

# 音楽理論入門

double\_quarter

2023 年 2 月 18 日

## 目次

|              |            |    |
|--------------|------------|----|
| 1            | 目的         | 3  |
| 第 I 部 色々な名前  |            | 4  |
| 2            | 音名         | 4  |
| 2.1          | 音と音名の対応    | 4  |
| 2.2          | 音名の表記      | 4  |
| 3            | 音程         | 5  |
| 3.1          | 音程とピッチ     | 5  |
| 3.2          | 全音と半音      | 5  |
| 3.3          | 音程名        | 5  |
| 4            | スケール       | 8  |
| 4.1          | スケールとは何か   | 8  |
| 4.2          | 色々なスケール    | 9  |
| 4.3          | 変化記号       | 10 |
| 第 II 部 コード進行 |            | 11 |
| 5            | コード        | 12 |
| 5.1          | コードとは何か    | 12 |
| 5.2          | コードの種類：三和音 | 12 |
| 5.3          | コードの種類：四和音 | 15 |
| 6            | コード進行      | 17 |
| 6.1          | ダイアトニックコード | 17 |
| 6.2          | 和音記号       | 18 |
| 6.3          | コード進行      | 18 |

|     |                         |    |
|-----|-------------------------|----|
| 6.4 | その他のコードのコード進行 . . . . . | 20 |
| 6.5 | ベースと転回形 . . . . .       | 21 |
| 6.6 | オンコード . . . . .         | 22 |
| 6.7 | コードの役割とその理由 . . . . .   | 22 |
| 6.8 | コードは結局何の音なのか? . . . . . | 23 |

## 1 目的

本文章は超初学者向けに音楽理論の入門的な内容をまとめたものです。「スケールって何?」「コード進行って何?」「C って何?」みたいな人を対象にしているつもりです。つまりこの辺のことを理解している人には何の役にも立たないものだと思います。これを読めば大体の音楽理論の話は軽く調べながらなら理解できるようになる、そんな内容を目指して作成しています。(一方でその分発展的な内容の網羅性は比較的低いと思います。)

また音楽理論を勉強するモチベーションですが、これは好きな曲の好きな部分がなぜ好きなのかわかるようになることだと思います。そしてどこが好きなかがわかるようになると、そこに着目してより楽しめるように鳴ります。それに加えて作曲にももちろん繋がってきます。今まで漠然となんか良いと思っていたフレーズのエッセンスを、自分が作る曲の中に入れることだってできてしまうわけです。何より音楽に対する解像度が高まるのは楽しいです。今まで漫然と聞こえていた音が音楽理論を知ったことでよりはっきり聞こえ、さらに楽しめるようになります。とまあ理由は色々あるので、私はみんなに音楽理論を知って音楽を今までよりも好きになってほしいと思っています。

音楽理論の布教を目的として作成しているので、拡散していただけるとありがたいです。また筆者自身も独学かつ割と初学者なので間違い等あればぜひご指摘お願いします。筆者の twitter アカウント @quarter\_double に DM、もしくは作者の gmail アカウント double.quarter1024@gmail.com にメールしていただければ修正対応させていただきます。

ピアノの鍵盤のイメージを中心で行うのでご注意ください。

## 第I部

# 色々な名前

## 2 音名

### 2.1 音と音名の対応

まずは音名についてです。音名というのは読んで字のごとく音につけられる名前です。

早い話がドレミファソラシドのことです。しかしそれだけで終わるならわざわざ書きません。音名は一つじゃないのできちんと押さえておいて、今後出会ったときに面食らわないようにしましょう。

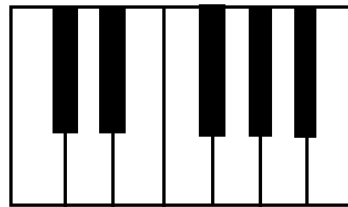


図1 鍵盤

超初学者向けなので一応鍵盤から説明しておきます。

上の鍵盤で、白いところを順番にドレミファソラシと名前がついています。黒い鍵盤は、例えば一番左の黒鍵であればド#(ドシャープ)あるいはレ♭(レフラット)と呼びます。なんでわざわざ二つの呼び方があるのかというのが疑問かもしれませんが、結局都合が良いからです。

先取りの内容になりますが、#がついたものはついていない元の音に対して半音上、♭がついたものは半音下と言われます。

### 2.2 音名の表記

さて本題。音名には主にイタリア語、日本語、英語があります。下の表にまとめてありますが、ドレミファソラシドはイタリア語表記ということです。

表1 音名

| 言語    | 表記       |
|-------|----------|
| イタリア語 | ドレミファソラシ |
| 日本語   | ハニホヘトイロハ |
| 英語    | CDEFGAB  |

それぞれ音の対応は書いた通りの順番です。

イロハニホヘトとか ABCDEFG の順番じゃないのか? と思ったかもしれません。これは最もな話で、私

も詳しく調べてみたことはないのですが、考えるに恐らく後述の短調のせいではないかと思います。ひとまずそういうものと飲み込んでください。

日本語表記ですが、音楽の授業でハ長調とかイ短調とか聞いたことがあるかもしれません。そのイロハニホヘトです。また調というのはスケールのことで、後で説明することになります。

英語表記は聞いたことすらないかもしれませんが、音楽理論ではもっぱらこれが使われます。徐々にで良いので慣れておきましょう。

イタリア語と英語表記では半音の表現は前述の通りです。しかし日本語では特殊でド#は嬰(えい)ハ、レは変ニなどと呼びます。まあ私もこれを作成しながら知ったくらいのことなので、このpdfでは今後使わない表現だと思います。ただ調の呼び方では日本語表記を使うことも多いので頭の片隅に入れておきましょう。

#### 例題

ミ、ラ、シをそれぞれ日本語表記と英語表記に直してみましょう。

### 3 音程

#### 3.1 音程とピッチ

音程というとまず音の高さのイメージがある方も多いと思います。しかし音楽理論で言う音程というのは、音の相対的な高さのことになります。逆に絶対的な高さを言う場合はピッチ(音高)と言います。

例を挙げると、「レはドに対して長二度上」などと表現します。長だの度だのと良くわからないものが出てきたと思うかもしれませんが、順を追って説明します。

#### 3.2 全音と半音

先ほどの鍵盤を見るとわかるように、白鍵と白鍵の間に黒鍵があるものと無い物があります。黒鍵を挟んで隣合う二つの音は全音違うと表現します。先ほどは「レはドに対して長二度上」と表現しましたが、「レはドに対して全音上」とも言えるということです。反対に黒鍵を挟んでいないところは半音の違いです。白鍵で言うとミとファがその関係にあります。

それともう一つ、ド#はドの半音上です。これを聞くと察しが良い方は気付くかもしれませんが、全音とは半音二つのことです。つまり鍵盤では白黒白黒白黒...と上がっていくと毎回半音ずつ上がっていることになります。

どうして全部全音とか全部半音の間隔にしていないのかという疑問については、スケールの説明で解決します。

#### 3.3 音程名

では長二度は一体何なのか。一言で言えばこれは音程名です。この説明をしようとして wikipedia で確認していたところ、wikipedia にとてもきれいにまとまっていたので参考にさせていただきました。「音程」の wikipedia の「音程名」の項目のことです。

さすがに丸投げはまずいのできちんとまとめておきます。表を見ればある程度わかりますが、疑問も出ると思うので補足していきます。

表 2 音程名

| 音程名     | 音程      |           |        |
|---------|---------|-----------|--------|
| 一度      | その音そのもの | 完全五度      | 7 半音上  |
| 短二度     | 1 半音上   | 増五度&短六度   | 8 半音上  |
| 長二度     | 2 半音上   | 長六度&減 7 度 | 9 半音上  |
| 短三度     | 3 半音上   | 短七度       | 10 半音上 |
| 長三度     | 4 半音上   | 長七度       | 11 半音上 |
| 完全四度    | 5 半音上   | 完全八度      | 12 半音上 |
| 増四度&減五度 | 6 半音上   |           |        |

一つずつ突っ込んでいきます。

まずなぜ同じ音程に二つの名前がついているのか。これはコードの話で解決することですが、先取りして説明を試みます。わかりづらければコードの節を読んでから戻ってきてください。

基本的なコードとしてドミソという和音があります。これに対して三番目のソの音を”増”したのがドミソ#という和音です。これはドに対して完全五度の音であるソという関係をベースに、ソを半音上げたという解釈をすると見通しが良いでしょう。この場合はソ#のことをわざわざドに対して短六度と言うよりは、増五度と言った方がしっくりくるはずです。

これを読んでも初学者は釈然としないかもしれません。ですが半音の数で音程を数えるのではなく、わざわざ音程に名前がつけられているのには理由があります。それは今回のようにコードというものを考えるときに、音の関係性が込められていた方がそのコードの役割の解釈がしやすくなるから、と説明できます。現段階では何のことかわからないかもしれませんが、コードの章を読めば段々とわかってくるはずなのでご安心ください。とにかく名前には意味があるとだけ押さえておいてください。

まず〇度とは何かを説明します。今回使っているドレミファソラシドの白鍵を例にして、ドに対して何度かという形で簡単に例示します。ドに対して一度というのはドそのものです。(このことを忘れやすいので注意)二度というのはレ、三度はミ、四度はファ (以下略) です。とはいえ二度や三度という音程はありません。ざっくりとした音の差はこうのように白鍵の間隔でわかるわけですが、もちろん黒鍵も説明できる必要があります。そのために長短などがついていうわけですが、とにかく、度と言えは白鍵の間隔を思い浮かべて、そこから半音のズレを長短や増減で把握するという形になっているということを押さえておきましょう。

次に度の前についている意味深な長とか短とかを説明します。まず疑問となるのはパッと見たときの規則性のなさでしょうか。二度三度には長短がついていたかと思ったら急に完全四度が出てきて、さらには増減まで出てくる始末。名前に理由があると言われても我々を混乱させるためなんじゃないかと思ってしまいます。ひとまずここでは命名規則だけ述べておきます。

長短はわかりやすいです。〇度というものを考えるときに半音の違いで高い方を長〇度と呼びます。二度はすぐ隣という感じで、三度はそこからさらに隣というイメージです。隣と言ってもドの隣にはレとレ#があるのでそのことを長短で指しているわけですね。三度の場合も同じです。六度とかになると距離が遠くてパッ

と見てわからなくなるかもしれません。しかし六度というのは白鍵で五つ上のところでしたから、ドの六度上はラです。ラが長六度でラ♭が短六度です。

完全というのはちょっと説明が難しいです。というか私も何と言えどこの完全っぽさが伝わるかわかりません。後でコラムとして説明に挑戦するので気になる方は読んでみてください。一応言えることとしては、長短はある意味で対等な関係だったのに対し、完全というのは〇度と言えどこの音で、そこから半音違うものは完全なものからずれた音に感じるという感じです。どういうことかということ、ドレミファソラシドの中の色々な音を考えてみてください。ドとミは長三度で、レとファは短三度です。しかしそれぞれ二音を同時に鳴らしてみても特に変な感じはしません。一方でドとソという完全五度とドとソ♯という増五度を聞き比べてみると、明らかに完全五度の方が聞き心地が良いのがわかります。だから完全五度と言って、増五度や減五度をその派生かのように扱うわけです。まあこの話は下手に気にするより慣れた方が早い気がします。

最後に増減についてですが、基本はさっき説明した通りです。ただ良くわからない減七度とかいうやつがありますね。これは短よりさらに半音下という意味です。なんでわざわざこんなものが用意されているかというと、スケール上で七つ目の音だけ第一音から9半音上になっている場合があるという理由があげられます。また短七度の音の部分半音を半音下げた音として見たいからという事情もあります。内容を先取りしますが、ドミソシ♭という和音があります。ここでシ♭はドに対して短七度ですが、ここからドミソラという和音も考えることができます。このラが減七度と考えることもあるということです。私も減七度とはあまり言いませんのでこれ以上の説明をするのは難しいです。

色々説明しましたが、結局度の呼び方はコードに根ざした概念なのでこれだけを先に見ても何のことかわからないと思います。そうですね、正直説明する順番を間違えました。コードの話を読んだ後で見返していただければ少しはわかりやすいかと思います。恐らくそこを読めば音程名の理由が見えてくるはずです。

## 例題

レに対して長二度、完全五度、長六度がどの音になるか確かめてみましょう。

## コラム：完全〇度がなぜ完全か

まず音は振動であることを理解しておかねばなりません。音の発生装置としては振動する弦が考えられます。重要なのは、人間の耳が二つの音を同時に聞いた場合、周波数を簡単な整数比で表せる音ほど心地よく聞こえるということです。ドに対して完全八度上(1オクターブ上)のドはちょうど周波数が二倍になっているので、とてもスッキリしたハモリに聞こえます。一方完全五度の関係にある音はどうかというと、周波数の比は2:3になっています。この関係はドレミファソラシドの中では二番目に簡単な整数比です。

では完全四度はどうなのかというと、これはちょっと話が変わってきます。ドに対して完全四度はファですが、これに対してさらに1オクターブ上のドを考えてやります。するとファとオクターブ上のドは完全五度の関係になります。これを踏まえて計算してみると、下のドとファは3:4の関係になっています。この関係はドとソほどではありませんが簡単な関係で、きれいなハモリになることがわかります。オクターブずれても似たような響きの音に聞こえるという事実を踏まえると、この関係を”完全”四度の関係と言って差し支えないと思われます。

## 4 スケール

### 4.1 スケールとは何か

ここまで散々出てきて説明されなかったスケールをついに説明します。

スケールというのは音の並びの名前です。ドレミファソラシという並びも一つのスケールで、これは C メジャースケールと呼ばれています。(繰り返しておきますが、スケールとは調のことです。ですので C メジャースケールとハ長調は同じ意味です。) では D メジャースケールもあるのか? と思われるかもしれませんが、もちろんあります。D メジャースケールはレミファ#ソラシド#になります。レミファソラシドではだめなのかと言われそうですが、これには理由があります。ここで用いるのが前節の音程の概念です。

隣り合う音の音程を順に見ていきましょう。再掲しますので鍵盤を見てください。

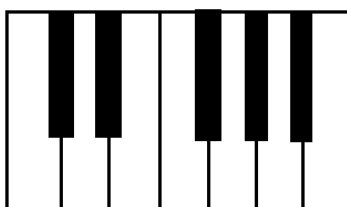


図 2 キーボード

黒鍵を挟まなければ隣同士の白鍵の音程は半音、挟めば全音でしたね。ですのでドレミファソラシドは順に全全半全全全半(全とは全音、半とは半音のこと)の間隔で並んでいるとわかります。ここで D メジャースケールを見てみると、レミファ#ソラシド#レと全全半全全全半の同じ関係になっています。そうです、全全半全全全半の間隔で音を並べたスケールがメジャースケールということです。(このスケールではオクターブ上に行くまでにぴったり 12 半音になっていることも確かめられます) そして最初の音の英語表記の音名をつけてやれば、C メジャースケールとか D メジャースケールとしてスケールが指定できるわけです。

一方レミファソラシドレを見てみると全半全全全全半と、メジャースケールとは異なっています。別の調(スケール)に移るためには単純に弾く白鍵をずらすのではなく、音程を保ちながらずらす必要があるというわけです。実際に D メジャースケールを順に弾いてみると、なんとなくドレミファソラシドっぽい響きになっていることも確認できるでしょう。

ちなみに同じ曲の中で調を移ることを転調と言います。ポップスのラスサビで盛り上がるあれは半音転調です。実際に弾いてみるとわかりますが、同じように聞こえるメロディーでも全部が半音上がっています。

この例でもわかることですが、同じメジャースケールだったら転調してもメロディーの音程が同じなので似たようなメロディーに聞こえるというわけです。しかしこれは音程という概念が相対的なものだからこそ起こる現象です。絶対音感の人は調が違っていると変に聞こえると言います。

#### 例題

G メジャースケール、B ♭メジャースケールの構成音を考えてみましょう。



## コラム：絶対音感と相対音感

絶対音感とは相対音感の上位互換のように言われることがしばしばありますが、そうとは言い切れません。そして我々は大なり小なり相対音感を持っているものです。

相対音感というのは音の間隔、すなわち音程を感じることが出来る能力です。ドミソを一つずつ鳴らしたらほとんどの人はどれが高くどれが低いかはわかるでしょう。それがすなわち相対音感です。これがなければ我々は音楽を楽しめないことでしょう。音楽に対してリズムだけでなくメロディーを見いだして楽しむことができるのは、ひとえに我々の相対音感のおかげなのです。

しかし同じ相対音感でも精度には違いがあります。二つの音を順番に鳴らしたときに半音レベルで音程がわかる人もいれば、上がったか下がったかしかわからない人もいるでしょう。これはどちらも相対音感ですが、実態は全く異なって見えるでしょう。

一方で絶対音感というのはある音を鳴らしたときそれが何の音かわかる能力です。相対音感が音の周波数の比で音を把握しているのに対して、絶対音感は周波数に直接対応させて音を把握していると言えます。この事実を良く考えてみると、必ずしも絶対音感の方が音楽をするために優れているというわけではないことがわかります。

例えばメロディーというのは前後の音の上下の繋がりにより構成されるものです。これは前後の音の周波数の比を捉えていることに相当します。転調した際も比で捉えていればすぐにそのメロディーに対応できます。

一方で弾いたことのない曲をその場で聞いて弾くということをする場合は絶対音感の方がやりやすいことが多いです。どの鍵盤を弾けばどの音が出るかが直で対応していれば、当然ながら聞いた音を鍵盤で再現することもやりやすいわけです。

いずれにしても、絶対音感と相対音感はどちらかに二分されるというものではなく、グラデーションが存在しています。ですので結局目的に応じた音感を精度良く持ち合わせている人が有利だと言えるでしょう。

## 4.2 色々なスケール

メジャースケールとわざわざ名前をつけるということは他にもスケールがあるということです。適当に間隔をいじってやればいくらでも新しいスケールができるのではないかなと思うかもしれませんが、めちゃくちゃではダメです。その理由は簡単で、聞いていて綺麗なスケールが普通使われるからです。

長調ではなく短調という言葉聞いたことはないでしょうか。短調というのも一つのスケールの名前です。イ短調と言うとラシドレミファソラを指します。また短調のことをナチュラルマイナースケールとも言います。この場合はA ナチュラルマイナースケールですね。ナチュラルと入るのを忘れないようにしましょう。(〇〇マイナースケールという名前が他にもあるのでそれとの区別をするためにしています)

長調の時と同じように音程を調べてみましょう。すぐにわかるように、全半全全半全です。この間隔を満たしているスケールは全てナチュラルマイナースケールと呼びます。例えばC ナチュラルマイナースケールは、ドレミ $\flat$ ファソラ $\flat$ シ $\flat$ ドです。

A ナチュラルマイナースケールを見て気付いた方もいるかもしれませんが、このスケールの構成音はC メジャースケールと同じです。この関係を、A ナチュラルマイナースケールはC メジャースケールに対して平

行調であると言います。また別の関係として、第一音が同じスケール同士にも名前がついています。これは **C** ナチュラルマイナースケールは **C** メジャースケールに対して同主調であると言います。他にもこうした関係の名前はいくつかありますが、詳しく知りたい方は関係調で調べてみてください。

ではこの平行調の関係にある二つのスケールはどうやって識別すれば良いのでしょうか。多くの場合これはコード進行と呼ばれるもの、もしくはメロディーで識別されることになります。(ちょっと先取り：コードというのは和音のことです。同じコードでも曲の中で果たす役割、もたらす雰囲気というものは変わってきます。そのコードの役割を解析すると調がわかるというわけです。)

コードについての詳しい話は先に回すとして、メロディーについて話をしておきましょう。理由をきちんと説明するのはここでは難しいのですが、メロディーの中で最初に来るとしっくりくる音、続くように感じる音、最後っぽく感じる音があります。C メジャースケールを例にとると、最初と最後に来るとしっくりくる音はドです。一方まだ続きそうな音はソになります。実際にその通りに弾いてみるとわかりやすいでしょう。逆にこれに沿わない演奏をしてみる方が理解できるかもしれません。(メロディーの話とはいえこれもコード進行に関わってくる内容なのでここでは良くわからなくても構いません)

つまり一度の音は最初と最後に、(完全) 五度の音は一節の最後に来ててもまだ続きそうな感じがするということです。これを踏まえればメロディーを解析すると概ねスケールが決定できます。

他にもスケールはたくさん存在します。中には低い音から高い音へ行くとき (これを上行と言います) と高い音から低い音へ行くとき (これを下行と言います) で使う音が異なるスケールまであります。

スケールを実際に弾いてみると雰囲気が異なることがわかると思います。例えばメジャースケールでは明るい感じだったのが、ナチュラルマイナースケールでは暗い感じに聞こえるはずですが。他にもアラビアンな感じのスケールとか、民謡っぽいスケールなんかもあります。このように、スケールというのはその曲の雰囲気を設定する上で重要になってきます。この pdf は初学者向けなのでこれ以上は扱いませんが、これも色々調べてみると面白いと思います。

## 例題

D ナチュラルマイナースケールの構成音を考えてみましょう。

## 4.3 変化記号

少し応用的な話になりますが、楽譜の読み方を少し書いておきます。とは言っても四分音符が何かとかどの線の音が何かとかは長くなるのでここでは書きません。(余力があったらそのうち入れるかも？)

楽譜を見ると、ト音記号やヘ音記号があるところのすぐ隣に # や ♭ がついていることがあります。この意味を説明します。まず下の図を見てください。(手元に適当なソフトがなかったのでペイントで描いた汚い図です。すみません。)

この # が調号です。これがついていると、別の調に移調するまでは調号がついた音を半音上げることになります。この例で言うと、ドファソがそれぞれド#ファソ# で演奏される必要があるというわけです。なおこの場合調はイ長調 (A メジャースケール) もしくは嬰へ短調 (G# ナチュラルマイナースケール) になっています。♭ の調号についても同じことで、こちらは半音下げることになります。

また勘違いしやすい点として、調号はオクターブが違っていても音を変化させるということがあげられま



図3 調号

す。この例では低い方のドファソであっても同じく半音上がるということです。すぐ後に説明しますが、臨時記号の場合はオクターブ違っていれば効力が及ばないのでそれとの混同がされやすいので注意が必要です。

一つの曲の中で転調する場合もあります。その場合は楽譜においても再び調号が現れて指定してくれます。逆に言えば、再び調号もしくは後述の臨時記号が出てくるまでは音の変化はそのままです。

次に臨時記号について説明します。また別の図を掲載しているので見てください。



図4 臨時記号

これは楽譜の途中に出てくること以外は調号とほとんど同じものです。音符に#や♭がついていた場合、その後また指示が無い限り音の変化をそのまま継続します。この例の場合はミをミ#にするように書かれています。注意すべきなのは全部がミについている調号であり、それぞれオクターブ別のミについているということです。つまり臨時記号はオクターブが違う音には適用されず、まさしくその音にしかつかないということです。

また重要な点として、臨時記号は調号から相対的に変化させるのではなく、音を絶対的に指定するものだという事です。例えば C#メジャースケールにおいて C#の音を D(C##) にしたいのであれば、臨時記号としてはDのところに#をつけるだけではだめで、##をつける必要があるということです。なお##はダブルシャープ(×みたいな記号)で表されます。

臨時記号には#、♭の他にも ♮(ナチュラル) やダブルシャープ、ダブルフラット(♭♭と書かれる)があります。ナチュラルはその名の通り変化した音を元に戻すものです。繰り返しになりますが、この場合でも臨時記号は絶対的な指定であることを忘れないようにしましょう。C#メジャースケールにおいてDの音に♮がついていた場合、それはDの音になり、D#の音にはなりません。

臨時記号の効力ですが、まず記号が現れた小節内に効果が及ぶ場合がほとんどです。珍しい流儀では効力の範囲が違う場合もありますが、基本的にはこう認識しておけば大丈夫です。

## 第II部

# コード進行

いよいよ本題です。この説明をしたいがためにここまで長々と続けて来たようなものです。これがわかってくると音楽の楽しみ方が増えると思います。それでは説明していきましょう。

## 5 コード

### 5.1 コードとは何か

まずコードとは何のことでしょうか。フレーズで説明もありましたが、一言で言うとコードとは和音のことです。そして和音とは複数の音を同時にならした音のことです。手元に鍵盤がある人はドミソを同時にならしてみてください。どこかで聞いたことがあるような音になると思います。ちなみに三音で構成される和音を三和音、四音で構成される和音を四和音と呼びます。

さてではコードはどういう目的で使うのでしょうか。まず単純に音が増えると曲は豪華に聞こえます。ピアノでメロディーを一音ずつ弾いていくよりも左手も使って弾いた方が聞いていて良く感じるでしょう。しかしコードの役割はそれだけに留まりません。後述のコード進行というものを通じて、コードは曲の雰囲気や流れを左右します。コード進行が違えばメロディーが同じでも曲の感じが違ってきます。それを上手く使えば曲のアレンジなんかもできてしまうわけです。

先にコードの紹介を済ませてしまいましたが、コード進行のところを読んでからの方が理解が深まると思うので一周目は流していただいて構いません。それより大切なのが、実際に自分で弾いて音を確認してみることです。手元に鍵盤が無ければアプリでもフラッシュ鍵盤でも何でも良いので試してみてください。

※現時点では良く見るコードしか説明していないのでこれ以上の情報は調べていただくことを推奨します。というか出現頻度が少なく私も役割を正確に把握できていないコードもあります。私が勉強したら内容も増えていく... と思います。

### 5.2 コードの種類：三和音

表3 三和音

| コード名    | 第三(二、四)音 | 第五音  | ルートがCのときの表記 |
|---------|----------|------|-------------|
| メジャー    | 長三度      | 完全五度 | C           |
| マイナー    | 短三度      | 完全五度 | Cm          |
| ディミニッシュ | 短三度      | 減五度  | Cdim        |
| オーギュメント | 長三度      | 増五度  | Caug        |
| サスフォー   | 完全四度     | 完全五度 | Csus4       |
| サスツー    | 長二度      | 完全五度 | Csus2       |

コードの一音目のことをルート(根音)と呼びます。ルートに対して何度かの音を重ねていくことで基本的にコードは形成されます。一覧表を記載してあるので、それを見ながらそれぞれのコードの呼び方と構成の仕

方を学んでください。

以下コードの説明になります。鍵盤に赤点がついている図は、どの鍵盤を押さえたらそのコードになるかを表しています。(全て根音をCにしています)

なお表記は色々ありますが、一覧表では全ては記載しません。なるべく補うつもりですが下の詳細説明にもない記法もあるかもしれません。私が最も良く見る表記にしていますが、そうではない表記ももちろんあるので知らないものが出てきたら適宜調べてみてください。

#### ・メジャー・トライアド (major)

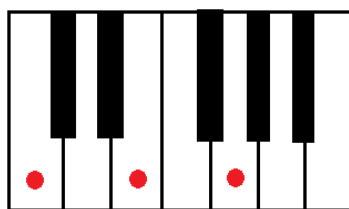


図5 C

一番簡単な例はメジャーコードです。(トライアドというのは三和音の意味です。)これはルートに対して長三度と完全五度の音を重ねたものです。明るい響きが特徴で、長調の曲ではよく使われます。具体例で言うとドミソでCメジャーコードとなります。このコードは簡単にCと表現されます。単にCメジャーと呼ばれることも多いです。

#### ・マイナー・トライアド (minor)

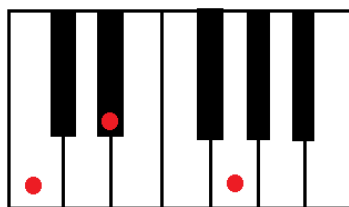


図6 Cm

次に基本的なのはマイナーコードです。これはルートに対して短三度と完全五度の音を重ねたものです。第三音が長三度から短三度になったらマイナーになるということです。メジャーに比べると暗めの音で、どちらかというと落ち着いた雰囲気という感じのコードです。短調はもちろん、長調にも良く使われます。具体例で言うとレファラでDマイナーコードとなります。このコードは簡単にDmと表現されます。単にDマイナーと呼ばれることも多いです。

#### ・ディミニッシュ・トライアド (diminish)

内容の先取りになりますが、ダイアトニックコードには無いコードです。これはルートに対して短三度と減五度の音を重ねたものです。響きは暗めで不安定で、いわゆる不協和音の一つです。役割としてはメジャーやマイナーの繋ぎになることが多いです。使いづらそうに見えますが、意外と身近な曲にも使われていたりします。うまく使えばオシャレなアクセントになります。具体例で言うとドミソソでCディミニッシュコードとなります。このコードは簡単にCdimあるいはCm ♭ 5、Cm-5(マイナーフラットフィフスあるいはマ

イナーフラットファイブ)と表現されます。C ディミニッシュと呼ばれることも多いです。(ちなみにディミニッシュというのは減少するという意味です。)

#### ・オーギュメント・トライアド (major)

同じくダイアトニックコードにはないコードです。これはルートに対して長三度と増五度の音を重ねたものです。響きはこちらも不安定な不協和音で、同じくメジャーやマイナーの繋ぎになることが多いです。ただし例に漏れずこれも有用なコードで、キメに使うと良い感じになることが多いです。ジャズによく使われるコードというイメージです。具体例で言うとドミソ#で C オーギュメントコードとなります。このコードは簡単に C<sub>aug</sub> と表現されます。C オーギュメントと呼ばれることが多いです。(ちなみにオーギュメントというのは増加という意味です。)

#### ・サスフォー (sus4)

少し例外的なコードで、使い方が大きく制限されています。これはルートに対して完全四度と完全五度の音を重ねたものです。このコードは明るいが浮遊感のあるコードです。浮遊感故に必ずメジャーかマイナーのコードに進行する必要があるという縛りがあります。実際 C<sub>sus4</sub> から C の順に音を鳴らすとどこか落ち着くところに落ち着いた感じがすると思います。具体例で言うとドファソで C サス 4 となります。このコードは簡単に C<sub>sus4</sub> と表現されます。

#### ・サスツー (sus2)

これも少し例外的なコードです。使い方は sus4 とは違うようです。(が、私はほとんど見たことがないので良くわかりません。) これはルートに対して長二度と完全五度の音を重ねたものです。このコードは無機質な雰囲気、こちらも sus4 と同じく基本的には単独で何かの役割を持つようなコードではありません。具体例で言うとドレソで C サス 2 となります。このコードは簡単に C<sub>sus2</sub> と表現されます。

### パワーコード

C5 などという表記のコードがあります。これはパワーコードと呼ばれるもので、C5 の場合ドとソを鳴らします。この二音はコラムでも説明したように、とても相性が良い音です。そのためこの二音を同時に鳴らすと力強くまとまった音になります。二音の和音はこれくらいしかないのでコラム的に書かせてもらいました。

### コラム：不協和音

不協和音という言葉は聞いたことがある人も多いと思います。これは不快なだけで綺麗な音楽には使えないと思っている方もおられるかもしれませんが。しかし適切に使われる不協和音こそが良い音楽を作っていると言っても過言ではないほど、大切な存在です。

そもそも不協和音とは何か。これは人によって基準が曖昧なようですが、周波数が簡単な整数比では表せない複数音の重なりのことです。なぜ音の聞こえ方に周波数が関わってくるかは前の方のコラムをご覧ください。

では具体的になぜ大事かと言われると説明に困ります。実際に不協和音を使って作られた美しい音楽は無数に存在しており、むしろ全く使っていない音楽を探す方が難しいくらいです。それくらいありふれたものです。

さすがにこれで放り投げるのは酷い気がするのでいくつか例を挙げましょうか。まずジャンルで言うとジャズは不協和音の宝庫です。注意深く聞いてみると(この手の判断は音楽的な経験が必要なので難しいですが)どこか浮遊感がある音がしばしば聞こえてくると思います。これらは不協和音ですが、音楽を成立させるために不可欠です。

あとはポップスでもサビの直前に不協和音を入れることが多くあります。例えば平井堅さんの「POP STAR」や槇原敬之さんの「どんなときも。」などがあげられます。(曲の例が古くなってしまって申し訳ない) サビの一音前に注目すると、一瞬沈み込むような感じがするコードが入っているのがわかると思います。

もちろんこれに限らず色々な曲に不協和音が入っていることがわかると思います。第一音が半音ずつ下がったり上がったりする進行の際は dim や aug が良く出てきます。ぜひ探してみてください。

### 5.3 コードの種類：四和音

四和音は基本的に三和音に一音重ねる形になります。そのため三和音より音の響きが複雑になる傾向にあり、私自身コードの位置づけをどうしたものか迷うものがあります。実際に曲のどこに入れるかで意味が変わってくるものも多いので、ここに書いてあることは一概に信用せず、一つの考え方だと思って読んでください。

また基本的な考え方として (これが主流なのかはわかりませんが)、四和音を第一音、第三音、第五音と第三音、第五音、第七音に分けて二つの三和音の重なりだと考えると意味がわかりやすい場合があります。転回したらまた見え方が変わるコードもあるでしょうし、解釈は様々な資料を参考にして考えてみてください。(丸投げですが、読者への演習ということにしておきます)

というわけで以下軽い紹介です。

表 4 四和音

| コード名             | 第三音  | 第五音  | 第七 (六) 音 | ルートが C のときの表記 |
|------------------|------|------|----------|---------------|
| セブンス             | 長三度  | 完全五度 | 短七度      | C7            |
| マイナーセブンス         | 短三度  | 完全五度 | 短七度      | Cm7           |
| メジャーセブンス         | 長三度  | 完全五度 | 長七度      | CM7           |
| マイナーメジャーセブンス     | 短三度  | 完全五度 | 長七度      | CmM7          |
| マイナーセブンスフラットフィフス | 短三度  | 減五度  | 短七度      | Cm7 ♭ 5       |
| ディミニッシュトセブンス     | 短三度  | 減五度  | 減七度      | Cdim7         |
| オーギュメントメジャーセブンス  | 長三度  | 増五度  | 短七度      | Caug7         |
| シックスス            | 長三度  | 完全五度 | 長六度      | C6            |
| マイナーシックスス        | 短三度  | 完全五度 | 長六度      | Cm6           |
| セブンスサスフォー        | 完全四度 | 完全五度 | 短七度      | C7sus4        |
| アッドナインス          | 長三度  | 完全五度 | 長九度      | Cadd9         |

#### ・セブンス (seventh)

メジャーコードに短七度の音を付け足したのがセブンスコードです。第三音と第七音の響きが不安定で、それ故 (後述の) ドミナントとして有用です。どちらかといえば暗いコードです。具体例で言うとドミソシ♭で C セブンスコードとなります。このコードは C7 と表現されます。単に C セブンスと呼ばれることも多いです。

#### ・マイナーセブンス (minor seventh)

マイナーコードに短七度の音を付け足したのがマイナーセブンスコードです。こちらは構成要素にセブンスのような不協和音が含まれていないため、セブンスと比べると安定感があります。そのため単にマイナーの代

用として使ってもあまり問題がありません。四和音なので三和音よりは複雑な響きになりますが、比較的明るい和音です。具体例で言うとドミソシ♭で C マイナーセブンスコードとなります。このコードは Cm7 と表現されます。単に C マイナーセブンスと呼ばれることも多いです。

#### ・メジャーセブンス (major seventh)

メジャーコードに長七度の音を付け足したのがメジャーセブンスコードです。セブンスコードと混同しやすいので注意してください。構成要素がメジャーコード二つであり、落ち着いた安定感のあるコードです。一度の和音をこれにすると終止感が強く、後述のトニックである I M7 を曲の最後に使うとオシャレになります。またサブドミナントコードである IV M7 も使いやすいです。具体例で言うとドミソシで C メジャーセブンスコードとなります。このコードは CM7 と表現されます。英語名で delta chord と呼ばれることもあるため、CΔ7 と表記されることもあります。単に C メジャーセブンスと呼ばれることも多いです。

#### ・マイナーメジャーセブンス (minor major seventh)

マイナーコードに長七度の音を付け足したのがマイナーメジャーセブンスコードです。マイナーなのかメジャーなのかどっちなんだと思われるかもしれませんが、マイナーコードにメジャーセブンスみたいな第七音をつけたと考えればそこまでわかりにくくはありません。構成音にオーギュメントコードがあるので不安定な響きになります。不協和音的に使われることが多いです。具体例で言うとドミソシで C マイナーメジャーセブンスコードとなります。このコードは CmM7 と表現されます。単に C マイナーメジャーセブンスと呼ばれることも多いです。

#### ・マイナーセブンスフラットフィフス (minor seventh flat fifth)

マイナーセブンスコードの第五音を半音下げたのがマイナーセブンスフラットフィフスコードです。構成音にディミニッシュコードがあるので不安定な響きになります。こちらも不協和音的に使われることが多いです。(セブンスに長九度を付け足した和音であるナインスコードの根音を省略したものだと解釈することができます。) 具体例で言うとドミソ♭トラで C マイナーセブンスフラットフィフスコードとなります。このコードは Cm7 ♭5、もしくは Cm7-5 などと表現されます。単に C マイナーセブンスフラットファイブと呼ばれることも多いです。

#### ・ディミニッシュセブンス (diminish seventh)

マイナーセブンスフラットフィフスコードからさらに第七音を半音下げたのがディミニッシュセブンスコードです。他のセブンスコードと違い第七音が減七度であることに注意してください。構成音にディミニッシュコードが二つもあるので、マイナーセブンスフラットフィフスコードよりさらに不安定な響きになります。こちらも不協和音的に使われることが多いです。ディミニッシュコードよりさらに癖が強く、扱いが難しい印象を受けます。具体例で言うとドミソ♭トラで C ディミニッシュセブンスコードとなります。このコードは Cdim7 と表現されます。単に C ディミニッシュセブンスと呼ばれることも多いです。

#### ・オーギュメントセブンス (augmented seventh)

オーギュメントコードの第七音として短七度の音を付け足したコードです。こちらも不協和音的に使われることが多いです。しかし私はこのコードを見たことがなく、どうやって使われているのか疑問です。具体例で言うとドミソ#シ♭で C オーギュメントセブンスコードとなります。このコードは C<sup>+</sup>aug7 と表現されます。単に C オーギュメントセブンスと呼ばれることも多いです。

またこの派生形としてオーギュメントメジャーセブンスコードがあることを述べておきます。これは第七音として長七度の音を付け足しただけです。こちらも筆者は見ることがありません。具体例で言うとドミソ#シで C オーギュメントメジャーセブンスコードとなります。このコードは C<sup>+</sup>augM7 と表現されます。単に C オーギュメントセブンスと呼ばれることも多いです。



#### ・シックス (sixth)

メジャーコードに長六度の音を付け足したのがシックスコードです。五度と六度の隣接音が sus4 的な感じを出しますね。あまり見ないコードです。具体例で言うとドミソラで C シックスコードとなります。これは第六音を転回すると Am7 になっており、このコードの変形と解釈することもできます。このコードは C6 と表現されます。単に C シックスと呼ばれることも多いです。

#### ・マイナーシックス (minor sixth)

マイナーコードに長六度の音を付け足したのがマイナーシックスコードです。こちらもあり見ないコードです。こちらを転回すると構成音にディミニッシュコードが含まれているため、シックスとは結構響きが異なり不協和音らしく聞こえます。具体例で言うとドミソラで C マイナーシックスコードとなります。これは第六音を転回すると Am7 ♭5 になっており、このコードの変形と解釈することもできます。このコードは Cm6 と表現されます。単に C マイナーシックスと呼ばれることも多いです。

#### ・セブンスサスフォー (seventh sus4)

sus4 コードの第七音として短七度の音を付け足したコードです。これは sus4 と同じように、同ルートのセブンスコードに解決したがる傾向があります。単に sus4 を豪華にしたものとしても使えますが、比較的セブンスの響きに近いため不安定さはあります。具体例で言うとドファソシ♭で C セブンスサスフォーコードとなります。このコードは C7sus4 もしくは Csus47 などと表現されます。単に C セブンスサスフォーと呼ばれることも多いです。

#### ・アッドナイン (add ninth)

メジャーコードに長九度の音を付け足したのがアッドナインコードです。長九度は説明していませんでしたが長二度のオクターブ上の音です。透き通った感じのする響きです。具体例で言うとドミソレで C アッドナインコードとなります。このコードは Cadd9 と表現されます。単に C アド・ナインと呼ばれることも多いです。

また同様にマイナーコードに長九度の音を付け足したものがマイナーアッドナインコードです。こちらは切ない響きがします。具体例で言うとドミソレで C マイナーアッドナインコードとなります。このコードは Cmadd9 と表現されます。単に C マイナーアド・ナインと呼ばれることも多いです。

## 6 コード進行

### 6.1 ダイアトニックコード

スケール上の音だけを使い、各音をルートとして音を三度ずつ二つ重ねた三和音をダイアトニックコードと言います。C メジャースケールで具体的に説明しましょう。ダイアトニックコードは以下の七つになります。

C、Dm、Em、F、G、Am、Bm ♭5

順に三度ずつの白鍵を弾いていけばこうなることは容易にわかるでしょう。基本的にはこれだけの話です。これ自体は簡単ですが、それぞれのスケールに対してパッとこれらを思い浮かべるのは最初の内は大変です。段々と慣れていきましょう。

ここで一つ重要なこととして、スケールが同じメジャースケールであれば、一つ目から七つ目までのダイアトニックコードにおいてメジャーかマイナーか m ♭5 が一致します。この事実は重要ですし、便利です。またこの性質は次節のコードのローマ数字表記にも繋がってきます。

#### ・セブンスコードのダイアトニックコード

三和音のダイアトニックコードにさらにスケール上で一つ飛びの音を加えたものがセブンスコードの (四和音の) ダイアトニックコードです・C メジャースケールで具体的に説明すると、

CM7、Dm7、Em7、F7、G7、Am7、Bm7 ♭ 5

がそれに該当します。これらは総じて三和音より複雑な響きになり、オシャレになりやすいです。

#### 例題

F メジャースケールのダイアトニックコードを考えてみましょう。

## 6.2 和音記号

具体的にコード進行の話をする前に、これからの内容を説明しやすくするために便利な表記を説明します。

ここまでコード名は絶対的な音の高さ (ピッチ) で決めていました。C メジャーコードであれば、名前に C と入っているのがその例です。しかしスケールが同じメジャースケールであれば聞こえ方は似ている (後で説明するが役割が同じと言い換えてもいい) と上で説明しました。するとわざわざ C メジャースケールとか G メジャースケールでダイアトニックコードを表現し直すのが面倒になってきます。全部まとめて説明できてしまえば調が異なっても同じように説明ができて便利です。

そこで存在するのがコードのローマ数字表記です。この表記ではスケールの第一音をルートとするダイアトニックコードから、「ローマ数字 + メジャーやマイナーの情報」という形で表します。すなわちスケールの第一音からコードを相対的に見た表現になっているわけです。具体的に言うと、メジャースケールのダイアトニックコードは以下のように表されます。

I、II m、III m、IV、V、VI m、VII m ♭ 5

こうした表記を和音記号と言います。これで全てのメジャースケールについて統一的に説明ができるようになるわけです。

当然これを四和音にも適用することもできます。例えば C メジャースケールであれば C7 のことを I 7 と表記することができます。

音楽理論の話をするときは基本的に普遍的なものを扱うので、具体的なコード名よりローマ数字表記で説明をすることが多々あります。私は初学者の頃この表現が何だかわからず苦労しました。しかしこういうものだと知ってしまうはどうということはありません。

もちろんダイアトニックコード以外もこのように表記することはできるのでご心配なく。

#### 例題

E メジャースケールにおいて、G ♭ m、B のコードがそれぞれローマ数字表記でどうなるか考えてみましょう。

## 6.3 コード進行

コード進行の話をする前に、コードの役割について説明する必要があります。この話はまあ理論的に理由付けできなくはないのですが、最初からその話をするとかえってわかりにくいのでやめておきます。(そもそも私もそこまで詳しいとはいいがたいので) 納得したければ自分で弾いてみるのが一番だと思います。

## ・カデンツ

まず話すのはダイアトニックコードの役割です。ダイアトニックコード以外の役割も順を追って説明するつもりですが、全部が綺麗に分類できるわけではありませんので悪しからず。

トニック (T) : I、VI m、(III m)

サブドミナント (S) : IV、II m

ドミナント (D) : V、VII m ♭ 5、(III m)

基本的な分類はこうです。ちなみに完全五度の和音を属音と言ったりしますが、強いドミナントだから特別に名前がついているという感じだと思われます。では気になるであろうところを順に解説していきます。

### ・名前と意味

まずトニックとかドミナントがどういう意味なのかと気になると思います。ドミナントは「支配的な」という意味で、サブというのはそれに準ずるということです。それでトニックなのですが、「元気づける、明るくする」みたいな意味でした。…… トニックについては音楽理論での意味とちょっと違うかもしれません。

さて、音楽理論としての意味を説明します。感覚的ですがまあ我慢してください。トニックは明るく地に足がついた感じで、始まりと終わりに来るとしっくり来ます。ドミナントは不安定な感じで、すぐ安定したトニックに行きたがります。(次に来るべき音を”支配”していますね) サブドミナントはドミナントよりその不安定さが弱いです。ある程度安定しているので、ドミナントに行くこともできますし、不安定でもあるのでトニックにも行けます。

メロディーのあたりでも同じような話がありましたね。ただこれだけ聞いても感覚的すぎて何が何だかわからないことでしょう。ではこれが実際のところ何を意味しているかを理解していただくため、満を持してコード進行について説明しましょう。

### ・コード進行

ようやくここまでたどり着きました。しかし準備は整っているので説明するだけなら一瞬です。

トニックはサブドミナントとドミナントに進めて、サブドミナントはトニックとドミナントに進めて、ドミナントはトニックにしか進めない。(※ただしこれはメジャースケールのダイアトニックコードのうちメジャーコードに限って簡略化された説明であることに注意)

これが基本的な規則です。きちんと説明をしていませんでしたが、「進む」というのは次の音を鳴らすということです。進める進めないとはどういう意味かということ、進めるコードに進むと違和感が無いということです。この感覚は実際に音を聞かないとわからないと思うので、簡単な例で試してみましょう。(出来れば実際に音を聞いてみてください)

またそうなる理由については後で説明しますので、納得できないと先に進めないという方はそこを先に読んでいただいた方がわかりやすいかもしれません。

例 1) C → G → C (T → D → T)

例 2) C → F → G → C (T → S → D → T)

例 3) C → G (T → D)

例 4) G → F → G (D → S → D)

以上は全て C メジャースケールのダイアトニックコードのうちメジャーコードのみを使って作られたコード進行です。さて弾いてみてどうだったでしょうか。例 1 は収まりよく聞こえたと思います。例 2 も問題無いでしょう。この例 1 と例 2 は一節としてきちんと成立しているコード進行の例です。ちなみにドミナントからトニックに進行することを解決と言います。

例 3 はどうでしょうか。G を鳴らし終えた後なんとなくフワッとしたまま終わった感じがしないでしょうか。つまりトニックに解決することを期待しているのにそこで終わってしまっているわけです。進行としては正しくても、一節としては成立していない例になっています。

例 4 はわざとめっちゃくちゃな進行にしてみました。これは進行としては普通は成立しません。

ここで「普通は」と言ったのは、音楽に正解がないからです。コード進行の規則を守ることも大事ですが、これを崩して良い音楽になっているものもたくさんあるので、この規則が絶対だとは思わないでください。

ここで例 1 の  $T \rightarrow D \rightarrow T$  の進行をカデンツ 1 型 (K1)、例 2 の進行をカデンツ 2 型 (K2)、 $T \rightarrow S \rightarrow T$  の進行をカデンツ 3 型 (K3) と言います。これが基本単位となり、並べ方や使うコードを変えることで工夫して様々な曲を作っていくわけです。

#### ・代理コード

コード進行を考える上で最も重要なのが I と IV と V の三つのメジャーコードです。これらがそれぞれ T、S、D の代表です。一方 T、S それぞれにメジャーコードとマイナーコードの二種類が存在しているのもわかります。この VI m と II m はそれぞれ I と IV に対して代理コードであると言います。

代理コードについての重要な事実として、元のコードから代理コードへは進めるが、代理コードから元のコードへは進めないということがあげられます。例えば I から VI m へは進めますが、VI m から I へは進めません。I から VI m へ進むとあたかも T から T に進行しているようで変かもしれませんが、この場合は二つのコードをまとめてトニックだと認識してしまえば問題ないでしょう。また I から VI m へ進んだ後は普通に S や D に進行できます。

#### ・III m と VII m ♭5 について

VII m ♭5 はメジャーコードでもマイナーコードでもあるが大丈夫なのかとか、III m に限ってトニックとドミナントという相反する性質を持ち合わせているのはなぜなのかとか気になっていたことでしょう。

まず VII m ♭5 についてですが、これは普通にドミナントとして扱ってしまっても良いです。ただしマイナーフラットフィフスの響きですので、減五度の響きが入り不安定です。普通に入れると違和感が出る場合も多いので、V とかと同じ感覚で使うのは控えた方が良いでしょう。またこのコードは少し特殊で、V 7 の第一音を省略した音と考えるのが自然です。(後述しますが V 7 もドミナントです)

次に III m ですが、これは単純にトニックとドミナントどちらにも使えます。(理由は私も良くわかっていませんが、実際引いてみるとトニックとドミナントどちらから進行してみても変な感じはしないのでそういうことなんだろうと思っています。) ただしもちろん III m を連続させて  $T \rightarrow D \rightarrow T \dots$  とできるかと言われればそうではありません。またどちらにも使える分響きが少し曖昧なので、ここぞという時にはトニックとドミナントがはっきりしたコードを使った方が良いでしょう。ただどちらかといえばトニックとして扱う場合が多い気がします。とはいえこの辺の使い方をきちんと説明するのは私には荷が重いので読者自身で色々な曲を見て学んでいただきたいです。

## 6.4 その他のコードのコード進行

#### ・セブンスコードの機能

セブンスコードにも色々あり、それらを全て逐一説明するのは難しいです。しかしセブンスコードが元のコードの代わりとしてはたらく場合があり、その場合は系統的に説明できます。せっかくなので三和音のコードと合わせて表にして説明してしましましょう。

表5 コードまとめ

| 第一音 (相対位置) | 機能         | 例 1       | 例 2        | 例 3   |
|------------|------------|-----------|------------|-------|
| I          | トニック       | I         | I M7       | I 6   |
| II         | サブドミナント    | II m      | II m7      | II m6 |
| III        | トニック&ドミナント | III m     | III m7     |       |
| IV         | サブドミナント    | IV        | IV M7      | IV 6  |
| V          | ドミナント      | V         | V 7        |       |
| VI         | トニック       | VI m      | VI m7      |       |
| VII        | ドミナント      | VII m ♭ 5 | VII m7 ♭ 5 | I 6   |

まず四和音といえどあくまでスケール上の音しか扱っていないことに注意しましょう。実際に音を一音ずつ確かめていくとその事実がわかると思います。ただしそれならばV 6 などが入っていないことが不自然に思われるかもしれません。これは恐らくドミナントのコードとしては不適当であるからだと考えられます。(これはどこかで明示されていたのを見たことわけではないので間違っていたら申し訳ありません。) ともかくこれが代わりになることを押さえておいてください。

ここで一つ注意としては、代理コードのセブンスコードはあくまで代理コード的に扱うということです。例えばII m7 は確かにサブドミナントですが、II m から響きを調整するものであって、IV に取って代わるわけではないということです。この辺は感覚的にも明らかだと思います。

## 6.5 ベースと転回形

コードは柔軟なもので、全ての音を同時に鳴らさなくても良いですし、全ての音を順番に並べなくても良いです。それは例えばC メジャーを弾くときは三連符でドミソと順番に鳴らしても良いし、ミソとオクターブ上のドで鳴らしても良いということです。和音の構成音を分けて鳴らしたものを分散和音と言い、反対に同時に鳴らした物を同時和音と言います。また構成音の順番を並べ替えたコードを転回形と言います。

特に第一音をオクターブ上に持って行ったものを第一転回形、そこからさらに第三音を上に持って行ったものを第二転回形と言います。(四和音の第三転回形なども同様です) ちょうどオクターブの違う音は響きが似ているのを利用してしまおうという魂胆ですね。もちろん順番はこうした代表的な転回形に留まらず(構成音さえ含んでいれば) どの順番でも転回形として成立しています。わざわざこうすることの恩恵は色々あります。例えばC → G → C を素直に弾くと、音の上下が激しくとってつけた感じがしてしまいます。自然にするためにはできるだけ音が動きすぎない方が良いでしょう。そこで用いるのが転回形です。今回の例だと、ドミソ → シ (オクターブ下) レソ → ドミソ と鳴らせば動きが最小になります。(G が第一転回形になっていますね)

しかしこれで万事解決かというとそうではありません。確かにオクターブ違う音は似た響きとはいえ、実際に鳴らしてみると聞いた感じに違いがあります。それをどうにかするという役割も担っているのがベースです。ベースというのは見た目はギターっぽいですが、出る音は低い楽器です。

第一音のことをルートと言うのだと説明しました。転回形の考え方と同じようにして、ルートもオクターブ下に取ってみます。するとその音を新しくルートとしてやって良いというわけです。

ここで注意が必要なのは、仮にミソドのベースとして下のドを弾いた場合、ルートはドになるということです

す。重要なのは、こうしてできた和音の響きはミソドよりドミソに聞こえるということです。すなわち、低い音であるベースがルート役割を担うというわけです。このことを上手く使えば、音の響きを損なわないままに動きが抑えられたコードの響きを出せるようになります。

もちろん逆にベースを利用して転回形にすることも可能です。あえて転回してみるとちょっと響きが変わって面白いです。気になる方はぜひ色々調べてみてください。

## 6.6 オンコード

転回形と合わせて押さえておきたい概念として、オンコードがあります。転回形は紹介したものの、これをどう表現するかはまだでした。

例としてCの第一転回形を考えてみましょう。これはC/EまたはConEと表し、C オン Eと呼びます。この表記法は非常にシンプルですね。その表記方法から分数コードなんて呼ばれることもあります。

これを見るとC/Dは考えられないのだろうか疑問に思う人もいると思います。転回形とは違うものの、これもちゃんとオンコードの一種として使われることがあります。使いやすいオンコードがどのようなものかは不勉強でわかっていませんが、様々な楽曲を見ると面白いオンコードの使い方が見つけられると思います。例えばオンコードにすることでコード自体は普通にしながらベースを半音ずつ滑らかに動かすとか、オンコード特有の響きを出すとか、活用方法は多岐にわたります。

## 6.7 コードの役割とその理由

ひとまずコードの役割はこういうものだとして話を進めてきましたが、なぜその役割になっているかは当然気になるところでしょう。これについて私が知っている範囲で説明していこうと思います。

### ・強進行

メロディーのところでも少し話しましたが、完全五度上と完全四度下は結びつきが強いです。(倍音の話が関係していましたね) ベースが完全四度上もしくは完全五度下に進行する場合のことを強進行と言います。この強進行はその名の通り強い引力をもった進行で、そう動くとしっくりきます。さっきと上下が逆じゃないかと思うかも知れませんが、元の音に戻ってくるように進行しやすいのだと考えると、戻ってくるときは関係の上下が逆になるというわけです。するとG→Cは強進行となり、確かにドミナントがトニックに進みやすいようになっているわけです。

### ・ドミナントモーション

ドミナントが不安定に感じる(緊張感がある)理由についても説明していきます。Cメジャーの構成音はドミソでした。これはCメジャースケールで一番安定した和音です。ここでドとミの鍵盤を見てみてください。スケール上の音でありながらドにはシが、ミにはファが半音違いで接していることがわかります。この半音の違いというのは不安定なもので、すぐ元の音に戻ろうとする傾向にあります。するとシの音を含んだ和音であるGというコードはCメジャースケールにおいては不安定で、ドの音を持つCに戻ろうとするというわけです。またこの進行のことをドミナントモーションと言います。詳しく知りたい方は調べてみてください。

### ・代理コードについて

代理コードは元のコードの役割を代替しますが、その理由を説明していませんでした。IVの代理コードであるII mを見てみましょう。FとDmを鍵盤上で見比べてみると、ファとラの二つの構成音が一致しているこ

とがわかります。だから代理コードです。

I の代理コードであるVI m についても、C と Am を見てみるとドとミの音が共通しています。V の代理コードであるVII m ♭5 についても、G と Bm ♭5 を見てみるとシとレの音が共通しています。さてここでIII m である Em を見てみると、I の C に対してはミとソが、V の G に対してはソとシが共通していることがわかります。だからIII m はトニックの代理コードであり、ドミナントの代理コードでもあったわけですね。

## 6.8 コードは結局何の音なのか？

今まで色々と説明してきましたが、結局音楽を聞いていてどの音がコードなのかははっきりしていない人もいます。とはいえ音が複数重なっているとなかなか一音一音を聞くのが難しいので、ある程度理屈を知ったとしても慣れないと聞き取るのは難しいです。しかし理屈を知っているのと知らないのとでは全く違うので、少し応用的な話としてここに付け加えておこうと思います。

とは言ったものの、コードがどれかという問いに対する答えはあまり難しくありません。言ってしまうとメロディーやドラム以外の音は基本的にコードの一部になることが多いです。例えばベースなんかは一音のみを担当しますがコードを構成する音の一部です。もちろんコードを一つの楽器で構成しないといけないという決まりはありませんので、一つのコードを複数の楽器がつくることもありますし、同じ音 (あるいはオクターブ違う音) を別の楽器で重ねることもあります。また後述の分散和音のように、一度に音を鳴らす必要すらありません。

逆にこうした自由度があるためにコードを聞き取るというのは難しいです。転回形を作れるので単に音が高くなったというだけではコードは確定できませんし、色々音が鳴っていても結局それらは全て一つのコードを構成しているということもあります。後々耳コピの話もするつもりですが、コードの耳コピが難しいのはこの辺に理由があります。

ただし楽器という観点では大体使われる楽器は限られています。ピアノの伴奏は合唱とかで良く使われますが、これはピアノがコードとベースを弾いています。バンドなどではギターがコードを弾くことが多いです。またギターはコードを弾くことに特化した楽器とも言えます。私の経験ではギターがコードのメイン部分を担っている曲が多いのもその辺に由来するのだと思います。

### 例題

この章の内容を踏まえて、何かしらの曲のコード進行を分析してみましょう。今までの集大成です。参考資料に書いておいた chord wiki で何か一つ検索してみるのをオススメします。中にはスケールが書いていないものもあるので自信がない場合は情報が十分出揃っている有名な曲が良いでしょう。

好きなだけ分析すれば良いですが、何をすれば良いかわからない方のために具体的に課題を出しておきます。

- ・コードを全てローマ数字表記に直す。
- ・(わからないところは飛ばしても良いので) できるだけドミナント、サブドミナント、トニックに分類する。
- ・カデンツを意識して部分に分ける。
- ・分類しきれなかった部分の意図を考えてみる。感覚的でも良いので曲の中でどういう演出になっているか考えてみてください。(これは少し発展的な課題。有名な曲なら分析した動画が見つかるかも？ いくつか解釈がある場合こそあれ、実はちゃんと音楽理論で説明がつくものがほとんどです。)

## 参考資料

- ・一夜漬け 音楽理論：<https://riron.sitefactory.info/>

エッセンスを抽出して説明してくれています。本当に一夜漬けできてしまうような素晴らしいサイトです。

- ・誰でもわかるコード進行・音楽理論講座：

<https://youtube.com/playlist?list=PLeHRa-xAEiYRpSdsxpdmr9SQqEw5jw-jX>

非常にわかりやすい youtube の動画です。VOICEROID が平気な方や動画の方が見やすい方はこちらをおすすめします。

- ・各 wikipedia ページ (音名、調号、臨時記号、和音)