vol.03 コーダルとモーダルを感じてみる　～その 2～

では、vol.02 に引き続き、コーダルとモーダルの違いを見ていきましょう。

前回は、『コーダルな状態』の条件をあぶり出したところまででしたね。

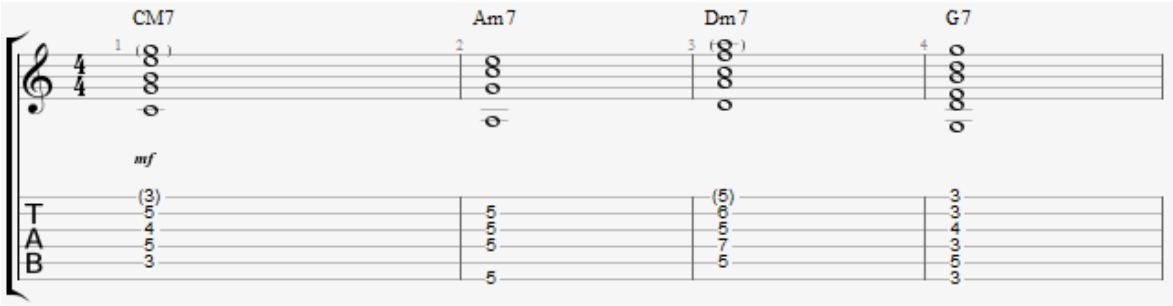
結局、大雑把に言ってしまえば、

『常識的なテンポで複数のコードが進行すると、そのコード群の構成音で調性が形成されるので、それらの音を主としてメロディー等に使う事になる。(※それ以外の音は使いにくくなる)』

と言った感じです。

この**「和音側に、旋律(メロディー)で使える音を制限する様なパワーがある」と言う状態を『コーダル(和音的な)』と表現している**わけです。

前回の譜例 1 で見るとこうなりますね。



C、E、G、B　　A、C、E、G　　D、F、A、C　　G、B、D、F

- **各コードの構成音を合わせると、Cメジャースケール(CDEFGAB)と一致する。**
- **この進行が繰り返される＝Cキーの調性が作り出される。**
- **調性が決まっている進行では、その調性とバッティングする音は、通常、非常に使いにくい。**
- **この、(複数の)和音とその進行が、旋律で使用可能な音を制限している(和声側に主体がある)状態を『コーダル(な状態)』と言う。**

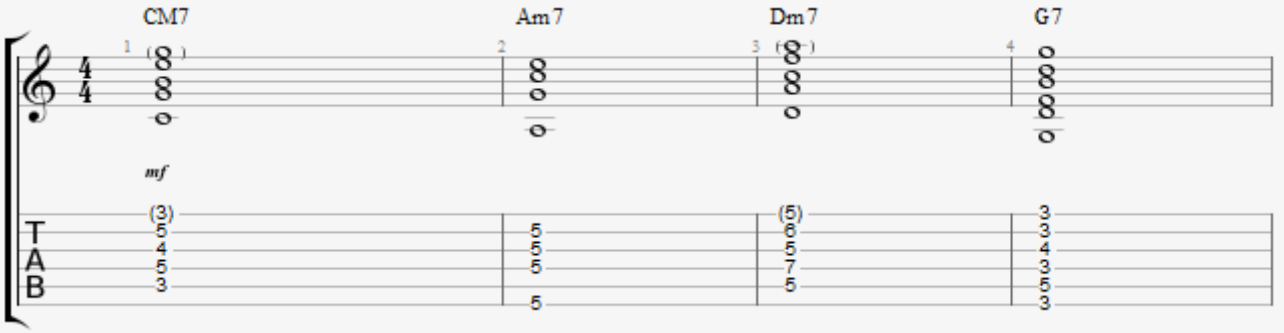
で、今回は『モーダル(旋法的)』の話なのですが、上で挙げた様な状態を「コーダル」とするのであれば、要は、その逆の状態にしたら、「モーダル」な状態に寄って行く事になりますよね。

Copyright (C) 2016 shunichi onuma All Rights Reserved

この辺り、人間の音楽に対する聴覚の傾向も関係してくるので、順を追って説明していきましょう。

■モーダルな状態を確認してみる

ではまず、前回も使った、C キーのこの譜例 1 がありますが、



この進行を、「常識的なテンポで進行させると、C キーの調整が形成される」のですから、逆に「常識的なテンポで弾かない」事にしてみましょう。

具体的にどうするのかと言うと、この進行を弾くとき、一つコードを弾いたら、その音を最低でも 20 秒くらい伸ばしてから次のコードに進む、と言う方法を取ります。

実際は、サステインが 20 秒も保てないと思うので、最初にジャーンとやって、音が消えてきたら、また軽く鳴らして下さいね。

一応、20 秒と書きましたが、この時間は長ければ長いほど良いです。1 分近く伸ばしても構いません。

で、それをやるとどうなるのか？ですが、上の進行の場合、まず CM7 を弾くことになりますが、これを鳴らした時点では、他に基準もないので、トニックコード(IM7)の様な気がしながらも、調性はハッキリしない感じを受けます。

ここで、この「調性がハッキリしない」と言う状態を強く感じたい人は、CM7 だけひたすらジャンジャン(長く)鳴らしてみると良いですね。

最初、鳴らした直後は、ある程度の安定感を感じますが、長くやればやるほど、安定してるんだか、してないんだかわからない、フワフワした気分になって来るはずです。

そして次は、Am7 を弾くことになりますが、CM7 をひたすら長くのばして調性感が希薄になった、と言っても、Am7 に切り替えた直後は、CM7 と Am7 の二つの和音が醸し出す、

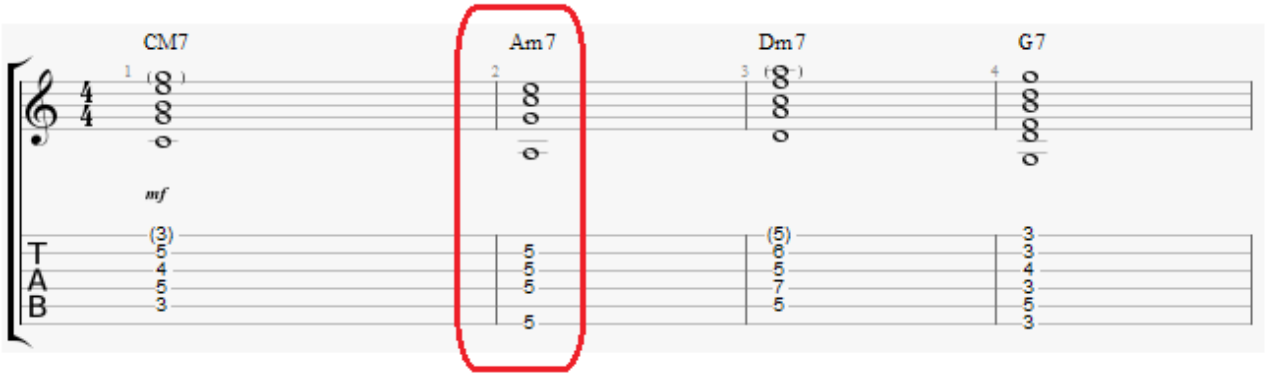
Copyright (C) 2016 shunichi onuma All Rights Reserved

音楽的な『まとまり感(≒調性)』を感じるでしょう。

で、再び Am7 の音を伸ばしていくわけですが、コードが変わった直後からしばらくは、今言った「まとまり感」が自分の感覚に残っているけども、その後、音を伸ばせば伸ばすほど、段々と、その「まとまり感」が薄くなっていくはずです。

コードチェンジからしばらくは、

CM7+Am7の音楽的なまとまりを感じる。



ここまでの作業で湧き起こる、自分の感覚の変化を整理してみましょうか。

まず、最初の CM7 を鳴らした時点では、他に基準がないので、それなりにトニックコード(IM7)っぽく感じるわけですが、実際に鳴っている音は、CEGB の 4 音なので、音が少なくて、まだ明確にはトニックと判断できない(※調性的な意味で)わけですね。

そしてそれを長く伸ばしていくと、次第に、「トニックコードっぽい」と言う感覚すら薄れていきます。

次に、Am7 に進行したとき、Am7 に切り替えた直後は、前のコードである CM7 の感覚が残っているので、「CM7 の構成音 CEGB」＋「Am7 の構成音 ACEG」的な、音のまとまりが形成されます。

基本的に、出てくる音の種類が、ダイアトニックスケールの構成音数である 7 音に近いほど、調性(キー)がハッキリしていく事になるので、CM7 単体よりも、CM7＋Am7 の状態の方が、何かしらのキーの響きに近くなっていくわけです。

この場合は、「CM7 の構成音 CEGB」＋「Am7 の構成音 ACEG」なので、CEGAB の 5 音が登場して、C キーの構成音に近づいていることになります。(※出てくる音だけ見れば G キーにも結構近いのですが)

Copyright (C) 2016 shunichi onuma All Rights Reserved

そしてここからAm7を伸ばしていくと、時間が経つにつれて、前に残っていたCM7の感覚が薄れていくので、CM7＋Am7の状態からAm7単体の状態に変わっていき、先ほど少し顔を出した調性感も希薄になっていく、と、こう言う事です。

この後、引き続き、Dm7とG7でも同じ事をやるのですが、ここまで解説してきた事と同じ状況になり、同じ感覚の変化が起こります。

前回の、コーダルの解説は、『常識的なテンポでコードを進行させる(＝比較的短時間でコードを進行させる)と、調性感が強まる』と言う話でしたね。

ですが今回は逆に、『常識的なテンポ(時間)でコードを進行させずに、調性感を弱めていく』という作業をしています。

具体的には、一つのコードの音を長く伸ばして行くと、出てくるコード同士の連結感が弱まるので、『一定時間内に聴く、音の集合体の音数が減る＝調性感が薄れる』と言う状態です。

これは要するに、和音のパワー(影響力)が弱くなっているわけですから、コーダルの『和音に主体が寄っている状態』から離れていることになりますよね。

単純な話、譜例の進行を、前回の様に普通に弾くパターンと、今回の様にひたすら音を長く伸ばすパターンを弾き比べてみれば状態(響き、雰囲気)が全然違う事がわかります。

この、音(コード)を長ーく伸ばした時、調性感が薄くなっているのが、モード(モーダル)の土台となる状態です。

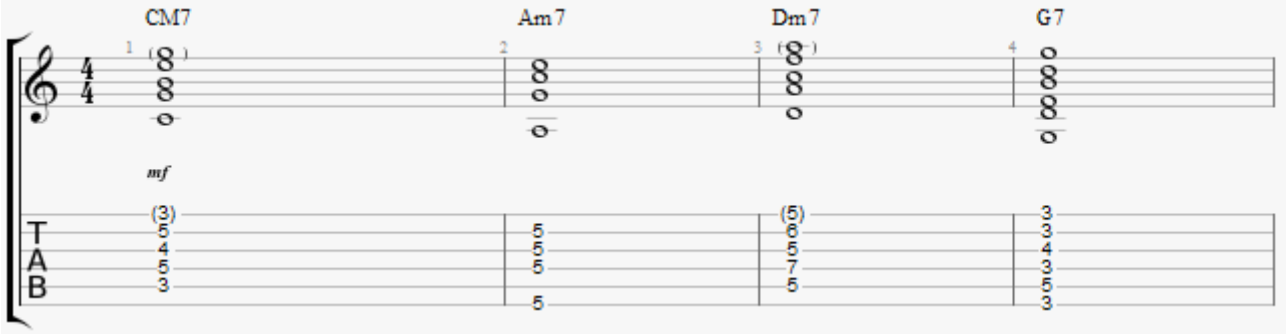
そして最終的に、**「調性感が薄い＝和音の強制力が弱い」状態(土台)の上で、どのモード(モード・スケール)を使うのか？が選択できる状態(or 構造)が、モーダルなプレイ(or 楽曲)**と、こういう理屈です。

と、言う事で、モード(モーダル)のベースとなる理論にもたどり着いたので、定義の中にもう一つ残っている『旋律に主体を寄せる』と言う部分を見て、今回は終わりにしましょう。

■旋律に主体を寄せる≒モード・スケールの選択肢が我々にある

Copyright (C) 2016 shunichi onuma All Rights Reserved

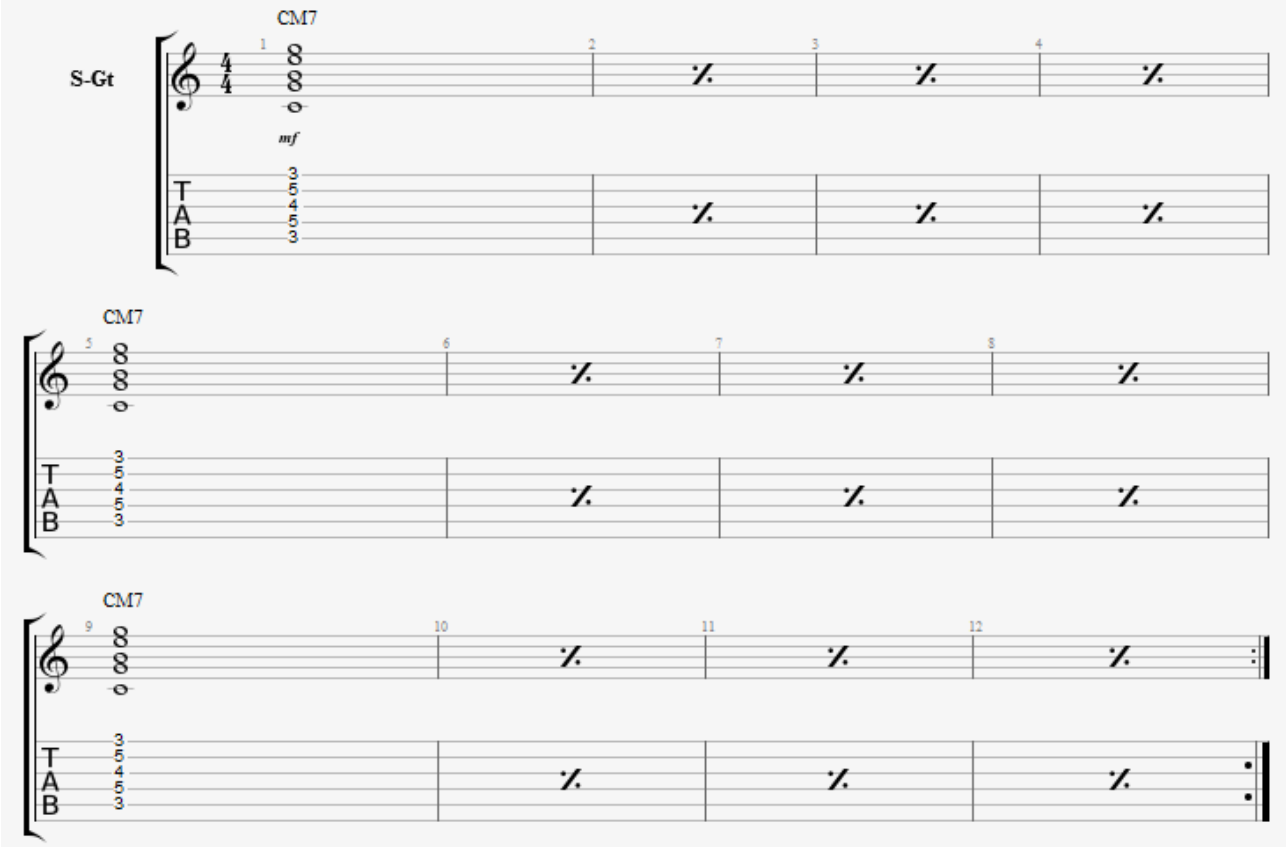
さて、ここまで確認に使ってきた譜例 1 は、コーダルとの対比をさせる為に、コード一つに対して一小節ずつの区切りをつけていました。



ですが今回は、モーダルの基本である、調性感の薄い状態を確かめる為に、一つ一つのコードを長時間鳴らし続けましたね。

これは結局、例えば CM7 単体を見た場合、以下の様な状態になっているのと同じことですよね？

譜例 2



※イメージなので小節数は適当です。

Copyright (C) 2016 shunichi onuma All Rights Reserved

上の譜例の様に、CM7 だけがバックに存在している場合、それは要するに C、E、G、B の 4 音だけが、ある種の縛り(コード側が作り出している強制力)として存在している事になります。

じゃあ、この上でアドリブソロを弾くなり、作曲などでメロディーを付けるなりする時、どういうスケール(モード・スケール)を選択するのか？と言う話です。

いわゆる、ポピュラーミュージックは、西洋音楽のロジックで作られているモノがほとんどなので、基本的には、全 7 音構成のダイアトニックスケールが、全体の基準になっているわけです。

上の譜例 2 の様な、一定の範囲に CM7 と言うコード一つしか指定がない場合、その範囲では C、E、G、B の 4 音のみが指定されていて、残りの 3 音にはなんの指定もありませんよね。

通常、楽曲を構成するダイアトニックコードは、ルート音からの 3 度積み(1 音置き)が基本となっているので、CM7 の場合 C、E、G、B を含む何かしらのスケールが元になっている事になります。

で、この CM7 の元になっている「何かしらのスケール」が、本来、全 7 音なのだけれども、出てくるコードが CM7 だけだと、結局 C、E、G、B の 4 音しか出てこないので、何のスケールなのかがハッキリしていない、と。

この状態は、要するに、トニックから音を並べると、

C、『X』、E、『X』、G、『X』、B

の、**『X』の 3 音が未決定**であり、何かしらの指定や制限がないのであれば、我々(メロディーを弾く、もしくは作る側)が音を選んでも良い、と言う事になりますよね。

この前提において、『X』に入る音を選んでも良い、と言うならば、例えば、

・C メジャー(アイオニアン)スケール　→C、『D』、E、『F』、G、『A』、B

・C リディアンスケール　→C、『D』、E、『F♯』、G、『A』、B

・C リディアン♯9 スケール　→C、『D♯』、E、『F♯』、G、『A』、B

みたいに、旋律を演奏、構築するためのモード・スケールを選べる事になります。

Copyright (C) 2016 shunichi onuma All Rights Reserved

ここまでの話をまとめると、

ある時間内に鳴る、和音の数(種類)が減る
↓
和音の数が減るので、ある時間内に鳴る、音の総数(種類)が減る
↓
音の総数が減るので、ある調性の基準スケールの 7 音から離れる
↓
和音の影響力(その範囲で使うべきスケールに対する拘束力)が弱くなる
↓
和音側から主体性が離れていている状態になる
↓
相対的に旋律側の自由度が上がる
↓
旋律(メロディー)を演奏、構築する為のスケール(モード・スケール)の選択肢が増える
↓
モード・スケールを選択できる、と言う事は、旋律側に主体性が寄っている、と言える

となり、これが**『モーダルな(旋法的＝旋律側に主体、優位性が寄っている)状態』**と、こう言う話です。

さて、ここまで 3 回に渡って、モード奏法の基本概念を解説してきましたが、どうでしょうか？

普段、多く耳にしているであろう、長調、短調の調性音楽との違いが、少しでも感じられたなら嬉しく思います。

大元の説明は今回で終わりですが、今後は、代表的なモードスケールを使って、実際のプレイを見ていきますので。

モードは、調性音楽よりも取っつきにくいかもしれませんが、ここまでが分かると、逆に調性音楽側の理解も深まっているはずです。

当然、一発で理解する必要はないので、疑問が出てくるたびに何度も繰り返し読んで下さいね。

それでは、次回に続きます。

ありがとうございました。

大沼

Copyright (C) 2016 shunichi onuma All Rights Reserved