

1.音名

音名とは要は「ドレミファソラシド」の名前のことです。

しかし、音楽理論上では主に3種類の言語で使い分けられます。

言語	音名							
イタリア語	ド	レ	ミ	ファ	ソ	ラ	シ	ド
日本語	ハ	ニ	ホ	ヘ	ト	イ	ロ	ハ
英語	C	D	E	F	G	A	B	C

音の名前を言う上でよく使われるのはイタリア語ですが、コードなどの名前を言う上では英語が最もよく使われます。とりあえず英語を覚えておけば問題ないでしょう。

また、「ドレミファソラシド」の他にも「シャープ」や「フラット」などという記号も使います。

言語	#	b
英語	シャープ	フラット
日本語	嬰(えい)	変(へん)

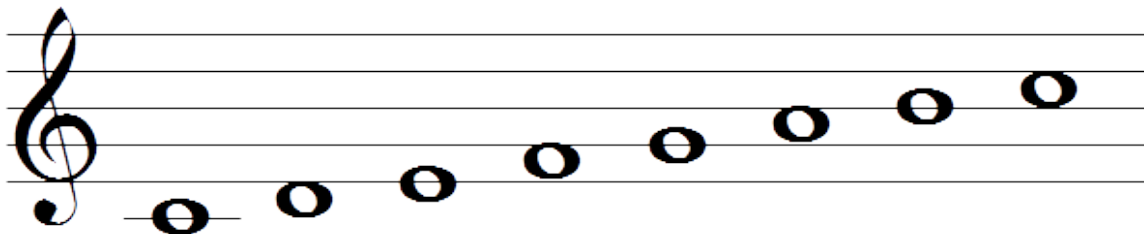
こちらは主に英語を覚えておけば良いでしょう。英語の場合、ドの音から半音上がった時「C」→「C#」ドの音から半音下がった場合「C」→「Cb」と書きます。

2.スケール

スケール(または音階)とは「ドレミファソラシ」などの音の並び全体のことを言います。

スケールは1オクターブごとにループするので、普通は1オクターブ分だけ表します。

下の図がスケールの例です。このスケールは「メジャースケール」と呼ばれ、基本ともなるスケールです。



↑メジャースケール(楽譜)

スケールは楽譜上では均等に並べられているように見えますが、実際には違います。これはピアノの鍵盤を見るとよく分かります。それではスケールの種類と共に見ていきましょう。

メジャースケール（長音階）



それではまず代表的なメジャースケールから説明していきます。メジャースケールは基本としてこのような並びになっています。メジャースケールは響きとして明るい響きをもつ特徴があります。鍵盤の並びをよく見てみると、CとDの間やDとEの間には黒鍵があるのに対して、EとFの間には黒鍵がありません。つまりCとDの間やDとEの間は音が二つ差があるのに対して、EとFの間はひとつしか差がないということになります。この鍵盤の二つの差を「**全音**」と呼び、ひとつの差を「**半音**」と呼びます。メジャースケールというのはこの全音や半音の並びが上の図のように「**全全半全全全半**」となっているとき、どこから始まっても明るい響きになります。上の図のスケールはCから始まっているので「Cメジャースケール」と呼びます。

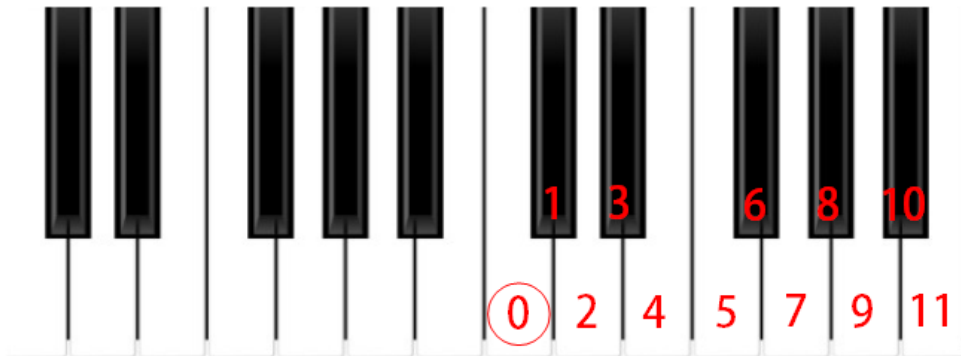
マイナースケール（短音階）



次にマイナースケールを説明します。マイナースケールの並びはこのような並びになっています。マイナースケールは響きとして、暗い響きをもつ特徴があります。マイナースケールの全音半音の並びを見ると「**全半全全半全全**」となっています。この並びになっているとき、どこから始まっても暗い響きになります。上の図のスケールはAから始まっているので「Aマイナースケール」と呼びます。他にもスケールはたくさん存在しますが、音楽理論を知る上では今のところこの二つを知っていれば大丈夫です。

3.度数

度数とは、音と音の距離を測る単位のようなものです。スケールのところで全音半音の説明をしましたが、ある音から半音がいくつあるかによって度数というものを決めます。この度数はこの後にコードというものを説明するときに重要になってくるので、しっかり覚えておきましょう。

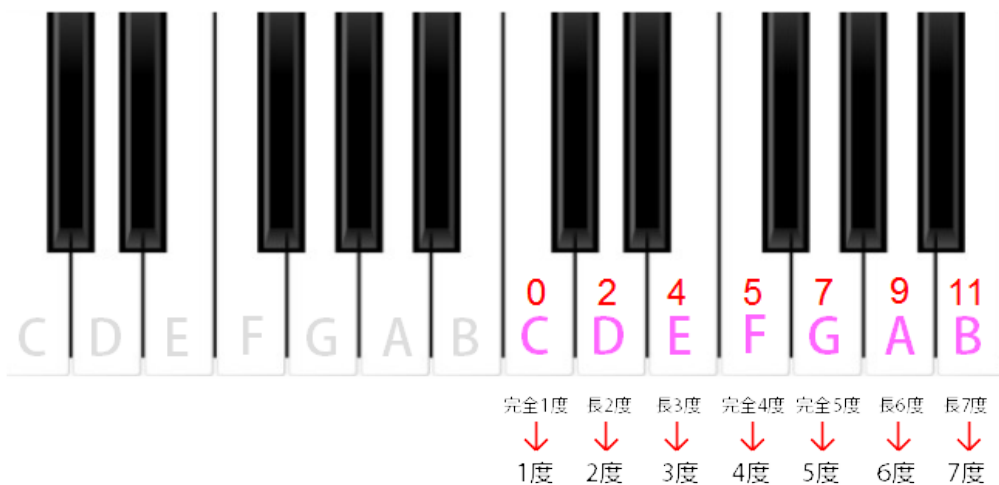


上の図は、「C」の音からいくつ半音があるかを表した図です。「C」から「E」までは半音が4つ、「C」から「G」までは半音が7つとなっています。この半音の数に合わせて決めた度数が下の図になります。

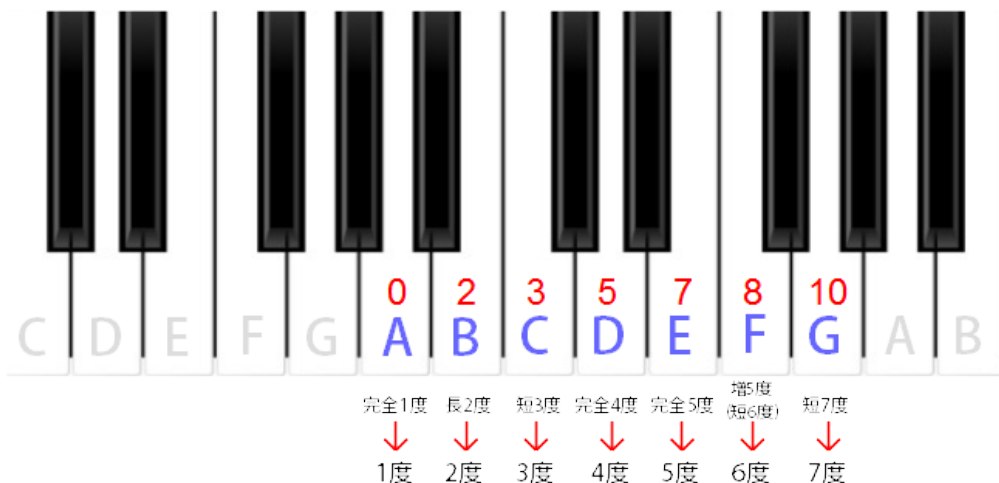
距離	0	1	2	3	4	5	6
度数	完全1度	短2度	長2度	短3度	長3度	完全4度	増4度(減5度)
距離	7	8	9	10	11	12	
度数	完全5度	増5度(短6度)	長6度	短7度	長7度	完全8度	

度数ではこのように基準となる度が1度となり、度数によってその音と音を同時に鳴らしたときに感じる響きが変わってきます。それは数字の前に付いている「完全」「短・長」「増・減」によって変化します。

「短・長」は暗い響きと明るい響き、「完全」はどちらでもないような響き、「増・減」はフラットやシャープを使うときなどに使われます。しかしこれだと急に覚えることが増えてしまうため、下図のようにメジャースケールとマイナースケールに当てはめて見てみましょう。



上の図を見ると、メジャースケールは「完全」と「長」しか付いていないので明るい響きだということが分かります。それでは分かりやすく覚えるために、「完全」と「長」を外してみましょう。すると上図のように「1度2度3度4度5度6度7度」という並びになりました。

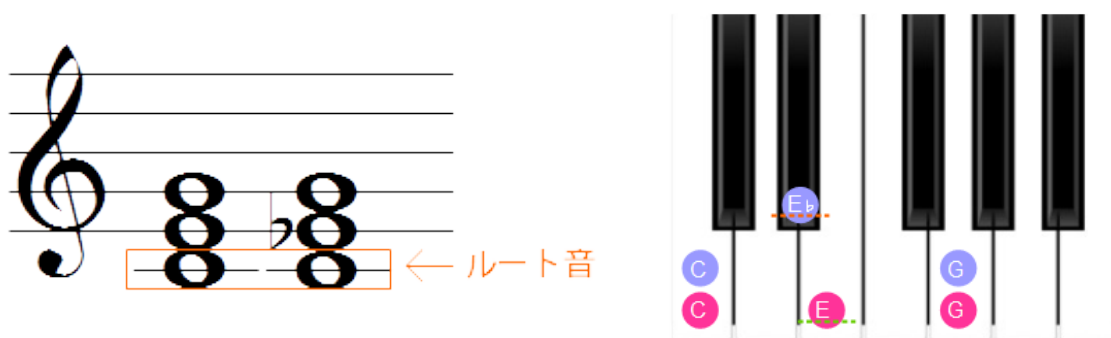


次にマイナースケールを見てみましょう。こちらには「完全」「長」「短」「増」とあります。「短」や「増」などが暗い響きを出しているスケールだということが分かります。こちらでも数字の前の文字を外すと、一部例外がありますが「1度2度3度4度5度6度7度」という並びになります。つまり、スケール上で度数を数えるときは「完全」や「長・短」「増・減」を考えずに「1度2度3度4度5度6度7度」と数えればよいということです。

4.コード「トライアド」

ここからはコードの話になります。コード(和音)とはそもそも音を2つ以上重ねて鳴らしたときにできる音の響きのことを指します。コードはいくつか種類があり、それを組み合わせていくことで曲が出来ます。それではコードの基本となる「トライアド(三和音)」から説明していきます。

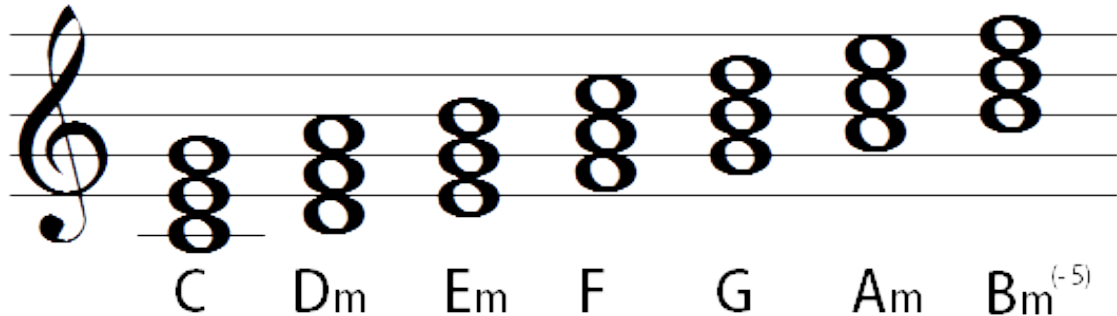
トライアドは簡単に言うと音を3つ重ねたコードになります。どういう風に3つ重ねればいいのか、トライアドの基本となる「メジャーコード」と「マイナーコード」を見ていきましょう。



上の図を見てみましょう。左側の三つ重なったコードを「メジャーコード」右側の三つ重なったコードを「マイナーコード」と言います。メジャーコードは明るい響き、マイナーコードは暗い響きがします。トライアドはこのようにひとつ飛ばしの1度、3度、5度のように音を鳴らします。コードの中で、一番下に当たる音を「ルート音」、3度の音と5度の音は度数より「第3音」、「第5音」と呼ばれます。それでは、何故メジャーコードは明るくて、マイナーコードは暗い響きがするのでしょうか、それはルート音からの度数に関係してきます。メジャーコードは第3音が長3度なのに対して、マイナーコードは第3音は短3度になります。つまり、第3音が短か長かによって、響きが変わり、そこでメジャーとマイナーを区別することが出来るということになります。

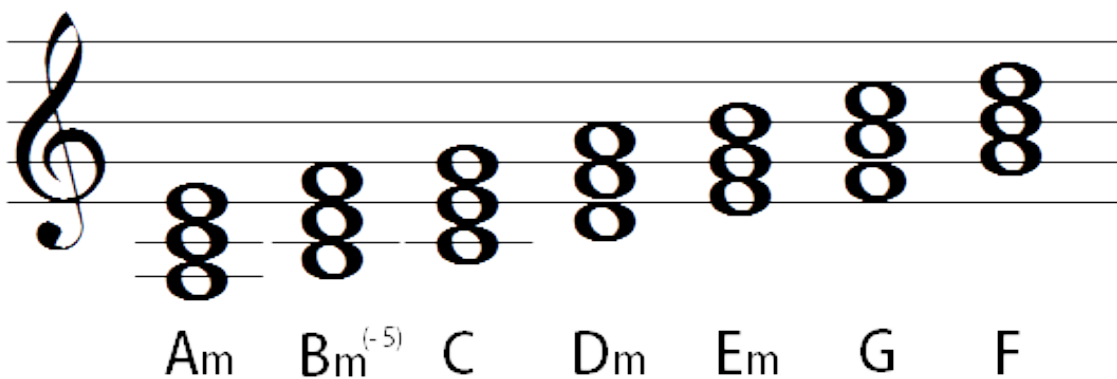
5.ダイアトニックコード

ダイアトニックコードとはあるスケールに対して存在する基本的な7つのコードのことを言います。7つのコードと言っても基本的にスケールにトライアドを乗せるだけです。



ダイアトニックコードはすべて決められたスケール中の音で構成することが出来ます。上の図のコードはすべてCメジャーのスケールから構成されています。

また、ここでトライアドの下に表記されている「C」という文字は「Cメジャー」を表していて、「Dm」という文字は「Dマイナー」を表しています。メジャーコードの時にはそのコードのルート音の後には何もつけずにコードを表記して、マイナーコードの時にはそのコードの後に「m」を付けてコードを表記します。



上の図はAマイナーのスケールから構成されているダイアトニックコードです。こちらも同じように、すべてAマイナーのスケールにトライアドを乗せただけです。

基本的にはこの7つのコードを使うことで曲を作ることが出来ます。次回からはこの7つのコードをどのように使い分けていくのかを説明していきます。