

## BVT楽典 「リズム & 音感・トレーニング編」

### Round1 “音楽的”体をつくるトレーニング

#### <1-1> 自分の体に音楽を入れる

##### 音楽を体と心で感じる

一昔前では、世界のなかでも上流社会の人でしか、生バンドの演奏は聞けなかったものです。それから比べると、今や音楽はずいぶん身近なものとなりました。

しかし、単に音楽をBGMとして表面的に聞くだけでは、ヴォーカリストをめざすあなたの栄養になりません。クリエイティブな力にはならないのです。

私は今、トム・ウエイツを聞きながらこれを書いています。一流のアーティストの曲を聴きながら原稿を書く仕事は、とてもぜいたくな楽しみです。そこから、さまざまなインスピレーションがわいてきます。単に聞いて楽しんだというのに終わらず、生きる力、創造するという人間本来の力を与えてくれるものこそが、本物、一流の作品と評されるゆえんでしょう。

さて、普段、私たちが無意識に話していることばでさえ、聞くこと、話すことをたくさんの経験を経て勉強し、ようやく読めて書けるようになるのです。歌でもまずは、聴くことが大切です。聴くことから、口ずさむことへ入っていきます。やがて楽譜をよむことや、作詞・作曲なども関わってきます。

それもすべてイメージが大切です。そして、イメージを支える体験も豊かな方がよいでしょう。「ジャズミンティは……」(「オリビアを聴きながら」/杏里)と歌っても、それを飲んだことのない人は、心のなかでうまく捉えられないでしょう。大人なら、他の経験を想像力によって活かして代用できますが、子供ではムリです。

何よりも、自分でイメージできないものを歌っていてもつまらないでしょう。それでは、他の人に伝わるわけがありません。

歌うためには、ことばや音に肉づけをしていく経験、そして自分のことばや音にして取り出すためのイメージが必要なのです。つまり、想像力(イメージ)を創造力にして、作品にまで高めることです。声や歌も同じです。自分のものにするためには、それまでに経験やイマジネーションを活かす作業がたくさん必要なのです。ここでは、そのためのトレーニングをいくつか紹介していきます。

##### ことばとイマジネーション

次のことをやってみましょう。

自分の好きなことばを10個書き出してみる。

そしてそのイメージを30字で加えてみる。

それぞれに合う音楽(歌)を思い浮かべてみる。

### 音声で表現する

ことばは音ですから、それを口から発するとき、すでに音の動きがついています。ことばにならない声も同じです。

心に何らかの衝動が生じた結果、声が出てきます。それが一つの線をとると感情の動きが音となって聞こえてきます。発声とともに、心にことば、イメージ、体に行動が伴うのです。さらに、そのとき体には情動や、精神的要因が表われます。

外からの刺激に対しても私たちは、寒いと身震いし、気持ちも落ち込みます。ことばで寒いというと、それが人に伝わります。逆に、嬉しいと喜び、跳び踊りたくなります。ともに、こういうことばと体の感覚とは結びついているわけです。せりふや歌は、それを音声でとり出す作業なのです。日常のなかで、そういう瞬間の音声をみつけてみてください。

### 心と体の準備をする

さて、体の動きはうまく体の中心と結びつくと、放射するように広がるものだというのを、どこか頭の片隅においておいてください。

トレーニングの結果(つまり、歌うということ)は自由を獲得して成立するものですから、私は最初、その人が何をやっていても待ちます。そこで大切なものを盗んでいくことのできる時空をつくります。教えてもらおうと思っ

てやっている人は、実のところ何も学んでいないことが多いからです。自由に歌えるようになるために必要なことは、リラックスした心身で出発点に立つことです。それは、誰にも委ねず、自分の心と体を感じて一人で立つことです。

自分と自分の体が動ける心の準備ができて、はじめて何かが生じます。それを歌という作品として成り立たせるために、トレーニングが必要なのです。

### 体の動きから心に感じる

次のことを体の動きのなかで心に感じてみてください。

1. 下から上 重いから軽い 中心から周辺
2. 速さと遅さ だんだん速く だんだんゆっくり
3. 反射的な動きと反射的な声

動きを捉えるには、完全に静止する必要があります。表現は、動きの強さ、大きさそのものよりも、中心をなす刺激と集中の度合いの差によって、左右されます。エネルギーの制御が、芸を支え、体をしなやかに保ちます。ことばは体の内部にその拠りどころをもち、外に向かって発されます。つまり、何ごとも心、体、ことばの一体化が必要です。特に、声を取り出し歌にするには、とても大切なことです。

「歌には心があればよい」「トレーニングなど、必要ない」という人もいます。しかし、自分の築く世界を、自信をもちつつも盲信せずにつくりあげるには、極端なことを体験する必要があります。声や歌に必要な平衡やバランスを本当に体で理解するためには、冒険心と勇気、型破りのパワーが必要なのです。トレーニングでの試みが、それにあたります。

自分の体を知りましょう

私は、初めてお会いするときに、瞬時にいろんなことを観ます。観るというのは、表面的にでなく、感じるということです。そのときに、魅きつける力があることが、大きな可能性といえます。同様に、自分で自分が見られるようになるようにしていく力が大切です。

体を観る.....健康、強靭さ

眼を観る.....精神、やる気

姿勢を観る.....品格(威厳)、自由度

顔を観る.....熱意、テンション

声を観る.....張り、健康

話し方を観る.....自信、努力

文章を観る.....思考、性格

歌を観る.....すべて、すなわち、その人の全てが歌に表われます。

まねする人がいてスタイルとなっていく

カラオケ隆盛の現在はメロディの素人化が進み、歌詞も曲もプロの歌ではなく、一般の人にも歌いやすく、川のよいものもてはやされています。カラオケは、リズム、ハーモニー中心で、歌うのはメロディです。その結果、カラオケ機との共演をプロデュースする音楽プロデューサーの時代を生み出したといえるわけです。

この、ヴォーカリストが素人で、バンドのアレンジ力で曲らしく仕上げて完成させるという悪循環は、どうかならないものでしょうか。それにより、さらにヴォーカリストの声の力も抑えられるようになってしまうからです。

音楽をくせにするヴォイス・シャワー、ヴォーカル・シャワー

毎日、音楽や歌、声をあびるほど聴きましょう。

今の日本なら、世界各国のCDを手に入れたり、一流のアーティストのステージをみるには、どこよりも恵まれているはずですが、入っていないものは、出てきません。この経験がベースになります。

聴音の力を鍛える

何度も大音量で音楽を聴き、体へ息とともに音の感覚を入れることが大切です。音の世界のインパクト、迫力、興奮、感動を骨からの振動で体とともに味わうことです。このときにはできるだけ全身で感じましょう。音楽が心身に入っていると、おのずと体も心も動的になるはずですが(そうでないのは、音楽愛好家ではあってもミュージシャンではないのです)。

ただし、騒音、電車のなかやバンドのなかで、ヘッドフォンで大音量で聴くようなことは避けましょう。難聴になりかねません。

< 1-2 > 音楽を成り立たせる要素

### 音楽の3要素

リズム、メロディ、ハーモニーを音楽の3要素といいます。そして、これに音色(サウンド、トーン)が加わりま  
す。ポピュラーでは一般的に、リズムと音色が中心です。そして、日本の歌では、メロディ、ことばが大切だと  
されてきました。

リズム.....クラシックでは4分の4が基本です。ワルツなど舞曲が4分の3、行進曲が4分の2です。クラシッ  
クでは、リズムは、メロディ、ハーモニーをのせた時間の軸にすぎませんが、ポピュラーでは、リズムが命で  
あり、そこにいろいろと複雑な変化がみられます。リズムを刻むドラムは、生命力であるビートを吹き込みま  
す。曲にエネルギーを入れるのに、リズムは欠かせません。

メロディ、ハーモニー.....線として、音楽の表面を動かすもので、声で歌うことが基本です。クラシックは原  
曲(楽譜)を忠実に再現するため、どうしてもメロディの自由度は低くなります。しかもハーモニーという自然  
倍音のなかで声を動かすことによって、人間の感情を動かすように発展しているため、メロディもハーモニ  
ーの声部(旋律線)と捉えられ、不自由になってしまうのです。五線譜とハーモニーがクラシックの美しさで  
あるとともに、限定を強いているともいえます。そこでは、三和音が美しいものとして価値があるのですが、こ  
れがすべての民族に通じるわけではありません。欧米のポピュラーは、このクラシックの要素をうまく活かし  
つつ、そこからさらに自由な展開をしています。ポピュラーに学ぶときは、「こんなのもありか」というものを聞  
くと楽しいでしょう。

サラ・ヴォーンの「枯葉」や、「イエスタデイ」「ミッシェル」などビートルズをカバーしたものを聞いてみましょ  
う。

ハーモニーについては、なんでもよいのでビートルズを味わってみましょう。

### 音の4要素

ついでに、音の4要素についても知っておきましょう。

音は、高さ(音高(ピッチ)、Hz[ヘルツ])、長さ(持続時間t[テンス])、大きさ(声量 dB[デシベル])、音  
色(波形)で変わります。

私たちが音楽的に感じるのは、リズムは 40~200 回/分、ピッチは、100~1000Hz、すなわちリズムは  
心臓の鼓動、ピッチは人の声の域、そして呼吸の発するものに対するときのような感じです。音を分析するよりも、  
音楽は人間の音に反応する性質によって決まってくることを知っておくとよいでしょう。

### リトミック(リズムに基礎をおく音楽教育法)的にやり始める

音楽は、体を動かす経験のなかで感じとり、学んでいくことが大切です。演奏技術一辺倒に、声が出れ  
ば歌えると思っている人が多いのですが、そんなことはありません。歌うためにはまず音楽に対する感受性  
や聴く能力、さらにそれを音声で奏でるための健康で強い体が必要です。加えて、ステージは人が相手で  
すから、一般教養や社会や人間への深い理解までを、学ぶことに含ませたいものです。

リトミックは、スイスの作曲家で音楽教育家のエミール・ジャック・ダルクローズ(1865~1950)によって考  
案されたもので、人間教育を総合的に司るものとなっています。これは、誰もがもっている能力をひき出し  
ていくからでしょう。

才能の有無のまえに、人間の体や心を十分に使える状態にまで高めておくこと、そこにおのずと声も音楽性も宿ってくるということです。

歌は心で感じたものを体を使って表現することが目的ですから、そのためには、声での表現、そして自分なりの表現、音楽性をもった表現が必要です。このリズムは幼児教育、基礎教育で扱われることが多いのですが、これから歌おうとする人こそ、その原点で童心に戻ってとり組むべき姿勢が必要だと思うのです。

## 【参考】

### 1. 音の種類

音は、振動の状態から次の3つに分けられます。

純音……単振動(振子の振動と同じで、もっとも基本的な単純な振動)だけによるものです。倍音を含みません。ラジオの時報の音、音叉 おんさ などです。

楽音 がくおん ……規則性のある振動の持続により、いくつもの倍音を含んでいます。純音ではないもの。たとえば、旋律を演奏できる楽器の演奏(声も含む)などです。

噪音 そうおん ……規則性を認め難い振動によるもの。短時間では、その性質をはっきり知覚できないもの。たとえば、打楽器やピアノの弦を打った瞬間の音、物のぶつかる音、物のこわれる音、人間の声の子音。騒音は「聴きたくない音」で、全く別のものです。

音楽に使用されるのは、このうち楽音と噪音です。ピアノ、木琴、ティンパニーなどは、打たれた瞬間には噪音で、そのあとは弦や皮などで共鳴し、規則的な振動による楽音となります。それらの性質は、高さ・強さ・音色の3要素によって定まります。

高さ……高さは、振動の速さによって定まります。速ければ高く、遅ければ低く聞こえます。通常、1秒間の振動数をヘルツ(Hz)によって表わします。人間に聞こえるのは15～20Hzから10000～20000Hzぐらいです。

強さ……振動のエネルギーの大小と、その周囲(の空気)への伝達の程度によって定まります。音源の大きさ、波形、振幅、振動の方向などによっても左右されます。また、聞く人にとっての大きさは、音源との距離・方向・周囲の状況・振動数・音質などによって変わります。

音色(音質)……振動の様相(波形、および波形や振幅などの時間的変化)などで定まります。

### 2. 倍音について

ある高さの音と同時に、その整数倍の振動数の音が自然に発生します。元の音を基音といい、それ以外のものを倍音と呼びます。倍音は、その倍数にしたがって第2倍音とか、第5倍音などと呼ばれます。

ピアノの場合では、基音に対してオクターヴ関係であるのが、第2、第4、第8倍音です。第3、第5、第7、第9倍音などはきれいにひびいて聞こえます。和音も、こういう関係から成り立っているのです。

## <1-3> 音色とリズム

### 音色とリズム

音色とリズムに対する感覚は、誰でも幼いときから備わっているものです。多くの場合は、打つとか叩くといった経験を中心に触れていきます。そして、これがポピュラーの音楽を成立させる最低条件となります。ただし、日本では、音楽というとメロディ(節)優先で捉えることが多いようです。その理由は、後述します。

音色(timber、tone color)

音色とは、いくなれば音のパターン化のことで、ねいろ、おんしょく = 音色、音質などを総称します。

大きさ(loudness)と高さ(pitch)が同じ二つの音が違う音として聞こえるとき、その違いを音色といいます。音色を規定するには、美(美しい、快い、澄んだ)、パワー(豊かな、力強い)、輝(明るい、華やか)などが使われます。または、音色は色というくらいなので、目でみえる色として視覚で表わす表現が多いようです。JIS(日本工業規格)で扱われるのも、商品に色が使われているからでしょう。

音高(pitch)は、物体の振動数を、音色は、振動の波形を表わします。

一音の発生する瞬間の振動と、その音に含まれる倍音(部分音)のバランスで音は決まります。そこで、声を出すためには、まず集中し聴き入る必要があるのです。

人をひきつける音色と、その音色の変化を学びましょう。

どうも、日本人は浅いカン高い声を明るく、太くしっかりした声を暗く低く捉えるようです。これは、外国人の声の捉え方とずいぶん違ってきます。また、塩辛声やのど声を好むのも声をひびかせて使ってこなかったためでしょう。三味線では、「サワリがつく」ことで、鈍い余韻を残します。このあたりは、日本人の声の使い方のヒントになりそうです。

音色とオリジナルの声

音楽には、演奏を理解するまでの時間が何秒かは必要です。なぜなら何音かが奏でられて、音楽となるからです。これを私は、歌ではオリジナルのフレーズとっています。

しかし、そのまえに、音色は、一瞬で人を魅きつけています。私のいう、オリジナルな声とは、声の正しい出し方に基づいた音色に基づくもので、そこに伝えるイメージや意志が入ると、その人自身の音色に自由に変化していきます。楽器ではハードウェアの性能、歌では声を出すのどの使い方がベースです。音色は、発音、倍音構成、音圧など、他の音とその音を区別する特徴の、すべてを含みます。

たとえば、次の音色とリズムをよく聞いてみましょう。

- ・他の人や自分の笑いや掛け声
- ・外国人の口笛や鼻歌「ヒューヒュー」、「ルールー」
- ・電車のガタンゴトン、車の音
- ・きこり、大工、かじやの音
- ・馬の蹄の音(タッカタッカ)
- ・波、風のうねりの音

< 1-4 > 声域と音色

## 声域と音色

音は、その振幅が大きいと低音、細かいと高音になります。ヴォーカリストの場合、声帯で、呼気圧を高め、声帯を緊張させて(固くして)速く使うと、高い音になるわけです。

しかし、高い声を出すために振動を細かくするにも声帯は筋肉ですから、限度があります。そこで、一部の速く動くところだけで声にして、細く高い声を出す方法があります。さらに、部分的に仮声帯だけを使うと、裏声、ファルセットといわれる声になります。これは、頭部での共鳴が中心となります。

## 音色を統一するのは使い分けるため

私は、声の高さによって声区を区別しないという一声区の考えで、高い音や低い音については、発声法によるのではなく、ひびきのバランスを自然に(結果として)移行させていくように考えています。つまり、どこかの音で厳密に声区をチェンジするのではなく、どちらもできるようにしておくわけです。それによって、高音の太いシャウトまでを可能とします。

日本人はこれがほとんどできません。完全に声区をチェンジしてしまう(発声の方法を変える)から、高い音は届かすのが精一杯で、とても動かしたり太くしたりできません。しかも、低い声までもわざわざ頭部の共鳴中心にとって作り出しています。だから、プロの歌い手でも話す声になると素人とあまり変わらない人が多いのです。声のパワーやサウンドを捨てて、高音域を確保するだけの音楽にしているからです。

ですから、本来、声域は、次のようにバランスをとるべきです。高いところは太く厚くし、低いところは逆にややひびきを意識して細くすることです。これで1オクターヴにわたって、ほぼ同じ音色をキープできます。

そうすると、同じ音でも、細くも太くもできるし、ひびかせることもシャウトでもできるわけです。1オクターヴを1つの音色で完全にコントロールできることによって、逆に同じ1音も1オクターヴ違うくらいに音色を変えることができるのです。これが目指すべき声です。

それによって、歌のなかで1オクターヴにわたって語るようにしたり、高低、どこでも関係なく、わずか2~3度の音のなかで、大きく盛り上げたり、ヴォリュームをつけたりすることができるようになります。そのためには、安定した太い声が必要なのです。

## 半オクターヴで歌う

日本人の歌声は、作り声が多いので、わずか半オクターヴのなかでも、とても大げさな節まわしになります。これでは、2オクターヴ近くになると、音をあてるのに精一杯となり、とてもメリハリをつけたり、ことばを練り込んで歌えません。

その声の差を考えると、日本人は最初は3音から半オクターヴのなかで歌うようにした方がよいと思います。それを徹底してやっていたら、やがて強弱を自由に扱う感覚がわかるようになるからです。すると、一音に一声をつけていくようなバラバラの歌い方をしなくてすみます。しかし、多くの人は急いで高い音を出したが、結局、長年たっても何一つ正しく身につかない結果に終わることが多いのです。

楽譜は、音程中心主義の産物

楽譜は、音の高さを中心に書かれています。上の位置が高い音、下が低い音です。ヴォイストレーニングでは、表現のための働きかけの大きいところを大きく描きたいのですが、楽譜のように紙で表わすのは、難しいことです。声量というのは相対的なものであり、何ホーンと記しても、意味はありません。しかも、歌手の解釈しだいで変わるので、表わせません。ところが、音の高さははっきりと基準がとれるし、音程を正していくことへの強い関心があるから、五線譜にそれが表わされるのでしょう。リズムも最低限、わかるくらいには、入っています。これはこれで便利なものです。

ところがもっとも大切な音色、フレーズのやり方、表情、感情表現、思想理念などは、楽譜のどこにも描かれていません。これは、その必要がなかったからでしょう。

声楽曲は、ある条件のもとで演奏されており、どう歌うのかは、ヴォーカリストであれば自分でわかっていたからです。

ところが、ポピュラーでは、ヴォーカリストの解釈と創造によって全く異なる作品となるので、やはりこれこそ書けないということになります。つまり楽譜は、解釈と創造を伴わなくては使えないということです。

譜面を読む

1. 音の高さの移動をみましょう。わからない人は、おたまじゃくしを線で結んでみるとよいでしょう。
2. レガート、すべらかに歌うところや切って歌うところ、ブレスの位置を確認します。
3. 強さ、声量とその変化を決めましょう(f(フォルテ)、mf(メゾフォルテ)、mp(メゾピアノ)、p(ピアノ)、<(クレッシェンド)、>(デクレッシェンド)などをつけましょう)。
4. ことばのニュアンス、情感の出し方など組み立てましょう。
5. 全体の構成を組み立てましょう。

五線(staff)

音の相対的な高低を記譜するのに五線が用いられます。各線および各間の名称があります。

加線

この五線内に記譜することのできないほどの高い音や低い音は、臨時に短い線を補って記譜します。この線を加線といいます。

加線の数は上下に制限はありませんが、あまり多くなると読みにくくなります。そのような場合、加線を書く手数をはぶくために、オクターヴ記号(8va.など)を用いることがあります。

< 1-6 > 共鳴の基礎知識

歌は、発声という声の共鳴現象を活かすわけです。それが心地よく聞こえたとき、人間は心を奪われ、歌に聴き入るのです。ここでは、音声の共鳴について、知っておきましょう。



### 純正音程

私たちの耳は、2つの音の振動数が簡単な比になっているほど協和して感じるようになっていきます。複雑な比になっていると、不協和に感じます。協和音程の比は簡単で右の表のようになります。

たとえば、2音の振動数比が正確に2:3になっているとき、その2音は“純正な”完全5度にあるといえます。

### 純正律

純正律とは、純正音程をもって音階を構成する方法です。

例えば八長調(C dur)の音階は、Cを1として長音階の音を選びます。下の音は、Cに対して協和音程です。数字は、Cを1とした場合の各音の振動数です。

これが、純正律による長音階です。主要三和音(I・IV・V)は、それぞれ4:5:6の振動数比からなる三音を積み重ねた、純正な長三和音です(短音階についても、同様な方法で純正な音階をつくることができます)。

この場合、C・Dの2音間の長2度(9/8)と、D・E間の長2度(10/9)は異なります。つまり長2度に2種あることとなります。また、D・A間の5度を計算してみると、振動数比は40/27となり、完全5度の3/2とかなり異なります。もし、Cdurの純正音階に調律されたピアノでDdurの曲を演奏しようとする、主和音からして不協和なひびきになり、Cdurの曲を移調してDdurで演奏しようとしても、正確にはできません。同様のことはCdurの曲が、それ以外の調に転調しても起こるし、Cdurのなかでも、副三和音を使用するとそのようになります。つまり、ある調の音階のために調律した楽器は、他の調の演奏などに際して、不都合を生じるわけです。ポピュラーでは、移調が頻繁に行なわれるので、この純正律では困ることになります。それに対し、ピアノは次に述べる平均律で調律された楽器です。

### 十二平均律と純正律

十二平均律とは、1オクターヴを12の平等な音程に分割して、それを半音と定めることを基礎とし、半音の2倍を全音、すべての音程は、半音の集まりとしたものです。増1度と短2度は共に半音の3倍となり、異名同音となるのです。それに対し、先の純正律は、オクターヴ内の各音をすべて和声的に純粋な、つまりもっとも協和度の高い純正5度(振動比3/2)と、純正長3度(振動比5/4)との組み合わせから導き出したものといえます。ヴォイス・トレーニングにおいては、ピアノの音にあわせることが多く、そこでの音感や音程の問題は、平均律によって慣らされていきます。しかし、ブルガリア・ヴォイスのように純正律で美しくひびかせている歌も少なくありません。

ブルガリア・ヴォイス.....ブルガリア民謡に特徴的な、地声による独特の発声法。合唱において、ほとんどの場合、高さや強さが一定して揺れない直線的な声が使われる。

## Round2 リズムの基礎

## <2-1> リズム

### リズム (rhythm) とは何か

リズムとは、広義には、波や鳥の声など、すべての時間のうちに生成するもの、運動するものの秩序のことですが、音楽では継続的な音現象の秩序を示します。

リズムとは単に時計の秒針のように正確にパルスを打ち続けるもの(拍)ではありません。時間の流れを計るのではなく、そこにきっかけをつかんで打音的な意味を与えていくというクリエイティブな動きをするものです。

そして、このリズムの感覚、リズム感こそが、ポピュラー音楽の生命感と躍動感のもととなるものです。規則的な音の刻みによって、聴く人に感情や情熱を生じさせます。

ポピュラーには様々なリズムがあり、それがうまく使われると音楽にドラマティックな効果ができます。また、一定のリズムにのっている曲はまとまりが感じられます。そこで、ポピュラーには、よく使われるリズムパターンがあります。

### リズムの定義

私たちがリズムというときには、使われ方によっていろいろと意味があるようです。そのため、混乱して使われていることが多いようです。次のようなケースがあります。

「リズムを正確に」……メロディの符割り

「リズムが重い」……ノリ(が悪い)

「リズムのセンス」……チョイス(選択)

「リズム感ない」……いろいろと含んだ意味において

また、ついでに似たような使い方をしてる語についても、違いをつかんでおきましょう。

リズム (Rhythm) 律動

タイム (Time) 拍子 (日本の古来の間にあたる、拍子)

ビート (Beat) 拍 (オンビート: 強拍 / オフビート: 弱拍) 心臓の鼓動

パルス (Puls) 時計の刻み、脈

クレーヴ (Groove) ノリというより、リズムパターンの意味合いが強い

たとえば自分のリズムで仕事をするというようにも使うときには、自分のテンポで仕事をするというように、そのペースを表わします。しかし、音楽で使われるリズムは、時間の経過を感じさせる動き、変化のことで、それを拍という、一定時間ごとに刻まれる単位で、等間隔に区切ると、リズムの音の出た瞬間や長さがわかりやすくなります。これを、大きな流れで捉えて、何拍かごとにアクセントを周期的に設け、わかりやすく働きかけるようにするわけです。

1拍の長さはテンポ (Tempo = 速度) で示します。たとえば、1分間に60回打つとすると、メトロノーム記号 (M.M. = エム・エム) で、= 60 と記します。このようにしないと、何度も演奏したり、何人かで演奏するとき、その速度が合わずに困ります。

フレーズより、音色とリズムが原点

音色やグルーブ感をつくり出すリズムは、そのアーティストの個性、色、センス、価値観の根本となるものです。フレーズは気分が変わることもありますが、こういう要素はその人のスタイルとして固有のものといえましょう。それゆえ、とても大切だということです。

リズムは最後に発展した

クラシックは、メロディ、ハーモニー、リズムの順で成り立ち発展してきたといえます。ポップスも同様です。たとえばジャズでいうと、スウィング、ビバップ、フュージョンと発展してきたわけです。

リズム感

時間のなかで、ある一定の秩序をもって動きや形態が変化、それにくり返しが感じられることで、周期をとれることです。心臓の鼓動、呼吸、ことば、歩行、体内時計などはリズムをもっています。

日本人のリズム感

リズムは、その人がもって生まれた運動的(動物的)感覚といえます。当然、聴いてきた音楽だけでなく、生まれ育った土地柄の影響も強く関係してきます。民族固有のリズムもあるわけです。

たとえば、欧米人のもつリズムは、馬にのるアップビート中心で動的運動ですが、私たち日本人のは、農作で耕すダウンビートなので、反復のみで、裏拍を中心とした律動はあまりありません。使う筋肉も、欧米人は、ボクシング、フェンシング、バスケット、ゴルフなど伸筋を、日本人は、柔道、剣道などが屈筋をよく使います。ですから、そういうスポーツは、歌やヴォイストレーニングにも、ふさわしいといえるでしょう。日本のスポーツのなかでは唯一、相撲が、伸筋、突っ張り、テッポウ(柱に突っ張りをくり返す)と、筋肉的には伸筋を使うそうです。

このように民族の生活慣習の動きのなかで、血に入って継承されてきたリズムやセンスは、まねできるものではありませんが、農耕民族の日本人が、現在のポピュラーのように、欧米系の音楽をこなすためには、これを叩き込むしかありません。

【参考】リズムの語源

リズムの語源は、リュトモス(流れるという意味のギリシア語)です。

時間がたつとき、その時間の流れを刻み、さらにそれを区分けしてグルーブ化し、繰り返すことをリズム(律動)といいます。そして、その刻みの最小単位が拍です。

< 2-2 > リズムに慣れる

リズムを感じてみましょう

リズムの心地よく感じられるCDをかけるとよいでしょう。それを、リズム中心に聴いてみましょう。

1. 同じ音が何回も繰り返される場所

- 2.音の高さが変化するとき
- 3.音の長さが変化するとき
- 4.音の強さ(音色、音質、太細)が変化するとき

#### 日常の音にリズムを感じる

日常の生活のなかにもリズムはあふれています。

電車の「ゴトンゴトン」を3連符に、電話の「ルルルル」や話し中の「ツーツー」の裏を打ってみましょう。

「ラッタラッタラッタ、ウサギのダンス」( )と口ずさんでみましょう。

時計の秒針は、メトロノームになります。そのチクタクが = 60 のスピードです。

#### ことばでのリズム・トレーニング

日本語が分けると等分になる(日本語の等時性)性質を利用してトレーニングしてみましょう。

均等になるので、連符のトレーニングにもなります。言ってみましょう。

#### ポリリズム(複合リズム)

少し複雑なリズムを「タ」「ツ」でとってみましょう。4 / 4で「タツタツタツ」に「ツタツタツタツ」ととってみましょう。

#### リズム(音符)の読み方

音符を次のように読み変え、そこに動作もつけてみましょう。

##### 声(よみ) 動作

- a 8分音符 ライ 頬に両手
- b 4分音符 ター 膝を両手で打つ
- c 2分音符 ターアン 胸のまえで手を一拍打って、丸くまわす
- d 4分休符 スン 両手を腰の横へ
- e 8分休符 ス 右手を腰の横へ
- f 16分休符 ウ 右手ひとさし指を腰の横へ
- g 4分付点音符 ターイ 膝を両手で打って、こぶしを握る

#### カウベルとスティックを使ってリズムを打つ

曲を聴きながら、強弱を打ちましょう。強弱がうまくとれない人は、カウベルをトレーニングに使うとよいでしょう。手足よりも正確にチェックできます。強のときには、スティックを高くしましょう。

右手と左手でリズムをとります。○で打ち、×で休みます。

右	×	×	右	×		×	×
左	×	×	左	×	×	×	×

### 英語でリズムを感じるトレーニング

4ビートで英語の詩をよみ、そのことばの動きでフレーズの動かし方を感じましょう。

たとえばビートルズの「ハロー・グッドバイ」「ヘイ・ジュード」「ゲット・バック」などの詩でやってみましょう。

### メトロノームでのトレーニング

メトロノームを使って、次のトレーニングをしてみましょう。

1. メトロノームのリズムを8分音符の表として、裏をとる(タタタタタタタ)
2. メトロノームのリズムを8分音符の裏として、表をとる(タタタタタタタ)
3. メトロノームのリズムを4分音符の表として、裏をとる( タ タ タ タ )
4. メトロノームのリズムを4分音符の裏として、表をとる(タ タ タ タ )
5. 3連符の1つ目でとる  
(タタタ タタタ タタタ タタタ)
6. 3連符の3つ目でとる  
(タタタ タタタ タタタ タタタ)
7. 16分音符の1つ目でとる  
(タタタタ タタタタ タタタタ タタタタ)
8. 16分音符の4つ目でとる  
(タタタタ タタタタ タタタタ タタタタ)
9. 2拍3連でとり、4分音符(頭)をとる  
(タ タ タ タ タ タ)
10. 2拍3連でとり、3連符(頭から2つめ)をとる  
(タ タ タ タ タ タ)

### <2-3> テンポとタイム感

#### テンポ(tempo)

テンポは、音楽においては速度標語の一つとして扱われています。1拍(1ビート)が1分間にいくつ打たれるかということを表わします。1816年、メトロノームの発明により、1分間に単位となる音符をいくつ奏するかを数字で表わせるようになりました。これにより、= 60(1分間に60拍)のように表わします。

速度標語には、他に、rit.(徐々に遅く) accel(徐々に速く)、などがあります。

歌うときは、感覚として加速したり減速したりすることがありますが、いつも元のテンポをふまえていて、そこに戻れるようではなくてはなりません。このテンポをキープできる感覚を、タイム感といいます。

#### タイム感と息

リズムがうまくとれない要因の一つは、自分自身にタイム感(時間感覚)が流れていないことがあります。頼りっぱなしはよくありません。バンドや伴奏のリズムにテンポがキープされていないと、歌はヴォーカリスト

自身が間と距離をとって成立するものですから、間合いをとれず、うまく歌えません。つまり、カウントしていないし、カウントが入っていないということです。

日本人はリズムに声をあてているだけの人が多いのですが、欧米人は、声のなかで刻んでいるといえます。つまり、私たちは一つずつ、息を音にあてているのですが、一息を音に刻んでいるようにならなくてはならないということです。

#### テンポとリズム

テンポがあるということは、一定の時間ごとに刻みがあるということです。その刻みを拍とします。すると、拍と拍との間が均等ということで、3つ以上の拍の関係のなかで一定のテンポかそうでないテンポかが決まってくる。

メトロノームを使って、一定の速度標語や数字の予測がある程度つくようにしていくとよいでしょう。同じ音符がいくつかあり、その間隔が均等であれば、そこにテンポがあり、この音符のうち、どこかにアクセントがつくことにより、リズムが生じてくるということです。

休符などが入ると、裏拍が遅れがちになる人が多いのですが、音楽の進行はテンポ(スピード)があるのですから、必ず、そこに音符があるのと同じように感じていることです。

#### ルバート(rubato)

ルバートとは、全体の基本テンポを一定に保ったまま、そのなかの個々の音を伸び縮みさせるようなことです。テンポをはみ出さないように自由に揺らすわけです。エネルギーが集約して動くところといってもよいでしょう。

#### パルス(pulse)とウエーヴ(wave)

パルスということばは、心臓の鼓動からきていますが、一言でいうと、時計の刻みのことです。そして、パルスと持続のことをウエーヴ(呼吸)といいます。

ウエーヴの転向点(頂点と下点)を意識しましょう。

パルスを身につけるためには、テンポキープを行なうメトロノーム音(クリック)を使うとよいでしょう。

たとえば、マンハッタン・トランスファーなどを聞いて、感じてみるのもよいでしょう。

#### カウントする

カウントしてみましょう。

「1ト2ト3ト4ト」(ワン・エン・トゥ・エン・スリー・エン・フォー・エン) 1、2、3、4がパルスで、そこで打つところが決まるとリズムがでてきます。このパターンが曲に通っていることが必要です。慣れてきたら、英語でやると、よいでしょう。

3連符.....「イチト、ニト、サント、ヨント」「1 an da, 2 an da, 3 an da, 4 an da」(ワン・エン・ダー、トゥ・エン・ダー、スリー・エン・ダー、フォー・エン・ダー)

16 音符.....「イチトオ、ニトオ、サントオ、ヨントオ」「1 e an da, 2 e an da, 3 e an da, 4 e an da」(ワン・イ

ー・エン・ダー、トゥ・イー・エン・ダー、スリー・イー・エン・ダー、フォー・イー・エン・ダー)

### リズムとパルス

パルスを細かくすると、引き締まり、リズムが正確になります。だいたい、とろうとする拍の倍で刻むとよいでしょう。8ビートは16で、16ビートは32でという感じです。

パルスをどう刻むかで、同じリズムもニュアンスが変化します。ドラマーと違いヴォーカリストの場合、パルスにあまりに正確すぎると生き生きしなくなるときもあります。しかし、正確なパルスはもってはいけません。

「1ト2ト3ト4ト」は、ゴツゴツでロックの感じですが、「イチトニトサントヨント」になると、やや丸味が出てきて、スウィング、ジャズ、ブルース風になります。さらに、「イチトオニトオサントオヨントオ」は、ツクチャカとなって、にぎやかです。パーカッション、サンバ、フュージョンなどの感じができます。

16ビートにアクセントをつけて刻みましょう。

4分の4で2拍を、次に4拍を4、8、16、32で刻む感じでとってみましょう。

速度記号などの一覧は、VOL.1-2<14-5>を参照してください。

## <2-4> 拍と拍子

### リズムと拍

リズムとは、先に述べてきたように時の流れを切りとる刻みのことでした。たとえば、音が鳴りっぱなしだと私たちは慣れて何も感じなくなります。

ところが、私たち日本人は、一つの音を伸ばす中での変化を楽しむようです。歌うときも伸ばしたところが歌われているように思うので、伸ばしがちですが、その根底には、日本人が、その音声文化の中で継承されたものを聴く人に対し表現することを中心に求められ、全く新しいものをインパクトとともに提示するところまで求められなかったことがあると思われまふ。これは、日本人が息だけの音、つまり声になっていないものを聞きとれないためでしょう。声楽的、母音中心の日本のポピュラーの表われとみることができます。

しかし、間があってこそ動きがわかるのです。切りとったところであることをはっきりさせてこそ、音は意識されます。鳴りっぱなしの目覚まし時計より、「ピッピッ」というデジタルアラームが耳ざわりなのも、そのせいです。つまり、ある音のくり返しや、音と音の間に“間 ま”があってはじめて、人は音を感じることができるわけです。

これを一定の感覚で区切ったのが、拍です。これも、「ズンズンズン...」と同じ長さや重さでは飽きてきまふ。そこにさらに弾みや重さの違いを与えるのが、拍子の役割です。外国人の場合、この拍のなかで声で踏み込み、さらに大きなメリハリをつけています。

この、1拍を受けもつのが4分音符なら4分の 拍子、2分音符なら、2分の 拍子となります。分母は、音符の種類です。3分音符などはありませんから、分母が3、6、7などになることはありません。

### 強拍、弱拍と単純拍子と複合拍子

強く感じられるところを強拍、その他は弱拍とよびます。これが、強弱のくり返しなら2拍子、強弱弱なら3拍子です。この二つが基本で、2拍子が二つくみ合わさって4拍子になります。これらはすべて単純拍子とよびます。そして、これらの1拍を3つの小拍に分けたものを複合拍子といいます(5拍子、7拍子は、混合拍子です)。

複合拍子は、8分音符3つが、2つで8分の6拍子、3つで8分の9拍子、4つで8分の12拍子です。同じように、16分音符なら、6/16、9/16、12/16となります。ちなみに4分の2拍子は、英語では2-4(トゥー・フォータイム)といいます。

日本人は拍子というと、拍手つまり、3・3・7拍子のように、間を意識してしまうようです(間拍子)。手拍子では、手を叩かないところは数えないので、「時」を「刻」むわけではありません。間によって支配され、時間(タイム)の進行に支配されていないといえます。ですから、タイム感やテンポを身につけることを常に意識するようにしてください。

各拍子の代表的な歌をあげておきます。手を叩いて確認してください。

4拍子 荒城の月 「はるこうろうの……」

3拍子 ふるさと 「うさぎおいしかのやま……」

5拍子 デイブ・ブルーベックの「テイク・ファイブ」を聞いてみてください。

拍(beat)と拍子(metre, metter)

拍には、音楽の動きを前に進めていく働きがあります。

日本の伝統音楽、アフリカの民族音楽などは、必ずしも均等な時間の単位(拍)で動いているわけではありません。日本の声明 しょうみょう や追分節には、拍はなく、音の持続の長短によって動いていきます。しかし、多くの曲は拍によって動いているのですから、リズムに強くなるためにも、拍をしっかりと捉えるようにしてください。

拍子とポピュラーリズムの発生

時計は、「チッチッチ」といっているのに、私たちはそれを「チクタクチクタク」と聞きます。つまり、人間は同じ音をまとめて聞くわけです。そこから、2拍子が生まれました。

1) 2拍子 心臓の鼓動(ドクン、ドクン)が2拍子(2/2)です。

2) アフタビートは、それに逆らい興奮したときの感じになります。「ドキドキドキドキ」「ドクドクドクドク」で2拍子(2/2)です。

3) 1)や2)が2つで4拍子(4/4)となります。このときも、2つずつのまとまり(2拍+2拍)に強弱がつき、1)の場合は強(強+弱)+弱(強+弱)で強・弱・中強・弱となるわけです。強弱強弱でなく、2)のようにアフター・ビートで弱強弱強でとるようにしましょう。

リズムと拍子のトレーニング

拍子とリズムを同時に練習してみましょう。1は、手で拍子を4つとり、そこに強アクセントを、たとえば1、3拍目に声で「イチ」「サン」と入れるのです。



## 拍子 リズム

- 1 手でとる 声でとる
- 2 声でとる「イチ、ニイ、サン、シイ」 手で打つ
- 3 足でとる 手で打つ
- 4 楽器でとる 声でとる
- 5 指揮棒でとる 声でとる
- 6 心でとる 手で打つ

### 4分の3拍子と8分の6拍子

4分の3拍子は4分音符の拍が3つで1小節をつくっています。8分の6拍子は、8分音符の拍が6つで1小節をつくっています。それぞれの1小節の中身をみてもみると、4分音符3つ分の長さ、8分音符6つ分の長さは、全く同じだということがわかります。それなのに違う書き方をして表わすのは、4分の3拍子と8分の6拍子はそれぞれに全然違ったリズムのフィーリングをもっているからです。

4分の3拍子は、ゆったりしたテンポの場合が多く、「1, 2, 3, 1, 2, 3.....」とカウントします。

8分の6拍子は独特で、「1, 2, 3, 2, 2, 3.....」とカウントするのが普通です。かなりゆっくりしたテンポの場合は「1, 2, 3, 4, 5, 6.....」と6拍子に数えますが、やはり1と4を強拍とします。

この違いを感じてみましょう。

### 拍子と拍をとるトレーニング

拍とは時間の流れ(時計の何時何分の時間ではなく、宇宙の空間が膨張している間、物事が起きている現在)をある間隔で刻むことです。その一つひとつの刻みを長さの単位としたものが拍です。この1刻みを1拍といいます。

拍子とは拍の上によって動く拍の1グループのかたまりのことです。4分の4拍子であれば4分音符を単位にして、4つで1グループにして時間的に経過させていこうとするものです。このグループのなかには心理的に強く思える強拍と、それについて、おいていくような弱拍とがあります。

### <2-5> 強拍と弱拍

日本人は、これを(1)のように捉えがちですが、本当は(2)のように欧米人の感覚で捉えるべきなのです(その理由は、弱起<2-9>弱起を参考のこと)。

(1) ダーント ダーント ダーント ダーント

ハイラ ハイラ ハイラ ハイラ

(2) (タ)ダーン タダーン タダーン タ(ダーン)

(ラ)ハイイ ラハイイ ラハイイ ラ(ハイイ)

(ラ)ハイイ ラハイイ ラハイイ ラハイイ(ラ)

q. = ダーン、ハイイ e = タ、ラ と考えましょう。

たとえば欧米人には、救急車がピーポでなくポピー(2)'と聞こえるそうです。日本人は、ピーポ(高低)(1)'と聞こえるわけですから、これは彼らの感覚がダウンタ(強弱)でなく、タダウン(弱強)だからでしょう。ここでも同様のことが言えます。

(1)'ピーポ ピーポ ピーポ ピーポ

(2)'(ポ)ピー ポピー ポピー ポ(ピー)

Baby を、私たちはベビーといいますが、欧米人では、ベエイビィとなります。つまり、日本人と欧米の人のリズムの捉え方は、言語感覚から全く違っているわけです。これは、もちろんCV - CとC - VCという母音中心(CV)と日本語と子音中心(VC)の言語という違いにも根ざしているわけです。日本人がアフタービート、弱起に3拍子などに弱いのも、そのあたりと関わっています。[C = Consonant(子音)、V = Vowel(母音)]

## <2-6> 表拍と裏拍

### 裏拍

ABABABABのBを強調して言ってみてください。なわとびで、ピョンピョンピョンピョンではなく、ピョン(トン)ピョン(トン)ピョン(トン)ピョン(トン)と飛ぶときに小さくはねてリズムを整えるところの感じです。このトンが、裏拍です。

メトロノームの4拍を、4分音符の音で等しく聞くのではなく、弱強で4回にして8分音符で聞こえるようにしてみてください。1拍の長さの感覚があって、はじめて裏があるのです。

### 拍のトレーニングの一般的注意

リズムを気にしすぎる結果、曲の流れや生命感を失わないでください。

リズムをとることに集中すると、発声が口先だけになりがちですから、気をつけてください。

リズムのメリハリをつけるために、強拍ではしっかりと強調してください。

外国人になったつもりでやりましょう。

ミュージシャンになったつもりでやりましょう。

芯のない声でやってはいけません。

キーは、歌いやすいように下げてください。

気持ちを込めて歌います。

ことばがブツ切れにならないようにしましょう。

音の流れの途中から入るようなつもりで歌い出すとよいでしょう。

難しいときは、途中の強起から練習しても構いません。

## <2-7> ビート

## 跳躍リズムを捉える

音の動きには、跳躍感がが必要です。それを、ジャズではスウィングといいます。その感じを体に入れてみましょう。そのことば通り、ジャズのスウィングは、参考になります。

欧米人のリズムは跳躍、足でのステップングやジャンピングが中心で、上下の動きです。それに対し、日本は、擦り足の感覚で、手の動作が主体です。盆踊りなどにもそれが表われています。さらに加えるなら、欧米ではリズムをとるときに上下や前後に、日本では左右に動くことが多いようです。

## ビート

「ビートが欠ける」とか「強烈なビートで」などと使われます。ビートとは、拍、つまり動きの中核を捉えることです。ただし、8ビートというのは、和製英語で、正しくは8分音符リズム(Eight Note Rhythm)といいます。

## ビートとサブディビジョン

サブディビジョンとは、細分化を意味します。これは音符の間をどう細かくわけて感じるかということです。体は、シンプルに一つであり、そこに音楽という複雑なものを、複雑に刻みこんでいくのが、ヴォーカリストの演奏です。聴きとれない音では雰囲気、ノリをつくり出すのは不可能です。

## ビートのしなやかさ

パワーは、ゴルフのスウィングと同じで、力ではなく、スピードで出すものです。ムチ、釣り竿なども、先端へいくに従い細くやわらかいでしょう。ハンマーでなくムチのしなやかさこそが、ビートなのです。水泳のビート板は、パタ足でムチのようにしなやかに水面を打たせるためのものでしょう。

つまり、ビートとは、1拍と1拍との間を何音符に細分化しているリズムかを示すものです。1拍のなかに起点となるポイント(打点)がいくつあるかということです。

## ビートとリズムとグルーヴ

それでは、ビートとリズムとグルーヴは、どういう関係でしょうか。ビートそのものにグルーヴは存在しません。ビートにグルーヴというニュアンスをつけたものがリズムといえます。ですから、

- ・8ビートは、1拍の間に起点の2つある8分音符で構成されているリズム  
「いち」「とお」「にい」「とお」「さん」「とお」「よん」「とお」
- ・16ビートは、1拍の間に起点の4つある16分音符で構成されているリズム  
「いちとお」「にいとお」「さんとお」「よんとお」
- ・4ビートは、1拍の間に起点の1つある4分音符で構成されているリズム  
「い」「ち」「と」「お」「に」「い」「と」「お」「さ」「ん」「と」「お」「よ」「ん」「と」「お」
- ・3連系は、1拍の間に起点の3つある3連音符で構成されているリズム  
「いちと」「にいと」「さんと」「よんと」
- ・シャッフルビートのグルーヴポイントは3連の3つ目になります。

各ビートで成り立つ曲やジャンル

- ・2ビート マーチに使われることが多いといえます。ルイ・アームストロングの「聖者の行進」を聞いてみましょう。
- ・4ビート ゴージャス、アダルト、アンニュイ。ジャズではシャッフル。
- ・8ビート 童謡からロックまで。「大きな栗の木の下で」は皆さん知っているでしょう。
- ・16ビート リリィでスピーディ。フュージョン、スローバラード(テンポをおとして)。
- ・12ビート ラヴソング
- ・3拍子 ワルツ

フォービート

フォービートは、欧米のことばのもつリズムです。ドラムとベースのリズムをしっかりと感じてください。ルイ・アームストロングの「バラ色の人生」「この素晴らしき世界」を聞いてみましょう。

シンプルフレーズのトレーニング

1. 4分音符 ハイを4回、続けていってみましょう。
2. 8分音符 ハイを8回、続けていってみましょう。
3. 16分音符 ハイを16回、続けていってみましょう。
4. 3連符 ハイクで4回、続けていってみましょう。

このなかで音の動きを感じましょう。たまにチェンジアップして、加速と減速を感じましょう。さらに音のはずみと殺すことをコントロールしてみましょう。

<2-8> グルーヴとウエーヴ

グルーヴについて

リズムには、グルーヴ感、リリィが必要です。

グルーヴとは、リリィのことで、人の体の動きにつれてビートに生じる一定の歪みを指します。これが効いていると、心が踊り、グイグイひっぱられるとか、勢いがつく感じがします。体を感じるように動いてくるので、ダイナミックスの効果が高まり、聞かせる気持ちにさせます。ポピュラーのステージでは、それが表情や体の振りつけにまで大きく反映されてきます。そこで、どのように入れていくかが重要なこととなります。

16ビートの曲と一緒に演奏した気になれるまで感じてみましょう。そこで、ギタリストの演奏と感覚を合わせてみましょう。フィーリングが感じあえるところまで聴き込みましょう。

このように楽器の演奏から、グルーヴを聞き取ってきましょう。

たとえばドラムでは、1拍目の頭にバッドラ(ベードラ)がきます。8ビートで入る、スネア・ドラムの2、4拍目を意識するといでしょう(アフタービートのトレーニングにもなります)。

グルーヴの感じをつかむトレーニング

次のことばを繰り返し、リを感じてみましょう。

たとえば、「ハイラー」というのも「ハイ」と強くいうと、それがバウンドして(弾み)「ラー」と抜けたり、ひびいたりしてきます。「ハイ」をダウン・ビート、「ラー」をアフター・ビートの伸びと捉えてみましょう。

#### アップビートのトレーニング

1・2、3・4でなく、4・1、2・3を一つのまとまりと捉えるトレーニングをしましょう。

「タン タカ タンタカ」でなく、「タカタン タカタン」、「ラーハイ」でなく「ハイラー」をまとまりとしてよみます。

#### 中抜きリズムのトレーニング

「ラーハ」でなく「ハラー」をまとまりとして感じる。

「ラーハラ」(ターンタ)でなく「ハラーハ」(タターン)とよむ。

「ハイラー」ではなく、「ラーハイ」とよむ。

#### ウエーヴ(wave)の感覚をつかむ

フレーズの反復が、音楽を盛り上げます。

・語のウエーヴ.....ことばの重なり

・構成のウエーヴ...メロディの繰り返し

・形式のウエーヴ...ブロック A - B - Aなどの繰り返し

たとえば、メンフィスR & B ニューオリンズ・サウンド(ファッツ・ドミノ「The Fat Man」「Goin' Home」など)を聴いて、音圧、ヘヴィーで太い音、重いビート、うねり、ドライブ感、プッシュ感を味わってみましょう。

#### グルーヴ感にもいろいろとあります

いろんな音楽を聴きながら、できるだけ体全体で大きく感じてみましょう。

膝のクッションで感じる

足の重みで感じる

腰に感じる

#### 伴奏をきくトレーニング

下の譜例を使って、次のトレーニングをやってみましょう。繰り返し聞きながら、何度もやってください。

2小節を1ブロックのリズム・パターンで捉えるトレーニング

8ビート2小節で1パターンとして、まず手(あればカウベル)で打ってから、メロディに合わせ、歌ってみましょう。

音をキープしながら伴奏を聴くトレーニング

間奏のところなどで適当なメロディをうまく入れてみてください。

伴奏のいくつかの流れを同時に聴くトレーニング

メロディフレーズとベースのフレーズ、さらにルート音と3つをそれぞれ聴き分けて、それから同時に

聴いてみてください。

## < 2-9 > 強起と弱起(アウフタクト)

### 強起と弱起

第1拍目からはじまる曲を、強拍からはじまるので、強起といい、第2拍目など弱拍からはじまる曲を、弱起の曲といいます。

### アウフタクト

アウフタクト(上拍)とは、拍子の第一拍以外の拍(弱拍)をよびます。指揮(タクト)をするときには、第一拍目は上から真下に振り降ろします。そのときに、上にもっていくところからきたことばのようです。つまり、最後の拍(4拍子なら4番目の拍)は、次の第一拍のために必ず高くあげられます。このときに始めるのが、弱起の曲です。そして、第一拍目の強拍から始まる曲を強起といいます。

### アップビートとアウフタクト

アップビート(英語)というのは、アウフタクト(独語)と同じで、弱起のことで、弱拍からの、はみ出しスタートをすることです。

### 日本人の感覚は、ダウンビート

私たち日本人は、1拍目を強から出るため、どうしても2拍目を強くするアフタービートが苦手です。第2、第3音節に強アクセントのくる語を日常的に使っている欧米人には、苦もなくできるアフタービートの感覚は、ポピュラーには不可欠なのです。

吐いて出す.....(日本人)

吸って吐く.....(欧米人)

これは、日本人と欧米人の間の大きな違いであると言えます。より大きく出すのには大きく吸うことが必要です。

吸うときに、アップビート感、つまり羽で上へいくような上昇感(「上拍」)がでます。そして、それがダウンビートの羽で下へ下りるような下降感(「下拍」)と続きます。

この場合、アップビートの起(原因)がダウンビート(結果)なのです。

ところが、日本人はダウンビートから始める感覚が主なのです。それは、お腹から大きな声を出して言語を発する必要つまり大きく吸う必要が、あまりなかったためだと思われます。

指揮でいうと、日本人が、ある点からスタートして、振り下げていくとしたら、欧米人は、音のまえからスタート、その振り上げを大きくして上がってから、おとしていく感じです。

## < 2-10 > シンコペーション

## シンコペーション

拍子は基本的に強拍 - 弱拍の順に配列されています。しかし、表現上の理由から、強拍や弱拍をずらすことがあります。強拍と弱拍を逆転させるリズムをシンコペーションといいます。これは、表現の緊張感を高めたり、おもしろくしたりするために、ポピュラーの音楽には欠かせません。では、シンコペーションの成り立ちと実際のトレーニングをします。

### 4拍子が強・弱・中・弱となるのは

時計は「チッチッチッチ」と動くのに、私たちは「チクタクチクタク」と強弱に分けて捉えると述べました。チクが強くタクが弱く捉えられるために、「チクチクチクチク」にならないのです。

「1と2と3と4と」の4拍では、1拍の(1と)で1が強くなります。つまり、「1」、「2」、「3」、「4」のところが強く、「と」が弱いわけですが、これを「1」と「2」、「3」と「4」と捉えると、「1」と「3」が強くなり、さらに「1」と「3」(この場合の1は「1と2と」、3は「3と4と」のまとまり)と捉えると、「1」が「3」より強くなります。その結果、4拍子は強・弱・中・弱となるわけです。この強弱に捉える感覚で、音を動かしていこうとするのが、シンコペーションの働きの原動力となります。そして、シンコペーションは、結果としてリズムのしまりとノリをつくります。

### タイや休符でシンコペーションになる理由

さて、「1と2と3と4と1と2と3と4と」で4拍目裏の「と」が次の1とタイでくっつくします。すると「1と2と3と4と(1)と2と3と4と」で、もっとも強かった次の(1)が発されないため、弱が続きます。それでは全体をひっぱれないので、4の裏の「と」に、強アクセントがつかます。これが、シンコペーションになる代表的な例の一つです。つまり、音楽を進めていく上では、どこかで踏み込まないとひっぱれないし抜けないという流れがあるのです。全部を抜いたら曲は何の動きもなくなります。これは、2の裏から3がタイでつながっても同じです。3での踏み込みがなくなるため、2の裏が強くなります。

音での踏み込みがなくなるというのなら、休符も同じです。1や3のところに休符がくると、同じようにシンコペーションが起こります。

音楽に限らず、欧米人のもつリズムの等時性(強拍に強アクセントをつけていく)の感覚が直接、関わってきているわけです。だから、日本人には苦手とする人が多いのです。

なにしろ、欧米人は幼い頃から同じ単語でも、強アクセントの位置が違えば、意味や品詞が違ったり、一つの文で強アクセントが第二音節、次は第三音節、次は第一音節などということを日常から無意識のなかで使いわけています。アクセントのつけかえはお手のものです。ことばのシンコペーションは、日常的にやっているのです。私たちも、そのスピーディかつパワフルな言語リズムの感覚に慣れていくしか、ありません。

### タイ

タイは同じ高さの音どうしを結ぶ記号です。拍の強弱をずらすために、タイをつかいます。下の譜例をみてください。タイ(・)がつくと、それで結ばれた音符のあとのほうの音符を打ち直さずに、前の音をつづけて伸ばします。タイでは、頭の音が強拍となります。

#### タイのシンコペーションのトレーニング

タイ(同じ高さの音どうしを結ぶ記号)が強拍と弱拍の音を結んでいるときは、強拍はそのままです。しかし、弱拍と次の強拍を結んだときは、結ばれた最初の音が強拍となり、強拍と弱拍の逆転が起こります。メロディの頭の音には、強い拍を感じさせる性質があるからです。特に、第1拍目の強拍にあたる音が、そのまえの小節の弱拍と結びつくと、第1拍目のアクセントが移動するので、印象が強くなります。

#### 休符のシンコペーションのトレーニング

第3拍目の中強にあたる音が、その前の弱拍と結びついてしまった場合、アクセントは、その弱拍の位置に移動します。「ラ」で歌ってみましょう。

### Round3 リズムを身につける

#### <3-1> アフタービートのバリエーション

##### 拍子記号について

拍子記号とは、一つの小節の中に入る拍の和を決めて、まとめたものです。

楽譜のはじまりのところに分数で書いてある数字が拍子記号です。リズムを打つときに参考にしてください。

- 4 1小節に入る音符の数
- 4 1拍の単位になる音符の種類

##### ビートのトレーニング

> のところで手を打ちましょう。

#### <3-2> ポピュラーの基本リズム 8ビート、4ビート

##### 8ビートで歌うトレーニング

8ビートは8コでカウントするというより、4コの表裏で数えてみましょう。

これらのリズムは、体でとれるようになってください。

手や足でリズムをとって歌ってみましょう。

音符と音符の間が短くなったり長くなったりしないように気をつけてください。

声に力と張りを十分に保つことです。

心と体がリズムにのっていて、腰で動かしているようにしましょう。

#### <3-3> その他、ロックのリズム・トレーニング



その他、ポピュラーでよく使われるリズム

ボサノヴァ

タンゴ

レゲエ

サンバ

ディスコ

バイヨン

ビギン

マンボ

メレンゲ

ルンバ

リズムを感じるトレーニング

3種類のテンポを感じ分けてみます。

[ ~ 共通] 1. ゆっくり (= 50) 2. 歩く速さ (= 80) 3. やや速く (= 120)

メトロノームの音を聞いて、いろいろなリズムを体の中に感じてみましょう。

8ビートを3種類のテンポで感じてみましょう。

スウィングのリズムを3種類のテンポで感じてみましょう。

自分でビートを充分、感じてからやります。

たまにはフェイクして遊んでみましょう。

ステージでやっているつもりでやりましょう。

音が高いときは、ひびきを意識してください。

音符にリズムをつけるときの注意

- ・全音符 出だし(アタック)が強く入りすぎないように
- ・2分音符 2、4拍目を充分に保つこと
- ・4分音符 4つの音が同じ長さ、強さ、美しさ(音色)を保つようにする
- ・8分音符 短く切りすぎ、スタッカートぎみにならないこと
- ・16分音符 動きを出すこと、均等に4つ×4のまとまりにならないように
- ・3連符 「タタータ」とならないように、3つ×4で均等におくことです。タタータを「ターターター」とするには、やや2拍目を遅らせ気味にするとよい。

< 3-4 > いろいろなリズム・トレーニング

次のリズムをとってみましょう。手足でとってから歌ってきましょう。(Daで)

アウフタクト(弱起)の曲です。入り方に注意しましょう。いろんな音でやってみましょう。

### <3-5> 複合リズムのトレーニング

複合拍子については<2-4>で述べました。ここでは、そのトレーニングを行いません。

#### 複合拍子のトレーニング

複合拍子とは、6拍子、9拍子、12拍子などのことです。拍子記号の分母は、1拍あたりの単位となる音符を表わします。しかし、楽譜に書かれる記譜としては、分子が3コあたりで1拍とみなし、3の倍数で表わせる付点音符が使われます。たとえば、

8分の6は、3拍子が2つずつ入る

8分の9は、3拍子が3つずつ入る

8分の12は、3拍子が4つずつ入る

これらは、複合拍子 = 重層といわれます。

#### 複合拍子のトレーニング

3/4拍子と2/4拍子、4/4拍子と3/4拍子など、違う種類の拍子を組み合わせたものを、混合拍子といいます。

・2拍子系と3拍子系の並列的組み合わせの混合拍子

4分の3 + 4分の2 = 4分の5

4分の3 + 4分の4 = 4分の7

### <3-6> 3拍子のトレーニング

#### 3拍子のトレーニング

3拍子は、日本人の苦手なリズムです。ワルツなど、ダンスのトレーニングから入るのがよいでしょう。乗馬のリズムからきているともいわれ、均等に3つにおくのと若干、異なります。そのフィーリングは、実際の歌から感じましょう。

### <3-7> 連符のトレーニング

#### 連符のトレーニング

連符とは、1拍を均等にその数で分割したものです。2連符から、3連符、4連符、5連符、6連符、そして7連符以上のものもあります。しかし、それ以上になると勢いだけが中心となり、連符の意味がなくなります。正確にとれるのは5、6連符くらいまでだからです。

#### 2連符

1拍を2分割にします。3拍に2連符を入れるには、2つ目の2分音符は2つ目の4分音符の裏拍に合い

ます。

8分の6拍子のときも、2つ目の4分音符が2つ目の8分音符の裏拍に合います。

5(7)連符のトレーニングは、5(7)文字のことばを1拍に均等におくほかありません。七五調に慣れている私たちには、そう難しいことではないでしょう。「ふるいけや」「みずのおと」(5文字)とか「かわずとびこむ」(7文字)を1拍のなかで言えばよいのです。

### 3連符

3連符は、1拍を均等に3分割します。2拍のなかに3連符を入れる(2拍3連符)のは難しいといわれます。これも先の2連符と同じように、2、3の共通の倍数(最小公倍数)の6で考えていくとわかりやすいでしょう。

### 2拍3連符のトレーニング

#### 4連符から7連符

3拍のなかに4連符を入れるときは、4分音符を4分割して、12分割した16分音符を3つずつで考えましょう。6連符になると、1拍を2分割して3連符として併せるのも、1拍を3分割して2つの音符として合せるのも同じになります。

## < 3-8 > 日本人のリズム感とその克服法

### 欧米人のリズム感との違い

今の日本のポップスは欧米寄りですから、私たちも向こうのリズムを学ぶことが必要です。

日本人の好きなヨイショヨイショは、ダウンビートです。もちつき、お手玉、モミ手、剣道、四股 しこ と、すべて叩きつける感覚で、はねあがる感覚に欠けています。ずり足で横に動くか、引く方向をとります。それに対し、欧米、アフリカは、大地を蹴ってジャンプして、前に出ておりにいく感覚です。その中心となる跳躍リズムは、体にバネが入っているような感じです。

また、リズム感については、欧米人とはカウントの感覚から違ってきます。

彼らはボールのドリブルは、手に戻ったときに「1」「2」「3」「4」とカウントするし、腕立て伏せ(プッシュアップ)は腕を伸ばしたときにカウントします。

体操も「1231」「1232」「1233」「1234」と最後にカウントするわけです。これはすべて、日本人の逆です。つまり、アフタクト(弱起)でアフタービートになっているわけです。

### 【参考】リズムと音感(ひびき)における日本独自の性質

リズム.....日本の伝統音楽には、床に落としたピンポン玉がだんだん細くなるようなリズムの圧縮があります。日本語は、1拍の音の長さや強さが同じ、アクセントのない8分音符のようだとされます。

ひびき.....日本の鐘は不協和「ゴーン」とうなりが長くつながるほどよいとされます。声明も前の人と違う高さで入ることがよいとされ、大相撲のあとの君が代も、観客は好きな高さで入ります。それに対し、ヨーロッ

パの鐘は、メロディやポリフォニー、調和和音なのです。音楽もまた、調和、ハーモニーを基本としています。

日本語をリズムに合わせてつけかえる

最近のヒット曲の難しさは、日本語を欧米感覚のことばの強弱アクセント、メリハリに無理に移しているため、表拍に、ことばがのることが少なくなったためです。頭打ちが日本語の歌の特徴だったのですから、演歌など日本の歌に歌い慣れた人ほど、切りかえが大変なわけです。最近では、日本語の歌でもシンコペーションやアウフタクト、アフタービートがふんだんに使われ、一つの音にもいくつかのことばがのるのがあたりまえのようになりました。

ただ、今一つ日本人の歌で対抗できてないのは、声の深さがなくと音の感覚の鈍さのためです。つまり、深いところでことばを一つに捉えてから、センスよく自由に音を配分して息、声をミックスさせていくという欧米人の体や息と一体になった音声やことばの動きに対し、日本語で歌うほとんどの人は、その深さでことばを音にすることができません。ダンスミュージックやラップののりも、日本人がやると、ことばをのせても楽譜通りに細かくしただけで、音の流れが切れ、口先をパクパクした滑舌練習のようになるのは、そのためです。それを、エコーが補っているだけです。

ことばのトレーニングは、ことばを早く間違えずに言うためでなく、一つの流れでその世界を相手に伝えるために、口先が無意識にことばを刻みながら動くようになるためにやるべきなのです。

ラップのトレーニング

カラオケで日本語ラップに挑戦してみましょう。

自分の覚えている歌詞に適当なリズムパターンをつけて、メロディをつけないでリズムだけで歌ってみてください。

【参考】

1. 拍と長さ

西欧では、クラシック音楽でも、拍そのものに強弱の概念があります。それに対し、日本は2拍で「表間」「裏間」といわれるように、それは音の長さの単位を表わします。つまり、強弱もビート感もないわけです。

強弱は、音楽のメリハリ、アクセントとして、ふんだんに使われるものです。ところが日本の歌は、最近まで音の長さをなめるようにして歌っていました。そこから跳躍できないので、ノリや切れが悪いのです。日本の歌には、もともとリズムがないものや一定しないもの、途中でリズムがなくなるものも多かったのです。能、尺八、追分調の民謡にその名残りがみられます。

つまり、日本では、リズムがいい加減というより、メリハリのない曲が受けてきたわけです。長らく、声のよさと高さ、メロディとことばのよさで支えてきたのです。

しかも、日本の芸能の伝わり方は学ぶ＝まねぶです。習う人はいても、すぐれた研究者はいなかったし、音声で新しく未知なことを試みることも少なかったのです。

音大もまた、歌い手に関しては、西欧音楽の技術を伝え、教師を養成する機関に過ぎなかったといえます。多くの人の演奏も、高級な趣味、まねごとに終始しているわけです。

だからといって、ポピュラーでもそれを超えるものを出せたのはほんの数例でしかありませんから、とても批判できないのです。ますます声の力なくして歌を成立させるようになりつつあるといってもよいのでしょうか。ともかく、共にまねていくと表面上、音の長く伸ばしたよしあしやひびきだけで評価しようという傾向になるのは否めません。新しい創造活動であってこそ、パワーとインパクトで声も音も切れよくなるのだと思いますが、いかがでしょうか。

## 2. 語尾を伸ばしがちな日本語の傾向とスピーディに入れられない理由

日本の音楽は、もともと語尾の母音を伸ばしたり、ふるわせるものです。能の謡、長唄、清元、歌謡曲も、平家物語「ぎおーおーおーんしょーおじゃのー」という具合です。能の祝言小謡では、口の中にもらせませす。これで重々しく、厳めしくおめでたくしているのです。

義太夫節も長唄でもそのようです。義太夫節では「ひびき仮名」といって、Eをエンネ、Aをアンナ、Iをインニ、Uをウンヌ、Oをオンノとするわけです。語尾の母音の変化でことばをひびかせるというまで徹底しています。入り方もずりあげます。向こうのような歌を向こうの人のように切れよく歌えない理由はそこにもあります。

日本の音楽は音頭とりというリーダーがいて、その声に遅れてもよいが、先に歌ってはいけなかったのです。それがコーラスなどでは、ただきちんとそろっていることで評価するようになってきました。音程や音感ばかりに気をとられるようになったのです。日本の音声としてパワフルな表現力の残っているのは、声明くらいではないでしょうか。

私は、日本人の歌い手はどうして歌の最後をビブラートであれほど盛り上げるのか不思議でした。どうして、そこまで押しつけがましくするのかということです。しかし、そのようにしないと、一曲が終われないことがわかってきます。お客さんが音の世界を読み込まないせいでもあります。悲しさは悲しい顔で“泣き方”を入れないと伝わりません。いや、音声そのものよりも芝居や舞台効果でわからせようとせざるをえないのです。すると、現在の照明、音響、振りつけショーのようなステージになってきたのもうなずけます。

また、出だしで急に入れられないのも、語尾で急に切れられないのも、日本語そのもののもつ特質や、日本語でのコミュニケーションの感覚がバックグラウンドにあるわけです。それは、今の若い人の会話をみても、ずりあがり入り、語尾はうやむやで言い切らないことから明らかです。これは、日本人に人前で音声によって表現するパブリックなスピーキングがないことにも起因します。

さらに、出だしなら、日本語の「私」は「んわたし」、それに対し、欧米語は「Wa」で「a」に1拍目を合わせるため、「W」が前打ちで先に出るのです。つまり、吐息先行の上、子音中心で体からの息を使っているからできるのです。切るところも、子音では言い切りますが、母音中心の日本語は、切れずにひびかしてしまうわけです。

それに対し、欧米のポピュラーのベースにある教会音楽は、神に捧げるものですから、調和と整然さがあり、形式美を問います。音声をしっかりと伸ばして、さっと切ります。聞く方がハーモニーや音の世界を自由に受けとめるのです。ロックでさえも、壮麗ですね。ところが、日本の神は音楽より言葉が大切なのです。それは、祝詞や言霊にみられる通りです。このお上のような整然さだけが学校教育を通し、合唱団、ママさんコーラス、そして今のヴォーカリストのようなものになってきたともいえるのではないのでしょうか。

このようなことを知っておくことは、基本を学ぶ上でとても大切なのですが、どこでも教えられないのはおか

しなことです。自分の中にあるもの、育ってきたところにおのずと受け継がれてきたものを知らず、表面上だけ欧米のポピュラーをまねても、所詮まねごとの域を出られないのは当然です。

#### Round4 リズムパターンを身につける(ポップスの歴史とジャンル)

基本的なリズムがわかってきたところで、この章では有名なヴォーカリストのCDを参考にしながら、より実践的にリズムパターンの習得をめざします。

各ジャンルに特徴的なパターンはありますが、その音楽的ニュアンスは、完全に区分することはできません。また、ジャンルどおしのクロスオーバーもめざましく、ひとつのことばがジャンルを示したり、リズム・パターンを意味したりと、定義や解釈もさまざまですので、ここでは有名なヴォーカリストの歌を参考にしながら、リズムを感じとっていきましょう。また、さまざまな用語を、歴史(ジャンル)、リズムなど、多面的に捉えていきましょう。

##### <4-1> ロックで使われる8ビートとロック・バラード

ロックでは8ビートが基本となります。そこから、ロックが枝分かれしていった歴史を、簡単にみていきましょう。

##### ロック(rock)

1950年代にアメリカの若い世代の白人が、アメリカの黒人の音楽であるリズム・アンド・ブルースを歌いました。1960年代のなかばまでロックン・ロール(rock'n'roll)と称されました。1950年代なかばにはロカビリー(rockabilly)とよばれるスタイルもありましたが、それは南部の若い白人によるヒルビリー(billily)(カントリー以前の呼称)色をとどめたロックン・ロールをさしています。エレキ・ギター、感情的な発声、アフタービートを強調したリズムが特長です。

しかし、エルヴィス・プレスリーを頂点に、1950年代も終わりに近づくにつれ、フォーク・リヴァイヴァルが生じます。民族音楽をポピュラー音楽化し、同時に民族音楽をとりこみ始めました。1960年代前期に、ボブ・ディラン、ビートルズがロック音楽をひっぱりました。ビートルズやベンチャーズがエレキ・ギター・ブームを巻き起こします。

そこからプログレッシヴ・ロック(progressive rock)、グラム・ロック(glam rock)、ハードロック(hard rock)(のちにヘヴィ・メタル(heavy metal))といった呼称が派生しました。そして、セックス・ピストルズをはじめとするパンク・ロック(punk rock)が登場し、ニュー・ウェーブ(new wave)に展開します。

##### 8ビート

ロックのリズム。ポピュラー音楽に広く使われています。2ビート(2拍)のひとまとまりの大きな波にのります。「マイ・ウェイ」(フランク・シナトラ)、「フィーリング」(Hi-Fi SET)、「川の流れるように」(美空ひばり)、「いい日旅立ち」(谷村新司)などを聞いてみてください。

第2、4拍のバックビートは、音の強さよりも重さ、軽重・軽重の2拍単位。2分の2拍子、これがうねるよう

なグルーヴ感となります。ロックの観客がジャンプするのは 70 年代後半のポゴ・ダンスに由来し、この場合、タテリとなります。アップテンポでかりたてるようなドライブ感を生み、強アクセントのグループは4分の1拍子のように1拍の表裏で完結しています。そこでジャンプしたくなるのです。

1と 2と 3と 4と

軽重 軽重 軽重 軽重 ドラム

軽 重 軽 重 歌、ギター

1950 年代ロックン・ロール

ロックン・ロール (rock'n'roll)

R & Rと略されます。黒人のリズム・アンド・ブルースと白人のカントリー・アンド・ウエスタンが融合して生まれたアメリカのポピュラー・ミュージックです。

ビル・ヘイリーの「ロック・アラウンド・ザ・ロック」、 「シェイク・ラトル・アンド・ロール」からその名をとって、DJのアラン・フリードが作った言葉とされています。

カントリー・アンド・ウエスタン (country and western)

C & Wと略されます。アメリカのヨーロッパ系(白人)移民が歌い継いできた、祖国の民謡をもとにした、カウボーイ・ソング、マウンテン・ソング、ヒルビリー、ブルー・グラスなどの音楽の総称です。

50 年代はロックン・ロール・スタイルのロカビリー(エルヴィス・プレスリーなど)、50 年代末は、ポップなナッシュビル・サウンド、60 年代はカントリーフォークと70 年代は、レッドネック・ロックでした。(ウィリー・ネルソン、グレン・キャンベル、ケニー・ロジャースなど。)

ヒルビリー (hillbilly)

アメリカ南部の僻地に住む田舎者の意味。それが転じて音楽用語としては、初期の(アメリカン)カントリー・ミュージックを意味します(オリジナル・カータフなど)。

ブルーグラス (bluegrass)

40 年代末にビル・モンローにより考案されたカントリー。ギター、マンドリン、フィドル(バイオリン)、ベース、バンジョーで構成されます。

ロカビリー (rockabilly)

アメリカ南部の白人のヒルビリー(第二次大戦前のカントリー音楽)がカントリー & ウエスタンとなり、1940 年代、カントリーの黄金期となります。これが、1950 年代ポップ化し、ロックン・ロールとなります。この白人側のロックン・ロールをヒルビリーと組み合わせた合成語をロカビリーとしました。ツー・ビートで演奏されるものが多いようです(エルヴィス・プレスリー、ニール・セダカ、ポール・アンカなど)。

ツイスト (twist)

1950年代おわりから流行しました。チャビー・チェッカーの「ザ・ツイスト」が1960、62年に大ヒット。ひねる、ねじる(twist)ダンスと音楽のスタイルです。アップテンポ調、リズムパターン名ではありません。

#### ロック・バラード(rocka ballade)

1950年代末、ロックン・ロールを都会風に、洗練されたバラードにしたものです。3連符系のスロー・ロックともいわれます。新しいものでは、「メモリー」/ミュージカル「キャッツ」、「スイート・メモリーズ」/松田聖子のリズムを聴いてみて下さい。

バラード.....しっとり語り歌うものです。ロックのなかには有名なロック・バラードが数多くあります。ビートの刻みを意識し、そこにメロディックにことばをのせ、感じを出します。歌うにも、リズム、ベース音を踏まえておくことを忘れないようにしましょう。バラードでは、3度(ドの上にミ)でなく、6度を使う(ミの上にド)と、バラードっぽくなります。メロディがひきたつからです。ハモることもあります。

#### ロックン・ロール、オールディーズ(oldies)

ロックン・ロールとは、4分の4拍子のブルース進行、スリー・コード形式で、アップテンポのものです。

こうした一昔前のロックで一時代を築いたものは、今ではオールディーズと呼ばれています。とても勉強になるので、何度も聴くことです。ブルース系でコードはドミナント・セブンス、グリッサンド(音から音へ、すべるように滑らかに移る奏法)などを使うと格好よいですね。

#### ドゥワップ(doo wop)

1950年代、黒人のリズム・アンド・ブルース(R & B)では、ドゥワップが中心をなしました。ドリフターズに代表されます。「wo」、「du」などのコーラスでハーモニーをつくります。「Bom Bom Bom Bom」の低音をベース・ドゥワッピング・リードといいます。日本では、ラッツ&スターなどを参考にしてみてください。

遅いテンポでのスタンピング(足でのリズム)は、4拍子をダブルビートで4回でとります。間がもたないときは上体をもう一つゆらし、ひざを使うとダブル・フィールです。モータウンでみてみましょう。

#### 3連リズム

3連リズムは、スロー・ロック、ロック・バラードでおなじみです。タタタ・タタタ・タタタ・タタタとフラット(平ら、アクセントのない)な3連符の4拍打ちで1小節が基本です。これは、8分の12拍子とも書きます。さらに細かく、タッタタッタと6連符のように刻むこともあります。3連符系はブギ、シャッフルとよばれます。

#### 1960年代ロック

リード・ギター、サイド・ギター、ベース・ギター、ドラムという構成がバンドで一般的になり、バンド・メンバーが固定したロック・グループが出始めました。その代表が、ビートルズです。それ以前はヴォーカル中心でバンド・メンバーが前面に出ることはあまりなかったのです。

#### フォーク・ソング(folk song)



フォークは「民謡」ですが、1950年代末からアメリカの若い世代の間で盛んになりました。自分で作詞作曲し、フォーク・ギターで歌います。

#### フォーク (folk)

メッセージ性の強いポピュラー・ミュージック。大きなブームとなりました。アコースティック・ギター、ベースなどの簡素な編成。ロックと影響を与えあいました。

アメリカのフォークは30年代に登場(ウディ・ガスリー、ビート・シーガーなど)、50年代後半に学生フォーク(キングストン・トリオ、ブラザーズ・フォーク)を通じて、60年代初頭に全盛となりました(ジョーン・バエズ、ボブ・ディラン、ピーター・ポール&マリーなど)。

#### サーフ・ミュージック (surf music)

ポピュラー音楽。コーラスを中心に聞かせました(ビーチ・ボーイなど)。

#### ハード・ロック (hard rock)

イギリスを本場とするロック。コード進行、曲の構造を簡略化し、強く速いビート、独特の裏声、強力なシャウトを聞かせます(クリーム、ヤードバズ、レッド・ツェッペリン、ディープ・パープルなど)。

#### フォーク・ロック (folk rock)

フォーク的なメッセージ性、音楽的アプローチをもったロックのことです。アコースティック・ギターのみならず、エレキ・ギターのアプローチ、コーラス・ワークが特徴です(バズ、ジェイムス・テイラー、ニール・ヤングなど)。

60年代は、デトロイトのモータウン・レーベルなどにより、ブラック・ミュージックがさらに洗練され、ソウル・ミュージックと呼ばれるようになります(スモキー・ロビンソン、テンプテーションズなど)。

#### モータウン・サウンド (motown sound)

アメリカ自動車工業の中心地デトロイトを本拠にしたタムラノモータウン・レコードに代表される洗練されたソウル・ミュージック(シュープリームスなど)。

#### ソウル (soul)

ブルースに近くゴスペルの影響を受けたメンフィス・サウンド(後のサザン・ソウル)がアメリカ南部より現われました。甘いメロディーと、叫ぶように歌いあげるシャウト(shout)が一つの特徴です。アメリカの公民権運動(人種差別撤廃運動)と結びつきました(オーティス・レディング、アレサ・フランクリンなど)。

70年代はエレクトロニクスの技術がこれらの音楽を革新し、ニュー・ソウルが登場しました(スティービー・ワンダー、ダニー・ハサウェイ、マーヴィン・ゲイなど)。

これらがファンクとも結びつき、ブラック・コンテンポラリーに結実します(アース・ウィンド&ファイアー、ライオネル・リッチー、シック、クール&ザ・ギャングなど)。

80年代は、ブラック・コンテンポラリーはポップスとも重なります(マイケル・ジャクソン、ホイットニー・ヒューストンなど)。

#### ファンク(funk)

1960年代、ソウルからアフリカ的なポリリズム、コール・アンド・レスポンス(掛け合い)、16ビートにシンコペーションを強調し、ダンスブルなリズムをのせたのがファンクです(ジェームス・ブラウン、スライ&ザ・ファミリー・ストーンなど)。「パパのニュー・バッグ」/ジェームス・ブラウンを聴いてみて下さい。

1960年代も後半になると、ハード・ロック、フォーク・ロック、ラテン・ロック、グラム・ロック、ウエストコースト・ロック、カントリー・ロック、サザン・ロックなど、いろいろなロックが出現します。しかし、音楽的にはスリーコードの進行を中心とし、ビートの効いたダンスブルなスロー・ロックが中心ということではさほど変わりません。スタイル、メッセージ性、ファッションの違いが大きかったのです。

エレキ・ギターが普及し(エレキ・ギターそのものは30年代からあった)、ベースもウッド・ベース(チェロ)ではなく、エレキの方をさすようになり、さらに、初期のシンセサイザー(メロトロン、ムーグ)も出てきました。

#### 1970年代ロック

70年代になると、ポピュラー・ミュージックが多様性を帯びてきます。通信技術やメディアの発達で、アーティストたちが自らプロデュースするようになったためです。

ソウルが再燃し、スティービー・ワンダーが大ブームとなりました。電子楽器が現代的な形で使われ、エフェクターなども多用されるようになります。ここで、現在のロックの原型は、ほぼ出そろいました。

#### プログレッシヴ・ロック(progressive rock)

大音響、絶叫型のハード・ロックに対して、クラシックの曲調などを取り入れた、テクニク的にも非常に高度な、変化に富んだイギリス系グループの演奏です。「進んだロック」の意で名付けられました(キング・クリムゾン、ピンク・フロイド、イエスなど)。

#### ラテン・ロック(latin rock)

パーカッション(打楽器)を主力メンバーとして加え、ラテンのリズムや音楽性をとり入れたロック。これ以降、パーカッションを加えるグループが増えてきます(サンタナ、ロス・ロボス、ジブシー・キングスなど)。

#### ウエストコースト・ロック(westcoast rock)

西海岸を中心としたロック。70年代の後半、アダルト・オリエンテッド・ロック以降、洗練されてきます(イーグルスなど)。

#### アダルト・オリエンテッド・ロック(adult oriented rock)

A.O.R.と略されます。今のディスコの原型。60年代の若者が大人になって求めた都会的で洗練されたロック。16ビートが中心です(ボズ・スキャッグスなど)。

#### クロスオーバー・ミュージック (crossover music)

ロックとジャズを融合したもので、後にフュージョンとなります。従来のロックに較べると、テクニク的にも理論的にもかなり複雑なものもあり、ジャズ的なテクニシャンが出てくるきっかけになりました。現代では、あらゆるジャンルをミックスさせた音楽を、幅広く総称します(ウェザー・リポート、ジョージ・ベンソン、ラリー・カールトンなど)。

#### ディスコ(disco)

1960年代、レコードにあわせて踊る店(discotheque)に由来します。1970年代後期から80年代はじめに大流行。1音ずつ強弱、平板、執拗なバス・ドラムの4分音符の連続。1977年の大ヒット『「サタデー・ナイト・フィーヴァー」オリジナル・サウンドトラック』を聞いてみてください。その後、ユーロビートへも発展します。

#### パンク・ロック(punk rock)

1970年代後半、ニューヨークとロンドンで起こった過激なスタイルの反体制的な音楽。若い世代の不満が爆発した形で世界的に広まりました。ヘヴィ・メタルにも影響を与え、スラッシュ・メタル(thrash metal)を生み出しました。各拍の裏にスネア・ドラムの入るタテリビートのドライブ感が特徴です(セックス・ピストルズ、クラッシュなど)。

#### 1980年代以降

##### ヘヴィ・メタル(heavy metal)

風俗、ファッション、アクションなど全ての面で押し進めた過激なステージのロック。80年代に入り、様々な形のもとに一大勢力を確立します。文字どおり重いビートと、硬質なギターを前面に押し出したサウンドが特徴。鉾を打ちつけた皮の衣装などからくるイメージが一般的です(メタリカなど)。

##### テクノ(techno)

スタジオ内の各種シンセサイザー、コンピューターなど電氣的テクニクを駆使して作られる機械的な音楽性を帯びたポップスで、テクノ・ポップともいいます。90年代になると、電子楽器が安価かつ高性能となり、多く導入されるようになります。これは、ダンス・ミュージックと同一視されることが多いのですが、踊れないようにリズムを微妙に変えているものもあります。

##### ヒップ・ホップ(hip hop)

ニューヨーク、ブロンクス地区の黒人の少年達が始めた新感覚の音楽とダンスです。ラップ音楽、DJなどを中心としたムーヴメント。現代のポップ・アートのジャンルをさす場合もあります。

##### ラップ(rap)

メロディックな要素をなくし、リズムにのせてメッセージをしゃべるように歌うものです。第一拍に重心、その

他の拍の裏に8分音符や16分音符が入ります。70年代にもありましたが、80、90年代に大ブームをおこします。

80年代の後半からは、ニューヨークの黒人DJのナレーションを軽快にリズムにのせたものが多くなります(RUN D.M.C.、L.L.クールJ、アイス・キューブ、アイス・Tなど)。

ユーロビート(eurobeat)

ハイエナ(high energy)とも呼ばれるアップ・テンポでエネルギッシュなダンス・ミュージック。

オールディーズのリカバー

アコースティック楽器を使って、昔のロックをリメイク、リバイバルしたものが多くなります。

オールディーズという言葉は、現在では50、60年代の名曲をさします。

1980年代にはMTVが登場します。音楽と映像のミックス、さらにテクノロジーの進化が急速に進み、それによって、いわゆるメインストリームとアンダーグラウンドに大きく分化が進みます。ジャンルの枝分かれ、クロスオーバーがますます促進されます。

ダンス・ミュージックで、マイケル・ジャクソン、ハード・ロックではボン・ジョヴィが大ヒットしました。

技術性を重視したギタリスト(イングウェイ・マルムスティーン、エディー・ヴァン・ヘイレンなど)が数多く登場しました。

<4-2> 16ビート、シャッフル、ブギウギ

16ビート

1小節の16分割がビートの基本単位となるリズム。4分の4拍子で16分音符を基本単位とする。「愛のテーマ」(「ゴットファーザー」オリジナル・サウンドトラック)、「ルパン三世のテーマ」などを聴いてみて下さい。「スモーク・オン・ザ・ウォーター」/ディープ・パープルは、8ビートのりの16ビートになります。

シャッフル(shuffle)

シャッフルとは、タッカタッカと跳ねたリズムで、3連符の上ののっています。楽譜では8分音符でも、リズムを聞いてください。拍の頭にアクセントがありますから、正しくとるだけならそれほど難しくありません。

「アーダ コーダ ソーダ ヨーダ」など、適当にことばをつくってやってみましょう。それを次に、アフター・ビート(「コー」「ヨー」を強くする)にしてみましょう。

ブギウギ(boogie-woogie)

クラレンス・“パイントップ”・スミスがピアノを弾きながら腰をふる踊りをするところから生まれました。ラグタイムの影響を受けたピアノ独奏で、8分音符中心です。「ホンキー・トック・トレイン・ブルーズ」/ミード・ルックス・ルイスを聴いてみて下さい。

ラグタイム.....1890 年代中ごろより、ミズーリ地方の黒人ピアニスト達の間にも生まれたピアノの演奏スタイル。シンコペーションをきかせた独特のリズムがあります。

フュージョン(fusion)、クロスオーバー(crossover)

ロックがジャズやラテンと結びつくとき、16 ビートが全盛となりました。もとは 16 分音符でがっしりと構成されていました。最近では、8ビートと 16 ビートの混合となっていることが多いようです。

J-POP サウンド

現在の日本のポップスの主流は、16 ビート(ダンス・ビート)で、ドラム、ベース、シンセサイザーが絡みあっています。拍の頭はカウントしなくとも、体のなかに動いているようにします。その上で、サビ、ピーク、決め手となるフレーズ(ほとんどリフレインされます)をしっかりと歌い上げることがポイントです。細かく捉えた上で、大まかに、そしてまたその逆に繊細に捉えることを、何度もくり返し練習するとよいでしょう。

#### < 4-3 > ジャズとブルース、ゴスペル

ジャズ(jazz)

ジャズということばは 1910 年代の前半にラグタイムとよばれていた曲(ならびにそのスタイル)を主として演奏する黒人たちの小編成楽団の演奏に対してつけられた名称です。19 世紀末、フランスとスペインの植民地、ルイジアナ州のニューオーリンズの黒人のなかで生まれました。アメリカの黒人のあいだに起こった独特のリズム感と黒人の民族音楽ブルースに根ざした演奏スタイルが白人の音楽とまじり合って発達したアメリカ独特の音楽で、躍動的なオフ・ビート・リズムと器楽による即興演奏が焦点となります。1917 年、オリジナル・ディキシーランド・ジャズ・バンド(ODJB)が初レコーディングします。

以下、ジャズ・ヴォーカリストに絞って述べておきます。

1926 年、トランペット奏者であり、ヴォーカリストであるルイ・アームストロングは、レコーディング中、スクワット唱法を始めました。ビリー・ホリデイは「奇妙な果実」を発表、50 年代には、サラ・ヴォーン、ヘレン・メリルが登場します。

代表的なヴォーカリストをあげておきます。

・女性ヴォーカリスト.....ベッシー・スミス、ビリー・ホリデイ、エラ・フィッツジェラルド、ヘレン・メリル、アニタ・オデイ、カーメン・マクレエ

・男性ヴォーカリスト.....ルイ・アームストロング、ジャック・ティーガーデン、メル・トーマ

クール(cool)

本来はピブラートのない音のことで、クール・ジャズは抑制のきいた演奏をさします。

スウィング(swing)

ジャズの持つ独特のリズム感、高揚感を表わす言葉から、新しいタイプのジャズをスウィングと呼ぶようになりました。

#### フュージョン (fusion)

前に述べたように、ジャズがロックやクラシックなど他の分野と融合すると、フュージョンとなります。

#### フリー・ジャズ (free jazz)

調性、コード進行、ビートなど約束ごとにとらわれない自由な演奏のジャズ、アヴァンギャルド・ジャズ。

#### ジャズは、4ビートから極める

ジャズの基本リズム、4ビートを感じてみましょう。ドラムのハイハットが、2、4拍に入っているの、それをしっかりと聞いてみます。それが体に入ったら、スネア、バスドラ、ピアノなどの展開を、それぞれ捉えましょう。4分の4拍子の各拍を均等にして、そこにスウィング感を入れるのです。声楽では、和声に支配され、各パートが垂直的に連動するのに対し、ジャズでは各パートは水平的(線的)に独立して、しばしばポリ・リズム(複合リズム)となります。

#### シャッフルのリズム感覚も学びましょう

ベースが、コードとコードの音の間を歩くように、1拍ずつビートを刻んでいるものを、「ウォーキング・ベース」といいます。これも体に入れておきましょう。「サマータイム」や「ミスティ」を聴いてみて下さい。

2ビートのテーマに4ビートのサビの例としては、「バードランドの子守歌」「サテン・ドール」などがあります。

#### ゴスペル (gospel)

1920年代にアメリカの黒人によって生み出された賛美歌です。体全体で神の世界を表現し、特徴的なシャウトや意味不明のことばをメロディにのせるスキヤット(神との会話ともいわれる)があります。黒人霊歌とサンクティファイド・ゴスペルに、ジャズ、ブルース、カントリーの影響が入り、黒人キリスト教会で歌い継がれつつ完成した宗教歌です(マヘリア・ジャクソン、ザ・スティブル・シンガーズ、マリオン・ウィリアムズなど)。

#### ブルース (blues) (ブルース・スケールについては Vol.2 < 6-5 > 参照)

正確にはブルースでなくブルーズですが、このテキストでは日本で一般的な「ブルース」にならい表記します。

アメリカ黒人のワーク・ソングの一種。アフリカからアメリカに連れてこられた黒人奴隷の労働歌に起源をもち、1890年頃にアメリカ南部で生まれた黒人の音楽です。白人の圧迫に耐える黒人たちの憂鬱な気分をも表す“ブルース”は、奴隷時代のワークソングや、フィールド・コール(即興的呼びかけ)に西欧のバラッドと呼ばれる物語形式が結びついたものでした。1920年代、カントリー・ブルースとして、ミシシッピ、メンフィスでピークとなりました。

ブルース進行(blues progression)は、3行詩と12小節1コーラスの音楽形式で成立します。第一次大

戦後、都会ではシティ・ブルースとよばれます。ラグタイムを取り込み、ピアノ独奏のブギウギを生みます。シカゴ・ブルースは南部色が強いものです。第二次大戦後は、エレキ・ギターを加え、モダンブルースへ発展していきます(ベッシー・スミス、ロバート・ジョンソン、ライトニン・ホプキンス、B.B.キングなど)。

#### リズム・アンド・ブルース(rhythm and blues)

R & Bと略されます。1940～50年代に、ブルースから分かれ、スウィング・ジャズとゴスペルのヴォーカル・スタイルがブルースと融けあって生まれました。ビート感の強いポップ・ミュージックです。

語源は、リズムを強調したブルースということです。母体としては、スウィング・ジャズ、ブルース、ブギウギ、ゴスペルがあげられます。カントリー・ブルースとは対照的に、都会的感覚がその基調となっており、第二次世界大戦以前のピク・バンド・ジャズが、戦後、コマーシャルなリズム・アンド・ブルースと、芸術的なバップ、モダン・ジャズに二極分解していったともいえます(ファッツ・ドミノ、リトル・リチャード、ボ・ディドリー、チャック・ベリー、サム・クック、レイ・チャールズなど)。

#### シャッフル(shuffle)

1920年代に流行したジャズ・リズムの一種、その踊り方に対する名称です。ブギウギ・リズムの変形のよう、1小節4拍子を8拍子にして最後のビートを強調、強くシンコペートさせる演奏です。ミディアム・テンポからアップ・テンポの3連系リズム(スローテンポのはロック・バラードに多い)。アップ・テンポのものをブギともいいますが、演奏する人によって、かなり違いがあります。1930年頃からピク・バンドもシャッフルを取り入れます。代表的な演奏としてハンプトン楽団の「Sweetheart on Parade」があります。ブルース、R & B、ロックによく使います。B.B.キングを聴いてみて下さい。

#### <4-4> サンバ、ボサノヴァ、バイヨンなど

#### サンバ(samba[ポルトガル])

ブラジルの舞踏とその音楽。黒人音楽センバ(semba)がその語源と思われます。リオ北部のスラム街を中心に広がりました。1940年代からはカーニバルの公式音楽になって発展しました。4分の2拍子のリズム。通常2拍子、16ビート感覚の4拍子もあります。

16ビート系は「オリーブの首飾り」/ポール・モーリア、「コパカバーナ」/バリー・マニロウなどを聴いてみて下さい(シニョー、カルメン・ミランダ、エリゼッチ・カルドーゾ、マルチーニュ、ダ・ヴィラ、クララ・ヌネスなど)。

#### ボサノヴァ(bossa nova)

ボサノヴァは、ニュー・ウェーブという意味。アンニュイなギターやピアノのサウンドに代表されます。1950年代なかばごろから、リオデジャネイロの中流階級で高まりました。ジャズの影響下、サンバからロックに近づいた8ビート感覚の2ビートで、けだるい曲調をつぶやくように歌います。スロー・テンポの、夏の、あるいは都会的な感覚一杯のフィーリングを吸収しましょう。

リズムはサンバ創唱者であるジョアン・ジルベルトの演唱スタイルを基にしており、その後、ジャズ・サンバがアメリカから世界へ広がりました。1958 年録音の「想いあふれて」が最初で、1964 年のヒット曲「イバナマの娘」、「ワン・ノート・サンバ」が有名です。「いそしぎ」「ウェイヴ」などのスタンダード曲、スタン・ゲッツ、アントニオ・カルロス・ジョビンなどを聴いてみましょう。

#### ショーロ(choro)

19 世紀後半、リオの下町で生まれました。

ブラジルの伝統的な器楽演奏スタイル。低音を弾くギターの音色に特徴があります。

#### バイヨン(baiao)

ブラジル、バイアアでのギター演奏による即興的な歌曲と、サンフォーナ(アコーディオン)のダンス曲が結びつきました。8ビートと組み合わせることが多いようです。「輝く星座～レット・ザ・サンシャイン」/フィフス・ディメンション、「トップ・オヴ・ザ・ワールド」/カーペンターズを聴いてみましょう。

### < 4-5 > ラテン音楽(タンゴ、ルンバ、ボレロ、マンボ、ビギン)

#### タンゴ(tango[スペイン])

19 世紀後期にアルゼンチンの首都ブエノス・アイレスの近くで起こった民族音楽で、20 世紀に入るところから普及しました。ダンス音楽、歌曲として都会人の好みに合った音楽に改良され、ヨーロッパを経て世界的に親しまれるようになりました。名曲「ラ・クンパルシータ(La Cumparsita)」は、1914 年マツ＝ロドリゲス、名歌手カルロス・ガルデルによるものです。

タンゴの曲は、情熱、ロマン、悲哀をテーマとしたものが多く、旋律に特徴があります。スタッカート、レガート、オヴリガートなどを多用した、ヴァリエーションの多彩な組み合わせに独特の情緒と熱情を表現しています。

#### アルゼンチン・タンゴ(argentine tango)

一般的にその基本的なリズムをもつ4分の2拍子のタンゴ曲、あるいは、またそのリズムで、本場のアルゼンチン・タンゴを意味します。

アルゼンチンの民族音楽フォルクローレに対してブエノス・アイレス地方に起こった都会的な音楽として、ポルテニャ音楽(港町ブエノス・アイレスの音楽という意味)ともよばれています。

#### コンティネンタル・タンゴ(continental tango)

1920 年代以降ヨーロッパの作曲家、演奏楽団によってヨーロッパ人好みの優美なスタイルに変化しましたが、それらはコンティネンタル・タンゴ(ヨーロッパ・タンゴ)とよばれています。タンゴの母胎としては、ハバナラ(アバナラ)、ミロンガ、カンドンベ(カンタービレ)などがあります。

1900 年代、ドイツから輸入された楽器、バンドネオン(アコーディオンの一種)がタンゴ演奏に使われると、



ゆるやかなテンポで、スタッカート・プレイが強調されるようになりました。短調のもので詠嘆的な曲が数多く書かれるようになりました。

#### ルンバ(rumba)

1930年代から世界的に流行した舞踏と音楽。キューバの代表的なリズム。4分の2拍子。キューバのDon Azpiazu 楽団が「南京豆売り」をヒットさせルンバ・ブームが起きました。この曲は、キューバのソンという形式のものです。キューバのルンバは黒人系リズムで大小のバドーラ(太鼓)と歌、コーラスの掛合いによってつくられていたルンバ・ワワンコを中心とします。ザビア・クガードなどが有名です。

#### マンボ(mambo)

1950年代、ペレス・ブラードが命名。ニューヨークで大ヒットします。サルサへつながります。「マンボ No.5」、アーティストではアルセニオ・ロドリゲスが有名です。

#### ビギン(beguine)

マルチニーク島産、小アンティル諸島(仏領)で生まれ、コール・ポーターの「ビギン・ザ・ビギン」が1935年に大ヒットしました。1950年代までに全盛をむかえました。

#### サルサ(salsa)

1970年代、ニューヨークでプエルトリコ系移民中心に広まった16ビート中心のダンス音楽です。リズム・パターンでなく、ラテン音楽の名称で、キューバ音楽がベースになっています(ファニア・オール・スターズ、セリア・クルースなど)。

#### カリプソ(calypso)

ヴェネズエラの北、トリニダード島でカーニバルとともに発展した風刺音楽。ジャンプ・アップというダンス・スタイルができ、ダンス・リズムとなりました。1980年代、ディスコ・ビートと結びつき、ソカ(soca)へ発展しました(ハリー・ベラフォンテ、マイティ・スパロウ、ナード・キチナなど)。

#### チャチャチャ(cha cha cha)

バイオリニスト、エンリケ・オ・ソンが考案し、1950年代半ばに流行しました。「おもちゃのチャ・チャ・チャ」は皆さん知ってますね。ダウン・ビート中心で、グイロの音色特徴的です。

#### ボレロ(bolero)

2拍子系(ダンス音楽にスペインの3拍子系のものもあります)19世紀後半、ハバネラやダンソンなどダンス音楽から生まれ、20世紀にはメキシコで流行しました。

#### レゲエ(reggae)

1960年代半ば、スカ(suka)(ブルー・ビート)のアップ・テンポのダンス音楽が流行しました。それがスローで洗練されたものとなり、政治・宗教的意味が入り、そこにアフロ・アメリカン音楽の影響もとり入れレゲエとなりました。もとは黒人大衆音楽です。激しいメッセージをのせた歌詞で歌われることが多く、1970年代世界に広まりました(ボブ・マーリー、ザ・ウェイラズなど)。

#### 【参考】

ハバネラ(habanera)

19世紀初期、キューバの首都ハバナでヨーロッパのダンスの一つ、コントラダンサから生まれました。2拍子でラテン・アメリカのリズムのもととなり、「ラ・パローマ」で世界に広まりました。ナポリ民謡「オ・ソレ・ミオ」は有名ですね。

ソン(son)

アフロ的なリズム(20年代スペイン歌曲)に弦楽器伴奏の歌がのります。モンターノ(2小節の繰り返し)が特徴のアフリカ系です。

メレンゲ(meringue)

1840年代に生まれたドミニカ共和国の大衆音楽。4分の2拍子のリズム、メレンゲ、ギロなどによるアンサンブルが特徴です。

ズーク(zouk)

1980年代はじめ、カリブ海のフランス領、グアドループ、マルティニークなどで生まれた大衆音楽。この地方の音楽であるビギンに、ソウルやロックの要素を取り入れたダンス・ミュージックです(カッサブなど)。

#### [ヨーロッパ、その他]

シャンソン(chanson)

19世紀末にパリの場末の酒場で盛んになったフランスの代表的大衆歌謡(エディット・ピアフ、シャルル・アズナブールなど)。フランス語で歌は、シャンソン、同じくイタリア語ではカンツォーネとよばれます。

カンツォーネ(canzone)

サンレモ音楽祭などから世界に知られるようになったイタリアの大衆歌謡です(ミルバ、クラウディオ・ビルラなど)。

フラメンコ(flamenco)

スペイン南部アンダルシア地方を中心とするヒターノ(ジブシー)の民族音楽(ラファエル、ロメロ、アントニオ、マイレーナ、ラ・スーシーなど)。

ファド(fado)

哀愁をおびたポルトガルの代表的な民謡と踊り(アマリア・ロドリゲスなど)。

ヨーロッパ・ポップス

1950年代は、ヨーロッパのポップスが世界中で流行しました(クリフリチャード(イギリス)、ボビー・ソロ(イタリア)など)。

ガムラン(gamelan)

インドネシアのジャワ島とバリ島で行なわれる打楽器中心の合奏音楽のこと。

ハワイアン(hawaiian)

ハワイを中心にタヒチやサモアの民族音楽も取り入れて、欧米風アレンジしたポピュラー音楽。

<4-6> 3拍子系と2拍子系(ワルツ、マーチ)

3拍子の曲はポピュラーでは少なく、ロックではほとんどないようです。ワルツ、メヌエット、マズルカ、ポロネーズなどが3拍子です。

ワルツ(円舞曲)(waltz)

19世紀のウィーンで流行、3拍子の舞曲。名称の由来は、waltzen(回転する)です。男女が回りながら踊ることからついたのでしょう。18世紀にドイツ舞曲とよばれたもののなかには、レントラーなどのワルツに類似した動きをする民族舞踊が存在しました。それら3拍子の踊りをもとに、舞踏会用の社交ダンスとして、1814～15年のウィーン会議のころにはワルツの人気は急速に人気が高まっています。

19世紀フランスでは、2拍子のワルツ(valse 2 temps)(実際には3拍子だが1小節に2つのステップを踏むのでこうよばれました)も用いられました。20世紀初頭には、中南米で独自の色彩(混合拍子によるアクセント移動)をもつワルツも生まれました。

ワルツの3拍は、「1、2、3」というより、「ズン・チャッ・チャー」とくり返します。最後の「チャー」は少しひっぱります。ダンスに合わせて体を動かしながら学ぶとよいでしょう。2拍目にドラムのハイハットが入ります(3拍目のときもあります)。

「星影のワルツ」/千昌夫を聴いてみて下さい。ジャズ・ワルツは、8分音符でもスウィング(3連のり)で進めます。

マーチ(march)

軍隊などの集団を、秩序正しく行進させるための音楽で、行進曲と呼ばれます。右、左と全員が足をそろえて歩くので、2拍でひとまとまりとなります。行進曲の作曲家としては、「マーチ王」として知られるスーザが、

「星条旗よ永遠なれ」ほか多くの名作を残しました。

「聖者の行進」/ ルイ・アームストロング、「ジャンバラヤ」/ カーペンターズ、「ドレミの歌」/ ジュリー・アンドリュースなどが代表的でしょう。

#### < 4-7 > 日本のリズム

##### 日本のリズム

日本の音楽は、種目や流派によって細かく分かれており、全体を統一する理論体系ができあがっていません。ただ、特徴として、1. 拍の音価がきわめて大きい、また無拍のリズムがみられる、2. 拍の伸縮が表現に結びついている、3. 拍節の構成にあたって、強弱の要素があまり重要な働きをしない、4. リズムからみたフレーズの構造は、常に完結的である、5. 強弱法(デュナーミク)によってリズムの波を細かく刻んでいるなどの特徴があるそうです。こうした無拍のリズムのなかにみられる規則性が緊張感をもたらす要因となり、民謡などではとくに重要視されています。

雅楽では四(よ)拍子のほか、テンポによる数え方の違いによって延(のべ)拍子、早(はや)拍子に分かれます。また2拍 + 4拍あるいは4拍 + 8拍の只(ただ)拍子や、2拍 + 3拍の夜多羅(やたら)拍子などの変わった拍節法もあります。

##### 演歌調

ヨナヌキの演歌.....ヨナヌキといって短音階の4音(ファ)と7音(シ)を使わない音階でつくったものです。

ラテン風の演歌..... ややマンボに近いようです。

ブルース演歌.....こんな風に呼ばれるものもありましたが、もちろん本場のブルースとは違います。

#### 【参考】順八逆六 じゅんぱちぎやくく

日本伝統音楽の音律算定法。1オクターブを12に分割し(十二律)、基音(第1律)の上方に第8律を求めれば完全5度高い音を得られ(これを「順八」という)、基音の下方に第6律を求めれば完全4度低い音を得られ(これを「逆六」という)、基音から出発して順八と逆六を交互に繰り返すと、1オクターブ内に12の音(十二律)を得ることができます。これによって得られたはじめの5音を五声 ごせい、またはじめの7音を七声 しちせい という。

##### 日本のロックの歴史

1950 年後半、エルヴィス・プレスリーの歌の頃より、ロックン・ロールは不良の音楽と言われつつも、熱狂的な支持を集めつつありました。そこに「ダイアナ」をヒットさせたポール・アンカが来日、ロカビリー時代が始まります。ただし、日本人の演奏曲は、ほとんど海外でヒットした曲のカバーでした。

1960 年代になると、ロカビリーやウエスタンから転向したヴォーカリストが、歌謡曲というジャンルでヒットを飛ばすようになり、和製ポップスとして定着します。

坂本九の「上を向いて歩こう」は「スキヤキ」というタイトルで全米ヒットチャートの一位になりました。

エレキ・ギターの登場、ベンチャーズのまきおこしたエレキ・ブームの波を受け、日本にもエレキ・バンドが出て歌が入るようになり、現在のロック・バンドのスタイルができたのです。

一方で、この頃、和製フォーク、モダン・フォークといわれ、大学キャンパスに広まっていたフォーク・ソングがありました。

ビートルズの来日で、グループ・サウンズの大ブームとなります。この後、ロックは一時的に混迷しました。

ロックとフォークに加えて、ニューミュージックへの流れが出てきたのが、1970年代といえます。70年代の後半は、フュージョン、テクノポップス、80年代には、音楽が身近になり、さまざまな音楽が誕生するようになってきました。

特にヴォーカリストとして基本的な面から学ぶために参考にするといヴォーカリストをあけておきましょう。

尾崎紀世彦、布施明、森進一、細川たかし、和田アキ子、高橋真梨子、カルメン・マキ、美空ひばり、弘田美枝子、雪村いづみ、中尾ミエ、伊東ゆかり、岸洋子、梓みちよ

## Round5 “音楽的”耳をつくるトレーニング(聴音基礎トレーニング)

### <5-1> 音を感じる - 音感

#### 民族や地域によって異なる音の感覚

音楽や音の捉え方にもいろいろとあり、それぞれの民族や地域の音楽様式がわからないと、理解できないことも多いものです。

たとえば、カナダのイヌイットの「声の遊び」では、吸う息と吐く息の区別、有声音、無声音の区別が重要で、半音の幅は狂っても関係ないのですが、イランでは、半音の9分の1の音程まで使い分けられています。

西欧の音楽でも、クラシック(声楽)は特に音の高さの継時的変化を聴くので、そこからの影響が日本のポピュラーにも入っているように思います。特に日本の場合、当初、声楽家がポピュラーの歌手になった影響は、決して見過ごせるものではないのです。高音や共鳴(ひびき)志向、フレーズを伸ばすこと、単純なリズム・メロディ、母音の重視、話し声との分離など。つまり、日本人にとって息が聞きとれない傾向がさらに増し、ブツ切れた声やシャウト、太い声といったロックの声を出そうとしてこなかったのです。こういった日本の音の感覚は、古来のうぐいす張りの廊下、能舞台の効果音、ししおどし、水琴窟などにも関係がありそうです。

#### 伴奏の味つけを聞き取り、歌う世界を広げよう

伴奏は、曲の効果を最大限、高めるために工夫されています。それを聴いたり分析したりするのは音楽についての感性、表現力を学ぶにはとてもよいことです。伴奏はメロディを支えるためについているのですから、その感じから最大限、学んだことを歌に活かしてください。イントロや間奏は、大きな役割もっているのです。

ここでは、音の感じを中心に、曲の聴き方のヒントを述べておきます。

### フィル・イン、オカズに学ぶ

フィル・インとは、リズムやコード音などのちょっとした変化、味つけ、おかずのことです。あまり同じ伴奏をくり返すと、飽きがきたり単調になるので、オカズ(チャチャ)を入れるわけです。歌をひきたてるためにアレンジするものですから、完成した作品であるCDを聴くときに、そのヴォーカリストの味、個性、音楽性をひき出すためにどうしているかを学びましょう。伴奏を聴き比べたり、同じ曲を異なるヴォーカリストで比べてみるとよいと思います。

アレンジについても、海外のものをお勧めします。日本のものは、一般にトータルプロデュースの力はあっても、作り方がヴォーカリストの個性や味を無視したプロデュース志向が強い気がします。サウンドとしては聴きやすくまとまっていますが、ヴォーカリストのよさ、アクの強さや呼吸、地声のよさなどが過度のデジタル加工で殺されてしまっているのが多いのです。声の線が出ず、エコーでカラオケのようにくすんで処理されています。とはいえ、これもやはりヴォーカリストの技術や音楽性そのもののレベルの低さが、そうしてサウンドで処理しないと作品にならないことを考えると、仕方ないのかもしれませんが、どうも、きれいにまとめあげられたアレンジや、このオカズが主食になっているわけです。

それはともかく、まずCDで、同じメロディなのに伴奏が変わるところを見つけましょう。

- ・コードが分散和音になったところ
- ・間奏やメロディの切れるところ
- ・イントロやエンディングもヒントになります

歌い方については、だいたい、その人特有のくせがあるものですから、まねはしないようにしましょう。

### ベース、カウンター・ラインを尾てい骨に感じる

ウッドベースなどの太い低音の一見はずれたようで？ 実に心地よいサウンドは、コードの進行のままに弾くと、どうしてもバラつきがち(そのために転回 があります)になる音を、コードの構成音を中心に、ベース音を選んで下降する(上降もある)パターンで奏でているのです。マイナーでは、半音階になることが多いようです。

かなり自由につけても結果がよければよいわけです。ある程度、慣れてくると、歌の雰囲気や自分の歌の味の出し方にうまくその感覚を取り入れ、利用できるようになるでしょう。まあ、格好よくおしゃれに聴かせるセンスが身につくということです。クリシエ(コードの構成音の変化で、ラインをつくる)というもあります。

### ペダル・ポイントを感じる

同じ音を同じリズムで連続させてみてください。ピアノなどが最低音を連続させ(ベース・ペダル・ポイント)、緊張感を生み出していることはよくあります。ストリングスでは、逆に高い音を連続させることが多いようです。(ソプラノ・ペダル・ポイント)

### 和音(コード)について

異なった高さの二つ以上の音が、同時に鳴りひびいたときの合成した音を和音と呼びます。(古くは「和音」と書いて「かおん」と読んだり、「和弦」という呼び方もありました。これは英名「コード」が、もとは弦を意味

するギリシャ語に由来するためです)。また、二つの音だけの状態を、特に「重音」と呼ぶこともあります。

同度(1度)の音の場合は、同時に鳴っても和音とは呼びません。オクターヴ(8度)の関係の場合も和音と叫ばないのが普通です。

#### 【参考】

音楽史上に和音が現われた時期は定かではありません。古代ギリシャの楽器(アウロスなど)でも二声の曲が演奏できたとする説もありますが、それは縦のひびきを重視するために生まれたのではなく、同一の曲を何人もで奏するときに生ずる微妙なズレ(ヘテロフォニー)によって、二次的に生まれたものと考えられます。そのうち、和音についての言及は6世紀ごろから見られますが、フクバルド(? ~ 950)によると、4度あるいは5度の平行進行が記されています。

これは、平行オルガヌムと呼ばれるもので、日常的によく起こる現象であるために、民族音楽の特徴にもなっています。なぜなら、男女それぞれの声域は1オクターヴの違いがあり、しかもそれぞれに声の高低(ソプラノとアルト、テノールとバス)があるために、歌いやすい音域を無作為に選ぶと、その差が4度または5度になるからです。ですから、本来は二声部であっても、オクターヴの差をもつために四つの高さの音が同時に鳴りひびくことになります。

#### <5-2> コードを知る

##### コード(chord)を学ぶ必要性

ヴォーカル譜には、メロディと歌詞がついています。ポップスの場合は、その上にアルファベットと数字が、C、Am、Em7などを書いてありますね。これをコードネームといいます。ポップスの伴奏は、これだけでできます。そのコードに合わせてヴォーカルがメロディを歌えるのです。

歌をうまく歌えない人は、メロディを正しく覚えられない場合がほとんどですが、コードの流れからそれなければ、それほどひどくは聞こえません。ポップスでいうなら、コードの進行の上につけた一つのパターンが、メロディとさえます。ギターやキーボードで作曲をする人は、コードの進行に従ってメロディをつけます。心理的に抵抗の感じない自然なコードの進行パターンというのがあるからです。

ですから、それを踏まえてメロディを部分的にセンスよく変えて歌うことで、効果をあげることができます。ヴォーカルは、コード伴奏とのセッションといってもよいかもしれません。ところが、ほとんどの人が伴奏をよく聴いて歌っていません。メロディの単音を正しくとるのが歌だと思っています。

そこで、ここでは歌を進行させる音楽の基本的な流れとして、コードを中心に学びましょう。慣れてくると、歌の展開がほとんど読めるようになってきます。

##### カラオケで即興を楽しもう

カラオケは、伴奏をコードで進行しています。そこで、カラオケで知らない歌を片っ端からかけて歌いこなしていきましょう。メドレー集などを使うと便利です。とっさに歌詞をよみ込み、疑似メロディ(自分の創作メロディ)にのせて歌うのです。すると、コードを聴いて音をとるトレーニングになります。

そのなかで、

1. うまくのれてしまう歌を一覧にしましょう
2. 苦手な歌やヴォーカルを分析しましょう(リズム、コード)
3. どうしてものれない歌や変になるところをチェックしましょう
4. 同じ人の作曲した曲の共通パターンをつかみましょう

敏捷性や音感、リズム感を養うのに、とてもよい勉強になるはずです。

コードネーム(chord name)について

コードネームのアルファベットの大文字は、音名を表わします。イタリア語のドレミファソラシドに対し、日本語がハニホヘトイロハ、英語がCDEFGABC(ちなみにドイツ語は、ツェー、デー、エー、エフ、ゲー、アー、ハー、)とつくわけです。

A7(エイ・セブンス)は、日本での俗称はエーセブン アーセブンスです(ドイツ語ではエーがEなので、Aをドイツ語読みでアーとします。ちなみに B(ペー)はH(ハー)、BフラットをB(ペー)といいます。)

コードのつくり方

音階上のある音をルート(Root)として、そこから上に一つおきに3度音、5度音と重ねたものをコードといいます。ルートから順に、3rd、5th、7th となります。

5度音までの3個の音でできたコードを Triad(トライアド)、4つまででできたコードを 7th chord(セブンス)、その上に9thコード、11thコード、13thコードとあります(これらをテンション・コードともいいます)。

音程(interval) 二つの音の隔たりのことをいい、全音と半音の組み合わせにより変化する(Vol.2 < 6-8 > 参照)。1オクターヴ(8度)以内の音程を単音程、9度以上のものを複音程と呼ぶ。コード(chord)とは、この音程の異なる2個以上の音が同時に響いたときの合成音をさします。

度(degree) 音程の単位をいう。同じ音どうしを1度とし、1音隔たるとに2度、3度となる。その際、含まれる半音の数により、完全、長、短、増、減などの種類に分けられる(Vol.2 < 6-8 > 参照)。

## < 5-3 > いろんなコード

コードは、トライアド(三和音)が基本

コードといっても、難しく考える必要はありません。ドミソの和音は誰でも知っているでしょう。3つの音でできている和音である三和音、これをトライアドとよびます。もちろん、どんな3つの音でもよいわけではありません。ルートの音(根音)からの音程、つまり鍵盤でいうと、距離がルートから何番目なのかということが決まっています(これを1、3、5のように数字で表わすこともあります)。

Cというコードは、Cメジャー(長三和音)です。これは、C(ド)から数えて3番目(3rd)と5番目(5th)の音、ドミソで構成されます。3rd はルートから半音で4つ分、5th はルートから半音で7つ分(3rd から3つ分)離れています。音程からみると、ド - ミで長3度、ド - ソで完全5度になります。

4つの種類があり、これを小文字のアルファベットで表わします。major(メジャー)、minor(マイナー)、dim.



(ディミニッシュ)、aug.(オーグメント)です。メジャーは、表記もよみも省きます。マイナーはmで略記し、マイナーとよみます。dim はディミニッシュ(減)、aug はオーグメント(増)とよみます。

・Triad(トライアド)

セブンス(7th chord)でマイルドにする

根音、3度音、5度音、7度音の4個の音でできている chord。4和音ともいいます。トライアドは、明るいメジャー、暗いマイナーでしたが、3つ上の音を一つ加え4音にすると、ややその性質がおだやかになります。

セブンスは、音程ではルートから短7度(7)、長7度(M7)の2つになります。それがメジャー、マイナーにそれぞれつくので、4種類あるわけです。

ルートの半音下がM7、もう半音下(ルートの全音下)が7と覚えましょう。

サス・フォー(Sus4)

トライアドの3度の音の代わりに完全4度の音を使うコード。完全4度の音は、長3度の半音上の音で、4度から3度の音へ戻ることが多いといえます。

・Suspended chord(サスペンデッド・コード)

[参考]

ジャズ的なシックス・コード

トライアドの第5音の全音一つ分上がシックスで、これを加えたのがシックス・コードです。

ドとミヤドとソは、同時に弾いてもうまくひびきますが、ドとレ、シとドのように隣りあう音(全音や半音)を弾くと、つぶれたような音になります。これを「音をぶつける」といいます。イメージとしては、ほのぼの、しみじみした感じになります。

トライアドの変形、ディミニッシュ(dim)とオーグメント(aug)

トライアドにおける、ルートと第3音と第5音の関係は、メジャー = (ルート音に)半音4つ分 + 半音3つ分、マイナー = (ルート音に)半音3つ分 + 半音4つ分でした。dim はこれが(ルート音に)半音3つ分 + 半音3つ分、aug は(ルート音に)半音4つ分 + 半音4つ分になります。

一般的にはdimはもう短3度上の音を加えてdim7にしたものを示します。dim(7)は、半音3 + 半音3 + 半音3(+半音3)と4音ずつ4等分し、aug は4 + 4 + 4となります。

こうなると、1オクターヴは半音で12音なので、dim は短3度ずつ4音で1オクターヴを4等分割しますから、Cdim7 = E dim7 = G dim7 = A dim7 となり、これらはベース音がC、E、G、Aと違うだけで同じこととなります(もう2パターンで計3種類ある)。

一方、aug は長3度ずつ3音で1オクターヴを3等分割しますから、Caug = Eaug = G #aug となります(ルート(根音)をどの音にするかによって、もう2パターン、計3種類ある)。一方、aug は長3度ずつ3音で1オクターヴを3等分割しますから、Caug = Eaug = G aug となります(もう3パターンで計4種類ある)。

## < 5-4 > コードの性質と性格

### コードの性質

それぞれのコードの特質や感じを一通り、頭に入れておくとよいでしょう。Cをルートとして考えてみましょう。

### 呼び方[表記].....特質

メジャー・コード[C].....あかるい、すなお

マイナー・コード[Cm].....悲しい、さみしい

ディミニッシュ・コード(正確にはディミニッシュド)[Cdim].....不安定、次に安定を求める ゆらっとした感じ

オーグメント・コード(正確にはオーグメンテッド)[Caug].....明るさに無理 安定を求める

メジャー・セブンス・コード(メジャーセブンという)[CM7].....明るい上にさみしく、はにかみや、大人っぽい(4音の豊かさ、メジャー・コードにマイナーがのる)

ドミナント・セブンス・コード(セブンという)[C7].....不安で進む方向を強く求める(メジャー・コードに短7度で上3つが不安定)

マイナー・セブンス・コード(マイナー・コードにメジャーがのる)[Cm7].....悲しい上に明るく、つくり笑顔

ハーフ・ディミニッシュ・コード(ハーフ・ディミニッシュド)(=マイナー・セブン・フラット・ファイブ)[C ]...  
...不安定な上にマイナー さみしくはかなく 優雅、ワビサビ

ディミニッシュ・セブンス・コード[Cdim7].....不安定なゆらっとしたコードに、さらにゆらっとなる感じ

マイナー・メジャー・セブン・コード[CM7].....マイナーコードの上に、オーギュメントの無理さがたたって悲しい、痛々しい

メジャー・シックス・コード[C6].....メジャーの明るさに長6度のシャレっ気が出てくる

マイナー・シックス・コード[Cm6].....マイナーのさみしさに、シャレっ気

メジャー・シックス・ナイン・コード[C69].....メジャーにもう2つ加え、だめおし、エンディング

マイナー・シックス・ナイン・コード[Cm69].....マイナーにもう2つ加え、だめおし、エンディング

アド・コード[Cadd].....コードに無関係の音を加え“よごし”にする。アクセントづけになる

サス・フォー・コード(サス・フォー)[Csus4].....やはり、元のメジャーやマイナーへ戻りたがる感じ

ドミナント・セブン・サス・フォー・コード(セブン・サス・フォー)[C7sus4].....基になる sus4 同様、同じルートのドミナント・セブンス・コードに生きたい

メジャー・ナインス・コード[CM9].....メジャーセブンにM9を加えるもの。明るいやらさみしいやら、メジャーな感覚

マイナー・ナインス・コード[Cm9].....マイナーセブンにM9を加えるもの。さみしいやら明るいやら、マイナーな感覚

ドミナント・ナインス・コード(ナインス)[C9].....メジャーへいきたい

ドミナント・フラット・ナインス・コード[C 9].....マイナーへいきたい

ドミナント・セブン・オーグメント・ファイブ・コード(セブン・プラス・ファイブ/セブン・オーグメント)[C7+5 or C7 5].....いきたいところをさらに求める

ドミナント・セブン・フラット・ファイブ・コード(セブン・フラット・ファイブ/セブン・マイナス・ファイブ)[C7-5 or C7 - 5].....いきたい欲求を抑えつつ、いこうとする ボサノバに多い

「m」の記号のないコードネームは、すべて3度が長3度(M)です。たとえば、ルートをCとすると、短3度をもつコードは「m」がつく。長3度をもつコードより種類が少ない。

たとえばルートをCとすると、短3度でも、減5度をもっているとmはつけません。

サスペンデッド・コードのように、3度そのものがなければMもmもないのです。

<注意>

C M7は、7度がM7のC7です。

C m7は、7度がm7だが、mは3度がm3であるためのmです。(別にC m M7もあります)

<5-5> コード進行に合わせるトレーニング

コード進行(循環コード)

一般にコードには、循環しやすい(音楽の流れをつくり出しやすい)順番があります。たとえば、次のようなものを聞いてみましょう。

・メジャー系	C - F - G7 - C	C - Dm - F - G - C	C - Am - F - G7
・マイナー系	Am - Dm - E7 - Am	Am - F - Dm - E7 - Am	

コードを感じる

次の循環コードを聴いて、自由にメロディをイメージしてください。イメージできたら、感じたままに合わせて歌ってみましょう。

バックিং

バックিংは、バックグラウンドの略で、ソリストのバックでの伴奏を示します。リズム、ハーモニー、ビート、グルーブ、スウィング感など、リズムック、ハーモニック、メロディックの3種類です。

パワー・コード

ヘヴィメタルに多く使われる3度音を抜いたコードで、メジャーともマイナーとも定まらないため、かなりひずんだ音にも合わせられます。

メロディック・バック・グラウンドは、カウンターライン(対旋律)などで走らせます。これを裏メロと呼びます。オブリガートもその一つですが、これはオカズということが多いようです。

転回形

トライアド中のある音をオクターヴ上下して、構成の順番を変えることを「転回」といいます。

「気をつけ 礼 直れ」というときに、コードが使われています。このとき、Cはドミソですが、ここではドミソ(基本形)からミソド、ソドミと変化しています。しかし、ドミソという和音の一番低い音(ベース音、ピアノでは

左手)がルートの音(この場合、ド)なら、音の順番は、ミソドでもソドミでもCコードで基本形です。

それに対して、ベース音(C)に3rd(E)を使うのを第1転回形、5th(G)を使うのを、第2転回形といいます。楽譜にC/EとかC/Gと書いてあるのは、ルートEにのっかるCコードで、ConE、ConGということで、オン・コードといいます。

なぜドミがあるのにミソドやソドミを使うのかというと、コードが変わるとき(コードチェンジ)に音域が変わりすぎてバラバラになるからです。曲のまとまりがなくなると、演奏も歌もやりにくくなります。

#### 伴奏はコードで捉える

伴奏は、コードネームがわかれば、あとはリズムパターンで決まります。コードネームでルートの音が決まりますから、ピアノなら左手はルートを弾くのです。(すべてがそうではありませんが、1拍目はルートの音となります。これは覚えておくといいでしょう。)

#### ベースの感覚を身につけるトレーニング

ドラム、ベースをまねてみましょう。ベースの中心はルートの音5thですが、変化を出すために第3音や経過音も加えてみましょう。次の、経過音を含まない譜例と含む譜例で、それぞれやってみてください。

#### <5-6> メジャー・コードによるトレーニング

##### キー・スケール

楽譜でみるととても難しいのですが、鍵盤やギターでは一つずつずらすので簡単です。楽譜になれていない人は、私のつくったキー・スケールをみながらすすめてください。は黒鍵です。つまり左のキーのシャープ、右のキーのフラットになります。

ド	レ	ミ	ファ	ソ	ラ	シ	ド	レ	ミ	ファ	ソ	ラ													
半音順	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
音程	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13

##### メジャー・コードのトレーニング

鍵盤は、ドからシまで黒鍵もあわせると12種類の音があります。このどれかをルートにして、第3音(3rd)と第5音を重ねたら、三和音(トライアド)が12種類できることになります。ピアノでは指の感覚をほぼ同じにして、右手の親指で弾くところをルート名とせずらしていきます。

ここでは、12種類を順にやってみます。1オクターヴ半にわたり動かすので、高く出なくなったら、1オクターヴ下げて発声してください。

三和音をドから半音ずつ上に12種類。「ラ」で発声しましょう。はじめは根音(ROOT)を、慣れてきたら第3音、第5音でやってみます。

##### 三和音のコード

次に、(ドミソ)135から13531(ドミソミド)に戻してみましょう。

三和音のコードを、ドミソミドでやってみましょう。

#### <5-7> マイナー・コードによるトレーニング

メジャーとくればマイナーがあります。メジャーリーグとマイナーリーグ「あの人、メジャーだね」「君はマイナーだね」と、何となくよく使うなかにも、なんとなく大小や明暗の対比があるのがわかります。

マイナー・コードでは、メジャー・コードに対し、3rd(3番目、ドに対してミ)の音が半音だけ低くなるのだけなのですが、その感じは全く違ってきます。

音程で考えると、ルートから半音で3つ分、離れた音が3rdになります。5thは変わらず7つ分隔たれているので、3rdから5thの間に半音4つ分と広がるわけです。めんどうですから、マイナーではメジャーの3rdが半音、低いと覚えるとよいでしょう。マイナー・コード12種類に挑戦しましょう。

#### メジャー・コードとマイナー・コードを聴き比べるトレーニング

まず、メジャーとマイナーを聴き比べてみましょう。聴き比べるトレーニングのときも、2回目からは少し声を出してやってみましょう。少しずつ音の感じが再生できるようになってくるでしょう。聴いているだけでは、身につかないのがヴォーカルです。

#### マイナー・コードのトレーニング

メジャー・コードのトレーニングの ~ と同じ要領で行ないます。メジャー・コードとの違いも感じてください。

### Round6 音感を磨き、安定させる(音階スケール・トレーニング)

#### <6-1> 音階と音名

##### 音名と階名

1オクターヴをつくる音は12個あります。そこにつく名が音名です。つまり、音名とは音そのものの名です。

	C	D	E	F	G	A	H
独	ツェ	デー	エー	エフ	ゲー	アー	ハー
英米	シー	ディー	イー	エフ	ジー	エイ	ビー
仏伊	Do	Re	Mi	Fa	Sol	La	Si
	ド	レ	ミ	ファ	ソ	ラ	シ
日本	ハ	ニ	ホ	ヘ	ト	イ	ロ

それに対し、階名は、音の階段の何番目かの名です。

ピアノの黒鍵が、左側の白鍵の半音「上」と考えると、音符の音名は、次のようになります。

ピアノの黒鍵が、右側の白鍵の半音「下」と考えると、音符の音名は次のようになります。

音名 (pitch name).....一定の高さの音の固名の名前、つまりピアノの一つひとつのキーの名前。その特定の音の高さ。1939年、1点イ(a')が440Hzに国際的に合意されたものです。ただし、実際の演奏では、やや高めになることが多いようです。

1) C C# D D# E F F# G G# A A# B(C)

ピアノの黒鍵が、あがっていく白鍵の半音上

2) C D D E E F G G A A B B(C)

ピアノの黒鍵が、さがっていく白鍵の半音下

白鍵がCDEFGABの7つ、そしてそのなかに黒鍵が5つあります。

このうち、音楽のスケールは主として7つの音を使います。すると、間隔が広いところと狭いところができます。何段目と何段目が広いという組み合わせ方は、決まっています、そのくみ合わせを音階といいます。

### 音階

曲の感じは音階によって決まります。音階とは、ある音(元の音)とその倍の高さの音(1オクターヴ上)のなかに、元の音をルートとして、音を音の高さの順に並べたものです。

### 幹音と派生音

ピアノの白鍵を幹音(自然音)といいます。そこから半音一つか二つ上げたり下げたりして、新しく生まれた音が派生音です。

### シャープとフラット

派生音名は、はその名の通り鋭いという意味のシャープ(sharp)を、は平らなという意味のフラット(flat)を幹音名に続けて呼びます。

・半音高い.....シャープ(日本では嬰)(ドイツではisをつけます。)

・半音低い.....フラット(日本では変)(ドイツではesをつけます。)

### 音名から歌を知る

次の歌がわかりますか。歌詞(と曲名)をあてましょう。

1. ドドレーミレ ミミファソ(ファソラミファミ レレシド.....)

2. ソソラーソソラーソラ シラソラソ ミ

3. ドドレミソソ - ラファドラソラソ

### 五線譜と音名

譜面としては、五本くらいがみやすいので、五線譜に統一されてきたのでしょう。その上下と間も含めると、約1オクターヴにわたる音の高低が表示できます。そこからはみ出た分は、加線で補います。

音部記号は、G(ト音)、F(ヘ音)です。音名が決まっているので、ソルフェージュ(読譜)では、固定ド唱法で歌うようですが、ポピュラーでは移動ドでよいでしょう。ドはイタリア、Cはドイツ、イギリス、アメリカの音名です(ドイツでは「ツェ」と読む)。

日本では、ハが音名(音そのものの名)で、ドが階名(音階での順番の名)となっています(固定Doのときは、ドでなくDoを使います)。両方とも、ドレミを使うから混乱する人が出るのです。このテキストでは、ドとDoと分けて表記します。

- ・スコア(総譜)...いくつかのパートをまとめて記譜したもの。
- ・パート譜.....スコアからパート別に書きとったもの。

#### 固定Doより、移動ドを使う

移動ドは階名と音程と機能によって、定めたもので、ミとファ、シとドは半音、ドは主音、ソは属音、シは導音を変わらないルールとします。歌いやすさからは、ドレミの音程関係が定まっている移動ドの方がよいでしょう。特に、シャープやフラットが4つ以上つくと、固定Doでは、とれない人もできます。

ただし、移動ドでは半音階が複雑に入ってくると難しくなります。転調のときも気をつけなくてはなりません。しかし、絶対音感をもたないと、やりにくい固定ドよりはよいのではないのでしょうか。

- ・導音.....主音より半音低くて主音に向かって進もうという動きの音。
- ・属音.....主音より上方完全5度にあり、主音を支配する。または性格づける力をもつ音。

#### 【参考】

##### 音名 Bとhについて

イタリア式音名の起源は、11世紀前半にクイド・ダレッツィオが「聖ヨハネ賛歌」の各フレーズの開始音の歌詞によって、Ut、Re、Mi、Fa、Sol、Laの6つの幹音名を定め、後にこのUtがDoに代わり、さらに第7番目の音であるSiが加わって完成しました。

もともと正式な存在とは認められていなかったSiが、音高としても不確定だったため、低いSiを「柔らかなB(ベー)」と呼び、高いSiを「硬いB(ベー)」と呼び、その両者の小文字bをhに変化させて区別しました(この「柔らかい」という表現はフランス式にもとり入れられ、hを示す用語にもなったのです)。

#### <6-2> 半音と全音のトレーニング

##### 半音を同じにそろえるトレーニング

ブレスヴォイストレーニングでは、同じ音色を息のコントロールのなかでキープし、感覚だけで半音の差をつくり出し、発声上一致させるように声を出します。つまり、ピアノの鍵盤上で隣接する2音を、ほぼ同じ音質でそろえるのです。まずは、スタッカートでやって、半音の差を感じず同じようにとれるようにしてレガートでつなげてみましょう。音程をとりに行くより声を保つことを優先するのです。

普通は、声の質やメリハリよりも、音のピッチに頭がいくため、音がとれてもうまくつながらなくなるのです。そのため、次のどれかのやり方で音をとりやすいためだけの声をつくってしまうのです。

1.声のポジションを変えることによる克服

2.音声(音色)変化による克服

3.ビブラート(ゆらし)による克服

しかも、教える人が音程に厳格なため、発声の仕方では区別して2音をとらせるような愚をやっていることも少なくありません。

しかし、私はヴォイストレーニングは、まず声をそろえていくためにすべきで、音をとることとは分けて考えるようにしています。これまでやらなかったことをやるのに、急ぐと、先に挙げたようなやり方になるのは当然のことです。しかし、ここでは、感覚で同じ声のポジション、同じ音色、そしてノンビブラートでつなげることができるまで待つことが基本です。

表現力を保つことのできる声を優先するには、少しずつ慣らしていくしかありません。そして、2音差(2度)から、3度、4度……と、1オクターヴまでそろえていくのです(これを、「ハイ」などのことばからやるのが、ブレスヴォイストレーニングの特徴の一つです)。その上で、1～3の効果をうまく使っていくとよいと思います。

#### 全音、半音のトレーニング

音と音の間隔の最も短いもの(短二度)を半音といいます。半音と半音で全音(長二度)となります。

曲を聴いて、全体の流れと感じをつかんでください。

その曲の調で、スケールを1オクターヴ上下降で歌ってみましょう。

覚えにくい音は、単音で長めに出してから声を出してください。

繰り返し練習するために、声量はややおさえてやりましょう。

#### 【参考】半音階と全音階

・半音階(chromatic scale)……オクターヴを12の半音に分けた音階。長音階(メジャー・スケール)や短音階(マイナー・スケール)(以上 Vol.2 <6-3> (次項)参照)のように、曲の基礎となることはなく、曲の中で経過的に使われるものです。

・全音階(whole tone scale)……半音階の音を一つおきにとって、オクターヴを6つの音に分けた音階。フランスの作曲家ドビュッシーにより、フランス近代音楽の基礎的手法の一つとなりました。

#### <6-3> メジャー・スケールを歌うトレーニング

##### メジャー・スケール

ドの音から1オクターヴ上のドの音まで、幹音( #、 などのつかてい音)だけを順番に並べてとってみましょう。声が届かないときは、1オクターヴ下げても構いません。これが代表的なメジャー・スケール(長音階)です。音は1番目から8番目まで下の図のような音程関係をもって並んでいます。

第3音(ミ)の音に をつけておくと、メジャー・スケールがしっかりと歌えます。

#### <6-4> マイナー・スケールを歌うトレーニング



### マイナー・スケールの3パターン

全音、半音の1ユニット(1オクターヴ分)が低いところからメジャー(長音階)は、全全半全全半となりま  
す(全は全音、半は半音のことです)。パターンとしては、この一つだけです。このときの一番低い音、出発  
点はその調の名前です。

ところが、同じように考えると、マイナー(短音階)は、全半全全全半全全です。

しかし、これではメジャーのスケールのようにうまく終わったという感じがしません(譜例A)。なぜならメジ  
ャーは、最後(第7音と第8音)半音の幅で終えていたのに対し、Aは全音で中途半端な感じが出ていたの  
です。

そこで、その前の第7音を半音あげ、最後2音の幅を半音にしてみます(譜例B)。これによって終止の感  
じは出たのですが、今度は、第6音と第7音は、増2度(半音で3つ)となります。今度はここが広すぎるよう  
で、しっくりきません。そこで、その前の第6音も半音あげて、全音(半音で2つ)でおさめます(譜例C)。こ  
れを順に、A. 自然的短音階 B. 和声的短音階(和声重視です) C. 旋律的短音階(メロディつまり、歌  
いやすさ重視です)といいます。Cは、下降するとき、関係ないので、もとの形、Aと同じにします。

マイナー・スケールを歌うトレーニング.....同様に、第3音(ミ)に をつけてチェックしてください。先にマ  
イナー・スケールを練習してから始めると、曲の感じがつかみやすくなるでしょう。

### <6-5> ブルーノート・スケールを歌うトレーニング

#### ブルーノート・スケール(bluenote scale)

フラットした第3度(ミ)第7度(シ)音を含む音階をブルーノート・スケールといいます。バップ以降、第5度  
(ソ)も半音低くなりました。黒人系ブルースの音階上の特色となっています。ジャズの表現上の特質でもあ  
り、ブルー・ノートは、ジャズの代名詞として使われています。

### <6-6> 民族音階トレーニング

【参考】ここでは、世界のいろんな音階に、広く触れてみましょう。

#### 1. 日本の音階

俗楽の音階...陽施法(民謡音階・田舎節 いなかぶし )と陰施法(都節 みやこぶし )

沖縄の音階.....日本の南方諸島(琉球諸島)に特有の音階で、特徴のある明るい印象をもっています。  
沖縄のわらべ歌 / 山羊の草刈りに(ペーペーぬくさかいが)

#### 2. アジアの音階

中国の音階 朝鮮の音階

なお、中国に隣接する諸国(日本、ベトナムを含め)の音階理論は、中国の強い影響下にあり、基本的に

は五音音階です。

インドネシアの音階

インドの音階

### 3. その他の音階

ジプシーの音階.....ジプシー特有の音階は、暗い情熱を秘めており、19世紀に入ると、ヨーロッパで起こった民族主義により、音楽作品に数多くとり入れられました。ジプシーの音階は七音音階で、主として増2度と短2度で、長2度は一カ所しかありません。

アラビアの音階

エジプトの音階

スコットランドの音階

## <6-7> アルペジオ・スケール

アルペジオ

アルパとはハーブのことで、アルペジオは、ハーブを弾くように少しずつずらして弾くということです。低いところから高く弾くときが多いのですが、その逆もあります。コードのように一度に弾くではありません。ギターが代表的です。

装飾的アルペジオと分散和音型アルペジオ

1音ずつずらして弾くのが、装飾的アルペジオです。それに対し、コードの音を分散させる分散和音型アルペジオも多く使われています。アルペジオは、とても心地よいものです。これを広い音域で使うと、スケールの大きさが出てきます。歌うときには、レガートをかけずに音をうまくおいていくような感じにします。

## <6-8> 音階・音程の基礎知識

ピアノや他の楽器で勉強しよう

ピアノは、調律されているので、鍵盤の2つのキィを叩くと、必ず正しい音程になります。しかし、歌や弦・管楽器は、その隔たりを自分の耳でつくらなくてはなりません。バイオリンや歌をやるのに、音感音程が悪いことは致命的なのです。

だから、初心者にはピアノが、音感教育の大切な幼児期にはバイオリンが勧められているのです。音感に自信のない人は、片手でもよいから、ピアノから始めてみましょう。もちろん、キーボードの他にハーモニカ、アルト・リコーダー、オカリナ、ピアノカ、アコーディオン、木琴などでもよいでしょう。

2つの音が同じ音のとき、音程は1度(同度)ということは、前にいいましたね。

2つの音の違いを“音程”といい、“度数”という単位で表わされることも、もう一度確認しておきましょう。

### 長音程(メジャー・インターバル)

インターバルというのは、隔たりという意味ですから、わかりやすいですね。全音は、長2度(半音で2つ)、半音は短2度(半音で1つ)の隔たりがあることです。音度(ディグリー)は、ピアノで考えるのであれば、白鍵だけ数えます。

2度は、ドレなどでは黒鍵一つをはさむものと(長2度)、ミファやシドなど、黒鍵をはさまないもの(短2度)があります。

長音程 2、3、6、7(度)

短音程 2、3、6、7(度)

完全音程 1、4、5、8(度)

4度は、ドレミファでもレミファソでもすべて、黒鍵2つをはさみます。5度、8度もどこでも同じなので「完全」というのです。1度は同じ音なので、いうまでもありません。

下の表を参考にしましょう。ピアノの鍵盤を見ながら考えるとわかりやすいでしょう。

	黒鍵の数	白鍵の隣り合う数	(半音だけの隔たり数)
完全1度	0	0	0
短2度	0	1	1
長2度	1	0	2
短3度	1	1	3
長3度	2	0	4
完全4度	2	1	5
増4度(減5度)	3	0	6
完全5度	3	1	7
短6度	3	2	8
長6度	4	1	9
短7度	4	2	10
長7度	5	1	11
完全8度	5	2	12

それぞれの音程の関係(隔たりの広狭)を表わすと、このようになります。

### 転回

転回とは、音の上下の関係をおきかえることで、上の方の音をオクターヴ下に、または下の方をオクターヴ上に移すことをいいます(Vol.2 < 5-5 > 参照)。

長音程を転回すると、短音程に、増音程は減音程になります。完全音程は、転回しても完全音程のままです。度数は、転回前と後を加えると、必ず9となります。たとえば、増4度 減5度になります。

### 主音・属音・下屬音

音階の出発点となった音、主音から、完全5度上に属音が、完全4度上に下属音があります。八長調(Cメジャー)なら、それぞれGとFにあたります。そして、それを主音として始まる調を属調、下属調といいます。これに、それぞれの平行調(3つ)と、同主調が身内のようなものです。コードの展開に関わっていくのです。

同主調.....同じ音を主音とする長調と短調のこと。

主和音(トニック)、属和音(ドミナント)、下属和音(サブドミナント)

ダイアトニック・コードのうち、Iをトニック(T)、Vをドミナント(D)、IVをサブドミナント(SD)といい、これを主要三和音と呼びます。それぞれの性格について述べておきます。


- ・トニック.....調の中心、頼りがいのある感じがします。
- ・ドミナント.....支配、力強く、爆発力を感じます。
- ・サブドミナント.....ドミナントを支えるもので、トニックとつなぐと、落ち着くところに来たような、ほっとした感じになります。たとえば「Silent Night」(きよしこの夜)は、I - IV - Vのみでできています。




平行調





たとえば、G(ト長調)とEm(ホ短調)は、同じ調号でのメジャーとマイナーです。始まる場所が違っただけで、途中で同じになります。また、重ねてみると、2つの音階が同じ距離を保って平行していきます。つまり、一つの調号を共有するメジャーとマイナーは、おたがいに平行調という関係なのです。

一番下の表は、上下がそれぞれ平行調の関係にあります。五線譜に示すとき、同じ調号になります。

移調

それでは、移調読みのトレーニングをしましょう。簡単な方法としては、 の位置から決めることができます。

- ・# .....最後(一番右)の#の短2度上が、この調のド、つまり#がシになるわけです。
- ・ .....最後(一番右)の  の一つ前の  についている音が、この調のド、つまり最後の  のところはファになります。

つまり、楽譜の頭についている  や  の一番、右側の位置をみて、  のところがシ、  のところがファとなることで決められます。

キー

鍵盤はキーボード(keyboard)、キー(key)は、その鍵 けん を示します。一般に、キーを決めるとするのは、歌う(演奏する)高さ(調)を決めるということになります。

オクターヴ(octave)

8番目という意味で、ピアノの白鍵は、8つ目ごとの周期があります。そのオクターヴの第一音目は、中世、ルネサンスの頃のグイードの音名法などでは、A(イ)から始まっていたのですが、17世紀に、音名のC

(ハ)がドに変わったのです。ピアノのまん中(鍵穴)に一番近いハが、中央のハ、1点ハとよびます(ドとよぶこともあります)。

#### 楽譜と鍵盤のイメージから離れよう

音をとるときは、線でとるようにしましょう。点で表わされている楽譜や鍵盤のイメージをもたない方がよいでしょう。

#### 【参考】

音部記号(clef)は、五線上の音高を決定する基準となる記号です。

・ト音記号……主に高い部分の位置を決めるものです。ト音譜表は、フルート、ピッコロ、オーボエ、クラリネットなどに用います。

・ヘ音記号……中くらいの部分の位置を決めるものです。ヘ音譜表は、コントラバス、チェロ、トロンボーンなどに用います。

・ハ音記号……低い部分の位置を決めるもので、アルト記号を用います。アルト譜表は、ピアノなどに用います。

音部記号の位置により、記号の名称が変わる。

#### 音符と休符の長さ

音符とは、音の長さを表わす記号で、五線上に記すことで、音の高低も示すことができます。

休符とは、音の出ない箇所をその長さで表わす記号。

付点(dot)……音符の符頭の右につけられる点。付点のついた音符の半分の長さが加えられる。休符も同様に、付点のついた休符の半分の長さを加えた分だけ休む。

### Round7 音程をよくするトレーニング

#### <7-1> 1度、8度の音程のトレーニング

##### 音程1度、8度のトレーニング

音感・音程をきちんととれて歌っているつもりの人でも、厳しくみると、かなりいい加減なことが多いものです。歌が得意だった人ほど、基本的なトレーニングをやらず、自己流に歌っているからでしょう。それでは、それ以上の上達はできません。

ここでは、音感、音程からハーモニーの感覚までを、基本からしっかりと身につけるトレーニングをやりましょう。

音と音との距離を音程といい、2つ以上の音が同時に鳴ったときは和音が生まれ、そして、2つ以上の音を順番に発声したときは、旋律となって歌のフレーズとなることは<6-8>で述べました。つまり、音程1度

とは同じ音、8度とは1オクターヴ離れた同じ音名の音をさします。

#### 1度から8度まで

音程は度という単位を使って表わします。ドとドなどの同じ音は1度、ドとレは2度というように、低い音から高い音までの度数を数えます。自分で数えてみてください。

度数	全音	半音	音階名	例
1度	0	0	完全1度	(ユニゾン)
2度	1	0	長2度	
3度	2	0	長3度	
4度	2	1	完全4度	
5度	3	1	完全5度	
6度	4	1	長6度	
7度	5	1	長7度	
8度	5	2	完全8度	(オクターヴ)

度数	全音	半音	音階名	例
2度	0	1	短2度	
3度	1	1	短3度	
4度	3	0	増4度	
5度	2	2	減5度	
6度	3	2	短6度	
7度	4	2	短7度	

#### 1度・8度の音程のトレーニング

耳に心地よく、完全に調和する音程を完全音程といいます。同じ音なので、ひびきも一致します。この2つには完全音程しかありません。8度は、1オクターヴ離れているので、音感よりも発声上の問題で、あがり切れないことが多いのです。歌ってみましょう。

<1度音程> (八長調)

#### <7-2> 2度の音程のトレーニング

##### 2度の音程のトレーニング

2度音程を楽譜で確認しましょう。ついでに、全音と半音の関係を頭に入れておくといいでしょう。

2度音程には、全音の2度音程と半音の2度音程があります。それぞれを長2度(全音の2度音程)と、短2度(半音の2度音程)といいます。ピアノの鍵盤上で考えてみましょう。

無伴奏で声を出していきましょう。

いつまでも譜例でピアノに合わせて歌っているだけでは、本当の音感はつきません。間違えてもよいから、はっきりと声を出し、思い切ってやってください。そして、テープでチェックしましょう。

テープで聞いたあと、ピアノかCDで弾いて、正しいかどうかチェックしましょう。

#### <7-3> 3度の音程のトレーニング

##### 3度音程のトレーニング

3度音程では、全音のみのインターバル2つが長3度で、全音1つと半音1つでできたのが短3度音程です。

全音二つで成り立っている3度音程のトレーニング

全音と半音とで成り立っている3度音程のトレーニング

2つのパターンが両方入っているトレーニング

アウフタクト(弱起)の曲です。今度は、自分で考えて、出だしを入れてみましょう。4分の3拍子なので気をつけてください。

#### <7-4> 4度の音程のトレーニング

##### 4度の音程トレーニング

4度の音程の中で同時に音を鳴らしたときの調和がよいものを完全4度といい、その音程から半音高い音が入って成り立つものを増4度といいます。

～ 完全4度の音程のトレーニング

増4度の音程のトレーニング

##### 2分の2拍子でのトレーニング

次は2分の2拍子です。一見、4分の4拍子と思いがちですが、こちらは2拍子なので、アクセントのつく位置が変わります。

歌ってみましょう。

C...2分の2拍子です

#### <7-5> 5度の音程のトレーニング

##### 5度の音程トレーニング

全音が3つと半音がひとつの5度音程は、とてもよく調和します。これを、完全5度といいます。全音と半音がふたつずつの5度音程はそれよりも半音分、音の間が狭くなるので、減5度といいます。

完全5度の音程のトレーニング

減5度の音程のトレーニング

減5度の音程のトレーニング

5度の応用トレーニング

#### <7-6> 6、7度、その他の跳躍進行(音程)のトレーニング

ヴォーカルの旋律の進行は、ほとんどが1度(同じ音の高さ)から4度くらいの進行が中心で、1オクターヴ(8度)の範囲内で動いています。特にポピュラーでは、3度までの音程変化がベースといってもよいでしょう。4度以上の音程については、できたときに、その都度、確認するようにするとよいでしょう。単に音程が広いだけでなく、曲調や流れが変わることもあります。

6度音程(長6度)を歌うトレーニング

6度音程(短6度)を歌うトレーニング

7度音程(長7度)を歌うトレーニング

7度音程(短7度)を歌うトレーニング

応用トレーニングです。La(ラ)、A(ア)などで歌ってみましょう。

応用トレーニングです。歌ってみましょう。

応用トレーニングです。歌ってみましょう。

#### <7-7> 半音のトレーニング

半音は、短二度と同じです。ここでは、3つ以上、半音を続けたフレーズをトレーニングしましょう。実際は、4つ続くことはそれほどありません。しかし、3つはよく出てきます。

連続3つの半音トレーニング

連続4つの半音トレーニング

#### <7-8> 転調のトレーニング

変化(臨時)記号のついた音程のトレーニング

音符に や がつくと、音の幅が半音広くなったり、半音狭くなったりします。

長2度 短2度の音程のトレーニング

長3度 短3度の音程のトレーニング

長2度 増2度の音程のトレーニング

長3度 増3度の音程のトレーニング

歌ってみましょう。

歌ってみましょう。



### 臨時記号のルール

臨時記号は小節内の同じ音のみ有効です、次の小節ではもとの音に戻ります。

タイでつながれた音は、小節線を越しても有効です。

(詳しくは、福島英著「ヴォーカルの達人」リズム音感トレーニング編 CD 付(シンコーミュージック)をお求めください)