Vol.100　実戦を想定した際の演奏を考えてみる　～その 10～

では、『10 分トレ』vol.100、始めていきましょう。

今回のテーマは「何を弾いたとしても、解決させることを意識する」です。

これはある種、当たり前の事であり、無意識でやっている人も多くいます。

ですが、分かってやっているのとそうでないのとでは、時間が経つにつれてフレーズの構築力に差がついてくると思うので、ここでしっかりと感覚を掴んでおきましょう。

ではまず、「解決」の定義ですが、基本的には、

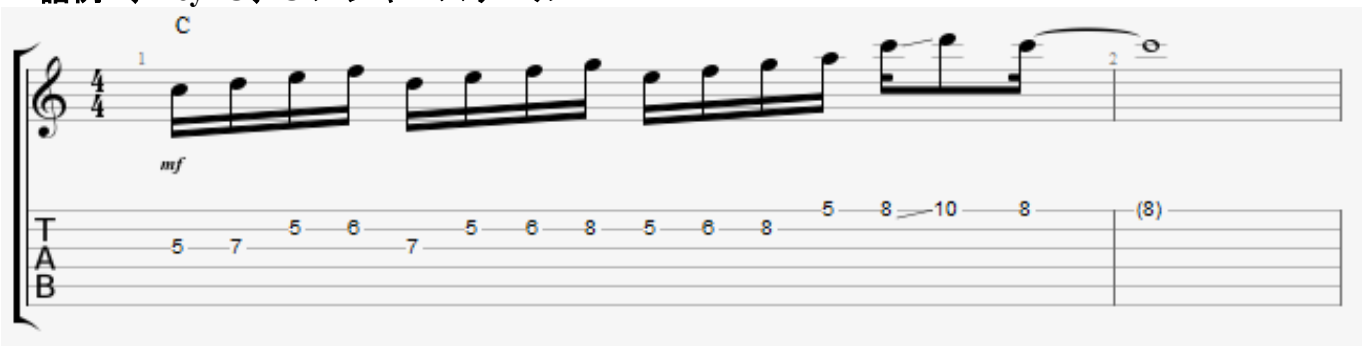
「フレーズ(や進行)の終りの音が、その時設定されている、キー(や進行)のトニックコードか、そのコードの構成音に落ち着く」

とします。

これが基本なので、発展形としては「フレーズの終りの音をナチュラル・テンションにする」ことなども可能です。(※後述します)

この時、ただ闇雲に解決先だけが合っていれば良い、と言うものでもないので、実際の譜例で基本的なパターンを見ていきましょうか。

譜例 1、key=C、C メジャースケール



これは C キーを想定して、C メジャースケールを弾いたものですね。

フレーズは、キーの 1 度のコードにあたる「C コード」の構成音、C 音に解決しています。

当たり前ですが、この状況で、C コードに対してアボイドになる F 音などには解決しないわけです。

Copyright (C) 2016 shunichi onuma All Rights Reserved

次に、譜例 1 の状況で単音のメロディーを弾く場合、落ち着ける音としては他に E 音と G 音がありますね(※C コードの構成音としての C、E、G の 3 音)

この、解決先の E 音、G 音に向かいたい時、フレーズの方向性としては、

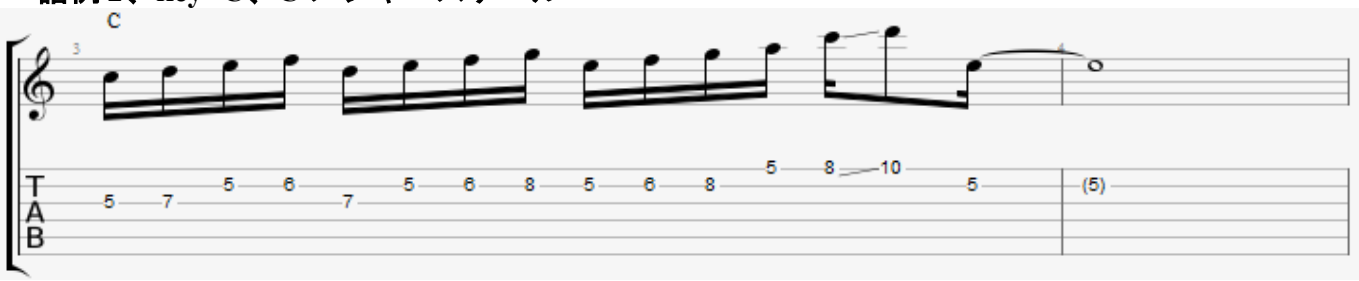
- **「アプローチ(接近、徐々にその音に近づいて行く)」**
- **「跳躍(ある程度離れた音から、いきなり目的の音に飛ぶ)」**

の 2 つのパターンが考えられます。(※これはどの音に向かう時も同じですが)

これは、それぞれに効果(聴いた感じの特徴)があり、最終的にどの様にするかは目的に寄るのですが、どちらかと言えば「跳躍」の方が不自然になりやすい傾向にあります。

なのでまずは、その(少し)不自然な感じを聴いてみましょうか。

譜例 2、key=C、C メジャースケール

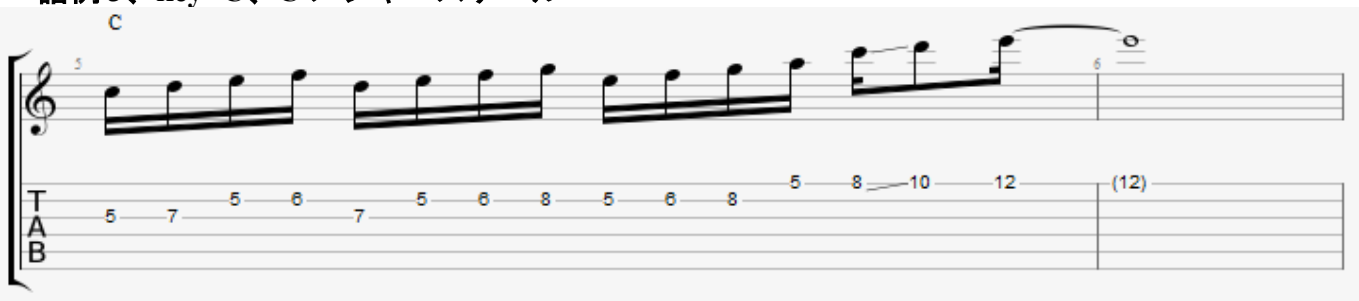


これは、譜例 1 のメロディーをベースに、最後の音を低い方の E 音にしてみたものですね。

弾いてみるとわかりますが、基本上がっていたメロディーが最後にガクッと下がり、少し「うおっ？」という、肩透かしをされたような感覚になります。

これはこれで、悪いわけでは無いのですが、もう少し違和感を無くしたり、スムーズさを出した時は以下の様にすると良いでしょう。

譜例 3、key=C、C メジャースケール

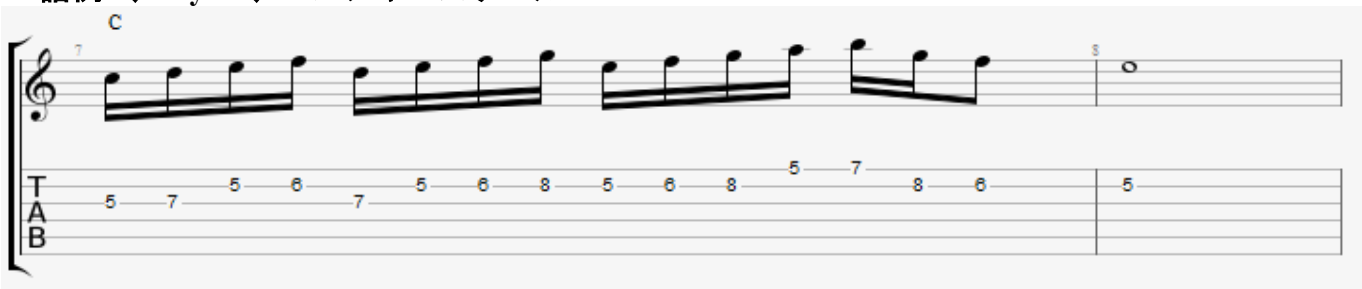


もし普通に E 音を狙うのであれば、この流れだと上に進んだ方がスムーズですね。

逆に、低い方の E 音に行きたいのであれば、次の様に下がるラインを形成してみるとスムーズな感じが出てくるでしょう。

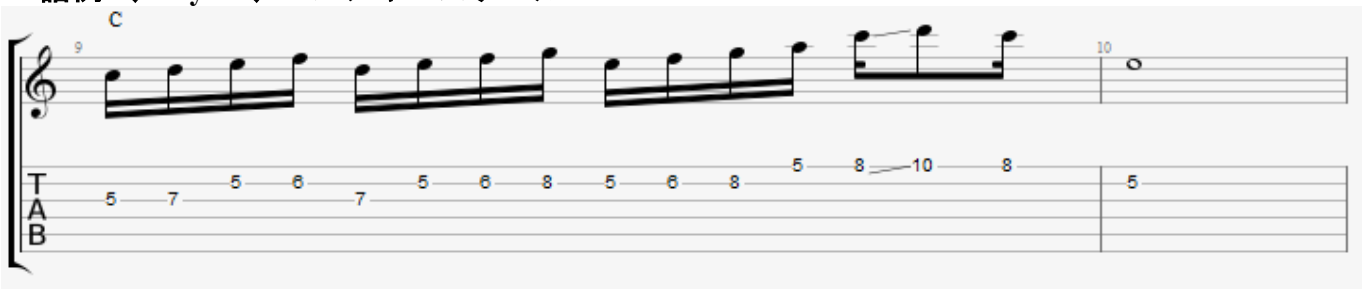
Copyright (C) 2016 shunichi onuma All Rights Reserved

譜例 4、key=C、C メジャースケール



さらに、先ほどの少し突飛な感じのする譜例 2 ですが、例えば下の E 音に行く前に、下がる方にワンクッション(ここでは 1 音)入れてやったりするだけでも、前よりもスムーズになったりもします。

譜例 5、key=C、C メジャースケール



と、こんな感じで、同じ音を狙うにしても、その音までの流れによって印象が変わってきますね。

「解決させる」と一言で言っても、色々なバリエーションが出せるので、全体の流れや、自分の狙いを考えてフレーズを構築する事が重要なポイントです。

「音には重力がある(働く)」と言われますが、ここまでの譜例を見ても分かる様に、音程が上がっている時は上がる方向に、下がっている時は下がる方向に進み続けたくなる様な傾向が出てきます。(※他の要因によっても変わってきますが)

その感覚を良くも悪くも裏切るのが「跳躍」で、メロディーなどに、ある種の不自然さ≒驚きや意外性を演出する事が可能になりますね。

こう言った事を理解しているかどうかで、同じメロディーを作る行為でも、クオリティに差が出て来ます。

では次に、ナチュラル・テンションで終わるフレーズを見てみましょう。

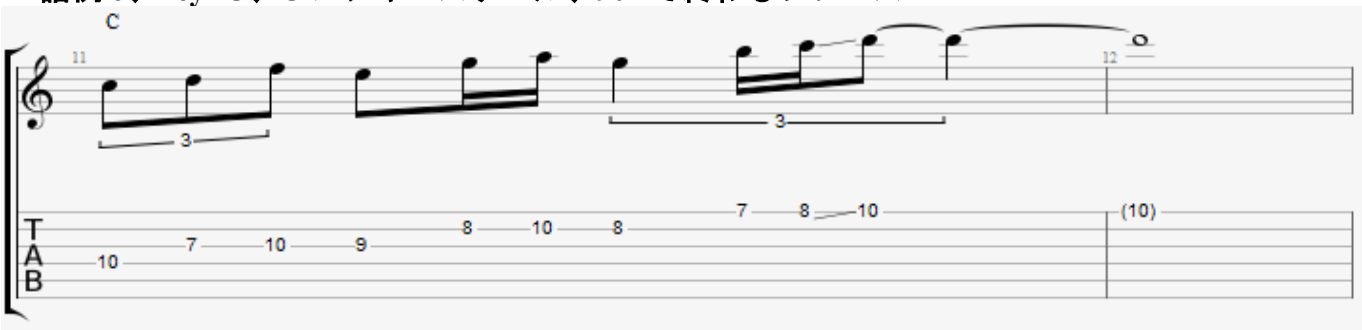
この場合、コード・トーンで終わるわけでは無いので、厳密なクラシック理論などでは「解決」と呼ばないと思いますが、メロディーの終点として捉えて下さい。

Copyright (C) 2016 shunichi onuma All Rights Reserved

フレーズの作り方としては簡単で、ナチュラル・テンションである、9th、11th、13th の内、バックのコードのアボイドにあたらない音で終わるだけですね。

例えば、先ほどの C コードであれば、F 音＝P4th＝11th がアボイドなので、それ以外の 9th か 13th で終わるものを作ってみたら良いわけです。

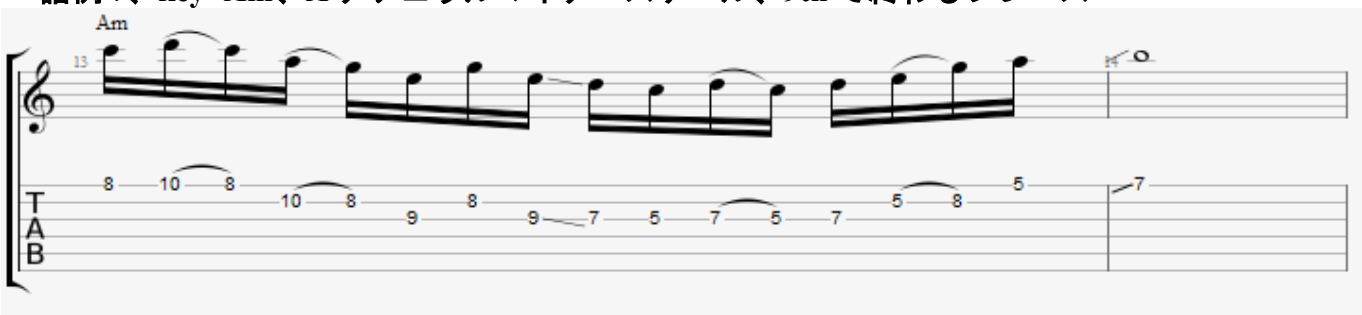
譜例 6、key=C、C メジャースケール、9th で終わるフレーズ



この譜例は 9th で終わっていますが、11th でも 13th でも(使える時の)考え方は同じです。

一応、マイナースケールでのパターンも見ておきましょうか。

譜例 7、key=Am、A ナチュラルマイナースケール、9th で終わるフレーズ



これも、Am にとっての 9th である、B 音で終わっています。

テンションでフレーズが終わる場合、コード・トーンの時よりもハッキリとした解決感が無く、曖昧な雰囲気が残ります。

この辺りの印象も含めて、自分のプレイをどう締めるのか？を考えていきましょう。

では、今回最後にコード進行での解決を見ていきましょう。

まず、わかりやすいのは、C キーで言う G7→CM7 の様なドミナント・モーション(V ―I)ですね。

これはもう当たり前のハナシなので、譜例で見ていく必要もないでしょう。

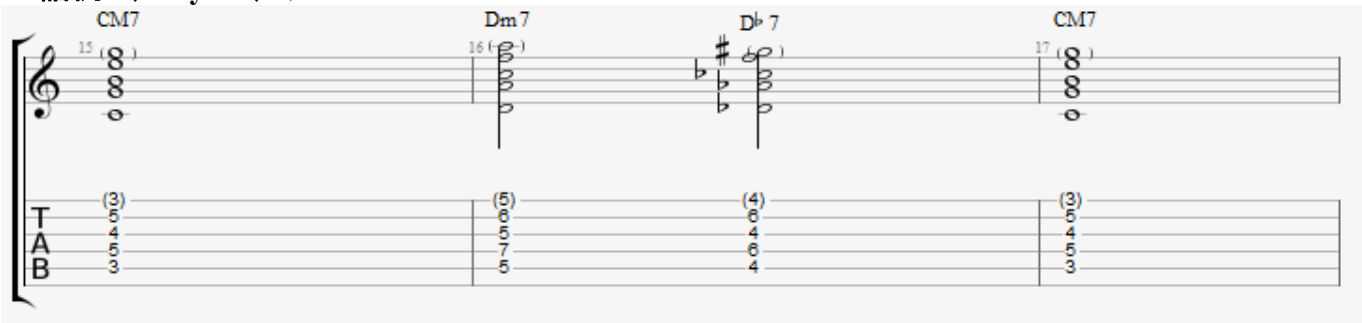
結局、どんな進行を弾くにしても、Ｖ－Ｉかそれの代理にあたる様な進行をすれば、Ｉの

Copyright (C) 2016 shunichi onuma All Rights Reserved

部分で落ち着きます。

例えば、ドミナント 7th(V7)の代理として♭Ⅱ7 コードを使う事がありますが、何かしらの進行をプレイしている中で、以下の様な流れを入れても良いわけですね。

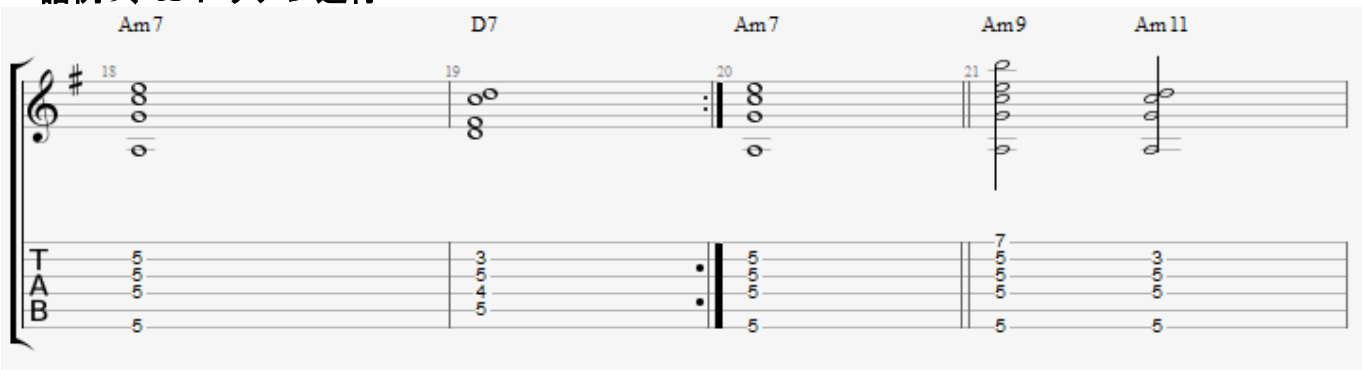
譜例 8、key=C、♭Ⅱ7ーⅠM7



この譜例は棒弾きですが、カッティング系のプレイ時の終りに使う、などと言う事も出来ますね。(※その楽曲の雰囲気に合うかどうかはともかく)

次の進行は、ドリアンのバッキングとして使われるパターンですが、こう言った場合、進行はそのモードのトニックコードで終了します。

譜例 9、A ドリアン進行



最後のコードは普通のヴォイシングでも良いですが、4 小節目に載せたように、テンションを入れたものにしても良いですね。

A ドリアン・モードは、構成音が G キーと同じなので、G キーから見ると Am7 は 2 度のコードになります。

ですが、先ほども書いたように、モード奏法の場合はそのモードのトニック上に構成されるコードを 1 度と見ます。(※A ドリアンなら Am7、E フリジアンなら Em7 を 1 度(トニックコード)と見る)

なので、調性音楽のケーデンスとは少し違うルールで、進行が形成されている事が多いですね。

Copyright (C) 2016 shunichi onuma All Rights Reserved

と、言う事で、いつもの3倍くらいの量になってしまいました。

今回のテーマは、「フレーズや自分のプレイを「解決させる事の意識」でしたが、これに気を付けて弾いていれば、様々な機会で使えるプレイがストックされていきます。

普段、何気なくギターを弾いている時は、過去にコピーしたフレーズをなぞっている事が多いと思います。

それらのフレーズは、大方キチンとまとまっているはずですが、いざ、自分のオリジナルフレーズを弾こうとするとパッとしない、と言う現象が起こる時があるんですよね。

そう言った時、今回やった様な、

「フレーズ(プレイ)が始まって、展開して、終わる(解決する)」

と言う流れを、普段から作る様に練習していれば、最悪でも終わりの部分がまとめられるんですね。

(※短いフレーズの場合は、展開をせずに、最初の方向性のまま終わりまで行くこともあるでしょう)

実際の所、終わり方がわからない、と言うのは、今何をやっているのかわからない、と言う状態に近いので、今回、ここで取り上げました。

今、自分がやっているプレイは、「スタート→途中→終わり」の中の、何をどうすると良い流れのフレーズになるのか？

そう言った事を意識しながら練習に取り組んでみて下さい。

では、【ギタリスト1日10分トレーニング】は今回で以上になります。

長らくお付き合い、ありがとうございました。

大沼

Copyright (C) 2016 shunichi onuma All Rights Reserved