

メロディ作成講座

1. 1はじめに

この講座では、「思うようにメロディが作れない」「作ってみたけど違和感を感じる」「メロディから作ってみたい」というような人向けの講座です...そのつもりです(汗

あと、私がメロディについて専門的にすべてを知っているわけではないので、一部感覚的な説明や、偏った考え方が入ってしまったり、「自分はそう思わない」と思うところも出てくると思うので、すべてを吸収するのではなく、「ラフ」に講座を受けてください。逆に、「そんなこと言われなくてもわかってる」「無意識のうちにやってた」というような内容もあるはずです。

また、「コードがわか cx らない」という方は、この講座においては心配しなくて大丈夫です。ですが、調(キー)ごとのスケールぐらいは把握しているといいと思います。

1. 2メロディ

メロディとは音楽の3大要素のひとつで(後2つは和音(コード)、拍子(リズム))、3つの中で人の耳に一番入ってくる部分です。ぶっちゃけてしまえば、メロディはなくても音楽は成り立ってしまうのですが...、メロディは、人に印象を強く与えるための最高の手段ですので、頑張ってみましょう。とわいえ「自分にはメロディを作るセンスなんてない」と思っている方がいるかもしれませんが、基本的なことさえ身につけてしまえばセンスは後からついてきます。決まり文句のように言ってしまいましたが、本当のことですので...。しっかり身につけていきましょう。

2. メロディの構成要素

メロディの作り方に入る前に、メロディはどんなもので構成されているかを考えます。

「音の高さ」

「音の長さ」

「音程の変化」

「音程の変化の幅」

大雑把に言ってしまうとこの4つが大きな要素として考えられます。音の高低や伸ばし具合、リズム。音が上がるのか下がるのか。どれくらい上下するのか。

もっと簡単に言うと、メロディの要素は楽譜で言うところの「縦軸(音程)」と「横軸(長さ/リズム)」の二つに分けることができます。

曲作りの段階で立ち止まったり、何か足りないと思ったときにはこの2つの軸でもってメロディラインをクリアーな目線で見つめてみましょう。

3. 音程と音域

まずは「縦軸」の部分から。メロディの部分でどのくらいの音域を使っていくかを考えます。

ここでいう音域とは「最低音から最高の範囲」のことです。AメロからBメロ、サビに向けて使う音域を高くしていくと盛り上がりを作っていくことができます。

世に渡っているもののほとんどはそうなっているはずですが、そうなっていないものもありますが、順に高くしていくことでもりあがりがつくりやすい、ということです。

次にパートごとの最高音のタイミングが重要になってきます。どこに最高音を置くか、またそれに次いで盛り上がるようなアクセントになる高音部をどこに配置するかで、曲の盛り上がりが決まってきます。パートごとの最高音を最後のほうにもっていくのが最もベターな作りといえます。

逆にウルフルズの「バンザイ」や ASIAN KUNG-FU GENERATION の「リライト」など、サビの最初にいきなり最高音が来るものもあります。「リライト」の場合は、最初だけでなくその後何度も最高音を使うことで”盛り上がりっぱなし”の状態を作っています。

とはいえ、今言った細かいことを気にしながら作っても楽しくありません。でも、簡単に気をつけられることはあります。

メロの音域を高くしすぎないということです。メロで音域を高くしすぎてしまい、サビがいまいち盛り上がらなくなってしまうという現象が起きることがあります。

まとめると、

- ・メロディを作る際には、パートごとの音域に気を使う
- ・特に狙いがなければ、サビか C メロに最高音を持ってくる
- ・パートごとの最高音をどこに持ってくるかも大事。複数のヤマを作って盛り上がりを持続
- ・はじめはメロの音域が高くなりすぎないように注意する

4. モチーフ

「モチーフ」は、主にクラシックで使われる用語ですが、簡単に言うと最小のフレーズ単位を指す言葉です。そのフレーズを何回か繰り返して使うことがいいメロディ作曲につながります。

たとえば槇原敬之の「世界にひとつだけの花」のサビ部分は2小節のフレーズを繰り返し使っています。

またサザンオールスターズの「TSUNAMI」のサビ部分も、短くてシンプルなフレーズですが、これがどれほどキャッチーなメロディーであるかは知っていると思います。シンプルなフレーズ(モチーフ)の繰り返しだけでもこれだけ感動的なメロディを作れるのです。

どのようなことから始めればよいかというと、まずはひとつのリズムをつくりそれを繰り返し使うということからやります。そこから音の高さというものをつけて抑揚をつけてみるというでしょう。

参考

とくP 「SPiCa」

ジミーサムP 「Midnight Addiction」

5. 音の長さ

5. 1「横軸」の意識

「横軸」(=時間,リズム)の意識というものはメロディー作りにおいて大変重要になりま

す。モチーフの反復も、リズムを繰り返して使っていくことと言ったように、リズムこそメロディーの肝といっても過言ではありません。そこで、メロディ作りにあたって横軸に関してどのように見ていったらいいのかを考えていきます。

たとえば、縦軸(音程の変化)については「上げる・下げる・そのまま」の3つがありますね。横軸も3つに分けて

長い音

短い音

無音

「長い」「短い」の基準こそあいまいですが、ざっくり言ってしまえばこの3つでしょう。

たとえばパートごと、あるいはひとつのパートの中の前半と後半などで音の長さにメリハリをつけると、曲の大きな流れや、脈動が聞き手にも伝わります。

長いだの短いだのなんて当たり前のような話ですが、やはり、これを意識するということが本当に大事です。

5. 2長い音

いわゆる「ロングトーン」のことですが、ひとつの音を長く続けるロングトーンは曲の中で大きなアクセントになります。特に、高音でのロングトーンはサビの必殺技とでも言うべき存在です。

3. で紹介した「バンザイ」や「リライト」は最高音+ロングトーンという協力のタッグがある爽快なメロディーを生んでいるのです。

一方で、ビブラートのようなちょっとした音の揺れが間を持たせているという面もあるので、器楽曲で使うのは少し難しいかもしれません。

参考

livetune 「Last Night, Good Night」

5. 3短い音

ただ短いというわけではなく、短くリズムカルなメロディーのことです。伸ばすだけのロングトーンと比べると、メロディラインを作ったり曲にリズムに乗せたりが難しいですが、その分クールでかっこよかったり、ノリのよいメロディが作れます。例としては、福山雅治の「虹」など。4. で述べたようなリズムの反復や、緩急の使い分けで特徴的なリズムを作っています。

参考

ElektLyzy 「Chaining Intention」

ゆうP(P.:Rhythmatic) 「Snow Promenade」

5. 4まとめ

一気に全部を考えてやっていくということはやはり難しいので、まずは簡単なレベルでいいので対比やバランスなどを考えていきましょう。たとえば A メロではゆっくりしたメロディだったので B メロで少し早めにするなどです。

6. 1音階の活用

まずは、鍵盤をみたときに隣同士の音というものを意識してみましょう。

たとえば(調はCで考えます)C(ド)の音を鳴らしたときに、右側に1個ずつずらしていき、ある程度いったら戻ってくる。これで山ができます。3. で言った山の作り方の原型はこれです。無理に遠く離れた音使ってしまう曲が崩れてしまうなんてことがあったり、逆に同じ音をずっと使って単調になってしまうなんてことがあったりします。要は、音階(スケール)というものを意識して作ることが第一歩なわけです。

次に、隣同士の音だけを使ってもそれ以上の広がりはないので、1つとばしで音を引いたりしてみます。2つとばしや、同じ音を2回だけ続けたり。ここまでの範囲でメロディを作れば、大きく外れてしまったり単調になったりすることはないでしょう。

6. 2高度なテクニック

それに慣れたら次はスケールの中でも半音の関係になっている部分に注目して行きます。半音の関係は不安定ですから、スケールに沿って音を鳴らすと情緒的になります。例としてヤスオさんの「Stereo noise」という曲を流します。サビの途中や最後にF#(ファ#)とG(ソ)、B(シ)とC(ド)の半音の動きが多様に使われています。ロングトーンやリズムにする以外で一番聞かせたい部分を作る方法として、半音の動きを使うと、グッと世界観をひきつけることができます

7. 最後に

この講義資料を作るにあたって、webサイト「soniqaのマイクロ音楽理論」を多大に参考にさせていただきました。ありがとうございました。

もう少し詳しい内容、またコードやリズムに関しても乗っていますので、「もうちょっとしつかり知りたい」ということであれば、下記サイトにアクセスしてみてください。

8. 参考

<http://soniqa.net/theory> 音楽理論のソニカ ミクロ音楽理論