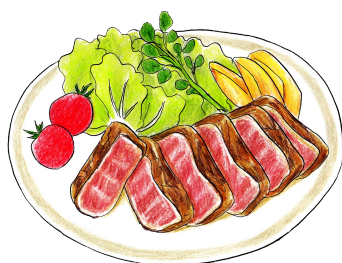
コードによって印象が変わる。
1度(安定)、4度(フワツと)、5度(不安)のコードが特に重要。

大事なポイントは、”ハモる8つのかたまり” という一組の素材で、メロディと和音(コード)どちらも作られているということです。つまりメロディと和音は別々に考えてしまいがちですが、メロディと和音は同じもので、2つで一つのハーモニーを作っていると考えないとよいかもしれません。

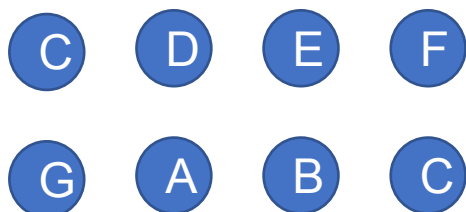
料理に例えると、バスケットに入っているひとまとまりの素材で、メインディッシュも前菜もつくれる、とも言えるかもしれませんね。



”ひとまとまりの素材”



”メインディッシュとサイドディッシュ”



”ハモる8つのかたまり”



メロディ+コード
=ハーモニー



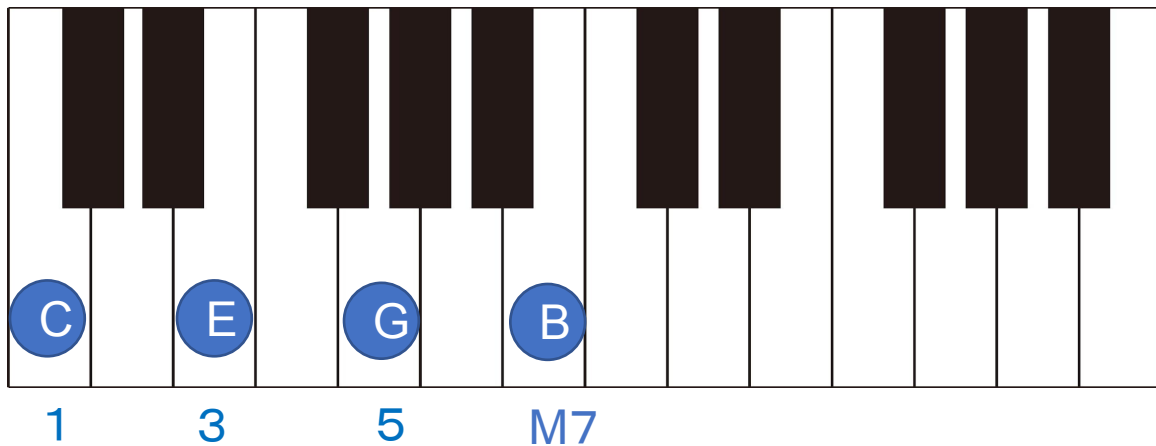
ダイアトニックコードのポイント

1. ”ハモる8つのかたまり”から音を取り出し、一つ飛ばしで重ねた和音をダイアトニックコードと呼ぶ。
2. コードによって印象が変わる。1度(安定)、4度(フワッと)、5度(不安)のコードが特に重要。
3. ”ハモる8つのかたまり” という一組の素材で、メロディ+コード=ハーモニーもつくれることができる。

ハモる8つのかたまりから、明るい和音と暗い和音を作って、曲をたくさん弾いてみたけど飽きてきた。そこで、もっと違うサウンドがないかと考えた時、同じ発想で一個飛ばしで音を付け足しました。これがメイジャー・セブンスとセブンスです。(4和音目)

3. メイジャー・セブンス

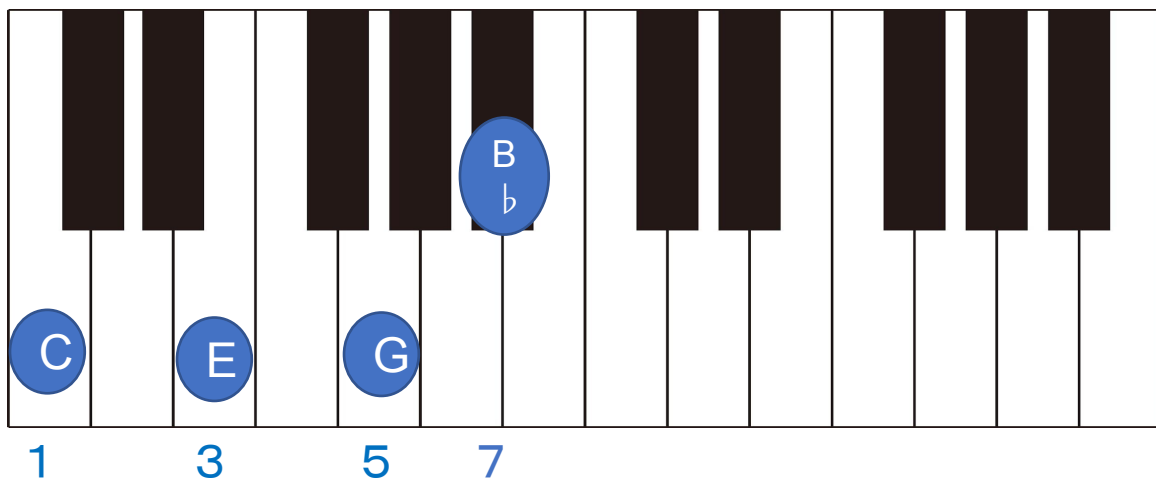
C Major 7



安定していてリッチな響きになります。

4. セブンス

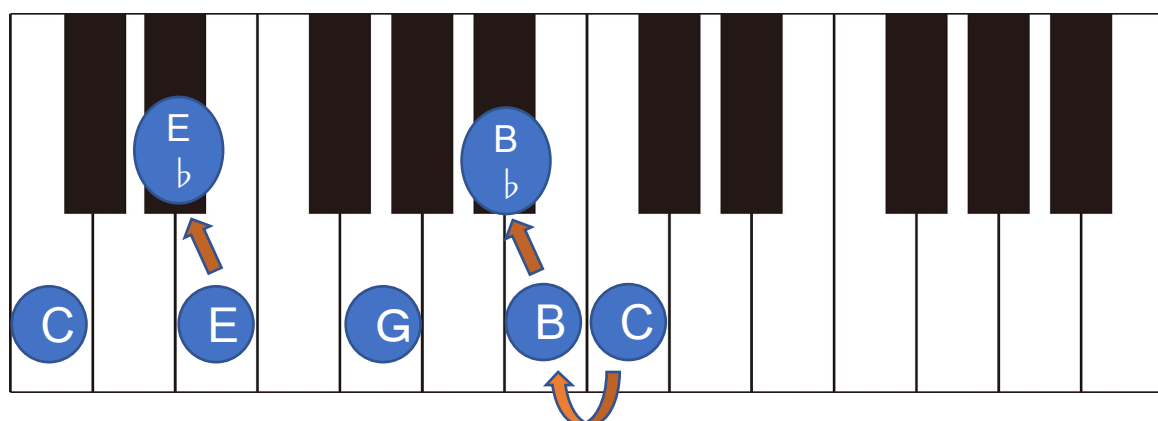
C7



メイジャー・セブンスを半音下げるとセブンスになります。そうすると少し不安定な感じになります。暗い三和音の時もそうでしたが、8個のハモるかたまりに入っていない音が入ると不安定な響きになるのです。

セブンスは不安定なサウンドなので、不安定にしたいコード(ドミナント)の時に使うとより効果があがりそうですね。Cのキーで考えると5度の和音が不安定という説明をしました。なので、5度の時はセブンスをつけてG7にします。

4つのコードの覚え方



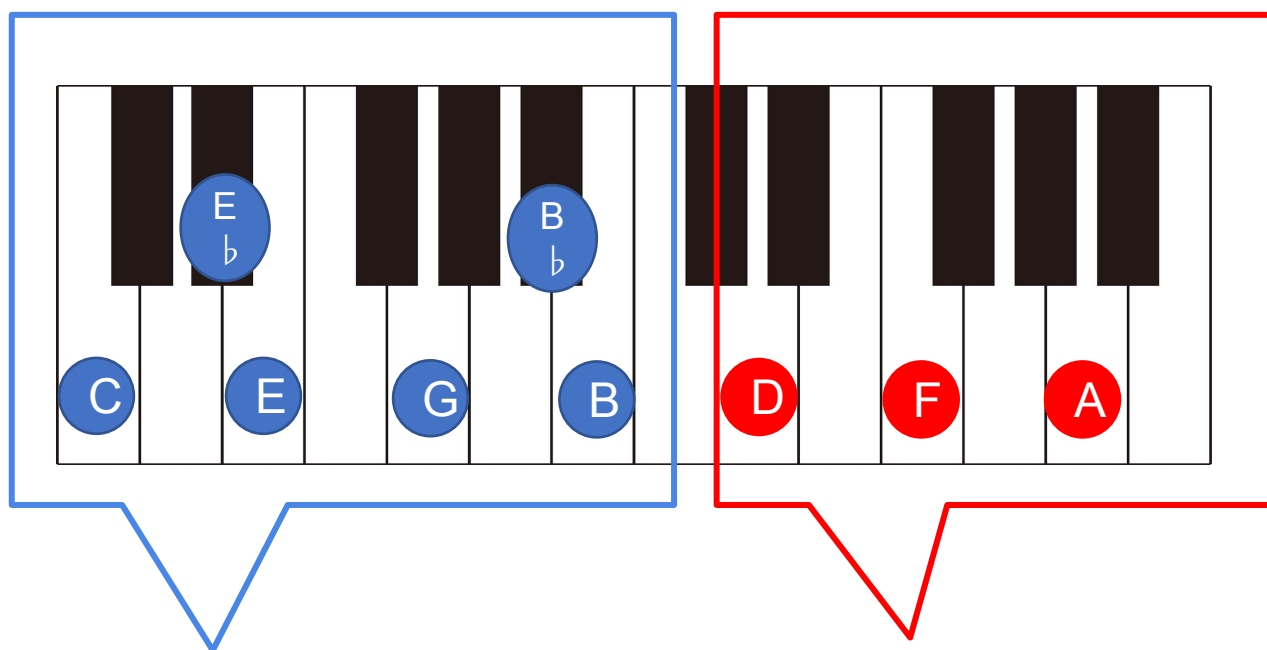
オクターブ上のルート(C)の半音下がメジャー・セブンス(B)、さらにその下がセブンス(B $\flat$)。また、一番下の音から数えて3番目の音が明るい三和音をつくるメジャー3rdの音(E)、そこから半音下がると暗い三和音をつくるマイナー3rd(E $\flat$)の音になります。この組み合わせで4つの和音ができあがります。

3和音だけでなく、4和音目も足して演奏しながら、響きを確認してみましょう！

ここまでが料理で言うとお肉やお魚などの「素材」の話でした。ここからは、料理で言う塩などの「調味料」にあたるテンションについて説明します。

この調味料の使い方でミュージシャンのスタイルが決まってきます！

3つのテンション -基本和音の先にあるもの



素材から基本和音をつくる

テンション(調味料)が出現

一個飛ばしで音を重ねていく

以降のページではテンションの位置を探すコツについて「オクターブ上のルート
の1音上の音」というように解説します。

ただ、それはあくまでも実践的な方法であり、テンションとは、ハモる8個のか
たまりを基準に、基本和音の上に一個飛ばしで音を重ねていった先に出てくる
ものである、ということが基本理論であることを覚えておいてください。

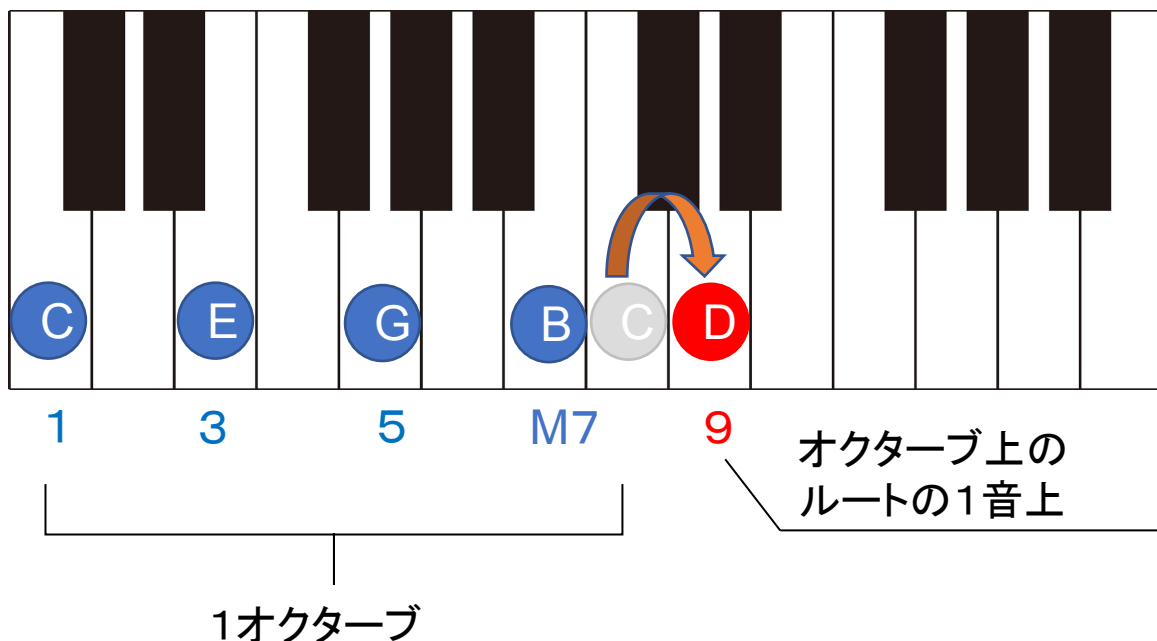
3つのテンション-9th ナインス編

9th -探すコツ

オクターブ上のルートの1音上の音

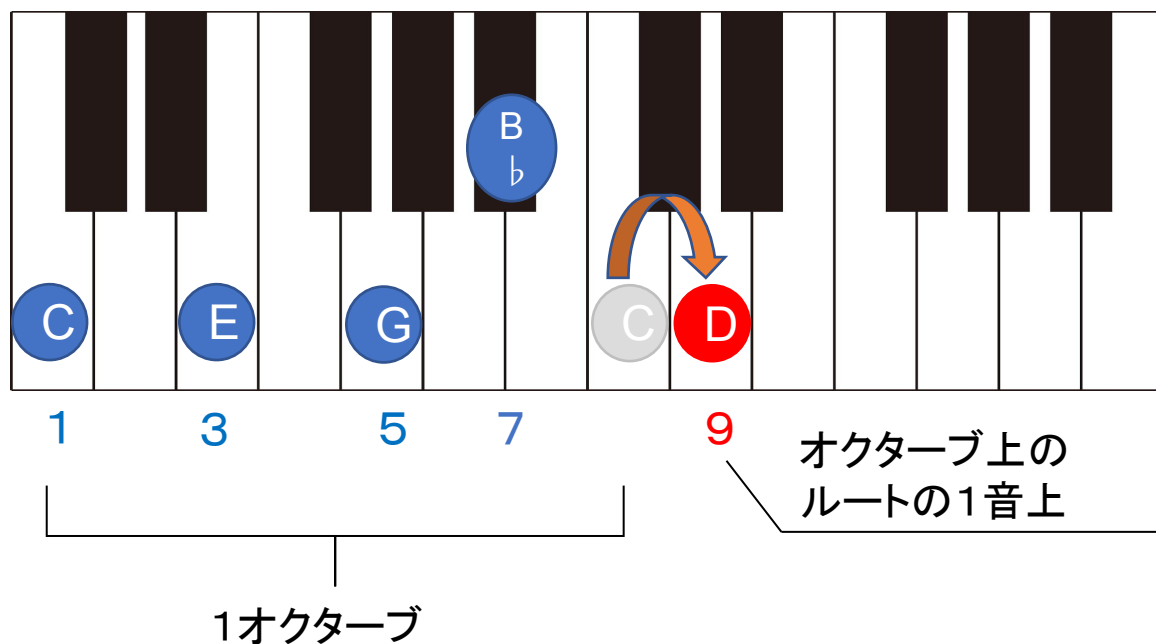


C Major 7(9)-コード



料理に塩を振ったら塩味になるように、他の9thコードのサウンドも同じ雰囲気の影響になります。次はマイナー・セブンスを見てみましょう。

C Minor 7(9)



A $\flat$ のメジャー・ナインスも見てみましょう。

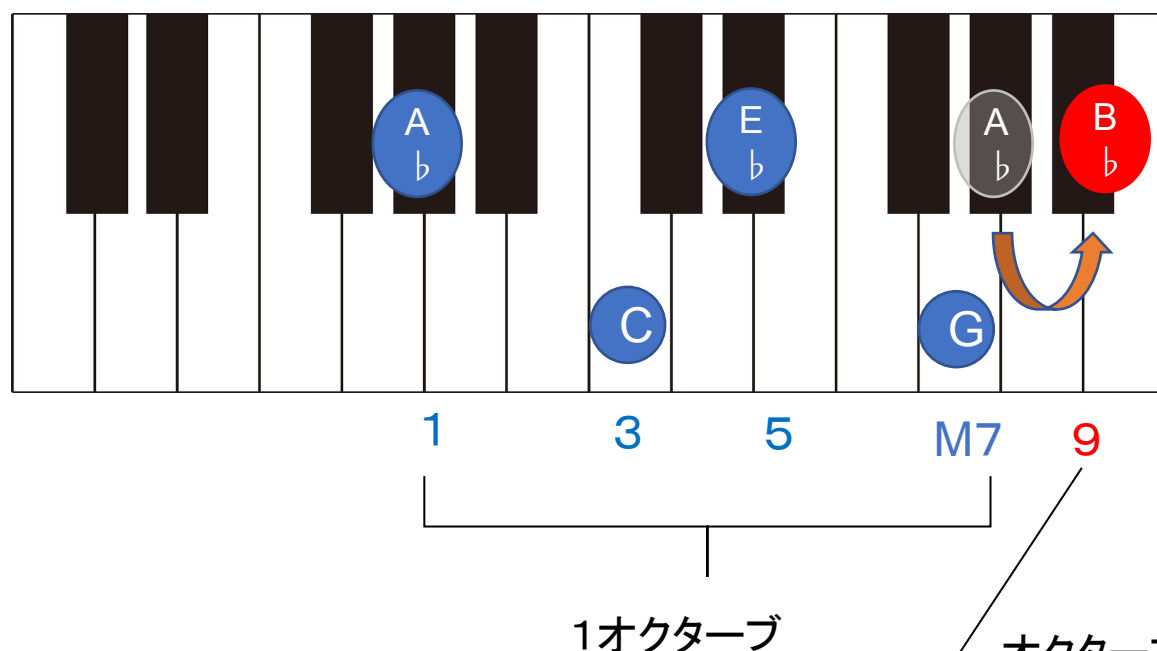
なんでも一緒ですね。

まず、明るい三和音をつくる。(A $\flat$ 、C、E $\flat$)

そして、ルートの半音下に四和音目を足す。(G)

最後に、オクターブ上のルートの1音上に9thを足す。(B $\flat$)

A $\flat$ Major 7(9)



オクターブ上の
ルートの1音上



ナインスを入れる練習

さあ、ここまできたらどんどんいきましょう！

自分の好きな曲や作った曲にナインスを入れるのはすごく良いエクササイズになると思います。ここに塩味を入れたらカッコいいかなとか、色々と考えながら演奏してみると新たな発見があるはずです。

テンションはジャズの曲がハマりますね。A列車で行こうとか、知ってる曲で試してみましょう。ナインスを全部の和音に入れる必要がないとか、今は塩をふるタイミングだ、とか。最初は全てにナインスを入れてみるのも一つの手ですね！



次章

次はまだ紹介していないテンション。

11thや13thについて解説しながら、注意点や実践的な使い方についても紹介していきたいと思います。



基本和音と3つのテンション まとめ

1.

基本和音とは、料理でいうお肉やお野菜などの「素材」のようなもの。明るい3和音、暗い3和音、そして4和音目のメジャー・セブンス、セブンスがある。

2.

綺麗に調和する音のかたまりを「ハモる8個のかたまり」と呼ぶ。そのかたまりを一つ飛ばしで弾くと和音ができる。

3.

1度と3度から始めた和音は安定、4度と2度から始めるとフワッと、5度と7度から始めると不安な感じになる。これはどのキーでも同じ。

4.

4和音目のセブンスは8個のハモるかたまりの中に入っていないので、不安定なサウンドになる。なので、Cのキーで考えると5度の和音であるG7の時に使うと効果的！

5.

テンションとは、ハモる8個のかたまりを基準に、基本和音の上に一個飛ばしで音を重ねていった先に出てくる音。料理でいう「調味料」のようなもの。

5.

料理に塩を振ったら塩味になるように、他の9thコードのサウンドも同じ雰囲気の影響になる。

オシャレな響き！ 3つのテンションと使い方

part 02 オシャレな響き！3つのテンションと使い方

3つのテンション-11th イレブンス編

11th -探すコツ

オクターブ上の5度の1音下の音

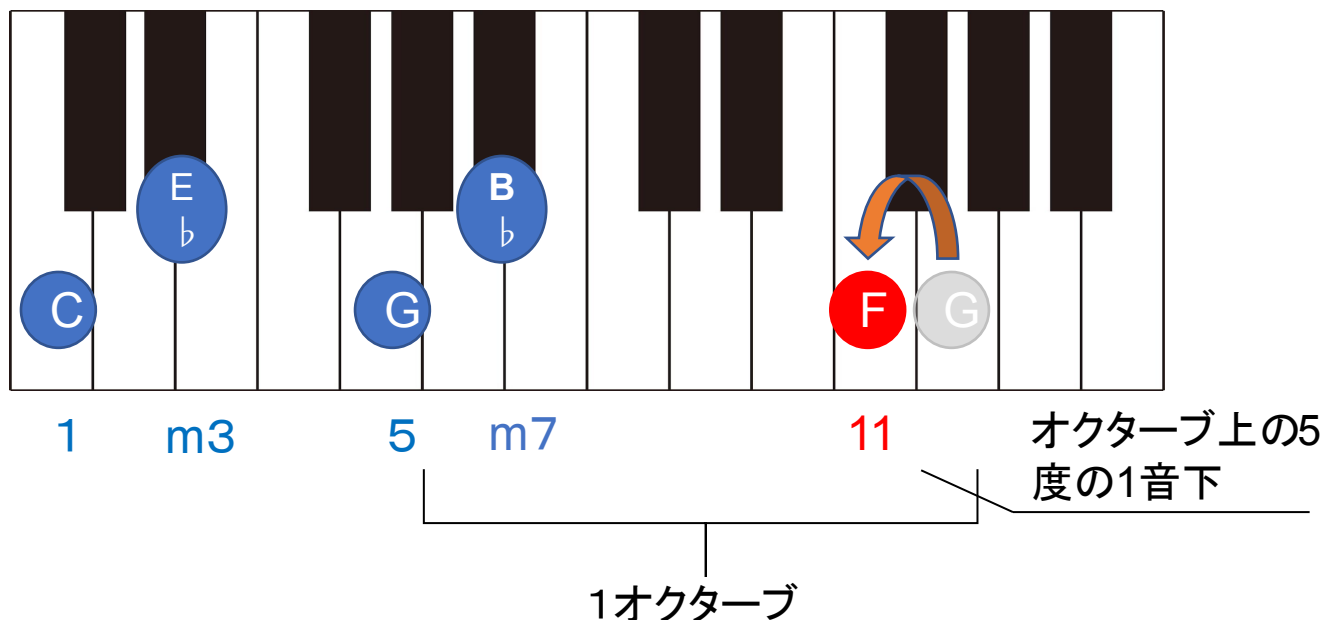


前は9thについて解説しました。ちょっとリッチなサウンドにしたいときに入れてみようという内容でしたね。今回はさらに違う味付けにしてみましょう。

まだ8個のハモるかたまりで使っていない音がありますね。9thの音にひとつ飛ばしで音を積むと11thが出てきます。当たり前ですけど4番目の音と同じですね。9thが塩だとしたらこれは唐辛子みたいなものの。

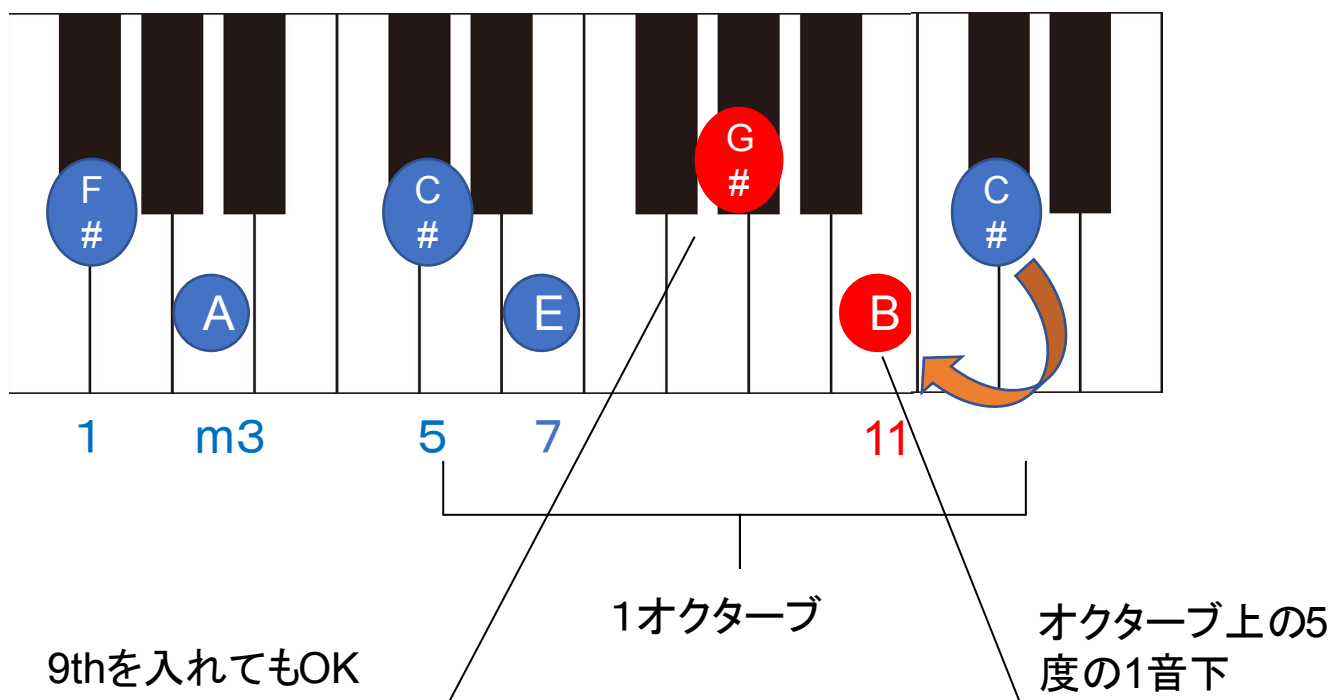
注意点として、11thはマイナーにしか使えないのです。理由はあとで説明しますね！まずは鍵盤で位置を確認してみましょう

C Minor 7(11)



では続けて違うコード。F#に唐辛子を入れて、F#m7(11)にしてみます。

F# Minor 7(9,11)コード



もし、押さえ方わからなくなった場合は、Cのキーに戻って考えてみると理解しやすいです。

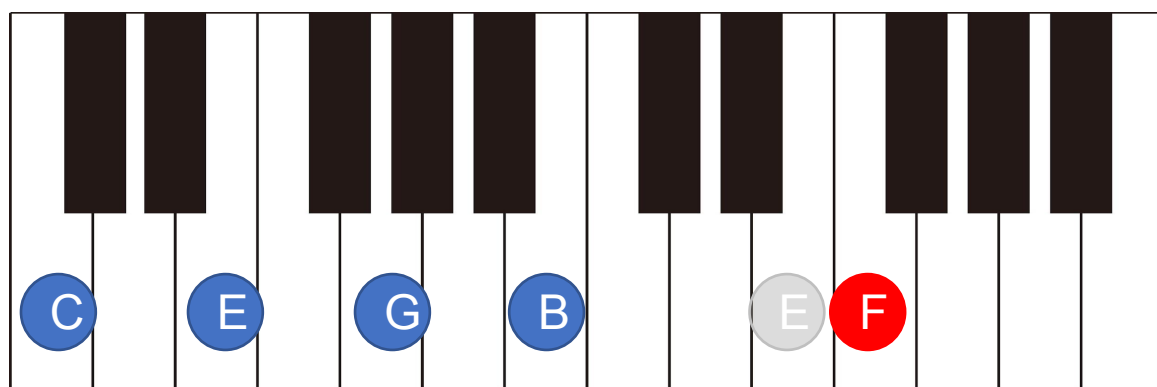
また、唐辛子(11th)だけでなく塩(9th)も入れて、F#m7(9,11)にしてもOKです。自分の好きな味付けを試してみましょう！



どうしてメジャーのコードで11thが使えないの？

Cメジャーセブンスのコードで考えてみましょう。弾いてみると音が綺麗にハマらないことがわかります。これも、昔の音楽家や学者が発見したことなのですが、1オクターブと半音離れた音があると不協和音になってしまうのです。

C Major 7 に11thを加えようとした場合



1

3

5

7

11

1オクターブ

半音

短9度(覚えなくて大丈夫)



不協和音！
綺麗にハマらない！

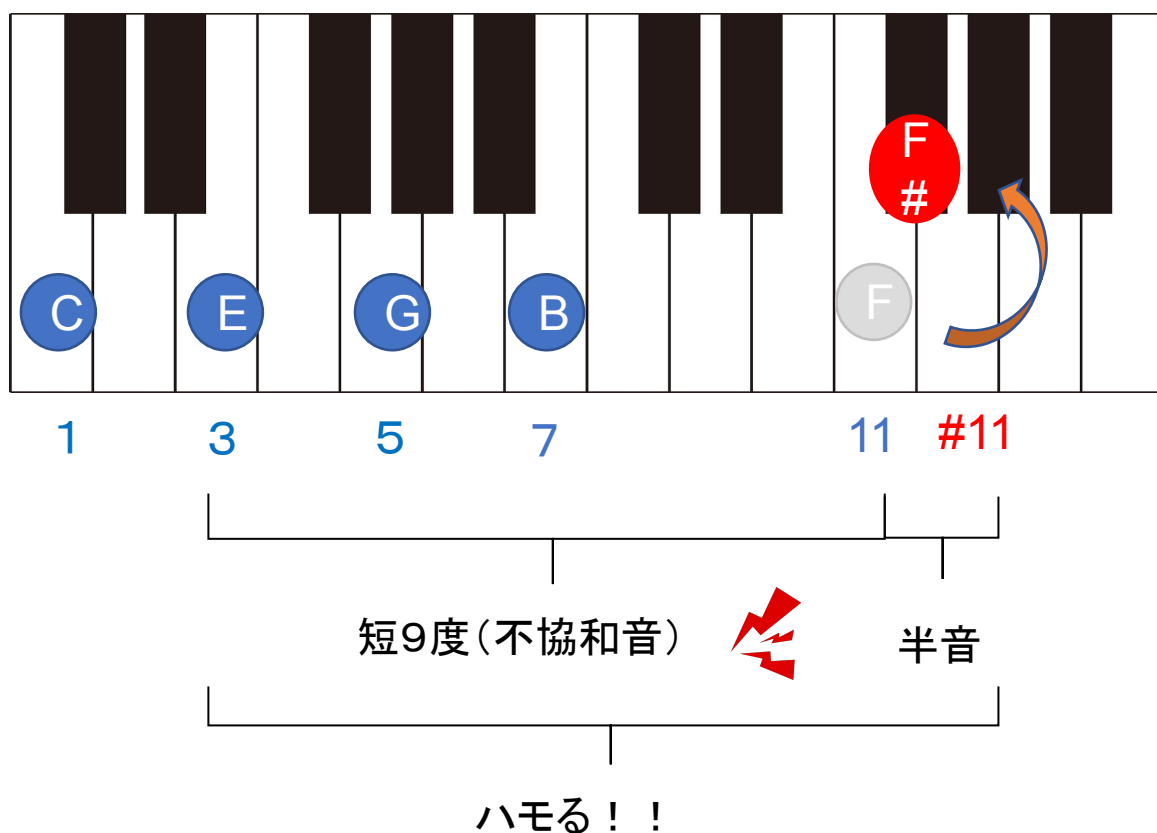
でも、メジャーのコードにも11thっぽい音を入れてみたい。その方法を次のページで解説しますね。



メジャーのコードで11thを入れる時は半音上げる

メジャーのコードにも11thっぽい音を入れてみたい。ここで、シンプルに、半音上げるか下げるかしてみようというアイディア。半音下げるとメジャーサードと同じ音になります。半音上げて#11thにすると、おっ！、なんかいけそうな気がしますね！！この音はハモる8個のかたまりから飛び出ているので、ちょっと特徴的な音がします。

C Major 7 (#11)



見つけ方に迷った時は、オクターブ上の5度の半音下が#11、さらにその半音下が11thとなることを思い出してみましょう！

また、9thの時にも言いましたが、11thをどのコードに入れても同じような響きがプラスされます。塩なら塩、唐辛子なら唐辛子の味がするってことですね！

13th -探すコツ

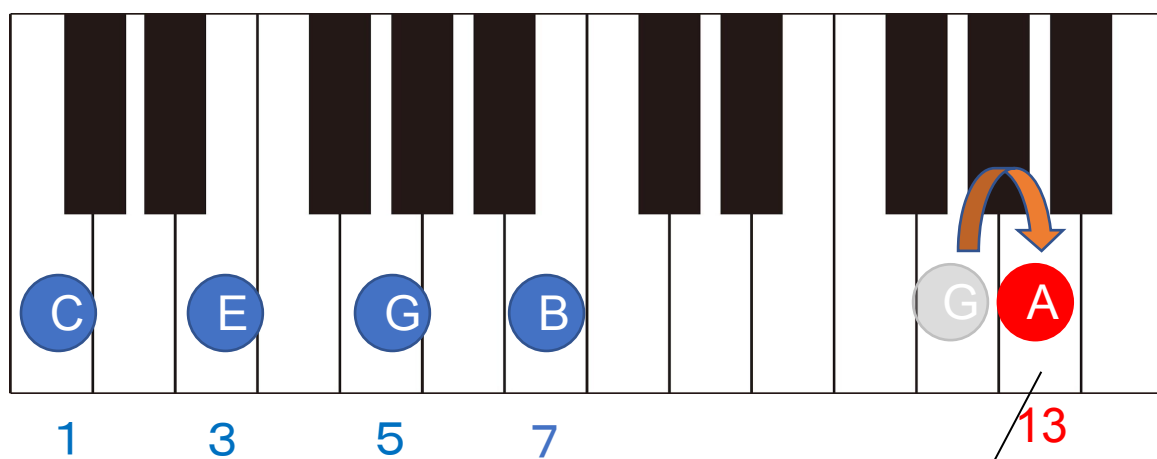
オクターブ上の5度の1音上の音



11th、#11thも使ってみたらすっごく楽しい！さらに新しい音も使ってみたい！まだ8個のハモるかたまりで使っていない音が一つありますね。お気づきかもしれませんが、13thです。

13thはハモる8個のかたまりの中にあるので、メジャーでもマイナーでも使うことができます。

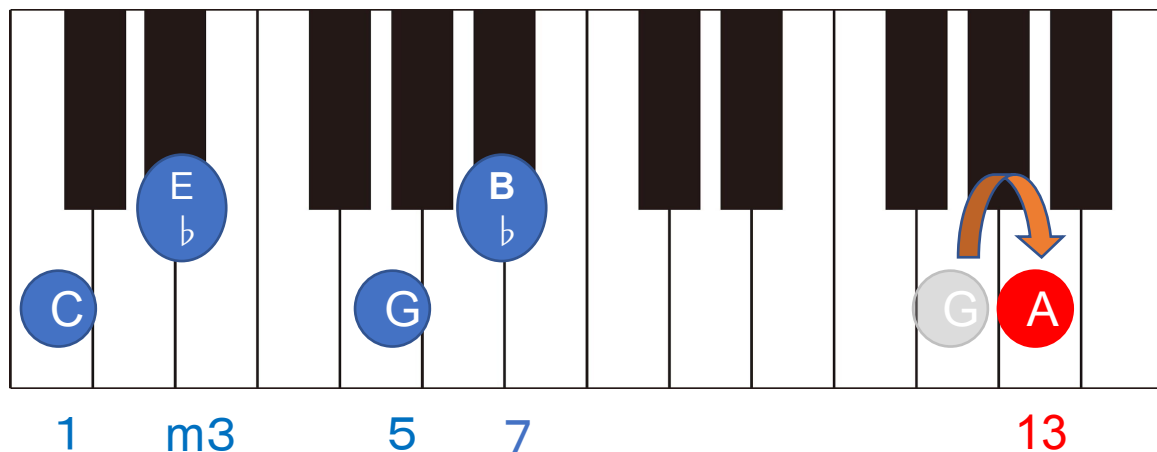
C Major 7 (13)



1オクターブ

オクターブ上の5度の1音上

C Minor 7 (13)





オシャレな響き！3つのテンションと使い方 まとめ

1.

3つのテンションには、9th、11th、13thがある。

2.

11thは調味料に例えると唐辛子。見つけ方は、オクターブ上の5度の 2 度の音。ただし、11thはマイナーコードにしか使えない。

3.

11thをメジャーコードに使う時は、半音上げて#11thにする。そうするとハモるようになる。ただ、ハモる8個のかたまりから飛び出すので、少し特徴的な音がする。見つけ方は、オクターブ上の5度の半音下。

4.

13thは調味料に例えると砂糖。見つけ方は、オクターブ上の5度の1音上。ハモる8個のかたまりの中にあるので、メジャーでもマイナーでも使うことができる。

5.

3つのテンションを自分の曲に取り入れたり、好きな曲を弾いてみたりして、サウンドを確かめてみましょう！

以下のリンク先に「A列車で行こう」等の演奏動画もあるので、ぜひ参考にしてみてくださいね！

part02 link

<https://mubo.taka808.com/articles/Y32TBBcAACwA4x9D/>

レストランがミュージシャンに損害賠償請求。対応の仕方を考える。

薄給のミュージシャン。少ないギャラ、もしくはノーギャラで必死に良い音楽を目指すミュージシャンにも容赦無く法律は襲いかかる。今日、知り合いのミュージシャンがレストランでの演奏中に高価なスクリーンを壊してしまったと聞いた。

僕も行ったことがあるが、そのお店はステージの後ろがすぐ壁で全てスクリーンになっている。ステージもとても狭く、楽器がたくさん置いてあるので、出入りの時ちょっとバランスを崩すとすぐにスクリーンにぶつかってしまう過去にも2度ほどスクリーンが壊れてしまったことがあるが、お店は全く対応策を取らず保険にも入らなかった。

その都度ミュージシャンに修理費\$2000(30万円ほど)を請求していたが(保険入れよ、、)また壊れるだろうなと思っていたら案の定その知り合いが壊してしまったらしい。彼は\$1500請求されて払うらしいが、法律的には払わないといけないのだろうか？

結論を言うと、基本、会社側は故意に壊した証拠がないかぎり請求はできるが、強制はできないようだ。

法律はややこしく結局どう判断されるかは裁判してみるまでわからないようで、弁護士もどんな記事も結局ゴニョゴニョうやむやにになってしまうから本当のところは知らん。だが、知っておくだけで反論はできるだろう。

そしてニューヨークは「比較過失」だ。比較過失制度は誰がどれくらい悪いか」を考えて、お金の支払いを決めるルール。この場合ミュージシャンとお店がどれくらい悪いかで損害賠償が決まる。\$2000のスクリーンでお店とミュージシャンが半々で悪い場合は損害賠償は\$1000。ニューヨークでは、被害を受けた当事者(お店)が被告(ミュージシャン)よりも過失が大きいと判断された場合(例:お店が90%の過失がある場合)でも、損害賠償(この場合\$200)をお店は受け取ることができる。

つまりお店がスクリーンをステージの後ろにピッタリ置いていて確実に壊れると知っていて何の対策もしていなくても、壊した本人が悪い分だけお店はお金が取れるということ。

雇用法なんてものもある。雇用法は、従業員、雇用者、職場の安全条件に関連する幅広いもの。雇用法は、労働力の一部となるすべての人々を保護することを目的としている。

連邦雇用法によれば、雇用者は給与から特定の損失を控除することができる。しかし、そのような控除が連邦最低賃金を下回ることはできない。

つまり、会社は最低賃金を下回らない範囲で損害を給料から天引きすることができる。

この場合だと、ギャラが例えば\$200で4時間拘束だった場合、NYの最低賃金 時給\$15つまり、4時間で\$60なので1回\$120までは損害分をミュージシャンのギャラから天引きできることになる。

しかし！！！！

ここで落とし穴。雇用法は基本的には正社員だけではなく、ミュージシャンのような一回きりの仕事(独立契約者)にも適用されるが、独立契約者には給与からの天引きは該当しない可能性もあるらしい。(損害賠償が払い終わるまで働かない可能性があるからか?)

なので結局双方の合意による部分が大きく、レストランと揉めた場合こじれる可能性がありそう。さらに従業員でも、給料からの天引きは今言ったように一定の制限がされているが、お店が訴えることでの損害賠償は請求できるようだ。

つまり結局、例えばあなたが、壊れやすい1億円の会社の機械を使って時給\$15の仕事をしていた場合、最大1億円の損害を被る可能性がある。(は? まじかよ)

以上を踏まえて、今回ミュージシャンが取るべき姿勢を考えてみた。

1”故意に”壊した証拠がないかぎり強制はできませんと伝える。

2比較過失制度から、過去に同じことが起こったのに対応しなかったお店の過失を争って損害賠償を減らす。

3雇用法から、支払うとしても法的には給料と最低賃金の差額(今回の場合1回の演奏につき\$120まで)の天引きのみ)(今回は独立契約者なので適応されないかも)

を伝え交渉していくことができるのではないかと勝手に考える。法律に詳しい人、教えて欲しい。今回もやはり法律があるとはいえ、結局ターゲットになったら終わりというのは揺るぎないような気がする。

やはり

1、普段からコミュニケーションを取り、仲良くしておく。

2、トラブルを事前に予想し、対策を立てておく。具体的には独立契約者の場合、やはり契約書を作成するのが一番効果的なようだ。(一般的な従業員と同じように、勤務中の備品の破損などの損害は故意でない限り給料からの控除として扱う、またはこちらは責任は持たないなどと明記する。)

くらいしか方法はないのか。

世知辛い。

3和音だ `けで `出来る！ 簡単ゴスペルコード

ゴスペル音楽の4つのポイント

前はテンションの探し方について解説しました。料理の味付けをするように9th、11th、13thを加えてみようという内容でしたね。今回はいったん理論を離れて音楽的なこと。3和音だけで、ゴスペルコードを演奏してみましょう！



ゴスペル音楽の4つのポイント

1. ハモる8つのかたまり(Part01)
2. 3和音(Part01)
3. ディミニッシュコード(Part03)
4. 転調

1と2については以前に解説しましたね。

今回は、その知識を生かして「メロディに3和音を足す方法」「ベースを動かしてコードを変化させる方法」を学びます。

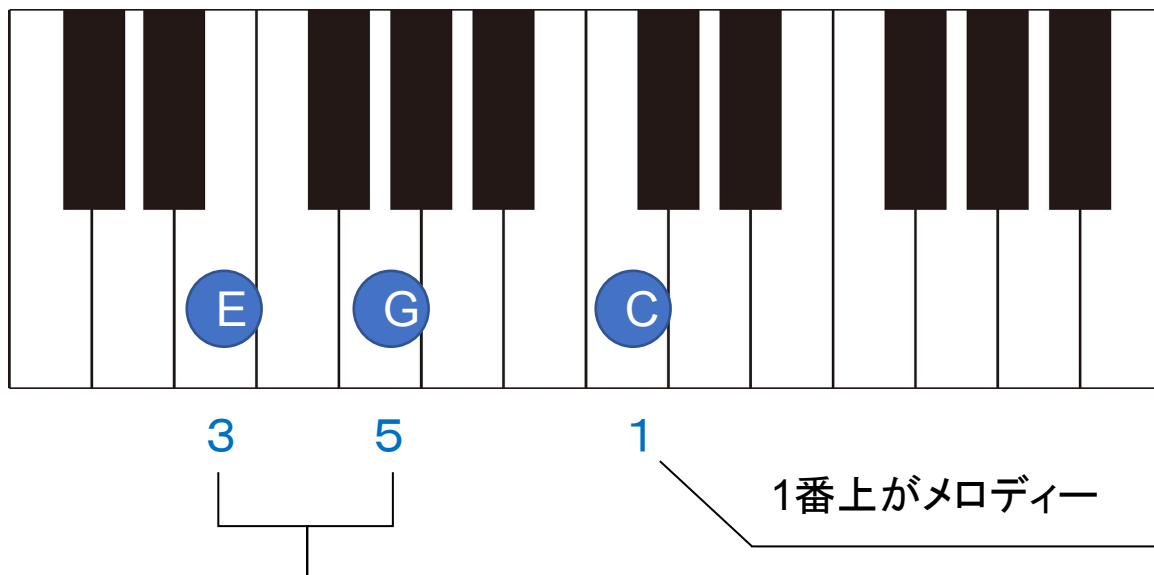
それに加えて新たにディミニッシュコードを知り、「ディミニッシュコードを使って変化させる方法」を身につけます。

ここで一気にゴスペルコードが使えるようになるので、楽しみにしてください！（転調についてはまた別の章で解説します）

メロディに3和音を足す方法

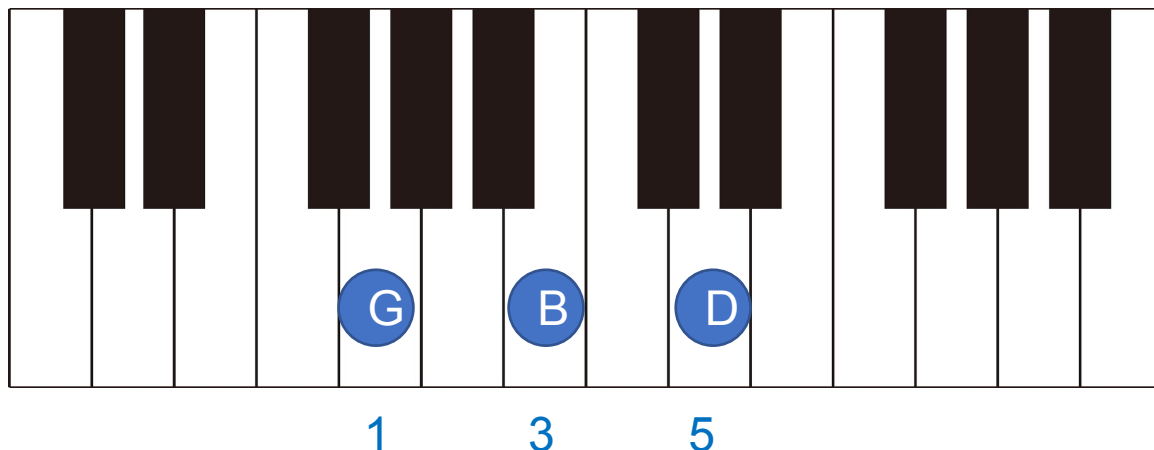
メロディに3和音を足す方法です。ドレミファソラシドというメロディがあったとして、そのメロディーに3和音を足していく例をみましょう。

“ド”のメロディに3和音(1度のコード)を足す

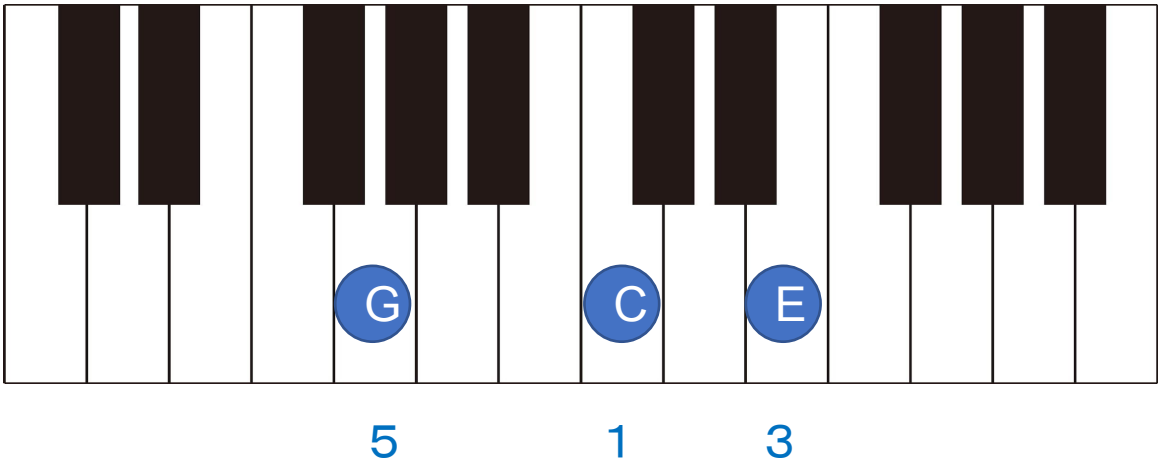


ド(C)が入っているのは1度のコード。その構成音の3和音を足す。

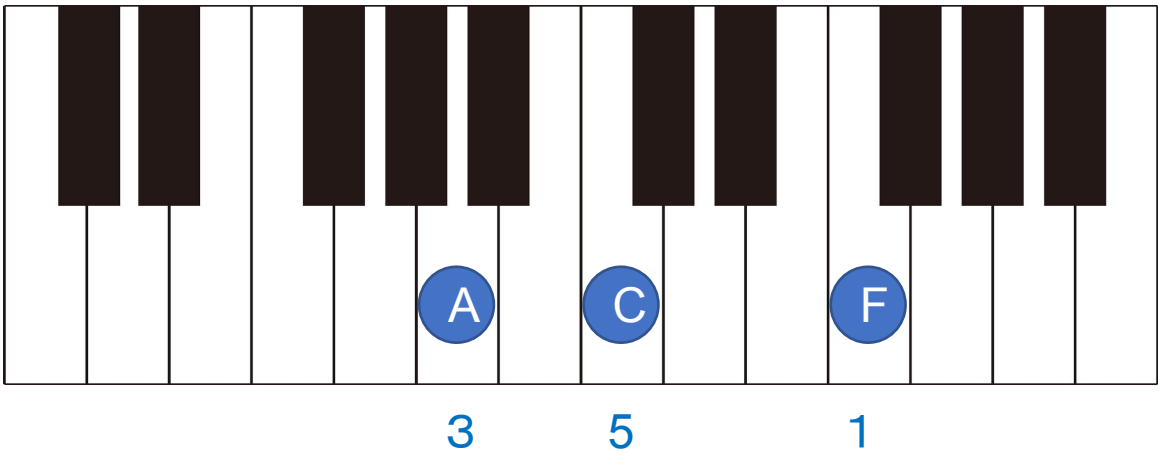
“レ”のメロディに3和音(5度のコード)を足す



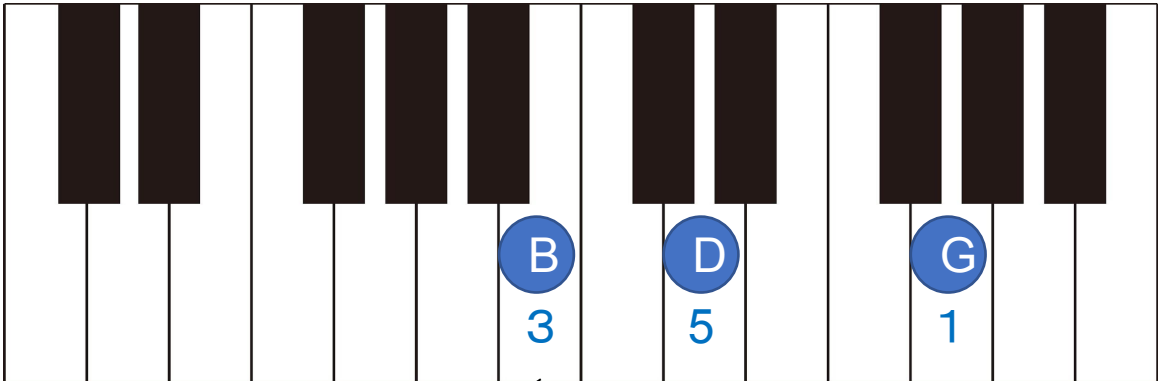
“ミ”のメロディに3和音(1度のコード)を足す



“ファ”のメロディに3和音(4度のコード)を足す



“ソ”のメロディに3和音(1度か5度のコード)を足す



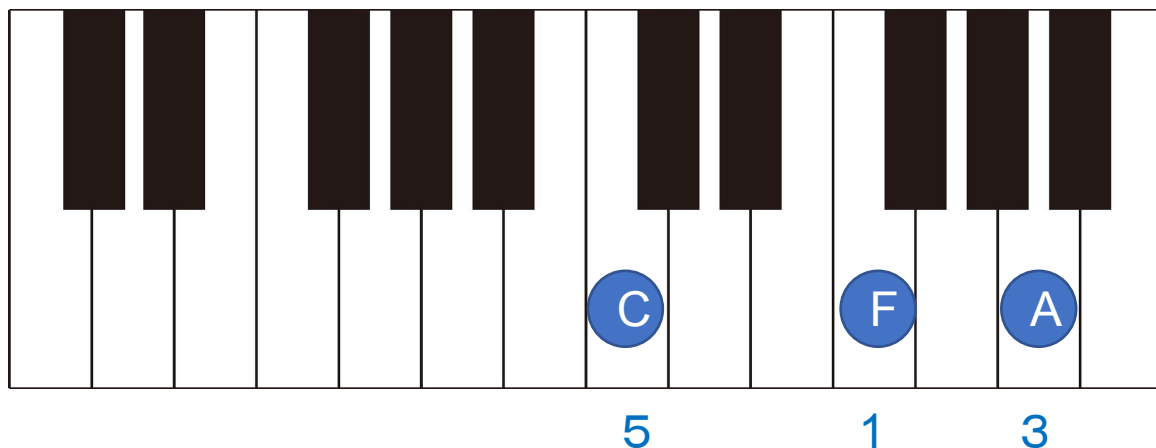
5度のコードを足す



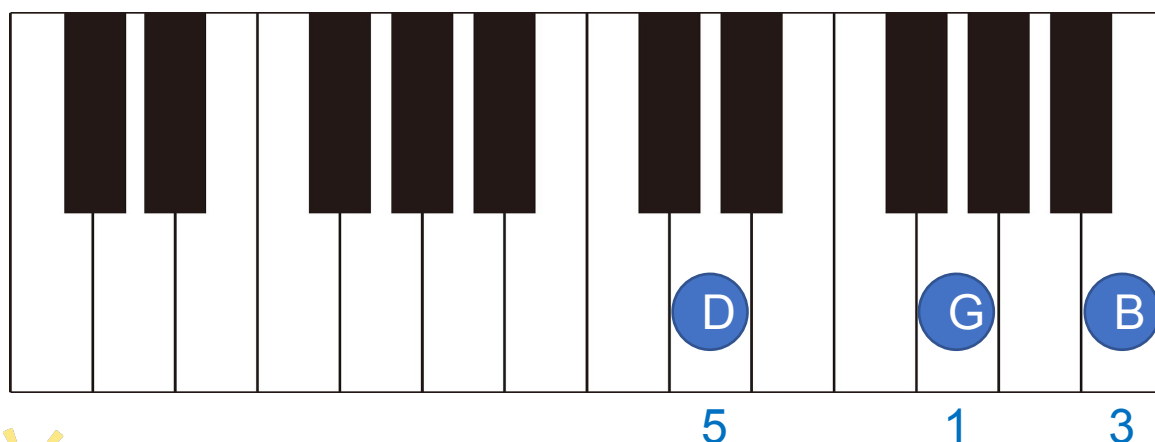
1度のコードを足す

該当するコードが複数ある時は、どれを選んでOK。

“ラ”のメロディに3和音(4度のコード)を足す



“シ”のメロディに3和音(5度のコード)を足す



メロディに足すコードを考える時のポイント

メロディーに対して足す3和音はどれでも問題ありませんが、最初は1度、4度、5度をつかってみましょう。その理由は、ドレミファソラシド全てをカバーしてくれるからなのです！

これを使って好きな曲を弾いてみましょう！ だいぶゴスペルっぽくなるはずです！

ちなみに、これは他のキーでも考え方は一緒。実際にどんな風に演奏しているかは、冒頭で紹介したリンク先の動画でみてみてくださいね！

ベースを動かしてコードを変化させる

これまでの内容でメロディーに3和音を足す方法を紹介しました。では、そこに更にベース音を足してコード進行を変える方法を解説します！更にゴスペルっぽくなります！

”ドレミ”というメロディーに三和音を足して、さらにベース音を足します。ベース音はハモる8つのかたまりから選べばなんでもOK。まずはメロディーの3度上の音をベース音にしてみましょう！

“ド”のメロディーに3和音とベース音を足す

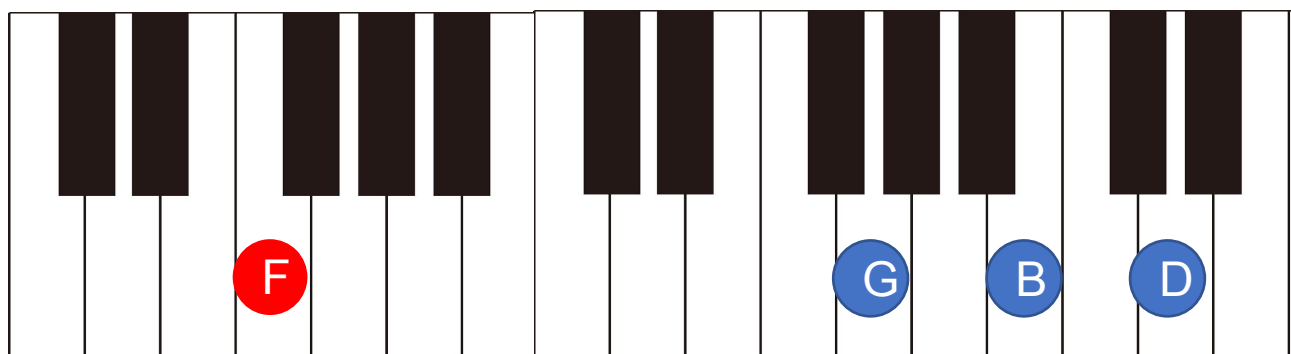
メロディーの3度上

ド(C)が入っているのは1度のコード。その構成音の3和音を足す。

メロディー“C”に対して3度上の“E”をベース音にする！

残りのメロディーである”レ”と”ミ”も同じ考え方でつくります！

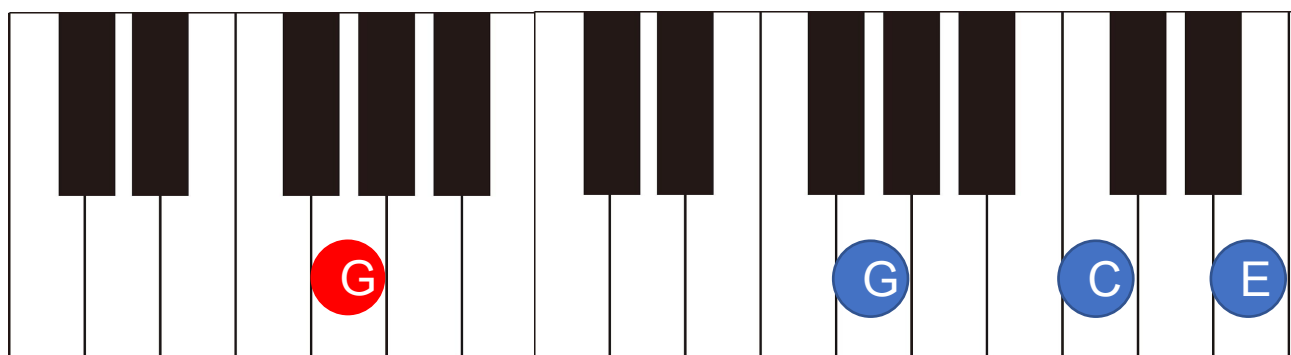
“D”のメロディに3和音とベース音を足す



メロディ“D”の
3度上をベースにする

3 5 1

“E”のメロディに3和音とベース音を足す



メロディ“E”の
3度上をベースにする

5 1 3



ベースを動かしてコード進行を変える時のポイント

メロディ+3和音に加えるベース音はどれでも問題ありませんが、最初はメロディーの3度上の音をベースにしてみましょう！

それができたら、オリジナルのメロディに色々なベース音を足してゴスペルっぽくしてみましょう。かなり楽しくなるはずです！

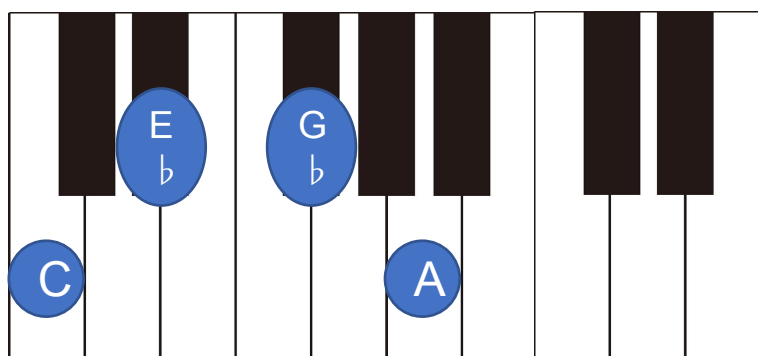
ディミニッシュコードを使って変化させる

これまでの内容でだいぶゴスペルっぽい響きを出せるようになったと思います。でも、まだ物足りない、そんな人もいないのでしょうか。そこで登場するのが「ディミニッシュコード」です！

ディミニッシュ(dim)

半音3つ分の距離で音を重ねたコード

C dim7 コード



dim7 dim5 の意味はなんとなく覚えておいてほしいな！



1 m3 dim5 dim7

半音 3 分
半音 3 分
半音 3 分

dim7=1度(ルート)の音からかぞえて半音9個はなれた音。セブンスの半音下の音でもある。

dim5=1度(ルート)の音からかぞえて半音6個はなれた音。5度の半音下の音。

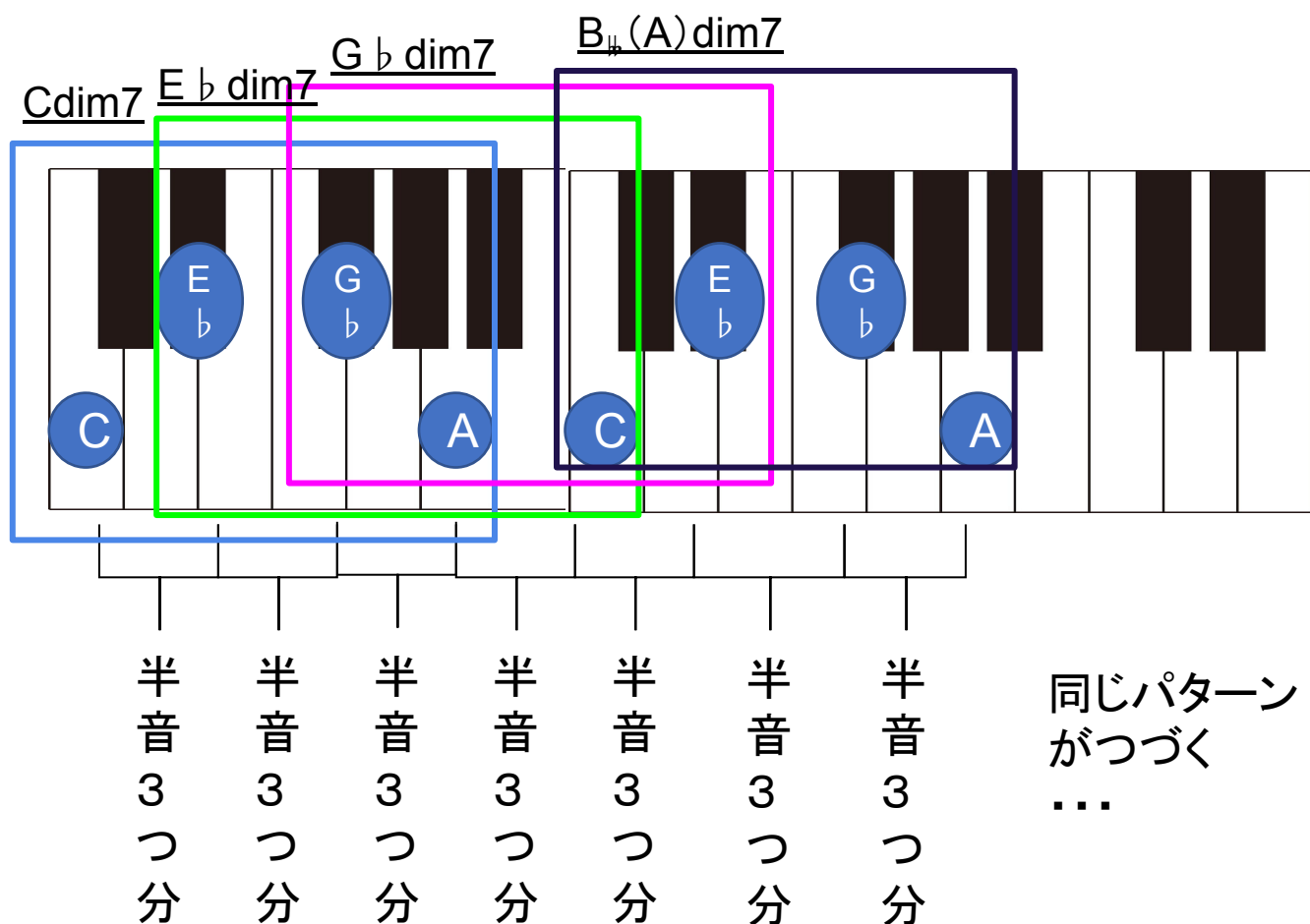
☑ **ぜんぶ同じ距離！**

ディミニッシュコードで重要なのは、半音3つ分の距離(ぜんぶ同じ距離)で音を重ねたコードということです。そうすると、こんな面白いことがわかります。

4つ構成音のどこから始めても同じパターンの構成音が続いていくのです。

そうすると、1パターンの構成音で、4つのディミニッシュコードができることがわかります！

C dim7 コードに、さらに同じ距離で音を積む



C, Eb, Gb, B $\flat$ (A)ディミニッシュコードの構成音は同じ！料理にたとえると、アジはひっくりかえしてもアジ、、かな笑

C, E $\flat$, G $\flat$, B $\flat$ (A) デイミニッシュコードの構成音は同じということがわかりましたね。これは、他のデイミニッシュコードについても同じことが言えます。

12個のコードを覚えなくても良いのです。3パターンだけ覚えれば、理論的には全てのデイミニッシュコードが弾けることになります！アジとイワシとマグロをコロコロひっくり返す感じでしょうか。(くどいですね笑)

では、以下に特徴をまとめます。



デイミニッシュコードの特徴

1. 構成音が同じ距離で離れているので、どの音からコードをつくっても、同じパターンができる。
2. C, E $\flat$, G $\flat$, B $\flat$ (A) デイミニッシュの構成音は同じ。
3. C $\sharp$ (D $\flat$)、E、G、B $\flat$ デイミニッシュの構成音は同じ。
4. D, F, A $\flat$, C $\flat$ (B) デイミニッシュの構成音は同じ。
5. なので、おぼえるデイミニッシュコードは3パターンだけ。

デイミニッシュコードについて解説したところで、実際にどのようにして使ってゴスペルっぽくしていくかを以降で説明していきます！



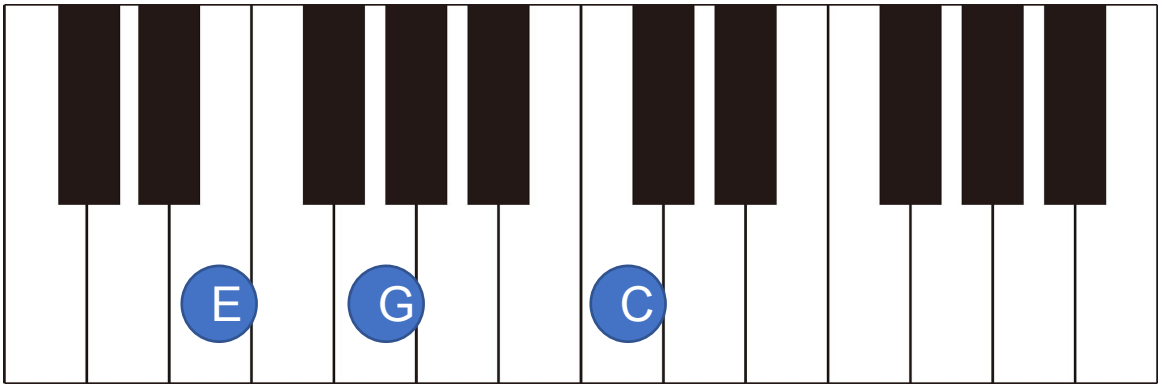
メロディ+3和音のスキマをディミニッシュで埋める

さっそくいきましょう。メロディに3和音を足す方法を説明した時に、“ドレミファソラシド”の例でやりましたが、今回もそれでやりましょう。

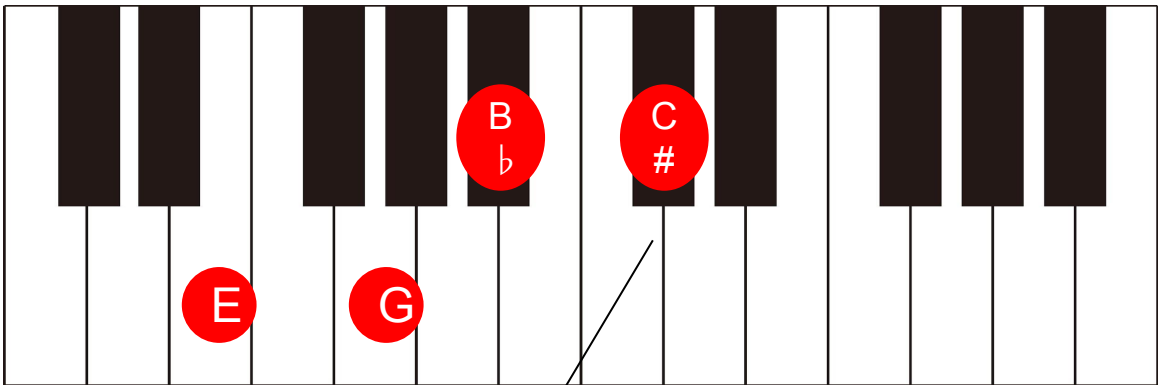
その時は白鍵だけでしたが、今回は黒鍵も登場します。つまり、メロディ+3和音でできた音のスキマをディミニッシュコードで埋めていくのです、、！

“ドレミ”の例だけを記載しますので、あとは考えながらやってみましょう！（分からない方は冒頭リンク先の動画をチェックしてみてくださいね！）

“ド”のメロディに3和音を足したもの



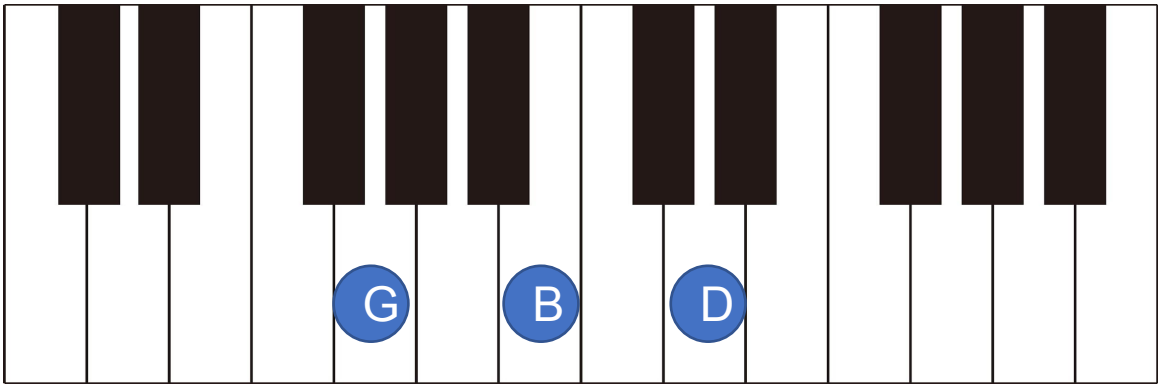
“ド”と“レ”の間に入れたディミニッシュコード



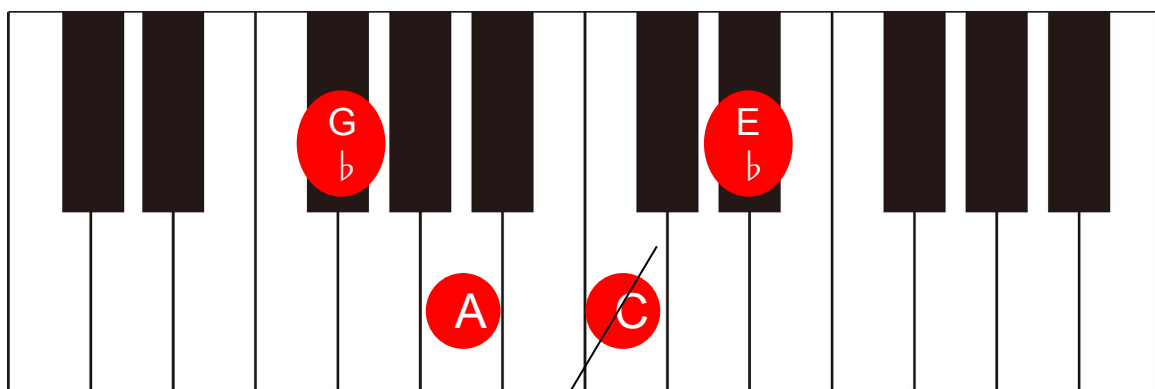
E (G、B $\flat$ 、C $\sharp$)
ディミニッシュコード

トップノートがCとDの間になるように。2つの音をつなぐ経過音のイメージ。

“レ”のメロディに3和音を足したもの



“レ”と“ミ”の間に入れたディミニッシュコード

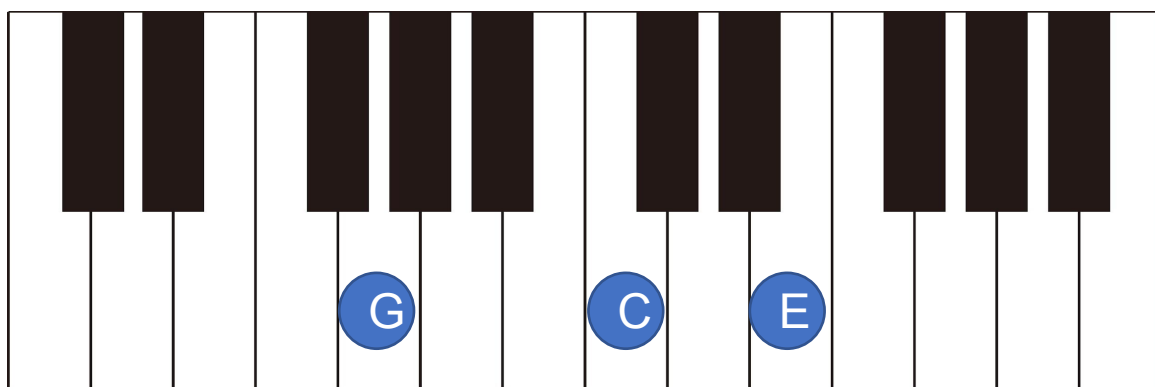


G $\flat$, (B $\flat$)(A)C, E $\flat$

ディミニッシュコード

トップノートがDとEの間になるように。2つの音をつなぐ経過音のイメージ。

“ミ”のメロディに3和音を足したもの



メロディ+3和音のスキマをディミニッシュで埋めると？

上の例では、メロディのラインはC→C $\sharp$ →D→E $\flat$ →Eとなります。

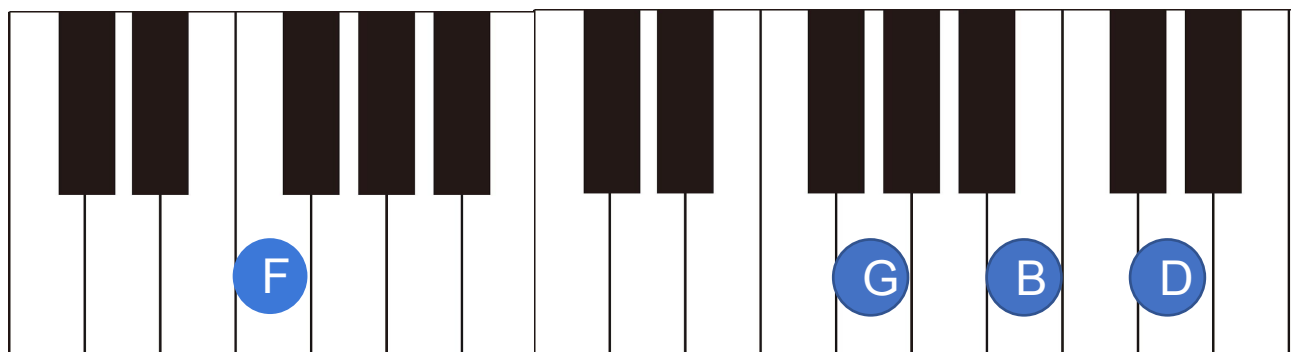
シンプルに”ドレミ”と弾くよりも厚みもましてだいぶゴスペルっぽくなったと思います！

すごいのは、この考え方はコード(ベース音を入れたパターン)にも適用できるところです。次のページでくわしく解説します！

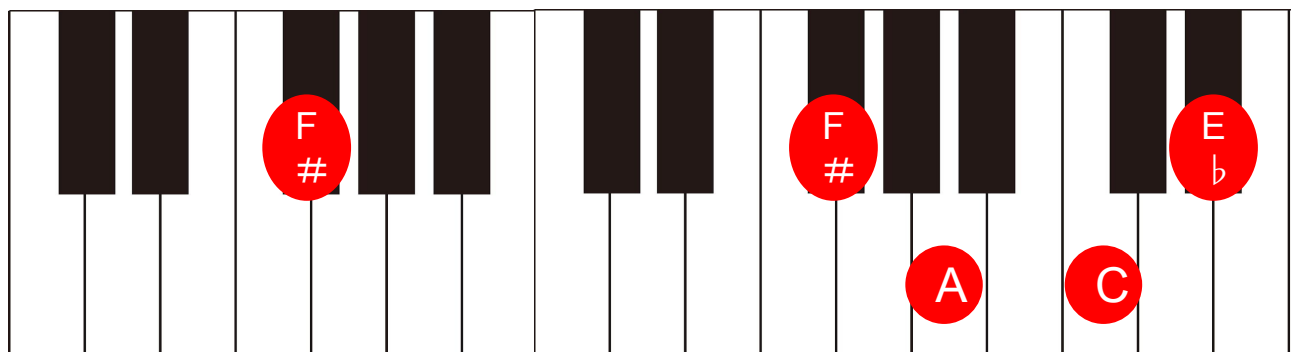


コード(ベース音あり)の隙間もディミニッシュで埋める

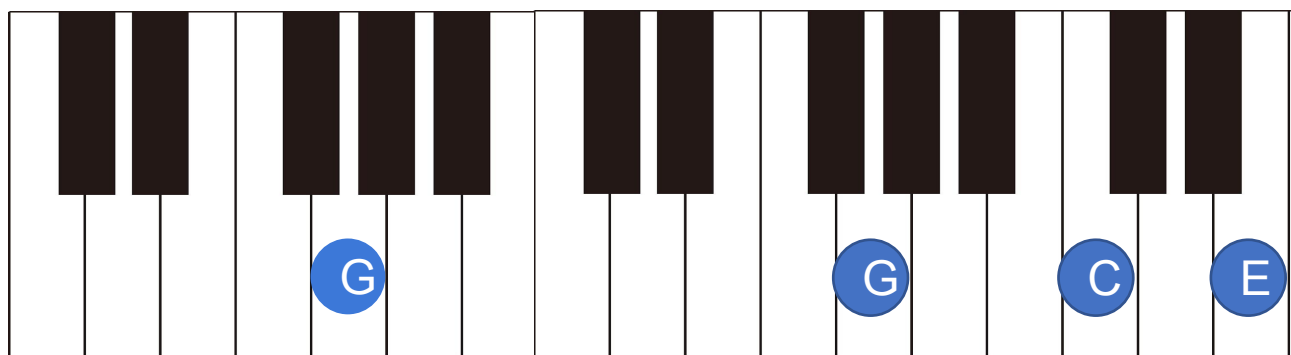
“D”のメロディに3和音とベース音を足す(コード)



“D”と“E”をメロディとしたコードをディミニッシュで埋める



“E”のメロディに3和音とベース音を足す(コード)



音の厚みが増してめちゃくちゃカッコよくなりますね！
いろいろと試して自分のモノにしてくださいね！

次は、実際にどんな場面で、これらのアイデアを活かせるか説明しますね！



ゴスペルコードのコンセプトの活用方法

みなさんは以下のような譜面をみたことがありますか？



セッションなどで「一発もの」などと呼ばれるようなものです。

これを、Part01やPart02で解説したようなセブンスとテンションだけでメロディをつくったり、アドリブしたりするのは中々大変。

そこで、今回のゴスペルコードのコンセプトが役立ちます。

譜面上では”C7”とだけ表記されていても、自分の中ではCやCdim、FやGだと感じながら演奏することができるのです。ものすごく自由度が広がります。

冒頭のリンク先の動画では、演奏例がありますのでぜひぜひチェックしてみてください！



3和音だ `けで `出来る！簡単ゴスペルコード まとめ

1.

ゴスペル音楽のポイントは4つ。ハモる8つのかたまり、3和音、ディミニッシュコード、転調。(転調については別の章で解説します)

2.

3和音を発展することで「メロディに3和音を足す方法」「ベースを動かしてコードを変化させる方法」が使える。これにより、ゴスペルっぽさを演出することができる。

3.

ディミニッシュコードは、半音3つ分の距離で音を重ねたコードのこと。どの構成音から音を重ねても同じディミニッシュコードになる。よって、全部で3パターンしかない。

4.

ディミニッシュコードを使うことによって、“ハモる8つのかたまり”でつくったメロディのスキマを埋めることができます。また、それにより更にゴスペルっぽくなる。

5.

この章で解説したコンセプトは、C7だけのジャムセッションなど、いわゆる一発ものの楽曲の中でより自由に演奏することに非常に役立つ。

part03 link

<https://mubo.taka808.com/articles/Y4WJTBEAACAAOnbE/>

かっこいいソロやメロディを作ろう！（アル
ペジオ、スケール）

フレーズづくりの6つのポイント

前回はテンションのテンションをどのように入れるかという内容でした。今回は、テンションを使ってどのようにオリジナルのメロディーやソロといったフレーズ作っていくかを説明していきますね！



フレーズづくりの6つのポイント

1. アルペジオ(Part04)
2. スケール(Part04)
3. 2-5-1(Part04)
4. ターゲットノート
5. アナライズ(Part04)
6. 休符の長さ

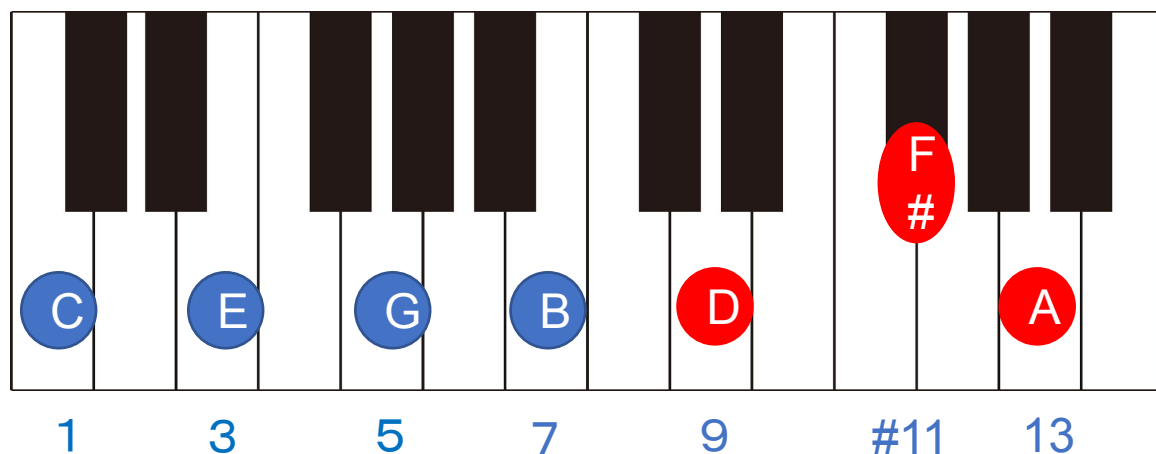
フレーズづくりには6つのポイントがあります。

今回は、赤字部分のアルペジオ、スケール、2-5-1、アナライズについて解説をしていきます。だんだん難しくなってきましたが、なるべく簡単に説明しますね！

かっこいいコード=かっこいいメロディ

まず、大事な点をお話しします。この本ではソロとコードを分けて考えることはしません。「かっこいいコード=かっこいいメロディ」と考えます。

C Major 7 (9,#11,13)



例えば、上のように押さえるシチュエーションの際、「同時に弾いた時は和音」「別々に弾けばメロディ」と考えます。そして、これらは両方とも、「かっこいいフレーズ」なのです。

そうやって分けずにシンプルにすることで、演奏中や作曲中に考えることを減らすことができます。その方が、クオリティが上がっていくと僕は考えています！



かっこいいコード=かっこいいメロディ

アルペジオとスケール

Cからメロディーをつくりたいと考えた時、選択肢は4つあります。上と下どちらに移動していくのか、音を飛ばして移動するのか隣の音に移動していくのか、その組み合わせです。



メロディーづくりの4つの選択肢

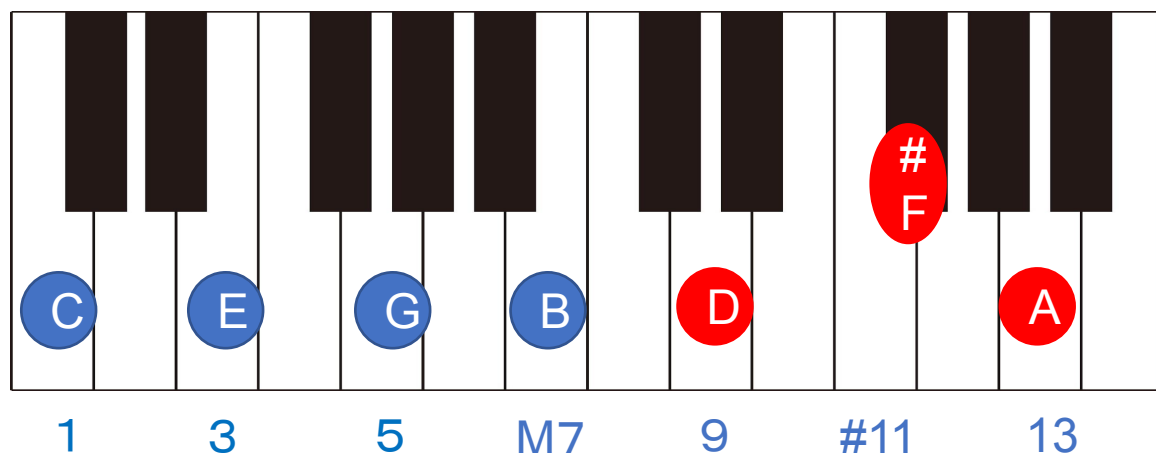
1. 上に移動していく+音を飛ばして移動
2. 上に移動していく+隣へ移動
3. 下に移動していく+音を飛ばして移動
4. 下に移動していく+隣へ移動

上で書いた4つの方法を、アルペジオとスケールを使用して演奏していきます。では、さっそく説明していきますね。

アルペジオ

和音を一個飛ばしで弾く方法

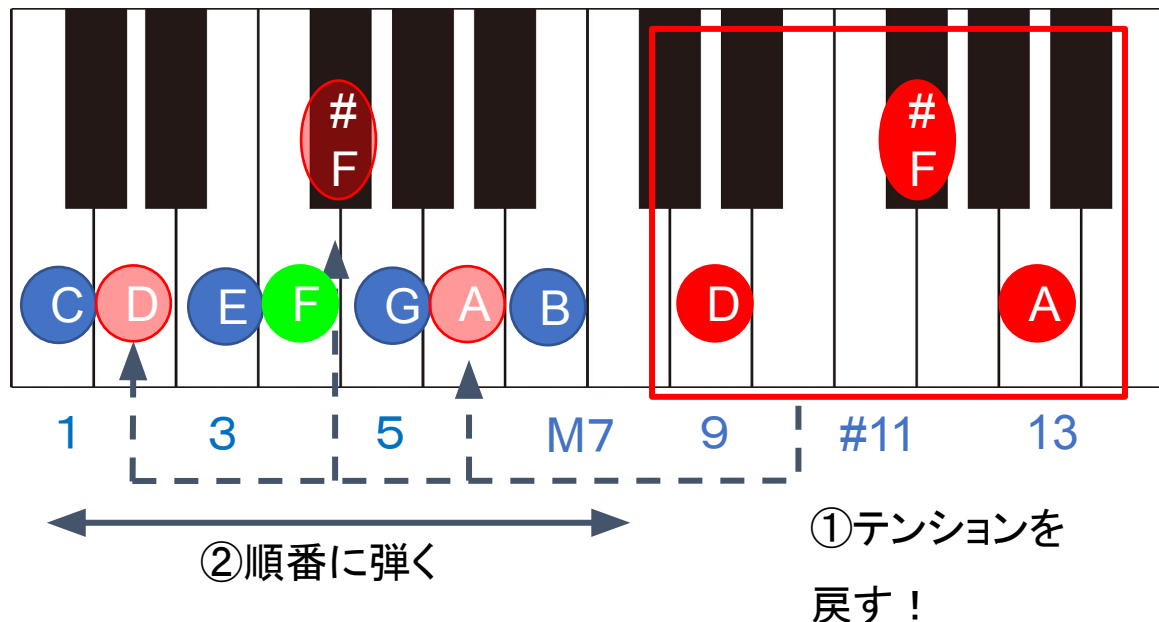
C Major 7 (9,#11,13)



8つのかたまりで作った和音を、一個飛ばしで上下に移動する！

テンションを和音のスキマに戻して順番に弾く方法

C Major 7 (9,#11,13)



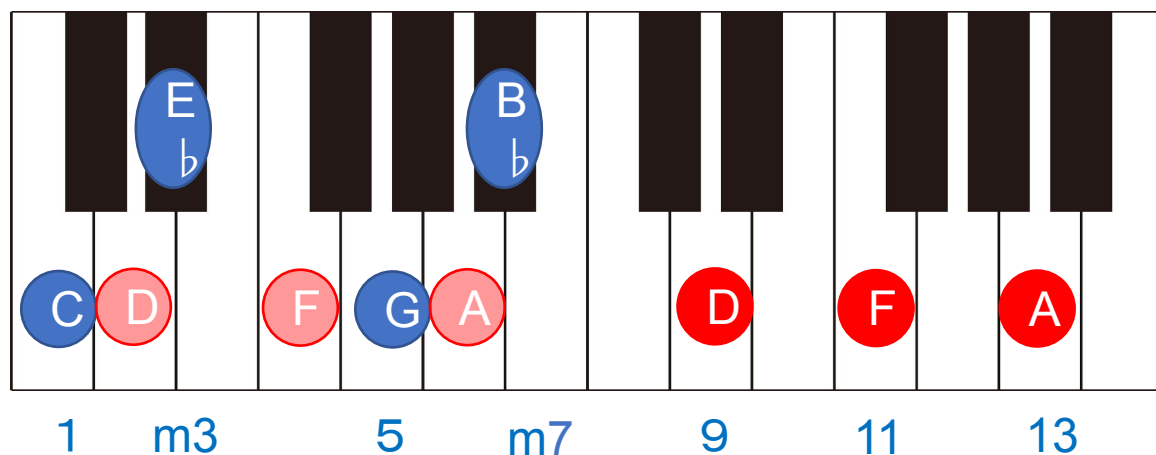
一個飛ばしで重ねたテンションを、和音のスキマに戻す！そしてそれを順番に弾く！

そうすると、素材(基本和音)と調味料(素材)の音が交互に出て来ることがわかりますね。そして、それを上下どちらの方向にでも良いので順番に弾いてあげるとスケールのできあがり！これをリディアンスケールと呼んだりするのですが、覚えなくても大丈夫です。

ちなみに、緑色のFの音は不協和音になるので、CM7の時は使えないとPart02で説明しましたが、メロディーの時になるのは少しの時間なので、使ってもOKです。

次はC Minor 7の場合を考えてみましょう。

C Minor 7 (9,11,13)



基本的な考え方は同じ。使えるテンションを素材(和音)の中に戻してあげる。そうすると使える音が見えてきます。これもドリアンスケールという名前がついていますが覚えなくても大丈夫。簡単ですね！

それでは「アルペジオ」と「スケール」のまとめをチェックしておきましょう！



「アルペジオ」と「スケール」のまとめ

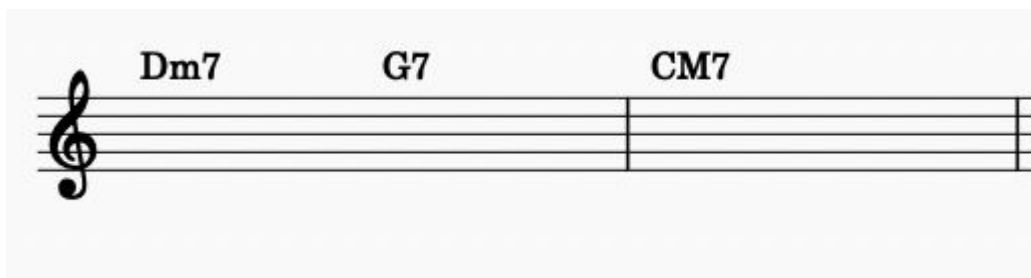
アルペジオ(和音を一個飛ばしで弾く方法)とスケール(テンションを和音のスキマに戻して順番に弾く方法)を使うと、フレーズづくりに4つの選択肢ができる。

(アルペジオ or スケール)×(上への移動 or 下への移動)=4通り

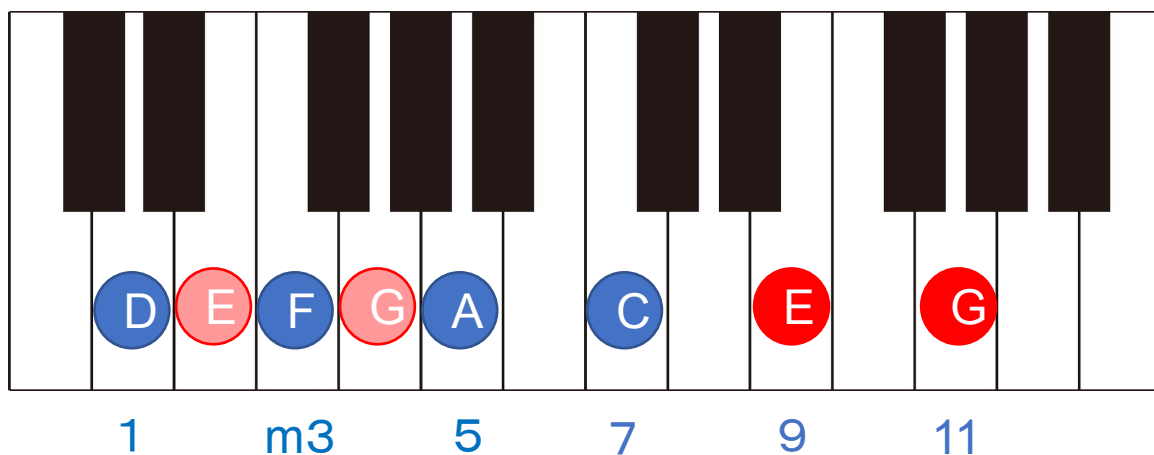
2-5-1 (ツーファイブワン)

2-5-1 (ツーファイブワン)については、改めて別の章で説明しますが、今回はこのコード進行に合わせて、アルペジオとスケールを使ってメロディを作ります。

キーがC Majorの場合のツーファイブワンは、Dm7→G7→CM7 となります。下の譜面のような感じですね。それではさっそくいきましょう！

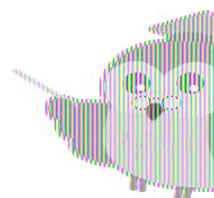
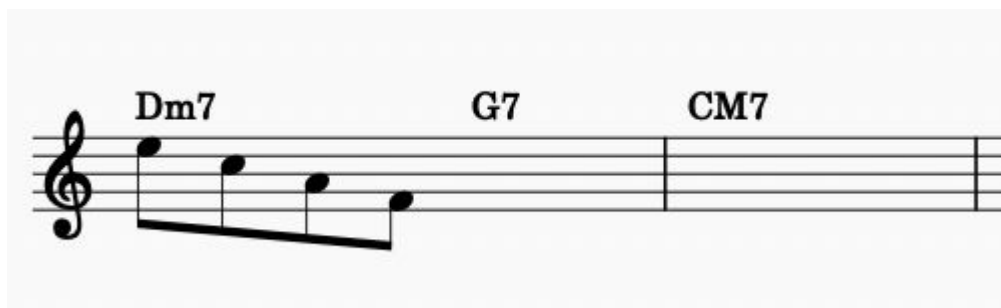


D Minor 7 (9,11)

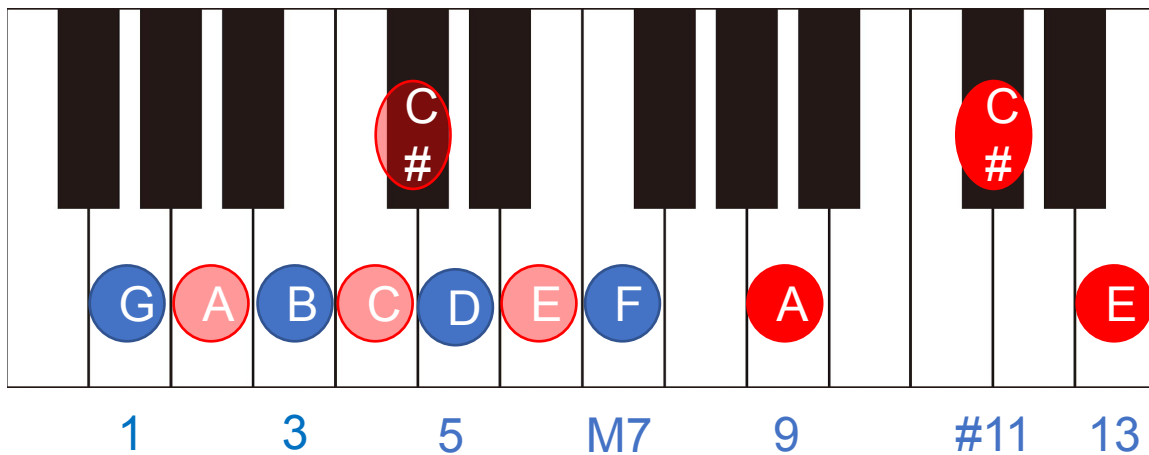


アルペジオで一個飛ばしで下に移動

9thから始めて、
アルペジオで下
に降りてみよう！



G 7 (9,#11,13)

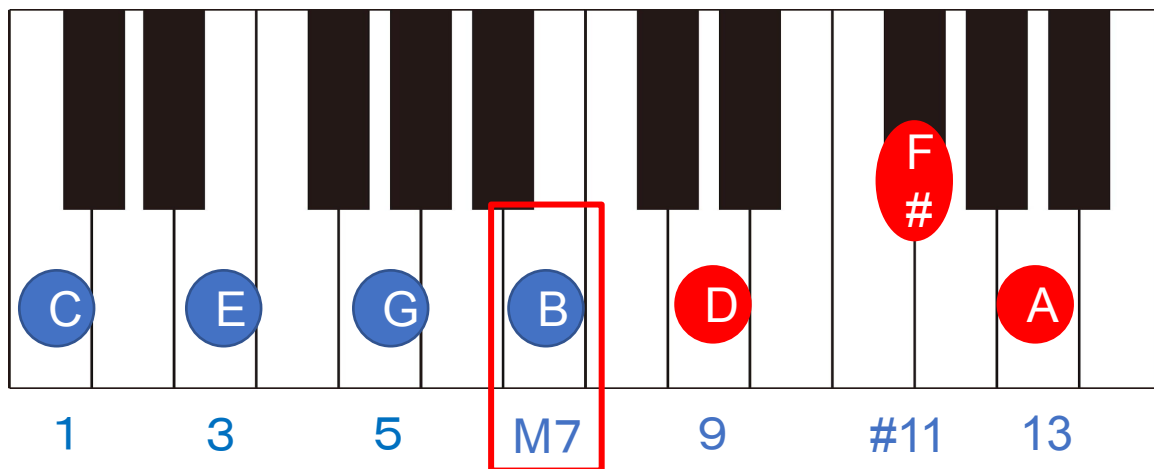


スケールで順番に上へ移動

スケールで上
がってみよう！



C Major 7 (9,#11,13)



着地

Major 7thに着地
してみよう！



それでは、いまやったことをおさらいしてみましょう！

2(ツー)→ 5(ファイブ) → 1(ワン)



アルペジオで下降

スケールで上昇

Major 7thに着地

こうやってやり方が整理されていると、難しそうなツーファーブワンもできそうな気がしてきませんか！？

このコンセプトはキーが変わっても同じです。Key:F Majorでの例も下にご書いておくのでチェックしてみてくださいね！



アルペジオで下降

スケールで上昇

Major 7thに着地

アナライズ(分析)

アナライズとは、好きなメロディーやスケールがどのように成り立っているのかを分析していくことです。

ベースやコードがどんな演奏をしていて、その上でフレーズがどんな動きをしているのか。音の素材や調味料は何を使っているのか、アルペジオで降りているのか、スケールで上昇しているのかetc。

そうすることで、フレーズそのものを覚えるだけでなく、方法論を学ぶことができるので、いろんなところに応用することができます。(例えばキーを変えても演奏できるように)

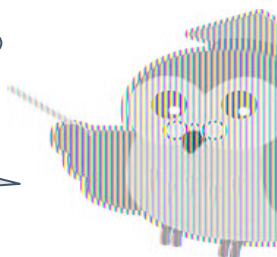
最初は難しいかもしれませんが、必ず役に立ちます。そして、アナライズをする上で、今回学んだことが非常に生きてきますので、ぜひチャレンジしていきましょう！

m3度から始まって
9thまでアルペジオで
上がってる？

そのあと5thから
13thまでまたアル
ペジオで下降？

いま分析したフ
レーズを、自分の
メロディーに活か
してみよう！

IM7の時、不思議
な音がするからこ
れは#11thかもしれ
ない。





かっこいいソロやメロディを作ろう！ まとめ

1.

フレーズづくりのポイントは6つ。アルペジオ、スケール、2-5-1、ターゲットノート、アナライズ、休符の長さ。今回は下線部分について解説した。

2.

アルペジオとは「和音を一個飛ばしで弾く方法」のこと。
スケールとは「テンションを和音のスキマに戻して順番に弾く方法」のこと。

3.

メロディーづくりには4つの選択肢がある。

(アルペジオ or スケール) × (上への移動 or 下への移動) = 4通り

4.

2-5-1の進行の中で、4つの選択肢を使いながら、自由にメロディーやソロをつくる練習を楽しんでやってみる。

5.

アナライズとは、好きなメロディーやスケールがどのように成り立っているのかを分析すること。分析することで方法論を学ぶことができ応用がきく。分析にはアルペジオやスケールの知識が役立つ。

part04 link

<https://mubo.taka808.com/articles/ZCZlQhAAAB8AxoA5/>

音楽で文学作品を作る。アルバムコンセプト

2023年は選択によって変わって行く平行世界をコンセプトにしたミニアルバム流(Ru)を出したが、来年は8月を目処にフルアルバムを出そうと思い、今から準備している。

今回はアルバムコンセプトについて考えてみる。

流(Ru)の時にも書いたが、僕は音楽コンセプトと作品のコンセプトの2つを作っている。

僕の音楽のコンセプトは、ヒップホップxジャズ x 日本のスピリットだが、今回はそれに少しUK(イギリス)の音楽を勉強して足してみたいと思う。

この間のヨーロッパツアーでイギリスに行き、現地の雰囲気とミュージシャンに少し関わったのも大きい。もともと僕の音楽にはヒップホップ的にシンセは入れていたが、UKの音楽を少し研究することで、もう少し違うアプローチが生まれる気がしている。

具体的にはビートルズ、レディオヘッド(スマイル)、ピンクフロイドあたりだろうか。

それに今のUKの音楽の雰囲気を研究して、自分のスタイルに取り入れられるかチャレンジしてみる。

それは置いておいて、アルバムコンセプト。

やはり日本生まれ日本育ちの僕としては日本の生活や精神、価値観などをせっかくだから表現してみたい。

2024年のアルバムはコンセプトどうしようかなーと考えていて、色々本や芸術作品を見ているうちにふと純文学作品を作りたい。と思った。

音楽のために音楽を作るのも良いが、僕にとっては

『音楽をたまたま手段に使っているけど、メインは”何かを表現すること（作品を作ること）”』

の方がしっくりくるないつも漠然と思っていた。

自分がかっこいいと思う音楽を作るのももちろん楽しいが、やはり作品として音楽以外の意味もほしい。

純文学とは娯楽性よりも芸術性を追求した文学。言葉を使ったもの、主に小説が基本か。

作家の身の回りの物事を書く私小説で、社会問題やあるテーマをもとに書き上げて行く小説。

学問や芸術としての美しさを描くという目的があるらしい。

なるほど。

純文学は芸術性に重きを置いていて、読者に楽しんでもらうことを目的として作られた大衆文学と区別されるが、その区別方法はあいまいっぽい。

どっからがソウルで、どっからがポップなんだみたいなジャンル問題に近いかな？

純文学作品に触れるなら、有名どころは夏目漱石、太宰治、芥川龍之介。現代では川上未映子、村上春樹らへんらしい。

作品としてのクオリティか、人気のでる大衆向けか、というのは昔からみんな悩んでいたんだな—とは思うが、やはりできればどちらも兼ね備えたい。

文学とは、純文学か大衆文学かはまあおいておいて、とりあえず文学ってなんだ。

文学とは、言葉を用いて人間の経験や感情を表現し、共有する芸術の一形態。

文学作品は、詩、小説、戯曲、エッセイなど多岐にわたり、それぞれ異なる形式やスタイルで者に思考や感情を喚起し、人間性や社会、文化についての理解を深める役割を果たす。

主に

1. 言語の芸術性- 文学は言葉を芸術的に使い、美しさやリズム、象徴性を追求する。
2. 物語性- 物語を通じて人間の経験や葛藤を描き出す。
3. 感情の表現- 人間の感情や内面世界を深く掘り下げ、共感や共鳴を呼び起こす。
4. 思想や哲学- 社会的、倫理的、哲学的な問題を探求する。
5. 文化的・歴史的文脈- その時代の文化や歴史を反映し、時にはそれを形作る力となる

と、人生や世界についての理解を深める手段となり得るもの。

らしい。

へえ。

”現代を象徴する””人間の内面や感情”を”ストーリー性がある””芸術的な表現”で表すと文学になると今のところはしておく。

ということで次は海外に目を向けてどんな人がいるかを調べてみる。

海外の文学作品、有名どころはシェイクスピア。

シェイクスピアもイギリス、ロンドンで活動していたらしい。

なかなかコンセプトが繋がってきた。シェイクスピアの偉大さの要点を軽く調べてまとめた。

1. 文学的才能と革新性 複雑なキャラクター、深い心理的洞察、独特の言語的美しさを持つ作品を創造した。彼の戯曲は、様々なジャンルを超えて喜劇、悲劇、歴史劇などがある。
2. 言語への貢献- シェイクスピアは英語に多くの新しい単語や表現を導入し、現代英語の発展に大きな影響を与えた。彼の作品は、言語の豊かさと表現力を高めた。
3. 普遍的なテーマ- シェイクスピアの作品は、愛、権力、裏切り、正義など、普遍的で時代を超えたテーマを探求している。これらのテーマは、今日でも多くの人々に共感を呼び起こす。
4. 心理的洞察- シェイクスピアのキャラクターは、人間の感情や動機を巧みに描き出し、複雑で多面的。
5. 文化的影響- シェイクスピアの作品は、世界中の文学、演劇、映画、音楽など、多くの文化的表現に影響を与えている。
6. 教育への影響- シェイクスピアの作品は、世界中の学校や大学で教えられており、文学と演劇の教育において重要な役割を果たしている。
7. 演劇の発展- シェイクスピアの戯曲は、演劇の形式と技術の発展に大きく貢献した。舞台上での演技や演出の方法に新たな基準を設けた。

やはり”新しく革新的な方法”、”美しく芸術的な言語表現” ”普遍的な問題、テーマ” ”深い人間の感情の洞察” などがポイントか。。

シェイクスピアの作品は、大衆娯楽として成功し、王室のメンバーや一般市民にも愛され広く人気を博したが、同時に単なる娯楽を超えた文学的および知的な深みを持っていて、人間の性質、社会的・政治的問題、哲学的テーマを探求している。その洞察が評価されている。

純文学であり、大衆文学でもあったということか。深い洞察、観察が大事なところか。

音楽的文学、じゃあ音楽で文学は作れるのか？文学的なテーマや物語を音楽を通じて表現しているものを調べて見る。すると、オペラやバレエは文学作品を基にしているその物語やキャラクターを音楽で表現しているようだ。

やはり ”物語” ”作者のまわりの出来事” ”問題や考え方” この辺が文学作品には重要だと仮定してみる。ミュージシャンでノーベル文学賞をとったボブディラン

と思ったらいるではないか、すでにミュージシャンで文学作品と認められたミュージシャンが

ボブディラン。

劇作家や脚本家が従来行っていた方法を、彼の生きる時代に新たに発明されたメディア（アンプ、マイク、レコーディングスタジオ、ラジオ）を利用して実現した文学的パフォーマンスがポイントだと言われている。

ボブディランのノーベル文学賞

これは偉大なるアメリカ音楽の伝統の中で新たな詩的表現を生み出した功績によるものとしている。

ディランはインタビューで、

『俺の楽曲は何もない霞の中から現れたものではない。知っている曲を選んで、まず頭の中でその曲を流して瞑想する。フォーク、ブルース、カントリー音楽などが俺のルーツで、すべての楽曲はつながっている。いろいろなやり方でいろいろなドアを開けただけだ。頭の中で流れている曲に集中しているとだんだん言葉が置き換わっていき、そこから曲を作り始める』と語っている。

この手法が文学的に評価される理由は、ディランが既存の音楽的伝統に根ざしながらも、それを独自の創造的な方法で再解釈し、新しい詩的表現を生み出している点にあるのかもしれない。

彼の歌詞は、物語性、象徴性、深い感情表現を通じて、聴き手に強い印象を与え、文学的な価値を持つと認識されている。

ボブ・ディランとシェイクスピアの作品の共通点

ここで2人の共通点をまとめてみた。

1. 言語の革新と創造性 シェイクスピアは英語に多くの新しい単語や表現を導入した。同様に、ディランも彼の歌詞で独自の言語的スタイルを開発し、言語を革新的な方法で使用した。
2. 普遍的なテーマの探求- 両者の作品は、愛、死、自由、正義などの普遍的なテーマを探求している。これらのテーマは時代を超えて共感を呼び、人間の経験の核心に触れているようだ。
3. 社会的・政治的なコメント シェイクスピアの戯曲はしばしば社会的、政治的な問題を扱っている。ディランの歌詞もまた、社会的、政治的な問題に対する鋭い洞察を提供し、特に1960年代の公民権運動や反戦運動において重要な役割を果たした。
4. 文学的・芸術的影響力 シェイクスピアは後世の文学や演劇に多大な影響を与えた。ディランもまた、音楽だけでなく、文学やポップカルチャーにおいて重要な影響を与えている。
5. 物語性とキャラクターの描写 シェイクスピアの戯曲は、強力な物語性と記憶に残るキャラクターで知られている。ディランの歌詞も物語を語る事が多く、彼の歌はよく独特のキャラクターや物語を描いている。
6. 多様なスタイルとジャンル シェイクスピアは悲劇、喜劇、歴史劇など、さまざまなジャンルの作品を書いた。ディランもまた、フォーク、ロック、カントリー、ブルースなど、多様な音楽スタイルを探求した。

ここでもやはり”新しい言語表現と創造性” ”普遍的なテーマ””現代の社会に向けたコメント”

が大事っぽい。

”キャラクターの描写”は興味深い、音楽作品の中でもよくキャラクターを

”キャラクターの描写”は興味深い。音楽作品の中でメインキャラクターを作り、そのキャラクター目線で表現すればストーリー性”をうまく出せそう
だ。

どちらも”多様なスタイル”に精通、チャレンジし、その結果”文学的・芸術
的影響力”を持つことになっているようだ。

なるほど。

なんとなく文学作品とはなにか、歴史に残っていくものはどういう作品
か。音楽で文学の世界に飛び込むにはどうすればいいかがぼんやりと
見えてきた。

ではこれに日本独自のものを足して僕が作る意味(オリジナリティ)を出
してみよう。

今回使いたいのは日本の文化の根本的な考え方に大きく関わっている
らしい「無常」。

これは仏教では唯一の真理とされていて、僕たちがなんとなく考えてい
る無常とは全く異なるものだという。

次回はこの「無常」というものを深く勉強して作品に組み込んでいく。

理解すれば悟りが開けるといわれているこの真理をすぐに理解できると
は思っていないが、古くからの日本の価値観や文化をより理解できるか
もしれないので日本人として勉強して損はないだろう。

ということで、

”日本の「無常」と”文学作品のポイント”を踏まえ、新しいアルバム制作のための自分ルールを作ってみた。

「アルバムを作る時は、いつも「無常」の考えを念頭に置いて、曲ごとにそのアイデアを取り入れる。人の感情や日常の変化や儚さを音楽で表現して、共感できる普遍的なテーマや感情を深く掘り下げてみる。ストーリーを大切にしながら、たまにキャラクターの描写を使い、現代の社会や人々の役割や問題を深く観察、洞察し、探求する。音楽の伝統をベースにしつつ、自分なりの解釈で自分だけの芸術的な表現(新しい言葉やスタイル、新鮮な美しさ)を最新の技術やメディア(AI、SNS、コンピュータあたりか)を使って生み出して、影響力のある作品を目指す。この過程で、「無常」の深い意味を探り、作品に独自性と深みを加えるのが大事だ。」

うんうんうん。

ちょっと意味がわからない。

が、きっとこれが素晴らしい作品に繋がっているはず！！！！

いくぜ2024!

かっこいいソロやメロディを作ろう！（ターゲットノート）

フレーズづくりの6つのポイント

前回はアルペジオ、スケール、2-5-1、アナライズという観点で、かっこいいソロやメロディをつくろうという内容でした。今回はターゲットノートに着目してさらにかっこよくしちゃいましょう！



フレーズづくりの6つのポイント

1. アルペジオ (Part04)
2. スケール (Part04)
3. 2-5-1 (Part04)
4. ターゲットノート (Part05)
5. アナライズ (Part04)
6. 休符の長さ

黒字が前回説明した部分。今回は、赤字部分のターゲットノート、休符の長さについて解説をしていきます。また難しそうな横文字がでてきましたが、なるべく簡単に説明しますね！

フレーズの始まりと終わりを決める

ターゲットノートとは、「目標とする音」のことです。どこに着地するかをあらかじめ決めておくってことです。アドリブやその場でフレーズ作る時は、1音ずつ考えると全体が見えなくなって大変になってしまうので、あらかじめゴールを決めておくんです。そうすると分かりやすくっていいんじゃないっ？ってアイデアです。

では、前回同様に2-5-1フレーズをつくってみましょう！



ターゲットノートをこの場所につくる(目標とする音)

どこから始めてどこに着地しようか考える、というコンセプト。なので、最初の音を決めて、色々と寄り道をして、目標となる音に着地するということです。



ターゲットノート＝目標とする音

最初の音を前回は9thから始めましたので、今回は雰囲気の違い
11th(Gの音)からスタートすることになります。唐辛子的なサウンドです
ね。じゃあ、終わりの音は何にしましょうか。まずはわかりやすく、同じ
Gの音で終わることになります。

始まりと終わりは、同じGの音ではありますが、終わりのコードはC
Major7なので、ナチュラルな5thのサウンドで終わることになります。

The diagram illustrates a musical progression on a five-line staff. It begins with a treble clef and a Dm7 chord, accompanied by a thought bubble that says 'おしゃれな感じでスタート' (Start with a stylish feel). This is followed by a G7 chord, with a thought bubble above it saying '色々寄り道してみよう' (Let's take various detours). The progression ends with a CM7 chord, where the final G note is highlighted with a red square and labeled 'ターゲットノート' (Target Note) in red text. A thought bubble above the final chord says '終わりはナチュラルに' (End naturally).

おしゃれな感じでスタート

色々寄り道してみよう

終わりはナチュラルに

Dm7

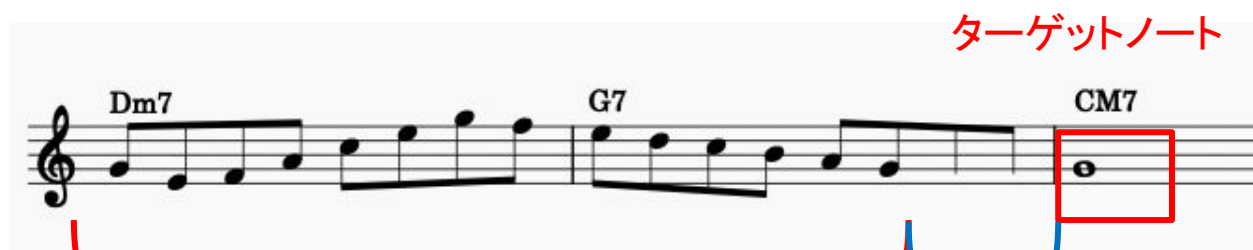
G7

CM7

ターゲットノート

最初の音を11thから始めて、前回まなんだアルペジオとスケールで移動していききました。途中まではいい感じ！

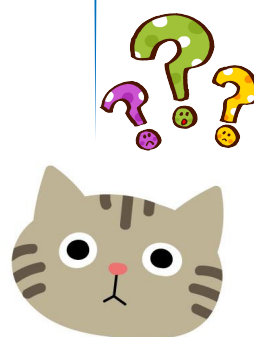
でも大変、思っていたよりも早くターゲットノートと同じ音にたどり着いて行きすぎてしまいました。



アルペジオとスケールで移動

スキマ

思ったよりも早めにターゲットノートにたどり着いて、スキマができちゃった、、



でも大丈夫！行きすぎてスキマが空いてしまった分は、ターゲットノートに向かって寄り道して音を足せばOKです！

ターゲットノート

アルペジオとスケールで移動

行きすぎてスキマが空いている分寄り道して埋める。

コードごとに折り返し地点を決める

「フレーズが長すぎてうまくターゲットノートまで着地できない！」そんな時は、コードごとに折り返し地点を決める、と条件を決めて練習してみましょう！

例えば、先ほどのフレーズを見てみましょう。

ターゲットノート

9th R 7th

僕は今回、緑で囲った音を「折り返し地点」としてイメージしました。こうやってコードごとに折り返しポイントを決めて置くと、ターゲットノートまで辿り着けそうな気がしますね。

なんだか登山みたいだ。

いろいろな寄り道の方法

さきほどスキマが空いてしまった時に寄り道をする、とお伝えしましたが、その方法にもいろいろあります。よくあるやり方で、コードトーンやテンションの半音上、半音下から弾くというアイデアがあります。

そうすると、ただコードトーンを演奏するよりも、長く寄り道をして、長くフレーズが作れることになりますね！



これはコードトーンの半音下から、コードトーンに向かうアイデアだ！



この例は、半音したからコードトーンにアプローチをする方法でしたが、半音上や1音上、挟み込むなど色々な方法がありますので、ぜひ色々試してみてくださいね！

曲づくりでターゲットノートはどう活かす？

さあ、応用編です。フレーズの最初と最後にフォーカスをするという方法です。童謡の「さくらさくら」の例をみましょう。



赤枠の中の音をターゲットノートとしてその間をアルペジオやスケールで埋めて、フレーズを作ってみましょう。コード進行もこのままだとパクリ感がでてしまいます。

そこで、緑枠の音もすごくカッコよかったので、コード進行は I - IV - V にしてみようと思います。



最初に決めた、始まりと終わりの音の間を、スケールで下降し、アルペジオで上がって、ターゲットノートに着地してます！！これを繰り返しているだけでもHIPHOPっぽくなってきます。

Part03で解説した「3和音だけで出来る！簡単ゴスペルコードを組み合わせる」とさらにサウンドが豊かになります！文章で伝えるのは難しいのでぜひ動画をチェックしてくださいね！



かっこいいソロやメロディを作ろう！（ターゲットノート）

1.

フレーズをつくる時は、どこから始めてどこで終わるかを考えることが大切。

2.

フレーズの終わりの音、目標となる音を「ターゲットノート」と呼ぶ。

3.

ターゲットノートに辿り着くまでには、色々な寄り道の方法がある。例えば半音上から、半音下から、あるいは挟み込むという方法もある。

4.

始まりの音からターゲットノートまでが長い時は、コードごとに折り返し地点を決めておくと、道のりが見えやすい。

5.

曲を分析して、好きなフレーズの最初と最後の音を決めて、その間をアルペジオやスケールで埋める。また、コードを変えたりすることでオリジナルのかっこいいフレーズが作れる。

part05 link

<https://mubo.taka808.com/articles/ZCZI4hAAAB8AxoEr/>