

“インターバル”の考え方を基礎の基礎から とにかく詳しく説明してみる vol.02

それでは、

【インターバルの基礎を徹底的に詳しく解説、その2】

やっていきましょう。

前回の要点をまとめると、

- ・一般的に、僕らがやっている音楽は、1オクターブを12等分した、12平均律から導き出された全12音を使う
- ・その12音の中から、これから奏でる音楽(曲、セッション)で中心とする1音、『tonal centre(トータル・センター)』を決める
- ・tonal centreの決め方は、基本的には自由だが、場合や状況に合わせて選ぶこともある

となっていましたね。

なにはともあれ、音楽をするときは、

『まずは基準にする一音を決める』ということが必要だ、
とそういう話でした。

もちろん、これを無視した音楽技法もあるのですが、普通に音楽を楽しむのであればまず関係のない、かなりマニアックなものなので、とりあえず脇に置いておきましょう。

今回は、そういったややこしい技法とはまた別の、もうちょっと根本的な「音そのもの」について一度考えてみたいと思います。

何気なく音楽をやっていると、もしかしたら考えるタイミングがこないかもしれない、「そもそも論」的な話ですね。

では、始めていきましょう。

■そもそも、「音」は「音楽」だけの為存在しているわけではない

さて、僕らの様な「音楽」をやっている人間からすると、『音』のことを考える時、どうしても「音楽だけ」と関連付けてしまうものかもしれません。

ですがここで、今一度、冷静に考えてみると、そもそも『音』と言うのは、この世に存在する物理現象ですよ。

風が吹いている時のビューという音も、
落ち葉の上を歩いた時に鳴るカサカサという音も、
皿を床に落として割れた時のガシャーンという音も、
目の前で両手の平を強く叩き合わせた時のパンという音も、
そしてもちろん、ギターを弾いたときに聴こえる弦の振動も、
これら全て『音』です。

この内、チューニングされたギター(もしくは楽器全般)からであれば、僕ら音楽家にとっては馴染みの深い、「ドレミファソラシ」的な「音(音程)」が発せられますよね。

ですが、それ以外の、例えば普段の生活の中で聞こえる音は、もしかしたら偶然「ドレミファソラシ」のいずれかの音程になっている事もあるかもしれないけど、実際は、必ずしもそうとは限らない。

もし仮に、何かしらの理由で音の高さ(音程の高低)を図ったり、比べたりしたい時。

とりあえず、ドレミファソラシのそれぞれの音を数値で表すことにするとして、

- ・スタートのドを 0
- ・次のド#(レ♭)を 100
- ・レを 200
- ・レ#(ミ♭)を 300
- ・以下同じ様に 100 ごとの間隔

という、

「半音あたり、ちょうど 100 の間隔で数値化して、それぞれの音の高さをわかりやすくする」

とした場合。

適切にチューニングされた楽器で鳴らす音は、全て 100 刻みのわかりやすい数字になりますよね。

では逆に、普段の生活の中で、例えばグラスをテーブルに置いた時に鳴る「ゴン」とか「コン」と言う音。

これが先ほどの数値でいうと、仮に 136 とかだった場合、これはなんという名前(呼び方)の音になるのか？

今はドの音を 0 としているので、ド#(レ♭)が 100。

数値 136 の音は、

『ド#音(数値 100)と、レ音(数値 200)の間にある、ド#よりも少し高めの音』

ということになります。

そしてこの音は、ドの音を 0 とする基準でしっかりチューニングされた楽器からは、中々出せない音ですよね。

(※厳密には、ギターならチョーキングしたり、ペグを回したりすれば出ますし、管楽器なども構造によっては出せますが、ピアノみたいな楽器だと、一度調律してしまうとかなり難しい)

この様に、世界に存在する『音(音程)』には、136 の音以外にも、数値 23 だったり、566 だったり、874、51、647、はたまた 496.85487123 みたいな微細な数値まで、かなりの幅があるわけです。

試しにギターの弦をはじいた後、ペグを適当に回してみれば、音程は連続的に変化しますよね。

『音(音程)』というのは、実はそのくらい、もっと言えば、人間が変化を聴き取れないくらいの微細な領域までバリエーションがある。

ならば、『僕らがやっている“音楽”で使っている音』は、どこから持ってきたのか？

なぜ今は、特定の基準で、ビシッと数値(≡音程)が割り振られているのか？

これが、

『元々は、音楽の為に音があるのではなく、音を音楽として使いやすいように人間が体系化した』

と言う話のキモですね。

この世界に存在する「音」がもつ“音程の幅”を考えると、ある意味、無限とも言えるかもしれないふり幅の中から、いい感じに使える組み合わせや方法論を探し出し、確立した。

(※音程以外にも、音の種類、質という違いもありますよね)

それらを使って、今、僕らは音楽をしているわけです。

だから、前回ちらっとでた『基準ピッチ≡基準にする音の数値』を、どこかに定めなくてはならない、みたいな話が出てくるのですね。

どこかに基準を決めないと、『音(音程)』は無限に存在していますから。

と、ということで今回は以上です。

ここまでの内容をまとめると、

- ・そもそも『音』はこの世界の物理現象の一つであり、『音楽』だけの為のものではない
- ・『音楽』で扱っている以外にも、『音』には、音程、音質共に、人間が認識できない範囲も含めると、ある種無限と言っても良い様なふり幅がある
- ・この『音』のふり幅の中から、『音楽』として成り立つような体系を人間が作ってきた

(※そして世界に数ある音楽体系の内の、「西洋音楽」系の方法論を僕らは主に使っている)

と、こういうことですね。

現代に生きる僕らは何気なくやっていることですが、当然、『音楽的なものの完成形』が最初からあったわけではなく、長い歴史の中で少しずつ成り立って行ったのですね。

こういうことを知っていると、普段のチューニングひとつとっても、その重要さが感じ取れるかもしれませんね。

では、また次回。

ありがとうございました。

大沼