

OTO×NOMA

DTM講座

作曲のファーストステップ

今日の講義内容

- ① はじめに
- ② 作曲の種類
- ③ 作曲の流れ
- ④ 作曲エピソード
- ⑤ エピソードから見えること
- ⑥ 作曲と脳について

はじめに

みなさん作曲の第一段階って
どんな流れで作りますか??

筆者は長年感覚で作ってきました。しかし、感覚ではムラがあり、『出来る時』『出来ない時』がある。

納期前に短時間で作らないといけない、コンペで量産しないといけない、そういう経験のなかで、今ではどんな時でもある程度の曲は必ず作れるようになりました。

今日はそのノウハウの一端をなるべくお伝えできればと思います。

はじめに

・筆者の作曲の概要

- ・大半はギターのエレキ語り。断片でも思いつけばボイスメモに録音しておく。一つの曲をまとめるのに、多いと8バージョンくらい考える。

<	すべての録音	編集
2020/09/21		00:05
ミラン6		
2020/09/04		00:53
ミラン5		
2020/09/04		00:37
ミラン4		
2020/09/04		00:42
ミラン3		
2020/09/04		00:37
ミラン2		
2020/09/04		00:44
ミラン1		
2020/09/02		00:39

はじめに

- ギターの弾き語りである程度イメージやメロが固まってから打ち込んでいく。アレンジ作業中もメロを推敲して3~6バージョンくらい作り直す。
- 流れとしてはサビから作ることが多い。次にAメロ。Aは良くしすぎない。Bはサビへの橋渡し。
- イントロやAメロのイメージが強く浮かび、そちらから先に作ることもある。この場合、Aが良すぎてサビで苦戦することも多い。
- 曲がどうしても浮かばない時はリズムやコード先行で作ることもある。

はじめに

・実際のデモを紹介

君がいた夏

再生

作曲の種類

筆者の作曲の主な種類

1. 決め打ちでの作曲依頼(法人)
2. 決め打ちでの作曲依頼(個人)
3. コンペでの作曲依頼
4. 自身の同人活動の作曲

作曲の種類

決め打ち作曲(法人)	決め打ち作曲(個人)
<ul style="list-style-type: none">・発注指示=細かい・イメージ方向性=具体的に指示される・納期=はっきりしている 割と短い・リテイク=ほとんど無い・ギャラ=ハッキリしてる	<ul style="list-style-type: none">・発注指示=曖昧・イメージ方向性=ザックリ指示・納期=有って無いようなもの・リテイク=非常に多い・ギャラ=ケースバイケース
コンペ作曲	同人作曲
<ul style="list-style-type: none">・発注指示=細かい・イメージ方向性=ケースバイケース・納期=はっきりしている 大変短い・リテイク=採用されなければ次はない 採用後はいろいろ・ギャラ=採用時に印税、アレンジ採用 されればアレンジ代	<ul style="list-style-type: none">・発注指示=ない 自由・イメージ方向性=ない 自由・納期=はっきりしている 割と長い・リテイク=ない、全て自分判断・ギャラ=なし。売れば儲け。

作曲の種類

それぞれの傾向(筆者の場合)

- ・コンペ、決め打ち作曲(法人)の場合
イメージ、参考曲がハッキリしていて作りやすい。
参考曲を分析しつつ、パクリにならないよう
上手く寄せて作る。
- ・決め打ち作曲(個人)の場合
自由に作るとトラブルやリテイクになりやすい。
クライアントと参考曲を選び、イメージを共有して
いくことが重要。

作曲の種類

- ・同人作曲の場合
自由に作ろうとすると悩んだり、方向性が散漫になることが多い。アルバムの世界観、イメージを具体的に煮詰めてから作るのが良い。参考曲も選んでおいた方がベター。

つまり…

イメージ、方向性を定めて、参考曲も選んでから作曲することが効率が良く作りやすい事が多い。
(アーティストや作りたいものがハッキリしてる人はこの比ではない。ただし個人的に**創造力は無限は無い**と**思っている**)

作曲の流れ –法人決めうちの場合

- 1) 発注内容を隅々まで分析、咀嚼
- 2) 参考曲を分析、別途自分でも参考曲を追加
- 3) ギター弾き語りでサビを作る
- 4) ある程度メロとイメージが見えたら打ち込む

作曲の流れ

1) 発注内容を隅々まで分析

発注シートや、コンペシートは様々な情報が書かれている。キャラの特徴、作品の世界感などによって、曲想、どんな楽器を使うか？など判断が変わる(作品が『和』の要素が強ければ、参考曲に入っていないなくても和楽器を使うなど)ので、とにかく細かく読む。場合によって、ネットの情報、YouTube、作品を購入して読むなど、可能な限り情報を拾う。

作曲の流れ

2) 参考曲を分析、別途自分でも参考曲を用意

参考曲の

- ・テンポ
- ・調性、コード感
- ・メロのリズム、高低、密度

などは非常に重要。リズムだけ真似る、コードだけ借りるなどはよく行う。

参考曲が少ない場合は、近い雰囲気参考曲を自分で用意するとパクリになりにくい。

毛色の違う参考曲が複数ある場合は、参考曲の『何を』クライアントが求めているか？よく吟味して参考にする。

作曲の流れ

3) ギター弾き語りでサビから作る

『弾き語りだけで良い曲はアレンジしても良い曲』をモットーに、ギター一本で歌って『良いメロ』が書けるよう、昔から長く実践している。たまにピアノを使うこともあり。

サビが曲の中で最も重要であり、強くて印象的なサビが作れないと始まらないので、サビを最初に着手。サビに最も時間をかけるようにしている。良いサビが書けるまで何回でも作り直し、何度も書き直す。

ここで良いフィールが生まれれば後は楽に作れる事が多い。

作曲の流れ

4) メロ、空気感が見えたら打ち込む

作っていきそうな目処が見えたら打ち込んでいく。楽器のチョイスや音色も世界観を表すのに重要だ。

ただしトラックメイカー的な、メロよりもトラックや音色の方が重要な楽曲の場合は、打ち込みから始めていく場合もある。後述の通り、うまくメロが浮かばない時もトラックから作ることもあり。

この辺はケースバイケース。

作曲エピソード -法人決めうち/コンペの場合

アーティスト: 大人数アイドルグループ

参考曲『TOKIO』『かってにしやがれ』沢田研二
など、昭和のヒット曲路線

こだわりポイント

- ・タイトル、歌詞に歌唱メンバーの名前を入れた
- ・『TOKIO』のコード進行、メロのリズムを真似る
ロックンロールっぽさ
- ・サビは『勝手にしやがれ』

作曲エピソード -法人決めうち/コンペの場合

実例紹介

Ha*Na*Ma*Ru

<https://open.spotify.com/playlist/0KxdYJvqUQpOhh78RUvniB>

こちらのリストから『6曲目』をお聞きください

(歌詞)

ちゅらさ 海と風(かじ)そよぐ音
デイゴぬ花咲く木ぬ下で
なんくるないさ わらゆんいつも
花丸笑顔やっさ～

作曲エピソード -法人決めうち/コンペの場合

キャラクター: 沖縄出身のゆるふわ美少年

参考曲 90s男性アイドルのトロピカルなヒット曲

ただし、沖縄っぽくしすぎないでとの発注
(ところが作っていくうちに皆が沖縄方向へ進むことにw)

こだわりポイント

- ・原曲のコード感、ペンタニック感を踏襲
- ・原曲のメロのリズムや高低感を参考にしつつ
よりゆったりな雰囲気
- ・ウクレレ、三線を使い、南国っぽさを出しつつ
民族っぽくはせず、ポップさを維持
- ・レゲエのリズムを使いつつ、古臭くないリズムにする

作曲エピソード -同人の場合

自分にとってGel-Seeds Lab(ゲルシーズ・ラボ)での同人活動はアマチュアだった頃の『**自分が作りたいものを自由に作る**』という感覚を取り戻すための活動。現在もその途上。

- 1作目 10代の感傷的な心情がテーマ
- 2作目 2度と戻らない夏を表現
- 3作目 SF的な世界(相対性理論など)を題材に
オリンピックで浮かれている時代に警鐘を鳴らす
- 4作目 小説や漫画を題材に感傷的な世界を表現

作曲エピソード -同人の場合

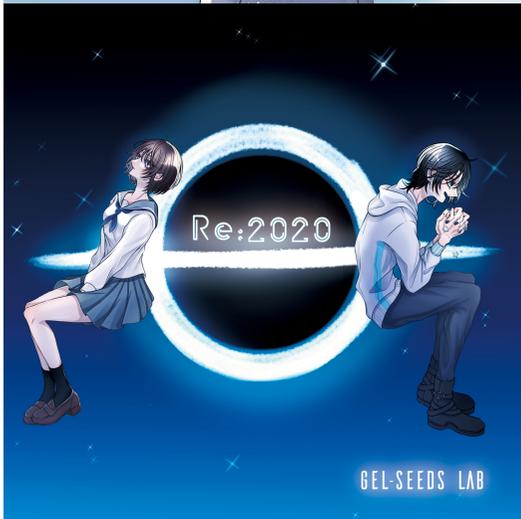


1.逆光のノスタルジア

商業くささが抜けないものの『逆光』は自分らしい作品

2.君と夏、向日葵と太陽

世界観のあるアルバムながら方向性は欲張りすぎて散漫



3.Re:2020

最もJ-Rockしているアルバム発表のタイミングを誤る 2020年に出すべきだった

4.Daybreak

小説や漫画から曲のインスピレーションを得た。作りたいものが作れたが方向性はやや散漫

作曲エピソード -同人の場合

実例紹介

逆光

燦々と照りつける 無口な太陽 放課後のグラウンドに 影を伸ばす
安穩と流れてた 僕らの月日は 君を見つけた時 色が付いた

夢のように季節は過ぎ 平穩が僕を蝕んでいく

※ 不意に君が見せた 儂いその瞳は何を見てた？
霞む午後 残照が織りなす逆光の狭間で

散々な日常に 優しくため息 君は少し早く ここを出てく

卒業までの僅かな時 色づいた夢はもうすぐ終わる

交わす言葉もなく思い出は飽和して
見つめられた記憶さえ 忘却の彼方へ 遠く崩れていく

やがて大人になる一瞬のその季節
憂い秘めたその瞳君は何を見てた？

repeat

作曲エピソード - 同人の場合

アルバムを企画していく中で高校時代に逆光の教室で見た女の先輩が振り返るシーンを思い出し、イラストレーターに伝えたらそのシーンを描いてくれた。ここからインスピレーションを得て曲が生まれた。(イントロのリフだけ前から存在した)初稿のサビメロはカッコ悪かった。

参考曲

『ロンリーハート』YES イン트로

『小夜子』みきとP 全体的な雰囲気、ギターの色、サビの
ディミニッシュなど

など、昭和のヒット曲路線

『三日月ナイフ』サカイユウ Bメロの雰囲気、AORっぽさ

こだわりポイント

- ・80sっぽいリフ、リズム
- ・歌詞の出だしや韻の踏み方、当時の空気感
- ・Bメロや間奏のAOR感
- ・コーラスの山下達郎感

作曲エピソード - 同人の場合

実例紹介

波打ち際へ

「渚へ行こうか」思い出せない記憶と
放課後の温度を肺に閉じ込めた
呼吸の度二人でいた夏が滲んでく

遊びに行こう宿題なんか捨てて
最終日 片道切符握った帰り道はもう

踏切渡った向こう側 手を振って 過ぎていく列車に
反対車線のホーム 君を探して瞬いた一瞬を

隣の席空いたまま 教室の端っこで知らなかった
君のいない世界も廻るって

約束しよう 空の色が変わっても振り返らないことを
青色が目を灼いた
いつか明け方まで君の歌を聴かせてよ
追い風に乗って届くから
入道雲の下溺れた理由は

「家へ帰ろうか」
地平線を辿って落っこちたあの時
陽炎揺らいた交差点 影送り
面影を追いかけて

間違いだらけの解答用紙に丸つけた
忘れたこと正解だと思いたくて

綺麗事で塗り固めてくれたなら
何でも出来る気がした
茜色 目を凝らす
遠く陽が沈んだ 二人海に行ったこと
思い出だけで生きてくよ
飛行機雲なぞって描いた音が

その名前を思い出して

朝が来たら渚で待ち合わせよう
泡沫が消えるまでに
藍色に目を伏せた
きっとでたらめでも
欠けた言葉埋めるから
さよならはまだ言わないで
波打ち際 攫われた感傷の
名前は

作曲エピソード -同人の場合

今作ではアルバムの作詞を娘に任せ、自分が感銘を受けた漫画や小説を娘に私歌詞を書いてもらうことにした。この曲の題材は『渚は海の夢を見る』という漫画

<https://www.pixiv.net/artworks/93915507>

ファーストイメージは物悲しい海辺のイメージしかなく難航。ギターのアルペジオだけが出来、そのコードの繰り返しで打ち込みでデモを作る。それを娘に渡し詞が乗った。その詞やイラストレーターさんに漫画のイメージから描いてもらった海のシーンのジャケットなどから更にイメージを膨らませて、完成させていった。

作曲エピソード -同人の場合

参考曲

『One Last Kiss』 宇多田ヒカル
この曲の達観した美しさ、作品(エヴァ)の世界観に
寄り添った空気感を再現したかった。
静と動の対比、音色の美しさ

こだわりポイント

- Synth Pad の音色(4種類くらいある)、オートメーション
- 細かいメロと大きなメロの対比
- 耽美な美しさ、そこに秘めた喪失感の表現。
- 4コードの繰り返し、それを聴かせための展開
- 漫画のラストの海辺の悲壮感を表現したアウトロ

エピソードから見えること

- ・世界観、表現したい空気感を自分の中で具体化して曲を作るべし
- ・サビメロの強さは最もこだわるべし。世界観を投影した強いサビや言葉が生まれれば、あとは自然と出てくる
- ・参考曲がある場合は、構成、テンポ、リズムを真似ると良い。ただし、重要なのは空気感や世界観。何がその要素を担うのか、見極めるべし。
- ・メロがうまく生まれえない場合は、リズムやシンセの音色、世界観を表す音、フレーズを先にDAWで表現。後からインスピレーションを得る。

作曲と脳について

『メロディが降りてくる』ってどういう事??

コンペを定期的にやっていた頃、メロディを作るのに時間がかかった。推敲したり、『もっと良いメロディを、採用されるメロディを』とムキになると、判断ができなくなり何が良いか？分からなくなってくる。メロディがゲシュタルト崩壊を起こすのだ。そこまで行かずとも、根を詰めれば必ずしも良いというものではない。

これに一番効くのが『気分転換』だ。コンビニに夜食を買いに行くと、その帰り道メロが浮かぶという事が何度かあった。仮眠してからメロを考えるとしっくり来るということも度々。

眠りに落ちる直前に素晴らしい音楽がなっている事があるが、ポールマッカートのニーの『イエスタデイ』の逸話は実に興味深い

作曲と脳について

思うに、頭を使うことと、創造性を高めることは対極にあるような気がしている。

頭のどこかにある『美しいメロディ』達は、理性や論理、知識や知能とは違う世界に存在していて、これらの形而下をいかに捨てて、形而上の世界にアクセスできるくらいトリップ出来るか？にかかっている。だからこそ、イメージ、世界観が重要なのだ。

普段から当たり前前の生き方や、変化の乏しい生活、当たり前前の価値観で頭を使っていると、どんどんそういう場所にアクセスしづらくなりそうだと筆者は考えている。

作曲と脳について

そういう意味では創作に行き詰まったミュージシャンがつい薬に出を出してしまう心情は分からなくも無い。

筆者はクスリはやらないが、酒を飲みながら曲を作ることは（必要なら昼間からでも）よくやる。そこまでせずとも、リラックスして創造性を高めるよう、照明を暗くする、好きなもの、レコードなどを飾る、ワクワク出来る部屋を維持するなどは有効だと思う。

