

令和5年8月号 VOL.65

企画・編集：特定非営利活動法人 全国学校軽音楽部協会

軽音楽部 Magazine

DIGIRECO.JR

第22回 高等学校軽音楽コンテスト関東大会
2023.3.24
準グランプリ
千葉英和高等学校
軽音楽部
COVER PHOTO

相互講評でレベルアップ リハーサルの作法

読んで学べる実技レッスン・アンサンブル向上委員会
ロック解体新書・ロックな楽典



デジタル版はこちら

ミッション

軽音楽部の諸活動を通して、若い人材を育てる

ビジョン

- ①軽音楽部の学校内外における認知向上を図る
- ②社会や地域貢献を視野に入れた部活動の提案
- ③生徒による自主自立した部活動運営の支援

現在、全国で軽音楽系の部活動が活発に行われ、多くの生徒が軽音楽を通して様々なことを学んでいます。それは軽音楽部の「自主性」や「責任感」の伴う活動が学習意欲の向上につながり、「コミュニケーション（意思伝達）」「クリエイティビティ（創造力）」「チームワーク（協働）」「エンターテインメント（顧客満足）」といった社会で必要とされるスキルを育てることができる部活動であると認知されてきたからだと思います。

私たちは、支援活動を推進するには公平性と中立性を保ちながら、情報公開を通じて広く一般の方の賛同を得ることができる特定非営利活動法人としての活動が望ましいと考え、当協会を設立しました。これまでも、情報誌の発行、大会や合同演奏会の運営支援、大会プログラムの発行、生徒や顧問への各種クリニックや講習会の開催、軽音楽連盟発足の支援などを行ってきました。今後も不特定、かつ多数の公益に寄与しながら、軽音楽を通して青少年の健全な育成を目指していきます。



特定非営利活動法人
全国学校軽音楽部協会

ご支援いただいている特別賛助会員の皆様（敬称略／順不同）

株式会社ミュージックネットワーク	ビジュアルアーツ専門学校
公益財団法人かけはし芸術文化振興財団	名古屋スクールオブミュージック&ダンス専門学校
一般社団法人サトヤマカイギ	ギブソン・ブランズ・ジャパン株式会社
大阪音楽大学	フェンダーミュージック株式会社
名古屋芸術大学	有限会社エムエージー
宝塚大学	Ableton 株式会社
日本工学院専門学校	株式会社トップトラベルサービス
専門学校 ESP エンタテインメント東京	株式会社福々家
専門学校東京ビジュアルアーツ	株式会社サウンドハウス
専門学校名古屋ビジュアルアーツ	



軽音楽部 Magazine

令和5年8月号 VOL.65

■軽音楽部Magazine VOL.65
■創刊：平成25年12月18日（水）
■新装創刊：令和5年3月20日（月）
■発行：令和5年7月20日（木）／第12巻8号通巻65号
■監修・発行／特定非営利活動法人（NPO法人）全国学校軽音楽部協会
〒224-0003 横浜市都筑区中川中央1-37-6-405
TEL：045-913-0901 FAX：045-913-1900
E-Mail：info@keionkyo.org
■企画・編集／株式会社ミュージックネットワーク



COVER PHOTO 撮影協力

千葉英和高等学校 軽音楽部（千葉県）

本校の軽音楽部の部員数は3年生3人、2年生19人、1年生20人の計42人です。挨拶や時間を守るなど、当たり前のことを厳格に守っていくことを前提にし、他者や練習ができている環境に敬意を払い、日々の活動をしています。また、音楽を通して、自己や他者と向き合っていくことを大切にしています。最終的に自治をすることを目的に置いており、自分たちが所属するこの場所をどのようなものにしていきたいのかを一人ひとりが考え、生徒による主体的な運営を目指しています。練習では、バンド単位に終始せず、パートごとに集まり、横や縦のつながりの時間も大切にしています。

第2回 高等学校軽音楽コンテスト関東大会 準グランプリ「ベトリコール」

私たちは関東大会に向けてオリジナル曲をアレンジし、何度も合わせてきました。そのため、今回の2位という結果は私たちにとってとても悔しいものでした。しかし、大きくて素敵な場所で大勢の人の前で演奏することができてとても幸せでした。今回の大会に関わったすべての人に感謝をしています。ありがとうございました。

2,033校に無料配布

本誌を配布希望の軽音楽系部活動様は、軽音協事務局までご連絡ください。また、本誌に関するご意見、ご感想、ご質問、取り上げて欲しいテーマ、お悩み相談、イベント案内など、軽音楽系部活動に関する各種情報は軽音協事務局まで…。

TEL 045-913-0901 MAIL info@keionkyo.org

本誌は高等学校軽音楽部以外には配布しておりません。写真掲載に関しては各高等学校の許可を得ています。本誌に記載されている記事の内容や数字などの全部、または一部を無断で複製、引用することを禁じます。利用の際は当協会までご一報ください。

Special Issue

- 12 相互講評でレベルアップ
- 18 リハーサルの作法

Event Report

- 09 「第1回 Salesic（サレジック）」開催レポート
- 11 軽音楽部バンドクリニック：杉並区立荻窪中学校 軽音楽部

Exercise / Lesson

- 27 読んで学べる実技レッスン
- 38 アンサンブル向上委員会

Music Theory

- 39 ロック解体新書
- 55 ロックな楽典

音楽／エンタメ業界の仕事2023

- 65 照明：日本工学院専門学校／日本工学院八王子専門学校
- 67 レコーディング：専門学校東京ビジュアルアーツ
- 69 ボーカリスト：専門学校名古屋ビジュアルアーツ

Miscellaneous

- 04 From Chief-In-Editor
- 05 イベント・カレンダー
- 06 配布校リスト



すべてに学ぶ

長かったコロナ禍もようやく落ち着きを見せ、社会活動が日常を取り戻しつつあり、軽音楽部の活動もそれに合わせて活発になってきているようです。そして、夏になれば、全国各地で軽音楽大会やコンテストが多く開催されます。ご多聞に漏れず、当協会でも「高等学校軽音楽コンテスト」として、近畿～北陸の2府8県対象の「近畿北陸大会」、東海～中部の10県対象の「中部大会」、首都圏と中心にした1都7県対象の「関東大会」の、3つのブロック大会を開催しており、毎回、多くの都府県の、軽音楽部の、バンドからの応募があり、軽音楽部の広がりを感じ、嬉しく思っています。

大会を目指すことは日頃の活動の成果を測るには有効だと思います。また、より高いレベルに挑戦することも部活動の大切な要素だと思います。しかし、大会至上主義や勝利至上主義に走ってしまうことは部活動の意義から離れてしまいます。そもそも、音楽はスポーツなどの競技と違い、「勝った、負けた」の勝負がはっきりする世界でもなければ、成績が数値で可視化できるものでもありません。軽音楽大会などで優秀な成績を残すことに意味はありますが、優劣を決めるものは「勝ち負け」や「数値」などのファクト（事実）ではなく、審査員の持つインプレッ

ション（印象）です。もちろん審査員の方々はフラットな視点で、公明正大に審査されていることは言うまでもありません。ただ、ベートーベンとショパンではどちらの楽曲の方が素晴らしいかという判定ができないのと同じく、音楽やその演奏に優劣をつけることはとても難しい…というか、音楽や芸術には向いていないと思います。従って、軽音楽大会の結果は結果として受け止めておき、大切なことは、他のバンドからいろいろなことを学ぶということではないでしょうか。

楽器の演奏技術はもちろん、音作りからパフォーマンス、セットチェンジやサウンドチェックの手際に至るまで、ステージに上がってから降りるまでのすべての立ち居振る舞いを他者から学べることは少なくありません。それらを肥やしにして、自分たちの楽曲や演奏をさらに高いレベルに進めることができるのが軽音楽大会の良さではないでしょうか。それを踏まえて、ぜひ本選に選ばれたバンドの生演奏の一部始終を大会で見て、聞いて、学んでください。当協会の各大会は観覧自由です。詳しくは以下のQRコードをご覧ください。会場でお待ちしております。

では、また次号で…。



編集長 三谷佳之

特定非営利活動法人全国学校軽音楽部協会 理事長
日本部活動学会（JASECA）理事
株式会社ミュージックネットワーク 代表取締役
mitani@keionkyo.org
Twitter @yoshiyukimitani



主催大会のご案内
関東大会は事前登録が必要です



軽音協



軽音楽部 Magazine
VOL.65 電子版



YouTube
チャンネル

イベント・カレンダー



イベント情報は
こちらから
ご覧いただけます



KEI O N G A K U B U S E M I N A R

軽音楽部セミナー

軽音楽部に関する基礎知識や実技を一挙に学べる

8/3 (木)

富山県

富山県立富山工業高等学校
パート別レッスン、バンドクリニックなど



KEI O N G O D O E N S O U K A I

軽音合同演奏会

練習の成果を発表し、他校からも学べる練習試合

8/25 (金)~27 (日)

石川県

林西寺
(白山/白峰地区)

9/30 (土)

東京都

専門学校東京ビジュアルアーツ

11/11 (土)・12 (日)

神奈川県

昭和音楽大学



軽音楽部バンドクリニック

8/8 (火)

千葉県

和洋国府台女子高等学校

8/18 (金)

栃木県

栃木県合同
(栃木県立足利南高等学校)

8/21 (月)

静岡県

静岡県立沼津東高等学校



高等学校軽音楽コンテスト

第6回 近畿北陸大会

7/30 (日)

京都府

第13回 愛知県大会

8/1 (火)

愛知県

第8回 中部大会

8/2 (水)

愛知県

第3回 関東大会

8/24 (木)

東京都

6

[illegible]

[illegible]

サレジオ学院中学校・高等学校主催

「第1回 Salesic (サレジック)」開催レポート

【参加校】

サレジオ学院中学校・高等学校／神奈川県立霧が丘高等学校／神奈川県立鶴見高等学校
 神奈川県立白山高等学校／相模女子大学中学部・高等部／杉並区立荻窪中学校

高校生の高校生による
 高校生のための
 合同演奏会



期末試験を目前に控えた6月下旬。横浜市都筑区にあるサレジオ学院中学校・高等学校のドンボスコシアター（講堂）にて、同校主催の合同演奏会「第1回 Salesic (サレジック)」が開催。当協会は「運営サポート」として、企画段階から携わり、実施要項の作成からタイムテーブルの組み方、前日の機材設営や当日の運営まで、様々な観点からアドバイスや参考事例等を紹介しました。

今回の「Salesic」の構想は昨年度の3月下旬からスタートしました。軽音楽部部長の柴田くんを中心に「音響」「照明」「ステージ」「運営」などの各部署をピックアップし、それぞれの仕事内容や必要になる人数を考え、役割分担表を作成。同時に合同演奏会のタイムテーブルを仮組みしたり、どの学校をお誘いするのか、合同演奏会のネーミングはどうするのかなど、月に一度、当協会と幹部生徒、顧問の小川先生でミーティングを行い、進捗状況の確認や詳細を固めていきました。

当協会が合同演奏会の開催を推奨する理由は、部活動としての軽音楽部の素晴らしさが凝縮されているからです。これまで当協会では関東地方や中部地方、近畿北陸地方で軽音楽コンテストを開催してきましたが、大会に出場するのは一部の部員たち（バンド）であり、その先を考えた際に「本当にこれだけで良いのか。部活動のためになっているのか？」と考えるようになりました。「校内ライブ」を定期的に行っている学校はたくさんあると思いますが、部内や学内の演奏会だけでは、どうしても閉塞的になり、なかなか横の広がり生まれず、井の中の蛙になりにかねません。

一方で、他校の軽音楽部を招く「合同演奏会」は演奏技術は言うに及ばず、セッティングの手際の良さや立ち居振る舞い、挨拶や礼儀作法など、他校から学べる部分がたくさんあります。また、バンドや個人の演奏技術はまだまでも、機材設営に積極的に取り組んだり、他校の生徒をスムーズに

誘導したり、ステージの転換を手伝うなど、合同演奏会の開催こそが、すべての部員が部活動の一員として携われる場であり、軽音楽部だからこそできる規模の大きな取り組みと言えます。

当協会では、各地の軽音楽コンテストでアンサンブルの出来を評価するだけでなく、「部活動として、どんなことに取り組めるのか？」「軽音楽部員として、何ができるのか？」を考える機会を提供したいと考えていますが、かといって「自由に取り組んでみましょう!」というのでは、なかなか進みません。様々な事例やアドバイス等を提案することで各校の規模や事情に沿ったものが出来上がり、ゆくゆくは部員たちが主体となって部活動を運営していけるはずです。

今後も母校での合同演奏会開催の動きが広がっていくと、所属するすべての部員が運営に携わることができ、部活動としての機運を高めていけるのではないかと考えています。



▲前日準備の1コマ。音響機材や楽器などを組み立てます



▲音響調整中。部員たちも様子を見守り、学んでいます



▲無事に設営が終了。いよいよ明日は演奏会当日です！



▲各校の代表バンドが演奏を披露し、拍手を送りました



▲交代でオペレートを担当。良い音量バランスに整えます



▲演奏後はインタビューを実施。トークで盛り上げました

【運営にあたった幹部生徒、顧問の先生、スタッフの声】



柴田稟久くん（部長）

「やっと終わった…」という達成感と「終わってしまったんだな…」という喪失感が同居しています。僕が当日までのスケジュールを組み立てたり、演奏順を決めたのですが、誰かに依頼したり、周りの人に仕事を振ることの難しさを実感しました。今回は相手の都合や抱えている仕事を考慮した上で、どんどん任せていこうと思います。合同演奏会の直前にバンド内で揉めてしまったのですが、次の機会に向けて、演奏面も頑張りたいです。



弓田大輔くん（副部長）

今回の合同演奏会の開催を通じて、部活動の取り組みや楽器演奏の向上心が高まりました。周りの部員に助けてもらうことが多かったのですが、次回からは自分の処理能力や仕事のスピードを上げていきたいと考えています。一方で達成感もあり、先輩が照明の操作や組み立てを理解してくれたので、次回からは心配ないのと、特に午後の部のステージ転換はテキパキと動いていたので、次回につなげていきたいです。実りが多い2日間でした。



臼井 駿くん（運営班リーダー）

担当部署の振り分け表を作成したり、前日の準備から主体的に動けた部分もあるのですが、企画段階から振り返ると、顧問の小川先生や部長の柴田くんをはじめ、周りの人たちに迷惑をかけてしまったところがありました。他者に依存し過ぎてしまっていたので、今回は受動的な姿勢でいるのではなく、前日の準備から当日の片付けまで、主体的に取り組んでいきたいです。合同演奏会の運営という貴重な経験ができたことに感謝しています。



小川剛史先生

部員たちは大いに成長しましたし、今まで以上に「部活動」らしくなったと感じました。これまでは自分たちのバンドの演奏に関して、うまくいったとか、失敗した…という観点でしか考えていなかったと思うのですが、今回のような合同演奏会を開催することで、バンド単位ではなく、部活動らしい一体感を作り上げることができたのが大きな収穫でした。今後は誰か一人が頑張るのではなく、組織として取り組んで欲しいと考えています。



小林仰志（軽音協）

部員の皆さんが作り上げるイベントということで、僕自身も楽しみにしていました。どの生徒さんも積極的な姿勢で取り組んでいたのが嬉しかったです。機材設営時は、なるべく専門用語を使わないようにし、いかにわかりやすく伝えるか？という点を意識して、アドバイスをさせていただきました。今回の合同演奏会で学んだことを今後に活かしつつ、音響機材の正しい扱い方や知識を高め、後輩たちにつなげていってほしいと思います。



三谷佳之（軽音協）

ボク自身は予想通りでした。オンタイムに進まなかったり、予定していたものをカットするなど、「無事に終わることができたからよし！」とするのではなく、「どうやって今後につなげていくか？」というのが肝心です。自分たちで点数を付けてみると、誰一人として「100点です」と言わないと思います。足りなかった部分を反省し、どう改善していくかを考えるのが大切なので、ぜひ今回の経験を糧に、これからも頑張ってください。

軽音楽部バンドクリニック

第112回 杉並区立荻窪中学校 軽音楽部

〒167-0041 東京都杉並区善福寺1-8-3



第112回目の開催となる今回は東京都杉並区にある杉並区立荻窪中学校を訪問。JR 中央線西荻窪駅から徒歩15分のところに位置する同校には公立中学校としては珍しく軽音楽部があり、パートごとの基礎練習からバンド練習を中心に精力的に活動しています。

定刻となり、クリニックがスタート。開会式で講師陣の紹介やクリニックの趣旨を説明し、軽音楽部の部長や顧問の先生から歓迎のメッセージをいただくと、早速、当協会の三谷理事長による「部活動としての軽音楽部」に関する座学から始まりました。

講義の冒頭に「軽音楽部の評判を上げるのに大切なことは何だと思いますか？」「荻窪中学校の中で、軽音楽部の評判はどうか？」と、部員たちに質問。部活動は学校に認められた「課外授業の一環」としての取り組みであること。また、サッカー部や野球部、吹奏楽部や美術部と同じように「目標に向かって一生懸命に努力し、結果を分かち合う」という部活動に取り組む姿勢や練習の成果を発揮する場への挑戦の大切さを図例を用いながら紹介しました。

第2部は「音と電気的基础知識」に関する座学です。マイクの構造や集音した音がスピーカーから出力される仕組み、一般的なPAシステムの組み方などを解説。各機材の役割をはじめ、「外音」と「中音」の違いやモニタースピーカーの

活用方法など、演奏時に役立つポイントを取り上げました。

第3部は「ボイストレーニング」に全員で挑戦です。ボーカル講師の伊丹谷良介先生が発声する際の体の使い方や腹式呼吸のコツ、基礎練習としての「リップロール」について触れ、実践しながら理解を深めました。その後のボーカル、ギター、ベース、ドラムのパートレッスンでは、楽器の正しい構え方やアンプの使い方、いつでもできる基礎練習などに取り組みました。

後半は代表バンドによるアンサンブルのクリニックです。White Berry や [Alexandros]、Vaundy などのコピー曲を披露し、演奏後に講評を伝授。「人前で演奏するのは初めてのことですが、正しい方向で上達しています。数をこなしていけば、より良い演奏になるので、頑張ってください」「全員でリズムを取り、特にドラムがスネアを叩くところ…2拍目と4拍目でノレるようになると、さらにグルーブが出て、アンサンブルにまとまりが生まれるので、意識してみてください」「演奏に関しては十分にできているので、今後はメンバーでアイコンタクトを取ったり、体を動かしながら演奏するなど、見た目にも楽しめる演奏を目指してください」など、今後につながるアドバイスが伝えられました。全体の講評後はパートごとに集まって、より具体的な指導を行い、見学者も自分のことに置き換えて、参考にしました。



▲部活動としての軽音楽部の在り方や心構えについて解説



▲講義で学んだことを忘れないようにノートに記録します



▲ボイストレーニングの講義では、腹式呼吸のコツを紹介



▲代表バンドが講師や部員たちの前で演奏を披露しました

顧問の先生の声

今日のクリニックの内容は部員にとって新鮮なことばかりで、顧問の私も勉強になりました。特にアンサンブルのクリニックは、どのバンドにも当てはまることばかりで、講評の前でガリリと変わっていたのには驚きました。今日の講義を部内で共有し、これからの活動につなげていきたいと思っています。ありがとうございました。

相互講評でレベルアップ

自分のことは自分が一番わかっている…。本当にそうでしょうか。性格、体調、クセなど、わかっているようで細かいところまできちんとわかっていないのが自分です。それは、演奏に関しても同じこと。自分たちの良いところや改善すべきところが客観的にわかれば、個人としてもバンドとしてもさらに向上していきます。身近な理解者がいる部活動はお互いに演奏をチェックし合えるまたとない絶好の環境です。ぜひ演奏を見せ合って講評し合う機会を作りましょう！

客観的なチェックが大事

個人練習にしてもバンド練習にしても、演奏している自分（あるいは自分たち）が本当は一番その良し悪しが見えていない場合があります。自分たちの演奏を客観的に判断する最も簡単な方法は演奏を録音・録画してみることですが、意外と聞き返してもミスばかりが気になって的確な改善点や伸ばすべき良いところに気づけないことも多いものです。

また、今の時代個人練習の方法はインターネットやSNSで見つけることができるかもしれませんが、合奏に関して、さらにいえば今ここで演奏した自分たちの状態に対して適切なアドバイスがもらえることはありません。

軽音楽部という環境で、客観的なチェックを行ってくれるのはコーチ（指導員）です。学校によっては顧問の先生も良いアドバイザーになってくれるかもしれません。しかし、そういった指導者がいない学校では、大会やクリニックなどに参加して外部の人から講評をもらうしかありません。とはいえ、そういった機会は少ないため、部員全員がレベルアップ

できる施策が必要となります。

はないでしょうか。

お互いに講評し合うメリット

どんな軽音楽部でもできる最も有効な演奏のチェック方法は、部員どうし互いに講評したりアドバイスし合うことです。初めは先輩が後輩に…という形だけでも良いでしょう。とにかく、互いの演奏を見せ合って意見交換する、感想を言い合う機会を作ることには大きなメリットがあります。

誰かの演奏を講評したりアドバイスすることは、自分のやっていることを見つめ直すきっかけになります。それに、そもそも先輩が後輩にアドバイスしてあげることは部活動の基本です。一方、後輩が先輩の良いプレイを講評しようと一生懸命に観察することも、その後の成長につながります。

どちらにしても、他人への講評が自分の耳を鍛え知識を増やしていくことになるのです。専門的なことがわからないという人も、少なくとも自分のパートのことは互いに意見したり質問し合うことができるので

講評のポイント

講評のためにチェックすべきことは、初心者バンドでも上級生のハイレベルバンドでも実はあまり変わりません。技術的な講評を無理にする必要はなく、バンド演奏に対しての向き合い方やアンサンブル上の役割が、それぞれのパートとしてきちんと行えているかがメインです。

そして、部活動としての規範は守られているかも大事なポイントです。演奏に臨む姿勢や態度、準備にかかる時間、セッティングや楽器＆機材の扱い方、挨拶、部員どうし感謝とリスペクトがあるか…など、軽音楽部という部活動として、また集団行動としての責任感などを互いにチェックするだけでもその意味は十分にあります。

それでも、言いにくい、気兼ねしちゃうという意見が多いのであれば、無記名で講評用紙を書いて発表するといった方法もあります。ぜひ取り入れてみてください！

歌うことと表現すること

ボーカリストの 主なチェックポイント

- ・発声や滑舌がしっかりして歌詞が聴きやすいか
- ・音の強弱や歌い方は楽曲に合っているか
- ・他のパートとリズムやテンポ感が合っているか
- ・ピッチは正確か
- ・歌詞の世界観をイメージできているか
- ・自分らしさが出ているか
- ・マイクの使い方は正しいか
- ・ステージングや表情は楽曲と合っているか …など。



ボーカル

ボーカルも楽器だと意識しよう

ボーカルのチェック項目の第一は「歌うこと」です。体が楽器であるボーカルは、歌うことを体のコントロールで行っています。それは「発声」「ピッチコントロール」「アーティキュレーション」「マイクの使い方」に大別されます。

発声でよくチェックされる、伸びやかなロングトーンや低音高音の響き方などは、腹式呼吸や鼻腔共鳴などを使った専門的な部分です。これらは地道な練習と経験が必要なのでじっくりと取り組んで欲しい項目ですが、意識すればすぐに改善されていくものもあります。それは「滑舌」です。ボーカリストは歌詞を言葉で伝える大きな役割があります。発音、口の使い方などを歌詞が聴こえやすいかをポイントにチェックするだけでも大きな変化が表れます。

ピッチとは音程のことです。歌も音楽なのでしっかりとした音高（音の高低）、音程（2つの音の距離）の正確さが求められます。音高を判断する耳、意図した音程を出す口腔の使い方、伴奏とのマッチングなど、普段からの練習の成果が問われる部分でもあります。

アーティキュレーションとは、アクセント、スタッカート、スラー、ビブラートといった音の表情の付け方のことです。習得にはやはり時間がかかりますが、音価と伸ばした音の処理を常に考えていることが大事です。音価とは音符の長さのことです。この音はどこまで伸ばすのか、伸ばすのであればどんなビブラートをかけるのか、あるいはかけないのか、短く切るのは16分音符なのかピチカートのようにはじくような歌い方なのか…。歌うということに楽器陣と同じ意識があるかがポイントです。

ボーカリストが使うダイナミックマイクは指向性が狭く、扱い方に一定のテクニックが必要です。口とマイクの距離、口に対しての向きは最低限の項目です。

「自分らしく」を意識しよう

ボーカリストに大事なことは「自分らしさ」です。オリジナリティや個性ということと大袈裟に聞こえるかもしれませんが、例えば、既存曲をコピーする時にその歌い方で完コピする必要はありません。原曲の歌手がどんな気持ちでメロディや歌詞を紡いでいるのか、どんなテクニックが駆使されているのかなどを探究しながら、最終的には自分の「声」と「言葉」と「感情」で歌えることが目標です。

オリジナル曲の場合は、コピー元がないので自由に表現することができます。しかし、すべてを1から作り上げなければならぬので楽なわけではありません。普段からコピーをたくさんして、歌唱や表現の引き出しを多くしておくことが大切です。どちらにしても、バンドで歌う場合は自分1人で表現しようとしなくて、メンバー全員で楽曲のイメージを共有し具現化しようとしているのが最も大切です。

そして、ステージではフロントマンとしての振る舞いや表情も必要不可欠な要素です。楽曲に合った「自分」のパフォーマンスを目指しましょう。

▶バンドとのリズムもチェック！



ポピュラーミュージックにはバンド全体の「リズム（グルーブ）」が欠かせません。上手に歌えても伴奏と合っていないと良い表現になりません。自らも体でリズムを取りながら、バンドが出すグルーブに乗れていることが大切です。テンポ、ビート感、タイム感を含めたリズムの共有も重要ポイントです。

場面ごとの役割を果たす

ギタリストの 主なチェックポイント

- ・音量、音色は楽曲や演奏に対して適切か
- ・リズムに乗れて、ドラム、ベースと合っているか
- ・歌のバックিং時とソロなどの主役時の切り替えはできているか
- ・他の楽器とのマッチングを考えた音作りか
- ・機材のセッティングはスムーズだったか
- ・ソロなどのステージングは考えられていたか
- ・ギター演奏のテクニックは高いか
- ・チューニングは正確だったか …など。



ギター

楽曲の理解 & 協調性を意識しよう

ギタリストの担う役割は楽曲によって変わります。ロックテイストなアレンジであればギターの存在感が見せどころです。歌が中心のポップスでは和音をキーボードとともに奏でて世界を作ります。また、ファンキーなタイプの楽曲では小気味良いカッティングがグルーブにとって重要だったり、場合によってはアコースティックギターが求められるかもしれません。さらには、どんなタイプの楽曲でもテーマメロディやソロなどを演奏することもあるでしょう。

そんな変幻自在なギターのチェック項目は、ズバリ「協調性」です。楽曲がどんなタイプだとしても、ギター演奏の大部分はバックিংです。ドラムとベースのリズムを補強し、コード進行や歌のメロディが聴きやすい伴奏など、耳に入るけど邪魔しな

いプレイかどうか最大のポイントです。そういった意味では楽曲のリズムや歌詞のイメージを最も理解しているべきなのがギターパートかもしれません。

まずはリズムです。ギターだけでもリズムミカルなストロークやカッティングであることが理想ですが、ドラムとの相性も重要です。特にハイハットの出すリズムとのマッチングは大事です。また、アクセントや音価をきちんと演奏できていることもリズムの良さにつながります。

次にパワーコード、ローコード、バレーコード、アルペジオ問わず、しっかりと和音が聴こえていることです。弦を押さえる手とピッキングのタイミング、弾く強さ、コード移動のスムーズさなど、普段の練習が大切なことばかりです。

そして、ソロなどの単音弾きをする時の音楽性も重要です。単なるフレット移動で

はなく、音楽的に歌うような演奏ができているとアンサンブルとして一気にまとまりが出ます。「ギターを弾く＝音楽を奏る」になっていることがポイントです。

サウンドメイクを意識しよう

エレキギターは楽器単体では音が出ません。アンプにつなぎ、エフェクターなどで音作りをすることが必須です。そのためには楽器や機材、電気、周波数などについての知識や経験が必要です。

こだわればいくらでもこだわる音作りですが、まずは楽曲に合った、他パートとの合奏に馴染む音作りができているかが重要です。普段から既存曲のギターや先輩がどんな音作りをしているのかを探究し、実際にバンドで演奏した時の良し悪しが判断できるようになることが目標です。

楽曲の中でいくつかの音色を使うのであれば、その変化の差も重要です。それぞれの音色はもちろん、音量は適切なのか、そしてその切り替えのタイミングは良かったか…。特に、ソロやテーマメロディはギタリストが主役になる場所です。サウンドメイクとともに、ステージングや表情など、どう客席に見せる（魅せる）のかといった表現力もプレイの一環です。

機材が多くなるとセッティングに時間がかかります。事前の準備、スムーズなセッティングも大事なチェック項目です。

▶コード楽器どうしもチェック！



バンドに2人以上ギタリストがいたりキーボードがいる場合、フレーズや音色音量の振り分けは重要です。しっかりと押し引きを考えながらバンド練習しないと飽和してしまいます。ギターどうし、キーボードとの話し合いがよくされていること、そしてそれらがバンドの音に馴染んでいることが大切です。

接着剤、潤滑剤 になるプレイ

ベーシストの 主なチェックポイント

- ・ベースらしく、バンドに馴染む音作りか
- ・ドラムとの相性は良く、単独でも良いグルーブか
- ・ベースラインの作り方や理解は良いか
- ・コードの和音構成や楽曲の調性は理解できているか
- ・アンサンブルやボーカルを活かすプレイだったか
- ・機材のセッティングはスムーズだったか
- ・ベース演奏のテクニックは高いか
- ・チューニングは正確か …など。



ベース

合奏の要であることを意識しよう

一見地味に見えるベースは、実は合奏の要としてとても重要なパートです。ポイントを大きく分けると「リズム」「音作り」がバンドに馴染んでいるかどうかになります。この「馴染んでいる」というところが大事で、単に他パートの邪魔をしていないかという意味ではなく、例えばドラムとギターのリズムや音作りの補強、ボーカルメロディやその他メインとなるフレーズの下支え、バンドサウンド全体の低音による安定…などが挙げられます。

打楽器であるドラムが出す合奏の土台となるリズムは、基本的には音価がない打点の強調ともいえます。そこに音価のあるベースがギターやキーボード、ボーカルといった上物パートが乗りやすいように補強します。しかし、ドラムに合わせすぎ、上物に

合わせすぎになってしまうと、逆にアンサンブルはまとまりません。ベースだけでもしっかりとグルーブしていることが理想です。人に合わせながら自立している…それがベースパートの最も難しく評価の良し悪しが出る部分です。

そういった接着剤的な役割は音作りにもいえます。上物パートの演奏する和音をオクターブ下のどっしりとした低音で支えながら、他の楽器と周波数帯域がかぶらない音作りかどうかは大事なチェック項目です。ベースサウンドは、バンドサウンド全体の安定につながります。

ベースの音作りは、楽器本体、アンプ、エフェクターで行いますが、ギターほど音作りを意識しなくても演奏できてしまうことが落とし穴です。低音で安定させながら輪郭のはっきりした音作りは、弦をはじく手の影響、コンプレッサーやEQ（イコライ

ザー）などについての知識の有無にも関係します。また、ソロなどでは目立つ音色や音量が求められる場合もあります。合奏に対する意識が高いことが理想です。

フレー징ングの大事さを意識しよう

ベースラインは、楽曲全体のアレンジにとって重要です。ジャンルによっては単にルートを弾くことが適切な場合もありますが、ボーカルのカウンターメロディやオブリガートとして、コード進行をスムーズに聴かせる潤滑剤としてのフレー징ングなども、ベースというパートの大きな役割であり大切なポイントです。

オリジナル曲ではフレー징ングの創作もチェック項目となりますが、既存曲のコピーの場合でも、そのフレーズの意味や効果が理解できているかどうかは全体のアレンジや演奏に大きな影響をもたらします。考えようによっては、ベースラインはメロディであると捉えることもでき、音価やアーティキュレーションを常に意識しているプレイが目標です。したがって、フレーズ作りにおいてもコピーにおいても、ある程度の音楽理論の理解が必要だといえます。

また、ベースソロやピックアップフレーズなどでは主役としての主張も大事です。ベースのチェック項目は意外と多く、どのパートよりも音楽的にクレバーであるべきだといえます。

▶立ち姿、弾きっぷりもチェック！



ステージの立ち位置的にも難しいのがベースパートです。ボーカルやギター、キーボードのようにリードフレーズを演奏することが少なく、ドラムのように派手ではないベースはステージ上でもこじんまりしてしまいがちです。しかし、だからこそベーシストのステージングや弾きっぷりが重要となります。

派手さより バンドを支える力

ドラマーの 主なチェックポイント

- ・テンポが一定に保たれているか
- ・アレンジに合ったダイナミクスを考えているか
- ・楽曲に合ったグルーブを出しているか
- ・ドラム演奏のテクニックは高いか
- ・楽曲に合ったサウンド（主にスネア）を出しているか
- ・リズムパターンとフィルインのバランスは良いか
- ・合奏の土台となっている意識はあるか
- ・セッティングは迅速に行われたか …など。



ドラム

合奏の土台なことを意識しよう

バンドの中でのドラムの主な役割は「テンポ・リズム」と「ダイナミクス」の提供です。バンド演奏の土台となるドラムは、いかにボーカリストや他の楽器パートが演奏しやすいプレイを心がけているか、楽曲の表現を気持ち良いリズムや効果的なフィルインでメンバーを先導しているか…など、しっかりと役割が理解できているかがチェック項目です。

テンポに関しては、なるべく一定のテンポで演奏し、他のパートの演奏の妨げにならないようにすること、そして、そもそも楽曲に合ったテンポで演奏できているかが大きなポイントです。ドラマーのカウントから楽曲が始まる場合は当然ですが、他のパートから始まる場合でもテンポに関してはドラマーが責任を持つくらいの気持ちで

いた方が良いでしょう。また、ドラムはリズムの発信源でもあります。バンドのグルーブはドラムだけで作るものではありませんが、まずドラマーが自信を持って良いリズムを出すことが先決です。

ダイナミクスとは、大雑把に言えば全体の音量変化です。打楽器であるドラムは音の強弱の幅が大きいので、他のパートはドラムの音量レベルに合わせていきます。常にバランスを考えて楽曲をドラマチックに演出するようなダイナミクスのつけ方ができているかは、合奏の土台であるドラムにとってとても大切な役割です。しかし、自分勝手な音量変化は他の楽器や歌とのマッチングが悪くなる可能性もあります。ダイナミクスがバンドできちんと表現されている演奏は、ドラマーを中心によく話し合いがなされていた証拠でもあります。

フィルインも同様に、どんなフレーズな

のかだけではなく、どんな感情で何のために演奏しているのかまで伝わるようなプレイが理想です。そういった意味ではフィルインの音量にも注意が必要です。

チューニングを意識しよう

普段の練習や大会において、ドラムセットは基本的に備品として使い回すことがほとんどです。楽曲やバンドのカラー、自分の好みに合ったチューニングや音作りをしている時間はありません。しかし、だからといって何もしないのは良くありません。

特にスネアドラムは、周波数帯域的にはボーカル、ギターやピアノのバックিংと同じ中音域の楽器です。スネアの音は最も耳に届き、楽曲全体のイメージをも左右します。少なくともスネアのサウンドメイクはしておきたいところです。しかし、使い回しのスネアではやはりそんな時間がありません。自分専用のスネアを用意して本番前に調整、チューニングしておくことが最も良い解決法です。マイスネアを持参することがベストですが、部の備品をドラマーで割り振っても良いでしょう。

ドラムは生楽器なので、「鳴る」演奏ができるようになるにはかなりの経験が必要です。それでも、ドラムが出している音も「楽器の音」「音楽の一部」と意識してプレイしているかどうかは、ドラマーの大きなチェック項目です。

▶セッティング機材もチェック！



ドラムが楽しくなってくると、派手なテクニックを披露したりエフェクトシンバルなどを使いたくなります。必ずしも悪いわけではありませんが、本番の演奏に本当にそれらが必要でしょうか。目立ちたいだけのプレイは全体を乱す可能性も高くなり、セッティングに時間がかかるので機材の取捨選択も重要です。

楽曲の世界観を彩るプレイ

キーボーディストの 主なチェックポイント

- ・バックングのリズムはドラムに乗れているか
- ・ボーカルをよく聴いて感情表現されているか
- ・音色、音量などのサウンドメイクは楽曲に合っているか
- ・音色チェンジはスムーズか
- ・演奏のための事前「仕込み」は十分だったか
- ・セクションごとの役割をきちんと把握できていたか
- ・機材のセッティングはスムーズだったか
- ・キーボード演奏のテクニックは高いか …など。



キーボード

楽曲の一部なことを意識しよう

現代のポピュラーミュージックにはキーボードサウンドが欠かせません。ギターロックな楽曲やバンドもありますが、キーボードの必要性はどんどん高まっています。それは、ピアノなどでのバックングからシンセサイザーによる装飾まで幅広く活躍する場面があるからです。キーボードのチェック項目もその辺りがメインです。

まずは、バックングプレイです。主にアコースティックピアノやエレクトリックピアノの音色での演奏になると思いますが、初心者よりもむしろピアノを習っていたことがある人の方が注意が必要です。バンドでの演奏は間違えずにきちんと弾けたかどうかだけが判断の基準ではありません。ボーカルに寄り添った強弱やアーティキュレーション、ドラムやベースが出すリズムに乗

る、他パートとの相性が良い音作り…といったアンサンブル性が大切です。

その他のストリングス、ブラス、オルガン、パッド系などの音色はシンセサイザーで演奏することも多いと思います。コピーする楽曲によってはたくさんの音（フレーズ）が入っていて、とても1人では演奏できない場合もあります。そんな時の実際に演奏するフレーズを選択するセンス、演奏に適した音作り、音色切り替えのタイミング…など、キーボードパートのチェック項目は意外とあります。それらが、ピアノなどのバックングと両方ある場合の処理などもポイントです。

また、バックングにおいても装飾フレーズにおいても、重要なのは「感情のこもったプレイ」です。近年の楽曲音源では強弱や弾き方で感情表現されることが少ないため平坦な演奏になってしまいがちです。バ

ンドで演奏する場合はメンバー間で感情を共有した音楽的な表現が求められます。アーティキュレーションに気をつけて「音楽を奏でる」ことが大事です。

サウンドメイクを意識しよう

バンド演奏のキーボードの役割がわかればわかるほど、それぞれの音色作りの大事さに気づきます。キーボードには元々内蔵された音色があり、さらにそれらを加工できるエフェクターやEQも内蔵されています。自分たちの演奏に合った音色作り、音量調整は事前準備として最も大切です。

また、楽曲やバンドによってはそれらをバンクに保存して音色切り替えが素早くできるようにセットしたり、セパレート機能を使って演奏手順を考えたりと、多くの「仕込み」が必要になる場合もあります。自分の好みの、そしてバンドの演奏に合うサウンドメイクとスイッチングなどを含めたプレイは、学校の備品を使って行うには限界があります。マイキーボードを持っていることが理想ですが、「仕込み」にかかる時間や演奏時の微調整など、機材の知識があることが求められます。

キーボードパートはバックングや装飾フレーズだけではなく、テーマメロディやソロなどギター同様オールラウンダーなプレイが求められます。いつも全体を俯瞰で見ることができる感覚も必要です。

▶事前準備もチェック！



キーボーディストが一番懸念しなければいけないのはセッティングです。マイキーボードでも備品であっても、素早く演奏できる状態にしなければいけません。キーボードスタンド、ケーブル、使うならペダル、イス、マイク、そして音色確認…。ハード的にもソフト的にも事前の準備がとても重要です。

リハーサルの作法



○サウンド・チェックはなぜ行うのか！？

○良いサウンド・チェックのための作法

○各パートのサウンド・チェックの流れ

○モニター・スピーカー調整のポイント

○楽曲演奏時の注意点

大会やコンテストなど大きな会場でライブをする場合には、本番の前に必ず「サウンド・チェック」を行います。教室や視聴覚室などの小さな会場であっても、PA セットやミキサーなどの音響機器を使うのであれば同様に行っておくべきですが、特にホールなどの広い会場の場合は、ドラム・セットやギター・アンプなど、すべての楽器の音をマイクで拾う必要があるため、必ず行われる作業です。

しかし、サウンド・チェックをなぜ行うのか、何のために行うのかをきちんと理解できていないと、その効果は半減してしまいます。まだ経験したことがないという新入部員はもちろん、何度も経験しているという上級生も、改めてライブ本番前に行うサウンド・チェックの意味と注意点を見直してみましょう。それこそが、自分たちの演奏やイベント自体の成功に大きく近づく鍵です！

サウンド・チェックはなぜ行うのか！？

サウンド・チェックの目的は大きく2つあります。1つは、音響スタッフが本番前に演者が出す音を確認するためです。演者が「自分たちはこういう音を出して、こういう演奏をします」と音響スタッフに報告したり、最終的にPAスピーカーから出す音を決めてもらう作業です。もう1つの目的は、自分たち演者側にとって本番で演奏しやすいモニター環境を作ることです。ステージ上で自分の音や他パートの音がちゃんと聴こえて合奏しやすいようにしておくことで、本番でベストなパフォーマンスをすることができます。

普段、学校の練習場でバンド練習をする時には、ボーカル・マイクをミキサーにつなげて、PAスピーカーから音を出していると思います。場合によっては、キーボードやアコースティック・ギターなども同じようにしているかもしれません。しかし、ギター・アンプやベース・アンプ、ドラムは生音のことが多いと思います。練習場や部室ではそれで十分ですが、大きな会場で演奏する場合には音量が足りません。そのため、すべての楽器にマイクを立てて音を増幅させる必要があります。従って、それらの音を集音&調整してメイン・スピーカーから出す役割の「音響スタッフ」が必要となるわけです。

ライブはバンドだけではできません。特に、音響スタッフとの連携は、しっかりと行っておかなければなりません。そのための最も重要な作業が「サウンド・チェック」です。最終的に客席に届けられる音や、演奏のしやすさはサウンド・チェック次第で大きく変わります。ライブを成功させるために行う大切な準備、それがサウンド・チェックなのです。

ライブは演者とスタッフの共同作業

出演するバンド数や会場のスケジュールの都合などによって方法は様々ですが、サウンド・チェックは当日の本番前や前日に、本番と同じステージで行います。しかし、こういった工程で行うにしても、サウンド・チェックは演者と音響スタッフが協力しあって、本番で「客席に良い演奏を届ける」ために行う共同作業であることには変わりありません。

照明を使用するライブであれば、同時に照明スタッフが色合いやタイミングなどを確認します。その場合は、演者、音響スタッフ、照明スタッフ三者の準備時間となります。広く考えればさらに、楽器や機材のトラブルがないようにサポートする「ステージ・スタッフ」、演者を案内したりする「誘導係」、時間を計測する「タイム・キーパー」、司会進行をする「司会者」…といった、イベントのステージに関わるすべての人たちの動きを確認する時間でもあります。

音響や照明をはじめ、スタッフのことを日本では「裏方」と呼びますが、表方である演者のためにスタッフがいるのではなく、単に役割分担として「表」と「裏」と呼んでいるだけで、上下関係はありません。実際に、どちらが欠けてもライブを行うことはできず、ライブとはたくさんの人たちが共同で作り上げるものなのだというのを念頭に置いておきましょう。

もちろん、それは教室などで行う発表会や文化祭のステージであっても、大会などのコンテスト形式のステージであっても同様です。演者が本番で行うことを各スタッフが把握し共有することで、はじめて一緒に良いライブ（イベント）を作ることができるのです。

そのためには、コミュニケーションが最も大切です。ライブの現場は重い機材も多く、少しの行き違いで怪我や機材の故障といったトラブルにつながってしまいます。お互いに大きな声でハキハキと発言しましょう。「よろしく願います！」の一言も、円滑にサウンド・チェックを進める大きなポイントです。

サウンド・チェックは練習じゃない

基本的なサウンド・チェックの流れは、楽器のセッティング→各楽器のチェック→本番で演奏する楽曲、あるいはその一部分を演奏→モニターの調整…という順番に行っていきます。

注意しなければならないのは、サウンド・チェックは「本番前の練習時間ではない」ということです。自分たちの演奏がうまくできているかどうかよりも、各楽器の音量や音色を音響スタッフと確認し合い、自分が演奏しやすいモニターに調整してもらうなど、本番が良い環境で迎えられるようにするための時間です。

スタッフと一緒に、本番を成功させる最終調整をすることを第一に考えましょう。



▲音響スタッフをはじめ、たくさんのスタッフとともにライブを作り上げるためにサウンド・チェックが行われます

良いサウンド・チェックのための作法

セティング・シートは最重要

ライブは演者とスタッフと共同で行うものです。そのため、出演者の情報が前もってきちんとスタッフに伝わっている必要があります。基本的に、出演するバンドは必ず事前に「セティング・シート」の記入をします。バンドの情報、使用する機材の情報、楽曲の情報などを前もって伝えるためです。

サウンド・チェックは、セティング・シートを元に進めていきます。提出したものから絶対に変更してはいけないということはありませんが、なるべく変更がないように、バンド単位、学校単位でしっかりと提出期限までにきちんと決めるべきことは決めておきましょう。もし、変更がある場合は速やかに報告することが礼儀です。「曖昧な部分があるけど当日考えればいい」といった不確定要素があると、スタッフ側は困惑し、大きな迷惑をかけてしまう可能性があります。もちろん、当日に急な変更を余儀なくされる場合もあると思いますが、事前に共有するべき情報が変更すること前提なのであれば、スタッフは何の事前準備もできなくなってしまいます。



◀リハーサルをスムーズに進めるためには全員の協力が必要です

スタッフは「身内」「味方」です。スタッフへのバンドの自己紹介の場がセティング・シートであり、サウンド・チェックなのです。

リハーサルは短い？長い？

サウンド・チェックは時間との勝負です。ス

ムズな進行のためには1分1秒が大切です。演者側からみれば、自分たちに与えられた時間は10～15分ぐらいと、とても短いわりに、待ち時間は長いので、緊張感なくダラダラと行動してしまうのも、気持ち的には理解できなくはありません。しかし、スタッフはその15分のサウンド・チェックを出演バンドすべてで行っているのです。10バンドであれば2時間半、30バンドであれば7時間半(!)です。それに、当然本番も全バンド分動きずめです。

しかも、楽器や音響機材などを搬入してセティングするために、スタッフは演者よりも数時間前に会場に入って働いています。そう考えれば、タイム・テーブルを守り、順番がくるまでに準備をきちんとしておき、ステージ上ではテキパキと動き、ハキハキと大きな声で挨拶や返事をする…といった、スムーズな進行を行うことが大事だと思うはずですよ。

スムーズな進行を考えた機材準備

機材は、本番で必要なものだけをステージに持っていくようにしましょう。セティングの時間短縮やトラブルの軽減になります。また、セティングが素早く行えるように、エフェクターをあらかじめつないでおく、ドラムの機材を組み立てておく、キーボードを運ぶ順番と手伝う人を決めておく…など、控室やステージ袖である程度の準備をしておくことも大事です。

なお、ステージ上では走ったりせず、必ずギターはスタンドに立てかけ、ケーブルを踏んだり足を引っ掛けないように注意しましょう。

セティング・シートの書き方

※必要事項はもれなく丁寧に書こう

FAX: 045-913-1900 NPO 法人 全国学校軽音楽部協会 行

合同演奏会バンド・エントリー・シート①

学校名 デジレコ高等学校 バンド名 DIGIRECO JR.

※人数が変更される場合はコピーしてください

メンバー名(ふりがな)	担当楽器	学年	持ち込み機材(あれば記入してください)
リーダー 佐藤 花子 さとう はなこ	Dr. & Cho.	2	マルティマ99
2 佐藤 花子 さとう はなこ	Vo. & A. Gt.	1	
3 佐藤 花子 さとう はなこ	Ba.	2	
4 佐藤 花子 さとう はなこ	Dr.	1	ペダル、スネア
5 佐藤 花子 さとう はなこ	Key & Cho.	2	キーボード1台、キーボードスタンド

演奏曲 1 My Song 作曲・作詞・編曲 佐藤 花子 演奏時間 4:30 楽器の持ち込みに関する希望 コーラスを多めに欲しい、音質を良くしたい

演奏曲 2 My Song 作曲・作詞・編曲 佐藤 花子 演奏時間 4:30 楽器の持ち込みに関する希望 コーラスを多めに欲しい、音質を良くしたい

セティング図

Keyboard Bass Drums Guitar Guitar

立ち位置はとても重要！よく考えて変更がないようにしましょう

D.I. を使用したい場合は必ず記入する

マイクの位置と向きは φ で示す

持ち込み機材の例
○スネア・ドラム
○ドラム・ペダル
○チャイナ・シンバル (スタンド付き)
○キーボード
○キーボード・スタンド
特殊例
○ギター・アンプ
○ワイヤレス
○ボーカル・マイク
○コンガ2台
○バイオリン (DI 使用)

音響への要望は「ボーカルにリバーブを多めに」などの注文や、「ベースをすごく歪ませます」などの報告を書く
照明の要望は「明るく」「暗め」「派手に」など抽象的でOK。テンポや曲調もあればさらにベスト

コーラス・マイクの有無は必須！忘れないように

「外音」と「中音」

普段、学校で練習している場所と、ライブのステージでは大きく環境が違います。それは、ポピュラー・ミュージックが「電気」を使って行われるものだからとも言えますが、その違いを有効に活用するためには、音響スタッフの役割や機材を知ることが第一歩となります。

ライブの場合、ステージ上の演奏の音がそのまま客席に届いているわけではありません。各楽器やモニター・スピーカーの音を通して、ステージ上で鳴っている音のことを「中音（な

かおと）」と呼び、ミキサー卓を通してPAスピーカーから客席に向けて出ている音のことを「外音（そとと）」と呼びます。

サウンド・チェックは、音響スタッフが外音を作るために行われる作業です。バンドがバランスの良い中音を作れていれば、外音を作ること容易になります。逆に、演者は外音を聴くことができません。基本的にはエンジニアに任せることになりますが、当然「自分たちはこういうサウンドを出したいのだ」という気持ちがなければ、音作りは難しくなります。

良い外音を作るには、良い中音を作ることが必要です。良い中音を作るには、各パートが良

いバランスの音作りをすることが必要です。そして、それには個々の音作りが大切です。



▲客席には「外音」しか聴こえません

音響スタッフは客席とステージに

音響スタッフは、ミキサー卓を操作するメイン・エンジニアと、ステージ上でサポートするステージ・スタッフがあります。誰がどんな役割をしているのかを知っておくと、リハーサルがスムーズに進み、わからないことがあっても教えてくれるので安心です。



▲客席側でミキサー卓を操作するメイン・エンジニア



▲ステージ・スタッフがリハーサルを進めます

すべての楽器をミキサーに集める

広い会場では、すべての楽器の音を1度ミキサーに集めます。楽器によってマイクを立てて集音する方法と、DI（ダイレクト・ボックス）ヘシールド・ケーブルをつなげて、「ライン」でミキサー卓へ送る方法があります。



▲ボーカルも声をマイクで集音しているということです



▲ギター・アンプにもマイクを立てます



▲ベースはDIを使ってラインで音を送ります



▲ドラムにはマイクをたくさん使います



▲キーボードはDIを2つ使ってステレオで出力します

全員に個別のモニターがある

ステージが広いと、自分の音やお互いの音が聴き取りにくくなるため、メンバー全員に個別のモニター・スピーカーが用意されます。聴きたい音を返してもらって、演奏しやすい環境を作ることができます。良い合奏ができるかは、モニターのバランス作りによります。



▲床に置くタイプのモニター・スピーカー



▲ドラマーにも個別のモニターがあります

各パートの サウンド・チェックの流れ

各楽器のセッティングやアンプの音作り、ドラムのチューニングといった演奏の準備が整ったら、音響スタッフの主導で音響エンジニアが各楽器の音色や音量を確認します。一般的にはサウンドの土台となるドラムからスタートしますが、時間がない時やエンジニアによって進め方は様々です。どちらにせよ、演者全員が行うことなので、サウンド・チェックではどんなことを行うのかを知っておきましょう。

サウンド・チェックは、まず基準となる音を作っていくために音響エンジニアが各楽器の音を1つ1つ確認します。楽器の音がミキサーを通してPAスピーカーからちゃんと出るか、基本的な音量や音色はどんな感じなのか…などを確認して、帯域や音の定位などを含めたトータル・バランスを調整します。この作業は、最初にチェックをするバンドでしっかりと行い、2つ目以降のバンドは微調整をしていだけなので、比較的短い時間で進めていきます。

サウンド・チェックは音響スタッフの主導で行われるので、指示に従ってテキパキと進めていけば大丈夫です。音響スタッフが最も確認したいのは、それぞれの「音量」です。サウンド・チェックでは本番と同じ音量で歌ったり、演奏することが基本です。もちろん、音色も含めその場での微調整は可能ですが、短い時間で確認作業と伝達作業を行う必要があるため、やるべきことを理解しておくくとスムーズです。



▲ステージ上に音響スタッフがいる場合もあります

ドラムの サウンド・チェック

ドラムは楽器の数が多く、マイクの数も多くなります。その1つ1

つについてすべて確認するので、ドラムはサウンド・チェックに最も時間がかかるパートだと言えます。

エンジニアから「バス・ドラムをください」「スネアをください」…と指示があるので、それに従って叩いていきましょう。生楽器であるドラムは楽器同士が共鳴してしまい、音を調整する作業に時間がかかる場合があります。ドラマーの都合ではなく、エンジニアからOK

が出るまで叩き続けてください。注意すべき点は、「本番と同じ音量で叩く」ということです。本番と音量が大きく違うと、バンドのトータル・バランスも崩れてしまいます。

エンジニアから「3点でください」と言われたら、スネアとバス・ドラムとハイハットでリズム・パターンを叩いてくださいという意味です。何か簡単なパターンでいいので、本番と同じ強さで叩きましょう。サウンド・チェックの最後に、「全体で演奏してください」という指示がきます。その時は、すべての楽器を満遍なく叩いて演奏します。実際にライブで演奏する楽曲のパターンを叩くと、本番の感じも伝わって良いかもしれません。

他に、パーカッションをその場で演奏したりする場合は、同様にチェックしておきます。



▲ライブ本番と同じ音量で叩こう

ベースの サウンド・チェック

大きな会場では、ベースはDIを使って音をミキサーに送ります。アンプにマ

イクを立てて、DIからのラインの音とミックスさせることもあります。ベース・アンプの音は最終的に客席に届けられるサウンドとは違います。ベース・アンプは、自分の音をモニターするためにあると思っていきましょう。また、DIにシールド・ケーブルを抜き挿しする時は、音響スタッフに必ず一声かけて

からにしてください。

エフェクターを使って音色を変えたり、指弾き、ピック弾き、スラップなど、弾き方を変える場合は、すべて音響エンジニアに確認してもらいます。特に重要なのは音量差なので、普段の練習時から気にかけて整えておきましょう。

弾くフレーズは、実際に演奏するもので構いませんが、できれば4弦から1弦まで、ロー・フレットからハイ・フレットまで満遍なく弾いておくと、エンジニアが音圧差を確認することができます。



▲演奏で使う奏法や音色をすべてチェックします

ギターの サウンド・チェック

エレキ・ギターは、複数の音色を使って演奏することが多い楽器です。1曲の中でもエフェクターを使って様々に音色を切り替えることもあるでしょう。サウンド・チェックでは、その日の演奏で使う音色をすべて弾いて、エンジニアに確認してもらいます。特に重要なのは音量差です。ギター・ソロやイントロのリフなど、バックングよりも大きく聴かせたいセクションの音量差がちゃんとついているか、クリーン・サウンドから歪んだサウンドになった時の音量変化が不自然ではないか…などを、お互いにチェックします。

ギタリストが2人以上いる場合は、エンジニアから「上手（カミテ）ギターください」といったような指示があるので、その指示に従って順番にチェックしていきます。ステー

ジに向かって右側のことを上手、左側を下手（シモテ）と呼びます。まず最初に、バックングで使う音色を確認するので、本番と同じ音量で弾きましょう。その後、「他に音色ありますか？」と訊かれたら、演奏で使う音色をすべて弾きます。なければ「ありません」と答えます。

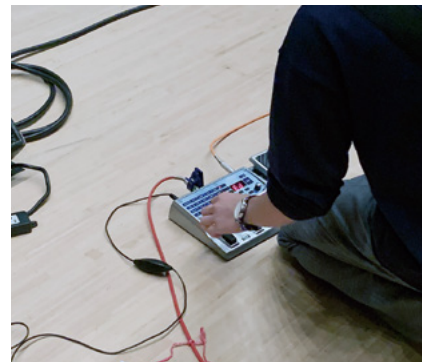
ギター・アンプは、同じメーカーやシリーズ



▲会場のギター・アンプを事前に調べておこう

であっても、仕様が違ったり個体差があったりします。ライブが自校以外で行われる場合には、普段使用しているギター・アンプとは違うものを使わなければならないことがほとんどです。事前に機種を調べておきましょう。

最近は、ギター・アンプで音作りをするよりも、エフェクターでサウンド・メイクするという考え方が一般的になってきています。



▲ステージ上で準備してきた設定を微調整しよう

キーボードの サウンド・チェック

キーボードは様々な音色を使います。演奏で複数の音色を使う場合は、ライブ当日の前にある程度しっかりと音量差や音作り、バンクの呼び出し方などを整理しておきましょう。

エンジニアの指示にそって、まずメインで使う音色を弾いて確認してもらいます。他にそのキーボードで使う音色があれば、指示を待ってすべて弾きます。複数台使用する場合は、この工程を使用するキーボードの台数分行います。特に重要なのは、それぞれの音量

差です。バックングもリード・メロディーも演奏するキーボード・パートは、各音色の音量にわざと変化をつけている場合も多いと思います。サウンド・チェックでは、本番が良いバランスで聴かせられるように、手元のボリュームやポリウム・ペダルなどを微調整しながら、本番と同じ音量で演奏します。もちろん、鍵盤を押すタッチの強弱も同様です。本番と同じ強さで弾くように心がけましょう。

キーボードは、DIを使って音を「ライン」でミキサーに送ります。基本的には音響スタッフが用意しているシールド・ケーブルを使いますが、念のためシールド・ケーブルを持参しましょう。抜き差しを自分で行う場合は、

音響スタッフに必ず一声かけてから行うようにしてください。故障の原因になります。



▲ライブで使う音色をすべて確認します

ボーカルの サウンド・チェック

ボーカルも楽器と同じように、マイクで集音してミキサーへ音を送ることに変わりはありません。低い声、高い声、裏声、張って歌う声、ささやくように歌う声…など、満遍なく出して音量のレベル差を確認してもらいましょう。

大事なことは、マイクと口の距離や角度、声を出した時の音量が本番と同じであることです。本番で歌う楽曲のサビなどを「本気で」

歌うことが一番良いかもしれません。単独で歌ったり、声を出したりするのは少し恥ずかしいかもしれませんが、バンド演奏で最も重要なボーカルのチェックですから、責任感を持ってしっかりと行いましょう。

演出として、ミキサー卓の方で何か声に特殊なエフェクトをかけて欲しい場合は、あらかじめセッティング・シートに記入しておきます。自分でボーカル・エフェクターやマイ・マイクを持ち込む場合も同様です。本番でいきなりは厳禁です。



▲楽器ボーカルの場合は楽器の音量にも注意しよう

モニター・スピーカー 調整のポイント

サウンド・チェックには、各々のモニター・スピーカーのバランスを調整する作業も含まれます。自分の声や演奏、お互いの音がしっかりと聴こえていることが、ライブ成功のカギとなります。何のためにあるのか、どう活用すれば最適なのか…などをしっかりと把握していることが本番成功への近道となります。自分たちの実力が発揮できるようにモニター・スピーカーについて知っておきましょう。

モニターを有効活用する

モニター・スピーカーとは、ステージに置いてある黒い箱のことで、演者が自分たちの歌や演奏を聴く（モニターする）ためのものです。演奏をモニターすることは、ステージで演奏する上でとても重要です。学校の備品としてモニター・スピーカーがあるのであれば、普段から積極的に使っていきましょう。

ライブでは、モニター・スピーカーは基本的にメンバー全員に用意されますが、場合によっては2人で1つのスピーカーを使うこともあります。わかりにくい時は、音響スタッフに自分のモニターはどれなのかを確認しましょう。

各パートのチェックが終わると、指示に従って本番で演奏する楽曲を演奏します。これは、音響エンジニアが全体のバランスを確認するため、演者がモニターの加減を確認するためでもあります。ほとんどの場合、限られた短い時間で行わなければならないので、自分のプレイ

に終始し過ぎず、ステージ上の演奏環境を整えることを重視しましょう。

音響スタッフとのコミュニケーション

モニターの注文は、ミキサーを操作している音響スタッフとのやりとりで行います。ステージ・スタッフがいる場合も、大きな声ではっきりと要望を伝えるようにしましょう。

大事なのは、どのパートをどうして欲しいのかを具体的に伝えることです。音量を大きく変化させることも微調整もでき、場合によっては音の帯域や硬度を指定して増減を要望することもできます。また、リバーブなどのエフェクトをかけることも基本的には可能です。的確な注文ができるようになるには少し経験が必要ですが、音響スタッフとコミュニケーションを取りながら、ベストな状態を作れることを目指しましょう。やりとりが終わったら「大丈夫です。よろしく願います！」の一言を忘れずに。

ポイントは、大前提として「音源や普段練習している環境とは同じようなバランスにはならない」と、「プラスするよりマイナスすることを考える」ことです。モニターは、自分の歌や演奏に支障がないように、音を補ってサポートしてくれるものです。返すものはなるべく少なく、必要最低限のものだけにするように心がけておくと良いでしょう。

そのためには、自分が普段どの楽器をよく聴いてプレイしているのかを理解している必要があります。



▲モニター・スピーカー。通称「コロガシ」

OK? NG? モニター調整について、よくある疑問&質問

●アンプのツマミをいじっても大丈夫?

楽器をセッティングして音量や音色を決めた後にバンドで演奏してみると、ギターやベースのアンプとモニターとのバランスが悪い場合があります。そんな時は演奏中にアンプのツマミをいじって構いません。モニター・スピーカーの場所や向きにも注意しながら、サウンド・チェックの中で演奏しやすい環境を作っていきましょう。

●モニター・スピーカーは自分で動かして良い?

モニター・スピーカーの位置や向きを変えるのは、音響スタッフの役割です。ギター・アンプやドラムに立っているマイクなどと同様、音響機材には基本的に触らないようにしましょう。親切心や遠慮もあるかもしれませんが、動かしたい時は自分で動かさず、音響スタッフに声をかけましょう。

●モニターにだけエフェクトをかけられるの?

回線数にもよりますが、モニターは基本的にメンバーそれぞれが単独で調整できます。従って、例えば、ボーカリストが自分のモニターの自分の声にだけリバーブなどのエフェクトをかけることも可能です。しかし、ドライな声の方が音程が取りやすく、ダイナミクスもつけやすいのであまりお勧めしませんが。

●要望はどうやって伝えるの?

全員が一斉にモニターの注文を喋り出したら收拾がつかません。1人ずつ順番に手を上げて要望を伝えましょう。その際、例えば誰かが「ベースを上げてください」という要望をしたら、ベーシストは弾いてあげると判断しやすくなります。もちろん、要望をした方はちょうど良くなった「OK」を出しましょう。

楽曲演奏時の注意点

モニター・バランスをとった後は、本番で演奏する楽曲を演奏して最終チェックを行います。音響、照明スタッフの確認もかねて、楽曲を始めるきっかけから、立ち位置やパフォーマンスなど、すべて本番と同じように行います。すなわち、「お客さんがいない本番」です。ここをしっかりと行っておくことで、演者、スタッフともに素晴らしいステージを作ることができます。

ライブは、文化祭のイベントであっても公式大会やコンテストであっても、観客や審査員がいる以上、「ショー」であることに変わりはありません。人に「観せる（聴かせる）」ことを前提にしているものは、しっかりとした準備が必要です。それは、本番をより良いものにするためだけでなく、怪我や事故の防止のためでもあります。

各楽器のチェックと、それぞれのモニター調整が終わったら、本番で演奏する楽曲を演奏します。イベントの進行などによって様々ですが、1曲をフルサイズ演奏することもあれば、サビだけとか1コーラスだけなど、短めに演奏してモニターを調整し、最後にフルサイズで演奏をするといったパターンもあります。当日になって慌てないように、複数曲演奏する場合はどの楽曲なのかも含め、あらかじめ演奏する場所を決めておきましょう。全体の音量が大きくて、コーラスがあったり、全員が演奏しているセクションが理想なので、やはりサビが妥当かもしれません。

本番と同じアレンジで演奏する

最後に1曲まるまる演奏する時間がある場合は、スタッフを交えた「予行演習」でもあります。演者は本番と同じように演奏やパフォーマンスをします。「ほんの一瞬のことだし」「ネタバレしちゃうと嫌だ」「本番でもないのに恥ずかしい」と、サウンド・チェックでは行わずに本番になって突然大声で叫んだり、大きな音を出されたらエンジニアはびっくりしてしまいます。下手をすればスピーカーなどの機材を壊してしまうかもしれません。機材の故障は、修理代の問題だけではなく、その後に出演するバンドが良い環境で演奏できなくなる可能性もあります。

また、ライブに慣れてくればくるほどサウンド・チェックの演奏を軽視して、流して演奏したり、あえて他のことをしたり…というケースもよくあります。余裕を持てているという意味では良いことですが、サウンド・チェックの本当の意味を忘れてはいけません。何度も言いま

すが、サウンド・チェックは演者のためだけに行うものではなく、音響スタッフとの本番へ向けた共同で行う確認作業です。

とはいえ、アドリブでギター・ソロを弾いたり、ボーカリストがその場の気持ちの高揚によってフェイクをしたり…と、高度なことができるバンドは、もちろん行って構いません。ただし、その場合も音量差には十分気をつけましょう。

本番と同じ音量で演奏する

各楽器のチェックで決めた音量や音色が、バンド全体で演奏した時に「良くない」と感じることがあります。音の定位や音色などによる楽器同士のマスキング現象が起きたりするためです。そんな時は、バンドで演奏している最中であっても、アンプやエフェクターをいじって構いません。もちろん、モニター・スピーカーの調整も可能なので、音響スタッフに要望を出しましょう。全体での演奏時間は最終確認でもあり、「最終調整」の時間でもあります。演奏の手を休めても微調整しましょう。

本番は緊張して力が入ってしまった、ということは誰にでもあることです。頭が真っ白になって歌詞が飛んでしまった、力んでピッキングやスティッキングのコントロールが悪くなった、ということもよくあります。例えば、ドラマーが本番でサウンド・チェックの時より大きな音で叩いてしまっただけで、せっかくエンジニアが整えたバンド・サウンド全体のバランスが崩れてしまいます。しかし、本番と同じように、あるいは普段通りに演奏するなんてなかなかできることはありません。本番を控えめに行うというより、リハーサルを本番のつもりで本気でしておくように心がけましょう。

よく、本番が終わった後に「モニターの聴こえ方が変わった」「～が聴こえなかった」という意見が出ることがあります。1つには、エンジニアがバンドごとに手動でモニターのレベルを細かく正確に再現することは神業に近いこと



▲演奏のアレンジも音量もパフォーマンスも、すべて本番通りに行うつもりでサウンド・チェックに臨みましょう

なので、ある程度は許容範囲とっておくことも必要です。しかし、近年ではデジタル・ミキサー卓を使用することも多くなってきているので、メモリーされたレベルをボタン1つで完全に再現することができます。その場合、本番でのモニター・バランスの悪さは、自分たちの演奏がサウンド・チェック時と変わっていたことが原因です。次回に向けての反省点の1つとしましょう。

どちらにせよ、本番中に演奏しづらければ、音響スタッフにモニターの要望をして大丈夫です。我慢することはありません。

本番と同じステージングをする

「本番と同じ」という意味は、演奏だけではありません。ステージング、パフォーマンスなど、考えているフォーメーションがあれば同じように行っておきましょう。

理由はいくつかありますが、1つはモニターの聴こえ方がステージの立ち位置によって変わるので、それを確認するためです。ギター・ソロを弾きながら、あるいは歌いながらモニター・スピーカーの前に出してしまうパフォーマンスはなるべく避けた方が無難ですが、サウンド・チェックの時に移動してみて、ちゃんとソロが弾けたり歌が歌える位置を確認しておきましょう。本番でいきなりやってしまうと、バンドの音がモニターでなくて慌てしてしまうかもしれません。また、どこまで出て良いかなど、ステージの使い方も事前に音響スタッフに相談しておきましょう。

本番と同じ動きをするもう1つの理由は「照明」です。ライブ用の照明が会場に設置されている場合に限りませんが、照明スタッフは楽曲や歌詞の世界観に合わせて照明プランを立て、ある程度の準備をしてきますが、演者の立ち位置や動きに合わせて照明を当てる場所を決めていきます。サウンド・チェックではじっと動かずに演奏していたのに、本番になったらステージを駆け回るようなパフォーマンスをしてしまうと、演奏の表現したいことと照明が合わなくなってしまうたり、ピンスポットを当てる段取りが狂っ



▲本番で前に出るなら、本番通りに行って確認します



▲照明がある場合は、照明スタッフの確認や予行演習も兼ねています

て光が当たらなくなってしまうこともあります。照明スタッフは、視覚的に自分たちのステージをより効果的にしてくれる味方です。音響スタッフ同様、良いステージと一緒に作り上げる気持ちで臨みましょう。

主な大会では、演奏の規定時間が設けられています。どういう流れで演奏が始まって、どのようなステージングやパフォーマンスをするのか、演奏終了の合図は…という本番と同じ流れの練習を行ってきていれば問題はないはずですが、「ライブ練習」や「大会基準に沿った確認」をしていないと、当日、練習以上の素晴らしい演奏やパフォーマンスはできません。しっかりと目標を置いた練習をしてきているからこそ、サウンド・チェックで確認しておかなければいけないことが明確になり、本番で真の実力が発揮されるのです。

本番と同じように片付ける

サウンド・チェックの演奏が終わると、スタッフから「何かありますか?」と、本当の最終確認があります。実際に演奏してみて、例えばギター・アンプの音量などを変えたい場合やモニ

ターの調整をさらにしたい場合は、音響スタッフに報告して直しましょう。他に疑問点や質問、要望などがあれば、同じようにスタッフに伝えてください。

演者、スタッフ共に問題なければ、これでサウンド・チェックは終わりです。「本番よろしくお願いします!」と元気にスタッフへ挨拶をして片付けを始めましょう。挨拶を交わすことで、お互いに本番に向けたモチベーションをアップさせることができます。小さなことですが、とても大切なことです。

ギタリストやベーシストは、アンプの設定を写真に撮ったりメモしておきましょう。本番の時に設定が変わらないように注意してください。また、シールド・ケーブルはアンプのボリュームを必ずゼロにしてから抜いてください。こういったライブでは、すべてのツマミをゼロにする必要はありません。ベーシストやアコースティック・ギターを使用した場合、DIからシールド・ケーブルを抜く時は、必ず音響スタッフの了解を得てからにしてください。キーボーディストやドラマーは、持参した機材を片付けたら、他のものはどうしたら良いか確認しておきましょう。楽器を演奏しないボーカリストであれば、事前に誰の片付けをどう手伝えば良いのかを決めておきましょう。テキパキとしたスムーズな片付けも、団体行動のうちです。セッティングと同じように、片付ける手順も本番同様に行いましょう。

バンド転換時のステージ上は人や楽器も多く、床はケーブル類がたくさん這っていてとても危険です。怪我のないように慎重に行動しましょう。また、アンプやドラム・セットなどに設置してある音響用のマイク・スタンドに当たってしまい、マイクの位置がズレてしまったら、自分でこっそり直したりせず、必ず音響スタッフに声をかけてください。



▲最終的な微調整があれば音響スタッフに報告します



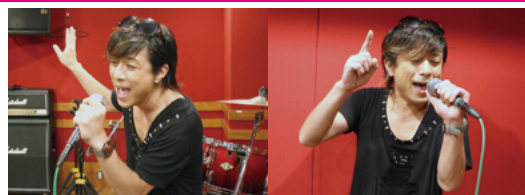
読んで学べる 実技レッスン

ボーカル ④ ボーカルの表情のつけ方・1

STEP1 : ビブラート、ロング・トーン

STEP2 : しゃくり、フォール

Tips : 子供はみんな天才シンガー

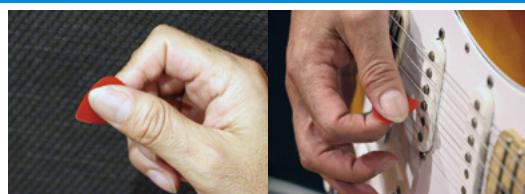


ギター ④ 歌心溢れるバックングを目指そう

STEP1 : スムーズにカッティングする方法

STEP2 : カッティングを自由自在に演奏する

Tips : 奏法によってピックの種類を変えてみる



ベース ④ 「スラップ奏法」の上達メソッド

STEP1 : 正しいフォームとオクターブ奏法

STEP2 : 左手とのコンビネーション奏法

Tips : スラップの歴史



ドラム ④ 16分音符とシェイク・パターン

STEP1 : 16分音符

STEP2 : 「シェイク」パターンを叩きこなす

Tips : 西洋はリズムとグルーブ。日本は…

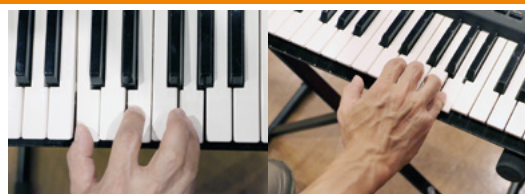


キーボード ④ コード・バックングのスムーズな移動

STEP1 : コードの「転回形」を上手に使う

STEP2 : 「音のライン」を意識した弾き方

Tips : コードの概念。山田君は副部長！?



**読んで学べる
実技レッスン**

ロック、ポップス、R&B…と、どのジャンルにも求められるボーカル・テクニックと言えるのが、歌に対する「表情のつけ方」です。中でも、代表的な「ビブラート」や「ロング・トーン」、そして「しゃくり」「フォール」といったテクニックを身につけていくことで、様々なジャンルを歌う時に役立ちます。(文・伊丹谷良介)

ビブラート、ロング・トーン

を使って音符の長さを意識しながら発声の量を変える練習をしてください。ビブラートの波がしっかりと安定した状態で何小節持続できるかをチェックしながら、時間をかけてJ = 70、80、90と徐々にテンポをアップさせましょう。決して焦らずに、時間をかけてトレーニングすることが上達の近道です。

A man with dark hair and sunglasses on his head is singing into a microphone. He is wearing a black t-shirt and has his right hand raised in the air. The background is a red wall with some equipment visible.

▲声だけではなく、身振り手振りも使って行おう

ロング・トーンのトレーニング

「ロング・トーン」とは、1音を乱れることなく長い間延ばし続けることですが、腹式呼吸などの正しい発声が行えていないとマスターできない難しいテクニックです。まずは息を吸った時にお腹が膨らみ、吐いた時にお腹が凹む腹式呼吸がきちんとできているかを確認しましょう。そして、腹式呼吸を意識し

ながら声を出さずに長い時間かけて空気を吸って、長い時間かけて空気を吐く…という練習を繰り返します。この時のポイントは、「一定量の空気を吸い、それと同じだけの量の空気を吐き続ける」ということです。

ゆっくりと大きい腹式呼吸ができるようになったら、次に自分の出しやすい音程で発声してみましょう。最初は音量が小さくても構いません。同じ音程、同じ息の量、同じ音量の声を出し続けることが大切です。最初は2秒から3秒の短い時間で行い、徐々に時間を延ばし、声の音量も上げていくように練習していきましょう。時間を延ばせば延ばすほどロング・トーンに乱れが生じてくると思いますが、その場合は呼吸の乱れが原因なので、腹式呼吸を整えましょう。



譜例 1 譜面はソとソ♭にしてありますが、自分の出しやすい音程で行おう

STEP 2

しゃくり、フォール

ビブラートとロング・トーンに加えて、歌に対する表情のつけ方として代表的なテクニックが「しゃくり」と「フォール」です。この2つのボーカル・テクニックをマスターすることで、歌の表現力をさらにアップさせることができます。ただし、この2つも正しい発声やリズム・キープなどの基礎練習ができていないと効果がありません。

しゃくりのトレーニング

「しゃくり」とは、メロディーを低い音程から「ずり上げる」ように歌う歌唱法です。例えば、前の音が「ド」で次の音が「ラ」だとしたら、ラの前に「ファ」や「ソ」といった経過音を入れて滑らかに歌うテクニックです。音を階段に例えると、段差が大きいところに段を作って上がりやすくするイメージです。まずは自分が発声しやすい音程で構わないので、低い音から1オクターブ高い音に向かって練習しましょう（譜例2）。はじめは自由なテンポで行い、慣れてきたらメトロノームを使ってリズムの中で練習すると良いでしょう。スムーズにできるようになったら、いろいろな音程で行ってみてください。

しゃくりは表現としてだけでなく、メロディーの音程が取りにくい場合にも有効です。少し低めの音から始めることで、いきなり高音



譜例2 低い音をまず発声し、そこからオクターブ上の音程に滑らかに移行する



譜例3 本来の音程からオクターブ下へ、もしくはオクターブ上から本来の音に下降させる

を出すよりも声帯への負担が減り、狙った音が出しやすくなります。

フォールのトレーニング

「フォール」とは、しゃくりと逆の発声法で、本来の音程から低い音程に向かって瞬間的に滑らかに音を下降させるテクニックです。フォールは正しい音程を発声してから下げるので、しゃくりよりもやりやすいと感じる人も多いかもしれませんが、フォールした後に音程が定まらなかったり、音量が弱くなってしまいがちなので注意しましょう。まずはテンポを決めて、1オクターブの音程をいろいろな長さでフォールさせる練習をしましょう（譜例3）。それが

できるようになったら裏声などを使って、もっと上の音程から下降するなどのトレーニングを試みるのも効果的です。



▲「高低差」をイメージしながら行おう

Tips!

子供はみんな天才シンガー

「上手な歌」と「感動を生む歌」は少し違います。例えば、幼稚園のお遊戯会などでは歌のテクニックを多用する園児などいません。しかし、彼らの歌はとても感動的で魅力的です。テクニックを学ぶのと同時に「感動を生む歌とは何か」も考えてみてください。

歌は歌唱テクニックを伝えるためのものではありません。歌唱テクニックを通し

て「気持ちや歌詞のメッセージを伝える」ことが大切なのです。幼稚園児は歌唱テクニックがなくても全身で素直な気持ちで歌います。だからこそ「感動を生む歌」が歌えるのかもしれません。大人になるとそういったことを忘れがちです。あまりテクニックにこだわりすぎず、「素直に歌う」ということも大切にしながら、様々な歌唱テクニックを磨いていきましょう。



▲幼稚園児のように素直に歌を歌おう！



ギター ④

歌心溢れるバックングを目指そう

楽曲の魅力をアップさせるためには、リズムカルかつメロディーに寄り添うバックングが不可欠です。ギターはソロなどの派手なプレイに目が向きがちですが、すべてバックングというものがあるからこそ成り立っています。曲の流れやリズムに自由に対応できるバックングを目指してスキル・アップしましょう。(文・岩尾 徹)

STEP

1

スムーズにカッティングする方法

バックングをする時に、何となくピックを持って、自分なりの弾きやすいやり方でストロークをして、カッティングしていないでしょうか。ピックングとストロークは、「腕を上下に振って弦をヒットする」という単純な動作ですが、単純だからこそ意識しなければいけないポイントがいくつもあります。

ピックの持ち方とピックング

ピックは基本的に親指と人差し指で握ります(写真1)。この時、必要以上に力を入れないことが大事なポイントです。力が入るとストロークしている腕に力みが生じ、ストロークのスピードを速くすることができなくなり、バックングのリズム全体がしなやかではなくなってしまいます。ピックを強く握ってしまう原因として、「ピックングが弦に対して常に一定に当たっていない」という理由が挙げられます。ピックが弦に必要以上に深く入ると、弦をヒットする時に力が入ってしまうだけでなく、ストロークしている間にピックがズレたり、飛んでいってしまう…といったトラブルも起こります。なるべくピックの先端で弦を弾いて、安定したピックングにすることを意識しましょう(写真2)。

鏡などに自分の弾いている姿を映してチェックしてみるのも効果的です。ストロークが安定してくるとフォームに無駄がなくなり、以前よりかっこ良く見えると思います。ぜひ、時々行ってみてください。

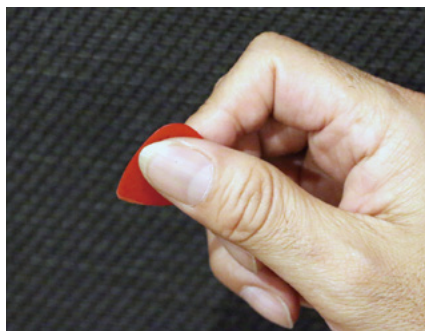


写真1 親指と人差し指で軽く握るのが基本



写真2 ピックの先端で弾くように意識しよう

基本はオルタネイト・ピックング

ストロークは、常に規則性があることが大切です。基本的なストロークやピックングの方法は「オルタネイト・ピックング」と呼ばれる、アップとダウンを規則的に繰り返す動きによってできています。アップ・ピックングとダウン・ピックングの音は異なるので、上級者ともなればニュアンスを優先して、この規則性を意図的に崩すこともあります。まずは自然にオルタネイト・ピックングができることを目指しましょう。

う。無意識にきちんとオルタネイト・ピックングができるようになって、はじめて崩すことも可能になります。

まず行って欲しいのは、どんなバックング・パターンでもピックングのアップ/ダウンを規則的に繰り返して弾けるようにすることです。中でも、譜例1のようなパターンの場合に休符の部分でストロークが止まってしまうがちです。音を出していない時でもフレーズがリズムに乗るように、しっかりとストロークするように心がけましょう。



譜例1 休符(※印)もしっかりとオルタネイト・ピックングでストロークしよう。「J」はダウン、「V」はアップの意味

STEP 2

カッティングを自由自在に演奏する

カッティングは、ただ指定されたコードを押さえて、テンポに合わせてストロークすれば良いというわけではありません。ストロークしている腕はリズムの変化に柔軟に対応できなければならず、ピッキングはいつでも6弦すべてを弾いてしまっても良いものではありません。弾く弦の場所によってフレーズのニュアンスが変わるからです。

オルタネイト・ピッキングをシェイプアップする

オルタネイト・ピッキングは、楽曲の基本ビートによってアップ/ダウンの規則性が変わりますが、実際の演奏ではニュアンスを重視するため、8ビートと16ビートのオルタネイト・ピッキングが混在していることが多々あります。また、コード・ストロークは、出したいサウンドによって「すべての弦」「6弦から4弦を中心」「3弦から1弦を中心」…というようにピッキングを変えていくので、意識的なコントロールが必要になります。

オルタネイト・ピッキングを思い通りにコントロールできるようになるには、「パルス・チェンジ」というトレーニングが有効です(譜例2)。注意点としては、ビートが変わった時にストロークが乱れないようにすることと、「6弦から1弦」「3弦から1弦」というように、弾くべき弦をあらかじめ決めて、必ずそこを狙ってオルタネイト・ピッキングでストロークするこ



譜例2 弾きやすいコードで良いので、必ずメトロノームに合わせて体でリズムを取りながら行おう



譜例3 ストロークはコード・カッティングの要領で、休符はしっかりとブラッシングしよう

とです。

バリエーションを増やす

カッティングには、コード・ストロークの他に、ストロークをしながらかめられた1音だけを弾く「単音カッティング」や、ブリッジ・ミュートをしながら1音を弾く「単音ミュート・カッティング」などがあります。

単音カッティングは、弦を押さえていない指で、鳴ってはいけな弦を確実にミュートすることが重要です。音を出す弦を意識しながら譜例3を弾いてみましょう。単音弾きをコード・ストロークの要領でカッティングすることで、ブラッシングしている音も混ざり、フレーズに勢いが出ます。

単音ミュート・カッティングは、ブリッジに軽く手を置いて弦をミュートしながら行います



譜例4 ★印以外の音はすべてブリッジ・ミュートしながら弾こう

が(写真3)、ミュートしすぎると音程感がなくなってしまうので、注意してください。ブリッジに手を置いているので少し難しいですが、ゆっくりなテンポから始めて、手首をうまく使って必ずオルタネイト・ピッキングで弾くように練習しましょう(譜例4)。



写真3 軽くブリッジに手を乗せる

Tips!

奏法によってピックの種類を変えてみる

ピックで弾きながら、途中で指弾きもしなければならぬ場合、潔くピックをそこら辺に置いてしまっても良いのですが、ステージなどではあまりかっこ良いものではありません。プロ・ギタリストはこのように、ピックを小指と薬指で握ったり、指のつけ根でピックを挟み込んだりして、自由に指を動かせるようにしたりします。

しかし、これは難易度が高い方法です。もう少し簡単にできる方法は、ピック自体

の種類を変えてしまうことです。例えば、親指にはめて使う「サムピック」というピックは、人差し指を軽く添えることで普通のピックに近い感覚で弾くことが可能です。メーカーによって様々な形状がありますが、いろいろ試してみて、弾いている感覚がいつものピックとあまり変わらないものを選ぶと良いでしょう。



▲いろいろなサムピックの形状



ベース ④

「スラップ奏法」の上達メソッド

ベーシストなら誰もが一度は憧れる「スラップ奏法」。昔は特殊技能のような扱いでしたが、今では指弾きやピック弾きと並ぶベースの3大奏法の1つとなり、ロックやポップス、歌モノにいたるまで、様々なジャンルに取り入れられています。表現の幅を広げるためにも、ぜひこの機会にマスターしましょう。(文・山田潤一)

STEP 1

正しいフォームとオクターブ奏法

スラップは、親指で弦をはじく「サムピング」と、人差し指で弦を引っ張る「プル」という奏法を基本としています。それらを行うためにとても大事なのが手首の回転です。サムピングは手首を内側に回転させ、プルは外側に回転させるのですが、指の力で押さえつけたり引っ張るのではなく、手首を回転させスナップを利かせるイメージです。まずは、手首だけを動かす「素振り練習」から始めましょう。力んでしまうとうまく弦をはじけないので、体の力を抜いてリラックスして行うように心がけてください。

サムピングとプルの練習

まず「サムピング」の練習です。はじめに、うちわを扇ぐようなイメージで手首の素振りを何度か繰り返してから、その動きをキープしたままサムピングをする位置に腕を持っていきましょう。弦に当てるのは、親指の第一関節の側面、やや上の部分でフレットの一番端を狙います。また、弦をはじいた後は下の弦に当てて止めるようにします。例えば、4弦をスラップした場合は、3弦に当てて止めます(写真1)。

「プル」の場合も、同様に手首の回転を使って行います。サムピングをした後、外側に振りかぶると同時に、人差し指に弦を引っ掛けます。コツとしては、例えば、4弦をサムピングした場合、そのタイミングで1弦と2弦の間に人差し指を入れて、プルの準備をしておきます(写真2)。ただし、人差し指が深く入って



写真1 親指を当てる場所に気をつけよう



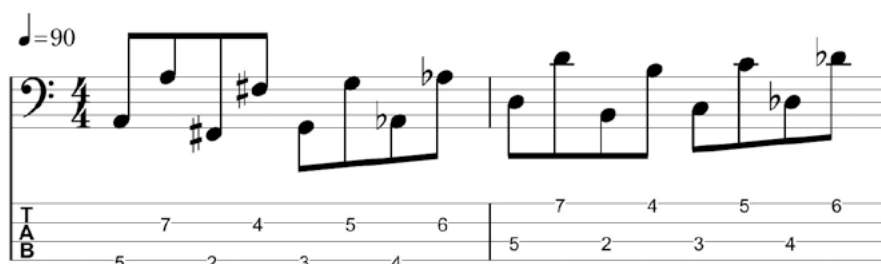
写真2 プルの人差し指が深く入らないように

しまうと、弦を引っ張りにくくなるので、注意しましょう。人差し指の先0.5cmから1cmのあたりで弦を引っ掛けるようにすると良いでしょう。

オクターブ奏法

これらを踏まえて、サムピングとプルを交互に弾く「オクターブ奏法」という弾き方をメト

ロノームに合わせて繰り返し練習しましょう(譜例1)。最初は音がうまく鳴らなくても構わないので、手首の動きを意識して毎日最低でも10分は同じ動きを続けましょう。スラップの練習は筋トレと同じで、続けるうちに自然と体が動きを覚えていきます。指弾きやピック弾きに比べて、なかなかうまくできないかもしれませんが、諦めずに練習を続けていけば、必ずスラップができる筋肉がついてきます。頑張ってトライしていきましょう。



譜例1 スラップを使ったオクターブ奏法。手首の回転を意識しよう

STEP 2

左手とのコンビネーション奏法

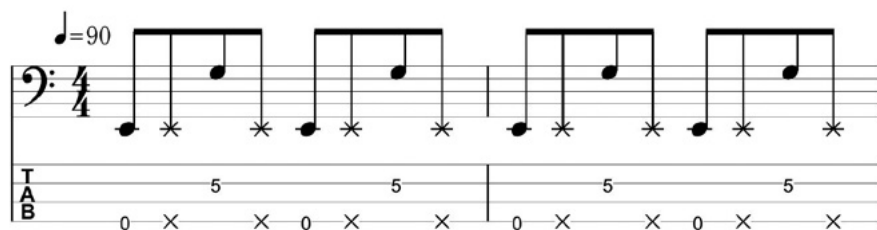
スラップは右手のサムピングとプルだけでなく、左手でフレットを押さえてフレーズを弾きます。ベースを弾く上では当たり前のことですが、スラップの場合は「ゴースト・ノート」を出して、パーカッションのように演奏することもあります。ゴースト・ノートとは、左手でフレットを叩いて、音を出さずにリズムだけを出す奏法のことです。使いこなせばスラップ・ソロなどにも役に立つテクニックなので、ぜひ習得しましょう。

左手でのゴースト・ノート

まずは、左手でゴースト・ノートを出す練習です。人差し指で1から3弦の5フレットをギターのセーハのように押さえて、他の3本



写真3 弦を叩いた時に左手の指が曲がらないように注意しよう



譜例2 ゴースト・ノートの音をしっかりと出すようにしよう

の指で弦を叩きます(写真3)。この時、指は曲げないで指の腹のあたりで叩くように心がけましょう。押さえつけてしまうと音として鳴ってしまうので、フレットではなく弦に指を当てるようにすることがポイントです。この動作ができるようになったら、♩ = 80 くらいのゆっくりなテンポの8分音符で、この動きを繰り返す練習をしましょう。

左手のゴースト・ノートがスムーズにできるようになったら、右手とのコンビネーションで練習します。①右手のサムピングで4弦0フレットを弾く。②左手でゴースト・ノートを出す。③2弦5フレットをプルする。④左手でゴースト・ノートを出す…と、右手と左手を交互に動かす練習を、メトロノームを使ってゆっくりなテンポから徐々に速くしていきましょう(譜例2)。注意点としては、弦を叩いている音が出

ないとフレーズとして成立しないので、ゴースト・ノートの音をしっかりと出すことです。

パターンを変えた練習

慣れてきたら、自由にいろいろなパターンで練習してみましょう。例えば、サムピングとプルの順番を変えてみる、プルする弦を3弦→2弦→1弦→2弦と、違う弦で弾いてみる、人差し指ではなく中指でプルを試みる…などが有効です。

実際にバンド演奏の中でスラップを行う場合に、特に気をつけて欲しいポイントは「リズム」と「テンポ感」です。当たり前のことですが、スラップの技術が向上しても、リズムやテンポがめっちゃくちゃでは意味がありません。日頃からメトロノームを使って地道に練習していくことで、確実なテクニックが身についていきます。

Tips!

スラップの歴史

諸説ありますが、スラップを初めて演奏したのは、1960年代から70年代にかけて活躍したベーシスト、ラリー・グラハムだと言われています。サムピングをバス・ドラム、プルをスネア・ドラムに見立てて演奏したことが始まりで、初期にはパーカッション的なプレイも聴くことができます。

英語では「Slapping & popping」または「Thumbpin' & pluckin'」と呼ばれて

いますが、日本ではティン・パン・アレーのベーシストである後藤次利が、1975年発表の「チョッパーズ・ブギ」という楽曲の中で、スラップを演奏する姿がチョップしているように見えたことから、曲名も相まって「チョッパー」と呼ばれていました。

近年では様々なジャンルで、いろいろなスタイルのスラップがあるので、研究してみると面白いのではないかと思います。



▲派手なパフォーマンスでステージも熱く



ドラム ④

16 分音符とシェイク・パターン

ロックのリズムには大きく分けて「8 ビート」と「16 ビート」があります。しかし、最近の楽曲は「8 ビートっぽい 16 ビート」や「16 ビートっぽい 8 ビート」など、両方が混ざっているリズムも少なくありません。16 ビートはもちろん、かつて良い 8 ビートを叩くためにも、16 分音符の練習は必須です。(文・辻 伸介)

STEP

1

16 分音符

ドラマーは、リズム・パターンをいくつか叩くことができればバンドで演奏することができます。しかし、音符の長さや休符の長さについてしっかりと頭と体で理解できていなければ、リズム・パターンやフィル・インなどのドラミングにかなり大きな悪影響が出てしまいます。16 分音符を理解して、正確に叩けるようになりましょう。



▲アクセントは腕を大きく振りかぶる

16 分音符のアクセント移動

4 分音符を均等に 4 分割した長さの音符が 16 分音符です。その 4 つのどこにもアクセントを付けられるように練習していきます。4 分音符のメトロノームに合わせて、まずは 1 番目にだけアクセントを付けていきます。アクセントを叩く時は腕をなるべく大きく振り上げ、それ以外はできる限り小さく叩くことがポイントです。また、右足をメトロノームに合

せて、4 分音符で踏むことも忘れないようにしてください。きれいにできるようになってきたら、次は 2 つ目だけ、3 つ目だけ…と、アクセントを移動させていきましょう。左手でアクセントを叩く 2 番目と 4 番目は特に難しいと思うので、ゆっくりなテンポからじっくりと練習してください。慣れてきたら、4 つのパターンを 1 小節ずつ繰り返してつなげてみましょう(譜例 1)。鏡の前で腕の振りを確認しながら

ら行くと良いでしょう。

ドラミングの最大のネックは「足」であることが多いと思います。バス・ドラムも、4 つの 16 分音符のどこにでも踏めるようになることが目標です。メトロノームはそのままにして、譜例 1 のバス・ドラムをアクセントに合わせて 1 つ目、2 つ目…と移動してみてください。4 分音符のメトロノームを常に意識して、手足のコンビネーションを考えながら行いましょう。

16 分音符を頭と体で理解する

次に、自分で叩ける簡単なパターンで構わないので、「タカタカタカタカ…」と 16 分音符のパルスに声に出しながらドラムを叩いてみましょう。パルスとは、体で感じる音符などのことです。はじめは少し違和感があるかもしれませんが、気持ち良くなるまで続けてください。ポイントは、必ず「声に出す」ことです。頭だけではなく、体が覚えるまで続けましょう。慣れてきたら、少しずつパターンを変えたり、簡単なフィル・インを入れるなど、いろいろと応用してみてください。

ドラム・マシンなどを使って、タンバリンやシェイカーなどを 16 分音符で打ち込み、スピーカーから音を出しながら叩いてみるのも効果的です。せせこましく感じるかもしれませんが、自分の感じている 16 分音符としっかりとタイミングを合わせましょう。



譜例 1 「R」は右手。「L」は左手。アクセントとそれ以外の差をしっかりとつけよう

STEP 2

「シェイク」パターンを叩きこなす

現代のドラミングでは、俗に「シェイク」と呼ばれるリズム・パターンの体得が必須です。16ビートではもちろん、8ビートでも使われ、激しいロックからクールでグルーヴィーな楽曲や歌モノのポップスまで、いろいろな楽曲に登場するシェイクは、ドラマーのステップとして8ビート・パターンの次に覚えるべきリズム・パターンとも言えます。

16分音符、ショットの叩き分け、音量やアクセントなどのポイントに注意して、様々なシェイクを叩きこなしましょう。

グルーヴ・ポイント

シェイクを叩く上でコンビネーション的にもグルーヴ的にも最も大事な部分は、「2拍目の16分音符4つ目」です。ここが「グルーヴ・ポイント」であり、スムーズに叩けないという場合や「何かかっこ良くないな」といった場合、この場所がしっかりと意識されていないことがほとんどの原因です。

まずは8ビートに左手のスネアでリズム・



譜例2 矢印部分がシェイクのグルーヴ・ポイント

パターンに加えてみましょう（譜例2）。最初のうちは少しアクセントを付けるつもりで演奏すると良いでしょう。慣れてきたらバス・ドラムでもやってみてください（譜例3）。どちらも「右手と右手の間」に入れるということを意識して、ゆっくりなテンポから練習しましょう。

コンビネーションとして手足が譜面通りに動くようになって、機械的な演奏では意味がありません。テンポの乱れを防ぎ、よりグルーヴィーにシェイクを演奏するためには、「3拍目の頭」をしっかりと意識することが重要です。3拍目の頭にバス・ドラムがあってもなくても、グルーヴ・ポイントの後にビートを感じることがシェイクを安定させるポイントです。

アクセントでバリエーション

基本的なパターンが手足のコンビネーションとしてスムーズに叩けるようになったら、少しバリエーションをつけてみましょう。

3拍目の16分音符2つ目にスネアのアクセントを加えたり、右手のパターンを4分音



譜例3 バス・ドラムでも演奏してみよう



▲右手のアップ・ダウンが乱れないように注意しよう

符や裏打ち、または裏オープンにする。1拍目のバス・ドラムのパターンを8分音符2つや付点8分音符と16分音符に変える…など、様々なバリエーションが考えられます。他にお勧めなのは、「2拍目の16分音符の4つ目」にアクセントを付けないで叩くケースです。意識している（感じている）のに叩かないというのは大変難しいことですが、音数を減らしてシンプルでいきたい時にとても役立ちます。ぜひ練習を重ねて、マスターしておきましょう。

様々なバリエーションのシェイク・パターンすべてに共通して言える大事なことは、2拍目と4拍目に叩くスネア・ドラムのバック・ビートとグルーヴ・ポイントの音量差を意識することです。手足のコンビネーションだけではなく、いつでもリズムの中にパターンがあることを忘れないようにしましょう。

Tips!

西洋はリズムとグルーヴ。日本は…

日本人は、西洋的な「リズム」や「グルーヴ」というものを感じることがあまり得意ではありません。古来、日本の音楽は「抑揚」や「間合い」を大事にしてきたからです。雅楽や能といった日本の古典芸能の多くは、鼓や拍子木を演者のタイミングに合わせて叩きます。そこには西洋的なテンポもカウントもありません。あるのは「間合い」だけです。

逆に、西洋人は「セーの！」で合わせるのが苦手だと言われています。カウント

もせずに間合いだけで一斉に演奏を始めるとか、エンディングの締めをアイ・コンタクトだけで合わせる、長いブレイクやリタルダンドの加減を合わせる…など、アンサンブルに欠かせないこれらの部分は日本人の方が得意なようです。日本の「間合い」を大事にしながら、西洋の「リズム」や「グルーヴ」をマスターしたら最強ですね。



▲歌舞伎の「鼓」。日本人には「間」も大事



キーボード ④

コード・バックイングのスムーズな移動

コード・バックイングをする場合、楽譜に書かれているコードをいかにスムーズに連結して演奏できるかを工夫することで、楽曲をマスターする時間が短縮されます。そのキー（調）のスケールの音のみで構成されたコードである「ダイアトニック・コード」を用いて考えてみましょう。（文・竹中敬一）

STEP 1

コードの「転回形」を上手に使う

「ドミソ」の和音のように、1度、3度、5度と重ねた「基本形」でしかコードを押さえないと、コードが変わった時の鍵盤の移動にロスが出ます。コード同士を近い音域で弾いた方が聴感上のサウンドも良く、他の楽器の音域も邪魔しません。音の積み方（ボイスイング）を変えた「転回形」を使って上手にコードをつなげ、無駄のない動きで演奏できるようにしましょう。

「最短距離の移動」を考える

コードをつなげる時には「移動距離を短くする」ことを頭に入れておきましょう。共通の音はそのままで、他の音もなるべく近くの音への移動を心がけます（写真1）。そうしたスムーズな移動を考えていけるようになるには、コードそれぞれの構成音と複数のボイスイングの形を理解しておく必要があります。

まずは、譜例1のa)のコード進行で練習していきましょう。コードの移動を2拍ごと、1拍ごと、2拍3連で行います（譜例2）。メトロノームで自分が無理なく弾けるテンポを設定して、徐々にスピードを上げていってください。慣れてきたら、同様に譜例1のb)の進行、c)の進行でも行ってみましょう。

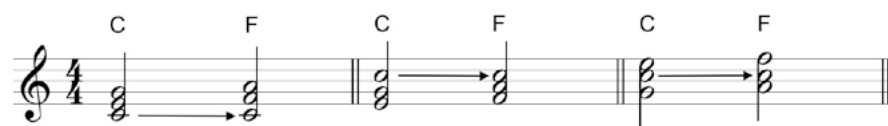
音の積み方をさらに変える



譜例1 矢印は共通音。他の音は最短距離で移動しよう



譜例2 薬指や小指で押さえる鍵盤は音が小さくなりがちなので、どの音も均等な強さになるように弾こう



譜例3 譜例1のa)を転回すると3種類の形ができる。b)やc)も同様に行ってみよう。矢印は共通音

譜例3は譜例1のa)の音の積み方を変えた形です。音の積み方が変わると当然鍵盤を弾く位置も変わるので、しっかりと頭を切り替えましょう。譜例2の練習メニューをいろいろな転回形で行ってみてください。

譜例1の3種類のコード進行は、様々な楽曲でよく登場します。この3種類をそれぞれ同じように練習することで、かなりの場面で適応できる例を身につけられるでしょう。ポイン

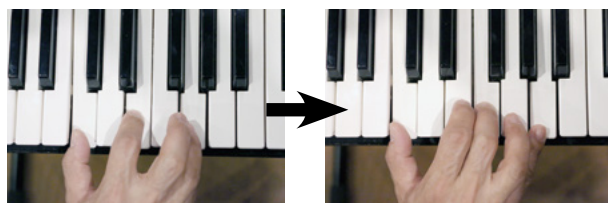


写真1 コードをつなぐ時の例。C（ド、ミ、ソ）からF（ド、ファ、ラ）への移動

トはメトロノームを使って、何となくではなく、しっかりとテンポをキープしながら、音符の長さや休符の長さを意識して行うことです。録音して聴き返すことを繰り返して、1つ1つを確実にマスターしていきましょう。

STEP 2

「音のライン」を意識した弾き方

STEP1 では、基本形や転回形を上手に連結しながら、なるべく同じ音域でプレイする練習を紹介しましたが、実際にはそれを踏まえた上で、より音楽的なアプローチができることが望ましくなります。キーボードは広い音域を扱える楽器のため、バンドの中ではしばしば全体を見ながら他の楽器をフォローし、彩りを添えることを求められる場合があります。

分散和音で弾く

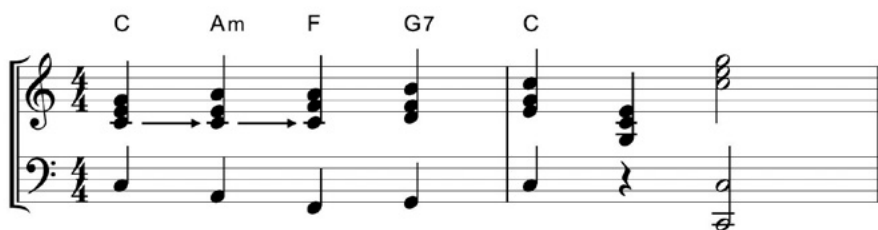
「分散和音」とは、和音（コード）を構成する音を同時に鳴らすのではなく、何度かに分散させて演奏することです。まずは、指1本1本を独立して動かせるようにするために、STEP1 の譜例1のa)のコード進行を使って、音の移動を意識しながら、どの音も同じ音量になるように弾いてみましょう（譜例4）。薬指や小指で演奏する音は、手首を少し外側に傾けるようにして弾くと指に力が乗せやすくなり



写真2 手首を少し外側に傾けるように



譜例4 3つ目の練習パターンでは、共通音をオモテ拍、移動する音をウラ拍で弾いてみよう



譜例5 まず右手だけで上段を練習してから、下段の左手も加えてみよう。矢印はボトム・ノートの共通音

まず（写真2）。次に、最も高い音である「トップ・ノート」の時だけ、少しアクセントをつけて弾いてみましょう。動きにくい指にさらに負荷をかける練習ですが、もう一度STEP1の譜例2に戻ってみると、トップ・ノートの音が驚くほどしっかりと弾けている自分に気づくと思います。

スムーズにできるようになってきたら、STEP1の譜例1の他のパターンでも同じように練習してみましょう。

印象的な音を意識する

コードのスムーズな移動をもう一歩進めて、押さえたコードそれぞれのトップ・ノートの流

れや、最も低い音である「ボトム・ノート」の流れを考えられるようになると、フレーズとしてさらに生きてきます。つながったトップ・ノートやボトム・ノートでメロディーのようなラインを作り、その下や上に2声のハーモニーをつけるイメージです。譜例5を楽曲の中のコード・バックキングのつもりで弾いてみてください。注意すべき点は、これまでと同様に「同じ音はそのまま」「最短距離の音へ動かす」「トップ・ノートのラインを少し強めに弾く」ことです。ボトム・ノートが3拍目まで同じ音であることも意識しましょう。バラードを演奏するような気持ちで、♩=60くらいのテンポから行ってみてください。譜面の音符を見るのではなく、コード・ネームだけを見て、指が反応できるようになることが目標です。

Tips!

コードの概念。山田君は副部長！

小さい頃からピアノを習っていたのに、軽音楽部でキーボードを担当することになって、「コードって何？」と足踏みしてしまった人もいるのではないのでしょうか。伝統的に表現の仕方が違うだけで、クラシック音楽にも「和音（英：chord）」としてコードの概念は存在します。ポピュラー・ミュージックで使う「コード・ネーム」とは、機能的に文字化された記号のようなもので、1つの響きに対して原則1つのコード・ネームしか存在しませんが、クラシックでは「〇調の〇度の和音」という表現で、響きは1つですが、何通りかの呼び方が生まれます。

ポップスにおけるコード・ネームでは「山田太郎」、クラシックにおける和音では「軽音楽部副部長」「2年1組の風紀委員」というようなものでしょうか。



▲ベートーヴェン「悲愴ソナタ」第2楽章冒頭はAb→Eb/Db→Ab/C→Eb7/Gというコード進行だ

アンサンブル向上委員会

バンド練習を見直そう② 「バンドの音作り」

アンサンブルとは「合奏」のことです。バンド演奏で最も大事にしなければならないのは「合わせる」こと。初心者にとってはまだそこまで気がまわらないことも多いかもしれませんが、少しずつ周りの音も聴けるようにしていきましょう。

バンドで合わせるべきものは、フレーズやリズム、タイミングなどたくさんありますが、忘れてはいけないのが「音」です。音の成分は「音量」「音色」「音高（音程）」から成り立っています。

音量は「ボリューム」のことですから、バンドにある程度慣れてきた人であれば、お互いの音量を指摘しあったり、Aメロは少し音量を抑えてサビはドン！と盛り上がるう…などと話し合っているかもしれません。音高・音程とはそれぞれの音の高さのことです。きっとこれらも、しっかりとチューニングを合わせたり歌やコーラスの音程を気にしたりしていると思います。

では、音色についてどのくらい気にか



▲ 音のアンサンブルはバンドにとって最も大事

ているでしょうか。自分の楽器の音作りをいろいろ試してみたり、先輩や同級生の出す音を聴いてエフェクターなどの機材について興味を持ち始めた人もいるでしょう。自分の出す音に関心を持つことは楽器を演奏する上でとても大事なことです。しかし、バンドのクオリティを上げるためには「トータルなサウンドメイク」が欠かせません。個々が出している音は、他の楽器の音と混ざり合います。音は空気の振動なので、音どうしの周波数帯域がかぶってしまうと相殺しあって聴こえにくくなったり、不協和な音に聴こえたりします。これではせっかく上手に演奏できても良い音楽に聴こえなくなってしまうのです。

バンド練習の時間は、演奏自体のチェッ

クだけではなく、自分たちの演奏が全体的にどんな音になっているかもチェックしましょう。演奏を少し離れて聴いてみたり録音するとわかりやすいと思います。

例えば、ギターは主に中音域を出す楽器です。しかし、音作り次第でベースが出す低音域まで出すこともできます。ギター単体で聴くとヘヴィでカッコ良い音だったとしても、ベースと合わさった時にその低音域が綺麗に聴こえるとは限りません。

それは、バスドラムとベース、キーボードとギター、スネアとボーカル…など、あらゆる楽器おしで起こりえることです。互いの関係を考慮した音作りは難しいと思いますが、まずは自分の耳を信じていろいろ試してみることから始めましょう。

「良い音」って何!?



俗にいう「良い音」とはどんな音でしょうか。音楽・楽器にとって、これが正解! という「良い音」はありません。より多くの人が良いと言っているものを良い音としているだけなのかもしれません。

しかし、音楽をたくさん聴いていくとだんだん好きな音、嫌いな音が出てきます。実はこれが「良い音」の正体です。まずは自分の出す音が自分が好きかどうかを気にしてみましょう。演奏していて楽しい音を探すことが良い音作りへの第一歩です。

	20	50	100	300	500	800	1000	2000	3000	5000
男性ボーカル			100Hz～400Hz							
女性ボーカル				200Hz～800Hz						
ギター			80Hz～2kHz							
キーボード	20Hz～4kHz									
ベース		40Hz～300Hz								
バスドラム	20Hz～200Hz									
スネアドラム				200Hz～1kHz						
シンバル								2kHz～6kHz		

▲各パートの主な周波数帯域。本来はそれぞれに倍音も出ているので音作りは繊細。単位は Hz（ヘルツ）

ロック 解体新書

人気楽曲をワンポイント解説

パートごとのフレーズや音作りなどに焦点を当てて、1曲をじっくり解析していくとともに、その効果や習得方法などを解説しています。例題曲のコピーをする時やオリジナル曲を作る時に役立ててください。



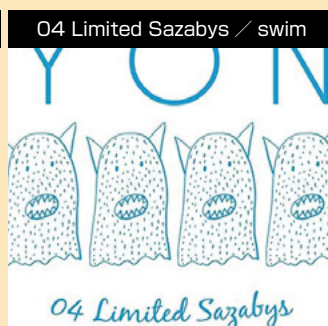
ボーカル編



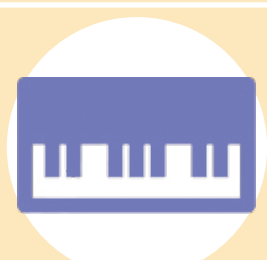
ギター編



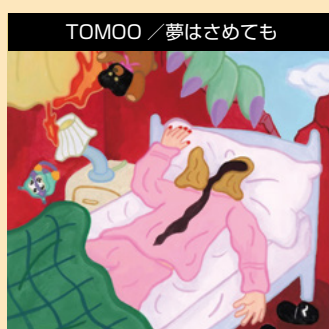
ベース編



ドラム編



キーボード編





ロック解体新書 ボーカル編

文・佐藤智恵

米津玄師 Pale Blue

～複雑でありながら繊細な歌～

バンドのボーカルやボカロP・ハチとして活動した後、2013年に本名でソロメジャーデビューした米津玄師。2021年にリリースされた11枚目のシングル「Pale Blue」は、ドラマ「リコカツ」の主題歌として書き下ろされ、「別れから始まる恋」という複雑な心理描写を数々の転調と変拍子を取り入れながら、場面によって変化する歌い回しで見事に表現した楽曲となっている。

転調はコードを感じることが大切……

この楽曲はメロディラインが細かい上に、セクションが切り変わるたびに転調していたり、後半は4分の4拍子から8分の6拍子に変わったりと、複雑に展開していく楽曲だ。中には、コードの構成音にない音がメロディに出てくるので、聴く側にハッとさせる効果を生んでいるが、ピッチコントロールの難易度は高い。

例えば、Aメロの出だし「♪これでさよなら～」の「こ」の音はソなのだが、ソはコードCmaj7(メジャーセブンス)の構成音であり、コードが鳴ってから歌い始めるので音を取りやすい。しかし、サビの「♪あなたが～」の「あ」はコードGの構成音にはないファ#で、しかも転調する伴奏よりも先行して歌い始めるので音を取るのが難

しい(譜例)。こういった際に音を正確に捉えて歌うには、次に鳴る転調後の最初のコードの響きをイメージすることが大切だ。この楽曲の場合はコードDmaj7となる。

また、特にコード感を意識しなければならないのがBメロだ。小節の頭でコードの和音がすべて鳴らないアルペジオで演奏していることが多く、しかもセクション内で転調していたり、メロディの動きも半音階移動や短時間での1オクターブ移動をしたりと変化が激しい。そこに柔らかな強弱がさらに加わり、巧みな歌の表現となっている。

音を切るタイミング……

この楽曲をさらに複雑に聴かせているのは、1フレーズに「字切り」を入れて歌うメロディが多数出てくるからだ。例えば、サビの「♪こ/いを/して/いた～」や、Aメロの「♪これ/でさよなら～あな/たのことが～」など、ブレスの場所以外でも字切りを入れ、あえて一本の線にしないことで複雑な感情を繊細に表現している。

頻繁に出てくる「♪ずっと～」は、「ず」と「と」の間で舌を上顎に付けて一瞬ミュートして区切ることで小さい「っ」を作り出している。一聴するとただ区切っているように思えるが、間は16分休符になっていて16ビートを感じて歌っているのがわかる。

また、コーラスは基本的に主旋律に合わせるものだが、「♪ずっと～」の「と」の主旋律のストレートな歌い方に対してコーラスはビブラートがかかっている。こういった表現が微妙に違っている箇所がいくつかあるが、語尾を切るタイミングは一緒だ。1つひとつの音符や休符の長さにこだわることでノリや表現が変わってくる。伴奏のリズムに乗って歌うことが大事だ。



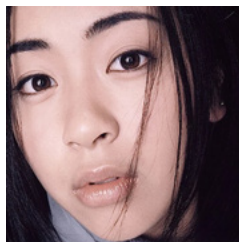
譜例 サビの出だし。転調後の最初のコード「Dmaj7」の響きをイメージしよう

参考にするなら、この曲もオススメ！



Mr.Children 終わりのなき旅

数々のヒット曲を世に送り出してきたバンド、通称「ミスチル」の15枚目のシングル。7分を超える演奏時間も、柔らかくも力強い歌や9回に及ぶ転調でドラマチックな展開となっていて長さを感じさせない。1998年リリース。



宇多田ヒカル Automatic

世界的歌手、宇多田ヒカルの1998年にリリースされたデビュー曲。当時15歳とは思えない歌声と独特のリズム、世界観は世間に衝撃を与えた。日本語詞を文節単位ではなくR&Bのグルーヴにはまるように分解して乗せたメロディが印象的。



瑛人 香水

～シンプルな伴奏でシンプルに歌うこと～

中学校まではずっと野球部で、高校はダンス部だったというシンガー・ソング・ライターの瑛人は、高校卒業後に音楽学校へ通い作曲を学んだ。2019年にデビュー・シングルとしてリリースされたこの楽曲は、Tik TokをはじめとするSNSで再生数を伸ばし、数々のランキングで1位を獲得した。YouTubeのミュージック・ビデオ再生回数も1億回を突破しているという大ヒット曲の秘密に迫ろう。

歌詞が伝わりやすい表現の歌い方・・・・・・・・

この楽曲の伴奏は、ドラムもベースもなくアコースティック・ギターの演奏だけで成り立っている。しかも、歌のコーラスも入っていない。また、コード進行もいたってシンプルに構成されているのだが、こういった脚色のない伴奏の楽曲ほど歌唱力が求められる。しかし、瑛人は歌い方もあえてシンプルにすることで、歌詞が自然に入ってくるような飾らない素直な表現となっている。

例えば、Aメロの出だしの「♪夜中に いきなりさ」という2小節だけでも歌唱力の奥深さを感じることができる（譜例）。淡々とシンプルに歌うコツの1つとして、「しゃくり」や「フォール」などの装飾をわざとつけない歌い方があるが、ここではその歌唱テク



譜例 ピアノの音の立ち上がりのように、しゃくりらずに子音を強調して歌ってみよう

ニックが使用されている。しかし、これは意外と難しいテクニックでもある。もし、1つ1つの音に「しゃくり」をつけてしまうと、「うよ・うな・うか・うにー」となってしまうため、淡々とした素朴な感じが出ない。これを瑛人は「よ」のY、「な」のN、「か」のK、「に」のNといった子音をしっかりと響かせながら、しゃくりす素直に歌っている。また、「♪夜中に～」の「に」の音では「フォール」して音程を変化させずに、「にー」と真っ直ぐに歌っている。ギター伴奏のバック・ビートのアクセントに合わせて、タイミング良くタイトに音を切っているところもポイントだ。シンプルに見える出だしのたった2小節だけでも、表現力がたっぷりと詰まっているのだ。

方向性やリズムに合った歌い方・・・・・・・・

この楽曲のメロディーは少しヒップ・ホップやEDM系の匂いがする。機械的にループするドラムや、全音符のベースやキーボードなどが入っていてもおかしくない感じがするほどだが、基本的に歌にビブラートを過剰にかけていないこともその要因の1つだろう。しかし、その分メロディーの音程を正しく発声する必要があり、ロング・トーンもしっかりと呼吸の安定ができていないと難しくなる。

また、常にアコースティック・ギターのグルーヴとアクセントがぴったりと合っていて、声が音楽的にアンサンブルの一部と化していることも見逃せない。そういったリズム重視の歌が、サビの「♪君のドルチェ・アンド・ガッパナ」の部分のような、少し崩したエモーショナルな歌い方によって、より感情表現を強調させているのだ。

参考にするなら、この曲もオススメ！



Ed Sheeran What Do I Know?

イギリス出身の世界的に人気のシンガー・ソング・ライター、エド・シーランの2017年にリリースした3rdアルバム『÷』（ディバイド）に収録されている楽曲。アコースティック・ギターと歌だけで紡ぐメッセージが胸を打つ。



ハナレグミ おあいこ

SUPER BUTTER DOGの永積崇（Vo）のソロ・ユニットであるハナレグミの6thアルバム『What are you looking for』に収録。野田洋次郎による作詞作曲。前半のピアノと歌だけで奏でられる大人な雰囲気は一聴の価値あり。2015年リリース。



藤井 風 何なん w

～リズムと音を自由自在に操った歌～

2020年、YouTubeが世界の気鋭アーティストを紹介する「Artist on the Rise」にも選ばれたシンガー・ソング・ライターの藤井 風は、12歳からJ-POP、洋楽、ジャズ、クラシックといった様々なジャンルを耳コピーして、YouTubeに演奏動画を公開してきた。楽曲によって岡山弁と標準語を使い分けているのが特徴的だが、同年リリースのデビュー曲「何なん w」は、岡山弁を交えることで歌詞の内容を重たくしすぎない、聴く人に受け入れやすい表現になっている。

「間」を生かしたフレージング・・・・・・・・

冒頭の「♪ Na Na～」から、キレ良く始まるこの楽曲のメロディーは、タッカタッカ～と跳ねた「シャッフル」のリズムと、裏拍にアクセントが置かれる「シンコペーション」で構成されたフレーズが多い。この楽曲での藤井 風の歌声は、母音を若干ルーズに、そして声の響きを低域にも広げているため、質感がマイルドな印象だ。そこに、シャッフルとシンコペーションをわかりやすくしっかりと表すことで、メロディーに弾みが出て、ルーズさの中にタイトな部分を感じることができる。柔らかさと軽快さがバランス良く融合されているのだ。

シンコペーションを上手に取り入れるには、リズムを意識して表拍や休符も「歌う」感覚が大事となる。藤井 風はこの楽曲で言葉と言葉の間に小さい「っ」や「ん」を入れてそれらを表現している。例えば、サビ前の「♪肥溜めへとダイブ～」の部分も、「こえだ（ん）め（っ）へ（っ）と（っ）ダイブ」となり、間を生かすことでよりリズムカルになっている（譜例）。他にも、1コーラス目Bメロの「♪

そっちに行ってはダメと～」のフレーズの前に、「ゴースト・ノート」という聴こえないくらい小さな声を入れることで、細かいリズムを感じている。

シャッフルの弾んだ感じを理解するためには、ミュージック・ビデオの後半部で行われているスキップを試してみるのも1つの方法だ。



譜例 シンコペーションを表拍や休符も存在させることで、よりリズムカルに

音遊びの面白さ・・・・・・・・

Dメロはさらに彼らしい音楽的な遊び心が多い。例えば、2回出てくる「♪やばめ やばめ～」の音程が1回目と2回目では違っている。1回目の音は「ミ」で、コード・トーンの中の音なため安定しているが、2回目の音は「ファ」で、一見外れてるように聴こえる。この「ファ」はコード・トーンになく、和音の響きに緊張感や不安感を与える。そのため、「やばめ」という歌詞がより印象強いものになっているのだ。

最後の「♪バラベレン ベレベレン～」は、「スカット唱法」という即興だ。決まった言葉やメロディーではなく、その時に感じたままを自由に歌っている。しかし、決して適当に歌っているのではなく、音程やリズムの正確さを必要とする高い技術でもあるのだ。リズムと音を自由自在に操った歌だからこそその醍醐味だと言える。

参考にするなら、この曲もオススメ！



Jamiroquai Virtual Insanity

イギリス出身のアーティスト、ジャミロクワイが1996年にリリースした代表曲。札幌の地下街を歩いている時に歌詞を思いついたことが話題に。イントロからついつい体でリズムをとりたくなるグルーブとキャッチーなメロディーが心地良い。



aiko 火花

1999年にリリースされた、シンガー・ソング・ライター、アイコの3rdシングル。言葉数の多い歌詞を不自然に区切ることなく、シャッフルのリズムに乗せて仕上げられた明るい失恋ソング。独特なメロディー・ラインもインパクト大。



ロック解体新書 ギター編

文・岩尾 徹

羊文学 永遠のブルー

～「ポップ」に仕上げる「ロック」ギター～

2020年にメジャーデビューしたバンド、羊文学は、塩塚モエカ (Vo,Gt)、河西ゆりか (Ba)、フクダヒロア (Dr) の3人からなるオルタナティブ系ロックバンドだ。この楽曲は、2023年3月にCMソングとして配信リリースされた楽曲で、キャッチーなサビのメロディを活かすような爽やかなサウンドが特徴だ。

ギターは、シンプルでストレートなロックテイストプレイのどこかに、ポップなエッセンスを感じられるアプローチをしている。

弾く音のチョイスが決め手・・・・・・・・・・

Aメロは、シンプルな8ビートの上に、主にEmaj7 (メジャーセブンス) とBmaj7 というコードの繰り返しで構成され、ギターはベースと同じリズムパターンで8分音符のミュートバッキングをしている。こういった場合、ルートと5度の音を使った「パワーコード」で演奏するのが一般的だが、この楽曲のようなテンポではズンズンとドライブするロック色が前面に出てきてしまう傾向にある。そうするとポップなメロディの魅力が半減しかねない。

そこで、Emaj7 コードの5度の半音下の音と、Bmaj7 のメジャーセブンスに当たる音が「ラ#」で共通音なので、これを経過音として使ったミュートバッキングを時折織り混ぜ、表情に変化をつけている (譜例)。そうすることで弾く音程もいわゆるパワーコードで演

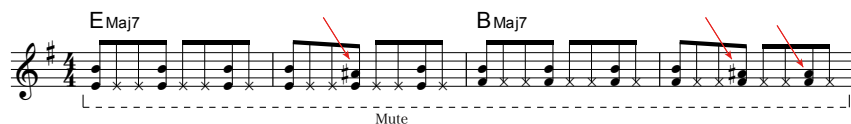
奏される領域よりもやや高めになり、ずっしりとしたコード感も抑えられるのだ。その結果、サウンドを軽やかで適度にドライブ感のあるものに仕上げることができ、楽曲の流れにポップ感を加えられているのだ。

サビは、イントロとほぼ同じバックギタパターンから始まるのだが、サビのメロディにマッチした、より爽やかなサウンドの広がりを出している。初めのコードはEmaj7 → Bと進行するのだが、このBコードの時に9th (ナインス) の音を加えて弾いている。ギターで弾く場合、ナインスコードの一般的な押さえ方だとマイナー/メジャーを決定する3度の音を省くことになる。そのため、コードの「マイナー感」「メジャー感」という色が薄れフワっとした印象になる。それが広がりのあるポップなサウンドを生むのだ。

コード感を活かすサウンドメイク・・・・・・・・

いわゆるCコード (ドミソ) やAmコード (ラドミ) といった三声の和音ではなく、「maj7」という4つ目のコードトーンや「9th」というテンションノートを使用したコードは、単に歪ませたサウンドではコード感が出にくい場合がある。演奏する時には歪み具合を少し抑えてサウンドメイクすることがポイントだ。

塩塚モエカ本人は、1990年代にオルタナ系ロックのアイコンとなったフェンダー社のジャガー (Jaguar) というギターを使用している。このギターは音の歯切れが良く、歪ませた時も程良い音の分離感もあり、このようなサウンドを出すにはもってこいのギターだ。



譜例 Aメロのバッキング。各コードに矢印の音を使うことでギターリフにポップ感が出ている

参考にするなら、この曲もオススメ！



リーガルリリー 僕のリリー

2014年結成のオルタナ系ガールズスリーピースバンド、リーガルリリーが2018年にリリースしたミニアルバム三部作最後となる作品『the Telephone』収録。浮遊感のあるボーカルと楽曲の流れを十分に活かすコードワークのギターが秀逸。



Avril Lavigne Bite Me

アメリカ最強無敵のロックプリンセス、アヴリル・ラヴィーン の2021年の配信リリースシングル曲。7th アルバム『ラヴ・サックス』にも収録。楽曲の透明感とソリッド感をうまくコントロールしているギターのアプローチが印象的。



ONE OK ROCK C.h.a.o.s.m.y.t.h.

～ギターを生かしたパワー系バラード～

この楽曲は、若者から絶大な支持を受ける ONE OK ROCK（通称ワンオク）が、2011年に発売した5th アルバム『残響リファレンス』に収録されている。「C.h.a.o.s.m.y.t.h.」の読み方は「カオスマス」で、メンバーの友人の頭文字から取ったと言われている。エモーショナルで壮大なミディアム・テンポのこの楽曲は、各セクションでの計算されたギター・プレイが光るパワー系バラードだ。

楽曲の流れを作るギター・アプローチ……

イントロから最初の A メロにかけてのアルペジオは、楽曲全体のモチーフになっているとも言える重要なフレーズだ。この楽曲は、後半へ向かいどんどん盛り上がってドラマティックに変化していくのだが、最後は再びこのアルペジオでエンディングを迎える。エンディングにこのアルペジオがあることで、イントロと同じ雰囲気を出し、リスナーの心情も回帰させることができている。

2 回目の A メロのアルペジオは、イントロのフレーズと違ってコードの変化を感じさせないシーケンズ的なフレーズになっている（譜例）。もう 1 本のギターも、1 回目の A メロではベースと共に淡々と 8 分音符のパワー・コードをミュートで弾いているのに対し、2 回目では演奏せず、音価の長いベースのみになっている。この組み

合わせが、1 回目の A メロではゆったりとしたドライブ感を、2 回目ではよりソフトな印象を与え、繰り返す A メロに楽曲の流れに合った異なるイメージを作り出しているのだ。

サビは、A メロとは真逆にバス・ドラムのリズムに合わせたバックキックをベースと共に行うことで、力強いグルーブを全面に出している。このサビの力強さと A メロのゆったりとしたグルーブのギャップが、この楽曲をエモーショナルで壮大なものに仕上げているのだ。

フレーズにあった音色のセレクト……

ギターでアルペジオを弾く時、音色のチョイスで奏でる雰囲気は大きく変わる。通常のパラード系だと、広がりのある優しいきれいな音色に仕上げようとするのが通例なのだが、この楽曲のようなパワー系バラードの場合は、透明感のある音色の中にゴリッとした骨太さを感じさせる音色にすることが不可欠だ。

イントロのアルペジオは、音にかすかに「歪んだ感じ」を出すことで、透明感があるにも関わらず、芯のあるロックなクリーン・トーンを作っている。しかも、これがイントロから A メロにかけての、淡々としている中に力強さを出す要因にもなっているのだ。バンドで演奏する場合は、ギターのピックアップはリア、エフェクターはオー

バー・ドライブ系で隠し味程度に歪ませてあげると、音にコシも出てマッチするだろう。



譜例 原曲のコード進行は、倍の 2 小節単位でコード・チェンジをしている

参考にするなら、この曲もオススメ！

J-Walk 何も言えなくて…夏

日本のロック・バンド、J-Walk（現 THE JAYWALK）の 1991 年リリースの代表曲。既発の「何も言えなくて」をサマー・バージョンにリアレンジしたもの。切ない歌詞と優しいメロディーを骨太のギター・サウンドが力強く支えている。



DEF LEPPARD Love Bites

1987 年にリリースされたイギリスのバンド、デフ・レパード最大のヒット・アルバム『Hysteria』に収録されたパワー系バラード。あらゆる音色を駆使したギター・オーケストレーションとも言えるサウンドと、そのアイデアは圧巻。



ポルカドットステイングレイ ICHIDAIJI

～キレッキレなカッティングとエモいソロ～

ポルカドットステイングレイは、独特のメロディーと歌詞、突き刺さるギター・サウンドが持ち味のバンドだ。2016年にYouTubeで発表した「テレキャスター・ストライプ」のミュージック・ビデオがきっかけとなり、その名を全国区へと広げた。「ICHIDAIJI」は、2018年公開の映画「わたしに××しなさい!」の書き下ろし主題歌で、疾走感満載ながら、ある意味クールなカッティングと躍動感あふれるエモいギター・ソロの対比が印象的な楽曲である。

歌との絡みが絶妙なカッティング・・・・

楽曲全般を通して、ギターがセクションごとにバックイングのアプローチの仕方を変え、抑揚をコントロールすることでリスナーを最後まで飽きさせない流れを作っている。

Aメロは、シンプルなフレーズの繰り返しで、メロディー・ラインだけで考えると非常にゆったりとした印象を受ける。そこへ、ギターが16分音符の単音と休符を組み合わせた、パターン化したフレーズをミュートしながら弾く…という小気味良いカッティングをしているおかげで、タイトで疾走感がある印象になっている（譜例）。

キャッチーな歌のメロディーが印象的なサビでは、ギターはコー

ド・カッティングが主体の、音域的には高い音中心でアプローチしている。その結果、楽曲のイメージに合わないヘヴィーさを省くことができ、フレーズにも軽快感が出ているのだ。また、弾いている和音の一番高い音（トップ・ノート）を、コードが変わっても同じラインのフレーズで動かし、まるでサビのメロディーに呼応するかのように絡ませることで、サビをよりポップなものに仕上げている。

ポップな楽曲にロック魂を注入する・・・・

歌のセクションはポップで爽やかなのだが、ギター・ソロに入るとリズムもハーフになってヘヴィーな印象だ。イントロのテーマを弾いている音色は、ナチュラルな軽い歪みで軽快感があるのだが、ソロにおいてはギター本来の音を生かしつつも、野太いヘヴィーな音色だ。弾いているフレーズもブルース・フィーリング溢れるアプローチで、チョーキングを多用したとてもエモーショナルなソロになっている。

このように、イントロからのポップな流れの中に真逆なブルース・ロック全開のセクションを挟むことで、リスナーはそれまでの流れを一度リセットして、その後の展開を新たな気持ちで臨むことができるのだ。バンドで演奏する際は、イントロのテーマを弾いている

軽い歪みのギターの音色をベースに、ソロではギターのアウトプットを増幅できる、オーバードライブやブースター系のエフェクターをさらにONにするのも1つの方法だろう。



譜例 このフレーズをベースに若干歌い回しに変化をつけている

参考にするなら、この曲もオススメ！



山下達郎 SPARKLE

日本を代表するシンガー・ソング・ライター、山下達郎の1982年にリリースされた6thアルバム『FOR YOU』に収録。楽曲のイメージを構築しているイントロのコード・カッティングはフェンダー・テレキャスター特有のサウンドでキレッキレだ！



Gary Moore Oh Pretty Woman

イギリスのギタリスト、ゲイリー・ムーアが自身のルーツであるブルースを探究したアルバム『Still Got The Blues』に収録。ギブソン・レスポールの音色を最大限に生かしたロック色の強いブルージーでエモなソロが印象的。1990年リリース。



ヤバイ T シャツ屋さん かわ E

～ポップ要素を散りばめたキャッチーなフレーズ～

この楽曲は、「ヤバT」の愛称で知られるスリーピースロックバンド、ヤバイTシャツ屋さんが2018年にリリースした3rdアルバム『Tank-top Festival In JAPAN』に収録されている。ロックなサウンドと個性溢れる歌詞が印象的な楽曲で、同年公開された映画「ニセコイ」の主題歌としても採用された。

ベーシストのしばたありぼはベース&ボーカルということもあり、ベースのフレーズ自体はシンプルな作りだが、オクターブ奏法やジャマイカの「スカ」という音楽のフレーズを取り入れることでポップな仕上がりになっている。

オクターブ奏法によるポップさ・・・・

ベースは、1コーラス目のサビまではルートと5度だけのフレーズ構成なのだが、サビになると「オクターブ奏法」を使用している。オクターブ奏法とは、1オクターブ違いの2つの音を交互に弾くフレージングで、軽快な印象を出すダンス音楽などで用いられることが多い。この楽曲でもサビをよりポップな印象にしている。

ライブ映像を見るとスラップのように弾いているのだが、サウンドはそう聴こえない。それは、右手をピックアップ周辺で弾いていることに関係すると思われる。本来、スラップは弦をフレットに叩きつけてアタックの強いサウンドを作り出すため、ネックエンドから離れるほどスラップらしいサウンドを作ることは難しくなる。また、特徴的な音色となるため主張が強すぎてしまう場合もある。

この楽曲では弾く位置を変えることでスラップと指弾きの中間のようなサウンドを作り、サビへの自然な流れを生んでいる。加えて指弾きの時と弾く位置が近くなるためフォームチェンジがスムーズになるという利点もある。ただし、テンポがかなり速いので、演奏

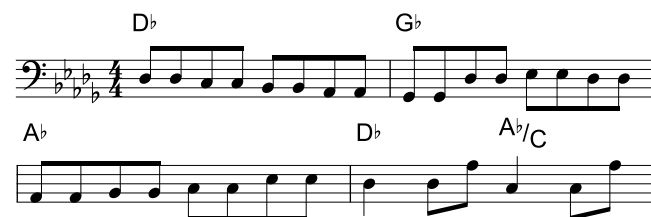
する時は自分がやりやすいフォームで行っても問題はない。

スカとロックの融合フレーズ・・・・

2コーラス目のAメロのベースフレーズは特徴的で、これはスカなどでよく使われる展開だ。スカとはジャマイカ発祥の音楽で、ギターは裏打ち、ドラムは四つ打ち、ベースはウォーキングベース的なフレーズで演奏されることが多く、このセクションもまさにその展開になっている。しかし、ここではそれを8ビートで用いることでスカとロックが融合したようなアレンジになっている。

ベースラインはウォーキングベースのようにコードのつながりがスムーズになるように弾いている。わかりやすいのが1、3小節目のフレーズだ。例えば、1小節目のフレーズはレ♭→ド→シ♭→ラ♭と弾くことで2小節目のコードG♭のルート音ソ♭にスムーズにつながるようにしている（譜例）。3小節目も同様にラ♭→シ♭→ド→ミ♭と4小節目のコードD♭に対するアプローチをしている。

このように次のコードに向けてフレーズを作ること、フレーズの流れがとても綺麗に聴こえるのだ。また、他の小節では4度や6度といったコードトーン以外の音を使用しており、スムーズなだけではない印象的なフレーズになっている。



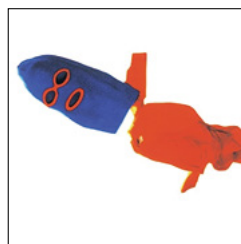
譜例 次のコードを意識したスムーズなフレージング

参考にするなら、この曲もオススメ！



Bruno Mars treasure

世界的なシンガーソングライター、ブルノ・マーズが2012年にリリースした2ndアルバム『Unorthodox Jukebox』収録。4小節パターン印象的なベースラインは親指と人差し指で弾くことで素早いブルサウンドを作り出している。



SNAIL RAMP MIND YOUR STEP!

スリーピースバンド、SNAIL RAMPの2007年にリリースされた2ndシングル。Aメロで使われているスカをはじめ、パンク、メロコアなど様々な要素が取り入れられている。絶え間なく動くベースのフレーズ展開は参考になるだろう。



マカロニえんぴつ 恋人ごっこ

～ヴィンテージ感を演出するベース～

今や、飛ぶ鳥を落とす勢いのバンド、マカロニえんぴつが2020年2月に4枚目の配信シングルとして発売した楽曲が、この「恋人ごっこ」だ。音楽ストリーミング・サービスのコマーシャル・ソングとしても起用された。往年のUKロックを彷彿させる、どこか懐かしいサウンドが特徴的なアレンジになっているのだが、ベースもその世界観に合わせた「ヴィンテージ感」のあるフレーズとサウンドで構成されている。

スタッカートが与える印象・・・・・・・・・・

この楽曲のベース・ラインは、スタッカートが多用されている。Aメロの8分音符は、コードが変わる時以外を基本的にスタッカートで弾いているのだが、この音価が絶妙だ。音を短く切るには、右手と左手で同時にしっかりと弦をミュートしなければいけないので、これだけ連続して演奏するのはかなり難しい。この楽曲では、スタッカートが毎回同じ音価になるように繊細にコントロールして弾いている。

そして、もう1つの大事なポイントになるのは、音符を伸ばすテヌートの箇所だ。スタッカートで音符を短く切って、息が詰まるような緊張感のあるグルーヴを作り出しつつ、音符を伸ばす箇所を作

ることで息抜きのようなポイントになり、上手に緊張感と開放感を生み出している（譜例）。現代では様々な音楽ジャンルの融合や楽器技術レベルの向上により、ベース自体の役割が多少変化しているかと思うが、こうしたプレイによって、ベース・ラインをルートで弾くことが多く、音価やニュアンスでフレーズに抑揚をつけていた時代の雰囲気が出ている。

その感じがわかりやすいのがサビだ。サビでは1、3拍目をスタッカート、2、4拍目をテヌートで弾いている。スタッカートとテヌートを交互に弾くことで、メリハリのあるグルーヴが生まれている。演奏する時は、音符の長さまでこだわって弾くようにしよう。

楽器によって変わるサウンド・・・・・・・・・・

ベース・サウンドも、楽曲の世界観に対してこだわっているのがわかる。例えば、レコーディングで使用しているのは「プレジジョン・ベース」だと思われるが、骨太で暖かいサウンドが特徴的なベースだ。音作りも、歪ませることをせず、楽器とアンプそのものの音を尊重したナチュラルさを大事にすることで、現代のエフェクターを中心とした音作りとは違う、どこか古めかしいサウンドになっている。

最近のライブなどでは、ジャズ・ベース・タイプを使っているシーンも見かけるが、音色自体は骨太で暖かいプレジジョン・ベース感があるので、恐らくリア・ピックアップのボリュームを下げて、フロント・ピックアップ中心の音作りをしているのだろう。楽曲をコピーする場合は、どのようなタイプのベースを使用しているのかも大事なので、自分の楽器がどんなタイプのものかを理解しておくの良いだろう。



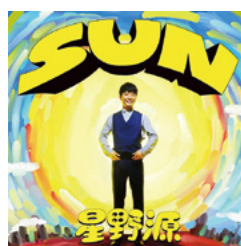
譜例 スタッカート（・）とテヌート（—）の音価を揃えるように意識しよう

参考にするなら、この曲もオススメ！



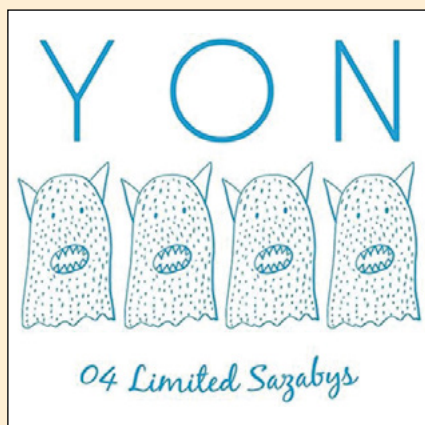
Oasis Whatever

イギリス出身の世界的ロック・バンド、オアシスの1994年にリリースされたヒット曲。日本のコマーシャル・ソングに度々起用される。ベースのシンプルながらも絶妙なスタッカートの演奏と、ヴィンテージ感のあるサウンドが胸に迫る。



星野 源 SUN

シンガー・ソング・ライター、星野源の8thシングル。OKAMOTO'Sのハマ・オカモトがベースを演奏している。プレジジョン・ベースにしか出せない独特で骨太なサウンドと、うねるようなグルーヴが素晴らしい。2015年リリース。



04 Limited Sazabys swim

～シンプルだが飽きさせない多彩なベース～

4人組ロック・バンド、04 Limited Sazabys が2014年にリリースしたシングル『YON』の表題曲になっている楽曲。彼ららしいキャッチーなメロディーと、爽やかで疾走感のあるバンド・アレンジが特徴的で、発売から時間が経った今でも多くのリスナーから愛されている。編成がボーカル & ベースということもあり、ベース・ラインはシンプルだが、様々な音楽的手法が盛り込まれた多彩なアレンジになっている。

セクションごとに変わるフレーズ・・・・・・・・

この楽曲のベースは、基本的にルート弾きで構成されているのだが、アクセントや休符をうまく使うことで単調ではない印象にしている。

イントロは2、4小節目のシンコペーションによって勢いが生まれているが、それがギターのテーマ・フレーズと噛み合うことで、バンドの一体感も同時に出している。しかし、イントロ後のAメロでは、コードの移り変わりに8分音符を2音だけ弾くように変っている。休符が多くなっているため、イントロの勢いが抑えられてボーカルが際立って聴こえる。

Bメロでは他のセクションとは違い、休符やシンコペーションをうまく使い、裏拍のアクセントを強調したリズムで「キメ」のようなセクションにしている。そしてサビでは、シンコペーションなどはほとんど使わずに、シンプルな8ビートでフレーズを構成している。そうすることで、Bメロとの対比が生まれ、サビを開放感ある印象にしているのだ。また、メロディーと歌詞が耳に入ってくるようになってくるところもポイントだ。

このように、この楽曲ではセクションごとにリズム展開を変えた

フレーズにすることで、ルート弾きでも単調にならないようにしているのだ。

ルート音を弾かないベース・・・・・・・・

E → A → B → C # m と、イントロ、Aメロ、サビなどでは同じコード進行などが多い。しかし、セクションごとにメロディーやリズムの変化などをつけることで、同じコード進行でも飽きさせないアレンジになっている。もちろん、それにはベース・ラインも役買っている。

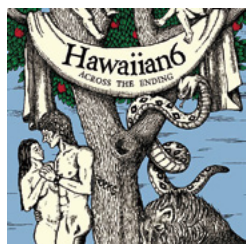
特に、サビの進行はE/G # → A → B → C # m(譜例)となっていて、ギターなど上物のコードは通常と同じだが、1小節目はベースがG # を弾き、E/G # (EonG #) というコードになっている。これは「分数コード」または「オン・コード」と呼ばれるもので、ベースがルートを弾かずに他の音を弾くことで和音の響きを変えるという手法だ。このケースは、コードEの3度の音を弾いていることになる。これによって、同じ8ビートでもイントロやAメロはストレートで元気な印象を、サビでは少しだけ哀愁のある印象を与えるようになっていくのだ。

分数コードは多くの楽曲に取り入れられている手法なので、演奏する時はフレーズだけでなくコードまで意識して弾くようにしよう。



譜例 E/G # にすることで、ソーラ→シードと上がっていく高揚感も出ている

参考にするなら、この曲もオススメ！



Green Day American Idiot

アメリカを代表するパンク・ロック・バンド、Green Day の2004年にリリースした同名アルバムからのシングル。ギター・リフの抜き差しで印象を変えたり、セクションのリズムの違いも明確。ベース・フレーズを動かさない洋楽らしいアレンジ。



HAWAIIAN6 MAGIC

日本の3ピース・メロコア／エモ・バンド、HAWAIIAN6 の2枚目のミニ・アルバム『ACROSS THE ENDING』収録。最初から分数コードでベースが半音ずつ下降している。サビ以外はところどころ分数コードが使用されている。2003年リリース。



ロック解体新書 ドラム編

文・辻伸介

DISH// 沈丁花

～シンコペーションとドラッグは裏拍で～

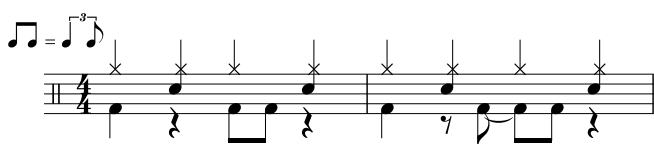
「沈丁花」は、2011年に活動を開始してから今や人気、実力ともに日本を代表するポップグループへと成長したバンド、DISH//が2022年にリリースした14枚目のシングルだ。この楽曲は、俳優としても活躍中の北村匠海（Vo）とマカロニえんぴつのボーカリスト、はっぴの共作となっているが、受験をテーマにしたテレビドラマの主題歌として取り上げられたように、伝えたい気持ちをなかなか言えない人への応援歌となっている。

楽曲のリズムは「シャッフル」で、8分音符がハネている。前向きな気持ちの楽曲にスキップするようなドラムがよく似合う。

シャッフルの効果を活かすシンコペーション

シャッフルは3連符系のリズムだが、8分音符の裏拍が3連符の3つ目になったとも解釈できる。この楽曲のドラムパターンも4分音符を基調とした8ビートシャッフルなのだが、「ハネ」を感じさせるためのフレー징ングが効果的なアレンジになっている。

例えば、Aメロのパターンは2小節で1組のフレーズになっている。どちらの小節も3拍目裏のバスドラムは4拍目へのきかけだが、2小節目2拍目裏のバスドラムは「シンコペーション」だ（譜例）。両者とも裏拍にバスドラムが入っているが、前者は4拍目のバック



譜例 Aメロの2小節パターン。2小節目2拍目裏はシンコペーション

ビートの強調、後者は楽曲のシャッフル感を強調するためだ。メロディやコードチェンジは必ずしもいつもこの場所でシンコペーションしているわけではないが、ドラムパターンがループすることによって大きなグルーブが出ている。演奏する場合は、メロディと一緒に口ずさんだりアコースティックギターをストロークしている気持ちでプレイすると良いだろう。

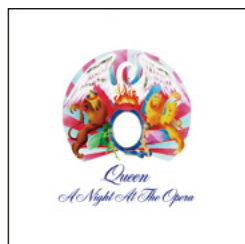
しかし、サビは一転してドラムはシンコペーションしない。サビはAメロの少し牧歌的なリズムからBメロのスネアでの行進曲的フレーズを経て現れる。サビではしっかりとドラムが4分音符を出すことによって楽曲全体のビートが強調され、なおかつシンコペーションするメロディや他の楽器がふわっと浮遊して柔らかいイメージになる。サビの「いつもありがとう」という歌詞の、強い意志がありながら照れている感じがうまく表現されている。

「ドラッグ」でニュアンスをつける……

この楽曲のドラムプレイでは、テクニックとしてフィルインの入り口などに「ドラッグ」が付いていることが多い。ドラッグとは、例えば右手からスタートさせるフィルインフレーズの前に、装飾音符として左手で小さく2打叩くテクニックだ。この奏法を使うと、右手の主音符が強調されフレーズにスピード感が生まれる。

ドラッグはリズムパターンの中にもよく出てきているのだが、どちらかというと、やろうと思ってしているというよりは、3連符の裏拍をしっかりと感じているからつい叩いてしまった…という方が多いだろう。意外とこのくらいのテンポでシャッフルを演奏するのは難しいが、裏拍を感じることで安定するだろう。

参考にするなら、この曲もオススメ！



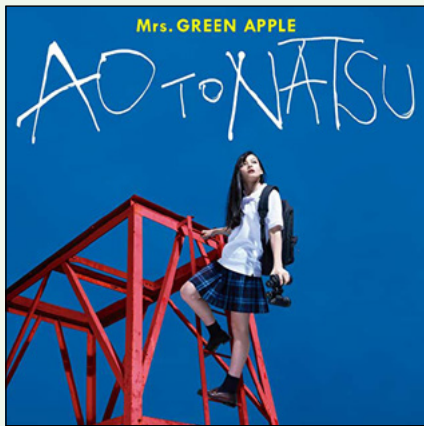
Queen You're My Best Friend

イギリスの世界的なバンド、クイーンが1975年にリリースした『A Night At The Opera』からのシングル。フロアタムから上がっていくフィルイン、厚いコーラス、メロディアスなベースなど聴きどころ満載のシャッフルポップス。



井上陽水奥田民生 ありがとう

シンガーソングライター井上陽水とロックバンド、ユニコーンの奥田民生（Vo）によるユニットの1stシングル。「ありがとう」という言葉が20回以上出てくる。歌詞、メロディとハモリ、コード進行など流石の秀作。1997年リリース。



ロック解体新書 ドラム編

文・辻 伸介

Mrs. GREEN APPLE 青と夏

～「夏」を感じさせるドラミング～

2018年8月にリリースされた、日本の5人組男女混成バンド、Mrs. GREEN APPLEの7thシングル「青と夏」は、映画「青夏 きみに恋した30日」のために書き下ろされた、まさに夏に聴きたい青春ソングだ。夏の恋に対するワクワク感や切なさを綴った歌詞や、清涼感溢れるキーボード・サウンドも「夏」を感じさせてくれるが、元気いっぱい弾けるドラムも、カラッとした夏のイメージにピッタリだ。

スピード感をコントロールする……………

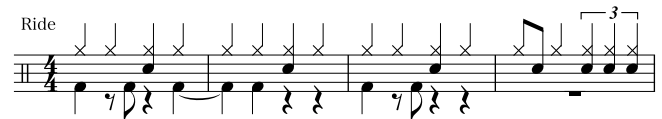
この楽曲は、転調やリズム・チェンジも多く、セクションの構成も複雑で少し難しいアレンジになっている。ドラムの1つ1つのパターンはさほど難解ではないのだが、♩ = 185 ぐらいのテンポで、この次々と変わるフレーズを叩きこなすのはなかなか大変だ。

まず、イントロのスネア・ドラムとフロア・タムを両手で叩く、クレッシェンドの8分音符の連打から、既に「速い」と感じる人も多いだろう。しかし、この「忙しさ」が、迫ってくる夏への期待感を表現する重要なオープニングとなっているのだ。また、Aメロなどに出てくる、スネアが4拍目の裏に入る「スリップ・ビート」やブレイクは、まるで急かされる気持ちにブレーキをかけてくれているようだ。一方、サビ頭ブレイクは4分の2拍子になっていて、間髪入れずにサビに雪崩れ込む効果を出している。こういったストップ＆ゴーなアレンジが、様々な感情が込められた青春時代の「夏」を演出しているようにも思えてくる。

その他にも、1コーラス目のAメロのバス・ドラムだけを4分音符で踏むパターンや、Bメロ後半やサビ後半に出てくるスネアを4

分音符で叩く「頭打ち」パターン、2コーラス目のBメロに出てくるリズムを半分に感じる「ハーフ・タイム」、さらには、大サビでの2小節を1パターンとした大きなリズムのパターンなど、楽曲のアレンジに沿ったドラムのフレーズで、テンポを変えずに楽曲のスピード感をコントロールしている。

また、近年のJ-POP、J-ROCKにはキメやブレイクが多いことも特徴なのだが、この楽曲も例外ではない。特に難しいのは、AメロやBメロに出てくる「2拍3連」のキメだ(譜例)。2拍3連とは、4分音符2つ分の長さを均等に3つに割ったリズムのことで、この楽曲ではところどころに出てきて良いアクセントになっている。



譜面 2コーラス目Bメロの出だし。ハーフ・タイムから2拍3連

「夏」らしいサウンドの演出……………

スネア・ドラムの帯域は、ボーカルと同じ「中音域」にあってよく聴こえるため、楽曲の雰囲気に応じた音作りが望まれる。この楽曲では、ミュートをしないナチュラルな響きが夏らしい明るさにつながっている。このサウンドを目指すなら、スネアの打面側を強く、スネア・サイドは緩めにチューニングし、ミュートを控えめにすると、「パン!」という夏を感じさせてくれるようなサウンドになるだろう。

参考にするなら、この曲もオススメ!



和田光司 Butter-Fly

1999年にリリースされたテレビ・アニメ「デジモン・アドベンチャー」のオープニング・テーマで、和田光司のデビュー・シングル。ドライブする8ビートとAメロ後半やギター・ソロなどで交差するハーフ・タイム・フィールがドラマチック。



Van Halen Panama

アメリカのロック・バンド、ヴァン・ヘイレンの6thアルバム『1984』からのシングル。元気いっぱい弾けるアメリカン・ロックに合うドライブ感溢れるドラミングと、高めにチューニングされたスネア・サウンドが「熱い」。1984年リリース。



マカロニえんぴつ ブルーベリー・ナイツ

～切なさを倍増させるダンサブルなドラミング～

ボーカル&ギターのはっとりを中心に音楽大学内で結成され、今や日本のポップス界を代表するバンドとなった、マカロニえんぴつ。「ブルーベリー・ナイツ」は、2019年にリリースされたミニ・アルバム『LiKE』に初収録され、後に2ndアルバム『hope』にも収録された。楽曲は、女性目線のストレートな失恋ソングに聴こえるが、失恋を引きずる切ない姿が描かれている歌詞に対して、ピアノのリフやリズムは軽快だ。ドラムはそれらを倍増させるように、優しくダンサブルなものになっている。

リフのユニゾンとサビの8分音符・・・・

リズムカルなピアノ・リフで始まるこの楽曲は、歌が入るまでは一見、楽しいポップ・ソングにも聴こえてしまう。ドラムのフィル・インからギター、ベース、ドラムが加わると、ピアノが弾いていたリフにリズム・ギターとベース、バス・ドラムがユニゾンする。イントロの後も、このリフのままAメロに続いていくのだが、ドラムのパターンの際には簡単そうでグルーブをキープするのはなかなか難しい、上級パターンだ（譜例）。

2小節で1バックとなるリフは、最後部にキメが入ったりするこ



譜例 リフの基本パターン。ピアノやベースをよく聴きながら合わせよう

ともあるが、ドラムの演奏で最も難易度が高いと思われるのは、そういったキメよりも2小節目1拍目が休符になっていることだ。1小節目4拍目の裏拍から2小節目の1拍目にかけて、しっかりと8分音符の長さを感じることが大切だ。

ドラムが抜けるBメロの後、他の楽器が8分音符の連打に変わる中、ドラムは4分音符主体のフレーズになる。しかし、ハイハットは毎拍の裏から次の表拍にかけたオープン／クローズになっている。大きな4分音符のアクセントに8分音符のグルーブが加わり、サビらしいダンサブルなアレンジになっている。

しかも、よく聴くとベースやピアノの8分音符はスタッカート気味に演奏されているため、音域が高くなったメロディーと共に切ない感情が胸に迫ってくる。休符の多いリフのユニゾンとの対比、キーボード・ソロでのシェイク・パターン、大サビでの頭打ち…といったパターンの変化が、この楽曲の要になっている。

バンドに合うウッド・スネア・・・・

オリジナル・メンバーだったドラマーの脱退からバンドの在り方を考え直したというマカロニえんぴつだが、サポート・ドラマーでのレコーディングやライブを重ねるにつれ、逆にどんどん「バンドっぽく」なっていることが面白い。

彼らの楽曲には、ピッチの低い、重めなスネア・サウンドが多いが、この楽曲も木胴のナチュラルな温かみのあるサウンドが、切ない歌詞の楽曲によく合っている。演奏するのであれば、胴の深さが6.5インチのウッド・スネアを使うと雰囲気が出るだろう。

参考にするなら、この曲もオススメ！



Cheryl Lynn Got to Be Real

ロサンゼルス出身のシンガー、シェリル・リンのデビュー曲で最大のヒット曲。2小節目の1拍目を抜いたユニゾン・リズムの軽快なグルーブとゴスペル上がりの歌唱力が魅力。日本のアーティストにも多大な影響を与えている。1978年リリース。



クラムボン シカゴ

音楽専門学校出身の3人組バンド、クラムボンが2000年にリリースした3rdシングル。NHK / BS2の音楽番組のエンディング・テーマでもあった。リズムミッドなピアノのイントロにダンサブルなグルーブ、個性的なボーカルが心地良い。



ロック解体新書 キーボード編

文・鳥居克成

TOMOO 夢はさめても

～高揚感を生むピアノ伴奏とシンセサイザー～

2016年からインディーズで活躍し、2022年にメジャーデビューを果たしたシンガーソングライター、TOMOO（トモオ）。2023年4月にリリースされた4枚目の配信シングルとなる「夢はさめても」は、少し屈折しながらもストレートな愛情を表現した歌詞にポップなメロディが乗る、ピアノ弾き語りのシンガーソングライターならではの楽曲だ。

1 コーラスが一般的なAメロ、Bメロ、Cメロ（サビ）という三部構成ではなく、A、B（サビ）の二部構成とシンプルなのだが、2コーラス目の間奏後の落ちサビから最後のサビに向かう段階的な高揚感が、キーボードのプレイとともにうまく表現されている。

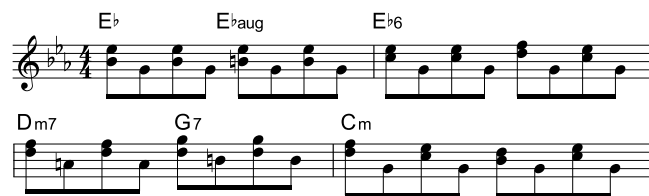
「フレーズ音域」を伴奏で使う……………

ピアノで演奏する歌のバックイングでは、コードを弾く際の一番上の音である「トップノート」を1～2オクターブ高い音域で演奏することが多い。ボーカルが男性か女性かで多少上下するが、基本的には歌の帯域に近い音域でもメロディを邪魔しない演奏が心がけられる。また、メロディの合間のオブリガートなどは高音域で演奏されることも多い。

この楽曲は、基本的にはバックイングの音域で演奏されているが、2コーラス目のAセクションでは右手のバックイングがいわゆる「フレーズ音域」で演奏されている（譜例）。これは、アレンジとして他の楽器が抜けてドラムもバスドラムだけになっているため、楽曲のダイナミクスを下げる効果を狙った結果だ。

間奏後の落ちサビから最後のサビまでは、ピアノの音域を含めバンド全体が盛り上がるアレンジでまとめられていて、徐々にボルテ

ジが上がっていく様がピアノの演奏でもわかる。映像配信サイトには彼女自身が弾き語っているスタジオライブもアップされており、レコーディングされたバンドアレンジとは違う弾き語りならではのピアノアレンジも聴ける。参考にしてみたい。



譜例 2 コーラス目 Aメロのバックイングの音域

アレンジを彩るシンセサイザーの音色……………

ピアノのイントロからバンドインした瞬間に、耳に飛び込んでくるインパクトのあるシンセサイザー（以下、シンセ）のフレーズは、「リード系」音色だ。ブラスセクションのリズムのキメの合間を縫いながらも、抜けの良い音色はアナログシンセ特有のノコギリ波（Saw Wave）で作られている。

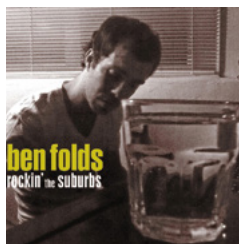
アナログシンセは、現代のシンセの主流であるピアノやギターなどの生楽器をサンプリングする方法ではなく、発振器から発生される音を加工して音色を作る。ノコギリ波は倍音が多く含まれていて、太いシンセリードの音色には欠かせないアナログシンセの波形だ。この楽曲で使用されているシンセリードの音色には、音と音の間をつなげる効果であるポルタメントが少しだけかけられており、パワフルながら滑らかさのある音色となっている。

参考にするなら、この曲もオススメ！



矢野顕子 横顔

シンガーソングライター、矢野顕子のカバーアルバム『SUPER FOLK SONG』に収録。大貫妙子の原曲の雰囲気を残しつつうまくピアノ弾き語りにまとめられている。オリジナルのバンドアレンジとの違いも面白い。1992年リリース。



Ben Folds Rockin' The Suburbs

アメリカのミュージシャン、ベン・フォールズが2010年にリリースした1stソロアルバム収録のアルバムタイトル曲。ギターのカッティングにシンセリードのリフが絡むイントロのアレンジが素晴らしく、ポップながらロック魂のある楽曲。



DISH//

ありのまんまが愛しい君へ

～ゆったりと聴かせるキーボード～

2013年にメジャー・デビューして、2020年には日本レコード大賞の優秀作品賞にも選ばれた「猫」が大ヒットしたバンド、DISH//の5曲目の配信シングルとなるのがこの楽曲だ。決してスロー・テンポというわけではないが、工夫されたキーボード・フレーズなどによって楽曲の雰囲気がゆったりと感じられ、ポジティブな歌詞とよくマッチしている。

軽快さを作り出すラテン風ピアノ・フレーズ

イントロのピアノを聴くと、8分の6拍子だと思ってしまうかもしれないが、バンド全体が入ってきたところで「!?」となるはずだ。実は、この楽曲は3拍子系ではなく、普通に4分の4拍子の楽曲なのだ。ただし、8分音符をハネて感じる「シャッフル」というリズムではある。

このイントロで演奏されているピアノ・フレーズのリズムが「2拍3連符」だ。2拍（2分音符）の中に音符が均等に3つ入っている（譜例1-①）。2拍3連符は最もシンプルなポリリズムで、ピアノだけのイントロからバンド・インしてバス・ドラムが4分音符で入ってくると、3と4が混ざり合ったリズムにハッとさせられる。ピアノから入るイントロだけに、このフレーズは楽曲のテンポを決める重要な役割も担っている。

2拍3連符のリズムは、実際に演奏してみると2拍の中に均等に3連符をうまく入れることがなかなか難しい。練習方法としては、4分音符を3つに均等割る「1拍3連符」をしっかりと捉えて、2つずつタイで延ばすようにしていくと良いだろう（譜例）。

実際に2拍3連符を演奏しているのはイントロのフレーズと大サ

ビのコード・バックイングだけだが、繰り返しのAメロで演奏されている3連符のアルペジオは、2拍で1パターンとなっているため2拍3連符にも聞こえる。拍の頭から始まらないハンド・クラップのリズムが、ゆったりとしたピアノの裏で疾走感を感じさせていることもポイントだ。



譜例 2拍3連符の構造。練習する時はメトロノームを使う

多彩な音色で楽曲のセクションを際立たせる

音色（楽器）として、この楽曲はピアノがメインだが、バンドで演奏する際には間奏とエンディングにストリングスを使うのも良いだろう。ここには複数のエレキ・ギターが重ねられていて、独特な雰囲気を出しているが、コード感の役割をストリングスを使うことでこの効果を補える。

使用するキーボードの中に「CHAMBER STRINGS」という音色があれば使ってみよう。CHAMBER STRINGSとは、小編成の弦楽器隊のことで、豪華なフル・ストリングスよりも近いマイク・ポジションでサンプリングされた音色なため、弦の振動をより感じられる。このセクションの世界観を再現しやすい音色だと言えよう。

参考にするなら、この曲もオススメ！



Bob Marley & The Wailers Is This Love

ジャマイカ出身のシンガー・ソング・ライターでレゲエの先駆者でもあるボブ・マリーーの8thアルバム『Kaya』に収録。左右で2台のオルガンが録音されているが、右のオルガンは終始2拍3連符のリズムで演奏している。1978年リリース。



NIAGARA TRIANGLE Vol.2 白い港

大滝詠一、佐野元春、杉 真里の3人による音楽ユニット、NIAGARA TRIANGLE Vol.2が1982年リリースした同名のアルバムに収録。ゆったりとしながらも16ビートのグルーヴが心地良い。終盤に連続して出てくる2拍3連符のキメは流石の一言。



YOASOBI

あの夢をなぞって

～楽曲の世界観を支える独特な音色のリフ～

「あの夢をなぞって」は、小説を音楽にする男女2人組のユニット、YOASOBIが2020年にリリースした楽曲だ。今回取り上げるのは、原作である「夢の雫と月の花」がスマートフォン映画として実写化されたことに伴って、2022年3月に新しいアレンジで配信されたバラード・バージョンだ。元々のポップでスピード感あふれるアレンジとは異なり、幻想的なストリングスなどで構成されたピアノ・バラードである本作は、テンポもゆったりとしていて、歌詞の世界観がより切なく感じられる仕上がりになっている。

ピアノが奏でるリフのアレンジ効果……

「リフ(Riff)」とは、繰り返される1～2小節程度の短いフレーズ、コード進行、リズムのことであり、楽曲を構築する中で頻繁に使われる大切なピースだ。この楽曲では、2つのリフが使われている。

まずは歌い出しのAメロで、ピアノが2拍のフレーズを繰り返し演奏している(譜例)。コードが変わっても同じフレーズを演奏することで、楽曲の世界に入っていくやすい効果がある。また、シンプルな8分音符のフレーズになっているため、歌のメロディーを邪魔することなく、まとまりの良いアレンジに仕上がっている点もポイントだ。



譜例 8分音符のシンプルなピアノ・リフ。繰り返されることで印象に残る

2コーラス目の構成は、Aメロがなく、いきなりBメロから始まっているが、このセクションではピアノが同じリズムのアルペジオでコードを演奏することで、リフとしての効果を出している。ここで出てくる「リズムによるアルペジオのリフ」は、サビの中やエンディングでも演奏されていて、楽曲の統一感が感じられるアレンジになっている。

イコライザーで独特な音色に変化されたピアノ

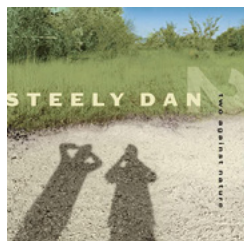
この楽曲で使われているピアノの音色は、「イコライザー」によって音質をかなり変化させている。イコライザーとは、音の周波数帯を強調、または減少させるエフェクターの一種だ。

イコライザーには、グラフィック・イコライザーとパラメトリック・イコライザーがある。使い慣れるまでは、周波数帯を波形で好きに上下することができるパラメトリック・イコライザーよりも、変更する周波数帯が決まっている、一般的にはスライダーを上下してその周波数帯の音量を変化させるグラフィック・イコライザーの方が分かりやすいだろう。

この楽曲の「金属的」なピアノの音色を、グラフィック・イコライザーを例にして作るとするのであれば、2.0kHzから4.0kHzあたりの周波数帯を極端に強調(上げる)すると良いだろう。この、ミドルからハイ・ミドルにかけての周波数帯を上げることによって、ピアノの低音での倍音成分も強調され、独特なローファイ・サウンドの音色に変化させることができる。

この音色と、美しいストリングス・アレンジが混ざり合って、楽曲がより現代的なアレンジに感じられるのだろう。

参考にするなら、この曲もオススメ!



Steely Dan Two Against Nature

アメリカのA.O.R.バンド、スティーリー・ダンの2000年にリリースされた同名アルバムの表題曲。洗練されたアレンジで8分の6拍子のリズムの中をピアノのリフがリズムミックスに繰り返され、他の楽器との絶妙なバランスを作り出している。



Maia Hirasawa Long Ago

スウェーデン出身の日系人、マイア・ヒラサワのアルバム『Maia・Hirasawa』収録。シンプルで明るいピアノ・リフがイコライジングされた独特の音色で演奏され、気持ちの良いスウェディッシュ・ポップに仕上がっている。2011年リリース。



「簡単に楽典を学びたい」と考えている女子高校生ギタリスト、歌田メイ。そしてメイの近所に住んでいて楽典に詳しい謎のロックおやじ、半ズボン先生。メイの兄で先生の一番弟子、歌田ダンの3人。彼女たちと一緒にマンガと文章による解説で楽しく楽典を学びましょう！

著者：辻 伸介／作画：梶田道也

マンガでわかる!
ロックな楽典
キャラクター紹介

歌田メイ

音楽とギターをこよなく愛する軽音楽部所属の女子高校生。師匠とアニキのちょっと変わったレッスンから、楽典を部活動やバンドに役立てようと思っている。



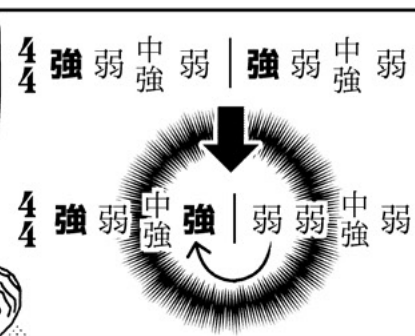
半ズボン先生

メイの近所に住む楽典マスター。本名や年齢、経歴などプロフィールは一切謎だが、楽典を「ロック」に教えてくれるメイの師匠。音楽的「格言」が好き。

歌田ダン

メイの兄で、音楽にも詳しい。ギターやバンドをもっと楽しんでもらうためにメイを半ズボン先生に紹介。ちょっと抜けてる先生のサポート的存在。





ロックは8分音符のリズムが多いのでシンコペーションを8分音符ですることが多いです

シンコペーションなし
強 強

シンコペーションあり
強 強

タイ

演奏しない

これは「タイ」と言ってシンコペを表す弧線だ

イメージとしては後ろの小節が前の小節にクイこんでいる感じだ

1	2	3
1	2	3

8時55分から番組が始まる感じだぞ

8:55 ニュース 9じ

そーだ、刺激的だろ？

8:55

しかし、だからといってやりすぎるとそれが普通になるから注意が必要です。たまにあるからいいのです。

前の小節を食っている感じなので日本では「クイ」「クウ」などと俗称されるが

刺激的だからといってクイすぎるとおなかいっぱいになってしまう。なーんてな

なるほどーシンコペーション加減はアレンジのセンスが問われるだぞー

そーだ。バンド全体で。メロディだけ。ドラムはしない。などいろいろ研究してみよう

シンコペーションを意識していろいろな曲を聞くと楽しそーだぞ！

で、長々と話してたけど結局、14日より前にチョコを渡せばいいんだぞ？

あ、いや……人より早く渡したら刺激的か

素直にそう言えだぞ！！

お、メイ、さっそくクイぎみにシンコペでツツこんだのー

『叫び』E・ムンク(模写)

よし、わしもシンコペでホワイトデーのプレゼントをやろう！

もらう必要ないだぞふたりにはチョコあげないしだぞ

ガン

『灰』E・ムンク(模写)

ウソだぞ、ちゃんとあげるだぞー

シンコペは刺激的

シンコペーション

リズムは拍子記号が示すように、強拍と弱拍が規則正しく繰り返されることによって成り立っています。しかし、同じリズムの繰り返しは単調で慣れてきてしまうため、強拍を前の小節の弱拍と入れ替えるなどの変化をさせて単調さを防ぎます。そういった拍の移動を総称してシンコペーションと言います。シンコペーションはタイ (tie) という弧線によって示され、タイで括られた後ろの音符は前の音符に吸収されてその分長い音符として演奏されます。

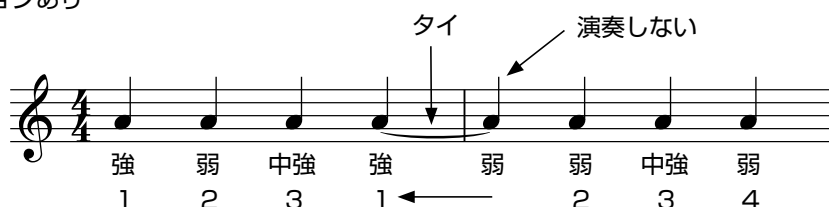
1. 小節をまたぐ場合

例えば、4分の4拍子の場合、拍子は1拍目から順に「強拍」「弱拍」「中強拍」「弱拍」となりますが、強拍である1拍目が、前の小節の弱拍である4拍目に移動します。強拍が小節線を飛び越えて前の小節に食い込んだイメージです。結果的に4拍目から小節をまたいで音がつながることになるので、タイを使ってシンコペーションであることを示します。この時タイで括られた後ろの音は発音しなおさずに、そのまま連続します。

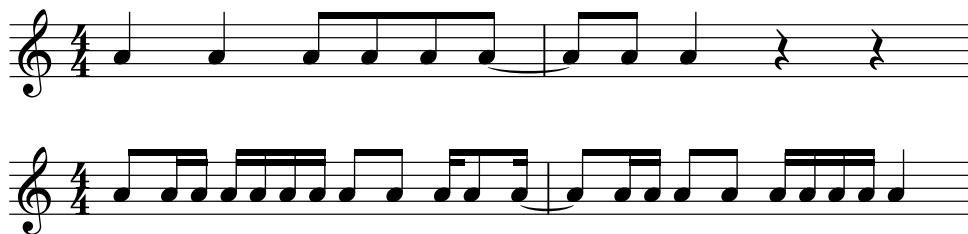
シンコペーションなし



シンコペーションあり



★シンコペーションは、4分音符以外でも行います。



ロックは8分音符や16分音符主体のリズムでできていることが多いので、メロディーやキメも8分音符や16分音符の場合が多く、シンコペーションも4分音符以外で行われる場合が多い。リズムをしっかりとろう！大事なことは、シンコペーションは「強拍」が移動していることだ。リズムを変化させていることを意識ながら演奏しないとテンポが乱れやすいので注意しよう！

2. 小節の中で行う場合

シンコペーションは中強拍とその前の弱拍でも行われます。例えば4拍子は2拍子が2つつながった拍子なので、2拍目（弱拍）と3拍目（中強拍）をまたぐ場合も、タイを使ってシンコペーションします。逆に、またぐ場合は必ずシンコペーションで書かなければなりません。



日本では略して「シンコペ」なんて呼ばれている。また、前の小節を食べてしまうような感覚なので、俗称「クイ」「クウ」なんて言うことが多い。中強拍のシンコペの時は「中グイ」なんて言ったりもする。ついでにロックなアドバイスをすると、シンコペーションはメロディーやフレーズだけに行うものではないということだ。特にアンサンブルのパートアレンジによってその効果が変わるのでいろいろ試してみよう！

その1・全員でシンコペーションする

シンコペーションしているメロディーに合わせて、すべての楽器がシンコペーションするパターン。シンコペーションが強力に感じられ最大限の効果を生む。しかし、連続して行くと刺激に慣れて効果が薄れるので使用するタイミングが重要だ。ハードロック、ヘヴィーメタル、パンクなど攻撃的な激しいロックに多い。

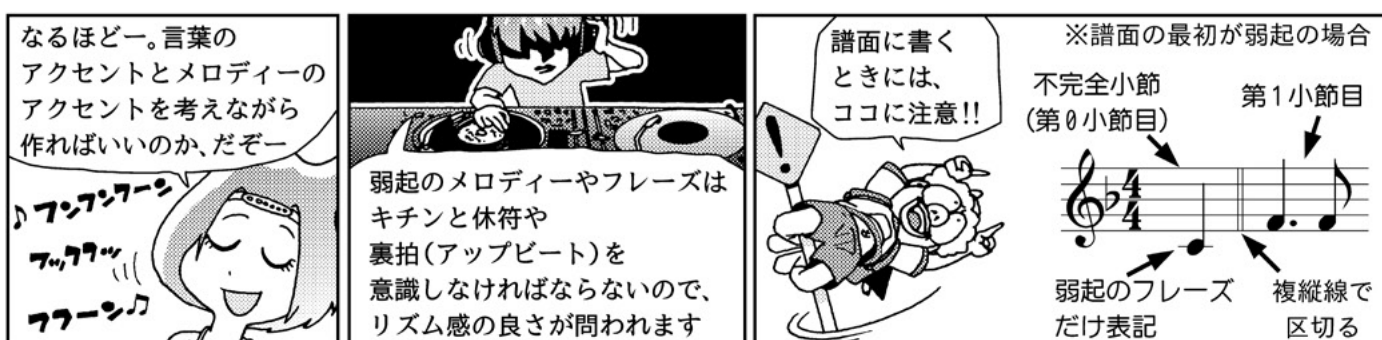
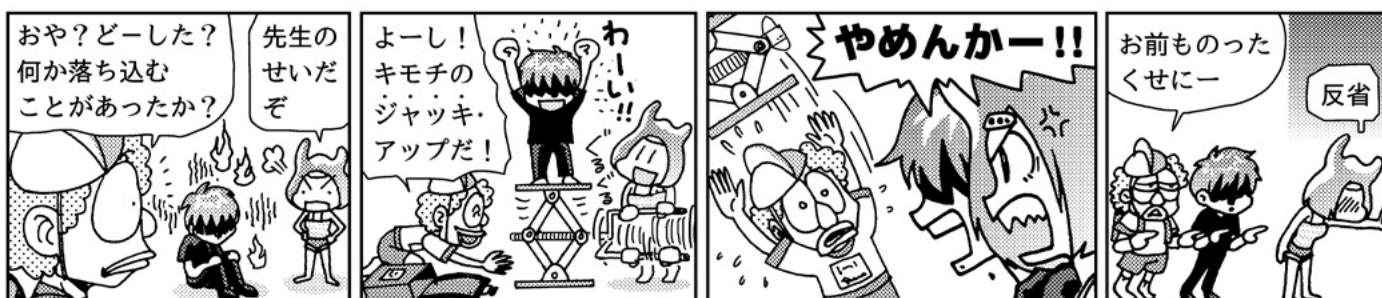
その2・メロディーだけシンコペーションする

メロディーはシンコペーションしているのに他のパートはしないパターン。メロディーが拍子を見失って自由にリズムを紡ぐ効果があり、またビート感が損なわれないのでメロディーに浮遊感が出る。フュージョン、ブラック・ミュージックなど比較的4分音符のビート感やグルーブを大事にするロックに多い。

その3・シンコペーションするパートとしないパートを分ける

例えば、ボーカルとギターなどの上物はシンコペーションするのに、ベースやドラムなどのリズム隊はしないとか、メロディーに絡むギターやキーボードのフレーズだけシンコペーションするとか、ドラムだけしない…など、シンコペーションする楽器をパートで分けることによってその効果を調整できる。特にドラムのような打楽器（特にバスドラム）がするかしなないかは重要なポイントとなるだろう。ジャンルを問わず様々なジャンルで使用され、楽曲のクオリティを決めかねないバンドアレンジの大きなポイントだ！





ジャッキとキョーキ

弱起

メロディーやフレーズが1拍目（強拍）から始まることを**強起**と言い、それ以外から始まることを**弱起**（アフタクト）と言います。

1. 強起

小節の1拍目（強拍）からメロディーやフレーズが始まることです。本来音楽は強拍から始まるのが普通のこととされているので、日本だけの呼び方とも言われます。



2. 弱起

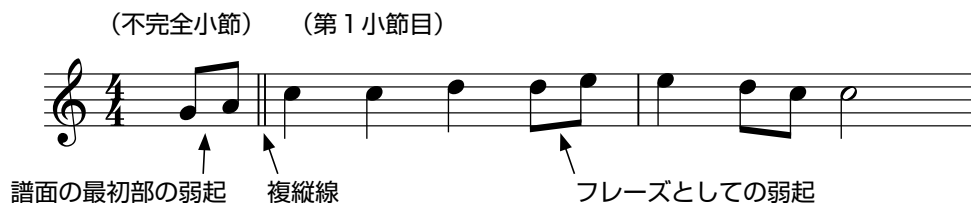
強拍から始まらないメロディーやフレーズのことで、主に強拍の前（前の小節の4拍目など）から次の小節の強拍にかけてつながることが多く、同じように強拍以外のどこからでも次の小節につながるメロディーやフレーズを総称して言うこともあります。弱起で始まる譜面の記譜には、いくつか決まりがあります。

① 弱起の音符だけ書く

小節は拍子記号どおりに音符や休符が書かれてはいけませんが、弱起の部分は**不完全小節**となり拍子記号を無視してそのフレーズの音符だけ書きます。

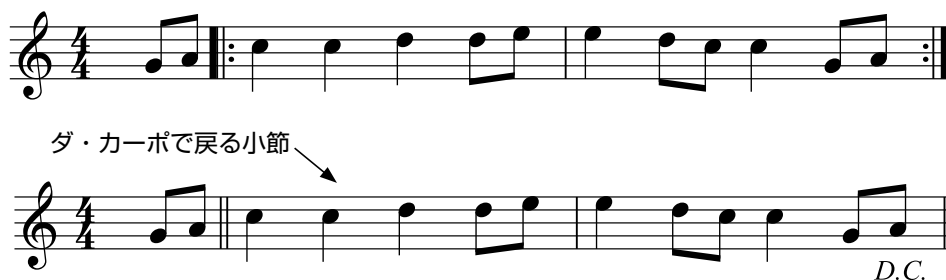
② 複縦線で区切る

弱起部分が不完全小節であることを示すために、第1小節目との間に複縦線を引きます。



③ リピートマークの範囲に入らない

本来、譜面の最初に戻る場合は小節線によるリピートマークは省略しても良いことになっていますが、弱起で始まっている譜面の場合は第1小節目の左に付けます。また、ダ・カーポで譜面の最初に戻る場合も、その範囲に入れないで第1小節目に戻ります。同じように、セニョマークも不完全小節に置くことはできません。



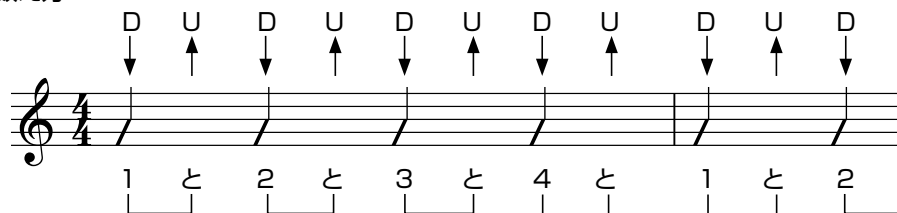
3. 弱起とリズム

弱起とリズムは密接な関係があります。特にポピュラー・ミュージックの「グルーヴ」にとっては弱起の感覚がとても大切になってきます。グルーヴは上下にアップダウンするビートのリズムを表現することで生まれますが、1拍目はダウンビートなので強起はいきなりダウンからリズムが始まることになります。しかし、物や手をまず上に上げなければ下ろすことができないのと同じように、リズムも1拍目の前に必ずアップビートがあります。そこにフレーズがあれば「弱起」、なければ「強起」の記譜になるのですが、どちらもアップビートからリズムが始まることには変わりありません。

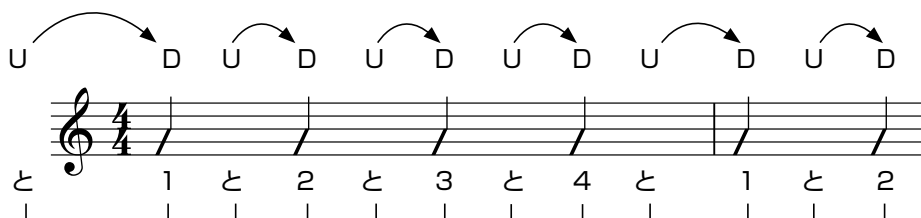
★ビートの一般的な数え方とリズム的捉え方

リズムをキープしたりフレーズを理解するために、ポピュラー・ミュージックでは各ビート（表拍）に数字を付け、ビートの間（裏拍）に「と」（英語圏では and）を付けて数えます。しかし、リズム的に考えれば「と」は1と2の間ではなく、1や2の“前”に付いていると言えます。ペアは「1と」「2と」ではなく、「と1」「と2」ということになります。そして、その裏拍から表拍への流れをリズムの上下運動として捉えることによってグルーヴが生まれます。

一般的な数え方



本来のリズムの捉え方



昔はよく「日本語はロックに合わない」と言われていた。それはただ単に、日本語だとカッコ悪いとかということだけではなく、発音的な違いがあるからだ。子音の言語である「英語」は1つの音符に1つの単語を乗せられるが、日本語は母音の言語なので1音に1文字しか乗せられない。さらに、アクセントの位置の違いが大きなポイントで、単語でも文章でも外国語はあまりアクセントがアタマにこないが、日本語（特に標準語）はほとんどがアタマにアクセントがある。言葉のアクセントに合わせてメロディーが作られるため、英詞は弱起、日本語の詞は強起が多くなる

のは当然だ。そして、弱起がメロディーをリズムカルにしている要因の1つなので、ロックに日本語がイマイチ馴染まないのは仕方がないことだろう。しかし、最近のJ-RockやJ-Popでは、日本語本来のイントネーションを無視して、弱起を無理やり作り出す曲が多くなってきた。聴感上、言葉そのものは伝わりにくくなってしまうが、日本語を英語のようにロックのリズムに乗せることに成功しているとも言えよう。弱起と強起をしっかりと意識して歌ったり演奏することでリズムは必ず良くなる。弱起か強起かは、ただ単に楽典上の違いではなく、リズムや音楽そのものの根幹に関わる大事なことなのである！

照明

ステージを演出し、 世界観を作り上げます



日本工学院専門学校／日本工学院八王子専門学校

音楽やエンターテインメントにまつわる職業や業界は多岐に渡りますが、一体どんな世界なのでしょう。今回は照明にまつわる仕事について、日本工学院専門学校／ミュージックカレッジ コンサート・イベント科の島立先生に伺いました。

ー コンサート照明の仕事全般について教えてください

島立: コンサート照明は「事前準備」「本番」「撤収作業」の3つに分類することができます。

まずは「事前準備」です。コンサートの本番へ向けて、使用する照明機材の選定や照明を仕込むための図面の作成から取りかかります。本番のセットリスト（曲順）が決まると、1曲ずつ丁寧に聴き込み、曲調や歌詞から照明のデザインを検討していきます。

次に「本番」です。事前に準備した仕込み図面をもとに照明機材を会場へ持ち込み、ステージ上に仕込みます。明かりの調整やリハーサルを入念に行い、本番へ向けて、演出のクオリティを高めていきます。そして、本番を迎え、今まで準備を重ねてきた照明演出のオペレートを行います。

本番終了後は「撤収作業」です。コンサートの本番終了後に使用した機材を撤収します。このように「事前準備」「本番」「撤収作業」を繰り返し、コンサートの照明スタッフとして仕事に取り組んでいきます。

ー 入学前に、ある程度の知識は必要ですか？ 高校時代にやっておいた方が良いことも教えてください

島立: 照明機材は消費する電気容量などを事前に計算する必要があるため、中学校、もしくは高校生で学ぶ「電気」についての知識を復習し、よく理解しておくに役に立ちます。本校でも電気に関連する授業を繰り返し実施しますが、オームの法則や電力、電流、電圧の関連性、計算方法などを事前に基礎知識として学習することを推奨します。

次に、日常生活の風景をよく観察することが大切です。例えば、夕焼けを題材にした曲をアー

ティストが演奏する時は、照明スタッフは会場内を夕焼けに演出する必要があります。色で例えると、多くの人は夕焼けには「オレンジ」のイメージがあると思いますが、実際の夕焼けはどのくらい濃いオレンジ色なのか、朝焼けと夕焼けでは見え方がどのように違うのかなど、照明のスタッフは細かいところまで突き詰める必要があります。そのため、普段から自身が遭遇する風景をよく観察することが重要なのです。

ー ライブ照明の仕事の楽しいところや、やりがいを感じる瞬間を教えてください

島立: それぞれのアーティストには、コンサートやライブを通して、観客のもとへ届けたい気持ちやメッセージが必ずあります。照明の演出によって、それらを観客へ届けるサポートができる点が魅力的な職業だと思います。アーティストのパフォーマンスと自身がデザインした照明演出が正確に合致し、多くの観客へ感動を届けることができた時には、他の仕事では得られないような達成感ややりがいを得ることができます。光の演出には正解がありません。そのため、自分の中のイメージや発想を光で自由に表現できるクリエイティブな面も、この仕事の魅力です。

ー ライブ照明の仕事は、どんな人にオススメですか？

島立: 照明の演出によってコンサートを彩る仕事なので、デザインに興味のある人や何かクリエイティブなことを仕事にしたいと考えている人には、とてもオススメです。また、昨今の照明演出は3Dソフトを利用して、PC内で作成することが可能なため、趣味などでPCを使用することが多い人にもオススメです。他にも「自分の中のイメージや発想を自由に表現してみたい!」「中学校や高等学校の文化祭や音楽

祭などの催事が好き!」「多くの人々に感動や笑顔を届けたい!」といった人も向いていると思います。

ー ライブ照明の仕事を続けるのに大切なことは何でしょうか。3つほど教えてください

島立: 1つ目は「安全第一」です。コンサート照明の仕事は暗い中で作業する場面やアーティストや観客の真上に照明機材を仕込むこともあります。1つ間違えれば、大きな事故につながってしまうのです。一番大切なことは自分自身と他者の安全を必ず考慮した上で、仕事に取り組むことです。

2つ目は協調性です。コンサート照明の仕事は1人では成り立ちません。アーティストはもちろんですが、同じ照明セクションの人々や音響、舞台、運営スタッフなど、多くの人々と協力して、1つのコンサートを作り上げていきます。周囲との意思疎通や助け合う気持ちを持ち、コミュニケーションを取ることが大切です。

3つ目は「コンサート照明が好きでいること」です。どの仕事にも同じことが言えますが、楽しいことばかりではなく、時には大変なこともあります。それでも「この仕事が好き!」という気持ちを持ち続けることが、この仕事を長く続けていく上で一番大切だと思います。



▲ライブやイベント会場を照明で演出する仕事です

日本工学院 × Fm yokohama 84.7

Startline
84.7MHz
startline847.com

FMヨコハマ
「Startline」
毎週土曜日20:30~0.A.
〈パーソナリティ〉
坂詰美紗子(本校卒業生)
中村豪(やるせなす)

オープンキャンパス+体験入学

8/5(土) 6(日) 19(土) 20(日) 21(月)

26(土) 27(日) 随時開催

参加者全員に、交通費補助として
QUOカード ¥1,000分を差し上げます。
<https://www.neec.ac.jp/taiken/>



**CONCERT
STAFF**

**RECORDING
ENGINEER**

ACOUSTIC MEDIA DEPT.

CONCERT EVENT DEPT.

It all begins here!

DANCER

DANCE PERFORMANCE DEPT.

MUSICIAN

VOCALIST

MUSIC ARTIST DEPT.

ミュージックアーティスト科 職業実践専門課程

- サウンドクリエイターコース ● ヴォーカリストコース
- プレイヤーコース

コンサート・イベント科 職業実践専門課程

- コンサート制作コース ● コンサートPAコース
- コンサート照明コース ● コンサート舞台コース
- イベント企画コース

音響芸術科 職業実践専門課程

- レコーディングエンジニア専攻 ● MAエンジニア専攻
- ラジオスタッフ専攻

ダンスパフォーマンス科 職業実践専門課程

蒲田キャンパスのみ

- プロダンサー専攻 ● バックダンサー専攻
- ダンス&ヴォーカル専攻 ● コレオグラファー(振付)専攻
- ダンスインストラクター専攻 ● テーマパークダンサー専攻

日本工学院 ミュージックカレッジ

日本工学院専門学校

日本工学院八王子専門学校

☎0120-123-351 〒144-8655 東京都大田区西蒲田5-23-22

☎0120-444-700 〒192-0983 東京都八王子市片倉町1404-1

<https://www.neec.ac.jp/>

LINE @nihonkougakuin

TWITTER @neec_official

INSTAGRAM @nihonkogakuin





レコーディング

歌や楽器を録音し、 作品にする仕事です

専門学校東京ビジュアルアーツ

音楽やエンターテインメントに関する職業や業界は多岐に渡りますが、一体どんな世界なのでしょう。今回はレコーディングにまつわる仕事について、専門学校東京ビジュアルアーツ／音楽総合学科レコーディングコースの荒井先生に伺いました。

ー レコーディングにまつわる仕事全般について教えてください

荒井：簡単に紹介すると、音楽の分野であれば楽器を録音するのが主な仕事です。いろいろなジャンルの音楽があるのはもちろん、録音する楽器の数や演奏者の人数などは楽曲によって異なります。また、全般に録音する行為を「レコーディング」と呼んでいるので、例えば、落語の収録や国語の教科書の音声 CD の録音なども業務の 1 つに当たります。

音楽の例に戻ると、バンドやアーティストからレコーディングの依頼をいただき、「こんな感じのドラムのサウンドにしたい」「ギターの音をこんな風に録りたい」といったリクエストに応えたり、「そんな感じのイメージなら、こんなサウンドはどう？」という提案をしたりするのが、レコーディング・エンジニアの主な役割です。

また、ライブを収録した CD や DVD の録音は、すべてレコーディング・エンジニアが担当しています。よくライブの録音は音響 (PA) さんがやっていると思われがちですが、マイクや録音機材の選定や設置から本番の収録や編集まで、すべてレコーディング・エンジニアの仕事です。

ー 入学前に、ある程度の知識は必要ですか？ 高校時代にやっておいた方が良いことも教えてください

荒井：特にレコーディングに関する知識やスキルは必要ありませんが、強いて言えば、いろいろな音楽用語が飛び交うことになるので、それについて勉強したり、簡単に理解しておくとも良いかもしれません。

また、いろいろな音楽…特に洋楽を高校時代から聴いておくとも良いと思います。理由は、日本の音楽は洋楽を参考にしている部分が多々あるからです。それに、「このギターのサウンドは

エリック・クラプトンみたいにして欲しい」「ヴァン・ヘイレンみたいな歪んだ音が良い」「クイーンのブライアン・メイ風のサウンドにしたい」といったリクエストを受けた際に、これらのギタリストのサウンドや特徴を知らないとなんて答えられないので、メジャーな洋楽曲は一通りのものを聴いておくのがオススメです。

それから、レコーディングではパソコンを使用します。入学後でも構わないのですが、もし高校生のうちからパソコンに触れる環境にしているのであれば、キーボードを速く打てるようになっておくとも良いですね。私の授業でもパソコンの基礎知識に関する資料を配布しており、普段から「早くパソコン (キーボード) の操作に慣れてね」と話しています。

ー この仕事の楽しいところを教えてください

荒井：これは、恐らくレコーディングの世界をご存知ない方々には想像がつかないと思うのですが、ある楽曲をレコーディングする場合、担当するエンジニアはメロディしか知らないんです。歌詞はありません。その状態からアレンジを施し、キーを決めて、ドラムやベース、ギターといったベーシックな楽器から録音します。ドラムやベースを録り終えたら、「じゃあ、どんなギターを入れていく?」「これは少し違うから、こんなのはどう?」「ソロはどうする? サックスでやってみない?」といった試行錯誤をスタジオで実践してみるんです。このように、レコーディングの現場では、毎回違うことが行われます。我々のようなエンジニアも「何かアイデアはありませんか?」「ここは、どう思います?」といった意見や感想が求められるなど、いろいろなやりとりや作業を通じて、1 つの楽曲が完成する過程に携われるのが楽しいところだと思います。何も無いところから創造物を作り上げ、

組み立てていくのが一番の醍醐味ですね。

ー この仕事を続けるのに大切なことは何でしょうか

荒井：一番は「コミュニケーション能力」だと思います。何を録音し、作品を仕上げるにも、まずはアーティストと会話をし、相手の要望を聞き出したり、完成図を共有しないと行けないので、意思疎通を図るコミュニケーション能力が大切です。

2 つ目は「チャレンジ精神」です。どんなことにも興味を持ち、例えば、ドラムを録音する場合、「いつもだったら、こうやるけれど、こうしたらどうだろう?」という研究心や好奇心旺盛な気持ちが不可欠だと思います。レコーディングの世界に「当たり前」はありません。録音して、それが「良いね!」と評価されれば良いので、どんなプロセスを踏んでも構わないんです。それを自分で研究し、自分なりの手法を見出せる人が、この仕事に向いていると思います。

3 つ目は「諦めない気持ち」が挙げられます。チャレンジ精神にも通じますが、「今回はこうなったけれど、次はこうしてみよう!」という風に挑戦を続け、試行錯誤を繰り返しながら、さらに良いものを求める姿勢が大切です。

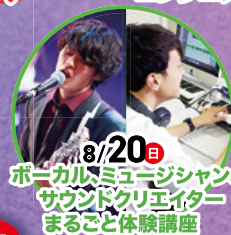


▲スタジオにてベースパートをレコーディング中

夏の東京ビジュアルアーツオープンキャンパスは、エンタメ業界の扉を開く第一歩！

SUMMER OPEN CAMPUS

当日だけの
スペシャルな講座や
進路特典が満載です！



8/5(土), 11(金), 12(土), 13(日), 20(日), 27(日)

13:00 / 受付 ▶ 13:30 / 学校全体説明会 ▶ 14:00 / 未来のお仕事体験講座(保護者説明会) ▶ 15:30 / 学科説明会 ▶ 16:00 / 終了

講座内容は
コチラ

各コースの講座内容・日程
をご確認いただけます。



初めてでも大丈夫！

はじめてのライブPA・照明体験

● プロ仕様のライブホールでスタッフ体験！

音響：最新の音響機材が整ったライブホールで、サウンドチェックから本番まで、PAエンジニアのお仕事を体験してみよう！

照明：アーティストの楽曲に合わせて照明のプランニングを立てて、実際に機材を操作してライブ照明にチャレンジしてみよう！



照明体験
8/5(土), 11(金), 27(日)

PA体験
8/5(土), 27(日)

初めてでも大丈夫！

パート別！マンツーマンレッスン

▶ ボーカル ▶ ギター ▶ ベース ▶ ドラム ▶ キーボード

● 現役のプロミュージシャンによる本格パート別レッスン！

現役のプロミュージシャンでもある本校の講師が一人ひとりのレベルに合わせて丁寧にレッスンをを行います！基本のテクニックレッスンはもちろん、演奏の悩みをプロに聞いてもらう貴重なチャンスです！



8/5(土), 27(日)

はじめてのレコーディング体験



初めてでも大丈夫！
マイクの準備やケーブルの接続といったレコーディングの仕込みから行い、録音までの流れを一緒に作っていきます！
最後はMIXをしてもらい、出来上がった音源はプレゼントします！

8/5(土), 12(土), 27(日)

サウンドクリエイター体験



メロディーの作り方なんて何もわからない！
そんなあなたも大丈夫！
音楽の3要素、メロディー・ハーモニー(コード)・リズムを使ってメロディーを理論的に組み立てる方法を教えます！
まずはコードを自分で選び、メロディーをつけてみよう！

8/5(土), 12(土), 27(日)

TOKYO
VISUAL
ARTS

Adachi学園グループ

学校法人 東京ビジュアルアーツ
専門学校

〒102-0081 東京都千代田区四番町11 www.tva.ac.jp

お問い合わせ

東京ビジュアルアーツ 入学相談室

0120-64-6006

Email: info@tva.ac.jp



LINE



twitter



Instagram



設置学科：音楽総合学科／映像学科／マスコミ出版・芸能学科／写真学科／特殊メイク学科／パフォーミングアーツ学科／ダンス学科

ボーカリスト



専門学校名古屋ビジュアルアーツ

「好き」を追求する 姿勢が大切です

音楽やエンターテインメントにまつわる職業や業界は多岐に渡りますが、一体どんな世界なのでしょう。今回はボーカリストにまつわる仕事について、専門学校名古屋ビジュアルアーツのミュージシャン学科／ボーカルコースの村屋先生に伺いました。

ー ボーカリストの仕事について教えてください

村屋：一般的に知られている部分では、ボーカリストとしてメジャーデビューをする、というのが大きいと思いますが、形態という観点では、ソロの弾き語りやバンドのセンターボーカルとして、また、最近では「歌ってみた」に代表されるように YouTube や TikTok から発信し、収入を得ている方もたくさんいます。これらが表方の仕事だとすると、裏方は、例えば、カラオケで人気の楽曲に「歌入り（ガイドボーカル）」の仕事をしているボーカリストはたくさんいますし、アーティストのバックコーラスとしてレコーディングに参加したり、コンサートやテレビに出演する方もいます。それから、我々のような音楽専門学校でボーカル講師として学生に授業を行ったり、ボイススクールでの講師業（ボーカルトレーナー）も歌を扱う仕事の1つです。

ー 入学前に、ある程度の知識は必要ですか？ 高校時代にやっておいた方が良いことも教えてください

村屋：まったくのゼロから始める学生も多いので、知識やスキルなどを心配する必要はありません。ただ、高校生のうちからやっておいた方が良いことは、やはり「腹式呼吸」ですね。運動部で言う筋トレのようなもので、ボールを打つ筋肉なのか、投げる筋肉なのか、速く走る筋肉なのか、という感じで「いかに呼吸や腹筋をコントロールできるか？」という部分が、歌う際の声量や声の伸びに関係します。ですので、腹式呼吸は高校生のうちに会得しておくと言えます。

ー この仕事の楽しいところを教えてください

村屋：僕はギターから始めたのですが、ボーカリストとして活動するようになって感じたのは、

「歌」はダイナミックでありながら、自由度が高いということです。ボーカルは言葉とメロディと体全体で表現することができるパートなので、それで拍手をいだけたり、賞賛を浴びたり、SNS で「いいね!」が貰えるというのは、自分を褒めてもらっていることにつながるんですよ。「歌を聴いた人たちに認められている」「自分の居場所がある」というのが1つの自信になり、やりがいにつながると思います。

ー この仕事の大変なところを教えてください

村屋：自分の体が最強の武器であり、唯一のツールでもあるので、どうしても歌声を否定されてしまうと、自分の人格も否定されているような気持ちになるところでしょうか。ボーカルの場合は裸一貫で勝負をしているようなものなので、徐々に慣れてくるのですが、「ちょっと音程がね」とか「高音が届いていないよね」と言われてしまうと、とても凹んでしまうことがあります。僕も学生を指導する際は、そういった部分の伝え方に注意しているのですが、それらを上回るくらいに楽しいことの方が多く、自分が作ったものを表現して、周りの人たちから賞賛を受けるというのは、この上ない喜びと幸せを感じる瞬間です。

ー この仕事は、どんな人にオススメですか？

村屋：感受性が豊かで、何事にも興味のある人が向いていると思います。ボーカリストというのは、わがままだし、寂しがり屋だし、周りの目や世の中の流れに敏感なんですよ。でも、そういう人種だからこそ、あまり人が気づかない部分を見つけることができたり、相手の気持ちを汲み取ることに長けていると思います。「嬉しい」とか「悲しい」という感情には何段階ものフェーズがあるように、そういった感受性の

豊かな人は表現の度合い（バリエーション）も豊富なので、この職種に向いているのではないのでしょうか。

ー この仕事を続けるのに大切なことは何でしょうか。3つほど教えてください

村屋：ボーカリストは歌唱法やステージでの表現方法をどんどん進化させていけるので、世の中の流行や音楽シーンに敏感であることが大切です。

2つ目は、どんなことにも言えるのですが、「好きなこと」をトコトン追い求めていける力です。これが簡単なようで難しくて、ずっと続けていくためには、やっていることを好きにならないといけません。

3つ目はアスリートと一緒に、体が「資本」なので、トレーニングも然り、よくプロのアスリートが言うように、努力を努力と思わずに継続できる姿勢が大切です。例えば、レコーディングの直前に喉がかすれてしまっていたら、それでは仕事になりません。ギターやベースであれば、弦のサビは交換すれば良いのですが、ボーカリストは日々の体調管理も含め、「仕事だから」という風に、普段からストイックに「自分の体を守るぞ!」という強い精神力が大切だと思います。



▲ボーカルの村屋先生からアドバイスを受けています

NAGOYA

VISUAL ARTS



公式HP

好きが私の原動力。

パフォーミングアーツ学科

声優コース
俳優・タレントコース
ダンサーコース

ミュージシャン学科

ボーカルコース
ダンスボーカルコース
ギターコース
ベースコース
ドラムコース
キーボードコース

音響学科

PAコース
照明コース
企画・制作コース
レコーディングエンジニアコース
映像音響コース
サウンドクリエイターコース

映像学科

バラエティー番組コース
ドラマコース
ライブ・中継技術コース
映画監督コース
映画技術コース
動画ディレクターコース
動画ミュージックビデオコース
動画VFX・3DCGコース

写真学科

コマーシャルフォトコース
ライブフォトコース
ファッションフォトコース
スポーツフォトコース
営業写真コース
写真作家コース
ブライダルフォトコース
クリエイティブフォトコース



21世紀アカデメイア
Akademeia 21st Century



文部科学省認定専修学校／職業実践専門課程認定校
名古屋ビジュアルアーツ

パフォーミングアーツ学科 / ミュージシャン学科 / 音響学科 / 映像学科 / 写真学科

お問い合わせ

入学相談室

TEL:0120-7575-48

LINE



新コース
情報解禁!

8/27

SUN

無料送迎バスも運行!



\\ 高校2年生のための //

スペシャル!
ドリームキャンパス

SPECIAL DREAM CAMPUS

ドリームキャンパスとは・・・

月に1回開催される高校2年生のための無料進学イベント! 業界の勉強やレッスン・友達づくりなど、一足先に業界就職・デビューに向かって動き出すチャンス! 入試が有利になる志望校認定書を贈呈!



高校2年生からスタート! ドリームスケジュール



公式LINE

VAO

文部科学省認定専修学校/職業実践専門課程認定校

ビジュアルアーツ専門学校大阪

ボーカル・プレイヤー / サウンドクリエイター / コンサート・舞台スタッフ / デジタルサウンドメディア / 声優 / 俳優
ダンス / マスコミ出版 / 芸能スタッフ・マネージャー / MV・CG・映像編集 / テレビ放送・映画 / 写真・デザイン

TEL : 0120-69-2299

Email : info@vao.jp



予約はコチラ



Pop & Rock Music, Jazz



昭和音楽大学 | 昭和音楽大学短期大学部 ポップ&ロックミュージックコース / ジャズコース

Event Information 2023

イベントの一部の内容はオンラインでも受講できます!

オープンキャンパス

昭和音大を体感してみよう!

8/2 Wed • 3 Thu • 4 Fri 9/23 Sat 他

参加
無料
要事前予約

受験講習会

個人レッスンで
プロの技を身につけよう!

8/26 Sat 9/23 Sat 10/21 Sat 11/12 Sun 他

●実技個人レッスン ●ポピュラー音楽理論 他

夏期講習会

受験生受講率No.1!!
夏休みにレベルアップ

8/2 Wed ~ 5 Sat ●実技個人レッスン

●ポピュラー音楽理論 ●DTM講座 他

アンサンブルセミナー

本学教員がアドバイス!! ジャムセッションを楽しもう。

個人またはバンド
単位で参加可能

9/23 Sat

参加
無料
要事前予約

▶6月現在の情報です。日程や内容は変更となる場合がありますので、詳細や最新情報はウェブサイトをご覧ください。◀



お申込・
詳細は
ウェブで!

お問い合わせ / 入試広報室

0120-86-6606

nyushi@tosei-showa-music.ac.jp

〒215-8558 神奈川県川崎市麻生区上麻生1-11-1



受験対策スクール
"パスウェイズ"入室募集中!

音大受験生に対し、本学の講師陣が継続的に個人レッスンを行います。
オンラインも可能です。[対象: 高校生(既卒者含む)、中学生]



教員紹介 (2023年6月現在)

★タイガー大越客員教授は年に数回、特別レッスンを行う予定です。



観覧希望の方は、
こちらのフォームから
お申し込みください



特定非営利活動法人

全国学校軽音楽部協会

第3回 高等学校軽音楽コンテスト 関東大会



2023 **8.24** THU 入場無料
10:30-18:30

会場：国立オリンピック記念青少年
総合センター 大ホール

東京都渋谷区代々木神園町3-1

主催：特定非営利活動法人 全国学校軽音楽部協会／公益財団法人 かけはし芸術文化振興財団

後援：文化庁

特別協賛：日本工学院専門学校／日本工学院八王子専門学校
専門学校東京ビジュアルアーツ
ギブソン・ブランド・ジャパン株式会社

お問い合わせ 特定非営利活動法人 全国学校軽音楽部協会
TEL：045-913-0901 info@keionkyo.org



keionkyo.org