



fourelaf guitar  
lesson

# FUN OR THROUGH

by Yoshisato Okuda

ファン化するギター、スルーされるギター

## 目次

あなたのバンドは何故スルーされるのか？ .....	4
こんな経験ありませんか？ .....	4
あなたの音楽がスルーされる理由 .....	5
一体感 .....	6
何が「よかった」のか？ .....	6
トーンか？リズムか？ .....	7
オーディエンスが無自覚に持っている基準 .....	8
奥田が経験したオーディエンスの基準 .....	8
一体感とは何なのか？ .....	9
トーンとリズムの関係 .....	9
リズムの一体感は説得力につながる .....	11
リズムの一体感の作り方 .....	12
前提 .....	13
絶対にやってはいけないクリックの利用法 .....	13
音を「合わせる」とはどういう営みか？ .....	15

何故、僕たちはこのリズムアプローチを発想できないのか？ .....	17
僕たちの音楽のルーツ.....	17
日本人であることがリズム的に不利な理由 .....	18
リズムのアプローチを混乱させるもう一つの原因 .....	19
まとめ .....	20
おわりに.....	21

## あなたのバンドは何故スルーされるのか？

人の演奏をみて、こんなことを感じた経験がありませんか？

「なんだかわからないが妙に引き込まれる感じがする」

「何が違うのかわからないけどこのバンドは良い」

「自然と体が動き出す♪」

みたいな経験です。

そして、こういう経験をするとその演奏をしている人にある種の憧れが生まれませんか？そういう「憧れ」みたいな感情を抱く人のことを「ファン」と言うのです。

そして、音楽をやっている側として、人にスルーされる音楽をやるのとファン化する音楽をやる、の二択があった時、あなたはどちらを選ぶでしょうか。

当然、後者ですよ。特にライブ経験者の場合はよくわかるとおもいます。バンドをすでにやられている場合だったとしてもメンバー同士でそれぞれにぐっと来る演奏を感じることがあるかもしれません。この読み物はライブもバンドもやってない場合は、あまり関係ない話に映るかもしれませんが、その場合はいずれあなたにもやってくる話だと思って読んでもらえると嬉しいです。

## こんな経験ありませんか？

さて。僕たち人間は誰しもそうですが、恥をかきたくありません。

折角練習をしたのにオーディエンスの反応が悪いと途端に恥ずかしい気持ちになったり、変なもの聞かせているような気持ちになるのが普通でしょう。

ライブとかやるとなったら大体友達が見に来るものです。見に来てくれたまでは良いけど、なんだか微妙な表情を浮かべながら無理やり作った笑顔で「おつかれ！よかったよ！」と言われても僕たちは見破ってしまうものです。

それに大体、友達は最初のうちは来てくれるけど、だんだんあの手この手でライブに行けない言い訳をし始めるので時間が経つと、友達が過去に言った「おつかれ！よかったよ！」が嘘だと気づくのです。

後、今はどうか知りませんが、ライブハウスなんかでライブをやると昔はブッキングマネージャー（以後 BM）という出演者のスケジュール管理をする人がいて、なぜかライブが終わると BM と一緒に反省会をさせられたりします。色々ダメ出しされて何故か多くの人はそのダメ出しを受け入れます。でも、後々考えるとそのおかしさに気づくのです。

なぜなら、僕たちはチケット代と称した法外な出演料を支払っているのになぜかダメ出しをされるのだから。でも、そこに気づいたとしても後の祭りですし、ライブハウスに嫌われたらライブできなくなるから肚の底に不満を持ってても我慢して、辛抱して音楽をやるのです。

気がつくと自分はたくさんの人に馬鹿にされている気がするわけです。そして、肝心な自分自身も自らの音楽を質の悪いものだと認識していたりするのです……。

## あなたの音楽がスルーされる理由

どうでしょうか？ 全てとは言わないけどいくつか似たような経験がありませんか？ でも、大丈夫です。僕はこれからあなたが今までにしてきた悔しい経験をひっくり返すきっかけを与えようとしているのだから。

ここから先を読んでいくとあなたは何故、自分の音楽が人に受け入れてもらえなかったのかわかるでしょう。何故、友達はライブに来てくれなくなったのか、その理由の一端が見えるはずです。BM の理不尽なダメ出しの原因もわかるはずです。

**つまり、ファン化する音楽とスルーされる音楽の違いがわかるのです。**

そして、これがわかったら後は簡単。原因を解消するための手立てを打てばいいだけです。まずは、原因、理由を知るところからです。

## 一体感

では、ファン化する音楽とスルーされる音楽の違いをズバツと提示します。あなたの音楽がスルーされる理由、そして、ファン化する音楽との最大の理由。それは……

### 一体感。

そう、要はまとまりが無いのです。バラバラなのです。バンドをやっている場合はすごく顕著です、そのままです。それがデュオやトリオとかも同じ。ソロ(ピン)でやっている場合は、統一感と置き換えて構いません。(今後はソロでの統一感というのは一体感と表現します)なんせ、一体感が無いのです。

何故、一体感と言い切れることが出来るのか？それはオーディエンスの立場を想像したらわかります。彼らは音楽のことを知りません。僕たちみたいに音楽の仕組みを勉強しているわけではありません。そう、よくわからないはずのものなのに「おつかれ！よかったよ！」とっているのです。

## 何が「よかった」のか？

ここで僕たちは疑問を持たなければなりません。なぜなら、彼らは音楽を知らないのです。**なのに、何故、「よかった」という判断を下せるのか？**

「いやいや、だから、それは嘘なんだろ？僕たちを傷つけまいと嘘を言ってるんだろ？」と思うでしょう？でも、あからさまに、箸にも棒にもかからないレベルの演奏聞かされたとしたらあなたはそんな嘘つけますか？ジャイアン之歌やしずかちゃんのバイオリンを聞いてのび太達が耐えられないのと同じではないですか？

聞くだけで耳が腐るようなレベルのものは嘘でも褒めることは出来ません。これが出来たらその人は詐欺師でしょう。つまり、「よかった」という判断が下せる時点でそれが本心からのものではなくとも何らかの基準がオーディエンスに存在しないとその判断は下せないのです。彼らは無自覚ではあるが、何らかの基準を持っているのです。

では、その基準とは一体何なのでしょう。

## トーンか？リズムか？

ここで音楽の仕組みをおさらいしましょう。音楽はトーンとリズムでした。だから、これを一つずつ見ていくと答えが出てきそうです。ということでやってみましょう。

まずはトーンです。トーンはオーディエンスにとって音楽の良し悪しをはかる基準になるのでしょうか？答えは NO です。

もちろん、「いい音」と感じることはあるでしょう。でも、そこには個人差が存在しますし、大体においてこの場合の「いい」は「心地よい」「音の好み」であることが多いです。それに彼らはトーンに関する知識はありません。生体的に感じる事が出来るのはクリーン度のレベル(ノイズが多いか否か)とリラクゼーション効果のある音(アコースティックな音とかは代表)、音量の心地よさを感じる事が出来るくらいです。後は好みによって良し悪しに変化するはずで。

こんな基準に僕たちが合わせていたら僕たちの音楽が阻害されてしまう。本当はヘビメタやりたいのにみんなヒーリング音楽になってしまいます。(もちろんヒーリング音楽が駄目という意味ではありません。)

それに好みで良し悪しが変わる部分に僕たちがアプローチしたら人によって変わる部分にアプローチすることになります。それは大きなロスを生みます。あなたの時間と労力は貴重なのです。もっと確実に影響を与える部分にフォーカスするべきですね。

## オーディエンスが無自覚に持っている基準

もう、ここまで来たらわかりますよね。そう「リズム」。これが答えです。これこそがオーディエンスが音楽を判断する際に持っている基準です。

オーディエンスは絶対にリズムを基準にしています。無自覚ではありますが。

例えば、心拍、脈拍、呼吸の間隔、歩調、それに伴う腕のスイング間隔。これ、全てリズムックに行っているのです。つまり、僕たちは普段、自覚してないけれども体の中に存在するリズムと共に生活をしているのです。そして、これは基本的に、緊張、心配事といったプレッシャーが無いときはいつも大体一定なのです。

つまり、これは言い換えるといつもリズムは感じながら生活している、ということです。だから、彼らは音楽を聞く際にリズムを基準にしているのです。もちろん、自覚してないのだから口では「このサウンドが良いんだよねー」とかわかったようなことを言いますが。でも、その実はリズムなのです。

## 奥田が経験したオーディエンスの基準

とはいえ、無自覚なものだしそれを断言すると「ホントかよ」と疑いたくなるのも理解できます。なので、僕の経験上、これが正しいと思っている根拠をお話しましょう。

今では教えることが楽しくなってライブを久しくやってませんが、ライブをやるといつも見知らぬ誰かが話しかけてきます。友達になれるかもしれないと僕も思うからいつもちょっと話をするのですが、大体、いつもリズムにまつわるコメントが出てくるのです。

例えば、こんな感じ。

客「あの・・・〇〇(バンド名)で演奏されてた方ですよね？」

奥田「はい、そうですが・・・」



客「はじめてみましたが、めっちゃ良かったです！」

奥田「ほんまですか！楽しんでもらえて良かったです。」

客「もう、ホント体が動き出すようなギターでした。なんか久々にこういう音を聞いた気がします、ありがとうございました！」

とまあ、こんな感じのコメントをいつもいただくのです。

ここでももちろん重要なのは「体が動き出すようなギター」というフレーズです。これはリズムを表していることはわかりますよね。この手のコメントが毎回形を微妙に変えてやってきます。これはまさに素人でもプロでもここを感じる能力があり、ここを基準に音楽の良し悪しを判断しているということなのです。

そして、うちの生徒さんたちでもリズムを根っこから整えてあげると途端にライブのウケが良くなる方はたくさんいるのです。

## 一体感とは何なのか？

さて、ここまで来たらもう分かるでしょう。「一体感」とは何なのか？これはリズムの一体感です。(ピンでやっている方は演奏のリズムにおける統一感)。

じゃあ、そのリズムの一体感は僕たちの演奏にどう関わってくるのか、もう少し深く覗いてみましょう。

## トーンとリズムの関係

多くの方はトーンを大事にします。なぜなら、トーンは音楽をやっている人にとっては比較しやすいからです。明らかに歪んでいるトーンとクリーントーンをあなたは聞き分けることが出来るでしょう？ノイズフルなトーンとノイズレスなトーンも聞き分けることが出来るはずですよ。

だからこそ、トーン的追求を多くの人がやります。あなたもきっとそうでしょう。そこでトーンというものをちょっと掘り下げてみましょう。そのためにも一度音楽から離れます。

例えば、僕たちの日常には色々な音がありふれていますよね。隣人の喋り声、道路を走る車のエンジンの音、PCのファンの音、食べ物を炒める音から、お風呂をわかす音、トイレの水が流れる音……たくさんの音が日常に存在します。

でも、これらの日常に存在する音を聞いてあなたは音楽を感じますか？

感じないですね。でも、楽器を弾いている音からは音楽を感じるわけです。これは何が違うのでしょうか。こんなことを考えたことがありますか？無いならちょっと時間をとって考えてみましょう。日常の生活音と音楽は何が違うのか？以下に考えた結果を書いてみましょう。

生活音と音楽の違いを書いてみよう。

はい、では、答えです。

生活音と音楽の最大の違いはリズムの規則性です。

生活音にはリズムの規則性はそこまでありません。先の例で言うと隣人の喋り声は話す内容によってリズムは変わるし、食べ物を炒める音もフライパンの中で具材を炒めるリズムに規則性なんかありませんよね。道路を走る車のエンジンの音、PCのファンの音、お風呂をわかす音、トイレの水が流れる音はずっと鳴り続けるだけだから規則性と言うには無理があります。

ところが音楽には一定のリズムやテンポ、それが基本的には規則性を持って現れるのです。つまり、何が言いたいかと言うと、生活音のような無機質な音であったとしてもリズムの規則性を与えられると音楽を感じるということなのです。それを顕著に表しているのがドラムでしょう？ドラムは一発何かを叩くだけでは特に音楽は感じません。でも、バスとスネア、ハイハットがある種のリズムの規則性を持つと立派な音楽を感じるわけです。

これが何を意味するのか？が大きなポイントです。つまり、生活音やドラムの音のような打撃音に代表されるような無機質なトーンを持つものでもリズムの規則性を与えられると途端に音楽として機能するということが重要なのです。もっとわかりやすく言うと・・・

リズムの良し悪しがトーンに影響している

ということが言えるわけです。

どうでしょうか。リズムの一体感が如何に重要か？ということがわかりますか？オーディエンスは(実は僕らプレーヤーも)トーンを聞いている様に思いますが、実は体が反応しているのはリズムだということです。リズムを基準にして、音楽の良し悪しを判断している。それなのにもかかわらずタチの悪いことに無自覚だということなのです。こうなるとオーディエンスの反応や BM の反応、好きな異性に至るまで、「聞き手」の体の中で何が起きているのかわかっていただけだと思います。

## リズムの一体感は説得力につながる

ですから、当然、一体感は音楽の説得力にも繋がります。つまり、リズムの一体感をもたせた音楽を聞かせることでオーディエンスの意識に「何故だかわからないけど、良い」という感覚を残すのです。

これは、とんでもなくすごいことなのです。オーディエンスや僕たちプレーヤーの中に革命をもたらします。オーディエンスは普段感じる事が無い、ライブ(生演奏)の凄さに感動し、そのフィードバックをすることで僕たちプレーヤーもそこまで惹きつけることが出来たことに感謝するのです。

センスの良い人は自分のバンドがライブでウケない時に、色々な原因を想定します。

「MC がしょーもないのではないか」「リズムの工夫がいるのではないか」「サウンドメイクがしょぼいのでは？」「サウンドのバランスが悪いのでは？」「演奏ミスったからだ・・・」「衣装がダサイからか？」といった感じです。

ひどい場合は「メンバーの〇〇のプレイがしょぼいから・・・」「ハコ(ライブハウス)と自分たちの相性が悪い？」「ハコのサウンドシステムがまさかしょぼい？」といったかなり性格の悪い人が考えそうな理由まで思いついてしまうのが人間のサガです。(もちろん、そうなるくらい混乱しているという意味です。この方が性格悪いかどうかは知りません)

残念ながら、それらは本質的ではありません。どれも時と場合によって変わるからです。こんな変化のある部分を追いかけたいけません。もっと不変で、条件によって変化しないものを追いかけるべきです。

それがリズムの一体感なのです。そして、これがあなたの音楽に強烈な説得力をもたらすのです。ファン化する音楽とスルーされる音楽の差だとも言えるのです。

## リズムの一体感の作り方

リズムの一体感の重要性は理解できましたか？ファン化する音楽にはあり、スルーされる音楽にはない。それが一体感です。

では、そんなリズムの一体感。これはどうやって作っていくのでしょうか。重要性は理解できてもその作り方がわからないのでは意味がありません。なので、作り方をこれから提示していくのですが、その前にほとんどの方がやっているリズムトレーニングの間違いを示すことでまずはあなたの頭の中の常識をぶっ壊していただこうと思います。

## 前提

世の中には様々なリズムトレーニングが存在します。きっとあなたの頭の中にもぱっと思いつくリズム練習法がいくつかあることでしょう。でも、断言します。その多くは間違っている、と。そして、何故間違っているのかも提示しようと思います。

例えば、リズム練習で一番よくあるやつがクリックを利用したリズムトレーニング。クリックに合わせてずれないようにギターを弾く事でリズムを整えようとする練習方法です。

何故、これが間違っているのか？いくつかあるのですが、わかりやすいのは「本番でクリックは絶対に鳴らないから」という理由です。

多くの人は何を思ってかクリックに合わせてという行為をしてリズム練習しているつもりになっているのです。でも、本番ではクリックは鳴りません。代わりに聞こえてくるのはドラムの演奏です。この演奏は人が行うものです。つまり、機械が演奏しているのではないのです。

クリックの最大の特徴は絶対に変わらないテンポとタイミングとアクセントです。これは人間では絶対に表現出来ないリズムを出力しているわけです。

つまり、絶対に人間が表現出来ないリズムを前提にして練習している、ということです。でも、ここまで読んでわかりませんか？この練習おかしいですよね。

## 絶対にやってはいけないクリックの利用法

さて、ここできっと人によってはこんな反論が出てくるはず。「私のバンドにはドラマーがおらず、打ち込みなんだけど・・・」という反論。もしくは「私は一人でソロギターだからドラマーがいない」「ギター・ボーカルのデュオだからドラマーいない」といったケースです。

仮にあなたがこうであったとしてもクリックによるギター練習やっているなら間違ったやり方を採

用しているのが普通です。それはどういうやり方かという、クリックに合わせるというやり方。多分、まだ意味がわからないでしょうから、クリックに合わせるという行為をもう少し細かく分析してみましょう。

クリックに合わせる、というのはまず、クリックを聞きます。そして、そのクリックが刻むテンポを読む（もちろん意識的にやってはいません）。そして、次に出てくるクリックのテンポを予測して弾く。弾きながら、クリックがどのタイミングで鳴るかをチェックしながら自分のプレイを微調整しながら弾く・・・とまあ、こんな感じでしょうか。

これ、実は絶対にやってはいけないクリックの利用法なのです。

理由の1つ目は出来ないことをやっている、という点。これは、クリックを聞きながら自分のプレイも聞いているわけです。更に言うと、ギター弾きながらこれを行っているのです。ただでさえ、ギター弾きながら自分の音聞くだけでも大変なのにここにクリックの音も処理しようとしているわけです。当然、あなたの感覚が分散してもおかしく無いと思いませんか？

これはたとえ話ですが、感覚の力を仮に数値化するとします。今まで 100 のエネルギーでギターを弾いていたものが、クリックをチェックしながら弾くことで 20 とか 30 とかに分散されてしまうというイメージです。これではまともな練習になるわけありません。話は変わりますが、耳コピでもこれは同じでして。原音を聞きながら耳コピすると圧倒的にミスが増えます。これは感覚が分散されてしまうからなのです。これと同じことが起こってしまいます。

そして、理由の2つ目はクリックのタイミングを伺うことであなたのリズムがヨれるから。これは当然のことですが、クリックのタイミングを伺いながらギターを弾くわけですから、練習として弾いているギタースタイルのリズムはクリックのタイミングにむかって微調整しているわけです。この状態でクリックを抜いたと想像してみてください。ギタースタイルだけで聞くとおかしいことになりそうな気がしませんか？

これは気のせいではありません。なぜなら、あなたはクリックに合わせて微調整をしているのだから。音楽においてはリズムというのは基本 1234 が繰り返されるかたちで存在するわけですが、クリックに合わせて微調整する、ということはひとまわし目の「1」と蓋回し目の「1」が必ずしも

同じ周期でやってこない、ということを表します。

そして、たちの悪い事に弾いているあなたはそれに気づくことが出来ません。なぜなら、ギターを弾くことにエネルギーのすべてを注いでいるわけではないから。クリックを同時に聞いてそのタイミングを処理しながらギターを弾いているのですから自らのズレを知覚することが出来ないのです。

どうでしょうか。クリックに合わせる、という行為。ちゃんと出来てますか？これが出来ないと言うことはドラムに合わせる、機械に合わせる、人に合わせるということが出来ないことを意味します。

## 音を「合わせる」とはどういう営みか？

では、音を合わせるというのはどうやるべきなのでしょう？ここで言っている「音」というのはクリックもそうですし、バンドのドラマーやベーシスト、ボーカルに至るまですべての音を指しています。そして、この音を合わせるという営みをちゃんと理解できるとあなたのバンドの音には一体感がうまれることとなります。そして、同時にピンでやっている方のリズムの一体感の出し方にもつながるのです。

では、そんな「合わせる」という行為はどうやってやるのでしょうか。これは、自分のリズムに合わせる、ということなのです。もっと具体的に言うと「足踏み」がそれに当たります。

よくミュージシャンを見ていると、足踏みしながらギター弾いているでしょ？あれは何をやっているかと言うと自分の足踏みにギターをあわせているのです。自分の足で先にリズムを出しており、それに対して自分のギターをあわせているのです。つまり、自分の足踏みがクリックの代わりになっているわけです。

これなら、クリックが鳴らないライブとかであっても一定のリズムをキープ出来る、というわけです。しかも、自分の体でやっていることなので感覚も他所に逃げにくい。ギターを弾くことの一部として足踏みを捉えやすいのでこうやって練習するとあなたの体とギターの音に一体感がでてく

るのです。

ピンでやっている場合はこれでひとまず完了しますし、音楽を誰かと一緒にやっている場合は仮にドラマーがスティックを落としたとしても自分の足踏みを頼りにしているので演奏を止めることもなくなるのです。仮にドラマーのリズムがよれたとしてもあなたは一定だからドラムはあなたのギターをガイドにもう一度リズムを立て直すことが出来る。これはドラマーだけではなくベースやキーボード、ボーカルでも同じことです。

まずは演奏しているあなたの体の中と演奏に一体感を出す。

これがバンドとして、音楽として一体感を出すためのファーストステップです。次はこれがバンドメンバーそれぞれで出来ることが重要です。

曲がスタートする時にドラムがカウントを出すことがありますよね。あれもこういう「合わせ方」を知っていると初めて意味を持ち始めます。あれはリズムのテンポを出しているのです。つまり、「このテンポでいっぞー、各々、この感じでリズムをそれぞれの体で表現してくれなー」というドラマーからのサインなのです(もちろんドラマーがこういう理解じゃないケースがほとんどですが笑)

結果的に演奏は合わせるものではなく、合うものになります。

それぞれが微調整しない演奏が表現され、それがドラムの提示したカウントのリズムで統一される。結果、リズムがバシッとハマった一体感のある音楽が出来上がるのです。リズムを専門でやっている人はこの感覚を持っていたりしますが会話をする時の言葉としては「合わせる」という言葉を使います。だからこそ、ややこしい話になるのですが。

なんし「合わせる」=「結果的に合った」という解釈をしましょう。この解釈が無いと演奏に一体感を出すことは出来ません。



## 何故、僕たちはこのリズムアプローチを発想できないのか？

さて、ここまで紹介したリズムに対する各種アプローチですが、何故、こういう理解がみんな出来ないのでしょうか？多くの人は合わせる、ということに関してもすでに示したような誤解を持っています。それもみんながみんなです。僕も昔は誤解組の一員でした。

でも、自分がある程度、理解が深まり、ギタープレイに一体感、説得力を出すことが出来るようになって気づきました。なぜ、僕たちは揃いも揃ってリズムアプローチが出来ないのか？ということに。

もちろん、この原因は僕の推測です。推測ですが、真実をついている、という自信はあります。だから、紹介しようと思うのですが、これは・・・

日本人だから。そして、僕たちのやっている音楽を作ったのは外国人だから。

これが理由です。どういう事が説明しときます。この理由を知ること何故、僕たちがリズムの問題に真剣に向き合わないといけないかがわかるから。

## 僕たちの音楽のルーツ

これを読んでくれているあなたがどんな音楽をやっているのかを僕は知りません。でも、大抵はロック、ポップスといったポピュラー音楽というのに分類されるものでしょう。

そのポピュラー音楽のルーツをあなたはご存知でしょうか？これは外国から持ち込まれたものですよね。特に欧米。メインはアメリカでしょう。じゃあ、このアメリカ産の音楽は何がルーツなのでしょう。

これはアフリカにいた黒人とアメリカの白人の音楽を融合したものがルーツである、と言われてます。それを世間ではブルースと呼ぶわけです。

当時アフリカにいた黒人はアメリカ人によって奴隷として扱われていた黒歴史があります。黒人は日々の重労働のなかつやってくるかわからない奴隷解放を夢見て白人に虐げられていたわけです。そんな地獄のような生活をしている黒人のココロを慰めるものがありました。

それが音楽。ほうきの柄に植物のつるみたいなものをきつく張り、楽器を作り、それを手に日々の労働の辛さを吹き飛ばすために歌を歌っていました。それがブルースの原型だと言われています。

そして、それを見た白人はある部分に感銘を受けます。それがリズム。彼ら黒人のリズムだったのです。そして、白人はそのリズムのクールさの虜になり、自分たちの音楽に取り入れたのです。それがロックンロールだといわれていたりします。

これが海を渡り日本にもたらされて今の J-POP だの J-ROCK だのになっているわけです。

これはざっくりとした流れであり、歴史的な厳密性は保証できませんが、重要なのは歴史的事実ではありません。そうではなく、大事なのは、僕たちの音楽のリズムのルーツは黒人のリズムにある、ということが言いたいのです。

## 日本人であることがリズム的に不利な理由

じゃあ、黒人リズムはどこから来ているのか？ということが問題になるわけですが、これは当然黒人の文化の中にあるわけです。

この黒人文化と僕たち日本人の文化が大きく違っているところがリズム的に不利な理由です。音楽は黒人ルーツのものから発展しているのに、文化が大きく違うことで肝心な部分を養うことが不利になっているのです。

もちろん、ここでその話をするとかなりボリュームのあるものになってしまいますから、ここでは文化の違いが僕たちのリズムに対するアプローチを狂わせている、という理解でおさめておいてください。

## リズムのアプローチを混乱させるもう一つの原因

後、僕たちがリズムに対してもう一つアプローチを誤解する原因があります。ここはすごく落とし穴なので、ご紹介しておこうと思います。

きっとここまで読んで今までに音楽経験をお持ちの場合、特に吹奏楽をやっていた経験がある場合は違和感を感じていることだと思います。それは、「吹奏楽の時にクリック(この場合はおそらく振り子式のメトロノーム)をみて演奏させられたがそれは間違いなのか？」という内容の違和感です。これについてお伝えしておきます。なぜなら、これこそ日本人が西洋音楽のリズムにたいして持つ誤解が作られてしまう部分だからです。

結論から言うと、吹奏楽の時に使うクリック練習はあれで正しいのです。なぜなら、吹奏楽というのは管楽器がメインです。管楽器というのは空気を管の中に送ることで音を出す楽器なのですが、あれは、管の中を空気が通るからどうしても弦楽器よりもタイムラグが出るのです。

しかも、それをあんな大人数で合奏するわけです。ギターみたいに弾いた瞬間に音が出力されない、という点でリズムに厳密になれない、という性質を持つ上に、いわゆる僕らがやっているような軽音楽とは比べ物にならないくらいの大人数の多さで音楽をやるだけどうしてもクリックが必要なのです。

ただ、ここまで読んでおわかりかもしれませんが、吹奏楽やクラシック音楽とポピュラー音楽のリズムにおける考え方は違うということです。音楽の構造や楽器の特性が違うので当然重視されるものが変わるわけです。そして、僕たちは子供の頃に学校の音楽の授業でクラシックをベースにした教育を施されるわけです。

そのまま成長した僕らは「共に音楽である」という認識を無意識に持っているがゆえに、ポピュラー音楽にそのままクラシックベースの常識を当てはめてしまう。結果、リズムに対する理解は一向に深まらず、ひどい場合はトーンのニュアンスからリズムを解析するというよくわからないことをやる人もでてくるわけです。

そもそも、僕たちがやっている音楽の源流はどこにあるか？ということ考えた時に今までしてきた話を適応させて機能するものとそうじゃないものがある、ということです。

つまり、僕たちは黒人ルーツのリズムを持つ音楽をやっている以上、彼らのリズムを探求することで音楽に一体感、説得力をもたせることが出来る、という理解をするべきなのです。

## まとめ

ちょっとむずかしい話になっているので最後にまとめをしておこうとおもいます。知識の整理に活用してください。

- ✓ ファン化させる音楽とスルーされる音楽の違いはリズムの一体感
- ✓ 音を合わせるにはまず、体で感じるリズムと演奏の一体感を出すことから。
- ✓ 僕たちがやっている音楽は黒人リズムがルーツにある。
- ✓ 幼い頃に施された教育で扱った音楽と、今やっている音楽のルーツが違うのに同じルールで処理するからリズムのことはいつまでも謎のままだった。

真に大事なのはこれくらいです。

要するに、スルーされるという一番悲しい状況を音楽において避けるために僕たちはリズムの探求をするべきなのです。そして、それをするには今までのリズムにまつわる常識をぶっ壊さないといけません。

さて、以上がファン化する演奏、スルーされる演奏の解説です。一体感がファン化するために必要な要素の一つであり、それをどうやって身につけるのかもお話ししました。僕たちが何故、こういうリズムアプローチが取れないのかもお話ししました。

普段なかなか聞くことや考えることがない話でしょうからちょっとむずかしいかもしれません。でも、こういう理解をしておくだけであなたの練習は変わることでしょう。そして、あなたの練習が変わる、ということはあなたのギタープレイの質が変わる、ということでもあり、それはひいてはバンドの

演奏、そして、ライブの質につながっていきます。

そうすることであなたの演奏に感動する人がでてくるのです。それを信じてまずは体とギターの一体感を得るために足踏みに合わせるギターを体得してください。

## おわりに

この内容の話は僕はずっと避けてきました。なぜなら、誤解が生まれると非常に有害な話になるからです。そもそも日本人の文化の範囲内にはない話だからちゃんと伝えにくい、というのがあります。そういうこともあり、僕は自分の生徒さんにしか公開しなかったギター練習における革命的な内容です。

しかし、最近、とあるギター本を見た時にリズムに対する解釈がすごく捻じ曲げられるような気持ちになったのです。久しぶりに「有害」だと感じたのです。実際、その本のレビューはベタ褒めでした。そりゃそうです。日本人にわかるようにトーンの話の範囲内で、ギタープレイのニュアンスの話の範囲内でリズムを語り、リズムの本質には触れてなかったのだから。

これ、嘘では無いけれどもリズムが根本的によくなることは無いのだから半分詐欺のような話です。僕はこの状況を確認した以上、黙ってられなかったので急遽、こんなものを作りました。せめて僕の教材やサービス利用者、フォロワーさん達だけには変なものから守りたいという気持ちです。

そしてそれと同時に自分の仕事として本当に上達することを考えたギターメソッドを広めたい、ちゃんと音楽をやることで人生の可能性が開くような考えを伝えたいという気持ちが以前にも増しました。

そこで、あなたに一つ協力してほしいのです。

**今後のコンテンツや情報発信に活かすために、この電子書籍の感想を聞かせてほしいのです。**もちろん、時間はとらせないようにこちらから質問を設置しているのでそれに対して答え

を記述してほしいのです。

是非、以下のフォームからアンケートを送ってください。

↓

[ここをクリックしてアンケートに答える](#)

そして、基本、僕の情報はメルマガでの発信がメインになっています。メルマガの読者さんからは「目からウロコ」「ギター弾くのが楽しくなった」といった嬉しい声を頂いてます。もちろん無料で、めんどくさくなったら簡単に解除できますのでよかったですどうぞ

[メルマガの無料登録はこちらをクリック](#)

奥田 喜聖

発行人：株式会社 fourleaf

奥田 喜聖

[info@fourleafsupport.com](mailto:info@fourleafsupport.com)

メルマガ：[fourleaf guitar lesson 公式メルマガ](#)

HP：[fourleaf guitar lesson](#)

Blog：[ギターほんとの話し](#)