

第6回 五線譜入門6 イヤトレ コード&スケール

メロディライティング入門2

メロディ

音楽の顔であり、作ることが一番易しくもあり難しい

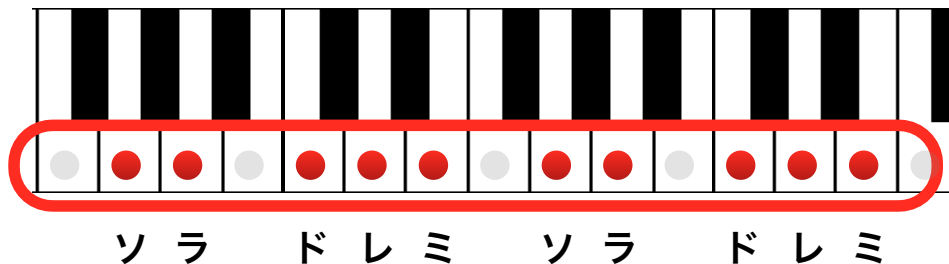
「歌うため」のメロディと「楽器のため」のメロディがあります。歌うメロディが作れると楽器のメロディも作れるようになります。つまり歌うメロディはとても大事です。

メロディは、突然天から舞い降りるように頭に思い浮かんだかと思うと、どんなに頭で考えてひねり出しても出てこないということがあります。確かに偶然の産物や、天賦の才のある方だけの特技に見えるかもしれませんが、事実は違います。メロディは音楽のパーツを再構築することです。そのパーツは今まで聞いてきた音楽が材料になります。ただ、殆どの人はその材料が頭の中で「眠っている」状態です。メロディを書くための練習を続けていくと頭の中に眠っていた音楽パーツが覚醒し始め、どんどんメロディが書けるようになってきます。大事なことは「正しい練習」をすることです。

メロディを書くコツを一つ上げると、メロディに使う音の数をなるべく減らすことです。Major scaleから「ファ」と「シ」を省いたScottish scaleは多くの大ヒット曲のメロディ材料として有名です。メロディを書く大きなきっかけとなる「鼻歌」のほとんどが、実はこのScottish scaleで作られます。

Scottish scale

「ファ」と「シ」を省く



その他のメロディのコツ

和音(コード)をバラかして作る

「ドミソ」「ミソド」「ラドミ」などをパーツにする

単音をずっと続けて作る

「ミ」や「ソ」の音は単音でずっと鳴らし続けられる。

「ドレミ」は最強のメロディ部品

多くの名曲の重要なパーツです。

メロディの構造基礎

メロディはモチーフで分けると定形が見えてきます。代表的なものを上げます。

$\alpha - \alpha' - \beta - \gamma$

この例では、4拍子のメロディが示されています。最初の2拍はCコードで、モチーフα（黄色の枠）が示されています。続く2拍はAm7コードで、モチーフα'（黄色の枠）が示されています。3拍目はFΔ7コードで、モチーフβ（ピンクの枠）が示されています。最後の2拍はG7コードで、モチーフγ（紫色の枠）が示されています。

$\alpha - \beta - \alpha' - \gamma (\beta')$

この例では、4拍子のメロディが示されています。最初の2拍はCコードで、モチーフα（赤い枠）が示されています。続く2拍はAm7コードで、モチーフβ（紫色の枠）が示されています。3拍目はFΔ7コードで、モチーフα'（赤い枠）が示されています。最後の2拍はG7コードで、モチーフβ'（紫色の枠）が示されています。

この例のように、見る尺度で構造が「入れ子」状態となることがわかります。

