

26/7/4

コードによるアレンジ pp.22~30

コード → Xロティの伴奏のための道具

Xロティに対してコードを当てる、
さらにそのコードとXロティにふくめるよう
ライン(声部)を追加していく、



・伴奏部のコード・アレンジ

・コードによるアレンジとパート

単独でコードを弾ける楽器(パート) → ギターやピアノなど
ギターの場合はTAB譜+コード・ダイアグラムを覚える前提

↑
ピアノのような鍵盤楽器はそうではなく、
コード・ダイアグラムと五線譜上の配置は1:1対応しない。
(これは各楽器の弾き方に由来する)

ピアノに教ると、左手(低音側)とベース、右手(高音側)をコードと分割して
アレンジすることが多い。以下の議論はピアノ右手を前提とする。

・コードを配置する音域(ロー・インターバル・リミット) ▶ PAVのピアノで
ためいき思い
ふくはるがx
トライアドの音階を下ずつ上げていくと途中から最高音以外
も取れなくなる現象が発生する。

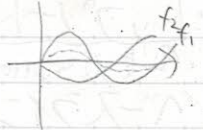
※なんでも物理学のお話、低音だと周波数低く分る音干渉して
音量下がるんだと思う

これはコード(というより音程)によって実用下限は変わってて、

ロー・インターバル・リミットと呼ぶ

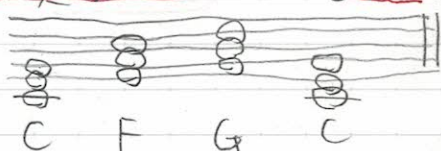
ちなみに高音域側もコードを置くのは一般的ではない

(↑...と教科書には書いてあるがいろんな曲聴くかぎりそんなことはないと思う、
あくまで「主体となる歌を立たせるため」の部分だけ頭に入れてみたほうが
良いかんじ?)



コードの配置と連結

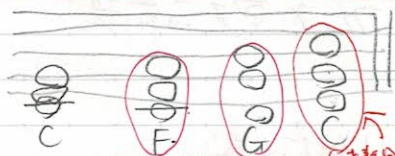
たとえば $C \rightarrow F \rightarrow G \rightarrow C$ というコードが与えられたとて、
演奏することを考えるなら基本形そのままを弾くのは困難



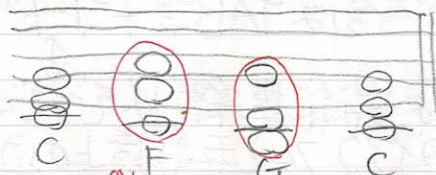
← この場合だと、FとGの最高音(トップノート)が
1オクターブ以上上に来る。
DAW上ならともかく、生演奏には適さない。

各コードを転回して、可能な限り音高が上がりすぎないようにアレンジする。

(例)



↑下のドを
↑上のドを
↑下のドを
↑上のドを
↑下のドを
↑上のドを
↑下のドを
↑上のドを



↑上のドを
↑下のドを
↑上のドを
↑下のドを

基本的に各コードに対して基本形と転回形が3通りの配置がある。
求める雰囲気やすでにあるメロディーに対して適宜組み合わせる。

↑ 同じコードの配置でも
AXDがかわるでアレンジは変わる。

トップノートのラインとベースライン

↑ 長ったらしいので以降「トップライン」という造語を使うことにする。

ベースライン……ポピュラー音楽では通常コードのルートとなる。

このルートが低すぎるとベース音はベースらしく聞こえない。

↓
ルートが高すぎるコードは下に転回する。

トップラインとベースラインの動き

トップライン → → → →

↘ ↗ ↘ ↗

ベースライン ↘ ↗ ↘ ↗

斜行 (片方が同じ高さ
もう片方が動く)

反行 (片方が動も
もう片方はその逆に動く)

トップライン ↗ ↘ ↗ ↘

ベースライン ↗ ↘ ↗ ↘

並行 (片方が動も、もう片方は
それと同じ向きに動く)

並行はトップラインとベースラインの
ハーモニーが変わらないまま動く

↓
のっぺりとした聞こえ方に、
基本は反行か斜行するように心がける。

コードにおける音の重複と省略

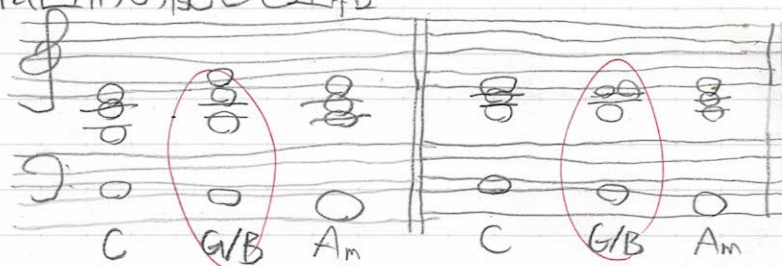
ルート・フィフス → 重複可能 ← ルートの重複は必要で
フィフスは必要か?

サード → 省略は非推奨、重複は不可

サード省略は音の響きが空虚になる(Xジャークマイナーカが不明)。
歪み楽器ではその方が都合がいいので非推奨としたわりには多用(エレクトリックの「パワーコード」)

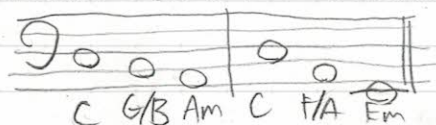
サード重複は響きが濁り、やや各音判別しづらくなる。

転回形の配置と連結



サードがベースに乗ってしまう
第一転回形は
ベース以外の位置から
サードを省略するのが
一般的

上記した通りサードが重なるし濁りが発生するので他の音の置き方に注意



ベースが1度ずつ動いて進行するのを順次進行、
2度以上動いて進行するのを跳躍進行という

第一転回形は順次跳躍どちらも問題ない

フィフスがベースに乗る第二転回形では跳躍から跳躍しないようにする。

跳躍で第二転回形に入ってくるのはいいが、第二転回形自体が不安定なので
そのまま再度跳躍するのは避けるべき。

同様にセブンス付加したコードの第三転回形も不安定なので
跳躍は避ける。