



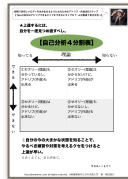
即興で自在にメロディを生み出すことが
できるようになるための
アドリブ・作曲法8ステップ

著：森田悠介

即興で自在にメロディを生み出すことができるようになるための

アドリブ・作曲法8ステップ

目次



はじめに・・・p3

Tips①

簡単なリズムのモチーフから作曲する。~1回やったら、2回目も繰り返せ!~・・・p5

Tips②

難しい音使いを知らなくても、まずはドレミから。・・・p9

Tips③

自分はアドリブできるタイプかできないタイプか? ~4分割表で自己分析~・・・p14

Tips④

4小節作曲ゲームで、最小単位の作曲能力をアップ!・・・p18

Tips⑤

原曲のメロディのモチーフをアドリブに取り入れる。・・・p23

Tips⑥

様々なスケールを一度知ってしまえば、一生使える・・・p27

Tips⑦

さらに発展させたフレーズ構築のアイデア ~ホリゾンタルとバーチカル~・・・p33

Tips⑧

最終的には、相手に伝えるため、オーディエンスに届けるために。・・・p37

最後に・・・p41

はじめに

こんにちは！ベーシスト・作編曲家の森田悠介です。

このpdf冊子では

「即興で自在にメロディを生み出せるようになるための
アドリブ・作曲法8ステップ」をテーマに、お届けしたいと思います。

まずは、改めて僕がアドリブや作曲と触れてきた経歴から、
簡単に触れてみたいと思います。

僕は、ベーシストとして知られていますが、
それ以前にも楽器を演奏してきた経歴は結構長く、
実は一番初めはドラマーでした。しかもROCK!!
小学校6年生の時から始めました。
作編曲にも興味を持ち、独学でギターなんかも触ったりしながら、
中学3年生の頃に自分で編曲したメドレーの中で自分でアドリブソロを設けて、
ドラムのアドリブソロをしていました。

高校生の時には、さらにスコアを勉強したくなりトロンボーンを習得し、
基礎を身に付けたのちに1年後の演奏会ではアドリブソロを披露していました。

そこから、色々経て、自分の楽器をエレクトリックベースに持ち替えてからは、
「これが自分の楽器だ！」と思うようになり
プロを目指して練習を重ねたのですが、
「自在に楽器をコントロールできるようになりたい！」と強く思い、
やはり赴いていったのは、アドリブで演奏を構築する
ジャズのセッション。
右も左もわからず、ボロクソに言われた事もありました。
けど、ちょっとずつ分かるようになると、
そのステップひとつずつが、とても楽しい。

そして大学では作曲と編曲を一から学び直し、
在学中から気が付けばプロの世界へ。

様々なジャンルと関わりました。ロック、ポップス、クラブミュージック、
ジャズ、クラシック、ゴスペル、

様々な国のプレイヤー、アーティストとも関わりました。

どこにいても、誰とでも「音で会話」できるようになるためには、
「言語を知る」ことが大切だ、と考える機会が増えました。

ここでいう「言語」は、音楽理論であり、リズムの捉え方であったり、
音楽にまつわること色々です。
そこで、さらに分かった事がもう一つあります。

**「アドリブが上達する」ためには、
「曲をたくさん書いた経験がある」事が、
間違いなく上達につながる、という事です。**

考えてみてください、アドリブ=即興
(ラテン語のAd libitum”自由に”が語源です)
とはいうものの、その行為って実は
「瞬間作曲」なのです。

そして、なんだ、作曲を勉強しないといけないのか。。
難しそうだな。。と二の足を踏む事なかれ。

作曲なんて、鼻歌がちょっと歌えれば立派な作曲ですよ。

問題は、そのアドリブを
「音楽的に」とれるにはどうしたらいいか、悩む人が多いと思います。

それは簡単、簡単な作曲のアイデアを、段階を追って学んでいって、
その考え方を演奏に取り入れたらいいんです！

逆説的ではあるけれど、
作曲のテクニックを理解することで、
楽器のコントロールも間違いなく上達します。

しかも、自分のオリジナル曲なんかも書けるようになってちゃって
一石二鳥！！

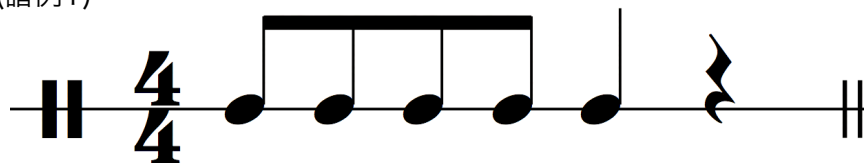
自分で曲を書いて、その上で自由自在に演奏できたら、
最高に楽しいと思いませんか？

前書きが長くなってしまいましたが、
これからその実践的なステップを8段階に分けてお送りしたいと思います！

即興で自在にメロディを生み出せるようになるためのアドリブ・作曲法8ステップ
【Tips①簡単なリズムのモチーフから作曲する。1回やったら、2回目も繰り返せ！】



(譜例1)



「タ タ タ タ タン 休」

👉 最初はこれくらい

簡単なリズムのモチーフでOK。

(譜例2)

①適当に音程つけて ②とりあえず繰り返せ！ ③ちょっと変化をつけて ④また出す



これ、実は有名なチャーリー・パーカーの「Now's the time」の冒頭のメロディを
key in Cで書き直したものです。最初はこれくらいのアイデアからで十分スタートできる好例！

さらに、リズムはそのままなのに、いろいろ音程を変えてやるだけで、グッと曲っぽくなる例 📌

(譜例3)

起 承 転 結

起

承

転

結



今日はここまで♪

Tips①

簡単なリズムのモチーフから作曲する。 ～1回やったら、2回目も繰り返せ！～

メロディを作るときに、簡単にアイデアを発展させる方法があります。

「いちど出したアイデアは、2回、3回と繰り返せ！」

これ、実はJazzトランペットの帝王マイルス・デイヴィスや、伝説的サックス奏者のチャーリー・パーカーも名言として残しています。

「一度失敗したと思っても、もう一度それを繰り返したら、ミスじゃ無くなる。
失敗を恐れるな！」

アドリブの、「出だし」が思い付かない、
という人も多いのではないかと思います、
そんな時は、簡単なリズムパターンでいいです！
しかも、使う音程もまずは、1個とか2個とかで十分です。
その、最初に出してみるネタのことを、
音楽的に言うと「**モチーフ**」って言います。

まずはリズムのモチーフ、こんなのを思いついたとします。(譜例1)

なに、簡単？
いいんですよ簡単で。それを発展させていくんだから！

最初のモチーフとして

1小節目で、「タタタたん、休」てのが思いついたら
2小節目で、「タタタたん、休」って、
もう一度繰り返してみるんです。
3小節目で、「タタタタ タタタタ」ここでちょっと変化をつける！
4小節目で、「タタタたん、休」これで、ひとまとまり。
(譜例2)

3回目で、ちょっと変化をつけるのがポイントです。
これ、「起・承・転・結」の最小単位を
4小節間で表現していると言えますね。

例えば、こういう考え方でもって
4小節分のアイデアを×4したら、
あっという間に16小節のフレーズが完成ですよ！

で、その×4の中にも、さらに大きな「起承転結」を与えてやる。
こうすることで、
ドラマティックなフレーズ展開の考え方の第一歩ができますね。

ちなみに、上記で例に出したのは、
お気付きの方もいると思いますが
Jazzのサクソプレイヤーとして
偉大な功績を残したチャーリー・パーカーの、
「Now's the time」のメロディを元に、keyをCに置き換えたバージョンですね。

彼の楽曲は、とてもじゃないけど収録しきれなかったであろう
彼のアドリブの数々の中から抜粋して曲にした、と言われているので、
あの曲も元々はアドリブ的なアイデアから生まれたものでしょう。

これ、実は作曲にも応用できる考え方なのです。

メロディを書くときに、「何も思い浮かばない！」という人は、
どこに抛り所を置いてスタートすればいいのか
分からないのでは？と思うのですが、
僕の提案するアイデアはまず
「リズムを決めちゃえ！」です。

例えばさっきと全く同じ譜割(←「読：ふわり」、つまりリズムパターン)でも、
違う音程を与えてやることで、全く違うものになります。
でも、鳴らしてみたらわかるけど、ちゃんと曲っぽいでしょ？
(譜例3)

楽譜みてもわかんねーよ！？
しょうがないなあ、音を用意したよ。
譜例3を見ながらこれ聴いてみてね。

https://www.dropbox.com/s/tikjd7gxfbcwkh7/Rhythmic_motif_ex3.mp3?dl=0

( 手順→右上の✕押す→ダウンロード→直接ダウンロード)

ちゃんと曲っぽいでしょ？(2度目)

こういう風にして、簡単なリズムのモチーフを
鼻歌でもなんでも思いついたら、それを繰り返しながら
発展させていく。

これ、結構なハイレベルなアドリブの例を見ても、
実は至る所に取り入れられている基礎的なアイデアなんです！

というわけで、最初のお題は
「いちど出したアイデアは、2回、3回と繰り返せ！」
でした♪
では、どうやって
「ドレミ」の音程をつけていけばいいのでしょうか？

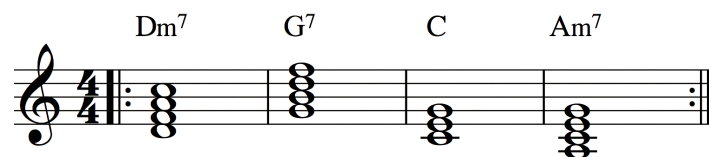
次のTipsでは、その「音程」のところを
取り上げてみたいと思います。

即興で自在にメロディを生み出せるようになるためのアドリブ・作曲法8ステップ
【Tips②難しい音使いを知らなくても、まずはドレミから。】



●コード進行1

Dm7 / G7 / C / Am7



それぞれのコードの構成音は こう。

この進行なら、

ドレミファソラシドだけでも、結構いける。

(譜例1)



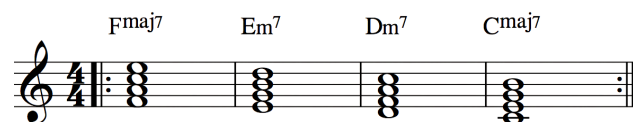
こんなコード進行なら、白い鍵盤の音だけでも十分アドリブが成立する。

★試しに、上のコード進行を鳴らしながら 白い鍵盤だけ、
もしくは 自分の楽器のCメジャースケール(ドレミファソラシド)で好きなように演奏してみよう。

●コード進行2

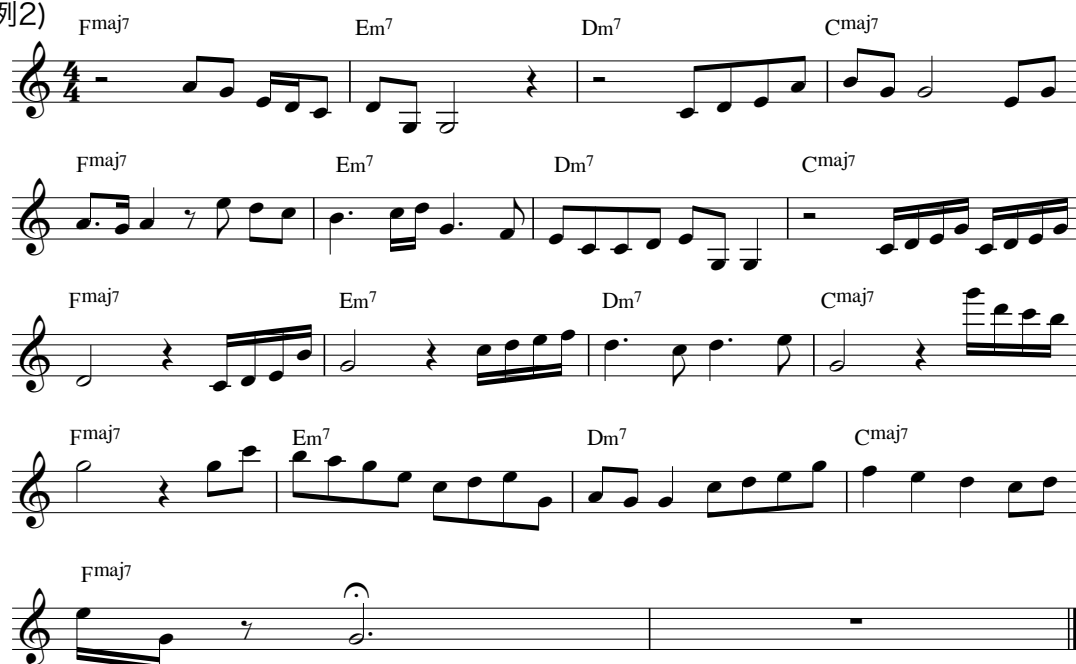
あ、「△」はmajと同じね。

F△7 / Em7 / Dm7 / C△7



それぞれのコードの構成音は こう。

(譜例2)



👉
複雑に
見えるけど
これも
白い鍵盤しか
使ってません。

今日はここまで♪

Tips②

難しい音使いを知らなくても、まずはドレミから。

Tips①ではリズムをモチーフにする話をしました。

ここでは、「ドレミファソラシド」だけ知っていれば
意外と基本的なアドリブは成立してしまう、という
「実感」を得てもらう話をしたいと思います！

みなさん、どんな楽器でも「ドレミファソラシド」は
割と早い段階で弾けますよね。
ピアノでいったら、白い鍵盤を弾くだけ。

これだけで、十分にアドリブがとれるんです。

もちろん、そのためにはある程度の条件がいりますが！
例えば、
曲の中で、こんなコード進行が与えられたとします。

コード進行①

【 Dm7 / G7 / C / Am7 】

音源サンプル 1

https://www.dropbox.com/s/ccca22mp03zhu43u/Tips2_2516_loop.mp3?dl=0

( 手順→右上の ✕ 押す→ダウンロード→直接ダウンロード)

★「コード」と聞くと、もう分からん！ってなってしまう人もいると思いますが、上でなっているコード進行、結構聴いたことある感じだし、「あ、なんかよくあるやつ！」と感じするでしょ？

上のコード進行は、まさに「白い鍵盤だけ」使われてできている、
王道コード進行のうちのひとつなんです。

このコード進行を流しながら、試しにお手持ちの鍵盤がある人は白い鍵盤だけで。
それ以外で自分の楽器がある人は、Cメジャースケールのドレミファソラシドだけで。

それ以外の人は、歌う。

「トゥトゥトゥ〜」とか「ダダダ〜」とかでいいです。

何をやったらいいか分からない人は、

Tips①で書いたように、**リズムを一個決めて、それを繰り返す** で良いです！

その時に選ぶ音は、ドレミファソラシドの中の、どれでも良いです。

「ドミレラソー、休 / ファファファミレー、休 / ドドドレミードー / ミミミレミー、休」

みたいな感じで。(譜例1を参照)

でも、あんまり考えすぎないで、適当に白い鍵盤(ドレミファソラシド)だけ弾いてみたら、それで良いです！



音源サンプル2 「試しに弾いてみた」

https://www.dropbox.com/s/40fg1orhx8dmudd/Tips2_2516_sample1.mp3?dl=0



音源サンプル3 「結構それっぽく弾いてみた」

https://www.dropbox.com/s/7w57lyxlca4p3cu/Tips2_2516_sample2.mp3?dl=0

どうでしょう？

どちらも、白い鍵盤しか弾いていません。

でも、

モチーフとなるリズムとかのアイデアを

ガラッと変えるだけで、

これだけバリエーションが

付けられることがお分かり頂けるのではと思います。

★もう一個、王道のコード進行を紹介します。

コード進行②

【 Fmaj7 / Em7 / Dm7 / Cmaj7 】

音源サンプル4

https://www.dropbox.com/s/fk678fczm30cza0/Tips2_4321_loop.mp3?dl=0

これも、結構聴いたことあるでしょ？

シャラララ、シャラララ、とか

聴こえてきそうでしょ？

知ってる〜〜〜〜！ (Lovin' you)

4度、3度、2度、1度という下降進行ですね。

これも、コードを鳴らしながら同様に、

白い鍵盤だけ、もしくはCメジャースケールだけ、で
弾くなり歌うなりしてみてください。

意外と、いろいろ出来そうでしょ？

さて、これらのコード進行の上で、

ドレミファソラシドを弾き続けても大丈夫なのには

論理的にも理由があるのですが、簡単に言うと

key Cにおいて

白い鍵盤だけでできているコードは、

「ダイアトニックコード」と呼ばれる

超・基本的なコードなんです。

逆に言うと、黒い鍵盤が登場しだすと

いよいよ本格的に理論の勉強っぽくなってきます。

最後に、コード進行②で
ちょっとおしゃれなアプローチをしてみたら
こんな感じ、というのを聴いてみてください。

 音源サンプル5 「コード進行②で頑張ってみた」

https://www.dropbox.com/s/vi7moek5v05f6do/Tips2_4321_sample.mp3?dl=0

これも、条件は同じ。白い鍵盤しか弾いてません！
しかも、随所に
「2度繰り返せ！」とか「リズムのモチーフを使え！」
とか
昨日出てきたちょっとしたアイデアを発展させているに
過ぎないのです。
(譜例2)

さて本トピックはこんなところまで！
いかがでしたでしょうか？
次のセクションでは
少し違うアプローチからの内容をお届けします。

即興で自在にメロディを生み出せるようになるためのアドリブ・作曲法8ステップ
【Tips③自分はアドリブできるタイプかできないタイプか？～4分割表で自己分析～】



★上達するには、
自分を一度見つめ直すべし。

【自己分析4分割表】

知ってる ← 理論 → 知らない

できる



できない

①セオリー(理論)も 分かっているし、 アドリブ(作曲)も 出来る	②セオリー(理論)は 分からないけど、 アドリブ(作曲)が 出来る
③セオリー(理論)は 分かるけど、 アドリブ(作曲)が 出来ない	④セオリー(理論)も 分からないし、 アドリブ(作曲)も 出来ない

👉 自分の今の大きな状態を知ること、
やるべき練習や対策を考えるクセをつけると
上達が早い。

※あくまでも、自己評価で。

今日はここまで♪

Tips③自分はアドリブできるタイプかできないタイプか？ ～4分割表で自己分析～

さて、ここまで読んで、

「うんうん、わかるわかる、そんな風にやってみたことあるよ」て方、
「ちょっと待って、何言ってるか全然わからんもうダメだ」って方、
様々だと思います。

ここで、自分が今「アドリブ」もしくは
瞬間的に作曲するスキルについて
どこまで持っているか、
ざっくり自己分析をしてみましょう。

音楽に限らず、様々な分析をするときに、
図のような4分割表を使うと、
考えが整頓されます。

左上が

①「セオリー(理論)も分かっているし、アドリブ(作曲)も出来る」

右上が

②「セオリー(理論)はわからないけど、アドリブ(作曲)が出来る」

左下は

③「セオリー(理論)はわかるけど、アドリブ(作曲)が出来ない」

右下は

④「セオリー(理論)もわからないし、アドリブ(作曲)も出来ない」

まず自分がどこに属しているか考えてみたら、自ずと
次にどうしたらいいのかが見えてくると思います。

①の人は、

今まで以上にさらに面白いアイデアをトライしたり、
色んな人とセッションしたり、曲を書いたり、
どんどん発展させていってほしい！
やれることはまだまだ無限にあります(笑)
でも、すでに世界中のみんなと友達になれるね！

②の人は、

多分耳めっちゃいいしセンスもいい！もちろんそのままでいいけど、
理論否定派の人も、一度理論を勉強してみたら、さらにそのプレイを自在にコントロール
できるようになると思います。一度理論を学んでみた後で、
いなければまた捨てればいい、てのが僕の考えです。

③の人は、

きっと、
一度頭で理解してからでないとな
人前に出すのはちょっと怖いなあという
タイプなのは。
でも、きっととても頭の良い人。
一人で演奏したりじっくり曲を書く分には良いかもしれないけど、
もしこれから人と演奏する機会を増やしたいならば、
どんどんそういう機会に積極的に向いて、
失敗しても良いからどんどんトライする経験を持つと、
だんだんステージ上での心の持ち方が分かってきます。

本番になると緊張しちゃって全然実力が出せない、という人も、当てはまるかも。

④の人は、

まずこの現実を受け入れるのは悔しいかもしれないけど、
逆に言えば可能性無限大です。
ちょっとした新しい事でどんどんレベルアップできるから、これから
めっちゃめっちゃ楽しくなる！

あとは、音楽家志望なのにもかかわらず
たまに「好きな音楽は？」ってきかれて
「実はあんまり無いかも・・・？」って人もたまにいます。
個人的にはナゾなんですが、
そういう人は、「かっこいい！」と思える音楽や、アーティストを
とにかくいっぱい聴く、そんなところからスタートしてみましょう。
最初はそういう人のマネから入ってもいいしね！

カタチから入るの、結構大事です。

なんでかという、曲を作るのもアドリブをとるのも、
頭の中に「こんな音を出したい！」っていう
具体的なイメージが無いことには、
そこに辿り着けないからなんです。

既に熟練した人であっても、
いろいろな所から刺激を得て、
自分の「イメージ」を広げることが
欠かせません。
世界のトップアーティストでさえ、です！

絵画を見るとき他のアートに触れるもいいし、
スポーツしたり、
美味しいものを食べる、とか
好きな人と笑って過ごす、とか
雨の日にボーっと雨を見つめるとか
そんなところにも
イメージのヒントが転がっています。

頭の中にイメージをしっかり抱くことができれば、
あとはそれを具現化する技を磨くだけです！

自分の理想とする音を
出せるように、自分の位置を再確認してみると
何かヒントになるかもしれません。

心に浮かんだ音を出せるようになったら
もうアーティストです。

即興で自在にメロディを生み出せるようになるためのアドリブ・作曲法8ステップ
【④4小節の作曲ゲームで、最小単位の作曲能力をアップ！】



4小節の作曲をたくさんしてみて、とにかく「作曲」に慣れる。
色々な素材を思いつくだけ出してみよう！
毎日やればすごい量だ！！

(譜例1)

F C G⁷ Am

①のコード進行を使った例

👉 続きを考えてみよう！

●おいしいコード進行の例。

ダイアトニックコードのみ

①Ⅳ / Ⅰ / V⁷ / VI^m

「冒険の始まり」っぽい感じ・・・

②Ⅳ / V / VI^m

感動的なシーンやあらゆるサビにもってこい

③Ⅰ / $\frac{V}{VII}$ / VI^m / Ⅳ

王道の下降進行

※あくまでイメージです。

④VI^m / II / VI^m / II

おとぎ話とかドワーフっぽい

⑤VI^b / VII^b / Ⅰ

ドラゴンボール進行と呼んでいる

⑥Ⅳ / III^m / III^b / II^m

半音下降でオシャレ

ノン・ダイアトニックコード(借用和音)含む

⑥のコード進行を使った例

(譜例2)

F Em E^b Dm

続きどうする？

(解答例)

F Em E^b Dm

可能性無限大！

色々なコード進行で、4小節の作曲ゲームをどんどん試してみよう。

今日はここまで♪

Tips④

4小節作曲ゲームで、最小単位の作曲能力をアップ！

はじめに「アドリブは瞬間作曲だ」と言いましたが、
今回はまさに、逆説的ではありますが
「作曲」の基礎をゲーム的に体感してみようコーナーです。

4小節作曲ゲーム！

最近の曲を聴いてみると、
わずか4小節のコード進行で延々繰り返されているような曲も
珍しくありません。

それに、よくあるお決まりコード進行みたいなのも、
4小節くらいのセットでパターン化されているものも多いです。

そういうコード進行の下敷きのルールだけ
最初に決めておいて、
その上で自由にメロディを作曲してみよう！というものです。

最初は簡単なコード進行から見てみましょう。
(key in C)

【 C / Dm7 / G7 / Am7 】

これは、コードの中でも「**ダイアトニックコード**」と言われる、超基本的な
コードだけを使っているやつです。

(ここを詳しく解説しすぎると
本が1冊かけてしまうので今回はざっくりいきます。)

僕らの世界ではコード進行を
「ギリシャ数字」で表すことがあるんですが、
これを「**ディグリーネーム**」と言います。

試しに上のコード進行をディグリーネームで表すと
【 I / IIm7 / V7 / VIIm7 】 となります。

どんなkeyに移調しても、この型を守っていれば、
例えばkey E♭に当てはめると

【 E♭ / Fm7 / B♭7 / Cm7 】

というコード進行になります。

音源サンプル

https://www.dropbox.com/s/q1y9ofx9d0be9qj/tips4_4drill_inC_inEflat.mp3?dl=0

1回目=key C 2回目=key E♭

どうでしょう、keyがCでもE♭の時でも、
同じような進行だな！と聴いて取れるのではないでしょうか。

ここで、定番のおいしいコード進行パターンをいくつか載せてみます。
ディグリーネームで記載しておきます。
鍵盤がある人は、いろいろなkeyで試してみてね！

①冒険の始まりっぽい感じ・・・

【 IV / I / V7 / VIIm 】

②感動的な曲や、サビでよく使われる進行

【 IV / V / VIIm 】

③王道の下降進行

【 I / VonVII / VIIm / IV 】

④おとぎ話とかドワーフっぽい

【 VIIm / II / VIIm / II 】

⑤ドラゴンボール進行(勝手に呼んでいる)

【 VI♭ / VII♭ / I 】

⑥半音下降進行

【 IV / IIIIm / III♭ / IIIm 】

音源サンプル

https://www.dropbox.com/s/lu2i4fht9761b4w/tips4_4drill_6patterns_chord.mp3?dl=0

まとめて聴いてみよう。(分かりやすく、全てkey=Cで統一しています。)

【4小節作曲ゲーム！】

まず、①の進行を下敷きにして、
key in Cで曲を書いてみます。

【 IV / I / V7 / VIm 】 を key Cにて表すと

【 F / C / G7 / Am 】

となります。

メロディに使う音は、「そのコードに含まれてる音を多く使う」
くらいで今は大丈夫。

ここでは、僕が例として、最初の2小節を提案してみます。(譜例1)

音源サンプル

https://www.dropbox.com/s/pmgrp00c7qpjs0p8/tips4_4drill_ex1.mp3?dl=0

さて、これを受けて
あなたが残りの2小節を埋めてください！

これ、簡単なようで、
実は10人にやってもらったら10人それぞれ
全く違う回答が出てくるもんなんです。
これこそが、作曲の自由度や、アドリブ性の
可能性の広さを物語っているんです！

こんな簡単な進行でも、それだけでてくるってことは・・・
しかもたった4小節ですよ？
でも、されど4小節。
こうしてできた4小節ゲームのプロセスを、
どんどんくっつけて行って並べたら。
そう、もう曲になっちゃう！

図で提案した定番コード進行のパターンを参考にして、
色々なkeyを試したりしながら、
ぜひ4小節だけでいいから、作曲にトライしてみてください。

(補足)

で、実は

④と⑤と⑥の進行は、ダイアトニックコードから外れて
ちょっと発展的なコードを使っています。

(借用和音、とかモーダルインターチェンジ、とかいう)

今まで知らずに当たり前のようにこういうコード使ってた！

という人も、

ふむ、これがモーダルインターチェンジだったのか、、と
思ってもらえたならば今はそれでOKです。

と言うわけで⑥のコード進行を使って、
最初の2小節だけ提案してみました。(譜例2)
これも、ぜひ続きを考えてみて！

 音源サンプル

https://www.dropbox.com/s/qac4gii97o4n800/tips4_4drill_ex2_1.mp3?dl=0

で、試しに僕も回答してみました。

 音源サンプル

https://www.dropbox.com/s/u78iwob8hkjduw9/tips4_4drill_ex2_2.mp3?dl=0

どうでしょう？

ほんのアイデアですが、4小節だけでも
なんか曲っぽくなってきましたね。

こんな具合に色々考えてみると楽しい！

いきなり長い曲が書けなくとも、
まずはパーツから慣れていくってどうでしょう？

これはアドリブにも繋がっていく考え方だと
僕は思っています！

即興で自在にメロディを生み出せるようになるためのアドリブ・作曲法8ステップ
【⑤原曲のメロディのモチーフをアドリブに取り入れる。】



まずはメロディのフェイクを自然に扱えるように。

楽譜ではこう書かれているメロディでも・・・

(譜例1)

E_b C_m

実際にはこんなニュアンスで演奏されていたりする。

(譜例2)

E_b C_m

●アドリブの中での、テーマの引用の例

(譜例3)

G_m^7 C_m^7 F_m^7 B_b^7

E_b C_m C^7 F_m

ここだ！！

テーマの引用をうまく使うには、

楽曲のメロやコード進行をきちんと把握してることが大事！

今日はここまで♪

Tips⑤

原曲のメロディのモチーフをアドリブに取り入れる。

いよいよ後半戦です。
そろそろ飽きたとか言うな！(言っていない)
泣くから！

え、泣く？

泣く、で思いつきました。
よく言うよね、「泣きのメロディ。」
とか、
「よく歌ってるソロだねえ〜。」
それどーということなの？

あると思います。

アドリブがうまい人の特徴として、
まず「原曲のメロディをよく理解している」
そして「それを崩す！！！！」

これ、実はアドリブの考え方のもう一つの基本にあたりします。

「**フェイク**」という技術がこれに含まれるんですが、
うまいプレイヤーはもう条件反射的に
勝手に演奏に取り入れてるので
あまり普段は解説してくれません。笑

※シンガーもよく使うテクニックですが、
「フェイク」と言うのは日本特有の言い方らしく、
アメリカなどでは「Riff」リフ、と言われるようです。

どういう事かというと、
(譜例1)のようなシンプルなメロディがあったとします。
これを、あえて楽譜で表記するならば
こーーんな雰囲気勝手に崩しちゃうわけです。
(譜例2)

 音源サンプル

https://www.dropbox.com/s/pcss8do66eke3ul/tips5_fakemelody.mp3?dl=0

これだけで、フレーズがぐっと
動きを持って生き生きと聴こえるというか、
軽い言い方をすれば「ちょっとプロっぽく」聴こえます。
(もちろん、どこでもかしこでもフェイクばかり
すりゃあいってもんじゃないですが。
バランスが大切！)

よく、ジャズの曲をお手本に練習しようと思って、
原曲の楽譜に書いてあるメロディを見ながら
プロの演奏を聴いても、
全然楽譜に書いてあるように聴こえないんだけど！
今どこ！？

ってなる経験あるんじゃないでしょうか。
それ、録音されているプレイヤーの皆さんが
勝手に自分の吹きたいように
フェイクなさってるからなんですね。笑

こういうのを逆手にとりましょう。

【提案】

パソコンとDAW(打ち込み)ソフトがある人は、
練習したいと思っている曲のメロディとコード進行を、
楽譜に書かれている音符の長さ、フレーズ、
そっくりそのまま、打ち込んでみましょう。

すると、驚くほどシンプルなメロディの流れだった！ということに
気付かされるでしょう。

これ、僕が高校生の時に気付いて
自分で曲を覚える時に練習していたテクニックです。
はじめはプレステの「音楽つくーる・かなでーる2」
ってソフトで打ち込んでました。笑

そうして、曲の土台の構成をまずは覚えてしまうんです。
メロディもハーモニーも、一緒に覚えることができれば、
しめたもの。

アドリブの練習をする時に、
そのコード進行をぐるぐる回しながら練習すると思うのですが、
今どこを弾いているか分からなくなったら、
とりあえずメロディを弾いてみることを
お勧めします。
その時に、メロディの出だしを弾いて思い出したら、
あとはそれを崩して行って、またアドリブの構築に戻っていけば
良いわけです。
メロディの出だしをモチーフとして、全然違うメロディを生み出すのも、
立派なアドリブの手法です。

ちなみに(譜例3)は、ジャズでよくある
【 **III m / VI m / II m / V 7** 】 の進行から
I にコードが解決してきたところで、
冒頭のメロディのフェイクを
アドリブの中に取り入れてみた例です。



音源サンプル

https://www.dropbox.com/s/k7x6pt2z9mu7etv/tips5_solo_example.mp3?dl=0

こんな風に、
曲の中でアドリブを取れるためには
「その曲のメロディや構成をよく知っていることが大事！」

これは、メロディ楽器でない人にも、特に強くお勧めします。
僕なんか、ベーシストですし。笑
でも、伴奏楽器であっても、たとえばドラマーであっても！
曲のメロディを把握している事がどれほど大事か、
やればやるほど痛感しますよ。

そのためにも、自分でメロディを書いてみる、
作曲をたくさんしてみる、という経験が非常に生きてきます。

即興で自在にメロディを生み出せるようになるためのアドリブ・作曲法8ステップ
【⑥様々なスケールを一度知ってしまえば、一生使える。】



Scale

スケール = 定規、モノサシ

音の並び順を示した、モノサシみたいなもの。

●メジャー系(△7)のコードで使える

▼ ちょっとだけご紹介。 (key = Cでの表記)

メジャー・スケール
(イオニアン・スケール)



リディアン・スケール



●マイナー系(m7)のコードで使える

マイナー・スケール
(エオリアン・スケール)



ドリアン・スケール



フリジアン・スケール



メロディックマイナー・
スケール



●7th系のコードで使える

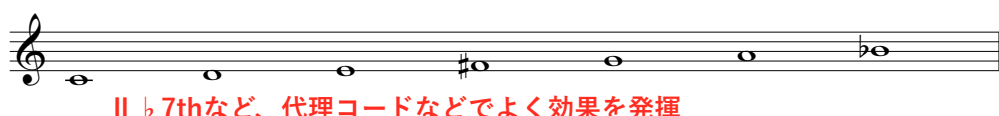
ミクソリディアン・
スケール



オルタード・スケール
(スーパーロクリアン・スケール)



リディアン ♭ 7th・
スケール



好きな演奏家のかっこいいフレーズを調べて、
どのような音の並びが使われているのか研究しよう。

今日はここまで♪

Tips⑥

様々なスケールを一度知ってしまえば、一生使える

だんだん、専門用語が出てきて
カタカナ増えてきてやだなー、とか言わないで。
そもそも僕らが学んでいるのは西洋音楽。
西洋の文化へのリスペクトだと思って、
ついでに英語も身に着く・・・ミニヨクツク・・・
とか適当なこと言っていないで今日はこれです。

みんな大好き(なのか?)スケールの話。

「Scale」

スケール = 定規 ですね、
じょうぎ。モノサシ。

ドレミファソラシド っていうけど、

C D E F G A B C も

F G A B $\flat$ C D E F も

「ドレミファソラシド」って聴こえるっしょ。
(魔法の言葉・・・移動ド)

これ、なぜかというと
どちらも
スタートの音(Root、ルート = 根音)から数えて
音程の幅が

「**全 全 半 全 全 全 半**」という尺度、モノサシを守って並んでいるからなんです。

※(全音)と(半音)の事です。

この「全全半全全全半」という並びであれば、
スタートが何の音であれ

「メジャー・スケール」もしくは「イオニアン・スケール」
日本語では

「長音階」という名前が付いています。

日本人に生まれてしまったが故に
日本語の名前も覚えなくてはなりません
理論書によってはそれで統一されていたりするので、
やはり知っていたほうが良いでしょう。

この、「全音と半音の区切り方の違い」が、
スケールによってそれぞれ違う。

これが、慣れるまでは本当に大変ですが、
コードによって使えるスケール、
汎用性の高いスケールをいちど知ってしまえば、
そう、い ち ど 知ってしまえば！
あとはそれを効果的に取り出してフレーズを作る
最高のガイドラインになってくれます。

実際に、
ジャズのアドリブ奏法でも特に
コード進行の流れを
単音フレーズだけでも表現できるように
スケールの音を駆使しまくって演奏する技法が
「**ビバップ**」というスタイルの基本です。

「ビバップ」は基本的には、スケールに沿った音を理解して
スケール内、つまり「インサイド」で演奏できることが
基本スキルとして求められます。

ここで、代表的なスケールを
スケール内の各音のディグリーネームで表し、
次のページに網羅しておきます。(譜例ではkey Cで表記しています。)
サウンドサンプルでは、
スケールを順に弾いた後、
そのスケールを使った軽いフレーズ例を弾いてみます。

●メジャーコード、メジャーセブンスコード上で 使えるスケール

メジャー・スケール(イオニアン・スケール)(長音階)

I → II → III → IV → V → VI → VII

 https://www.dropbox.com/s/thpn31c5yut1isp/tips6_major.mp3?dl=0

リディアンスケール

I → II → III → IV # → V → VI → VII

 https://www.dropbox.com/s/ygqmc2elm32o2el/tips6_lydian.mp3?dl=0

●マイナーコード、マイナーセブンスコード上で 使えるスケール

マイナー・スケール (エオリアン・スケール) (短音階)

I → II → III b → IV → V → VI b → VII b

 https://www.dropbox.com/s/y9gtefa8i4ehwla/tips6_minor.mp3?dl=0

ドリアン・スケール

I → II → III b → IV → V → VI → VII b

 https://www.dropbox.com/s/p3x9f0iw7ks6n99/tips6_dorian.mp3?dl=0

フリジアン・スケール

I → II b → III b → IV → V → VI b → VII b

 https://www.dropbox.com/s/73regmqesqpndxq/tips6_phrygian.mp3?dl=0

メロディックマイナー・スケール（旋律的短音階）

I → II → III ♭ → IV → V → VI → VII



https://www.dropbox.com/s/znp94mdqu88xc5t/tips6_melodic_minor.mp3?dl=0

●セブンス・コード上で使えるスケール

ミクソリディアン・スケール

I → II → III → IV → V → VI → VII ♭



https://www.dropbox.com/s/haror8jvz3z07p7/tips6_mixolydian.mp3?dl=0

オルタード・スケール（スーパー・ロクリアン・スケール）

I → II ♭ → III ♭ → IV ♭ → V ♭ → VI ♭ → VII ♭



https://www.dropbox.com/s/chjf7j123lbfslg/tips6_altered.mp3?dl=0

リディアン ♭7thスケール

I → II → III → IV ♯ → V → VI → VII ♭



https://www.dropbox.com/s/rvaqit61xvxt4el/tips6_lydian_flat7th.mp3?dl=0

いかがでしたか？

文章で書くと説明が難しいので、ぜひ添付した音符での表や、音のサンプルを聴いてみて、ぜひ「響き」でそのサウンドを感じてみてくださいね。

ここで紹介したスケールは、アドリブ奏法で比較的使用頻度の高い代表的なもので、本当はもっともっと沢山あります。

スケールは7音のものが基本的ですが、5音だけのもので「ペントトニック」とか日本古来の「陰旋法」とか、逆に8音や9音のスケールなんかも存在して、学ぼうと思えば本当に沢山あります。

これだけ自由度が高い中で瞬間、どれをチョイスするかは各々のセンスが問われるところですが自分の好きな演奏家のプレイを細かく分析してみると、スケールのかっこいい取り入れ方のヒントになりますね。

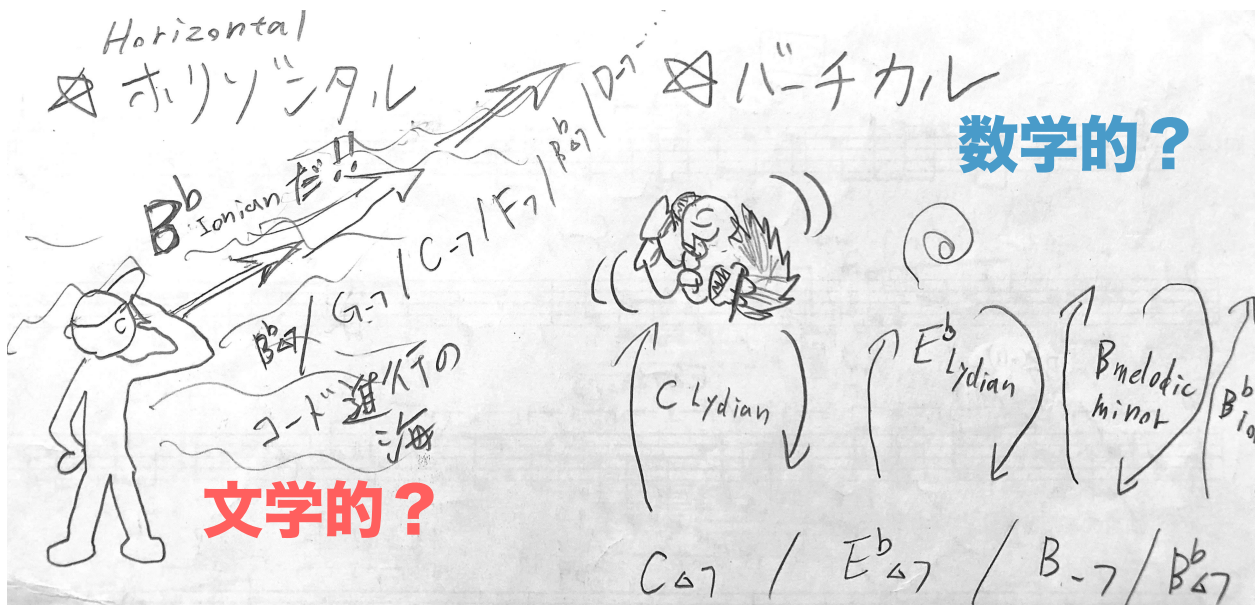
そうやって、みんなボキャブラリーをちょっとずつ増やしていくんです。

一見マニアックで、理詰めなようですが、素晴らしい先人たちのように演奏したい！という気持ちから、みんな必死に勉強して身体に染み込むくらい、一度覚えてしまえばそこから先は見たこともない景色が広がる！そう信じて、千里の道も1歩から。僕もまだまだ旅の途中です。一緒に頑張りましょう。



ホリゾンタルなフレーズとバーチカルなフレーズ

※イメージ図



◎曲のコード進行を見通して、フレーズの大まかな方針を確認しよう。

・メロディックなライン、リズム

・インターバルを駆使したライン

・半音階(クロマチック)を駆使したライン

(譜例)

【全部のアイデアを盛り込んでみた例】

譜例の音楽的表現:

最初のフレーズ: $Bb\Delta^7$ Gm^7 Cm^7 F^7 $F\#^o$

2番目のフレーズ: Gm^7 $Gbm^7(b5)$ F^7 $Bb\Delta^7$ $Db\Delta^7$ $Gb\Delta^7$

3番目のフレーズ: $B\Delta^7$ Cm^7 F^7 $Bb\Delta^7$

解説:

- しばらく、 Bb メジャースケール1発でホリゾンタルな解釈
- 半音階
- インターバル(跳躍)を駆使
- コードごとにバーチカルなアプローチ

複雑に思えるフレーズも、ちゃんとコンセプトを決めて取り組めば、
意外と怖くない。あとはアイデアと歌心で勝負！

今日はここまで♪

Tips⑦

さらに発展させたフレーズ構築のアイデア ～ホリゾンタルとバーチカル～

いよいよクライマックスです！

ここまでお読み頂いたみなさんありがとうございます。

今回はフレーズのさらに具体的な
動かし方のアイデアをご紹介します。

アドリブで、もしくは作曲において、フレーズを組み立てる際に

一つ僕が着目するポイントが実はありまして。

それは

- ・ **ホリゾンタル**(横方向のフレーズ)
- ・ **バーチカル**(縦方向のフレーズ)

どちらが採用できるかどうかです。

◎ホリゾンタルなフレーズ (Horizontal・・・水平な)

どういう事が簡単に説明しましょう。

まずアドリブを取る(曲を書く)際に、
コード進行の流れをまず確認します。

このときに、

ダイアトニックコードが多めに構成されている曲の場合、
その範囲はずっと1つの同じスケールで演奏できるな！とアタリをつけるわけです。

CのメジャースケールはDのドリアンであり、Eのフリジアンであり…しかし実際に使われている音は全て

Cのメジャースケールである、と解釈し、
行けるところまで1つのスケールで処理する考え方です。

この考え方の利点は、
コードチェンジの度にスケール切り替えを
考えないで済むようになるため
より、その場の歌心を優先して唄を紡いでいくような、
どちらかというと「文学的な表現」
に近いアプローチができます。(僕の感想です)

曲を見渡して、
サーーーッと、見通して、
あの地点まではずっとイオニアンスケールで
泳ぎ切れるな！というような、
水平線のイメージです。

それに対して

◎バーティカルなフレーズ (Vertical・・・垂直な)

というのは、
コード進行の調性がコロコロ変わりやすい曲の場合に
特に効果を発揮するテクニックです。

これは、その瞬間訪れるコードごとに
はい！今このスケール使える！おりゃあ！
はい！次はこのスケール！おりゃああ！
って感じで、
コードを縦に見ていくパターンです。
例えばコードごとにアルペジオを駆使した
練習のアプローチがありますが、あれは
こっちの考え方に近いです。

これは、どちらかというと言語パズル的な発想になってくるので
「数学的な表現」に近いアプローチができます。
(僕の感想です)

(イメージ参照)

これらの考え方を土台にアドリブ(作曲)の方針を
なんとなく固めた上で、次のアプローチを考えます。

◎メロディックなライン

これは、水平なラインの延長上にありますが
使うスケールをある程度一つに定めた上で
いかにメロディアスな流れを作るにはどうしたらいいか？
メロディックなリズムとはどうか？など
とにかく歌いわたしの美しさにこだわる考え方です。

◎インターバルを駆使したライン

インターバル、とは音から音へジャンプする、跳躍の距離のことです。
こちらはよりパズル的な発想ですが例えばフレーズの随所に
「長6度のジャンプをはさむ」などと
自分ルールを定め、一定の間隔で
その跳躍を効果的に用いるアイデアです。

・あとは、例えば
「5度上行、6度下行、2度下行、2度下行」
など跳躍のコンビネーションを決めておいて、
その法則に則ってどんどんフレーズを展開していく
パターンなどもこの手法にあたります。

より機械的でアルゴリズム的なアイデアですが、
これをメロディアスなパターンにうまく混ぜていくことで、
フレーズの流れにある種の法則性を持たせることができます。

◎半音音階を駆使したライン

とはいえ、即興でそこまで計算され尽くしたフレージングが
そううまくいかないこともあります。
そういう時にフレーズの接着剤になってくれるのが
半音音階、いわゆるクロマチックを生かしたラインです。
演奏していて、「字足らず」みたいになりそうな時に、
うまく半音音階で音数を稼いで、次のフレーズの
頭にうまく着地させるなどして、
滑らかさを演出することができます。

★最後に、今日紹介した全てのアイデアを11小節に盛り込んでみた、
ちょっとしたサンプルをお届けします。
譜例と合わせて聴いてみてくださいね。

音源サンプル

https://www.dropbox.com/s/zm6rc6nni67vjrj/Tips7_horizontal_vertical.mp3?dl=0

即興で自在にメロディを生み出せるようになるためのアドリブ・作曲法8ステップ
【⑧最終的には相手に伝えるため、オーディエンスに届けるために。】



鳴っている音全て、音楽として捉える



・自分の楽器以外の音の事もちゃんと知る事が大事 音楽の中でどんな働きをしているのか？

どんなリズムアレンジ？ あの楽器はハーモニーのどこを鳴らしてる？

「あの楽器のこんなフレーズが聴こえてきたら、自分はこういう音を出したら
きっとハマるだろう！」

予測=イメージ

- ・作曲を学ぶ過程で、色々な楽器を知りながら
サウンドやハーモニーを聴き分ける耳の下地を作ろう。
- ・まずは、どういう演奏がしたいのか
自分がしっかりイメージを持つ。

そこから



・相手に伝える力、アンサンブルする力、
オーディエンスに届ける力に繋がる。

ありがとうございました！

Tips⑧

最終的には、相手に伝えるため、オーディエンスに届けるために。

さて、テクニカルな内容は前トピックまでで終わりです。
今回は、最後のトピックらしくまとめてみたいと思います。

ベースライン、ドラムのリズムパターン、鍵盤のコード、
ギターのカッティング、ホーンセクションの
オブリガード、ストリングスのハーモニー、
シンセサイザーやサンプリングのサウンドEFX、
声、、、
あらゆる要素で音楽は構成されています。
これらの働きを、サウンドとして知っている事はとても大切です。

もちろん、作曲を勉強していく上で
ちょっとずつその音の違いも聴き分けられるようになるし
日頃から音楽を聴くときも、
自分の演奏パート「以外」が何をしているのか
どんどん耳を傾けてみるクセをつけるといいでしょう。

アドリブを演奏するときに、
一人だけで音源に合わせて演奏するのと、
実際に人と演奏するのでは
訳が違います。
当然、一緒にやる人が誰なのかによっても
サウンドもフレーズも、10人10色です。

でも、それがアンサンブルという事なんです！

さて、アドリブがうまく演奏できるようになった先に何があるでしょう？

そのアドリブの力や作曲の力を身に付けて、
どうになりたい？
ステージでどんな音を出していきたい？
どんな人と、どんな風に音を出せるようになりたい？
これが、一番大切です。

憧れのプレイヤーがいる。
それはとっても良い事です！

その人の良いところを、
どんどん吸収していったら良いです。
でも、その人と全く同じようになれるか？
と言ったら、なれませんよね。
自分は自分しかいないし、
その人もその人しかいません。

色々なエッセンスを吸収したとしても、
最後は！

「**自分の言葉**」をしゃべれるように
ならなければ、本当の意味で
アドリブが取れる、とは言えないのでは
ないでしょうか？

例えば、あなたがベーシストだったとします。
「本番の最中に、本当はマイナーの箇所なのに
キーボードが間違えてメジャーを弾きやがった！」

ここで、取れる行動は主に2つ。

①本来の楽譜の通り、自分はマイナーのラインをしっかり
弾きこなし、後でキーボードにキレル。

②その瞬間、よし！と判断して
ベースラインもメジャー3rdの音を強調してやって
キーボードの間違いを逆に利用して
「音楽全体を」メジャーに作り変えてアシストしてしまう。

さて、どちらが正しかったのでしょうか？

これは、はっきり言って

現場によって違います。(笑)
お仕事で、必ずマイナーを弾かなければならない
シチュエーションの場合は、①の方が正しいとも言えます。

しかし、自分たちの好きなように演奏していい
表現の場であれば、②のような行動で
音楽全体をその場で再構築してしまう、そんな事も可能なんです。
それこそが、真の「アドリブの力」なのではないかと僕は考えます。

しかし、それを瞬間的にそのサウンドがよろしい、と判断できるかどうか！？そこにこそ音楽理論的なバックボーンが問われるのです。

そして、一緒に演奏する相手への愛がなくてはアンサンブルは成りません。

極論、ステージ上では、鳴ってしまった音は全て音楽です。

それらを丸ごと包み込んでしまうくらい、自分の音楽力に説得力を持たせる事ができたらどんな音でも力に変えてしてしまう事ができます。

「自分はこうしたいよ！」と相手に(演奏で)伝える力、一緒に演奏する相手の音をしっかり感じて、一緒に音楽を作り上げる力それらが揃うと、きっと。観ている人にも届きます。

そうなったら、素敵じゃないですか。

僕も、自分の言葉を一生かけて育てていきたいと思っています。

テクニックを習得する事自体は、実はそんなに難しい事ではないんです。

ぜひ、自分の中の音楽を育てる、という事をこれを読んで少しでも考えるきっかけにして頂けたら嬉しいなあと思います。

いい音にいっぱい触れよう！！

最後までお読みいただき、ありがとうございました！

最後に



さらにもっと知りたい！

一緒に音楽を学んでみたい！という方は

info@yusukemorita.com

上記メールアドレスまで「レッスン詳細希望」の旨を明記の上、Eメールにてご連絡下さい！

どこにお住まいでも大丈夫です。

一緒に音楽と共に生きるアイデアをお伝えしたいと思います。
あなたにお目にかかれる日を、楽しみにしています！

森田悠介