

もっと！楽曲制作の フレームワーク

最うし(beefst)

おことわり

- 1.個人的な見解
- 2.高速化のためなく、低速化・停滞の回避のため
- 3.知識の提示ではなく、勉強・留意すべき項目の洗い出し
- 4.ワークフローではなく、制作の戦略

コンテンツ

①テーマ

設定
分析

②音

分析
音作り
作曲
アレンジ
ミキシング

③詞

What
キャッチャー

④投資

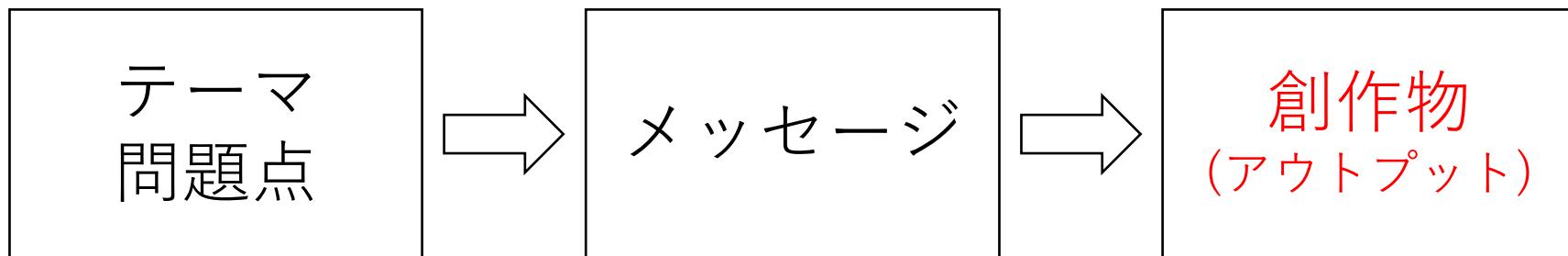
分析
最適なもの

①テーマ -設定-

前提条件として、創作物にはメッセージが必須。

メッセージを導くものとして、テーマ・問題点がある。

テーマや問題点を設定するとき、
自分で探す方法と既存のものを使う方法がある。



①テーマ -設定-

●自分で探す場合

小さな問題点を明らかにすることが重要である。

ささいなこともメモ帳に記録するべき。

→時間が振るいにかけて、問題点を明らかにする。

情報に対して纖細になること。

●既存のものから探す場合

作品を見ること。作品を見るだけではなく、分析するべき。

自分の作りたい分野以外のものから吸収すること。

→二番煎じの創作物には価値がない。



ポップスを聴いてるだけでは
ポップスは作れない！

①テーマ -設定-

よくあるテーマ

感情(悲しみ・喜び・怒り)

愛・恋

欲望

態度

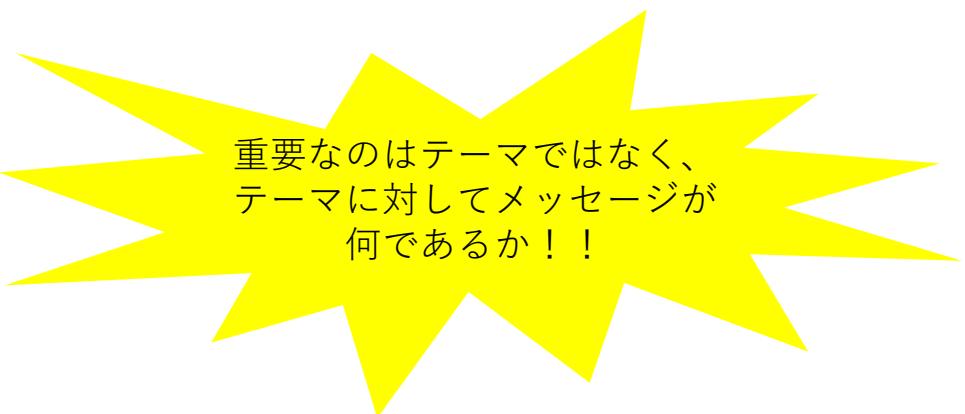
時間

風景

哲学

感覚(色・味・匂い・触覚)

…etc



重要なのはテーマではなく、
テーマに対してメッセージが
何であるか！！

①テーマ -設定-

楽曲制作におけるテーマ

時間の芸術のため、変化に関するテーマと親和性がある。

逆に、瞬間を描いたものに対して親和性が小さい。

印象をテーマにする場合

モチーフとアナロジーによって楽曲が形成される場合が多く、
インストゥルメンタルと親和性がある。

①テーマ-分析-

複数のテーマの中からどのテーマを優先的に選ぶべきか？

創作は作れば作るほどテーマが増えていき、消化しきれなくなる。

そのため、テーマを選ばざるを得なくなる。

→優先順位をつけて選択する

①テーマ-分析-

優先順位のつけ方

- 1.自分が何をしたいのか(気持ち)を明確化する
- 2.その気持ちを表現するために最適なものを絞り込む
- 3-1.テーマに付随する情報収集を行い、さらに絞り込む
→このとき、相性も重要だが、
音楽への落とし込み易さを検討すると、選びやすい。
- 3-2.テーマをすべて創作物に落とし込み、検討する(数が少ない場合)
- 3-3.作りたくなったもの(より気持ちに近いもの)を選ぶ
- 3-4.トラフィックから判断する。ただし、非推奨。

①テーマ-分析-

テーマに付随する情報収集および分析

- 1.言葉の収集
- 2.言葉の関係性の明確化
- 3.テーマの核心部に近い情報そのもの、付随する情報を調べる

情報収集は極力圧縮すること。情報収集：情報分析 = 1 : 1 が理想。

イシューを利用するとよい。

要するに、答えを決め打ちして情報収集を行うと情報収集の無駄が減る。

②音 -分析-

分析項目の洗い出しを行う必要がある

恣意的な作曲になるため …テーマに忠実でありたい気持ちに反する。

音作り・作曲・ミキシングの手がかりは、全て音の分析にある。

音の性格

音の性格は一般的なもの(音楽理論)と、特殊なもの(所感)がある。

どちらも持つべきもので、これらウエイトを考えることで幅が出ると考えられる。

音楽理論にウエイトを置けば、作曲者的になるし、所感ならアーティスト的になる。

所感はアップデートするべきもの。停滞の原因になる。

②音-分析-

音の性格の分析事項

時間を含めた項目と含めない項目がある。

時間を含めた項目 $\cdots y=A\sin(\omega t+\phi)$ 中の変数の変化

増減(グルーヴ・減衰など)

帯域の変化(リバーブ・ピッチベンド・モジュレーションなど)

位相の変化(速さ・発振)

時間を含めない項目

単音(EQ)

和音(コード・噪音)

②音-分析-

和音は楽曲を構成するうえで成果物の出来を大きく左右するのでさらに分析しておきたい。

コード

→M系、m系、dim系、aug系がある。

メロディーとの関係性まで含めるべき …ルーパーの活用

どのスケールに可能性があるかの把握するべき …LCCの活用

ボイシング

→インターバルを考慮したコードの堆積。また、構成音の強弱も考える。

度数関係、またそれらのオクターブ上での関係の(所感の)明確化

②音 -分析-

和音は楽曲を構成するうえで成果物の出来を大きく左右するのでさらに分析しておきたい。

噪音(ノイズ)

→実際のサウンドはノイズまで考慮しなくてはならない。

噪音がどの周波数ならばコードに悪影響を及ぼさないかを考慮すべき。

→それによってEQ処理に困ることが少なくなる。

さらに、複雑さの延長として用いることもできる可能性がある。

②音 -音作り-

音作りの目指すところ

1.欲しいときに欲しい音が手に入る

→先ほどの分析事項を変化させれば、すべての音を作ることが可能である。

しかし、時間がかかるため、プリセットを活用し、変化させるとよい。

プリセットにはわかりやすい名前を付けること！！

2.いい音

→次ページで説明する。

②音 - 音作り -

いい音とは何か

→結局のところ所感である。しかし以下のようないくつかの必要条件は存在する。

- 1.クリアであること(ノイズの存在が程よいこと)
- 2.高音が突き刺すような音でないこと
- 3.音が連続的であること

私の中では、

“自然的であり、低音から高音までバランスよく分布している”

がいい音の条件である。

②音 -作曲-

作曲の思考プロセス

作曲は、ボキャブラリを理路整然とさせる作業である。

どこまで規則正しくするかを、委ねられている。

→ボキャブラリの幅が規則正しさの判断を大きく規定している。

リハーモナイズ

リハモによって規則正しさの具合を調整することができる。

リハモは規則正しさの中における裏切りを作ることに向いている。

また、ボキャブラリを広げる際にも欠かせない技術である。

②音 -作曲-

アナロジー

音楽は数学的側面を有しており、物事の性質・性向を表現しようと試みることができる。個性・テーマとの親和性を高めるうえで有効な手段である。

取っ掛かり

取っ掛かりは最小単位(1~2小節くらい)で行うとよい。

メロディーラインは最小単位の変形から作ると美しい形になる。

迷宮入りしないためにはフレーズをストックしておき、その中から取り出す。

ワンパターンさに困ったらドラムから・バッキングからなど、着手する場所を変える。

②音 -アレンジ-

アレンジのアイデア

アレンジをよくする方法は、良い基礎を使う方法が一番容易。

例えば、いいボイシングを使って楽器だけ変えてみる。

例えば、完成されたアレンジをあえて間違えてみる。……など。

そういう意味でアレンジは基礎の試金石なのかもしれない。

アレンジの勉強

アレンジの勉強はコピーが非常に有効である。

何が鳴っているのか、何をどのように鳴らすのかのアイデアは膨大で多岐にわたるため、それをすべて自分で発想しようと試みることはもはや愚かな行為である。

②音 - ミキシング -

ミキシング

ミキシング(マスタリング)はノウハウと準備が全てです。

参考書を買いましょう。貪欲に調べましょう。

とにかくプリセットを作り(貰ってもよい)、アップデートを繰り返しましょう。

ミキシング環境の構築

- 1.機材をそろえる …EQ、コンプレッサー・リミッター、フィルター、リバーブ・ディレイ、アナライザーなど。(DAWを買えば問題なし)
- 2.つまみの情報を把握する …最低限必要な機能の把握。そのあと、余裕があれば他のつまみも把握。
- 3.プリセットの作成 …ロー・ミドル・ハイの3種類・リズムセクションをそれぞれ2シーンほど想定して作るとよい
- 4.ターゲットとなる音源の収集 …分析器を使って比較するため

③詩 -What-

詩の作り方

詩を作るときは、とりわけWhatを意識するべき。

何を伝えるのか？

何を意味しているのか？

何を意図しているのか？

メッセージの近傍から探してきた言葉を中心に選定し、文章化する。

細かいテクニックについては「作詞についての意見」を参考にしていただきたい。

作詞についての意見：

<https://beef-st.com/2021/04/27/%E4%BD%9C%E8%A9%9E%E3%81%AB%E3%81%A4%E3%81%84%E3%81%A6%E3%81%AE%E6%84%8F%E8%A6%8B/>

③詩 - キヤッチー -

キャッチーさとは

キャッチーさとは、人の心をつかむ度合いである。

もはや避けて通ることはできない。

キャッチーさに欠かせないものは歯切れの良さと程よい中二心である。

意味よりも歯切れの良さが重要と判断される場合がある。

サウンドバイト、一般によく使われる語彙なども意識するとよい。

三現主義

どのような場所で、どのような言葉が使われていて、

実際にどのような言葉がキャッチーとされているかを確認することが重要である。

④投資 -分析-

音楽の質を向上させるうえで、停滞を防ぐうえで、投資は避けて通れない。

ストラテジーゲームを想像していただくとよくわかると思うが、

投資をするのは主に弱みと強みに対してである。

どちらでもないようなものには基本的に投資しない。

なぜか？

- 1.投資に対する効果を感じやすい
- 2.目的意識をもって投資することができる…「どちらでもないもの」に投資するときはこの項目に注意を払うとい
- 3.投資対象を明確化しやすく、優先順位を付けられる。

④投資 -分析-

投資対象をまず分析したい。

音楽制作に使用されるツールは大きく、以下のように分けられる。

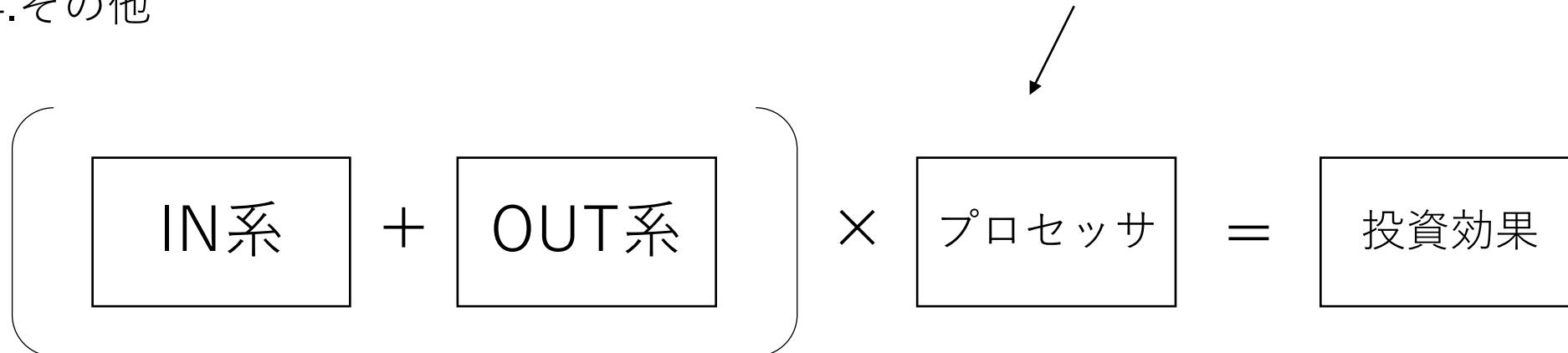
1.IN系

2.OUT系

3.プロセッサ

4.その他

実際はこんなにも簡単に表すことはできないが、
気持ちとしては、およそこんな具合。



投資効果のイメージ図

④投資 -最適なもの-

IN系 …楽器、シンセサイザー、マイクなど

成果物に目に見える変化が起こる

IN系を使用して成果物を制作する。

IN系への投資が最も効果的である。ただし、効果遞減率も大きいので注意である。

効果は標準的であり、誰が購入してもほぼ同じような効果が得られる。

④投資 -最適なもの-

OUT系 …スピーカ、ヘッドホン、アナライザなど

IN系の投資効果を補正する

IN系をOUT系で分析することで、間接的に成果物に貢献する。

投資効果は感じやすいが、本質的な向上に貢献していないことに注意すべきである。

また、属人的である。Xさんが得られる効果を自分が同様に享受できるわけではない。

④投資 -最適なもの-

プロセッサ …コンピュータ、インターフェース、ラックなど

全体に対して投資効果を乗算的に補正する

IN系とOUT系の効果を大幅に補正する。

IN系で得られた音源の加工、OUT系に送るためのインターフェースなど。

激しく属人的であるが、それでも投資する価値・必要性が高い。

④投資 -最適なもの-

その他 …ケーブル類、保守系

直接成果物に影響を及ぼすことはない

前提条件として必要となることが多い。必要な時に必要なだけ購入すべき。

ストックは一種のリスクなので、抱えるべきではない。

ご清聴ありがとうございました

発表は以上となります。もし何かありましたら、以下のリンクにご連絡ください。

Twitter : @beefnosabuaka

E-mail : beefstproject@gmail.com