

# (サンプル) ゼロからはじめる！ 学びながらできあがる音楽理論教本

このテキストは、**学習者と一緒に作っていくタイプのテキスト**になっています。

やりたいこと、順番によって変わってきます。

こちらは、理論をがっつり学ぶバージョンのレッスンの様子を知りたい人向けのサンプルです。

一番最初の部分に関しては、**全ての学習者に理解してほしい重要な概念**を書き、その後には順番に、年齢や得意なことに合わせた課題や解説が並びます。

テキストは電子版でも渡しているため、忘れ物が多い人も携帯でテキストを見られます。

## #1. 初めに必要なこと

### ・「正解は一つではない」ということを理解する

有名なドイツの作曲家、アルノルト・シェーンベルクは「役に立つただ一つの方法は、問題の解決方法はただ一つではなく、非常にたくさんあるということ、わからせることであるように思う」と彼の著作「作曲の基礎技法」の中で述べています。<sup>1</sup>

特に私たちの国で行われる義務教育は、「正解」「不正解」を教員や教育委員会が決め、生徒に決められた方法で決められた正解を出すための問題を使った教育がほとんどだと思うので、まるで正解や点数があるかのように無意識に思ってしまうがちです。



残念ながら、音楽という分野には「たった一つの誰かが求めている正解」が存在しません。非常に多数の解決方法があり、我々作曲の講師はそれを提案することはできますが、正解を教えるという認識はありません。

では何をするのかというと、先人の例を学び、一つでも多くのパターンをもとに、無限大の応用方法を考えていくということです。そのために先人が築いてきた音楽理論が存在しています。<sup>2</sup>

映画音楽を作る場合でも、ゲーム音楽を作る場合でも、ロック音楽を作る場合でも、ポップスを作る場合でも、こうした考え方は手がかりとなり、使いこなせば武器になります。

<sup>1</sup> シェーンベルク「作曲の基礎技法」山縣茂太郎他訳、音楽之友社 8p

<sup>2</sup> 文中の写真は Wikipedia「アルノルト・シェーンベルク」より引用 [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Arnold\\_Schoenberg\\_la\\_1948.jpg#/media/ファイル:Arnold\\_Schoenberg\\_la\\_1948.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Arnold_Schoenberg_la_1948.jpg#/media/ファイル:Arnold_Schoenberg_la_1948.jpg)

## ・あきらめない。ダメなら潔く相談する

やろうと思えば、音楽は一生作り続けられます。死ぬまで続けられる放浪の旅のようなものです。1つのことが理解できて、良い楽曲が1つ作れたら、次が待っています。

非常に長い旅には、体力が必要です。道が一つだけではない旅路を彷徨うには、時には方位磁針のようなガイドが必要だったりします。

わからなくなったり、うまくいかなくなることもたくさんありますが、**どうせ長い旅だと思って諦めずにゆったり続けてください**。自分で理解したものが使えずどうしても道が塞がったと感じたら、**速やかに講師や、周りの専門家に相談してみてください**。

**特に重要なのが、間違っ**て理論を理解していた場合の切り返しです。これは早ければ早いほど良いです。

勘違いはいくらでもあるので、何か十分に納得できていないと感じたらすぐに確認をしていきましょう。間違っ

## #2. ハーモニーを科学する

### ・なぜキモチいい和音とそうじゃない和音があるのか

たとえば、C、E、Gの長三和音（メジャートライアド）が気持ちよく聞こえるのはなぜだろう、と、ここまで私の導入編のやり方で作曲を続けてこられたかたは思うかもしれません。

それをわかりやすく図示してくれるのが、**周波数帯がみられるスペクトル図**などです。具体的に言うと、音をフーリエ変換することで出した周波数ごとの振幅がわかるスペクトル図です（こんな言葉は理系の大学に入ってから学べばOKです\_(:3」△)\_

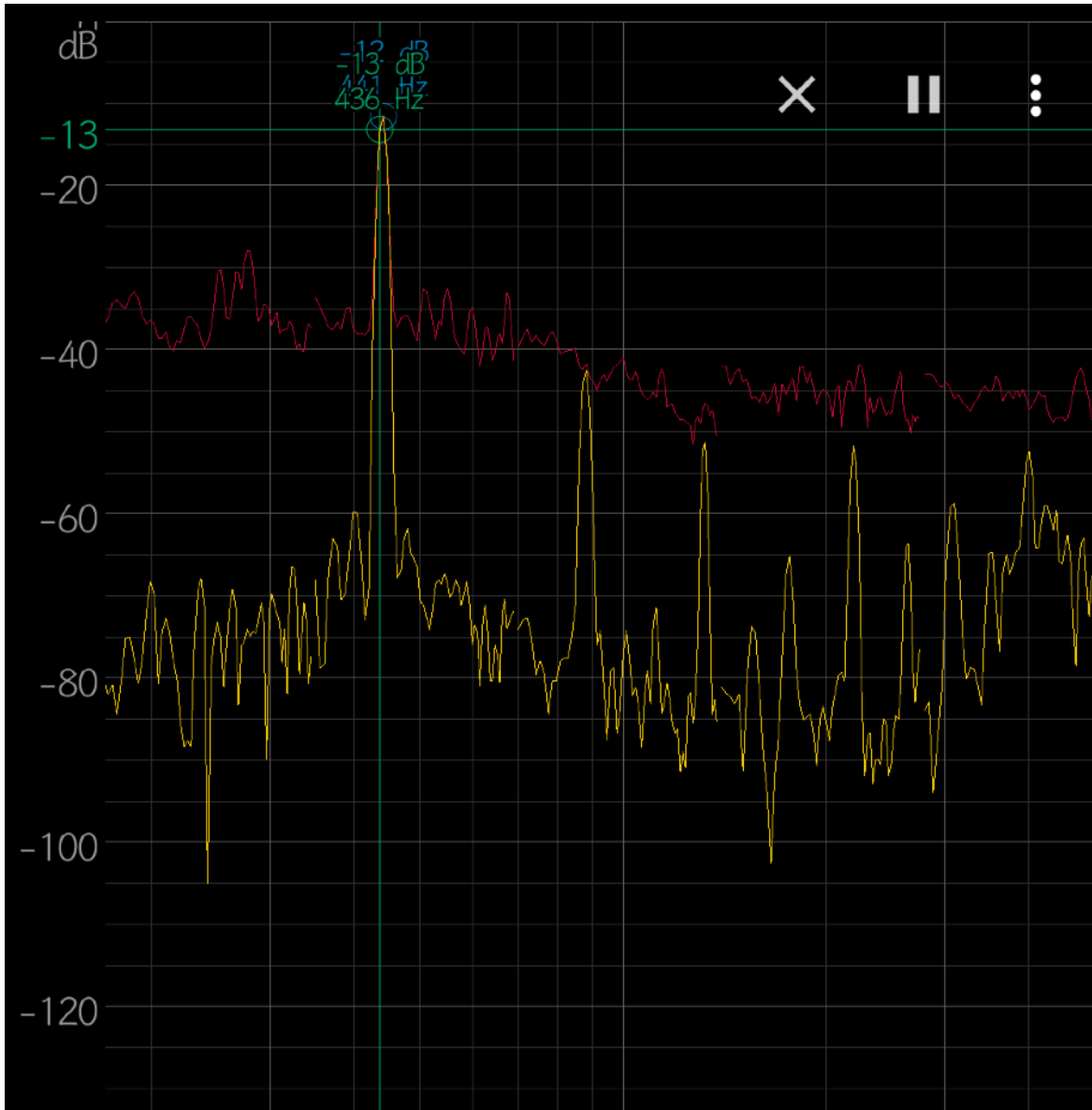
下図はAndroid向けのアプリを使い、Aのサイン波（チューナーの音でよくある音）をマイクで拾ってみたときの波形になります。

このようなアプリを使うと、波形の高いところをみて、どの倍音が出ているかを視覚的に確認できます。

一番上がっているところがA(440hz)になります。

それ以外はAの倍音で、左からオクターブ上のA(880hz近く)、

オクターブ上の5度上のE(1315.5hz)、それより高いC#(2217.5hz近く)…



なんと、Aの味気ない「プー」という音に、Aのメジャートライアドの構成音（A、C#、E）が含まれてるんですねえ…。「倍音に含まれてて馴染むからこいつら和音としてキレイ」ってことです。<sup>3</sup>

逆に、下の図は扇風機の音を拾って波形スペクトルにしたものです。波のトゲがいっぱいあり、どの音か判別しづらいことが目視できます。これがいわゆる「ノイズ」になります。波形を出すアプリは、Android用では「Spectroid」、iOSでは「オーディオ・スペクトルアナライザ」(Loop-Sessions. LLC製)が無料で使いやすいです。音を出すアプリはなんでもいいですが、周波数を数字で表してくれて使いやすいものを紹介します。

A

<sup>3</sup> 楽器により、倍音の出やすさは違うため、集音する音によっては倍音の波形が変わります。

## 楽曲分析サンプル

**A**

上行 下行

バスも 上行

F(I) C(V) C7(V7) F(I)

一般的に、進行を見るときはこれまでやってきた和声で見する方法（クラシック的）と、ジャズ理論で見する方法（いわゆるコード理論）、それからメロディ・コード・バスのどこから取り出して、上下動で見ていく方法があります。上下動は楽譜が読めなくても、五線譜の上にあるか下にあるかだけで見られるので、他のスコアを読むのにも今すぐ使えておすすめです。

他にも色々ありますが、分析するときには何種類かの手法を使って、立体的に見ていく必要があります。自分なりの注目ポイントを見つけて分析方法を作ることもおすすめです。「なんかここがうーんってなってええねん」で十分すぎるくらいです。カッコ良さよりも、そういう直感的なものが大事よ。

ここを和声で見れば、I-V-V7-Iという極めて一般的な進行になります。

しかし、アクセントが3小節目についています。バス…というかコードの内声かメロディの上行（それも、1オクターブを超える極めて大きいやつ）に伴って、しかもオクターブ下でこっそりと支えるように進行します。全く同じ動きが二つあることで、この動きが強調されるため、3小節目にグルーブが生まれます。「ノリ」です。

## 音楽理論サンプル

### ・半終止

これもちょっと定義が難しいです。

「ちょっと曲の途中で一息つく」というニュアンスです。ずっとだらだら曲流しても、疲れますからね。そんなところで区切りをいれて、「お」と思わせる部分です。ポップスなどでももちろん使えます。

一般的にはVでフレーズが終わるときに、半終止と呼ばれます。それ以外にもバロック音楽でよく使われる「フリギア終止」というものがある、これはIV1(サブドミナントの第一展開形)—Vで曲が終わります。その当時はやったのか、こういう終止形がめっちゃくちゃいっぱいあります。ヴィオラ・ダ・ガンバで非常に有名な作曲家であり名手であったマラン・マレの第六組曲のプレリュードから譜例を引用します。

書き込んで使っていた楽譜なので、多少汚いのはお許しください。実はその前にもフリギア終止があります。そんな小さな区切りがいっぱいあり、能楽で「よ」「八」など止められているかのような感覚が味わえます。

Marin Marais: Suite No.6 in E minor: Prelude

reprise

trigla

trigla

(IV7) 7

IV1 (6 4x)

(V7をゆるやかに経過)

V # 6

「4・6」で第一展開形の和音を示す

おおまかにはここでフリギア終止と言える

右のQRコードの  
1'38くらいから上の楽譜の箇所がはじまります。

ちなみに、この曲の最後に「サント・コロンブ氏のトンボー」という  
ガンバ弾きならほぼ絶対弾く名曲があります。

