

音楽演奏における表現追求プロセスについての研究

——演奏家へのインタビュー・演奏シミュレーション調査から——

小山 英 恵

(キーワード: 音楽的な感性, 思考・判断, 身体知, 複雑性・総合性・可変性, 音楽表現の創意工夫)

1. 問題と目的

2017年に改訂された学習指導要領において育成が目指される資質・能力の柱の1つに、「思考力・判断力・表現力等」がある。音楽科における「表現」領域において、この能力は、「音楽表現を創意工夫すること」にあたる。現在の音楽科においては、子どもたち一人ひとりが思考・判断し、自らの創意工夫を生かした音楽表現を学習することが求められている。

しかしながら、筆者がこれまでフィールドワークを行った音楽科の授業においては、この音楽表現を創意工夫する学習に1つの問題がある。それは、どのように工夫するかについての思考・判断が、知的な思考・判断へ偏りがちであり、音楽的な感性に基づいた思考・判断を行うことが難しいことである。たとえば、日本歌曲「赤とんぼ」(三木露風作詞・山田耕筰作曲)の歌唱表現の授業において、子どもたちが歌詞や速度という要素に着目して音楽表現を追求するとしよう。このような授業において、子どもたちは、遠い過去に思いをはせるという歌詞のイメージを根拠としてゆっくりとした速度で表現するというような思考・判断を行うことがある。一見妥当に思われるこの思考・判断のプロセスは、しかしながらよく観察すると、多くの場合そこに音楽的な感性に基づく思考・判断が介在していないことがわかる。ほとんどの場合、子どもたちは、「過去のことは古いことだし、おぼろげな感じだからゆっくりした速度がいいのではないか」と頭で考えて判断しているのである。そこには、「過去のこと」というイメージと、音楽表現上の要素としての速度を感性を介して結び付けられていないという問題がある。また、多くの場合、子どもたちは楽曲の作曲者や作詞者について学習し、それらの知識を表現の工夫にいかそうとするが、その場合もやはり頭で考えられることが多い。したがって、そこで行われているのは音楽的な感性に基づく表現というよりむしろ、頭で考えられた操作であり、その根拠は論理的な因果関係等に求められることになる。

このように、音楽科の授業においては、一見、強弱や速度といった音楽の諸要素によって音楽表現を創意工夫しているようにみえても、その思考・判断は音楽的な感性に基づくものではなく、むしろ他教科において圧倒的に多くの訓練を受けてきた知的、論理的な思考・判断を用いることが多いという問題がある。この状況では、本来音楽科で育成すべき「音楽に対する感性」に基づく思考・判断の力が育成されない可能性があるのではないかと、本研究の問題意識はこの点にある。

そもそも音楽的な感性に基づく音楽表現の思考・判断のプロセスとはどのようにして行われるのだろうか。芸術表現のプロセスに関係する先行研究としては、主に認知心理学的研究と、哲学(美学)的研究の成果を挙げることができる。認知心理学的研究におけるこれまでの研究成果については、岡田による考察に着目したい¹。岡田は、表現を「環境の中に何らかの形でモノゴトを生成すること」²としてとらえ、そのような表現がどのようなプロセスで進行するののかという問いを立て、これまでの認知科学や一部美学を含む関連領域の研究成果の考察を通してこの問いに対する結論を次のようにまとめている。すなわち、表現行為は、「行為と知覚のサイクル」(Gibson, 1979)、「内面の表出」(Dilthey, 1910, 佐々木, 1995)、「行為と省察のサイクル」(Schön, 1983)、「芸術領域との関わり」(佐藤, 2012, Vygotsky, 1925)の諸理論³の要素が含まれるプロセスであり、換言すれば、「表現行為は、イメージや感情を外化しながら、その痕跡や周囲の環境を知覚し、省察を加えてさらなるイメージや行為を探索し、環境の中にモノゴトを作り出ししていく行為である。そして、そのプロセスにおいて、他者とのコミュニケーションや芸術領域の文化との関わりを持つことによって芸術表現が成立する」⁴。この研究において、岡田は美術の事例を挙げて論じているが、このモデルが音楽にも適用可能であると考えられると述べている。

一方、哲学的研究に関しては、まず、西園の研究を挙げることができる⁵。西園は、デューイ(Dewey, J. 1859

-1952)の芸術経験論に基づく「生成の原理」を主張している。この研究においては、デューイの自然と精神の統一としての『一元論』哲学から、「日常の経験の中で経験する感覚的質の意味を自然の素材(媒介)を通して、外部世界に芸術として作品を形作り(生成)、その過程で内部世界(衝動性・感情・意志・知性等)が再構成(生成)され、自然の素材と生成の融合・統一としての美的経験を⁶⁾得る」という芸術の「生成の原理」が導き出されている。この「生成の原理」に基づく学習方法として、西園は、「表現(創作・演奏)や鑑賞の対象となる音楽の諸要素を知覚し、それらの組織化によって生み出される質をイメージや感情を伴って感受することを中心にし、外部世界と内部世界が相互作用しながらこの両者が生成されるという状況をつくること」⁷⁾を提案している。音楽の諸要素の知覚と感受を中心とする学習は、現在の音楽科における[共通事項]の内容に通じるものである。

哲学的研究において、とくに既存の楽曲の音楽表現に焦点を合わせているものとしては、ドイツの音楽教育学者エーレンフォルト(K. H. Ehrenforth, 1929-)が哲学的解釈学に基づいて提唱する音楽作品の了解について検討した小山による研究が挙げられる⁸⁾。この理論は、ガダマー(H.G. Gadamer, 1900-2002)の哲学的解釈学に基づき、演奏や聴取の際の音楽作品の了解の構造を、音楽作品とその作品に関与する人間との対話的循環に見出すことで、音楽理解における主観-客観二元論を存在論的に克服するものである。この対話は、音楽作品の事柄と音楽する人の個人的な経験を含むものであり、その対話的循環のプロセスは、音楽作品とその作品に関与する人間に共通する「生活世界」を土台としながら、音楽作品に対する共鳴と批判を繰り返して「先行判断」を修正し、音楽作品との心からの合意と自己理解を深めていく螺旋状のモデルである。この意味において、対話的循環のプロセスは、深まりや成長といった自己形成(対話的な^{ビルドゥング} Bildung)のプロセスであり、実存的視点を包含するものである。

これらの先行研究は、環境への内面の外化と環境の知覚、内部世界や外部世界との相互作用、音楽作品と人間との対話の主張等により、主体と環境、内面と外面、主観と客観といった二元論を克服する点において共通しており、それぞれ説得力のあるプロセスを明らかにしている。また、そのプロセスに「外化の痕跡」、環境、他者とのコミュニケーション、文化との関わり、音楽の諸要素の知覚や感受、「生活世界」、省察や「先行判断」の修正、共鳴や批判といった思考の契機が含まれることが示唆されている。また、小山による研究は、そのプロセスに自己形成の意味を見出している点において、岡田による考察や西園による研究と比して特徴的であるといえる。

しかし、本研究が問題としているのは、ある楽曲を演奏するために、たとえば音楽、環境、人等と関わりながらどのように、また何を規準に自らの表現のありようを判断しているのかという、表現主体におけるより詳細な、音楽的感性に基づく思考・判断のプロセスである。それは、これらの先行研究においては明らかになされていない。

そこで本研究では、音楽的な感性に基づく音楽表現の思考・判断のプロセスについてのケース・スタディを行った。音楽の専門家である演奏家がどのように音楽表現を追求しているのか、その音楽的感性に基づく思考や判断のプロセスの詳細について明らかにすることが本研究の目的である。

2. 研究の方法

(1) 調査および分析の方法

音楽の演奏家2名を対象に、インタビュー調査、および演奏シミュレーション調査を行った。調査の実施日は2014年10月27日および2015年1月4日である。インタビューは、半構造化面接により行った。インタビューの調査内容は、新しい楽曲に出会ってから人前で演奏するまでのプロセスに関するものである。まず、そのプロセスのおおまかな流れについて質問し、回答を得たその流れに沿ってプロセスの詳細について質問した。質問の着眼点は、本研究の問題意識をふまえ、①演奏表現追求のプロセスの全体像、②表現を追求する際に着眼するポイントおよび各ポイントにおける判断規準(演奏表現追求プロセスにおける思考・判断の過程)、③背景的な知識と音楽表現の関係、の3点とした。

インタビュー調査の後で、続けて演奏シミュレーション調査を行った。演奏シミュレーション調査においては、中学校の歌唱共通教材である「花の街」(江間章子作詞・團伊玖磨作曲)を取り上げ、その場で演奏表現のシミュレーションを行ってもらいながら、何に着目し、何を考え、どのように判断し、表現を行っているのかということについて適宜質問し、それに口頭で回答してもらった。楽曲「花の街」を選んだ理由は、いくつかの楽曲について知っているかどうかを尋ねた際に、調査に協力していただいた演奏家らがまったく知らない曲であったこと、また、実際の学校現場において演奏される教材を取り上げることにより何らかのヒントを得られるのではな

いかと考へたことにある。シミュレーションの際、演奏家らには、楽曲の楽譜、作詞者および作曲者の簡単な情報、歌詞のみ縦書きで書かれたもの、作詞者の言葉、3人のソプラノ歌手による録音があることを告げ、それらを使用して使用しなくても構わないと告げたいうで、シミュレーションを開始してもらった。

インタビュー調査および演奏シミュレーション調査は、ICレコーダーで録音し、その内容すべてを文字におこした上で、分析を行った。分析は、次の手順で行った。

- ① 調査で得た情報をカテゴリー化し、プロセスを把握する。
- ② ①で明らかになったプロセスについて、とくに音楽表現追求のプロセスにおける思考、判断を分析視角としてそのプロセスの詳細について明らかにする。

各調査対象者の分析について考察を行ったうで、最後に2人の調査についての全体的な考察を行い、そこから得られる音楽科教育における授業への示唆について考察した。

(2) 調査対象者について

A氏およびB氏の2名に協力していただいた。A氏は30代のピアニストである。ピアノを3歳から始め、高等学校音楽科および音楽大学を卒業後、海外の音楽大学大学院を修了し、演奏家ディプロマを取得している。その後現在まで、演奏活動(ソロ活動や室内楽、伴奏など)を行うとともに、ピアノ講師を務めている。

B氏は、30代のヴァイオリニストである。3歳からヴァイオリンを始め、高等学校音楽科および音楽大学を卒業後、音楽大学大学院を修了し、その後海外の音楽院のディプロマコースで学んだ。現在、プロのオーケストラ奏者であり、ソロ、室内楽などの演奏活動も行っている。

A氏、B氏を調査対象者に選んだのは、いずれも第一線で活躍している音楽家を数多く排出している音楽大学を卒業しており、またインタビュー時も社会において演奏家として活躍し、そのキャリアを重ねている音楽家であり、演奏表現に関わる信頼のあるデータを取るために適切な対象であると考えたためである。また、歌手ではなく、器楽奏者を選んだのは、言葉(歌詞)を使わずに音のみによる表現の追求を専門としている演奏家らへ調査を行うことにより、より純粋に音楽的な感性に基づく思考・判断のプロセスに関する情報を得られるのではないかと考えたためである。

3. A氏のインタビュー・データおよび演奏シミュレーション・データの分析

(1) インタビュー・データの分析

A氏が語る音楽表現のプロセスは、大きく①暗譜を目指す段階と、②音に「色づけ」する段階の2つの段階として捉えることができる。「色づけ」は、A氏独自の言葉であり、具体的には楽譜に書かれている音高や音価以外の表現を音に表していく作業である。これらのプロセスを経て、聴き手の前での演奏というゴールに向かうことになる。

①暗譜を目指す

①暗譜を目指す段階には、①-1楽譜を見て音を出しながら指使いを決めること、①-2演奏しながら楽曲のつくりを分析すること(アナリーゼ)、①-3暗譜、①-4楽曲の背景的な知識を調べることが含まれる。(以下、鍵括弧内のゴシック体はA氏の発言を示す。()内は筆者による。)

まず、A氏は、①-1楽譜を見て音を出しながら指使いを決定していく。

「もともとある程度(指番号が)書いてある楽譜の場合はそれにしたがってやってみて、自分がじっくりこない場所を変えていく。……音楽的なフレーズも変なところにアクセントがくることはもちろん避けるけれども、それも含めてやっぱり使いやすさ。使い分ければフレーズもとりやすい。……最初運動機能的に決めても、アナリーゼして暗譜していったときに、あ、これ合わないなって思っ変えるときもある。音楽的に合わないなっていうことも。」

A氏は、最初の時点でフレーズを理解し、運動機能的な使いやすさを重視して指使いを決めている。ただし、この時点の判断は、後になって修正される可能性のある暫定的なものである。

指番号が決まると、①-2形式や主題の確認等の楽曲構造の分析をしながら弾くことに移る。

「作曲家がどうやって組み立てたのか。それがみえると暗譜がはやくなる。パッチワークの起承転結がみえると、1個1個音を覚えるだけじゃなくて理屈が入るのではやくなる。……曲の構造がみえると、曲の全体像もみえるし、まあ建築家の設計図みたいな。……その曲の地図がわかっているれば、弾くときに、暗譜するときに、ある程

度ここにいったらあれがある、っていうポイントがあるから。……曲の構造を最初の段階で理解することによって早い段階で暗譜とその最終段階のその音楽をどうつくっていくかっていう土台をもう、はやく固めてしまう。」

A氏において、楽曲分析（アナリーゼ）は、楽譜を見るだけではなく、演奏しながら行われるものである。それは、楽曲の全体像を起承転結のように捉えることを意味している。また、楽曲の全体像を理解する目的は、暗譜することと、音楽をどのように作り上げていくのかについての土台固めという2点にある。

次に目ざされるのは、①-3暗譜で演奏できるようになることである。

「アナリーゼしたりして何回か弾いていくうちにちょっと指にも入ってくるので、よし暗譜をしようと決断する」「暗譜までもっていった曲はたとえば1年経って急に演奏会で弾くことになってもすぐに、ある程度の時間で出てくる。でも、暗譜まで仕上げていない曲は、それが出来ない。（暗譜した曲は）身体がやってくれる、というところまで入っている。だから楽。……それが暗譜の状態。」

A氏において、暗譜とは、「身体がやってくれる」域に達していることを意味している。「指にも入ってくる」という表現からわかるように、A氏はこのようなプロセスを「楽曲が身体に入っていく」と感じている。この段階でA氏は、楽曲が完全に身体に入り、無理なく演奏できることを目指している。

一方で、A氏は、譜読みの段階で①-4楽曲の背景的な知識を調べることも行う。

「たとえばその作曲家がどのくらいの時代に生きていてとか、そういうことも知らないで弾くということは、なんか、まったく全然知らない人の手紙を読んでいるみたいでちょっと変。気持ちがやっぱり通らない。」

楽曲の背景的な知識を知らないで演奏することを、「全然知らない人の手紙」を読むことにたとえることに表れているように、A氏は、楽曲の向こうに人間としての作曲家をみており、楽曲を作曲家からのメッセージのように捉えている。A氏において、楽曲の背景的な知識を調べることは、人間としての作曲家を理解する試みを意味している。

②「色づけ」する

次に、②「色づけ」する段階である。「暗譜ができたと思ったら、今度は、色をつけていく。」

「色づけ」の契機となるものは、②-1楽曲の構造分析、②-2楽譜上の指示（表情記号、速度記号等）、②-3演奏者の主観的な感性に基づくもの、②-4他者の演奏を聴くこと、②-5自身の演奏の録音という5つに整理することができる。これら5つは、あくまで「色づけ」のもととなるものであって、「色づけ」の順番ではないことに留意されたい。

②-1楽曲構造の分析とは、先の①の段階に演奏しながら行われた結果であり、それに基づいて「色づけ」していく。

「アナリーゼをふまえてあるので、ある程度のおおまかな骨組みの色づけはそれにしたがっている。」

A氏において、分析はおおまかな「色づけ」の土台となっている。A氏が例として挙げた具体的な着眼点は、声部の役割、形式、楽曲の“the point”（詳しくは後述）である。

声部の役割に基づいた「色づけ」についてA氏が挙げた例は、主題と対旋律に関するものである。

「それは対旋律だって理解して……もうちょっと主題と対旋律のかけあいがおもしろく、対旋律も少し出すと、完全なる伴奏ではなくて、こっちも主題とかけあうように。で、主題もちょっと小さくとか。」

ここでA氏は、2つの声部が旋律と伴奏ではなく、主題と対旋律であるとする分析を通じた理解を、「かけあい」という日常生活における出来事になぞらえて捉え直し、旋律どうしの「かけあい」を強弱によって表現することにつなげている。

次に、ソナタ形式に基づく「色づけ」の例である。

「（ソナタ形式で）たとえば展開部に入ると違うことが始まって違う調にいたりして、『ほらほらちがうでしょー』って音を大きくするとか、強調できる。で、再現部で戻ってきたら、『ほらいっしょだよー。でも、いっしょだけど、ここでも調が違うよね。おわりに向かっているからだよ』っていう、その、納得させる音づくりができる。」

A氏は、ソナタ形式における提示部、展開部、再現部の調性の変化をとらえ、強弱によってその変化を強調する表現へとつなげている。また、直接的な表現につながらない場合でも、構造に基づいた「納得させる音づくり」の土台となることがわかる。

また、A氏は、楽曲に the point があるという。

「1つ1つの曲のなかに、the point っていう、すごく美味しい場所があって、そのために前の5分がある、

後の3分はそこがあるからそこにある、という作り方はちょっと頭におきながら弾く。(楽曲の)山場にそのthe pointがあるっていうときがほとんどなんだけど、山が終わった直後のこのフェルマータのある美味しいコードとか。……(the pointは)探すというよりは、分析していたら、みえることもある。」

A氏が「ちょっと頭におきながら弾く」と述べていることからわかるように、このthe pointは、具体的な音の表現の土台となるものということができる。

次に、②-2楽譜上の作曲家の指示(表情記号や速度記号等)をもとに「色づけ」する場合である。

「たとえば作曲家が書いたアレグロで、速くっていったら、『あ、速く!』って、その気持ちである程度入る。」「最終的には自分のしたいようにする。作曲家の意図するバージョンを弾いてみて、自分の好きな弾きたいバージョンを弾いてみて、何回かそれをやってみて、最終的には自分の弾きたいバージョンになってしまうことがほとんど。」

作曲家によって楽譜に書かれた速度記号は、そのまま演奏表現における速度表現につながる。しかし、作曲家の意図と自分の意図が拮抗する場合もあり、常に楽譜に書かれた記号の通りに表現するわけではない。あくまで、自分が好きなように、弾きたいように弾くことを重視している。

②-3主観的な感性に基づくものとは、弾いていくなかで色や魅力などをA氏が感じとり、そこから「色づけ」していく場合である。

「この和音はすごくしびれちゃうから、ここはちょっと、人に『ここいいでしょう』っていうふうに、ちょっと伸ばして弾いちゃいたいよねって。」「すごく透けたブルーの感じがするとか、冷たいとか、そういうのはあるけれども、夕日が沈むのがみえるとか、そういう具体的なピクチャーみたいなものは、あまり出てこない。」

A氏において、弾きながら感じた和音(和声)の魅力は、その「よさ」を聴き手に伝えるように少し長めに演奏するということにつながっている。一方で、「ブルーの感じ」「冷たい」といった感覚は、具体的な音のイメージにどのように変換されるのか。この点についてA氏は次のように語っている。

「(そのピアノでの音のイメージは)うかぶ場所もある。全部が全部っていうのは難しいかな。見えなくなってわからなくなるから、そのための演奏を聴く。インスピレーションをもらう。」

これまでの経験から、音のイメージが頭に浮かぶ場合もあるが、難しい場合もある。そのような時に助けとなるのが、②-4他者の演奏を聴くことである。

「自分ですごくここはこう弾きたいっていうものがすごく強くある部分と、同じ一曲のなかでも、ここはどういうふうに弾いたら納得するんだろう?ってわからない場所もあって、その策を探すときに人の演奏がすごく助けになる。」

A氏において、他者の演奏を聴くことは、「ここはどういうふうに弾いたら納得するんだろう?」という自己内対話の問いの追究の手段となっている。具体的な音のイメージや表現の在り方について、他者の演奏からヒントをもらいながら自分なりの策を探していくのである。

このようにして、色づけしながら、②-5自分の演奏を録音する場合もあるという。

「(録音をして)プラスになったと思うときと、マイナスになるときがある。……たとえば、録音してそれを聴いたときに、そのときの自分の心臓の速さで、あ、速く弾いちゃったって思うときと、あ、遅く結構このテンポでいいかもって思うときと、聴くときの自分の状態で、その録音した自分の演奏を良いとか悪いとか思うときもあるから。あんまりそれに左右されると……あまりにも考えてしまって、計算してしまったりとか、自分の思い描いていたものがみえなくなるときもあるので、録音はプラスになるけれども、やり過ぎても、それにこだわりすぎても、よくない。……録音したときにプラスになったファクターとしては、自分の演奏を客観的になって聴ける事だと思う。で、その距離が必要だと思ったときには、録ってみるけれども、自分である程度みえてるときは、逆にそれをすると邪魔になってしまうということもある。」

A氏は、自分の演奏を客観的に聴く必要を感じると、録音をする。一方で、音楽表現において自分が良いと感じるもの、その判断は日によって、体調によって変化すると述べている。この点において、録音が必ずしも常に効果的であるとは限らない。

このような判断、自分が「こう弾きたい」という表現は、表現追求のプロセスにおいて様々なことを学んでいくなかで起こることもある。A氏は、次のように述べる。

「最初にその曲をはじめて学んだときには、自分もっていた『この部分はこう弾きたい』っていうイメージが……もっと弾きこんでもっと勉強したら、あーそうだったのか、ってやっぱり作曲家が言いたかったのはこっちなのかって思って自分の弾き方がちょっと変わることもある。最初に持っていたイメージっていうのは、ものす

ごく勝手な自己満足だったっていう結果に終わることもあります。』

なお、①の段階で調べた楽曲の背景的知識が音楽表現にどのように影響しているかについて、A氏は「どこがどう影響しているかは、自分ではぜんぜんわからない。」と答えている。

③音楽表現追求のゴールについて

ところで、このような②「色づけ」のプロセスが目ざすゴールはどこにあるのだろうか。この点について、A氏は次のように述べる。

「自分のモットーとしては、どんな弾き方をしても聴いている人が納得すればいいというのが最終ゴールで、それが自分でも納得できない、わからなかったりすれば、それは聴いている人も絶対納得できない、納得させられないので。かといって自分がすごく納得してひとりよがりでも、人には伝わらないから、そのバランス、おしたりひいたり、おしたりひいたり、ずっと繰り返しているのが最後の仕上げの段階。」

A氏において、音楽表現追求のゴールは聴いている人が納得することにあり、そのためにはまず、自分が納得することが必要であると感じている。しかし、それはひとりよがりであってはならない。A氏は、この納得について次のように語っている。

「『そうだよな』という感じ。……曲をわかって、作曲家の意図することをちゃんと理解して、たとえば、アルゲリッチ⁹とかああいう人はたぶん作曲家の書いてあるのと全然違う弾き方をするけれども、あれが作曲家の意図を納得してああやって弾いてなかったら、聴いている方も納得しないと思うから、そこかな。ちゃんと勉強しつつして、わかった上で、でも、自分はこう弾きたいんじゃないかっていう譲れないものが出てきたなら、それはOK。そういう意味での納得。」

A氏において、自分でこう弾きたいという表現、自分で納得する表現は、楽曲の深い理解のうえで出てくるものなのである。

「自分で曲を仕上げるときとか、同じ曲をいろんな先生にもっていくとみんな違うこと言ったりとかするとき、最終的に戻らなきゃいけないのは楽譜。楽譜に頼るしかなくて、楽譜を何度もみる。で、みなおして、たとえば3年前に弾いた曲でも、あーここはみえてなかったなっていう部分が必ず出てくるから、とにかくわからなくなったら楽譜に戻るっていうことを繰り返していたせいか、やっぱり、アナリーゼっていうのがすごく自分のなかでは重要、曲を仕上げるといことにすごくつながっている。」

様々な解釈がありうるなかで、A氏の最終的な表現の拠り所は、作曲家が残した楽譜である。そのうえで、自分の「こう弾きたい」「譲れないもの」を最も重視しているといえる。

この「譲れないもの」について、A氏は次のように述べる。

「(譲れないものはどこからくるかというと) 美的感覚かな。……だってあのテンポでアレグロって書いてあったらおかしいでしょっていう意味で納得できないときもあるから理屈ももちろんあるんだろうけれど。……それをふまえたうえでの、自分の美的センス。」

A氏において、「譲れないもの」は、理屈ではなく、理屈をふまえた上での自分の美的感覚から来るものである。このような「納得」を追求するプロセスであるが、常にははじめからおわりまで納得できるわけではないという。

「あまりにも大曲だと未だに納得しないで弾いている部分もある。」

A氏において、音楽表現追求のプロセスは、終わりのないプロセスなのである。

(2) 演奏シミュレーション・データの分析

前半のインタビュー調査でA氏が想定していた楽曲は、大曲(たとえばJ.S. バッハ作曲のゴールドベルクヴァリエーションやR. シューマン作曲のクライスレリアーナといった30分~1時間程の長さの曲)であった。演奏シミュレーションの際に取り上げた「花の街」は2ページ39小節の楽曲である¹⁰。

A氏のシミュレーションのプロセスは、①楽譜をみてスムーズに弾けるようになるまでの段階、②「色づけ」の段階の2つの段階によって捉えることができる。

①楽譜をみてスムーズに弾けるようになるまで

A氏はまず、弾く前に楽譜をみる。

「楽譜をみて、何調かみて、4分の2みて、テンポをみて。次にどこまで長い。2ページ。ここが終わり。終止線を探して。次にちょっと小さくみて、ここまでが前奏で、ここから、このリピートサインがあるから、ここ

からがメインの曲なんだなってみる。]

最初に楽譜をみる時点で、A氏は、調性、拍子、速度、楽曲の長さ（終止線の位置）、前奏と主旋律の始まる箇所を確認している。すなわち、楽曲のつくりを理解している。

次に、1度演奏する。その後で、繰り返し演奏していく。

「もう1回弾くときに、今は技術的に難しいところ、指番号的には、わりとこれはそんなに苦労しなさそうなので、あんまり考えない。ちょっと音が沢山のところだけ、もうちょっと弾きこむときに印を書く。今度は音が多いところを部分的に、何回か繰り返しながらもう1回弾く感じ。さらっていく。」

このシミュレーションで使用した楽曲は、A氏にとって技術的な難易度は高くないが、音が多いところを部分的に繰り返ししていく。（ここで、暗譜が必要かどうかA氏に尋ねられたが、調査時間の関係上暗譜することは割愛し、次のステップに進んでもらう。）さらいながら、この時点で強弱を入れている。

「さらいができたら、今度は、スムーズに行くこと。止まるとかがない状態で、指がついていって、他のことを考えないで音と指をそれに合わせるということができてスムーズに」。

「他のことを考えないで」「スムーズに」弾けるようになるまで、という表現からわかるように、ここで、先の暗譜の状態のように、曲全体を通して身体が無理なく演奏できる状態まで持っていく。

②「色づけ」する

A氏は、スムーズに弾けるようになり余裕が出てくると、

「強弱とか、強弱からみえてくる色」

があるという。まずは、前奏部分を「色づけ」する。

「ここは前奏で、だからメゾフォルテだし、わりとこうしっかりとしたオープニング、花がひらく、大きな花びらがひらく、ちょっといま、絵がでてきちゃったけど、オレンジみたいな。……あと、そのピアノの音を出すために、どこのへんの筋肉をつかうか、どのくらいの力がはいつているかっていうのがあって。」

ここでA氏は、強弱記号（メゾフォルテ）と、「しっかりとした」という質感を感じ取り、そこから、「花がひらく」イメージや「オレンジの色」のイメージを、すでに音のイメージとして持っている。またその音イメージは、その音をピアノで出すための身体の使い方、筋肉の使い方と連動してA氏の中から引き出されている。

「ちょっと3連符とかおしゃれに弾きたい……最初も8分音符で普通の2拍子だから、タンタンタン。その後もタカタカタカタカってきてタララ（3連符）なので、ちょっとゆらしちゃう。」

ここでA氏は、前奏における3連符が他のリズムと比べて特徴的なリズムであることを捉えて、その特徴を活かすような「おしゃれ」さを出すために、リズムを「ゆらす」という表現につなげている。

次に歌が入る部分を「色づけ」していく。

「前奏が終わって、歌。ちょっとあまく。メゾピアノで最初よりちょっとしっとり入るからあまく。……ここがメゾピアノで、最初がメゾフォルテで、要するにアナリーゼの積み重ね。ここからちょっと（ピアノの）音が減って、まあこっち（歌のパートを指さす）があるから減ってるんだけど、ここがメロディのはじまり。シンプルになったし。でももちろん曲もI度、主音にもどったので、シンプルに。っていうことを全部統合すると、まあ『花の街』、歌詞が『なないろ』で、あまく、平和な感じ。」

A氏は、強弱記号（メゾピアノ）、音の量、構造（旋律のはじまり）、シンプルさという感覚、和声（主音）、曲名、歌詞を統合させて、歌の出だしの部分の音楽に「あまく、平和な感じ」というイメージを持つにいたっている。ここでの「あまく、平和な感じ」のイメージは、A氏において日常生活におけるイメージではなく、すでに音イメージとしてもたれている。

「で、ここから（「輪になって」の小節）ちょっと変化するよね。これ、ここ（「かけていったよ」の部分）、the pointよね。『輪になって、輪になって』で、クレッシェンド、そういうこともちゃんと歌詞と合って作曲されている。2回違う風にいうっていう。……（「輪になって」から変化するのは）ここにメゾフォルテがあるから、ここから何かおこるなと。（「かけていったよ」の部分がthe pointであるのは）あとクレッシェンド。あとこのタラララララララーラララっていうの（伴奏の動き）が、前奏からのものだから。……最後の方は、ここから（「春よ春よと」の部分）は、しずんでいく。」

A氏は、譜面上に指示されたメゾフォルテという強弱記号から、「輪になって」の部分に変化の予兆を捉える。クレッシェンドと伴奏から、先のインタビュー調査において語られたこの曲のthe pointがその後の「かけていったよ」の部分にあることが捉えられ、音楽表現としては具体的な強弱がつけられる。

ここまで A 氏は、作詞者の言葉を読むことはしなかった。筆者の指示で、教科書に掲載されている作詞者の言葉を読んでもらい、読んだ後で音楽表現に変化があるかどうかを尋ねた。

「アナリーゼした分では変わらない。作詞者の言葉のこの『泣いていたよ 街のかどで』、戦争に行つてとか、こういうのを聴くとちょっと、『泣いていたよ』の歌詞が出てくるところはさっきよりも重く弾くかもしれない。」A 氏は、作詞者の思いを理解すると、その内容を象徴する歌詞の部分を意識する可能性を示唆しながらも、音楽表現としてはあくまで楽譜からの情報を拠り所として音楽表現をつくりあげている。

(3) 考察

演奏シミュレーション調査の分析結果は、A 氏の音楽表現追求のプロセスが、①暗譜（身体が演奏する）を目指す段階と、②音に「色づけ」するという段階として捉えられる点において、インタビュー調査の分析結果を裏付けたといえる。もちろん、プロセスの詳細においては異なる点もあったが、その理由は、演奏シミュレーション調査においては調査時間が限られていたこと、またインタビュー調査時に A 氏が想定した楽曲とシミュレーションで取り上げた楽曲の規模が大きく異なることにあると考えられる。

まず、A 氏における音楽表現追求のプロセスを大観すれば、それは楽曲との対峙において「ここはどういうふうに弾いたら納得するんだらう？」という自己内対話の問いの追究のプロセスであり、そのゴールは美的感性において「納得」できる表現にあるものと捉えられる。

A 氏は、楽譜に出会うと、技術的な弾き方（指番号）を決定し、その音楽の全体像やつくり（縦の重なり方、横の展開、中核となるポイント）を分析によって理解する。ここで留意したいことは、A 氏が、楽譜だけではなく、実際に音を響かせながらそれらを捉えていることである。このことは、楽曲の魅力を五感で捉えることへとつながり、後の音楽表現の土台となっていると考えられる。

次に、繰り返し弾くことによって暗譜し楽曲全体をスムーズに演奏できるようになることが目指される。それは、身体が楽曲を覚えた状態であり、楽曲の身体知の獲得といえよう。細やかな表現を追求する前の段階で、楽曲を身体知のレベルによって理解することが目指されることに着目したい。表現の追求は、楽曲全体を身体レベルで理解した後で行われるということである。

そこから、作曲家が唯一残した楽譜（つくりの理解、表情記号や速度記号等）を一番の拠り所として作曲家が言いたかったことを理解しようと試みながら、また聴き手に納得を与え楽曲の魅力を伝えることを念頭に置きながら、ときに録音を通して自分の演奏に距離を取りながら、最終的には理屈ではなく、自分の美的感性において「自分がこう弾きたい」「納得するもの」「譲れないもの」へと到達する。A 氏が、作曲家の意図を理解しようとするところから出発し、分析を積み重ね、迷ったときには常にそこに立ち戻りながらも、最終的な判断は作曲家の意図ではなく自らの感性にゆだね、自分が「納得」するものを求めている点は注目に値するといえよう。音楽表現追求のプロセスの通奏低音は、自分が何に納得するのかという問いと、自らの感性によるその判断にあるのである。

ただし、どのような表現に「納得」するのかということは日々変化するものであり、また様々なことを学んでいくなかで、楽譜を見直すなかで変化していくものでもある。その変化に合わせて技術的な側面（指番号）も変えていく。音楽表現の在り方は一人ひとりによって異なるだけでなく、一人の人間においても日々変化するものであることを押さえておきたい。

一方で、楽曲の背景的な知識を知ろうとするものの根底にあるのは、なにより、作曲家を人間として捉える態度である。A 氏は、楽曲の向こう側にある人間をみており、楽曲を作曲家からのメッセージとして捉えている。だからこそ作曲家の意図にこだわる。しかしながら、背景的な知識が具体的な音楽表現に直接的につなげられることはあまりない。

音楽表現の追求においては、楽譜上の表情記号や強弱記号、分析によって理解された音楽のつくり（和声を含む）、主観的な感覚や質、また楽曲のタイトル、歌詞などから、あるいはこれらを統合させて楽曲の全体的または部分的なイメージが捉えられる。その際、主題と対旋律の動きを「かけあい」として、楽曲の全体像を「起承転結」として捉えなおすといったように、音楽の構造を、音楽以外のもの、あるいは日常生活の出来事として捉え直すことによってイメージを抱く場合もある。ここには、音楽のつくりの理解が音楽表現のイメージにつながる道が示されているといえよう。

これらのイメージは、これまでの音楽経験から、具体的な音のイメージ（強弱や速度、音の長さ、ゆれ等）として頭に浮かぶがこともある。浮かばない場合は、他の演奏家の演奏から音のイメージや音楽表現のインスピレー

ションを得ることによって生み出されていく。ここで注意を払いたいのは、他の演奏家の演奏は、正解を求めるためではなく、あくまで自分がどのようにすれば納得できるのかという問いのもとで聴かれるということである。また、音のイメージは、その音を出すために身体をどのように使うのかという身体知（技術）と連動してもたれることも注目すべき点である。

以上のようなプロセスについて語る際、A氏は、「ときによっては」「するときとしないとき」といったような表現をよく用いていた。このことから、このようなプロセスはあくまで大まかなものであり、ときによって多様に変化するものであると考えられる。また、求める音楽表現自体も変化するものである。音楽表現を追求するプロセスとは、そのプロセスの在り方もゴールも、不確実な営み、すなわちそれは、生きた人間の営みといえるだろう。

4. B氏のインタビュー・データおよび演奏シミュレーション・データの分析

(1) インタビュー・データの分析

B氏が語る音楽表現のプロセスは、大きく①音楽の流れをつかむ段階、②「こうしたい」（落ち着く場所）を探究する段階という2つの段階として捉えることができる。ただし、これらのプロセスは移行する際に互いに重なり合うものである。

①音楽の流れをつかむ

①音楽の流れをつかむ段階には、①-1他者の演奏を聴くことと、①-2指使い、弓使いを決定すること、①-3部分練習が含まれる。まず、①-1他者の演奏を聴くことについてである。B氏は新たな楽曲を始める際に、楽譜とCDをほぼ同時に入手するという。（以下、鍵括弧内ゴシック体はB氏の発言を示す。（ ）内は筆者による。）

「スズキ・メソードのなごりからか、耳からが多い。CDは1つだと偏りが出ると思うので、必ず2～5種類。テンポや和声を漠然と（つかむ）。……耳で楽譜を追って、やはり音を聴く方が先。」

B氏は、ヴァイオリンの学習をスズキ・メソード¹¹において開始した経歴をもつ。スズキ・メソードは、はじめに楽譜を見るのではなく音楽を耳で聴いて学習していく方法を採用している。B氏の場合、後に楽譜を読めるようになってきているが、現在でもCDを聴くことから開始しているという。耳で聴くことを通して、楽曲の大まかなテンポや和声を捉えている。

耳で聴いた後で、実際に演奏しながら、①-2指使い、弓使いを決定する。

「指使いとボーイング（弓使い）を決定しないとイケない。楽譜も2、3種類用意して、その中から自分に合いそうなものを準備する。……後で修正はあっても指使いとボーイングをまず決めてから」

「指使いも音楽からずれないように……どうしても左は技術的なことがメインになるけれども。……右手の方が音楽の流れとかを意識しているかもしれない……やっぱり耳から入っているから、（この時点で）何となく身体に音楽が入っている状態」

B氏は、最初に音楽を聴いているために、この時点で音楽の流れを理解しており、その理解に基づいて指使い、弓使いを決定している。

次に、①-3部分練習を始める。

「あとは、さらう。部分練習したりとか、弾けないパッセージだったりすると。通して弾くことは最後の段階までしていない。気になって進めないというか。とりあえず最初から始めるんだけど、たとえばちょっとつかかったら、そこを繰り返してやってみて。……通すってことは、イコール、ひっかからないで、ある程度思うように弾けていることが通すことだと思っているので。なので、つかかっちゃったら、そこでまたやりなおす。」

B氏は、止まらずに演奏できるようになることを目指して部分練習を行っている。

②「こうしたい」（落ち着く場所）を探究する

「その部分練習を始めるくらいのときに、いろいろ、自分がこうしたいとか（が出てくる）、テヌートとかそういうのも。」

B氏の場合、部分練習のプロセスは、単に音を鳴らす練習というだけではなく、自分が②「こうしたい」を探究するプロセスとも重なっている。この探究の契機は、②-1演奏者の主観的なもの、②-2音楽的な特徴（フレーズ、調性、音色など）、②-3繰り返し弾くこと、②-4他者の演奏を聴くこと、②-5自身の演奏の録音

という4つに整理することができる。これら4つは、探究のもととなるものであって、プロセスにおける順番ではないことに留意されたい。

B氏において、「こうしたい」のはじまりには、B氏自身が感じる重さなどの質感、すなわち②-1演奏者の主観的なもの、およびフレーズの取り方や、調性がかつ色合い、また各国の音楽のもつ音色といった②-2音楽的な特徴が含まれている。

「一番ざっくりいうと、重いか軽いかとかね、そういうイメージでは（音楽を）つくったりする。あとは調性感で色合いが変わったり。……（曲のイメージができてくるのは）さらっている間が一番大きいと思う。」「ドイツものを弾くときと、フランスものを弾くときと、ロシアものを弾くときと、それもいつのまにか身につけた術なのかもしれないけど、なんとなく音色は、ある程度ちがって弾いている気はする」

B氏において、音楽表現における「こうしたい」は、何かを考えるのではなく、自分が思う「いい音」を求めながら何度も②-3繰り返し弾くことによって生まれてくるものである。「こうしたい」がどこからくるのかについて、B氏は次のように述べる。

「それもまた不思議なもので。これ（「こうしたい」）は、どうやって出てくるんだろう。さらいこんでいると、また変わってきたりもする。……ひたすら弾いている。それで、落ち着く場所が出てくる……とにかく、自分がいい音って思う音で出せるようになるまで繰り返しさらっているうちに、そのフレーズとかもみえてきたりする。」

ただし、ただ繰り返し弾くだけで、それらの「こうしたい」が生まれてくるのではない。

「（音楽大学の）授業で一応学んだ形式とか、この音楽はこういうものです、というのも勉強してきたはずだし、あんまり記憶にないけれども、その作曲家がどういう人生を歩んできたかとかいうのも、ひととおりは読むなり勉強するなりしているから。忘れてるけど、身体はどこかに残っている、そっちで対処している気がする。」

「（分析は）細かくはしないけれども、たとえばこれがソナタ形式で出来ているとか、その程度は。こっからここまでは提示部で、とかは一応頭でわかっているつもり。……（形式の理解は）同じものだから同じに弾くとか、同じモチーフだけどこちはちょっと変えてみるとか、そういう風なことには、役立てていると思う。たとえば、あとは、第1主題と第2主題があって、第2主題は、ちょっと、曲によるけれども、ゆっくり弾くとか、広めにテンポ設定をとるとか。……それが、考えてというよりは、身体に入っている感覚で。たぶん、練習の段階でなんとなく形になるのも、そういうももとの形式がいつのまにか身につけているからってところがあるんだと思う。」

B氏の「こうしたい」「落ち着く場所」は、繰り返し弾くなかで、あくまで感性によって生まれてくる。それはB氏のなかにある、これまでに学習した西洋音楽の形式や楽曲の背景的な知識、様々な国の音楽の質感といったものや、豊富な音楽経験から生まれてくるものである。また、「考えてというよりは、身体に入っている感覚で」という言葉に示されるように、楽曲についての知的な理解は、頭で思考して音楽表現につなげているのではなく、感覚的な判断によって音楽表現につなげられている。

他方で、B氏は、部分練習を始めた後も②-4他者の演奏を聴くことを継続している。

「（最初の段階で）聴くのが先っていうのは、なんとなく構想を頭に入れるっていう意味ぐらいでしか聴いていない。弾き出して、弾いているときもまだ聴いているし。聴くのは割と最後まで聴いちゃって。自分がたとえばどうしてもうまく弾けない……ときに自分がこういうのを目指しているっていうCDを引っ張り出してきて、どういう解釈しているかって」

B氏において、楽曲に出会った最初の段階で他者の演奏を聴くこと目的は、音楽の全体像（音楽の流れ）をつかむことにある。しかし、この段階では、自分が目指すもの、「こうしたい」ものを追求するために他者の演奏を聴く。

「だけど、特定の人のこれを全部まねしたいって思っても、結局最終的にはまねられないっていうのが音楽の面白いところだと思うんだけど。いつの間にか自分の語法になっている。」

B氏は、自分が求める音楽表現や解釈をする他者の演奏を参考として聴く。しかし、それは、B氏のなかに捉えられ、表現されるとき、B氏の「語法」になるのである。

また、②-5自身の演奏の録音することも行われる。録音は、自分の「こうしたい」が実現できているかどうかを確認し、自分の演奏を省察するために行われる。

「ひととおりなんとなく指がまわるようになってきたら、録音しながら。自分の音をふりかえることは、けっこうしていることだと思います。……弾きこみはじめてから、部分練習をはじめている頃。たとえば、この音をもちょっと長く弾いた方がいいとかそういう具体的なことが、意外と自分で耳で判断できてなくて、急いでいる

とか、ちょっとゆっくりなりすぎてるとか、そういうのを客観的に聴くために。」

このようなプロセスのゴールは、自分の「こうしたい」が生まれ、そこに技術が付いていったところにある。「自分がこうしたいとかいうのが、こう弾いているうちに高まってきて、そこにテクニックが追いつく、やっぱり私はそのプロセスの方を大事にしている。で、その上手く合ったものが、一応の完成だと思っている。」

③合奏について

B氏は、プロのオーケストラ奏者であり、室内楽の演奏会も数多くこなしている。そこで、合奏の場合、上述の演奏表現プロセスにどのような変化があるのかについて尋ねた。B氏は、複数人数で音楽表現を追求するプロセスについて次のように語っている。

「それこそ、これ(あるピアノ・トリオの楽曲)を昨日、初あわせをしてきたところで、それぞれさらってきて、持ちよったものだから、テンポ感がまずさだまらない。で、そのときに自分が正しいというわけじゃないから、絶対に。やりながら、このテンポだと重すぎるよねとか、このテンポだと流れがとまっちゃうから、じゃあもつと軽くしてみようかとか、という言葉と演奏と両方で進めていった。」

合奏の場合でも、まずは演奏者一人ひとりが音楽表現を追求して準備する。そのうえで、「言葉と演奏」の両方で、すなわち一緒に演奏しながら言葉でコミュニケーションを取り、表現の多様な在り方を試みることによって音楽表現が追求されている。

一方で、生きた演奏のなかで瞬間瞬間に音楽表現が追求される場合もある。

「音楽の流れが集まっているところに行く。たとえば、指揮者がテンポをあおりはじめた。みんながそれについていく。だけど、あるセクションは置いていかれている。そうしたら、置いていかれている人が気づいた時点でわかるし。……コントラバスとかチェロの人が先に運んでくれると、そっちに流れがあると思えばそこにのりし、いややっぱり違うよと思えば、違う流れが、柱があるはずだから、そこに。」

音楽表現の在り方は、演奏前にすべて追求されつくされ、いわば固定された完成形となるわけではない。複数的人数で演奏しながら、演奏者どうしが、互いの動きを感じ取り合い、その時々音楽の「流れ」を感じ取りながら自らの立ち位置を決めていくのである。

(2) 演奏シミュレーション・データの分析

①弓使いを決め、楽曲の大まかな感じをつかむ

B氏のシミュレーションのプロセスは、①弓使いを決め、楽曲の大まかな感じをつかむ段階と、②「こうしたい」を探究する段階として捉えることができる。①の段階において、まずB氏は、「花の街」の楽譜上の音符を見る。

「強弱まではみていない。音符だけ。」

その後、「作詞者の言葉」と歌詞を見る。それから楽器を取りだし、旋律を1度演奏する。なお、この楽曲はB氏にとって何ら技術的困難を伴うものではなく、1度目で楽譜どおりに完璧に演奏している。このときの演奏について、B氏は次のように述べている。

「音を出す前がある程度、こういうテンポ感だろうなっていう、なんとなく意識はあるし、日本の歌曲の基本のテンポって。で、さっきちょっと歌詞をよんで、これをフォルテで弾きたいとは思わなかった。……たとえばこれをジャズ風に弾こうと思えば弾けるかもしれない。けど、そういうのを選ばなかったのは…なんでだろう？音かな。これはこういうテンポ感でしょ、ていうのが、なんとなく身に付いている。」

B氏は、楽譜上の音符をみて、「作詞者の言葉」、歌詞を読んだ時点で、音を出す前がある程度のテンポ感、強弱感、楽曲のスタイルを持っている。それは、B氏の感性のなかにある、日本歌曲のスタイルのイメージやこの楽曲の歌詞のイメージから生まれている。

次に弓使いを決めていく。

「たとえば、(2音にスラーをつけて演奏する) ってするとか。ここにはスラー書いてないけど、まあピアノのパートは長いフレーズが書いてあるし。(最後まで、弓使いを何種類か試しながら、演奏する) たとえばこういう感じで弓を。まだこれがいいかどうかは、わからないけど。」

ここでB氏は、楽曲のフレーズを読み取りながら弓使いを決めている。弓使いという一見技術的な作業は、音楽的なフレーズを理解していく過程でもある。そして、この時点で決められた弓使いは暫定的なものであり、変化しうるものである。

弓使いを決めた後、ソプラノ歌手とピアノ伴奏による演奏を聴く。

「(聴きながら) こんなに劇的な和音が!」「(聴き終わって) 違う調 (の録音) は? この楽譜から受けるイメージと違う。」「(別の調の録音を聴くと) やっぱりだいぶイメージが調性によって変わる。……今、私その2つよりもゆっくりめに弾いたと思うんだけど、もしかしたらこの調がもう少し高めに設定されていたら、確かにこれで弾いたかも。」

B氏は、他者の演奏を聴くことによって、旋律のみを演奏することでは得られない和音の響きの質を理解している。また、歌曲の場合、歌手の声域によって調性を変えて歌うことが一般的である。2つの異なる調性で歌われた録音を聴いたB氏の語りからは、楽曲のイメージやテンポ感は、各調性からも得られていることがわかる。

②「こうしたい」を探究する

「さっきはボーイングとフレーズ感を先に重視していたので、もうちょっと強弱をつけるのと、音楽の起伏をつける。」「(輪になって)の後の「かけていったよ」の所を演奏しながら)「ここに音楽の頂点があると思っているから、この音をちゃんと鳴らせるとか、ビブラートを増やすとか、弓の使う量をふやすとか。」「少なくとも、気持ちに前に行くとか。……(最初のフレーズを弾きながら)とか、こういう感じかな。最初はもっと平坦に弾いていたと思うんだけど、少しく音型に沿って、重さが強拍にあるっていうのも、意識している。ここは4小節フレーズっていうのがまずあって、そのなかの、今は3小節目に重さがある。」

ここでB氏は、演奏しながら楽曲の展開を捉え、音楽の頂点として捉えた部分へ向かって気持ちを前に向け、頂点部分において音を響かせビブラートに変化をつけて表現していく。また、最初の部分では、音型、拍節感、フレーズの中の重点を捉え、音楽に起伏をつけていく。「ビブラート」に言及していることが示すように、音楽表現の追求は、B氏において、常に音とその音を出す技術と連動している。

「弾き込んでいったら、また色々出てくる……この真ん中のあたり(「かけていったよ」のあたり)は音もいっぱい鳴ってきているし、音楽の密度が濃くなっている……エスプレッシボとかの表情記号がつくような気がする。……で、最後の何小節、歌詞が入っているところの5小節は、おだやかな気持ちになるかなって思うんだけど、それがどこから来るかはわからない。……初めてみた曲だけど、起承転結みたいになんとか考えているのかもしれない。」

「弾き込んでいったら」という言葉に表れているように、どのように表現するのかということ、何度も演奏するなかで様々に生まれてくる。そのようにしてここでB氏は、音の表情や気持ち、楽曲の展開(起承転結)を感じている。

B氏は、演奏する際に、出だしの音を少し長めに弾いた。その理由について、B氏は次のように語っている。「(なぜそうしたのか) わからない。また練習していったら変わるかもしれない。そういう細かいイメージとかからくる音の作り方は、どんどん変化すると思う。けど、フレーズの終わりを強くするっていうのはないと思っているから。そこにスフォルツァンドとか特定の記号がない限りは、言葉と一緒に、っていう意識はある。」

B氏において、出だしの音を長めに演奏することに理屈はないし、その表現は変化する可能性もある。ただし、その表現は何でもありというわけではなく、B氏のなかでこれまでに蓄積された音楽経験が判断基準となって引き出されてくるものである。

(3) 考察

以上のインタビュー調査および演奏シミュレーション調査の結果は、自分が音を出す前に他者の演奏を聴くのか、あるいは1度演奏した後で聴くのかといった細かな点において相違が認められるものの、そこには共通する基本的な流れを見出すことができる。

B氏の音楽表現追求のプロセスは、自分が「こうしたい」「落ち着くところ」を追求するプロセスであると捉えられる。それは、楽譜をみることや耳で聴くことから楽曲のおおまかな全体像をつかみ、実際に演奏しながら指使い、弓使い等の技術的な事柄を決めていくことから始まる。この時点で楽曲のスタイルや、フレーズ感、調性感などをおおまかにつかんでいる。そこから、部分練習を繰り返し、通して演奏できることが目指される。ここで着目したいのは、楽曲を止まらずに通して弾けることを非常に重視しているということである。それは、身体的技術的次元における楽曲理解のあり方として捉えられる。

この部分練習は次第に、自分が「こうしたい」「落ち着くところ」を追求するプロセスへとつながっていく。注目すべきことは、「こうしたい」「落ち着くところ」が、ときに他者の演奏を聴くことや自分の演奏の録音を交

えながらも、とにかく繰り返し演奏するなかで生まれてくるということである。先に何らかのイメージをもってそれを音にしていく（イメージ→音イメージ）のではなく、まず音を出し、それを繰り返していくなかで表現の方向性が決まってくる（音→音イメージ）のである。

また、繰り返し弾き込むなかで生まれてくる「こうしたい」は、これまでに学習した知識や音楽経験が蓄積された身体から、いわば知識や経験が総合されたものとして、感性的なものとして生まれてくる。B氏の身体には、これまで学習した楽曲についての知識やこれまでの音楽経験が本人が意識しないほど深く入り込んでいる。身体知、無意識のレベルで多くのことが行われ、それらがいわば総合されて出てくるのである。注目したいのは、その「落ち着くところ」の判断が理屈ではなく音楽的な感性によるものだということである。これまでの知識や経験の蓄積の一つ一つが根拠となってある表現という結果に結びつくのではなく、それらが絡み合い総合されて、決して理屈ではなく、感覚で「こうしたい」「落ち着くところ」が生まれているのである。そして、その細かな「こうしたい」は、常に変化しうるものでもある。

さらに、「こうしたい」という音イメージがその音を出すための技術の身体感覚と常に連動している点は注目される。B氏のなかにある知識や経験は、音イメージと技能とともに培われているからこそ、音楽的な感性による表現追求が可能になっていると考えられる。

一方、合奏における音楽表現の追求は、言葉と演奏の両方によるコミュニケーションによって様々な表現の可能性を試みながら「落ち着くところ」を共有していくものと捉えられる。また、演奏の最中に互いの演奏を聴き合い、そこに音楽の流れを見出すことによって自身の立ち位置を決めていくという点から、合奏の場合も個人での演奏の「落ち着くところ」が変化すると同じように、その瞬間の生きた表現としての「こうしたい」が追求されるものと考えられる。

5. 全体的考察

A氏、B氏両氏の音楽表現追求のプロセスはまったく同じではない。たとえば、A氏は楽曲分析を非常に重視する一方で、B氏は楽譜をみる以前に耳で音楽を聴くことから始める。このような相違は、両氏が受けてきた音楽教育の相違や、ピアノとヴァイオリンという楽器の相違に因るところが大きいと考えられる。複数の声部を奏でることのできるピアノは、大曲になると音の数が非常に多くなり、多くの場合、同じ長さでもヴァイオリンの楽曲よりも音の数ははるかに多い。一方、ヴァイオリンは楽器の構造上、自分で楽曲全体のハーモニーを奏でることができないことが多い。そこで、自ら奏でられない部分を含めた音楽全体を聴く必要も出てくると考えられる。こういった事情から、分析する、耳から入るといった、楽曲全体を確実に身体に入れて演奏するための方策（暗譜するための方策）が異なってくるのであろう。

しかしながら、A氏、B氏両者の調査における分析結果を巨視的にみれば、そこには共通性を見出すことができる。そのうえで、この共通性から、表1のような音楽表現追求のプロセスモデルを提示することができる。

まず、音楽表現追求のプロセスは、①楽曲の概要の把握と身体知の獲得と②「納得する」「こうしたい」「落ち着くところ」の追求という2つの段階として捉えることができる。ただし、2つの段階は重なりつつ移行し、ときに並行し、往復するものである。

①の段階において、A氏は身体が弾いてくれる状態である暗譜を重視し、B氏はどこにも引っかけらずに最後まで通して演奏できる状態を目指していた。両氏ともこの「さらう」「弾き込む」ということに多大な時間を費やしている。この暗譜で最後までスムーズに演奏できる状態は、身体知としての楽曲理解として捉えることができる。

ただし、この状態を目指す過程は、単に技術的、技能的な問題を解決しようとするものではない。機械的な繰り返しの練習でもない。両者とも、この高い身体知のレベルに到達する過程において、単に楽曲を弾けることを目指すだけでなく、繰り返し演奏しながら、楽曲を分析的に理解し、楽曲の味わいや魅力などを感覚的、感性的に理解している。暗譜するほどに何度もさらうという弾き込んでいくプロセスは、楽曲のつくりや味わいを感性によって理解するプロセスでもある。このような楽曲の把握を伴う身体知の獲得であるからこそ、この段階はその後の音楽表現を生み出す重要な基盤となっていると考えられる。

②の「納得する」「こうしたい」「落ち着くところ」を追求する段階において重要なのは、その追求の作業が常に、音イメージとその音を出すための技術（身体知）の連動を中核として進められることである。その際、追求の手がかりとなる活動は、1. 楽曲分析（形式、構造などを日常生活の比喩へ置換したりすることなどから音イ

メージへ), 2. 和声, フレーズ, 調性, 速度, 強弱などの感じや魅力を感覚的に得る (魅力の強調へ), 3. 歌詞の内容や作詞者のことばを理解する (込められた気持ちから音イメージへ), 4. 他者の演奏を聴く (表現のイメージ, 音イメージを得る), 5. 自分の演奏を録音する (表現の省察), 6. 繰り返し演奏する (知識と経験, 身体知の蓄積と総合から生れてくるもの) である。これらの手がかりが総合され, 最終的には理屈ではなく演奏者自らのセンスと感性による判断によって「こうしたい」「納得する」表現へと行きつく。その際, 楽曲の背景的な知識は直接的に表現に結び付くことは少ない。また「納得する」表現, 「こうしたい」表現は, 日によって, また楽曲と対峙するなかで高まりつつ変化していく。合奏においては, 演奏と話し合いによって, または演奏の瞬間瞬間で「落ち着くところ」が追求されていく。

以上のように, 音楽の表現追求における思考・判断のプロセスは, 文字からの知識や論理的な整合性, 不変性, 一貫性に基づく知的な思考・判断とは異なり, 上述のような身体知, 身体性と結びついた音楽的感性による理解と判断, およびその判断の総合性と可変性にその特徴をもつものといえよう。

最後に, このプロセスモデルから, 音楽科の授業への示唆として次の2点を挙げておきたい。1点目は, 身体知の重視である。音楽表現追求における身体知の内容は, 2つに整理することができる。1つは, 暗譜やスムーズに弾けるといった, 身体による楽曲理解としての身体知である。楽曲に出会ってまず獲得が目指されるこの身体知は, 部分的に練習したり繰り返し演奏したりすることによって得られる。この身体知は, 技能的な側面に関わるものというだけではなく, その過程で知的, 感性的に楽曲を把握することによって, 音楽的な感性による思考・判断の土台となるものである。もう1つの身体知は, 様々な音イメージとその音イメージを実際の音にするための技能がセットになった身体知である。この身体知は, 音楽的な感性に基づく表現の追求を可能にするものである。学校における音楽科の授業は時間が限られている, また音楽の専門家を育てるわけではない, といった理由で習得に時間のかかる身体知を軽視することは, そのまま音楽的な感性による思考・判断を難しくすることにつながる可能性がある。

表1 音楽表現追求のプロセスモデル (*①, ②は重なりつつ移行し, ときに並行し, 往復する)

<p>①楽曲の概要の把握と身体知の獲得</p> <ul style="list-style-type: none"> ・技術的な問題を解決する (指使いや弓使い等の決定, とまることなく演奏できるようにする) ・繰り返し演奏しながら, 暗譜する ・繰り返し演奏しながら, 楽曲を分析的に理解する (構造, 起承転結, 流れなど) ・繰り返し演奏しながら, 旋律や調性, 和声などの味わい, 魅力を感性で理解する ・楽曲の背景を知り, 作曲者への親しみをもつ <p>*ただ繰り返し弾くのではなく, 楽曲の把握を伴いながら弾き込むことにより, 音楽的な感性に基づく判断の土台となる</p> <p>②「納得する」「こうしたい」「落ち着くところ」の追求</p> <ul style="list-style-type: none"> ・音イメージと技能が連動する身体知によって追求していく ・以下の追求の手がかりとなる活動が総合され, 最終的には理屈ではなく自分の感性によって「こうしたい」「納得する」「落ち着くところ」に行きつく <ul style="list-style-type: none"> - 楽曲を分析する (形式, 構造などを日常生活の比喩へ置換したりすることから音イメージへ) - 和声, フレーズ, 調性, 速度, 強弱などの感じや魅力を感覚的に得る (魅力の強調へ) - 歌詞の内容 (作詞者のことば) を理解する (込められた気持ちから音イメージへ) - 他者の演奏を聴く (表現のイメージ, 音イメージを得る) - 自分の演奏を録音する (表現の省察) - 繰り返し演奏する (知識と経験, 身体知の蓄積と総合から生れてくるもの) <p>*作曲家の情報や作曲の背景などの知識は, 重要だが, 直接的に表現に結び付くことは少ない</p> <p>*「納得する」「こうしたい」「落ち着くところ」は, 日によって, また楽曲と対峙するなかで変化していく</p> <p>*合奏においては, 演奏と話し合いによって, または演奏の瞬間瞬間で「落ち着くところ」を追求していく</p>
--

2点目は, 音楽表現追求の営みの複雑性, 総合性, 可変性の理解である。音楽的な感性に基づく表現の追求は, 自分が「こうしたい」表現, 「納得する」表現, なにか「落ち着くところ」をみつけるというプロセスであった。その「落ち着くところ」の判断はこれまでの知識や経験等の多様な要因が複雑に絡み合い, 総合されてくださるものであり, 「こうだからこうしたい」といったような単純な因果関係によっては説明できない判断である。

自己内対話の問いのもとで、表現を試行しながら追求するなかで、演奏家の身体に蓄積された経験等に基づく複数の要因からなる身体知が総合され、むしろ受動的に「落ち着く」という感覚が出てくるのである。また、その「落ち着くところ」の判断は固定されたものではなく常に変化するものである。それゆえ、授業においてよく行われているように、なぜそのように音楽表現を創意工夫したのかについての理由や根拠を一つの単純な因果関係として示すことを求める学習には注意を払う必要がある。また、このような表現追求の営みの複雑性、総合性、可変性を理解することは、常に唯一無二の正解やいわゆるハウツーを求める傾向の強い子どもたちに、生きた人間の営みの複雑性や可変性の理解をもたらすことにつながると考えられる。

音楽の専門家である演奏家の音楽表現追求と子どもたちのそれとは比較にならず、プロの演奏家の営みは参考にはならないという声もあろう。しかしながら、音楽表現を追求するという共通の行為において、両者の差はその水準の差であるべきであって、方向性の差であるべきではないだろう。したがって、本研究で明らかになったような音楽表現追求のプロセス理解およびそこから示唆をふまえたうえで、学校教育における音楽教育のあり方を考えることを今後の課題としたい。

謝 辞

本研究の調査対象者である演奏家の方々には、いずれも調査へのご協力にご快諾いただくとともに、調査実施時には非常に熱心にご回答いただいた。2名の演奏家の方々に対し、ここに心からの謝意を表したい。

註

- 1 岡田猛「芸術表現の捉え方についての一考察：『芸術の認知科学』特集号の序に代えて」『認知科学』20(1), 2013年, pp. 10-18。
- 2 同上論文, p. 10。
- 3 それぞれ以下の文献に基づいて検討されている。
Gibson, J.J. *The ecological approach to visual perception*. Boston: Houghtin Mifflin, 1979.
Dilthey.W. *Der Aufbau der geschichtlichen Welt in den Geisteswissenschaften*. B.G. Teubner, 1910. (尾形良助訳『精神科学における歴史的世界の構成』以文社, 1981年。)
佐々木健一『美学辞典』東京大学出版会, 1995年。
Schön, D.A. *The reflective practitioner: How professionals think in action*. 1983. (ドナルド・A・ショーン著, 柳沢昌一・三輪建二監訳『省察的实践とは何か——プロフェッショナルの行為と思考』鳳書房, 2007年。)
佐藤公治『音を創る, 音を聴く——音楽の協同的生成』新曜社, 2012年。
Vygotsky, L. (1925) 著, 柴田義松訳『芸術心理学』学文社, 2006年。
- 4 岡田, 2013年, 前掲論文, p. 16。
- 5 西園芳信『質の経験としてのデュイイ芸術的経験論と教育』風間書房, 2015年。
- 6 同上書, p. 20。
- 7 西園芳信「第1章 カリキュラム構成を支える哲学」日本学校音楽教育実践学会『生成を原理とする21世紀音楽カリキュラム——幼稚園から高等学校まで』東京書籍, 2010年, p. 14。
- 8 小山英恵「K.H. エーレンフォルトの『音楽の教授学的解釈』——対話的陶冶の概念がもたらす意義」『教育学研究』82(3), 2015年, pp. 389-401。
- 9 マルタ・アルゲリッチ (Maria Martha Argerich, 1941-) は、アルゼンチン生まれの世界的ピアニストである。
- 10 歌唱の場合は、歌詞が伴う部分を3番まで繰り返して歌う。
- 11 スズキ・メソッドとは、鈴木慎一 (1898-1998) が創始した音楽教育である。才能教育とも呼ばれる。

*本研究はJSPS 科研費26780500の助成を受けている。

An Investigation into the Pursuit of Expression for Playing a Musical Piece : Through Interviews with Musicians and Musicians' Simulations

KOYAMA Hanae

This study involved an investigation of the process for pursuing expressions for playing a musical piece. Two musicians were interviewed about how they pursued expressions of a musical piece ; additionally, they simulated this process for the researcher.

Accordingly, the findings of the study are revealed. Pursuing the expression for playing a musical piece occurs in two phases. In the first phase, musicians examine the outline of a musical piece and acquire bodily wisdom and insight for playing it. The goal of this phase is to play the piece fluently without notes, although the aim is not only to develop solutions to technical problems. In this phase, musicians comprehend the structure of the piece and develop tastes and fascinations for it by repeatedly playing the piece. These foundations prepare musicians for the next phase.

In the second phase, musicians pursue satisfactory expressions of the piece using various sound images and technical skills. Leads for the pursuit are the results of analyzing the piece, taste preferences and fascinations associated with the piece, the message of the composer, performances of others (CDs), reflections on their own recorded performances, and observations from repetitions of the music. These elements are intertwined in a complicated manner and synthesized in the minds of the musicians until they are finally satisfied with their expressions. It is not a logical process ; rather, it is based on musicians' aesthetic senses or feelings. In addition, a satisfactory expression is not a fixed goal. It changes constantly.

The process of pursuing an expression for playing a musical piece differs from the process employed in intellectual thinking based on knowledge of the written word. Musical expression reflects bodily wisdom, judgements based on aesthetic senses or feelings, complexity, synthesis, and variability.

The findings of this investigation have led to two suggestions for music education in primary and secondary schools. First, the importance of bodily wisdom should be emphasized ; in other words, playing fluently without notes and having sound images and techniques for achieving them are important skills. It is true that acquiring bodily wisdom takes a long time, and music education in schools does not provide enough time for that. However, underrating the importance of such wisdom may make the pursuit of musical expression difficult, as it is the foundation for this pursuit.

Second, the complexity, synthesis, and variability of the process of this pursuit should be acknowledged. The process of finding satisfactory expressions cannot be explained by a single causal relationship. Musicians' satisfactory expressions come from the synthesis of their many experiences, sound images, senses, and feelings. An idea regarding an expression typically flashes into a musician's mind in the process of the pursuit. Therefore, students should not be instructed to explain their expressions logically, an approach that differs from what is mostly observed in music education in many primary and secondary schools.