

## ■ 「4パート構成による楽曲素材」の制作の手引き ~ ミニマル音楽 (風) の制作

(担当：石井拓洋)

### 【学ぶこと】

#### ● 音楽スタイル面

- 多数の短い旋律のループが織り成す「ミニマル・ミュージック」風な音楽
- 米国70年代ミニマル・ミュージックのスタイルを知る (スティーブ・ライヒ Steve Reich, 1936- , 米)
- 旋法 (ドリアン・スケール)の味わいや、旋律の重なり合いの効果による音楽の趣向をこらす
- 「音域」や「音色」の時間軸での構成 (基本的な音楽の構成方法)

#### ● DAW (今回は Logic) の技術面

- エフェクターの使用 (主に、ディレイ, リバーヴ)
- コンティニューアスデータの使用方法

### 【制作のてびき】

#### 1. 「映像の読み込み」

#### 2. 「スケールの指定

- 音階 「ドリアン・スケール」を使用する。 D音から開始する「Dドリアン・スケール」。  
Why? → 響きの調和を得るため (織物に例えるなら、基本となる「色調を調和」させるため)。

「Dドリアン・スケール」= D E F G A B C (D) (※要するに、レから開始されるピアノの白鍵のみの音階)

- まずは、「Dドリアン・スケール」の音階に含む「全ての音」を一度に和音として鳴らして、その「響きの世界観」をつかむ。 その「世界観」を感性でとらえる。

#### 3. 第1パートの作曲 「響きの世界観を感じながら、2小節の短いフレーズを作る」

- 基本的に「中低音域」でつくる (イメージ → チェロ、ファゴットなどの音域)
- フレーズ冒頭の2音は 「レ → ラ」 or 「ラ → レ」 にすると Dドリアの趣がやすい。
- リズム上の特徴を持たせたい (「休符」や「部分的な細かな音の動き」を意識している)。
- B音 (シ)の音がかもしだす雰囲気を大事にしたい。

#### 4. 「映像の長さにあわせて、フレーズをループさせる」 (重要)

#### 5. 第2パートの作曲 (スケールを守る)

- 基本的に 第1パートと同じ音色で作成 (旋律が絡む印象をつくりやすいため)。
- 例えば 5小節目から開始
- 1パート目よりも少し高い音域で作成。
- 映像分の長さをループさせる

#### 6. 第3パートを作る

- 基本的に 第1パートと同じ音色で作成。
- 例えば 9小節目から開始
- 2パート目よりも少し高い音域で。
- 映像分の長さをループさせる

#### 7. 第4パートを作る

- 基本的に 第1パートと同じ音色で作成。
- 例えば 13小節目から開始
- 3パート目よりも少し高い音域で。

#### 8. 「4パート構成による楽曲素材」が完成。このあと構成の段階へ (可能な限り「楽曲素材」を何パターンか作る)。