

## Improvisation Basic vol.01 シンプルにメロディーを作ってみる

では、アドリブの基礎講座、『Improvisation Basic』始めていきましょう。

まず、今回やる事としては、『覚えたスケール(等)を使って自由にメロディーを弾いてみる』と言うものです。

どちらかと言うと、「アドリブ」という単語のイメージの様に、即興的に弾いて行くものではなく、「じっくり音を選びながら、メロディーを作ってみる」と言う感じですね。

なので、とりあえずは、テンポやコード進行も無視して自由に弾いてみましょう。  
(※もちろん設定しても OK です)

基本的には、どんなスケールを使ってもいいのですが、おそらくペンタ系のスケールは、普通にギターを弾いていれば、どこかでそれなりに弾いているものですよね。

なので、ここはあえて、メジャースケールの様なヘプタトニック・スケール(7音構成のスケール)や、普段、あまり使い慣れていないスケールなどでチャレンジしてみることをお勧めします。

『出来るだけ手癖フレーズを避ける』くらいの感覚でやると、いい練習になりますので。  
(※使い慣れているのもので、新しい動きを考えるのも面白いですね)

次に、ここまでの話の様に「好きなスケールで自由に弾いて良いよ」と言われても、最初は中々、何をどうしたらいいのか？が分からないと思うので、いくつかフレーズ作りに「制限」を設けてみましょう。

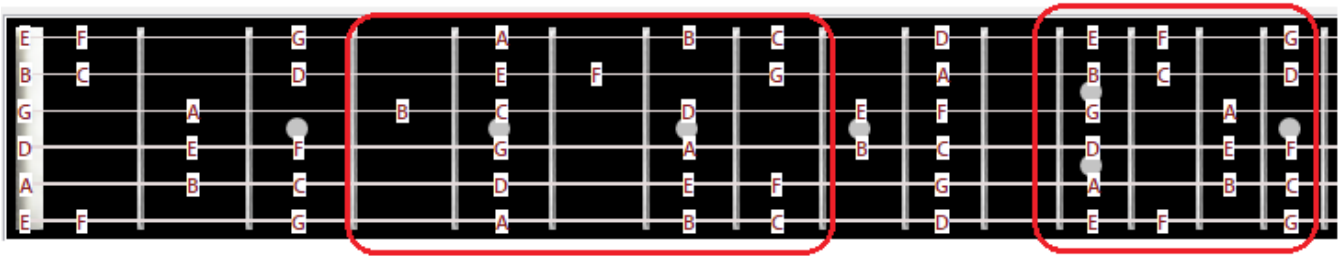
「制限」という言葉を使うと、可能性が狭まってしまう様な気がするかもしれませんが、慣れていない内は以下の様なルールを設けると、まとまり感のあるフレーズが作れます。

### ・ルール1、使うスケールポジションを一つに固定する

これは文字通り、1つポジションを決めて、その中だけでフレーズを完結させる、と言う事です。

例えばCメジャースケールならば、よく使うのはこの辺りのポジションですね。

### 図1、Cメジャースケール、常用ポジション



メジャーペンタの代表的なポジションとも被っていて、非常に弾きやすい所です。

まずは、こういったポジションを一つ決めて、その中だけでフレーズを作ってみる、と。

・ルール2、さらに使う範囲を狭くしてみる

そうしたら次は、ルール1よりもさらに狭い範囲のみでフレーズを弾いてみましょう。

実際の上記のポジションは、1つだけと言っても、音程で言うと2オクターブ位の範囲があり、結構広いです。

使える音が多いと言うのは、選択肢が多いとも言えるので、ある意味、迷いやすくなるとも言えますね。

なので、それをさらに狭くすることによって、フレーズをまとめやすくなったりします。

例えばこんな感じで。

図2、Cメジャースケール、1オクターブの範囲



この様な狭い範囲で、シンプルなメロディーを作る練習をしてみましょう。

場所はどこでも構いません。まずは自分が弾きやすいと感じるところでOKです。

・ルール3、スケールの中で、落ち着く音を探す

さて、使う場所(範囲)が決まったらフレーズを弾き始めるわけですが、次は少し、鳴らす

音に注目してみましょう。

ここまでの例の様にCメジャースケールを使う場合、まず、基本的には、トニックであるC音が一番落ち着きますよね。

次点で、そのC音から、3度積み(1音おき)で音を積み重ねた、「Cコード」の構成音、E音、G音辺りが続きます。

バックグとして他のコードを鳴らしていなければ、普通はこの辺りの音に安定感を感じます。(※Cメジャースケールを弾く場合)

初期段階では、これらの3音を最初の音や最後の音に設定して、フレーズを作ってみましょう。(※慣れてきたら、M7thであるB音辺りも狙ってみてください)

この「その時安定する音」の感覚があると、フレーズがミスっぽくなりにくいです。

#### ・ルール4、テンションとアポイド・ノートの感覚を掴む

次はルール3の発展形ですが、Cメジャースケールの場合、C、E、G、Bが、コードとしての「C or CM7」の構成音なので、残りのD、F、A音がテンションになるわけですね。

この内、P4thであるF音が、CコードのM3rdであるE音と半音でぶつかり、トニックコードの機能を阻害するので、アポイド・ノート(回避音)とします。

なので、F音は使っても良いですが、伸ばしすぎたりすると違和感が出てきます。(※とは言え、今はバックグ無しで練習しているので、そこまで変な感じもしませんが)

「アポイド・ノート」については、詳しくは別途配布している【教科書】などで詳しく解説しています。

ここでは「特定の状況下で鳴らしすぎると少しマズい音」くらいに考えておいてください。

で、他の2つの音は、D音が9th(M2nd)、A音が13th(M6th)なので、上手く使うと、高度寄りな響きになり、洗練度がUPする傾向にあります。

ですがこれらの音は、シンプルなハーモニーの曲では、使い過ぎたり、強調し過ぎたりすると、鼻につく様な感じになったりもするので、その辺りは気を付けましょう。

後は、テンション・ノートを弾いた後に、「近くの、より落ち着く音に解決する動き」なども作ってみてください。(※例えばD音(M2nd)→C音(1st、tonic)の様な動き)

## ・ルール5、グッド・メロディーを作る

さて、ここまでは、理論的な方向から語ってきましたが、結局、僕らがやる事は『使う音(スケール)を決めて、良いメロディーを作る(そして弾く)』と言う事ですよ。

本格的に音楽をやろうとすると、色々考える事もあるのですが、まずは気楽に、小さな子供が遊ぶような感じで好き勝手にギターを弾いてみましょう。

そして、自分が「良い！」と感じる様なメロディーを奏でて下さい。

これは、巷の楽曲からコピーしたフレーズをそのまま弾く、と言う作業とは少し違い、『自分なりに発想したものを、自分のプレイとして出来るようにする』と言う作業です。

こう言った事をやらないと、何時まで経っても、『どこかの誰か風』な演奏しか出来なくなってしまいます。

もちろん、他者からの影響は大事なのですが、最終的に目指すべきなのは、『自分自身の演奏』だと思うので、今回の様な、『自力で発想する』練習を取り入れてみて下さい。

では、vol.01 と言う事で、『シンプルな極み』みたいな実践訓練になりましたが、今回はこの辺りで終わりたいと思います。

今後は、さらにフレーズを発展させられるようなアイデアや観点、メロディーの構築法を見ていきます。

現時点では、まだまだ、出している情報が少ないですが、自分なりに試行錯誤してみましょう。

それが一番、自分の力になりますので。

ではまた次回。

ありがとうございました。

大沼