

現代音楽の手法による音楽教育について —義務教育課程における実践と考察—

About music education by a contemporary musical way
—Practice and consideration in a compulsory education course—

谷 中 優
Suguru Taninaka

〈要旨〉

創造性を育む音楽教育の方法論の一つとして、現代音楽の語法を用いた教育実践がある。筆者も永年現代音楽の語法を用いた教育活動を継続してきたが、筆者に限らず、星野圭朗など多くの現場の指導者が取り組んできた。現在もそういった取り組みは様々な形態をもって実践されている。

ところで音楽教育における「現代音楽の語法を用いた教育実践」とは何であろうか。それ以前に、「現代音楽の語法」とは何か、その語法による教育活動が何故必要なのか、またどのような特徴やメリットがあるのか。作曲と音楽教育の立場から実践事例を中心に考察し、それらを明らかにしようと試みる。

〈キーワード〉

現代音楽、音楽教育、創造性、創作表現

1 はじめに

現代音楽について、あるいは創造的な音楽教育について、筆者はその両者の立場から、実践研究に立脚した論を展開してきた。しかしながら創造性を育む音楽教育に何故現代音楽の手法が必要であるのか、現代音楽のどの部分を音楽教育に借用、あるいは活用しているのかということについては、確かに実践研究における活動資料の分析と考察はあったが、その一点について現在まで明確な論理による記述は無いに等しい。

ここでは、過去の本シリーズに既述してきた部分と一部重複することもあるが、前述したように従来の観点とは別の観点からの考察を加えることによって、標記のテーマにせまりたいと考える。

2 現代音楽再考

2-1 音楽教育に導入可能な現代音楽のイデオムとは何か

現代音楽が、所謂クラシック音楽の線上にあるものであることは既述したことである。ただし同じ線上にあるといっても個々の作品は多種多様で、そのコンセプトや作品そのものも異質的なものである。ここで問題としている音楽教育における現代音楽とは、そういった中で従来のクラシ

ック音楽の語法による作品ではなく、現代音楽のもう一つの流れであるところの、新しい、あるいは前衛的・実験的な語法による作品を指している。

そうしてまさに、それらの作品群を生み出す方法論そのものについて、音楽教育活動への導入と活用を考え、実践しようとするのが、「音楽教育における現代音楽の導入」ということなのである。ここでの「現代音楽のイデオム」とは、現代音楽における創作の方法論を意味するだけでなく、創作のコンセプトや音楽の考え方そのものも包含される。

2-2 現代音楽のイデオム 1—現代音楽とは何か

ここでの現代音楽は、従来のクラシック音楽の語法ではなく、新しい、あるいは前衛的・実験的な語法によるものを指すものであることを既述した。従来の音楽とは、主にモチーフ操作によって構築される音楽の形態を意味する。とすれば、新しい語法による楽曲の構築は、新しい、つまり従来の音楽とは異なったものになるという可能性を包含している。時間空間に放たれた楽曲の表層は、従来の音楽と類似している場合があるとしても。

事実、実験的・前衛的な現代音楽は、その伝統的な語法の上に新しいアイデアや方法論を持ち込むことによって、まったく新しい音響形態や楽曲のフォルムを作り出す可能性を生み出すことになった。そうしてそれらのアイデアや方法

論は、例えば美術や物理、化学などからの借用や、あるいはそれらを元にした独自の的方法論の展開を包含している。

12音による作曲法¹を確立したオーストリアの作曲家アーノルド・シェーンベルクは、西洋クラシック音楽の流れに立脚した作品を数多く残しながらも、多調性音楽から無調整音楽への実験を重ねている。

詳しくは後日に譲るが、そういった流れから、全く新しい方法論が突然に現れたのではなく、12音音楽は作曲法の基となる音列の作り方自体、例えばバッハのフーガ等の対位法的手法を用いながら新しい音楽を目指しているということがわかる。それ故音の組織を音列（セリエル）と捉え、調性回避と楽曲構築のための方法としてシステム化したところに、筆者は強い興味を持つのである。

ところでバッハに代表される対位法について一言。対位法は、例えばミュージック・コンクレート²の制作においても基本的な創作のシステムとして機能する。つまり音素材をフーガにおける主題と展開のように操作して楽曲を構築する。基本的には音素材が「音階」や「楽音」から「具体音」に取って代わり、そこに新たなエキスを加えたものがミュージック・コンクレートであるともいえよう。

このように実験的前衛的な実践活動においても、ある意味では音楽史の流れを踏まえたうえで、つまり先行研究に立脚した作曲家の創意工夫がなされていることが理解できるだろう。しかしながらある部分、例えば音の組織、あるいは楽曲のフォルム、あるいは記譜法、あるいはコンセプトや方法論の一部などに新しい要素を導入することによって、新しい、あるいはまったく新しい音楽が生まれることにつながっていく。

2-3 現代音楽のイデオム2-創作の方法論

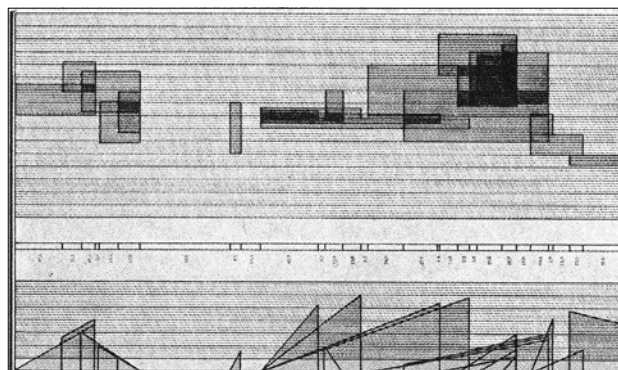
a. 記譜法について

「従来の音楽とは、主にモチーフ操作によって構築される音楽の形態を意味する」と前述した。これは五線譜を用いた定量記譜（音符や休符）によって表わされる音楽を意味する。定量記譜法とは、文字通り音符や休符などを用いて五線上に書き記すことである。

音楽教育における記譜の方法は大きな意味を持つものであり、記譜法が子どもたちの創造性を育む一つの手段ともなる。では新しい音楽の記譜法はどのようなものであるのだろうか。

図1³の譜例はドイツの作曲家シュトックハウゼンの電子音楽のスコアである。二次元平面の中で、音（音素材）の重なりや変化を明確にみることができる。多くの電子音楽作品は、このように音・音響の時間的変化を図形で示している。

図1



次の図2⁴の譜例はイギリスの作曲家モーラン(Ernest John Moeran)の「4つのビジョン」の2番と3番である。

図1の譜例と一部ノーターション（記譜法）における共通項があり、そこには時間の流れの中で音量（ダイナミックス）の変化や、音・音響の重なりの変化変容が読み取ることができる。つまり楽曲を図形化することによって視覚的に即、楽曲の全体像が見て取れることで、理解しやすい面が大きい。

しかしながら全体像が把握できても、より詳細な部分はこれではわからない。そこでモーランは、図形の個々の記号について詳しく書き留めることでそこに具体性を持たせたのである。

図2

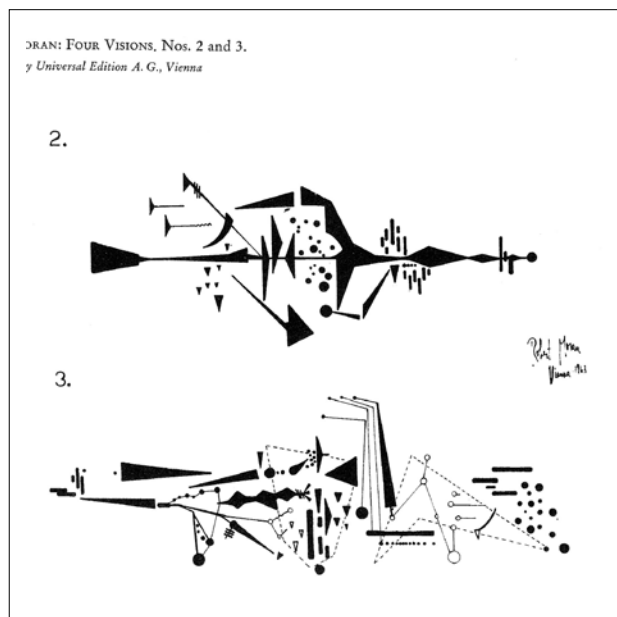


図3



上の図3⁵⁾は当時筆者の身近にいた若い作家・伊藤タダユキ（ロバート・ヤノス）⁶⁾の「裸体の音楽II」の楽譜である。楽譜は上記のように表になっている。ここでは時間ユニットが設定され、それは30秒毎に膨張を続けていく。各時間ユニットは常時7個の音の指定があり、これは音の数のみに限定されている。

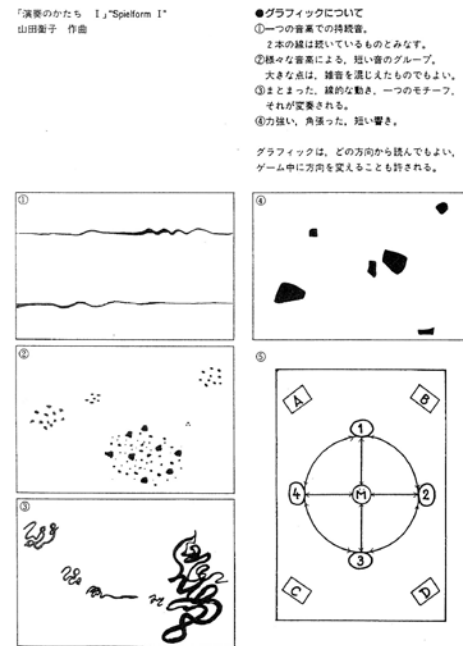
伊藤は当初この作品について楽譜化を予定していなかったらしい。もともとパフォーマンスの為のもので、それも一過性、といっても唯一度だけのパフォーマンスを思考していたものであったと聞いた。楽譜化に際して伊藤は筆者の助言を受け入れている。ただしその助言は抽象的なもので、具体的な記譜法を示唆したわけではない。

さて次の図4⁷⁾は山田衛子⁸⁾の「演奏のかたちI」である。前述の3例とは異なったものになっている。もちろん機能性を持ったものであるが、グラフィックスは個々の素材であり、前述のような時間空間と音の流れが一目瞭然にわかるわけではない。ここでは特に全体像をイメージしつつ、ゲームとしての「あそび」の中で音と行為を進めていく要素が強い。音楽ゲームの形態を持つ、遊びのための音楽。しかしこれは、子どものための現代的な記譜法による図形楽譜であり、音楽作品である。

このように図形楽譜は様々で形態も豊富であるが、音楽教育実践において子どもたちが取り組み易い記譜法を考えた時、筆者は自ずと図1のモデルを選ぶことになったことは、自然の流れではあった。

そこに見るように、単純で明快な記譜の方法が、子どもたちの音楽活動、とりわけ創って表現する創作表現活動に、利便性や子どもの理解の点で有用であることが理解できよう。このことはまた、教育活動のプロセスにおいても、(教育の方法論としても)多くの可能性を包含するものであるということがいえるだろう。

図4



b. 音の組織と大局的方法論について

後期ロマン派の末においては多調性音楽がより発展し、調性の概念が不明瞭になったことも相まって、結果的に無調性音楽へと向かうことになっていった。前述した12音による作曲技法は12音音楽、すなわち無調音楽を生み出したが、それは従来の音組織を完全に破壊し、新しいコンセプトによって再構成させたものであった。

つまりここでは、新しいコンセプトが音の組織のための新たなシステムを作り、それによって「無調=12音」音楽を作り出したといえる。ただしコンセプトが作り出したのは音の組織だけではなく、例えば楽式（音楽形式=フォルム）や、いわゆる提示と展開、つまり音楽の作り方、発展のさせ方といった作曲のプロセスにおける様々な方法論さえも作り出したといえよう。

例えばモチーフ操作に頼らない音楽の展開や構成方法は「空間を彫塑する」というコンセプトからも生まれる。数小節のモチーフ（主題）を操作する展開の方法は、コア素材を膨張させていくという考え方であるが、「空間を彫塑する」ということは、あらかじめ確定した時間（そこにある、ある時間）を彫刻家が木や石を彫ってある形を創り上げていく行為に似ている。

また例えば音の組織でいえば、音階（スケール）や旋法（モード）といった予め用意されたシステムではなく、宇宙におけるブラックホールのように中心音を定め、それ以外のあらゆる音（音程）が、作曲者の創作上のシステムによって、その中心音に向かって集合や離反を繰り返しながら楽曲を構築していく、といったように。

これらは現代音楽における作曲法の概略の、ほんの一部

を述べたに過ぎない。しかしながら音楽教育における方法論を語る時、それだけで十分な情報やヒントが満載されていることを筆者は実感する。

3 音楽教育における方法論

3-1 図形楽譜

既述したように、電子音楽等のグラフィック・ノーテーションによる図形楽譜（グラフィック・スコア）は音楽教育活動においても利用価値の高いものであることが理解できる。それは子どもたちに創作表現活動の方法を示しただけではなく、子どもたち相互のコミュニケーションや活動のモチベーションにも強い影響を与えることになっていった。

前述した図形楽譜を参考に、教育活動で活用する図形楽譜の構造は基本的に次のようになっている。

図5

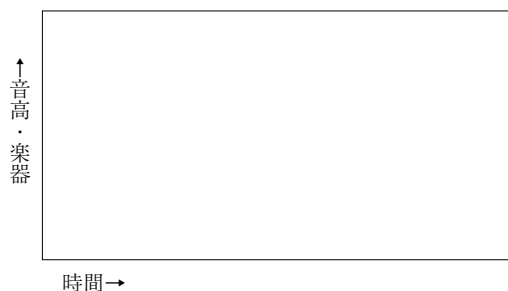


図5は図形楽譜の外枠のみを示した。すなわち横軸が時間、縦軸が音の高さであり、また楽器の種類でもある。楽器の種類はアンサンブルの編成および演奏者を表してもいい。このように非常にシンプルである為、子どもたちの理解度や創意工夫の可能性も高くなるという利点を持っている。

この図5のモデルを基に、子どもたちは個々の活動の中で様々な図形楽譜の「かたち」を作り出していくことになるが、もちろんその形式をそのまま使用する場合も多々ある。ただし縦軸横軸の形式が同じでも色や個々の音のイベント（動き）に工夫がみられたりなど、図形楽譜故のアプローチが可能になる。

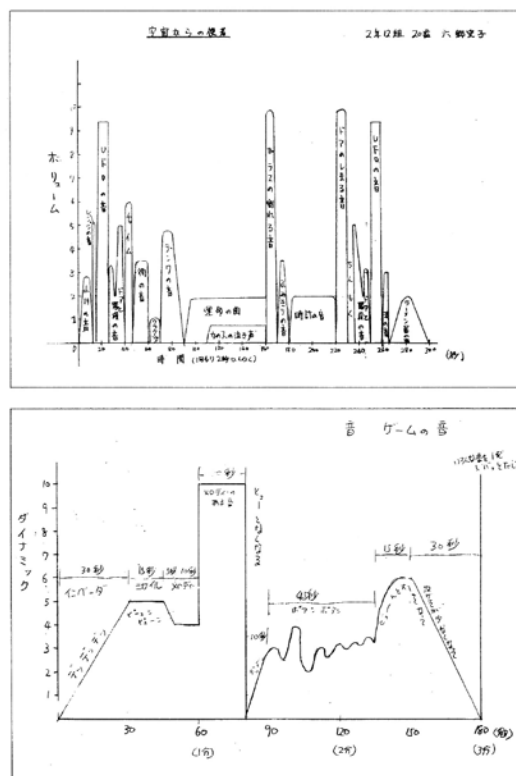
3-2 子どもがつくる図形楽譜

a. テープ音楽

中学生の図形楽譜をいくつか示そう。ここでは「テープ音楽の製作」をテーマに取り組んだ。身の回りの様々な音を録音し、それらを音の素材として構成するというもので、手作り楽器の取り組みの数年後から2年生に対して行った創作表現活動である。これらは1983年頃のもので、当時はテープレコーダー（ラジカセ等）を使って自分たちの興味深い様々な音たちを収録し、それらの中からピックアップ

して作品を生み出していく、全くのアナログ作業による作品であった。様々な多くの作品が生まれている。

図6



前出の図6⁹は二つの楽譜を示した。上は「宇宙からの使者」、下は「音 ゲームの音」である。前者は身の回りの具体音（ドアの閉まる音、電話の音、街の喧騒等）を素材として構成し、後者はゲームの音や電子時計の音など、「電子音」に限定して収集し構成している。また前者は一部音素材の重なりがあるが、後者はそういった重なりはない。

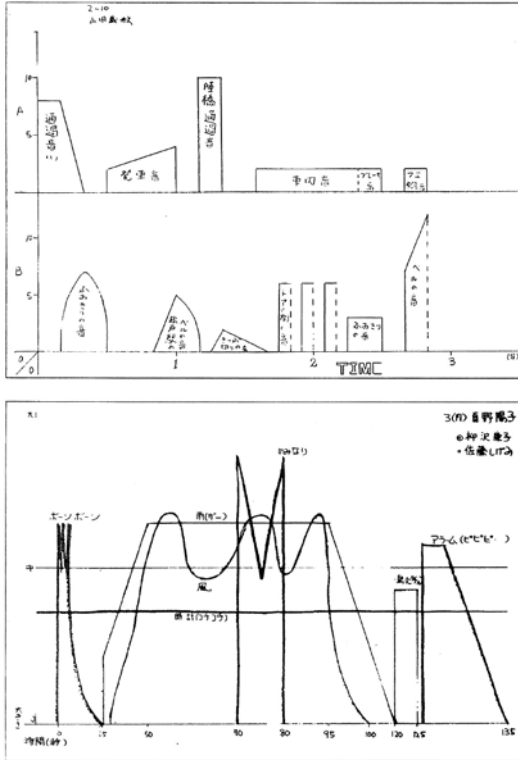
グループ活動によってこれらの作品は作られているが、音が重なる作品やそうでない作品の差異は、実はグループの事情に左右される。例えば録音機1台しか集まらなかったグループは結局素材をつなぎ合わせて構成しているため、物理的に重なる部分を作ることができない。

複数台用意できたグループは、例えば録音した1台のレコーダーを再生しながら、異なった音をリアルタイムに出し、それを2台目の録音機で録音すれば簡単に音の重なりを作ることができる。ただし複数のレコーダーを用意しながら、結果的に重なりを作らない作品に仕上げたグループもあったことは興味深い。また両者とも図5のモデルを踏襲している。

次に示す図7は同じくテープ音楽である。2作品とも題名を持たない。前の2作品との相違は、両者とも当初から音の重なりを意識して製作している点である。前者（上）はA、Bに分けられた2つのトラック（チャンネル）を持ち、

トラックは完全に分離している。A, Bそれぞれは無音部分を持ち、素材は電車の音などに限定したサウンドスケープ（音の風景）である。

図7¹⁰



後者（下）は複数トラックを一つのトラックにまとめて記載している。素材は時計の音や雷、雨といった自然音で、やはりサウンドスケープである。前者（上）の作品との違いは、ここにはコチコチとなる時計の音が終始持続していることである。

この持続音は非常に特徴的であり、バッハの作品等の対位法的音楽にみられる通奏低音¹¹やオルゲルブント¹²の様式に近い。また幾つかの素材が重なっている箇所があり、複数のトラックを持つ作品であることを示している。具体的には左下に名前があり右上に3名の名前があることで、4名のグループ、4つのトラックを持つ135秒（2分25秒）の作品であることがわかる。

4作品とも楽曲全体のダイナミックス（音量）は時間の経過とともに明瞭であり、音の種類（音色）が何であるかが良く分かる。また提示順に、作品1, 3について山場は明確に設定されていないが、2, 4では確実に一つのクライマックスを持つ作品であるということが見て取れる。ちなみに2では1分からの20秒間の箇所「メロディのある音」、4では70秒から80秒間の「かみなり」の音の部分がそれに値する。

筆者が意図的に異なった作品を選択したものではない

が、譜例のように音素材がグループによって特に多種多様であることで、「手作り楽器によるアンサンブル」活動における図形楽譜よりも「テープ音楽の製作」における楽譜は、音色的にもより特徴的であることが多い。

b. 手作り楽器によるアンサンブル

他の小論においても既述したことであるが、前記「テープ音楽の製作」時と同様、手作り楽器においてもそのアンサンブル作品の記譜には図形楽譜を用いている。共に図形楽譜を用いての共通した活動であることで、両者は双方向的に应用・活用が可能である。

このことはつまり、「手作り楽器によるアンサンブル」活動から「テープ音楽の製作」への移行や、あるいはまた再度「手作り楽器によるアンサンブル」活動への戻りや、「テープ音楽」の活動に「手作り楽器」の活動を応用することなどが、無理なく、あるいはスムーズに行えることで、指導者や子どもの負担を軽減し、創作表現活動をより平易なものにするという利点も併せ持っている。

下の図8、図9は6年生の図形楽譜のスケッチである。スケッチの段階でノートをコピーしたもので、其々5人のグループによる音楽であることがわかる。ただしこのスケッチからは、手作り楽器の楽譜なのか、コンピュータ音楽の楽譜なのかわからない。実際はコンピュータ用のものであるが、どちらにも運用可能だからである。この様に、どちらにも使用可能な楽譜の「かたち」にも、子どもたちの様々な創意工夫があることがみてとれる。

図8

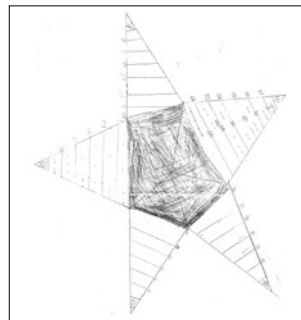
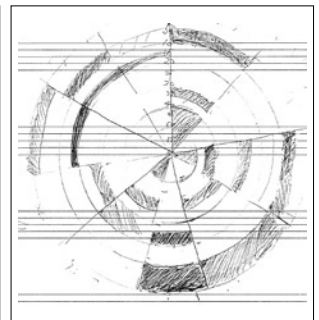


図9



これらはまた、図形楽譜のほんの一部のサンプルに過ぎず、多くの興味ある、あるいは楽しい図形が子どもたちの活動から無限に生まれるのである。そうして記譜法だけにとどまらず、これらの図形を基にした興味深いアンサンブルやテープ音楽の製作、あるいはコンピュータ音楽の製作へと活動は拡大していくことになる。

では次に手作り楽器によるアンサンブルのための図形楽譜について述べる。まず図形楽譜を見てみよう。

図10

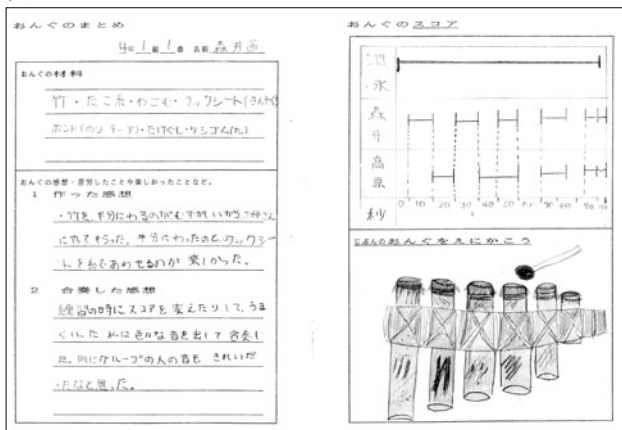


図10は手作り楽器によるアンサンブルのためのワーク・シートである。右上が図形楽譜、下が手作り楽器で奏法（音の出し方）もよくわかる。音高やダイナミックスはわからないが、楽譜には音の入りと持続、重なりが明確に示され、3人の奏者による三重奏曲であることがわかる。

グラフの最上段は終始音が持続している。これは前述した通奏低音のスタイルに近い。楽曲におけるこのような音の取り扱い、筆者自身作曲法を学習する中で理解したことであるが、そのような学習経験のない子どもたちが無意識に通奏低音のスタイルを思いついたり応用したりすることは驚異であり、そこに子どもの無限の可能性を確信するのである。

図11

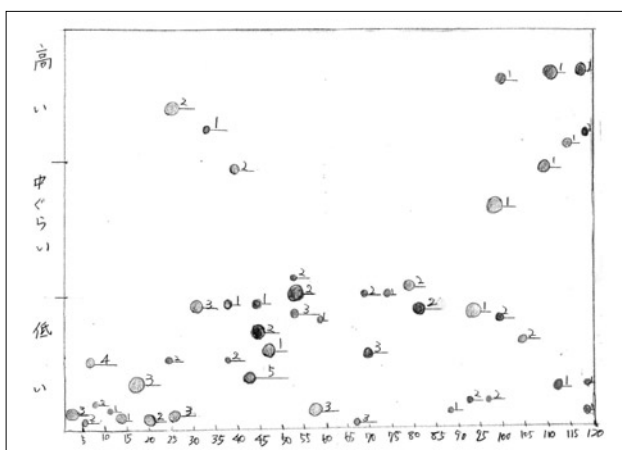
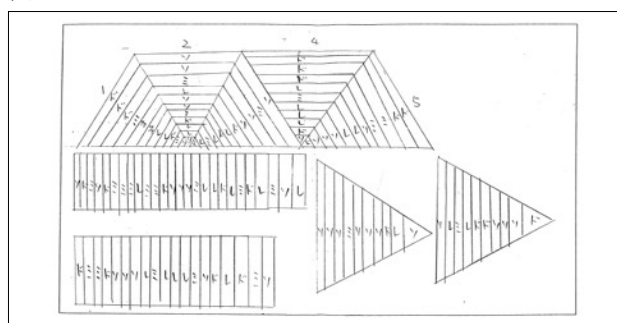


図11は4人のアンサンブルである。色は奏者（メンバー）を示し、○は音の入りを、○の大きさはダイナミックスを、後の数字は持続時間を其々表わしている。2分の楽曲で、縦軸が音高を示していることがわかる。

音階が可能な手作り楽器を有するグループは、図12のように音階を指定する。これはワーク・シート作成段階でコピーしたもので、未完成な楽譜である。

図12



3-3 その他の方法

子どもが創り活動するための指導者の準備として、あらかじめ創作の大枠（具体的な方法論）を作って用意する、ということが考えられる。例えば「10と20¹³⁾」やコンピュータを使った音楽ゲーム¹⁴⁾等。これらは、ゲームを楽しめば自ずと作品が出来上がるしかけがあり、遊びの中から体得する創造的な部分は大きいといえよう。そうしてそれらのゲーム等は、現代音楽の手法やアイデアを基に創られているものが多い。

4 終わりに

本論では主に空間書法による図形楽譜について記述してきた。視覚的に容易に楽曲の全体像と要点がわかることで取り組みやすいこと、さらに細部を創意工夫して自分たちで作り上げることができる点、創造性や豊かな感性の育みに非常に有効であることが理解できる。

¹ 厳密にはオーストリアの作曲家・音楽理論家であるヨーゼフ・マティウス・ハウアーが、シェンベルクの数年前、既に12音技法を考案し実践していた。

² ピエール・マリイ・シェフェール フランスの作曲家。ピエール・アンリとともにミュージック・コンクレートの創始者である。

³ 「Notation in NEW MUSIC」英語版より エアハルト・カルコシュカ著（但し原書はドイツ語である）

⁴ ibid

⁵ 「楽しい音楽づくり 豊かな感性を育む創造的な教育のために」谷中優著 新風舎1994

⁶ 伊藤タダユキは美術家である。

⁷ Ibid 5

⁸ ドイツの即興演奏グループ「イクステンポレ」のメンバー、音楽教育家。

⁹ Ibid 5

¹⁰ ibid

¹¹ 記譜法の一つ。16世紀後半～18世紀初頭まで、作曲者が旋律と低音だけに省略して記し、その為その部分を演奏者が即興的に作って演奏するスタイルを採った。

¹² 旋律に関係なく低音部分に一つの音が持続している状態の音をいう。

¹³ 10又は20数えるの中に一つの音あるいは複数の音を配置する。例えば10数える間に其々が1回だけ手を叩く等。「10分でできる！音楽ゲーム35選－音遊びと即興表現－」谷中優著 明治図書 2007.8

¹⁴ ibid