

MARUYU
MASTERING
LESSON
TEXT

VOL. 1

<お品書き>

1. 音階の話 ～ドレミはイタリア語だけど音楽制作は結構英語編～

まずはドレミの話から。ピアノで覚える。指番号と運指。初日目標。

リズム練習は年齢が10歳前後ならアリ。大人はリズム練習を体感的にできない（考えちゃう）ため後回しの方が効率的。希望あれば可。

2. コードの話 ～毎回ドミソっていうのめんどいから「C」っていう編～

今度は和音（コード）の話。ピアノ以外の楽器と対話する際の共通言語。初日目標。

簡単な覚え方やコードの仕組み。数字の意味など。度数は興味があれば。目標は「言われたコードをぱっと弾ける」こと。

3. 推奨コード進行3つ（+1） ～からくりマルサ王道～

ボカロやポップスで使われる定番のコード進行を順番に押さえてみよう。3種類。1種類につき1日目安。

バラバラなように見えて、実は最後の1つに全て繋がっている。

どうしてもやりたい曲がある場合は、そちらを優先でもOK。（ただし参考難易度を提示する）

4. セッションしてみよう ～音を楽しむとはこういうこと～

最後の一つは「Isn't She Lovely」。3種類の定番進行をうまく組み合わせた楽曲。順調にいけば5日目。

前の3種類ができていれば自然とできる。流石にオシャレなのと、リズムの大切さを改めて体感できる。



1-1. 音階

ドレミファソラシのことを固く言うと「音階」。

ドミソみたいな塊を「和音」、

上のドと下のドは「オクターヴ」の関係である。

tips

オクターヴはオクト(8)に由来。

ドとドはちょうど8個離れてる。タコは足8本だからオクトパス。

しかし！

今日からは英語でも言えるようにしよう。

「ドレミファソラシ→CDEFGAB」。これが結構大事。

ド→C、レ→D、ミ→E、ファ→F、ソ→G、ラ→A、シ→B

*なんでAから始まらんのか？→アメリカのポップス界隈ではCmajが主流だったので、じゃあC基準にすっかとなったため。ちなみに、ドイツ音階だとちゃんとAから始まる。

ピアノを弾く時、指にはそれぞれ番号が振られている。

親指 (1)、人差し指 (2)、中指 (3)、薬指 (4)、小指 (5)。これは右手も左手も同じ。

この辺は小中学校でも習うので知っているはず。

The diagram illustrates the mapping of Japanese musical notation to English notation for a scale. It features a piano keyboard layout with black keys labeled with sharps and flats, and a series of notes with their corresponding English letters and accidentals.

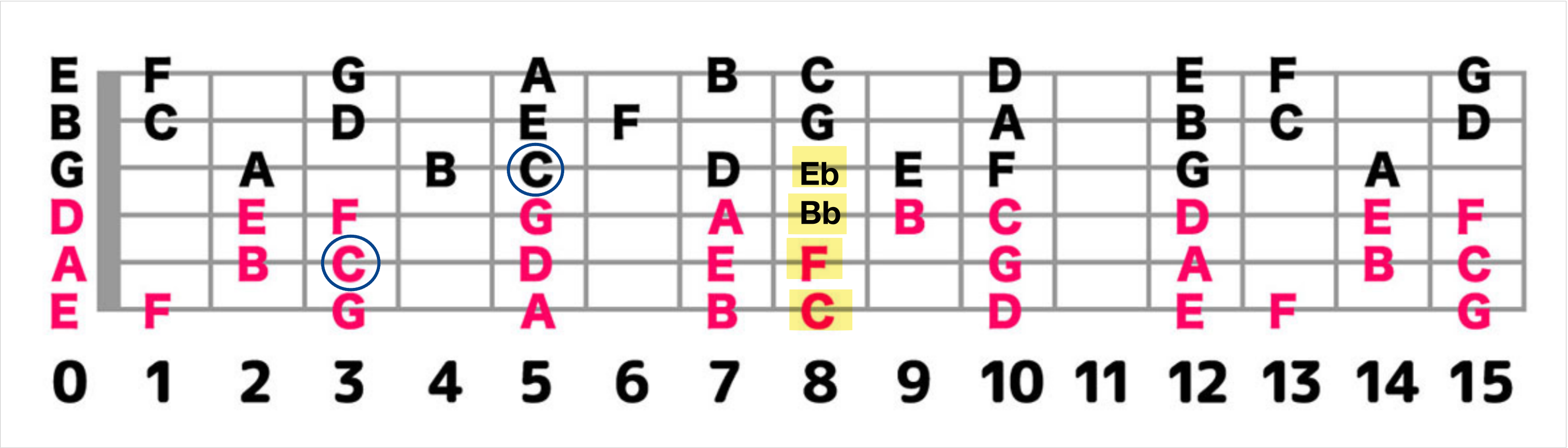
Japanese Notation	English Notation	Accidental
ド	C	
レ	D	
ミ	E	
ファ	F	
ソ	G	
ラ	A	
シ	B	
ド	C	
レ	D	
ミ	E	

*半音上は# (シャープ)、半音下はb (フラット) で表記。
*EとF、BとCの間には黒鍵がないことに注意！

1-2 音階（他の楽器）

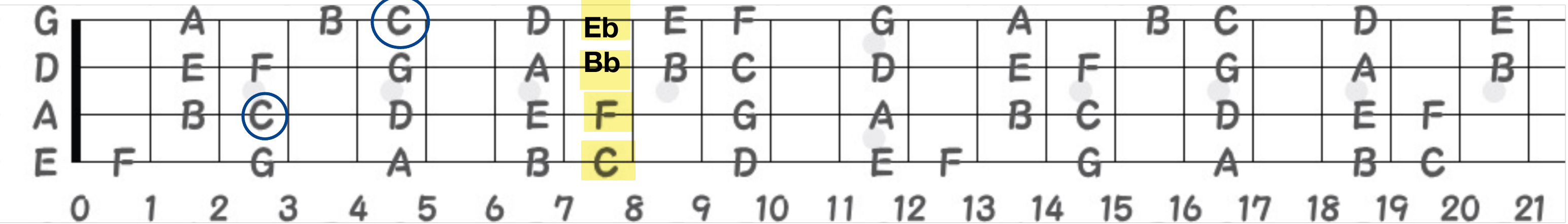
ギターはフレット（金属の部分）一つ分で半音になる。
ギターとベースは後述の四度進行に最も適した楽器である。↓黄色部分参照。

ギターの音階



勘のいい人は気付くかもしれないが、ギターの下4弦とベースの4弦は全く同じ。
どっちかを覚えたらもう片方もそのまま弾ける。

ベースの音階

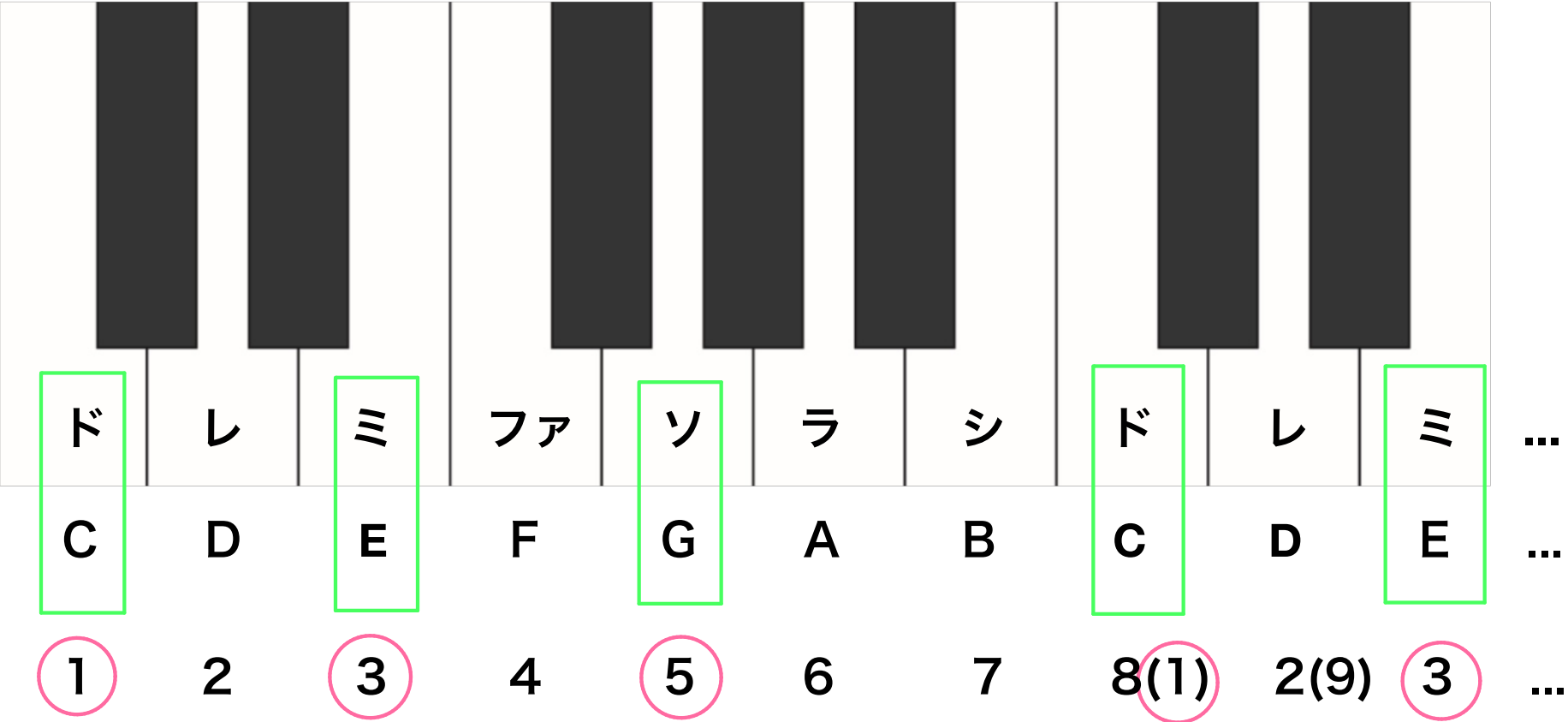


2-1. コード (major)

ドミソやレファラ……といった構成音をもっと英語っぽく言うと「コード」です。

tips

和音ではなく「構成音」。例えば、ドミソとミソドは違う和音だけど、構成音は一緒だからまとめようという考え。



ド ミ ソ
1 + 3 + 5

C Major

シー メジャー

*おおよそMajorを省略して「C」と書きます。

*楽譜上にCと書いてあったら「C major」のことです。

構成音を数える時は、まず基準となる音を設定します。

ドミソで説明したいので、今回は「C (ド)」です。

ドを「1」として2345……と番号を振っていきます。

この時、1の音を「ルート」と呼びます。

*日本語だと根音。根っこという意味のRootです。

続いてミとソは、1から数えて3と5になります。

1+3+5の組み合わせを「Major (メジャー)」と言います。

今回はCが基準(1)なので「C Major」と言います。

例えば、基準がEならE Maj、基準がGならG Majです。

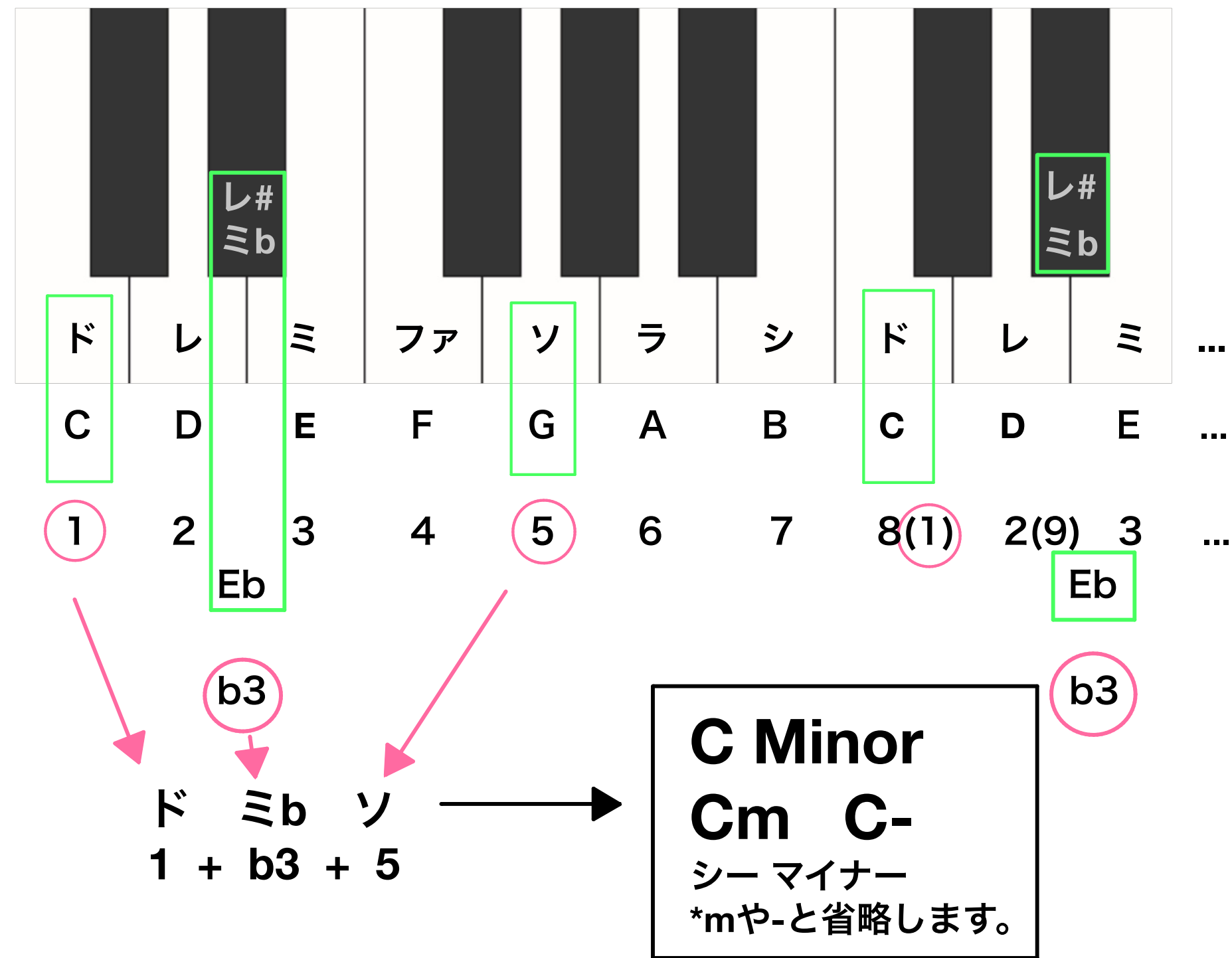
*わざわざ番号にしたのは、他のキーでもわかりやすくするためです。カラオケにキーチェンジがあるように、歌しやすいキーは人によるので、演奏者はその場ですぐに変えないといけないのです。番号にしておけば、あとは基準を変えるだけですぐに対応できます。

ちなみに、ドミソでもソドミでもミソドでも構成音は同じなので全部C MajorでOKです。

「私はドミソやるからお前はミソドでお前はドだけで……」なんて、いちいち伝えなくても各メンバーは好きなように演奏できます。

2-2. コード (minor)

コードにはMajor（メジャー）だけでなく、Minor（マイナー）もあります。
Cm Fm Bmなど、小文字のmで略して表現することがほとんどです。



番号がわかれば、マイナーは簡単です。
ドミソ（1+3+5）で「C Major」というのは前のページで
わかったと思います。
マイナーは3の音を半音下げた構成音のことです。
*一般的に半音下げたことを「b（フラット）」と表現します。
つまり、ドとミbとソの組み合わせ。
1+b3+5の組み合わせが「C Minor」となります。
略して「Cm」と表現するのが一般的です。
そして、今回はCが基準(1)なので「Cm」。
例えば、基準がFならFm、基準がAならAmになります。

Minorはよく「悲しい雰囲気」と言われます。
実際聞いてみると暗い感じがしますね。
楽曲制作はMajorとMinorを上手く組み合わせ、感動やワ
クワクを演出するのです。

もちろん、構成音が同じであればいいので、
ドミbソもミbソドもソドミbも「Cm」です。
Cmと言ったほうがわかりやすいですね。

2-3. コード (テンション)

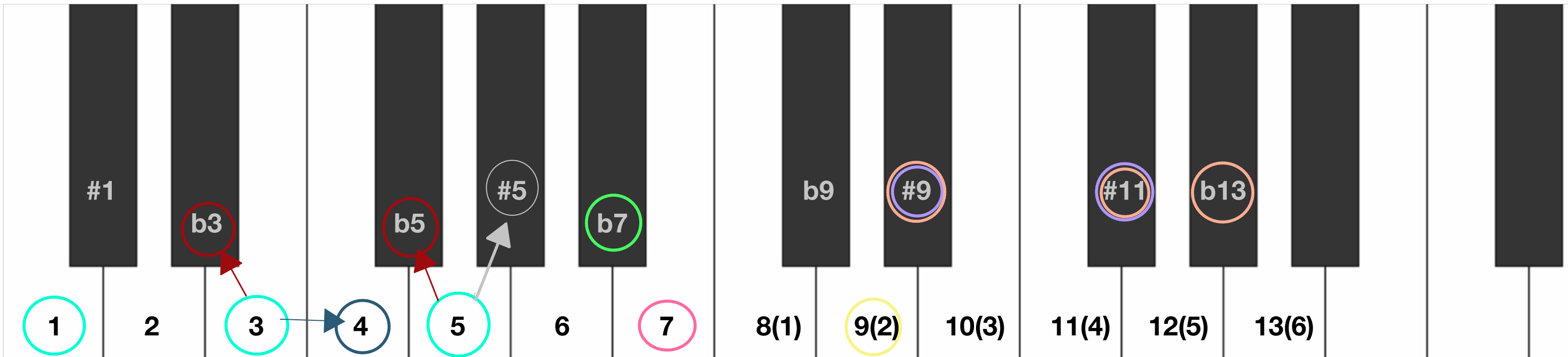
別になくても曲は書けるのでコラム的な部分ですが、オシャレな曲を作りたい人にとっては重要な要素です。

テンション（緊張）はMinorとはまた違った要素で、暗くも明るくもない微妙な音程です。

俗に「浮遊感」などと言ったりして、その緊張と緩和（解決）を駆使して明暗以外の心地よさを表現します。

種類を列挙すると、7,maj7,b9,9,#9,11,#11,13,b13、そしてsus4(3→4),aug(5→#5),dim(3,5→b3,b5),b5は音程変化で緊張します。

*7はテンションに含めない場合もあります。9、11、13を表記する際の基準音になるためです（7に何度の音が足されてるかで数える）。addコードは単純に足すだけです。



1+3+5+b7→C7

1+3+5+7→Cmaj7

1+4+5→Csus4

1+3+#5→Caug

1+3+5+7+9 → C7(9), C9

1+b3+b5→Cdim

1+3+5+b7+#9+#11 → C7(#9,#11)

1+3+5+b7+#9+#11+b13→C7(#9,#11,b13)

緊張した音は、安定した音に移行するときに心地よく響く（解決する）。

Csus4→Cが一番わかりやすいと思う。

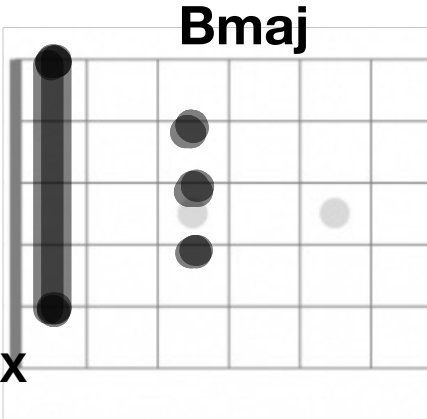
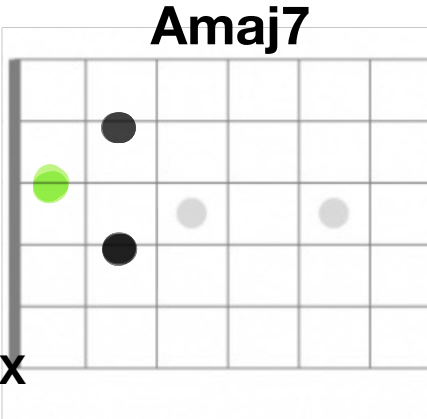
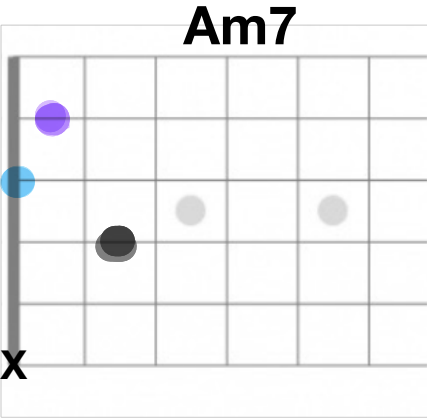
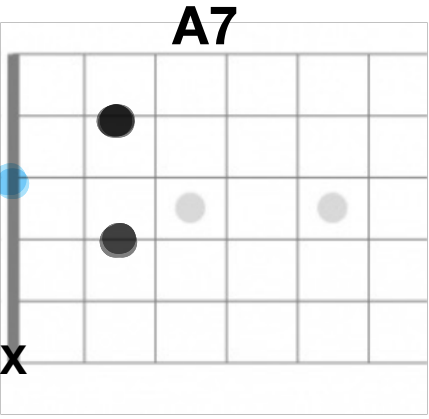
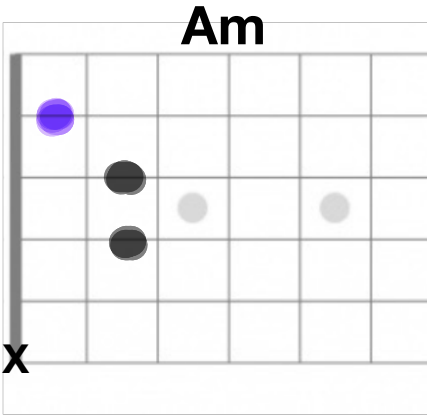
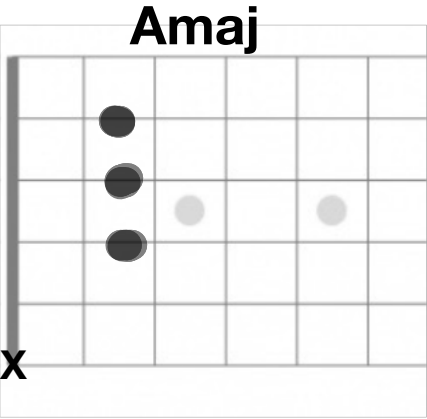
緊張の度合いは組み合わせにより様々。

大きな緊張から大きな解決は清々しいし、緊張してないのに解決しようと思っても綺麗に響かない。

2-4. コード（ギター）

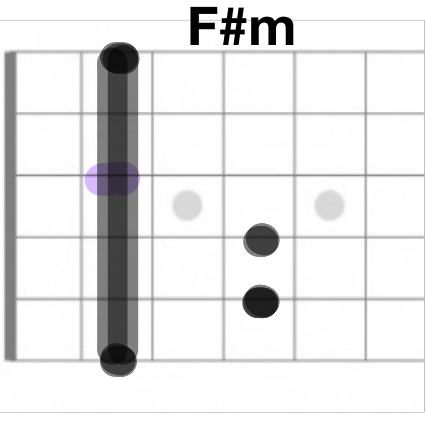
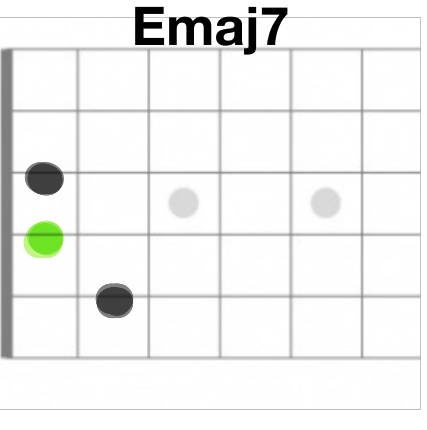
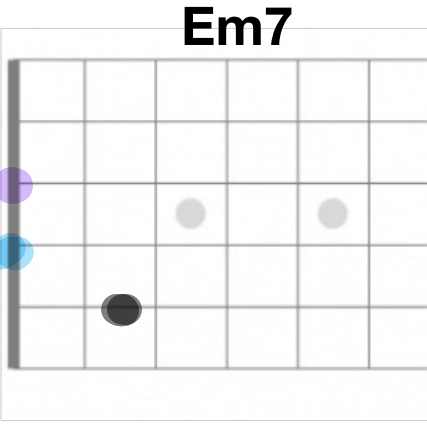
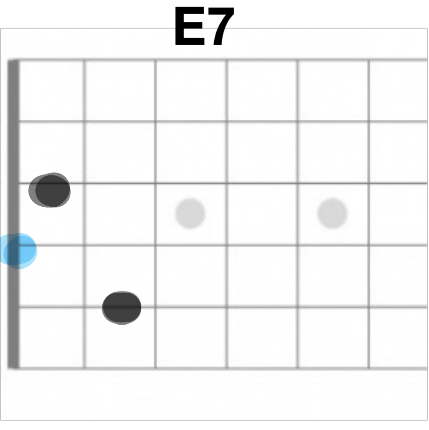
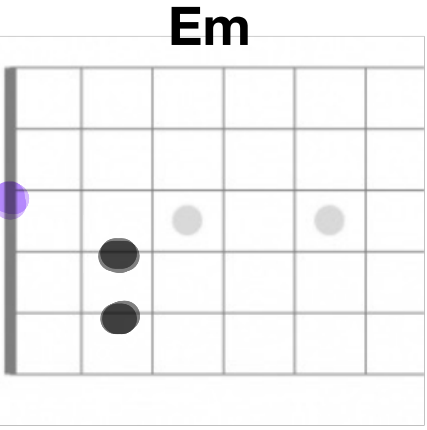
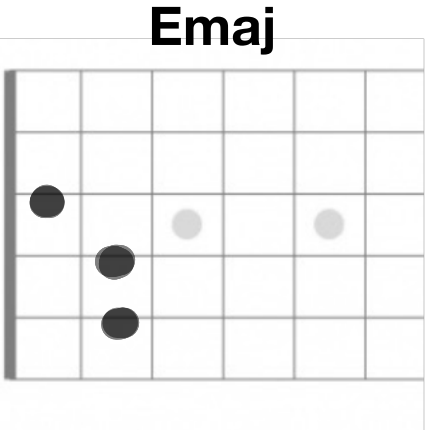
エレキギターはとりあえず「4種類」のコードを覚えておけばOK。
あとは仕組みがわかれば自分で作れます。ベースは覚えなくてOK。（ベースも最終的には使うことになります）

A系



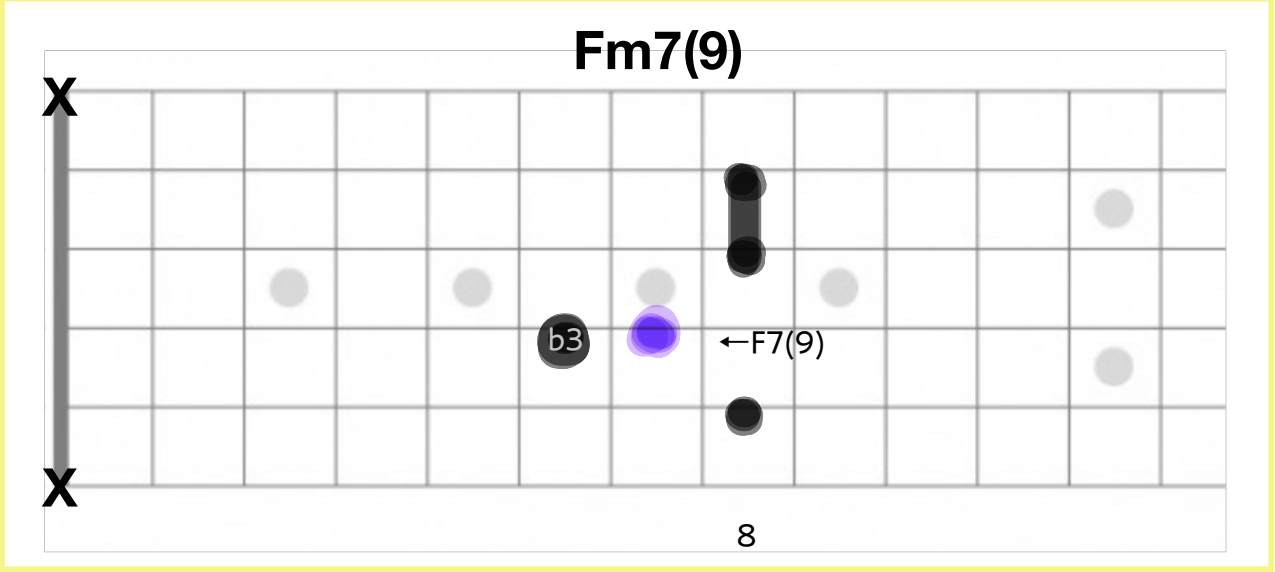
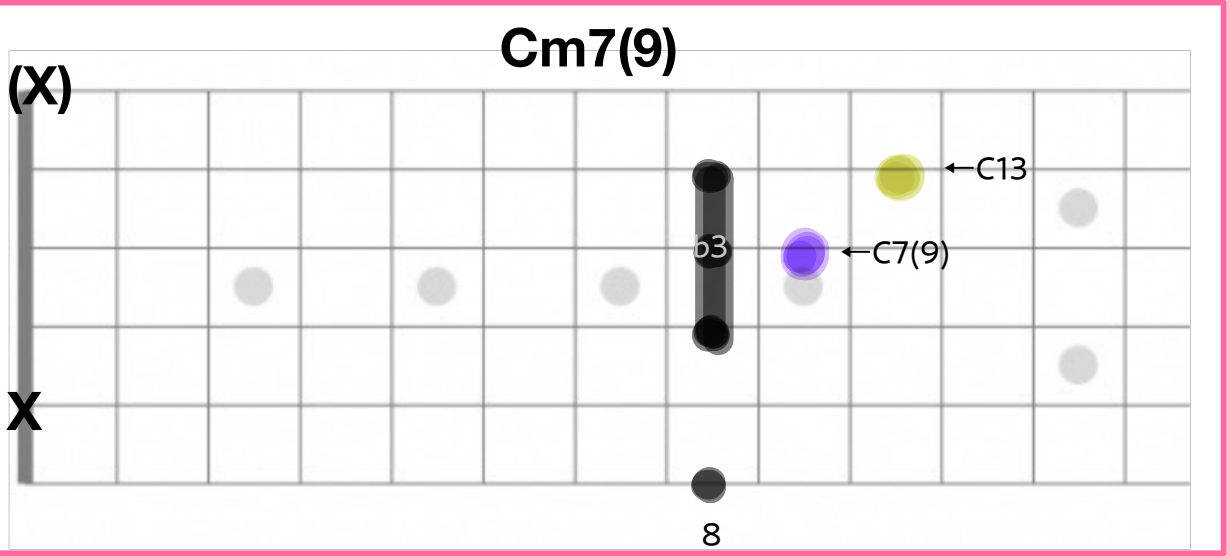
考え方はピアノと一緒に、3がb（半音下がる）ならminor、8が（全音下がる）と7、8がbするとmaj7になる。丸ごとバレーすればコード自体を上げられる。

E系



いずれのコードも「一番低い音」が「ルート(1度)」になっていることに気がつくましたか？ ベースはルートを弾いているんです。

オシャレ系



3. コード進行

コードを演奏する順番に示したものを「コード進行」と呼びます。例えば、C F G Am ……のようなものです。

これはミュージシャンが演奏する際の指標、いわば台本のようなもので、この順番に演奏すれば楽曲が組み上がる仕組みになっています。

世の中の楽曲（おおよそPOPS）の大半は、このコード進行という台本の元に作られています。

*クラシックなどが例外で、コード理論ができあがる前の音楽にはコード進行という考え方は存在しない。ただし、無理やりコードに当てはめることもでき、これがコード理論の成り立ちでもある。

*コード作曲法とそうでない曲の違いを体感するなら、ドラクエとFFの曲をシーンごとに比較するのがオススメ。FFはコード、ドラクエはコードではありません。

コード作曲法の基本は、このコードの組み合わせを考えることになります。

人によりますが、演出を計算しながら緊張と明暗を使い分ける理論派と、適当に鳴らしながら心地よい響きを探す感覚派に分かれると思います。

ただ、初めは計算づくで作るのは至難の業ですし、心地よい響きを探す感覚も掴めないのが普通です。

そんな時のレッスン。

それは、「定番を覚えること」です。

はい。丸暗記です。

「えー……」と思った方も少なくないと思いますが、右も左もわからないままでは目を閉じたまま道を歩くようなものです。

それに、世の中には「同じコード進行が使われている曲」が山ほどあり、しかも普通に売れているのです。あんまり関係ないんですね。

そして、コード進行をパクるのはパクリにならない（法律には抵触しない）ので安心です。

いいなと思ったら自分の曲にしてもOKなのです。

まずは、3つのコード進行を覚えてみましょう。汎用性が高く、それでいて響きが美しいものを選びすぎりました。

仕事として作曲にするにあたっては、「聞いたことのある安心感」というのはとても重要なのです。それを感じながら取り組んでみましょう。

3.1 コード進行（四度進行）

Cm ---- Fm ---- Bb ---- Eb ---- |

*Key=Eb (Cm)

Cm7 ---- F7(9) ---- Bb13 ---- EbM9 ---- |

*アナザーバージョン。

王道中の王道、「四度進行」です。

C→F→Bb→Ebと4度の幅で進行しており、これが緊張解決緊張解決と規則正しい対比になって美しい響きを生んでいるのです。4度で動くことをドミナントモーションと言い、緊張と解決の基本系。全ての基礎とも言えるコード進行でしょう。

癖がないとも強い癖があるとも言える強力な進行で、切なさだったり悲壮感を表現するのにはピッタリです。前後を入れ替えたバージョンや、二番目をFmajとするバージョンなどバリエーションも豊富。

< 類似楽曲 >

からくりピエロ/40mP、千本桜/黒うさ、残酷な天使のテーゼ/高橋洋子、Summer/久石譲

狩りから稲作へ/レキシ、This Love/Maroon5、白日/King Gnu、Flamingo/米津玄師

3.2 コード進行 (Just The Two Of Us進行)

Ab ---- G ---- Cm ---- Bbm -- Eb -- |

*Key=Eb (Cm)

AbM7 ---- G7(#9) ---- Cm7 -- Bm7 -- Bbm7 -- Eb7 -- |

*アナザーバージョン。

元となった曲、「Just The Two Of Us」からこう呼ばれている他、丸の内サディスティックから「丸サ進行」とも。

そのまま使っても夜っぽさや都会っぽさが演出でき、オシャレな雰囲気が漂う強力な進行。反面、既存曲に引っ張られやすく、二番煎じになりやすい。音楽を齧ったことがある人なら「またこれか」となることは必定で、作曲する側はいかにして悟らせないかということを常に考えながら使う必要があります。椎名林檎は「椎名林檎」というキャラクターと演奏力で黙らせているというのが、カッコいいポイント。海外の人より、日本人の方が好きな進行のようです。

G→C,Bb→Eb,Eb→Abと4度が登場するため、浮遊感と安定感を高レベルで両立している。

< 類似楽曲 >

恋愛裁判/40mP、Virtual Insanity/Jamiroquai、何なんw/藤井風、Summer Vacation/sumika、Automatic/宇多田ヒカル、HIGAWARI PRINCESS/田中秀和、A Perfect Sky/BONNIE PINK、メランコリーキッチン/米津玄師、Fly-day Chinatown/泰葉

3.3 コード進行（アニソン進行）

Ab ---- Bb ---- Gm ---- Cm ---- |

*Key=Eb (Cm)

AbM7 ---- Bb7 ---- Gm7 ---- Cm7 ---- |

Fm7 ---- Gm7 ---- Cm7 ---- Bb7 -- Eb7 -- |

*下のようによく続くことが多い。そのバリエーションも豊富。

王道進行の一つでもあり、そのまま王道進行と呼ばれることもある。他にはアイドル進行や循環進行などとも呼ばれる。

完成された進行で、順に演奏するだけで物語性を感じられる。汎用性柔軟性も高くアレンジの幅も広いため、洗練されすぎると一聴してこの進行だとわからない場合も多い（アニソン特有）。四度進行と丸サ進行との親和性が高く、織り交ぜて使うことも可能。

実は大元はJTTOU進行で、解決の演出を盛っているだけで構造自体はほぼ同じ。

複雑なメロディはもちろんシンプルなメロディも映えるし、どんなリズムも受け入れられる、非常に寛容な進行。

< 類似楽曲 >

Love so sweet/嵐、晴る/ヨルシカ、コネクト/Claris、ハッピージャムジャム/しまじろう、冒険でしょでしょ?/平野綾、いとしのエリー/サザン、TSUNAMI/サザン、ようこそジャパリパーク/オーイシマサヨシ、ラブリー/小沢健二、美しい緒/スピッツ

4. セッションしてみよう

このレッスンは作曲編曲を目標にしたものなので、完璧にできなくてもOKです。

他の楽器と合わせるとどうなるかというのを体感してみることは重要なので、ぜひやってみましょう。

これから先自分の曲を作った際は、演奏をプレイヤーに依頼することもあるでしょう。依頼するときに上手く言語化できないと、自分の思った通りの演奏をしてもらえない可能性が非常に高いです。理想の楽曲を形にするためには、ある程度演奏ができた方が良いでしょう。

今回セッションする楽曲は「Isn't She Lovely」です。

これまでやった3つのコード進行の組み合わせで全て演奏できる上に、オシャレで有名、汎用性も高い優れた楽曲。

シャッフルという独特のノリ（黒人っぽさやカッコよさの元）を体感してみましょう。

- ・コード感を掴む。移動ドの感覚。
- ・コード譜を読み演奏する。ボイスニングの重要性。
- ・歌えるなら歌ってみる。
- ・リズムの重要性。

といったようなことを意識しながら、演奏してみましょう。

楽器はなんでもOKですが、できれば2種類以上に挑戦してみましょう。

編曲をする場合は数種類の楽器を扱えた方が良いでしょう。

ここまでのレッスン内容は実践に直結する知識・技術で、音楽をやるなら一生使います。

体が勝手に音を奏でてしまうくらい、刻み込みましょう。



4.1 Isn't She Lovely (inEb)

[Intro]

Cm7 ---- F7(9) ---- Bb13 ---- EbM9 ---- | *2

[A] sync.

Cm7 ---- F7(9) ---- Bb13 ---- EbM9 ---- | *2

[verse]

AbM7 ---- G7(#9) ---- Cm7 ---- F7(9) ---- |

AbM7 ---- Bb7 ---- Eb ---- (theme) -- G7 -- ||

*Eb with Theme

5. おわり

お疲れ様でした。以上で、入門編は終わりになります。

ここから作曲編曲に入っていく上で、ここまでの内容は全て100%使えます。

教えていないコードや特殊な進行など掘り下げればたくさんありますし、日々新しいものが発明されています。

それは、紙とペンを持って頭を悩ませてできたものかもしれませんし、誰かの頭にたまたま浮かんだものかもしれません。

研究することに没頭するのも悪いことではありません。

最後にセッションを持ってきたのは、純粹に「音を楽しむ」ということを忘れて欲しくないからでした。

誰かと一緒に音を鳴らし、合わさった時のハーモニー、心地よさ。

そういうものも、楽曲に包み込むことができます。

楽器一つ一つを別々に録音して重ねて作るのではなく、セッションでやったように同時に演奏して作る。

そうすることで、その場の一体感まで楽曲に取り入れることができるのです。

一つの表現の方法として知っておきましょう。

また、ここまでの知識と技術で世の中のポップスはほとんど演奏できるようになります。

好きな楽曲があるなら、それを友達とセッションしてみても良いでしょう。

耳コピしてもいいですが、面倒であれば「Chordwiki」を検索してみましょう。大抵の楽曲はあります。*難しければ難しいほどあります。

それでは次は、作曲・編曲編に進みます。

テキストのvol2をご覧ください。