

アコースティックギタリストのためのコード理論

理論を理解すると楽しさ 100 倍

ギターを弾き始めたころコードを丸覚えしていました。とりあえず音が出ればよかったし、それで十分楽しかったのです。

しかし少し慣れてくると物足りなさを感じるようになりました。ある時友人とギターを弾いていると、「そこ、9thの音を入れたほうがいいんじゃない？」などと言われ、あたふたしたことを覚えています。

「9thってナニ？」「コードブックは何処いったっけ？」とやっているうちに、もっと勉強したほうが良いなと思ったものでした。

コード理論は初心者にとって非常に複雑で、理解しづらいものです。「勉強しようと思って一番やさしい本を買ってきた。それでも専門用語が多すぎて本に書いてあることが理解できない」という人や、「何十年もギターを趣味で弾いているのに、アレンジやコードの話になるとチンプンカンプン！」といった人も私の周りに結構いらっしやいます。

それでも音楽理論の必要性を感じている人は多いはずです。

全ての音楽理論をマスターするにはそれなりの専門書、あるいは学校等で勉強する必要があります。

しかし全ての理論を覚えなくてもカッコイイ音楽はできるものです。

今より少しコード理論を覚えて、カッコイイ音楽を目指しませんか？

現状を打破し、新しい知識を習得することで皆さんの音楽がもっとカッコよく楽しいものになったら大変すばらしいことだと思います。

コード理論を勉強すると…

コードに関する演奏上の要望や注意点について、他人に的確な指示が出せたり、意思疎通ができる
もっとカッコイイフレーズやコードを付けられるようになる

耳コピの最大の武器となる

作曲、編曲ができるようになる

などです。

本当に楽しさ 100 倍です。

この章では、初心者のために「コード理論の基本的な部分」だけをわかりやすく説明します。

それ以上のことは他の専門書に委ねます。

コード理論を理解するために基礎的な音楽知識が必要です。その基礎となる最低限の音楽知識も説明しています。もうすでに基礎的な知識をお持ちの方は興味のあるところだけお読みください。

「複雑なクラシックの音楽理論」より「趣味のギターの音楽理論」を目指します。

「楽典的な正確さ」より「感覚的な分かりやすさ」を目指します。

五線譜と鍵盤は使わず、TAB 譜とフレットボードで説明しました。

それでもやはり五線譜は必要ですから、余裕があれば勉強されることをお勧めします。

各章ごとに重要事項を「まとめ」としてまとめました。

ここに書いてあることが理解できれば、友人との会話や買った専門書で「何のことだかチンプンカンプン」といったことは無くなるでしょう。

コードとは

コード(和音)とは、2つ以上の音を重なり合わせたものです。

例えば、「ドとレ」「ドとレ#」「ドとレとラ」…と数えきれないほどあることが分かります。

重ね方には法則があります。詳しくは後ほどお話します。

その法則に基づいて体系化したのがコード理論です。

曲において付けるコードやコード進行は非常に重要です。その曲を印象付ける大きな要因になります。これを弾いてみてください。

大きな古時計 keyC

Score for "大きな古時計" in C major. The melody is in 4/4 time. The chords are C, G, C, F, C, G, C. The guitar part shows the fretboard with strings T, A, B and fingerings.

大きな古時計 keyAm

Score for "大きな古時計" in A minor. The melody is in 4/4 time. The chords are Am, G, F, Am, G, F, Am. The guitar part shows the fretboard with strings T, A, B and fingerings.

どうですか？

ずいぶん違いますね。

コードは曲の雰囲気決定付けるだけでなく、アドリブやハモリなどとも大きく関わってきます。

「コード理論を勉強して損はない」ことがわかっていただけたと思います。

コード理論を理解するためには基本的な知識が不可欠です。

ここからはじめましょう。

音に名前をつけよう

ホントに基本の基本から
これを弾いてみよう。ドレミファソラシドに聞こえましたか？
説明のために5弦だけを使っています。



TAB1

人にも名前があるように音にも名前があります。
このドレミファソラシドのことを音の名前で「音名」といいます。
実はこの音名ドレミファソラシドというのはイタリア語です。
英語ではCDEFGABCです。
日本語ではハニホヘトイロハです。

英語																
			C		D		E	F		G		A		B	C	
イタリア語	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
日本語				ド		レ		ミ	ファ		ソ		ラ		シ	ド
				ハ		ニ		ホ	ヘ		ト		イ		ロ	ハ

fig1

実際は、音楽理論に用いられる言葉は人によって、あるいは本によって使われる言語が違っているのが現状です。

特に英語と日本語が混在しています。

例えば…

メロディー＝旋律 キーがC＝ハ長調 3rd(サード)＝長3度
といった具合です。

これが初心者にとって理論を分かりにくくしている原因のひとつだと思っています。

音楽理論は難しいものではありません。ややこしいだけです。

仕方がありません。覚えましょう。名前ですから…。

ここから先もたくさんの用語が出てきますが、万国共通語の英語と母国語の日本語は必須です。

このサイトでは混乱を避けるために、音名は英語「CDEFGABC」で表記し統一します。

この先に出てくる「ドレミ…」は音名ではありませんので注意してください。

基本中の基本を再確認します。

ここで気づくことは「ミとファ」「シとド」だけが半音＝1フレットずれていて、それ以外は全音＝2フレットづつずれてます。

ギター1フレットは半音です。

2フレットは 半音＋半音＝全音です。

fig1 の「ドレミ・・・」は順に「全音 全音 半音 全音 全音 全音 半音」の距離で並んでいることが分かります。

このように「音がどんな間隔で並んでいるか？」を表したものを「音階＝スケール」と言います。

fig1 のような音の並び方は「長音階(メジャースケール)」と言われます。

fig1 で、まだ名前のないところにも名前をつけます。こうなります。1オクターブ分、埋まりました。

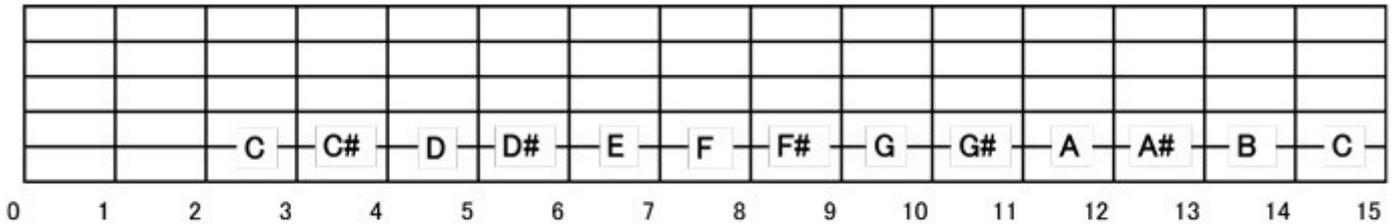
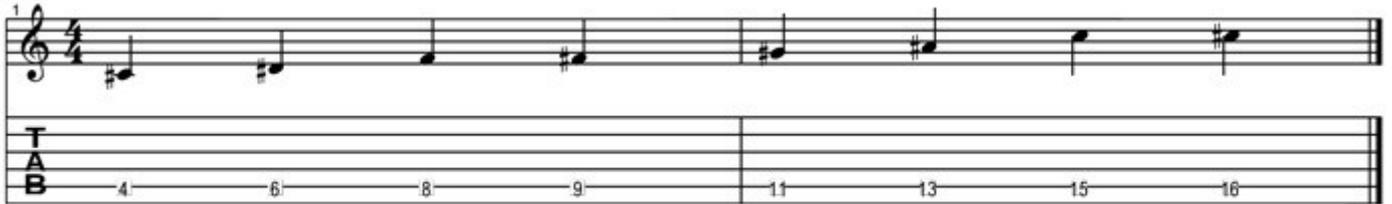


fig2

それではこれはどうでしょう？弾いてみましょう。



TAB2

やっぱりドレミファソラシドに聞こえましたか？

でも TAB1 のドレミファソラシドと、ちょっと違いますよね？

当たり前ですよ！

そうです。何が違うかということキーが違うのです。

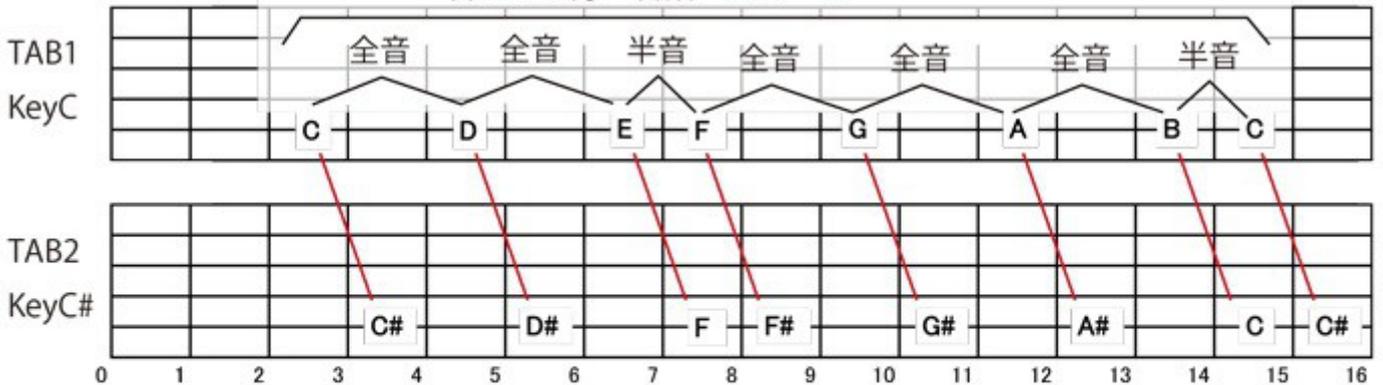
TAB2 は TAB1 より「キーが半音高い」のです。

皆さんここでひとつ気づいてください。大事なことです。

TAB1 のドレミファソラシド と TAB2 のドレミファソラシド は 弾いているポジションが違うのに、どちらもドレミファソラシドに聞こえます。

TAB1 も TAB2 もドレミファソラシドに聞こえる理由は、同じ音階(スケール)だからです。

音の並び方＝音階＝スケール



1フレット、ブリッジ側にずれているが
音同士の間隔(スケール)は同じ

fig3

これは左手のフォームは同じで、フレットを移動させるだけでキーが変わることを意味しています。これを「移調」と言います。(転調ではありません。転調と移調は違いますので気をつけてください。)このことはギターを弾く上でとても大事なことです。

TAB2 で実際に弾いた音は、

「音名で、C# D# E#=F F# F# A# B#=C C#」です。

なので、他人にTAB2を弾いてほしいとき、正確を期して

「音名で、C# D# E#=F F# F# A# B#=C C# を弾いてみて」

と言わなければなりません。

この言い方は、言うほうも聞くほうも分かりにくく、面倒ですね。

もっと分かりやすく簡単に他人に指示できる方法はないでしょうか？

そこで、TAB1もTAB2もドレミファソラシドに聞こえるわけですからそのことを利用することにします。

具体的には、音階のそれぞれの音に新しい名前をつけます。

その名前は「階名ドレミファソラシド」です。

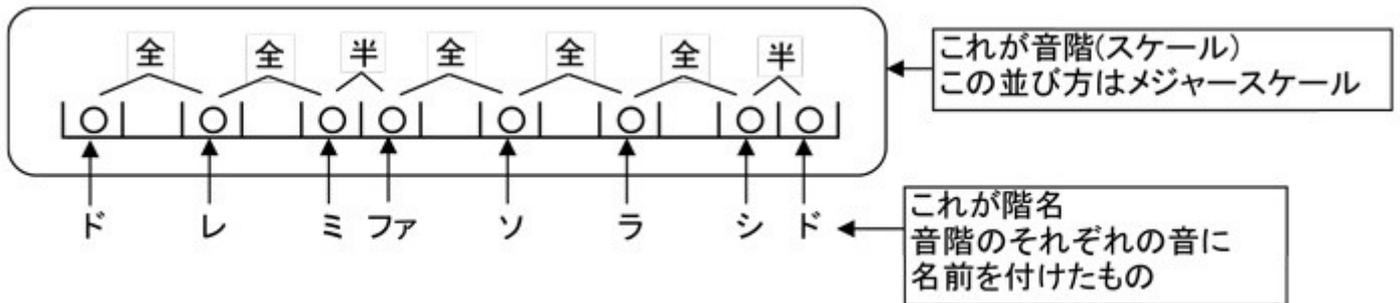


fig4

「階名」は「音名」と区別するために「ドレミファソラシド」を使います。

「音名」は「CDEFGABC」です。

大事なことであり、ややこしい所なので、もう一度書きます。

「音名」は「音そのものの名前」で「C D E F G A B C」。

「階名」は「音階の音の名前」で「ドレミファソラシド」。

です。

階名ドレミファソラシドは一度意味を覚えてしまうととても分かりやすく便利です。

私はこの「階名ドレミファソラシド」を皆さんに強く薦めたいです。

特にギターを楽しむのであれば絶対に必要な知識です。

詳細は次章で説明します。

まとめ

音の名前には「音名」と「階名」がある

音名はCDEFGABC、階名はドレミファソラシド である

階名ドレミファソラシドを使いこなせるようになるとギターが100倍楽しくなる

それでは階名ドレミファソラシドについて詳しく見ていきましょう。

「移動ド」は、とっても便利！

階名ドレミファソラシドは一度意味を覚えてしまうととても分かりやすく便利です。

階名ドレミファソラシドは別名「移動ド」と呼ばれます。

ここから先、階名はドレミファソラシドで表記します。

前章でもお話しましたが、音名はCDEFGABCですよ。

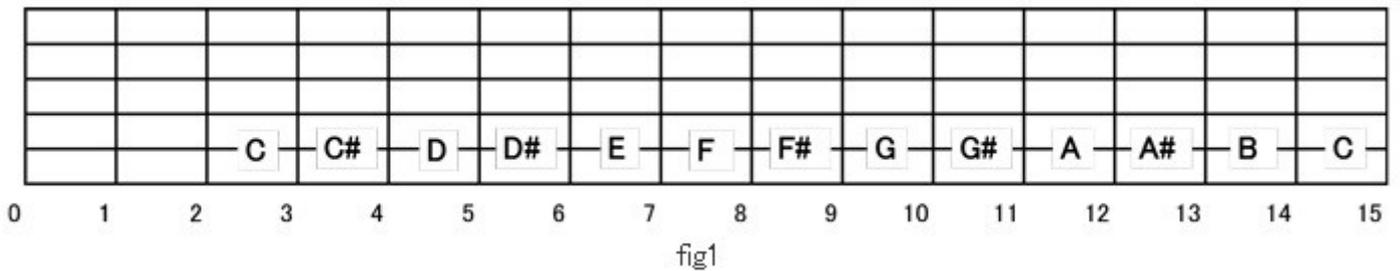
階名ドレミファソラシドの最大の特徴は「階名は移動する」ということです。

例えるなら”定規”のようなものです。

もう一度説明します。

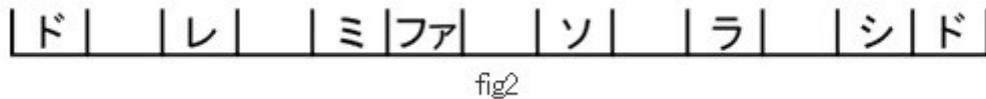
5弦のみを考えたフレットボードで説明します。

フレットボードのCDE…は音名です。

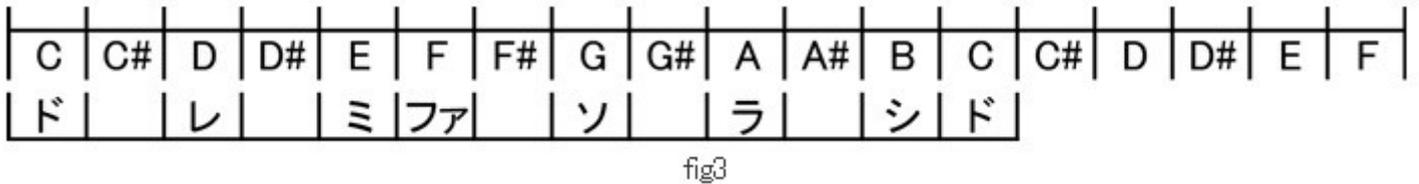


そして下の fig2 が階名ドレミファソラシドを記入した定規です。

階名定規と名付けましょう。



この階名定規のドとフレットボードのCが合うように重ねます。



この状態を「キーがC」=「ハ長調」と言います。前章 TAB1 と同じです。

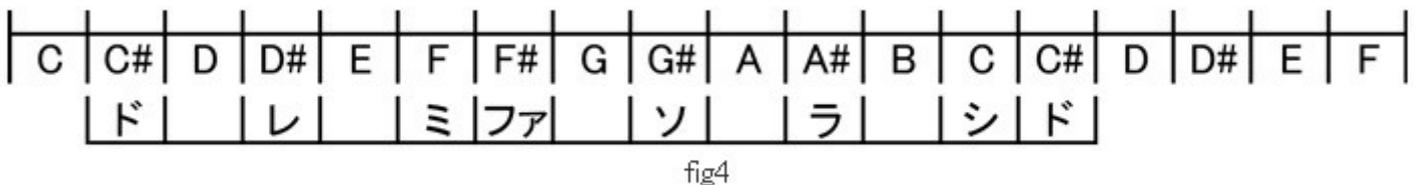
メジャーキーでは

「階名ドの位置にある音名＝キー」となります。「この曲のキーは？」と聞かれたら「階名ドの位置にある音名」を言えばよいということです。

ドレミファソラシドと弾いてみましょう。

それでは階名定規を1フレットブリッジ側に移動させてみましょう。前章 TAB2 の状態です。

こうなります。



「階名ドの位置にある音名＝キー」ですのでこの場合のキーはC#ということになります。(正確にはD \flat と言うのでしょけど…分かりやすさを優先します)

そして「C#のキーで階名ドレミファソラシド」というのは、音名で「C# D# E#＝F F# G# A# B#＝C C#」ということが分かります。ドレミファソラシドと弾いてみましょう。ちゃんとドレミファソラシドに聞こえます。fig3 をブリッジ側に1フレット移動させただけです。

この「階名ドレミファソラシド」は自由に移動させることができるのですが、使うときは1つのルールを守らなければいけません。

それは”キーも同時に指示する”ということです。

具体的に言うと…

「C#から始まって、ドレミファソラシドを弾いてみて」「C#のキーでドレミファソラシドを弾いてみて」と言います。このように言えば、万人が fig4 を弾くこととなります。

逆に「C#のキーでドレミファソラシドを弾いてみて」と言われれば、C#をドとしてドレミファソラシドを弾けばいいということです。

ずいぶんスッキリして分かりやすいですね。

階名定規のドをフレットボードのEに合わせれば、キーEでドレミファソラシドを弾いたときの音名が分かりません。

同じように12の全てのキーで好きなように移動できます。

これが「階名ドレミファソラシド」が「移動ド」と呼ばれる理由です。

反対に、音名CDEFGABCのことを「固定ド」と言うこともあります。

ここでのポイントは2つです。

- 1 キーが確定されれば、そのキーにおける階名ドレミファソラシドは一通りに決まります。
- 2 あるキーでドレミファソラシドというフレーズが弾けるようになったら、どのキーでも弾けるということである。(移調)

この考え方を応用させれば、原曲キーがC#のとき、カポタストを1フレットに付け、キーをCとして演奏したほうが楽だ！(いわゆる「Capo 1 Play C」というヤツ)ということが分かり、さらに2台目のギターは「Capo 4 Play A」で友人に弾いてもらおう！なんてことが瞬時に分かるようになります。

「階名」「移動ド」の考え方は世界共通です。ですが、「固定ド」を使うべきか「移動ド」を使うべきかは様々な議論があり、人や専門書によって言い方・書き方がまちまちです。

私は「階名」「移動ド」を皆さんに強く薦めます。

ギターという楽器を演奏する上では「移動ド」を利用したほうが分かりやすいし、ポピュラー音楽では弾き語り・伴奏をやるにしてもボーカリストによってキーの変更(移調)は当たり前のように行われるからです。

また、このあと説明するコード理論、スケール、アドリブなど、ギターを演奏する上で全ての事に関わってくる重要な考え方です。

私はある小学生にこの「階名」について教えたことがあります。

しかし、なかなか理解してもらえませんでした。

日本の学校教育では音名も階名もドレミファソラシドを使っており、それが原因で音名と階名の違いが分かりにくく、混同するようです。

音名と階名の違いをハッキリさせたいです。

さあここまで階名について説明してきました。

次章ではコードの構成音を考えるときに欠かせない「音程」についてお話します。

まとめ

階名は移動する(移動ド)

階名ドレミファソラシドは移動しキーの数だけ存在するので、使うときはキーを意識する必要がある。

階名移動ドを理解すれば、ギターを100倍楽しめる

音程

「音程がいい、悪い」と言いますが、音程とは何のことでしょう？

「音程＝インターバル」とは2音間の距離のことです。

2音間の距離ですので、基準になる音があり、それに対して比較する音があります。

ちなみに、音程は英語でインターバルであり、ピッチではありません。

ピッチとは「音高」のことで、音そのものの高さのことです。例えばA=440Hzという具合です。

音程は2音間の距離ですので、その距離を表すための単位があります。それが「度」です。

英語では「度」という単位は使いません。英語では序数を使って～thと言います。

セブンス(7th)とか言いますよね。

また、1度・8度はそれぞれユニゾン・オクターブとも言います。

音程を分かりやすく理解するために、先ほどの”階名定規”を使います。

先ほどの階名定規を発展させます。さらに分かりやすくするために数字を使って表します

ド		レ		ミ	ファ		ソ		ラ		シ	ド
1		2		3	4		5		6		7	8

fig1

fig1 のようにドを1とします。

レを2、ミを3… と順番に番号を振ります。

9以降もありますが、今回は8までにします。

ではレbは何番にしましょうか？

レbはレの半音下…ということで「1.5」と番号を振りたいところですが、後々のことを考えて「m2」とします。

同じように空いているところに番号を振ります。

こうなります。

ド	レb	レ	ミb	ミ	ファ		ソ	ラb	ラ	シb	シ	ド
1	m2	2	m3	3	4		5	m6	6	m7	7	8

fig2

まだ埋まってないところがありますが、あとで説明します。

今度は”音程定規”と呼ぶことにします。

音程定規は階名定規と同様、移動します。

ちなみに”定規”という言葉はここでしか通じない言葉ですので気をつけてくださいね。

この数字が2音間の距離を表す数字になります。

ただし、この定規は普通の定規と違い使い方にコツがいります。

普通の定規は「0」から始まりますが、音程定規は「1」から始まっています。

例えば「CとD」の距離を測ってみましょう。

C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	B	C	C#	D	D#	E	F
ド	レ ^b	レ	ミ ^b	ミ	ファ		ソ	ラ ^b	ラ	シ ^b	シ	ド					
1	m2	2	m3	3	4		5	m6	6	m7	7	8					

fig3

Cに音程定規の1を合わせます。Dに当てはまる数字を読みます。「2」です。単位は「度」です。なので、CとDの距離は、「2度(英語ではセカンド)」となります。「2-1=1だから1度」ではありませんので気をつけてください。

次に、DとFの距離を測ってみましょう。

移動させて、Dに音程定規の1を合わせます。

C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	B	C	C#	D	D#	E	F
		ド	レ ^b	レ	ミ ^b	ミ	ファ		ソ	ラ ^b	ラ	シ ^b	シ	ド			
		1	m2	2	m3	3	4		5	m6	6	m7	7	8			

fig4

Fに当てはまる数字を読みます。「m3」です。

何と読めばいいでしょう？

「短3度」と読みます。小文字mは「短」と読んでください。英語 minor(マイナー)のmです。

DとFの距離は「短3度」(英語では minor 3rd)・・・ということになります。

この「m3」を短3度と呼ぶのに対して「3」を「長3度」(英語では Major 3rd)と呼びます。

なので音程定規も「3」→「M3」とします。英語 Major(メジャー)のMです。

minorの小文字mとMajorの大文字Mの使い分けは世界共通ですので、音程定規もこれに合わせてます。

こうなります。

ド	レ ^b	レ	ミ ^b	ミ	ファ		ソ	ラ ^b	ラ	シ ^b	シ	ド
1	m2	M2	m3	M3	4		5	m6	M6	m7	M7	8

fig5

ご覧のとおり、「3度」という音程(距離)には「短3度(m3)」と「長3度(M3)」という2つの音程があることが分かります。

「短3度(m3)」も「長3度(M3)」も両方とも「3度(3rd)」です。

ちょっとややこしいですか？

「3度でハモる」と言いますが、「短3度」と「長3度」を両方使ってるんですよ。

ハモリについては、また別の機会にまとめたいと思います。

fig3で、CとDの音程(距離)は「2度」と言いましたが「長2度(M2)」です。大丈夫ですよ。

実はこういった「短〇度」「長〇度」という呼び方をするのは「2度」「3度」「6度」「7度」のときだけです。

「1度」「4度」「5度」「8度」は、それぞれ「完全1度(P1)」「完全4度(P4)」「完全5度(P5)」「完全8度(P8)」と呼びます。大文字 P は Perfect の P です。英語では、P1=Perfect first…と言います。

そして、「1度」「4度」「5度」「8度」には「短〇度」「長〇度」という呼び方はありません。

代わりにそれぞれの ♭ を減〇度、# を増〇度と言います。

例えば、ソの ♭ を減5度(♭5=フラットファイブ)、# を増5度(#5=シャープファイブ)と言います。

fig5 と fig6 を比べると分かりますが、ソ#とラ ♭ は呼び方は違いますが同じ音です。

これを「異名同音」と言います。

説明の都合上、音程定規は「#5」を使用します。

難しい話はしません。

名前だから仕方ない…まあ、そういうものだと思って覚えましょう。

これで、音程定規が全て埋まりました。

最終形はこうなります。

ド	レ♭	レ	ミ♭	ミ	ファ	ソ♭	ソ	ソ#	ラ	シ♭	シ	ド
P1	m2	M2	m3	M3	P4	♭5	P5	#5	M6	m7	M7	P8

fig6

メジャーコード

和音＝コードとは2つ以上の音の重なり合わせのことです。

「CとD」「CとD#」「CとDとA」…と無限にあります。

私たちがよく耳にするポピュラー音楽は3～4つの音を重ね合わせたコード(三和音・四和音)が基本になります。

四和音は三和音から作られますから、基本は三和音ということになります。

三和音は3つの音を重ね合わせたものです。

「3つの音の重ね合わせ方」には法則があり、3度ずつ重ねていきます。

それではCというコードの構成音を見ていきましょう。

Cというコードは 長三和音(メジャートライアド) と呼ばれるコードです。

普段はメジャーコードと言ってしまいますね。

メジャーコードは「完全1度 長3度 完全5度」の3つで構成されます。前章の音程定規の「P1 M3 P5」です。

このときの完全1度にあたる音名をコードネームに使用します。

また完全1度を根音(ルート)と言います。

簡単にいきましょう。

またまた”音程定規”の登場です。

Cというコードの構成音を知りたいので…

音程定規のP1をCに合わせます。

このP1に当てはまる音を「ルート(根音)」と言います。和音はこのルート音に構成音を積み重ねて作られます。

メジャーコードの構成音は「P1 M3 P5」ですので、P1 M3 P5 の音名をそれぞれ読み取ります。

C E G です。これがコードCの構成音です。いわゆるドミソの和音です。

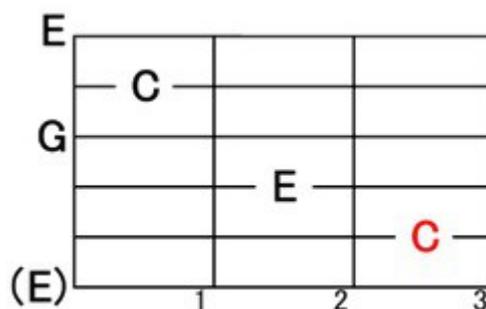
簡単ですね！

C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	B	C	C#	D	D#	E	F
ド	レ ^b	レ	ミ ^b	ミ	ファ	ソ ^b	ソ	ソ [#]	ラ	シ ^b	シ	ド					
P1	m2	M2	m3	M3	P4	b5	P5	#5	M6	m7	M7	P8					

fig1

それでは、フレットボードでCEGの位置を確認してみましょう。

代表的なCコードのダイアグラムです。



Cのダイアグラム

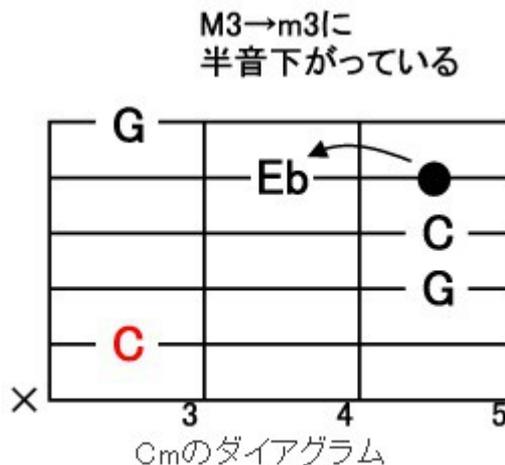
マイナーコード

メジャーコードの構成音は音程定規の P1 M3 P5 でしたね。
 それでは長3度の「M3」の部分をも、短3度の「m3」に置き換えてみましょう。
 P1 m3 P5 です。

C	Db	D	Eb	E	F	Gb	G	Ab	A	Bb	B	C	Db	D	Eb	E	F
ド	レb	レ	ミb	ミ	ファ	ソb	ソ	ソ#	ラ	シb	シ	ド					
P1	m2	M2	m3	M3	P4	b5	P5	#5	M6	m7	M7	P8					

fig1

音程定規の P 1 を C に合わせます。この P 1 に当てはまる音がルート音(ベース音)でしたね。
 次に、P1 m3 P5 の音名を読み取ります。C Eb G です。
 このときのコードネームを Cm(シーマイナー)と呼びます。
 ルートの音名と小文字の m を使って表します。
 覚えましょう。マイナーコードの構成音は P1 m3 P5 です。
 メジャーコードとの違いは3度の音が「長3度(M3)」か「短3度(m3)」かの違いだけです。
 3度の音はメジャーかマイナーかを決定する音になっています。
 ダイアグラムを見てみるとすぐ分かります。3度の音が半音下がってます。
 さらに、6弦開放は E ですので Cm の構成音ではありません。
 従って Cm を弾く時、6弦開放は絶対に弾いてはいけないということが分かります。



マイナーコードも全部で12個です。
 Cm C#m Dm D#m Em Fm F#m Gm G#m Am A#m Bm です。
 AとAm DとDm EとEm の違いなど考えてみると面白いと思います。
 各コードの構成音を音程定規で確認してみてください。

まとめ

マイナーコードの構成音は P1 m3 P5
 メジャーコードとの違いは3度の音
 マイナーコードも全部で12個

セブンスコード

メジャーコードの構成音は P1 M3 P5

マイナーコードの構成音は P1 m3 P5

でした。

今回は四和音です。

三和音に3度上の音を重ね合わせたコードです。

ルートから見ると7度上になります。7th(セブンス)と言うヤツです。

7度(セブンス)の音程には「短7度(m7)」と「長7度(M7)」があります。

しかしどういう訳か、一般に「セブンス」というと「短7度(音程定規では m7)」のみを指すことがほとんどです。

それに対して「長7度(音程定規では M7)」のことを「メジャーセブンス」と言います。

日本だけの話なんでしょうか？

C7 のようなコードを「ドミナントセブンスコード」と言い、CM7 のようなコードを「メジャーセブンスコード」、Cm7 のようなコードを「マイナーセブンスコード」と言います。

それでは四和音を見ていきましょう。

「ドミナントセブンスコード」を説明します。

まずコードCを考えます。

コードCの構成音は音程定規で P1 M3 P5 です。

これに「短7度(m7)」を加えます。

ドミナントセブンスコードは P1 M3 P5 m7 になります。

音程定規の P 1をCに合わせます。

次に、P1 M3 P5 m7 の音名を読み取ります。C E G B b です。

このときのコードネームを C7(シーセブン) と呼びます。ルートの音名と7を使って表します。

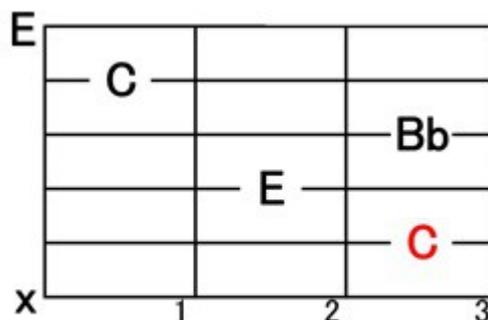
C	Db	D	Eb	E	F	Gb	G	Ab	A	Bb	B	C	Db	D	Eb	E	F
ド	レb	レ	ミb	ミ	ファ	ソb	ソ	ソ#	ラ	シb	シ	ド					
P1	m2	M2	m3	M3	P4	b5	P5	#5	M6	m7	M7	P8					

fig1

覚えましょう。

ドミナントセブンスコードの構成音は P1 M3 P5 m7 です。

ダイヤグラムを見てみると、ちゃんとB bが加わっていますね。



C7のダイヤグラム

12の全キーで構成音を確認してください。

まとめ

ドミナントセブンスコードの構成音は P1 M3 P5 m7

その他のコード

メジャーコード

マイナーコード

セブンスコード

…と見てきました。

これだけ理解すれば、ポップス、ロック、ブルース、カントリー、演歌…と大抵の曲は弾けます。ですが、もう少しだけコードの話をしていきます。

そのほかコードはたくさんあるわけですが、どんなに複雑なコードでも考え方は同じです。

三和音は P1 M3 P5

四和音は P1 M3 P5 m7

でした。

そこから、

M3 が半音 上がったり下がったり

P5 が半音 上がったり下がったり

m7 が半音 上がったり下がったり

するだけです。

そしてそのそれぞれにコードネームがついているということです。

ルートがCで考えます。例えば…

P1 M3 P5 =C の M3 を半音下げると P1 m3 P5 =Cm

P1 M3 P5 =C の P5 を半音上げると P1 M3 #5 =Caug

P1 M3 P5 m7=C7 の M3 を半音下げ、P5 を半音下げると P1 m3 b5 m7 =Cm7(b5)

という具合です。

あとは慣れですので、皆さん一度自分で考えてギターで弾いてみましょう。

自分で考えてギターで確認すると早く自分のものにできますよ。

その他のコードの構成音の一覧表(テンションは除く)です。

コードネームはCをルートとして書いてあります。

ここに記載したコードネームや読み方はほんの一例です。専門書によっては別名を使っていることがありますので注意してください。

三和音

構成音		コードネーム 読み方	
P1	M3	P5	C シー
		#5	C(#5) Caug シーオーギュメント
		b5	C(b5) シーフラットファイブ
	m3	P5	Cm シーマイナー
		#5	Cm(#5) シーマイナーシャープファイブ
		b5	Cdim ※1 シーディミニッシュ
	P4	P5	Csus4 シーサスフォー

四和音

元になる 三和音	付加音	コードネーム	読み方
C	M7	CM7	シーメジャーセブン
	m7	C7	シーセブン
	M6	C6	シーシックス
C(#5) Caug	M7	CM7(#5) ※2	シーメジャーセブンシャープファイブ
	m7	C7(#5)	シーセブンシャープファイブ
C(b5)	M7	CM7(b5) ※2	シーメジャーセブンフラットファイブ
	m7	C7(b5)	シーセブンフラットファイブ
Cm	M7	CmM7	シーマイナーメジャーセブン
	m7	Cm7	シーマイナーセブン
	M6	Cm6	シーマイナーシックス
Cm(#5)	-	-	-
Cdim ※1	M7	CdimM7 ※2	シーディミニッシュメジャーセブン
	m7	Cm7(b5) C ^o ※3	シーマイナーセブンフラットファイブ
	b m7 ※4	Cdim7 C ^o ※1	シーディミニッシュセブン
Csus4	m7	C7sus4	シーセブンサスフォー

- ※1 他書では dim7 を dim と表記していることが多いです。
 ※2 これらのコードはほとんど使われません。
 ※3 ハーフディミニッシュコードと呼ばれるものです。
 ※4 減7度のことです。m7 より半音低い音です。M6 と異名同音です。

慣れてくるとコードネームを見たとき、そのコードの響きが頭の中で思い浮かべられるようになります。また音を聞いたときコードネームが分かるようになります。

分数コード・オンコード

楽譜を見ていると、D/F# や Am onG というコードを見かけます。これらは「分数コード」や「オンコード」と言われるもので、どちらも同じ意味です。普通コードを弾くとき、そのルート音がベース音になります。ベース音をルート以外に指定したいときに「分数コード」や「オンコード」が使われます。指定された音がベース音(一番低い音)になるように押さえます。

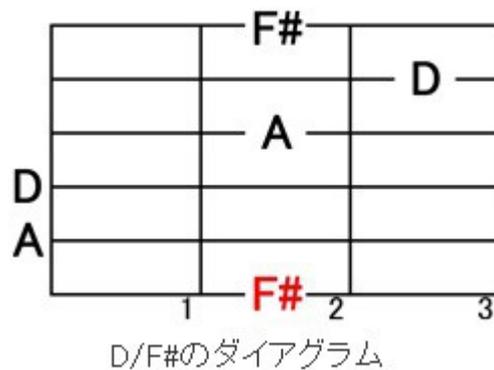
例えば…

D/F# はコードDでベース音をF#にしなさい ということです。

コードDの構成音はD F# Aです。ルートのDをベース音にするのではなく、M3のF#をベース音にすることです。

コードを弾いたとき一番低い音をF#にします。つまり一番最初に鳴る音がF#です。

押さえ方としてはこうなります。



同様に、Am onG はコードAmでベース音をGにしなさい ということです。

Am onG と Am/G は全く同じ意味です。

「分数コードが出てきてもあまり気にせず、分子のコードだけ弾くよ」と分数コードを無視してギターを弾く人がいます。

確かに分母のベース音を無視しても、それほど違和感のないときもあります。

ベース音はコードの基準となる音であり、サウンドの土台となる音です。

楽譜に分数コードが書いてあるということは、作曲者や編曲者があえてベース音を指定しているということです。

弾き手としては忠実に再現したい部分です。

分数コードを理解し、使いこなせるようにしたいです。