JASMIM ジャーナル（日本音楽即興学会誌）

第 7 巻 2022 年

巻頭言
日本音楽即興学会編集委員会委員長　安藤 大地　・・・・・・・・・・・・・・・・2

研究報告
遠隔即興演奏の可能性を議論する―どうやってやるの？ 何がおもしろいの？―
The Possibilities of Online Music Improvisation: How It Is Done and How It Can Be Made Interesting
／寺内 大輔，川田 智子，倉本 高弘，髙橋 真理子，冨村 憲貴，野村 美貴子，三宅 珠穂
・・・・・・3

原著論文
ジャズサックス演奏家・学習者の即興演奏時における音高の認知とその変容の実例と考察
Concrete Examples and Discussion of Pitch Recognition During Improvisation by Jazz Sax Performers and Learners／安藤 大地　・・・・・・26

2021 年度 JASMIM 助成　実施報告
Edge Effect Ensemble Concert vol. 1／大類 朋美　・・・・・・・・・・・・・・・・47
Creative Music Festival 2021／若尾 裕　・・・・・・・・・・・・・・・・50

第 13 回大会報告
藤尾 かの子　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・51

日本音楽即興学会

巻頭言

日本音楽即興学会編集委員会委員□　安藤 大地

JASMIM ジャーナル 7 号をお届けします．今回は，研究報告 1 編，原著論文 1 編，JASMIM 助成金報告 2 編，2021 年度大会開催報告を掲載することができました．

5 号から年 1 回の定期刊行となり，今号で 3 年目です．今後も年 1 回の刊行を継続し，即興演奏の理論構築や実践報告などの日本の即興演奏の知の集積を継続することができるように，編集委員一同，精いっぱい努力していきます．

今回から理事の交代により編集委員が一部入れ替わりました．新しく着任した編集委員と，留任している編集委員の間での議論や伝達から，論文誌を編集する行為も，論文そのもののような知の集積の継続に近いということを実感しています．例えば，我々が普段意識していないワープロソフトウェアの日常的な作業も，明文化されていない膨大な慣行や方法論の塊であることがわかりましたし，さらに単純な編集のスケジュールですら，経験に裏打ちされた知によって構成されていることを痛感しました．

また，我々は，ただ知の集積にとどまらず常にその知を改善していくことも求められます．論文誌編集においては，テンプレートの改善や組版の効率化など，取り組めることはたくさんあると考えています．次年度以降取り組んでいこうと考えております．会員の皆様も，論文誌編集で何かお気づきの点がありましたら，ぜひ編集委員会へご連絡ください．

引き続き JASMIM ジャーナルをよろしくお願いいたします．

（日本音楽即興学会編集委員会　安藤大地、田中順子、嶋田久美、若尾裕）

研究報告

遠隔即興演奏の可能性を議論する

―どうやってやるの？何がおもしろいの？―

The Possibilities of Online Music Improvisation: How It Is Done and How It Can Be Made Interesting

寺内 大輔*1　川田 智子*2　倉本 高弘*3
髙橋 真理子*4　冨村 憲貴*5　野村 美貴子*6　三宅 珠穂*7
*1 広島大学　*2 リトミック研究センター　*3 音楽愛好家（フリー）
*4 音楽家（フリー）　*5 呉工業高等専門学校
*6 作曲家（フリー）*7 作曲家（フリー）

Daisuke TERAUCHI*1，Tomoko KAWADA*2，Takahiro KURAMOTO*3
Mariko TAKAHASHI*4，Noritaka TOMIMURA*5，Mikiko NOMURA*6，Tamaho MIYAKE*7
*1 Hiroshima University *2 Eurythmics Education Research Institute of Japan
*3 music lover (freelance) *4 musician (freelance)
*5 National Institute of Technology, Kure College
*6 composer (freelance) *7 composer (freelance)

要約

本稿は，筆者らにより実践された遠隔即興演奏の具体的方法を提示するとともに，それに携わった演奏者・聴衆による考察を基に遠隔即興演奏が生み出し得るおもしろさを分析することを目的とする．2020 年 8～12 月，筆者らが所属するパフォーマンスグループ「野営地」は，Zoom を用いた実験的な遠隔即興演奏を数回実践した．その実践をとおして，筆者らは，遠隔即興演奏にはどういった方法が考えられるか，また，そうした実践にはどういったおもしろさがあるのか，という 2 つの問いをより強く意識するようになった．これらの問いについて考えるため，筆者らは，自らの実践を省察するとともに，遠隔即興演奏の先行事例のあり方を検討した．また，ラウンドテーブル「遠隔集団即興演奏の可能性を議論する―どうやってやるの？ 何がおもしろいの？」（於：日本音楽即興学会第 12 回学術大会）を企画し，同ラウンドテーブル参加者から意見や感想をいただき，それらの検討を進めた．考察では，①技術的な特質と実践のあり方やおもしろさとの関係性，②即興演奏の結果が，音響としての音楽の質と，演奏に参与することによるおもしろさの質の両面を備えていること，③「いま・ここ」という言葉に集約されるような，従来の対面即興演奏において重視されてきたライブ性とは異なるおもしろさや美しさが立ち現れる可能性について，それぞれ論じた．

This paper has two aims: one is to present specific ways in which the authors practice online music improvisation. The other is to analyze, based on the opinions of the performers themselves and their audience, the kind of aesthetic pleasure such remote improvisational performances can generate. Yaeichi, a performance group the authors belong to, held experimental online improvisation sessions from August to December in 2020. This experience made the authors rethink the following issues: the possibility of devising novel ways for online improvisation and the quality of aesthetic pleasure these new improvisation styles can bring to performers and their audience. To explore these issues, the characteristics of the authors' improvisational methodology and performances were closely examined in comparison with previously used online improvisation practices by other artists. In addition, the authors organized a round table session titled "The Possibility of Online Improvisation" at the 12th Annual Conference of the Japanese Association for the Study of Musical Improvisation to present their online improvisation practices and discuss the above-mentioned issues with the audience.

The session led the authors to conclude:

(1) Taking advantage of the technological features of each of the renowned communication applications, even if they seem unsuitable for musical performances, is an important key for discovering new methods and aesthetic pleasure of online improvisation.

(2) The quality of aesthetic pleasure produced by online music improvisation can vary depending on whether performers and their audience view the performance as an experience instead of an entertainment offering to be appreciated.

(3) Online music improvisation can add elements of pleasure and beauty to the process different from those experienced in traditional face-to-face music improvisations, which place heavy emphasis on “being live” as symbolized by the phrase “here and now” often used in connection with the performing arts.

1. 本実践研究の背景と目的

2019 年 12 月 8 日，中国湖北省武漢において初めて新型コロナウイルス（以下 Covid-19）の症状が確認された（World Health Organization, 2020a）．このウイルスは急速に全世界に広がり，日本国内では 2020 年 1 月 15 日に初の感染者が確認され（厚生労働省，2020），世界保健機関（WHO）は3月11日にCovid-19のパンデミックを宣言した（World Health Organization, 2020b）．2 月 26 日には，感染拡大防止のために日本国内のスポーツや文化イベントなどの 2 週間の中止，延期，規模縮小といった対応が要請され（首相官邸，2020），各種の対面形式の芸術活動が大きな影響を受けた．日本政策投資銀行は，2020年3月から5月の音楽ライブ，ミュージカル，演劇などの音楽・文化イベントは，日本国内で 12705 件が中止となり，経済損失額は 9048 億円と推計している（日本政策投資銀行，2020）．音楽ライブに限っても，一般社団法人コンサートプロモーターズ協会が日本国内の 71 社を対象に行った調査によれば，2020 年上半期の音楽ライブ公演数と総売上額は，それぞれ前年同期比で 10523 本および 1040 億 6036 万円減少し，「産業全体が危機的な状況」となった（コンサートプロモーターズ協会，2020）．このような急激な変化を受け，インターネット通信を用いたオンラインでのライブ公演に活路を見いだそうとする動きが強まった．2020 年 3 月以降，オンラインでの有料ライブは急激に増加し，配信プラットフォームも多様化している（ぴあ総研，2021）．

演奏者同士の瞬間的な相互反応や，聴衆も含めた演奏の場の概念が重要な要素である即興演奏においても，同様にオンラインでの実践が行われている．インターネットを用いた即興演奏の試み自体は，Covid-19 の出現以前から見られ，例えば 2008 年には，新井英夫らにより，Skype を用いて音楽家とダンサーが遠隔で共演する「東京－広島 てりんぷろ Tel-impro」が行われている（寺内，2009）．Covid-19 の影響による日本でのイベント自粛要請後も，2020 年 5 月の酒井康志らによる「分散型“In C”」など，さらに多様なオンライン即興演奏が展開されている（酒井ら，2020）．筆者らが所属するパフォーマンス集団「野営地」も，演奏者と聴衆が一堂に会する従来型の即興演奏（以後「対面即興演奏」）を行ってきたが，2020 年 8 月よりインターネットを用いた即興演奏を実験的に開始した．この実験の過程で，著者らはオンラインでの即興演奏が持つ，対面即興演奏とは異なる特質に気付くようになった．例えば，インターネットによる即興演奏においては，聴衆の反応が必ずしも見えないこと，演奏の全体像が奏者に把握できない場合が多いこと，多くの環境においては発せられる音の方向が 1 つまたは 2 つのスピーカーの向きに限定されること，また通信環境やサービスの安定性によっては画像や音声にランダムな乱れが発生すること，などがある．これらの対面即興演奏

との違いに直面し，著者らはオンラインでの即興演奏に対して，大きく 2 つの問題意識を持つに至った．

1 つ目の問題意識は，方法論に関するものである．インターネットによる即興演奏のためのプラットフォームには様々なものがあるが，一般の会議等に用いられるサービスから，音楽に特化したものまで幅広く，音声遅延の程度や，画面表示の方法などが異なる．とりわけ，音声遅延については，MIDI データを用いることによる通信量の縮小や，ネットワーク技術自体の向上によって，遅延を極小化させようとするアプローチがある一方，生じる遅延を許容し，積極的にパフォーマンスに取り入れるという考え方もある．そのため，志向する方向性と，選択するツールが，即興演奏の性格に大きな影響をもたらす．また，想定外の通信トラブルが起こる可能性を完全に排除することは不可能である．これらの点を踏まえた上で，どのような方法で即興演奏を行うかを考える必要がある．

2 つ目の問題意識は，即興演奏行為が奏者と聴衆にとってどのような意味，より直截に言えば「おもしろさ」を持つかということである．とりわけ，集団即興演奏を遠隔で行う場合，奏者と聴衆のみならず，奏者同士もまた離れた場所で単独でパフォーマンスをする場合が多い．この環境で奏者が得る，協働や相互作用の感覚は，対面即興演奏とはかなり違うものになる．場合によっては，奏者自身も即興演奏のおもしろさを十分に感じられないことがある．また，聴衆の立場でも，奏者が眼前でパフォーマンスをする対面即興演奏とは異なる視点で鑑賞することになる．これが聴衆の視点からおもしろいのか，あるいはどのようにすればおもしろくなるかを考慮するかどうかによって，その即興演奏は誰のためのものかという，演奏行為の根本的な方向性が決定づけられる．特に，聴衆参加型の即興演奏を実施しようとする場合，オンラインで即興演奏に加わることがおもしろさをもたらすかどうか，慎重に検討する必要が生じる．

このように，インターネットを用いた即興演奏の方法と意味の特性には，対面即興演奏とは異なる部分がある．Covid-19 による対面即興演奏の実施の困難さだけでなく，さらなる通信技術の発達に後押しされ，今後もオンラインでの音楽活動が様々に展開する可能性が見込まれる現在，上記の問題を検討することは，音楽即興において重要な意味を持つと思われる．

そこで本研究は，筆者らを含む「野営地」メンバーが行ってきた実験的なオンライン即興演奏の実践とその省察，および 2020 年 11 月 1 日に日本音楽即興学会第 12 回学術大会にて実施されたラウンドテーブル「遠隔集団即興演奏の可能性を議論する―どうやってやるの？ 何がおもしろいの？」で議論された内容を踏まえ，次の 2 つを目的とする．1 つは，本稿における第 1 の問いである「どうやってやるの？」について，筆者らによるオンライン即興演奏の実践例を提示することである．先行する種々の遠隔即興演奏の試みを概観した上で，筆者らによる即興演奏の実践例とその方法を提示し，その特質を考察する．2 つめの目的は，本稿の第 2 の問いである「何がおもしろいの？」に関して，遠隔即興演奏という行為自体の特徴について考察することである．この点について，従来の即興演奏と比較して，遠隔即興演奏の演奏者・鑑賞者双方にとってどのようなおもしろさを持つかという観点と，これまで即興演奏で

重視されてきた，「いま・ここ」という言葉に集約されるようなライブ性の観点から検討する．

2. 遠隔即興演奏の先行事例

本章では，本稿における問いである，遠隔即興演奏の方法とおもしろさについて考える参考資料として，先行事例について述べる．

2.1 遠隔即興演奏の定義と先行事例

まず，遠隔即興演奏の定義について検討する．Covid-19 の影響により，様々な分野で従来対面で行われていた活動形態にかわり，インターネットを用いる機会が増大した．オンライン授業やオンライン会議がその例である．しかし，Covid-19 のパンデミック以前にも，遠く離れた場所にある関係者同士が，何らかの手段を用いて共同作業を行うことは珍しくなかった．通信教育や電話会談は，インターネットが一般化する以前から行われていた．即興演奏においても，インターネットによる直接通信以外の手段を用いる試みが見られる．先述した，筆者らの第 2 の問題意識は，演奏行為に関わる人々が，同じ場所にいるか，離れたところにいるかという違いと，強く関係している．そこで，本稿においては，演奏者が離れた場所に存在し，対面でコミュニケーションを取ることのできない状況で行われる即興演奏を指して「遠隔即興演奏」と呼ぶこととする．これに対し，演奏者全員が物理的に同一の空間でパフォーマンスを行う即興演奏を指して「対面即興演奏」の語を用いる．

この考え方にもとづき，2008 年から 2020 年の間に行われた遠隔即興演奏の先行事例のなかから，筆者らが情報を収集した 8 例（うち 4 例は筆者らが参加）について，各事例の情報と内容を整理する（表 1）．なお，ここでは，2008 年以降のものを取り上げているが，それ以前にもこういった実践は試みられている．とりわけ，90 年代から 00 年代にかけては，音声データや動画データに比べデータ容量が少ない MIDI データによる遠隔即興演奏の実践例や，そのためのシステムの開発例が複数みられる[i]．

事例 1～7 は，すべて何らかの遠隔通信アプリケーションを利用した実践である．遠隔通信アプリケーションには，Skype，Zoom，Google Meet といった，ビデオ電話や Web 会議用のアプリケーションと，NETDUETTO，Real-time LMS といった演奏や参加型学習に特化したツールがあるが，双方が即興演奏の実践に利用されていることが分かる．

他方，事例 8 は，そうした通信アプリケーションを利用していないことが特徴である．こうした，通信アプリケーションを利用しない遠隔即興演奏は，インターネットによる通信技術が存在しなかった頃にも実践されていた．表 1 には含まれていないが，20 世紀後半には，P. オリヴェロス（Pauline Oliveros）の心的な通信（テレパシー）を活用した実践は，そのひとつである[ii]．

表 1　遠隔即興演奏の先行事例

事例番号	イベントタイトルと実施年月日	イベントの情報（出演者，使用ソフト，概要など）	出典	筆者らのうち参加した者
1	「東京－広島 てりんぷろ Tel-impro」 2008 年 6 月 29 日	出演：新井英夫，落田伸哉，尾上祐一，寺内大輔，三宅珠穂 使用ソフト／システム：Skype 概要：インターネットテレビ電話を繋ぎ，音楽家とダンサーがリアルタイムで遠隔共演を行うコンサート．	寺内（2009）	寺内 三宅
2	「タブレット PC を使った沖縄での遠隔双方向授業の実践」 2010 年頃 （実践日記載なし）	参加者：小学校児童（学年記載なし）＋ロシアの作曲家セルゲイ・エフトゥシェンコ 使用ソフト／システム：Real-time LMS（開発中段階），Skype 概要：児童がタブレット端末の鍵盤で「雨の音」のイメージを簡単な音にする．それを素材とした即興演奏をセルゲイ・エフトゥシェンコ氏が行い，児童に返す．	後藤ほか（2013）	
3	「AICHI IMPACT! 2019」 2019 年 8 月 30 日-9 月 1 日	出演：ITSUKA，氏家克典，植田博之 使用ソフト／システム：NETDUETTO 概要：リアルタイム性を追求した遠隔演奏ライブデモンストレーション	YAMAHA（2020a）	
4	ミッドジャパン 音の芸術祭 《réseau experimental》 2020 年 2 月 21 日-23 日	出演：曾毓忠，岡野憲右，鈴木悦久，水野みか子，井上英章，押山晶子 使用ソフト／システム：Dante, Open Sound Control 概要：遠隔地間のリアルタイムな通信伝送の特質を中心に据えた即興音楽作品の実演	鈴木，水野（2020）	
5	「分散型 “in C” @思い思いの場所から」 2020 年 5 月 2 日	コーディネーター：酒井康志 参加人数：十数名 使用ソフト／システム：Zoom 概要：T. ライリー（Terry Riley）作曲の《イン・シー（in C）》（1964）の演奏	酒井康志，松村由佳，落晃子他（2020）	寺内
6	「集団即興における視聴覚の分断と再統合」 2020 年 5 月 30 日	演奏：田上碧，坂本光太，本藤美咲，宮坂遼太 使用ソフト／システム：詳細不明 概要：「映像だけでセッション」「音声だけでセッション」など，リモートならではの演奏の試み．演奏の様子を動画投稿サイト YouTube で生配信（People, Places and Things, 2020） 企画：細田成嗣	Jazz Tokyo（2020）	
7	「これからの音を聴くワークショップ」第 2 回「時間を紡ぐ間合いの即興演奏」 2020 年 7 月 11 日	講師：福島諭 参加人数：十数名 使用ソフト／システム：Google Meet 概要：特にルールを決めずに自由に音を出し合う	きてけさ in 仙台（2020）	寺内

8	「HUMMING TOGETHER APART © #4」 2020 年 8 月 23 日 12:00（ヨーロッパ時間）	主催：Bonnie Barnett 参加国数と参加人数：6 カ国から 23 名 使用ソフト／システム：なし 概要：各参加者がいる場所で同時刻から 15 分，ハミングを使って遠隔即興演奏をする．演奏後，演奏した場所を主催者にメールで知らせる．	The Genetic Choir blog（2020）	髙橋 野村

2.2 先行事例のおもしろさの検討

次に，表 1 の先行事例における遠隔即興演奏がどのような「おもしろさ」を持つか，演奏者と鑑賞者の感想から検討する．

遠隔通信アプリケーションの利点は，―当然のことながら―遠方にいる演奏者や聴衆とコミュニケーションできることにある．事例 2 におけるアンケートでは「生徒が作ったシンプルなフレーズが，非常に音楽的で豊かな音楽となり返ってくることで，音楽がロシアと沖縄という国境を超え，世界共通の言葉であること，すべての音が音楽になるということを学ぶ授業となった」「プロの授業を手軽に，そして生授業とほぼ同等の感覚で受講できた」という感想が挙がっている（後藤ほか，2013）．参加した生徒たちが遠隔地と共演できるおもしろさを感じていたことがうかがえる．また，事例 1 では，演奏者が「何らかの障碍や病気・ケガなどで，場所の移動が困難な身体的にハンディキャップを持った人が，自宅や病院から演奏やダンスに参加できる」（寺内，2009，p.6）といった可能性を述べている．

しかしながら，遠隔通信アプリケーションの利用は，対面即興演奏にはない制約を生じさせる．ここでは，その中から 2 つの制約に焦点を当てて述べる．第 1 の制約は，音や映像の遅延である．これは，とりわけ Skype や Zoom といった会議用の遠隔通信アプリケーションに見られる現象であり，その遅延の度合いは参加者の各端末周辺のインターネット通信速度に影響されるため，一定ではない．とはいえ，現在よりも通信速度が遅かった 2008 年に実践された事例 1 について報告した寺内（2009）には，演奏者がそうした遅延を完全にはコントロールできないながらも，ある程度想定しながら演奏することにおもしろさが見出せることが記されている．第 2 の制約は，音楽の全体像がつかみにくいことである．筆者らのひとりである寺内が参加した事例 5 においては，全体が聴こえなかったり，音が途切れたりすることがしばしばあった．しかし，そのことは，つかめない全体像を想像しながら演奏するおもしろさを生じさせていたと思われる．

事例 6 では，演奏者同士の視覚的あるいは聴覚的コミュニケーションを切断した演奏を試みている．即興演奏においては，あえて何らかの制約を設けて演奏する試みは少なくないが，この実践において設けられた制約は「演奏者同士が対面していない」という状況を積極的に生かした制約であったと言えるだろう．演奏者にとっては，事例 1，5 と同様，全体像を想像しながら演奏するおもしろさが生じていたことが推察される．また，聴衆にとっては，そ

うした制約を前提として聴く（観る）ことで，音響結果や演奏者間の関係性の捉え方が異なるものになると考えられる．

これまでに述べた 3 つの事例とは逆に，対面即興演奏の環境にできるだけ近づけることによって生じるおもしろさを追求しているのが事例 3 および 4 である．事例 3 では，オーディオデータの双方向送受信を極力小さな遅れで実現したアプリケーション NETDUETTO を用い，演奏者 3 名がまるで同じ空間で演奏しているかのような遠隔セッションを実現している（YAMAHA，2020a）．事例 4 では，音声と MIDI 情報の両方を，安定的かつ少ない遅延で伝送するため，Audient 社が提供する Dante システムと，通信プロトコルの Open Sound Control を用いている．この事例において演奏された作品の 1 つである，鈴木悦久の作品《Conversation—楽器，身体，ネットワークのための—》については，「ネットワークを通じて遠隔地にある楽器と演奏者の身体が音楽的な演奏感覚を持つことができ」ると述べられており，この実践全体において「遠隔地間を音楽的な仮想空間として結ぶ」ほどのリアルタイム性が志向されている（鈴木・水野，2020）．

また，事例 8 では，通信アプリケーションを用いず，各自が遠隔でリアルタイムに想像力を働かせて共演する遠隔即興演奏の方法を用いている．参加した髙橋と野村は「未体験のものへの興味と，ある種のロマンのようなものを感じた．実際は一人の空間で演奏をするので，本番中でどこまで集中して入り込めるかわからない，楽しめるだろうか，という気持ちもあった」「演奏が始まると，イマジネーションが広がり，実際には聴こえない遠隔演奏者の音を感じ取りながら歌おうとして，没頭することができた」と演奏を振り返っている．これは，他のパフォーマーが外部から与える，視覚，聴覚などの直接の感覚的刺激を，各奏者が想像力によって作り上げ，そのイメージに対してパフォーマンスをする行為といえる．つまり，パフォーマーの数だけ，想像上の即興演奏の像があることになる．一方で，仮に参加者全てを同時に観察できる装置があるとすれば，それぞれのパフォーマーが世界中の各地で実際に歌唱などを行っている姿を見ると，パフォーマンス全体をただ一つの現象として捉えることもできる．このように，現実のパフォーマンスと，各演奏者が想像するパフォーマンスが同時に繰り広げられる，二重構造のおもしろさがあるとも言える．

3. 「野営地」の実践報告

本章では，筆者らが所属するパフォーマンスグループ「野営地」の実践を報告し，本稿の関心である「おもしろさ」に着目した省察を述べる．

3.1 「野営地」の概要

まず，「野営地」のウェブサイト（2021）の記述をもとに，グループの概要を述べる．「野営地」は，2018 年国立国際美術館において開催された「開館 40 周年記念展」のパフォーマンスのために選ばれたメンバーが中心となって，美術展終了後の 2018 年 5 月に，複数人で行うパフォーマンスアート作品の研究，実践，保存のため設立された．構成員は 2020 年 11 月

現在 19 名で，作曲家，演奏家，パフォーマー，音楽教育者，アートセラピストなど，多様な芸術活動を行っているメンバーで構成されている．これまで数々のアートイベントへの参加や，野営地メンバーによるパフォーマンスアートおよび即興演奏などのワークショップを行っている．なお，本稿の考察の対象である遠隔即興演奏に関わる実践経験，およびデジタル音響や通信技術に関する知識については，メンバーによってまちまちである．

3.2 実践報告

3.2.1 実践の概要

「野営地」は，Covid-19 の影響下でも可能な表現の探究を目的とし，2020 年 8 月から 10 月にわたり，5 日間（所要時間は各日 2 時間程度），Zoom を用いた集団即興演奏の実験を行った．数ある通信アプリケーションのなかで Zoom を選択した理由は，この一連の実験を行った頃，最もポピュラーな Web 会議用のアプリケーションのひとつであったことである．NETDUETTO のように，音楽演奏をターゲットとした速度遅延の少ないアプリケーションも開発されていたが，知名度・普及率の高いプラットフォームを用いることで，より多くの人が演奏や鑑賞に参加できる可能性を重視した．実験の参加メンバーは，各回 6〜11 名であった．

実験においては，各メンバーが提案した方法に基づく即興演奏を行い，その結果をもとに，Zoom を用いたパフォーマンスの特性を把握しながら，より実践しやすい方法へと改善したり，Zoom や使用端末の様々な機能を利用したりする工夫を，ディスカッションを通して重ねていった．その際，必ずしも全員が演奏者であるわけではなく，参加者のうち，聴く（観る）だけの役割（演奏には参加しない）を設けたこともあった．第 6 回目の実践では，日本音楽即興学会第 12 回大会のラウンドテーブル「遠隔集団即興演奏の可能性を議論する―どうやってやるの？ 何がおもしろいの？」にて，オンライン上の聴衆（ラウンドテーブル参加者）の前で演奏した．

表 2 は，それらの中から主要な実験をまとめたものである．なお，各実験にはタイトルが付されているわけではないので，本稿では即興演奏の方法に A〜E のアルファベットを，プラスしたアイデアにア〜オのカタカナをそれぞれ付す．各実験の詳細は，次項 3.2.2 で述べる．

3.2.2 各実験の詳細

ここでは，表 2 の実験の詳細を述べる．まず，即興演奏の方法は表 3 の通りである．

表 2 「野営地」による実験

	年月日	即興演奏の方法	プラスしたアイデア
第1回	2020 年 8 月 2 日	A: 息の音のみによる演奏	
		B: 参加者が自由選択した楽器を用いた演奏	
		B: 参加者が自由選択した楽器を用いた演奏	ア：演奏中，各演奏者のミュートのオン／オフをホストが即興的に切り替える
第2回	2020 年 8 月 8 日	C: 声だけでグレゴリオ聖歌風（明確な拍節感のない音楽）の歌唱	
		C: 声だけでグレゴリオ聖歌風（明確な拍節感のない音楽）の歌唱	ア：演奏中，各演奏者のミュートのオン／オフをホストが即興的に切り替える
第3回	2020 年 9 月 19 日	C: 声だけでグレゴリオ聖歌風（明確な拍節感のない音楽）の歌唱	
		D: 参加者が自由選択した電子楽器の音のみによる演奏	
		D: 参加者が自由選択した電子楽器の音のみによる演奏	イ：視覚的な実験として，各演奏者が，自分が映っている画像の背景を工夫する
第4回	2020 年 10 月 3 日	E: 拍節的な指揮を見ながらの演奏	
		B: 参加者が自由選択した楽器を用いた演奏	ウ：強弱と遠近感を意識し，マイクやカメラとの距離を変化させて演奏を行う
			エ：8 月 8 日に行ったグレゴリオ聖歌風（明確な拍節感のない音楽）の歌唱の録画を時間差で重ねて再生する．なお，これは厳密には即興演奏とは言えないかもしれないが本実験の副産物としてここに含めた．詳細は表 4 で述べる．
第5回	2020 年 10 月 24 日	B: 参加者が自由選択した楽器を用いた演奏	オ：《サンカプレイ》（寺内，2017）を用いた演奏を行う
第6回	2020 年 11 月 1 日 日本音楽即興学会第 12 回大会ラウンドテーブル	B: 参加者が自由選択した楽器を用いた演奏	ウ：強弱と遠近感を意識し，マイクやカメラとの距離を変化させて演奏を行う オ：《サンカプレイ》（寺内，2017）を用いた演奏を行う

表 3　即興演奏の方法

即興演奏の方法	詳細
A: 息の音のみによる演奏	各演奏者は，声や楽器を用いず，息の音（吸う・吐く）のみでお互いの音を聴き合いながら自由に即興演奏する．
B: 参加者が自由選択した楽器を用いた演奏	各演奏者は，それぞれ自分の好きな楽器を用い，お互いの音を聴き合いながら自由に即興演奏する．
C: 声だけでグレゴリオ聖歌風（明確な拍節感のない音楽）の歌唱	まず，中心音と音階を決める．このときは，中心音をニ音，音階はニ音-ホ音-ヘ音-ト音-イ音-ロ音-ハ音から成るドリア旋法に設定した．この中心音と音階に基づいて，ゆったりとしたグレゴリオ聖歌風の，明確な拍節感のない旋律を歌唱する．ほかの奏者とは同期せず，各自自分のテンポ感を維持する．時折休止を入れる．結果として，ドリア旋法による複数の旋律が不規則に漂う音楽が生じる．
D: 参加者が自由選択した電子楽器の音のみによる演奏	B と同じ即興演奏だが，用いる楽器を電子音のみとする．Beep 音に近いものから，シンセサイザー，タブレット端末などに搭載されたソフトウェア音源などを含む．
E: 拍節的な指揮を見ながらの演奏	指揮者を 1 名決め，その指揮者の指揮を見ながら即興的に演奏する．指揮は，テンポや強弱，その他のニュアンスを自由に決めて良く，途中で変えても良いが，常に拍節が感じられる指揮のみを行う．

これらの方法のうち，A～D が通信の遅れによって生じるズレがあまり影響をもたらさない音楽を想定したルールであるのに対し，E は生じるズレが大きな影響をもたらす音楽ができることを前提に，そのことを楽しむことを意図して設定したルールであると言える．

次に，これらの方法に加えていった Zoom などのテクノロジーに関わるアイデアの詳細を表 4 に示す．

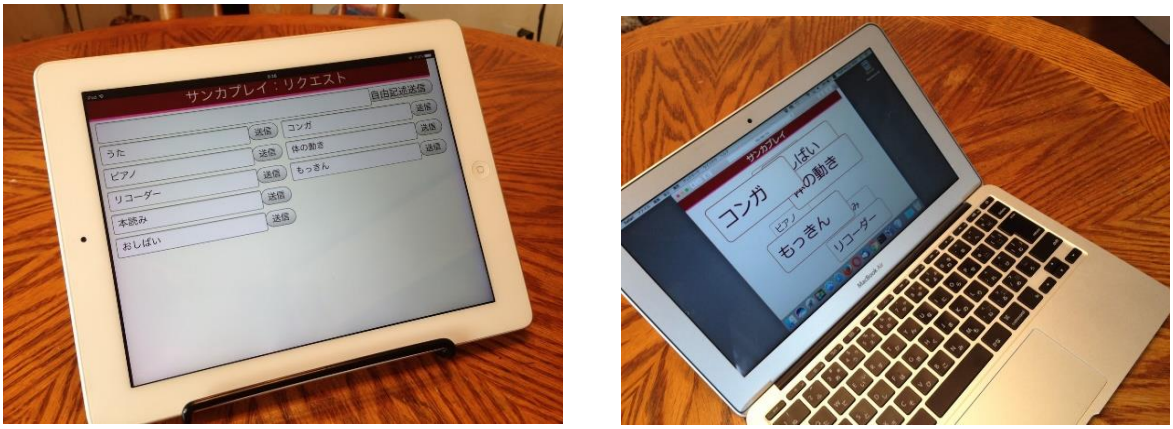


写真 1　《サンカプレイ（Sanka Play）》

（左：聴衆用リクエスト画面，右：演奏者用リクエスト表示画面）

表 4　プラスしたアイデア

プラスしたアイデア	詳細
ア：演奏中，各演奏者のミュートのオン／オフをホストが即興的に切り替える	Zoom の会議主催者にあたる「ホスト」と呼ばれる役割の人物が，各参加者の音声のミュート状態をコントロールすることができる機能を利用し，演奏中に「ホスト」が各パフォーマーのミュート状態のオン／オフを即興的に切り替えるもの．誰の音も出力しない無音状態から，全員の音が出る状態までの様々な状態を作り出せる．ただし実際には，Zoom アプリケーション側の音声制御アルゴリズムにより，全員のミュートを解除した状態でも，全ての音がもれなく聴こえる状態にはならない．
イ：各演奏者が，自分が映っている画像の背景を工夫する	Zoom には，自分が映っている画像の背景をぼかしたり，背景画像を設定したりする機能がある．また，視聴者には各パフォーマーの映像がパネル上に表示される．この特徴を演奏中の視覚的効果として利用する可能性を探る実験として，様々な異なる背景を用いたり，全員が同じ背景を用いたりした．
ウ：強弱と遠近感を意識し，マイクやカメラとの距離を変化させて演奏	各演奏者は，音の強弱と遠近感を意識し，各自マイクやカメラと発音源との距離を大きく変化させて演奏を行う（時にはマイクやカメラからかなり離れた場所で音を出すこともある）．
エ：8 月 8 日に行ったグレゴリオ聖歌風（明確な拍節感のない音楽）の歌唱の録画を時間差で重ねて再生する	実験で行った即興演奏を録画し，複数の動画を同時に再生させる．ただし，各動画の再生の開始のタイミングを 1～2 秒程度ずらす．このことによって，より大人数で歌唱しているかのような効果と，同じ音楽が時間差で次々と現れるカノン（輪唱）のような効果がもたらされる．
オ：《サンカプレイ》（寺内 2017）を用いた演奏を行う	《サンカプレイ（Sanka Play）》は，数名の演奏者による集団即興演奏において，ステージ上の演奏者が，聴衆からのリクエストに応えながら即興演奏を行うためのシステムである（寺内が 2017 年に開発，写真 1）．ステージ上で繰り広げられる即興演奏に，聴衆の意思をリアルタイムで 介入させることができることが特徴となっている．もともと遠隔即興演奏を想定して開発されたものではないが，野営地では遠隔即興演奏で実践することとなった．野営地メンバーが「リクエストを出す人」と「パフォーマー」とに分かれて演奏した[iii]．

3.3 「野営地」メンバーの省察

前項で述べた実験はすべて録画し，後日，動画投稿サイト YouTube の「限定公開」機能を用いてメンバー間で共有した．その後，コメント欄を活用して感想を寄せ合った．ここでは，同コメント欄の記述をもとに，「野営地」メンバーの省察を整理する．

セッションを録画した映像は，演奏直後に再生したり，後に YouTube で鑑賞したりすることもできたため，寄せられた感想には，① 演奏中や演奏直後，② 演奏直後の動画再生後，③ 後日 YouTube にて動画再生後，の 3 つの時期におけるものがある．この，時期の違いは，その映像に対する感想を変化させる場合もあり，同じ人が同じ演奏を観ているにも関わらず，鑑賞する時期によって評価が全く異なる場合もあった．例えば，映像を演奏直後に振り返ったときにはおもしろかったという感想を表明した人が，後日その映像を観てがっかりしたといった感想を寄せていた．他方，後から観たほうがおもしろかったという感想もあった．こ

のように，同一のパフォーマンスに対する感想が演奏直後と一定期間経過後とで著しく変化する例が見られることは，個々の演奏者の環境により，観え方，聴こえ方が異なる今回の実験において特筆すべき結果だったと言えるだろう．また「あの演っていた時の楽しさや充実感はどこへ行ったのだ」というコメントもみられる（表 5）．このコメントについて後日話し合った際，その意見を寄せたメンバーに「演奏することは楽しいが，結果として生じた音楽は，自信をもって人に聴かせることのできるクオリティに達していないのではないか」という問題意識があったことがわかった．

ここからは，メンバーの省察の内容を，①今回用いたアプリケーションである Zoom（ソフトウェア）に関わる感想，②遠隔即興演奏のための機器（ハードウェア）に関わる感想，③ PC による映像の同時再生実験に関わる感想，④その他の感想，に整理し，その内容を示す（表 5）．なお，感想に付したアルファベットとカタカナは，その感想の対象を表 2 中の表記を用いて示したものである．

表 5 の通り，野営地メンバーの省察は，パフォーマーとしての自身演奏の質，充実感，他のパフォーマーとの協働のしやすさといった，演奏者としての視点によるものから，演奏表現の可能性やパフォーマンス総体としての質といった，提示される演奏（作品）としての視点の双方に渡るものであった．では，パフォーマンスを行わない純然たる聴衆の視点からの感想はいかなるものだっただろうか．次項では，2020 年 11 月 1 日の日本音楽即興学会第 12 回大会ラウンドテーブル「遠隔集団即興演奏の可能性を議論する―どうやってやるの？ 何がおもしろいの？」での演奏に対する，オンライン上の聴衆からのコメントと今後の可能性，質問とそれに対する野営地メンバーの回答を整理して示す．

3.4 聴衆からのコメントと今後の可能性―ラウンドテーブル参加者より

ここでは，同ラウンドテーブル参加者からの感想を，遠隔即興演奏における演奏者と聴衆の関係性，通信環境の遠隔即興演奏に与える影響，遠隔即興演奏の今後の可能性の 3 つの観点で整理する．

まず，遠隔即興演奏における演奏者と聴衆の関係性については，その形態上，一人一人が物理的には別々の場所に存在しており，また通信アプリケーション上ではそれぞれが同一の画面上に同じ大きさで表示され，かつその表示方法も各聴衆が選択できることも手伝って，聴く人，演奏者，演奏者同士が，極めてフラットな関係に落とし込まれているという気づきが述べられた．このスタイルは，ステージ上の―いわゆる「すごい人たち」―を観るという，何百年と続いたスタイルを壊すきっかけになるかもしれないという可能性についても言及された．

表 5　野営地メンバーの感想（原文に近い形で要約）

①Zoom（ソフトウェア）に関わる感想	②遠隔即興演奏のための機器（ハードウェア）に関わる感想	③PC による映像の同時再生に関する感想	④その他の感想
（A）Covid-19 の影響で活動が制限されていたため，みんなと演奏できることが楽しかった． （B）自由に演奏することが難しい． （C）生演奏だと，声は残響や共鳴で響きが複雑になり，おもしろさの 1 つになるが，オンラインだと原理上それが起こらない．Zoom ならではの偶然性（ノイズや音の途絶）がそれを補う魅力たり得るか？一人あたりの発音時間を短く，変化の早い演奏を試してみるのもよいのでは． （D）オンラインで映像や音に反応して演奏したり，自分が演奏しなくても聴くことが楽しい． （イ）自分が映っている画像の背景を全員同じにすると，観ている人には全員が同じステージにいるような錯覚効果があるかもしれない．／アニメ映像をつけたら雰囲気が出るかもしれない． （ウ）各人で画面上の共演者の配置が異なるため，他の人の画面での録画を後から観るとおもしろい．	（ウ）音に奥行きができて，音から，演奏者と画面の距離や動きみたいなものも感じることができておもしろい．／固定したりアップになったり，消えたりと，画面＝ステージのようなおもしろさがあった．／マイクに近付いたり遠のいたりをすることで，今までより身体の動きが加わって，そのおもしろさも出た．／音だけだと他の人を感じにくいので自分にとってはやりづらかったが，目で捉えられる動きがあることで，一緒に何かやっている感が感じられた．	（エ）録画を重ねることは即興演奏とは言えないのかもしれないが，音に重厚感が出たり，輪唱のような構造を実現できたりしておもしろかった．また，重ねる素材によって異なる味わいがあり，おもしろかった．／電子機器を使う即興演奏家が，演奏中にサンプリングしてそれを再生しながら演奏することを考えると，即興演奏の録画を素材として取り入れる可能性と，2 次制作の可能性があるかもしれない．	（C）6 人だと、とても少ない感じがして寂しい．／演奏直後はかなり音楽的によいものができていると思っていたが，後日録音を聴くと恥ずかしくなった． （D）今までの中ではかなり色が出てきた即興演奏だと思う．インパクトはまだ足りないと感じる．／演奏直後と，より時間が経過した後とでは，感想が随分と違う．あの演っていた時の楽しさや充実感はどこへ行ったのだ？と思ってしまった．後で聴いてもおもしろさはあるが，減っている．／これだけはなぜか録音のほうがいい感じがした．

第 2 に，通信環境の遠隔即興演奏に与える影響については，通信環境による遅延に対して，複数の参加者から正反対の意見が発された．一方は，現在発表されている遠隔コラボレーションの多くがリアルタイムで行ったかのように後で編集したものであることを挙げ，真のリ

アルタイム性の追求のために，通信環境が発展して遅延 0 に近づく未来を期待するという意見，他方は，テクノロジーが発展すればおもしろくなるわけでもなく，遅延のおもしろさを利用するなど，不完全さを逆手に取る方がおもしろくなりそうだという意見である．

第 3 に，遠隔即興演奏の今後の可能性については，今回の遠隔即興演奏が遅延を容認していることから，一般的な生演奏とは異なるかもしれないが，だからこそできること，あるいはたとえ対面でできたとしても，遠隔でできるものが良いのだという価値を追求できる可能性を感じたという意見が挙がった．

4. 考察

ここまでに述べたいくつかの先行事例と，「野営地」の実践，および筆者らやラウンドテーブル参加者から出た意見から，遠隔即興演奏の方法とおもしろさを考察する上で，3 つの観点が浮かび上がってきたように思われる．第 1 に，パソコン，カメラ，マイク，通信アプリケーションなどの技術的な特質が，遠隔即興演奏にどのような方法とおもしろさをもたらすか，という観点である．第 2 に，遠隔即興演奏によってクオリティの高い音楽はつくれるのか，という観点である．第 3 に，遠隔であるがゆえに演奏者からは演奏の全体像がつかみにくい状況にどういったおもしろさを見出すか，という観点である．本章では，これらの観点で，遠隔即興演奏の方法とおもしろさを議論する．

4.1 技術的な特質はどのような方法とおもしろさをもたらすか

まず，遠隔即興演奏の方法を考えるうえで重要な点は，パソコン，カメラ，マイク，通信アプリケーションが，どのようなことを可能にし，どのような制約を生じさせるかといったことを意識化することであると考えられる．例えば，表 2 中のウのアイデアは，各参加者のパソコンによって見え方や聴こえ具合が異なることから，各自の設定を調整する行為から発展したものであった．そこには，機器による制約を，即興演奏をおもしろくするための工夫へとつなげる態度が反映されている．現在，通信アプリケーションの技術自体は，よりリアルに近づくための進歩を遂げている．2020 年に Yamaha Corporation が開発した Syncroom（YAMAHA，2020b）には，通信によって生じる遅延が極めて少ない技術「NETDUETTO（R）」が採用されている．しかしながら，そのことが遠隔即興演奏のおもしろさと必ずしも比例するわけではないことは，前章で示したラウンドテーブル参加者の発言にも表れている[iv]．また，高いリアルタイム性を追求した事例 4 については，Dante の採用によって「これまで問題としていた音声伝送における遅延と音質の安定性については，概ね解決したように感じている」と述べられている一方で，「今回の公演を通じて，ネットワークで結ばれた遠隔地間に立ち上がる仮想的な場において，音楽的な同一の時間と空間を共有することの難しさを感じた」とも記されている（鈴木・水野，2020）．通信技術は，今後も遅延を最小にする方向で開発が進展すると見込まれる．しかし，事例 4 が示唆するように，現状では高度なリアルタイム性を実現できるハード・ソフト環境が一般に浸透しているとは言いがたく，ネットワークを介

した即興演奏と対面演奏との間には依然として隔たりがある．また技術的なトラブルの可能性も常に想定される．そのため，遠隔即興演奏の実践においては，演奏者が用いる通信システムやアプリケーションが持つ，遅延などの特質をいかにポジティヴに取り込むかが重要であると言えそうである．

また，表 2 中のア，オは，いずれも「音を出す」という意味における演奏者とは異なる役割が演奏に介入するものであるが，これにより自分の演奏行為や演奏内容を自らコントロールできる領域が縮小する．換言すれば，演奏者にとっては，自らの演奏がどのように聴き手に届くかを予測できない割合が増す．例えば，アの手法を用いた即興では，奏者がぜひここを聴かせたい，強調させたいと思って演奏した部分が完全にミュートされてしまったり，逆に控えめに演奏した部分がソロとして聴衆に届いたりすることもある．また，オの手法を用いた場合は，パフォーマンス行為へのオーダーに対応するために，演奏者自身が持っていたパフォーマンスのプランを変更あるいは放棄することが度々起こる．このように，奏者にとっては予測できない偶然性が高まり，その結果として，総体的には奏者の想像範囲を超えたパフォーマンスが生成される可能性が内在されていることが，これらの方法によるおもしろさのひとつであると言える[v]．

続いて，技術的な特質が聴衆に何をもたらすかにも目を向けてみたい．遠隔即興演奏では，聴衆は自宅などの離れた場所でパフォーマンスを鑑賞するため，いつでも鑑賞行為をやめることができる．飲食や読書，掃除など，「ながら」で鑑賞することもできる．こうした特質は，テレビ，ラジオ，インターネットなど，自宅で音楽を楽しめる従来の媒体を用いる場合と何ら変わることはないが，通信アプリケーションの場合，聴き手側に表示される画面にヴァリエーションがあることは，聴衆にとっての環境を考えるうえで重要であると考えられる．今回のラウンドテーブルでは，演奏者／聴衆の区別なく参加者全員を均等に表示した[vi]．このことについて，ラウンドテーブル参加者からは，すべての人が極めてフラットな関係に落とし込まれ，ステージ上の演奏者と聴衆というスタイルを壊すきっかけになり得る可能性が言及されている．さらに，今回主に使用した Zoom などのアプリケーションにおいては，特定の参加者のみを大きく表示して注視することも可能である．従来の対面即興演奏においては，会場の大きさ，ステージや客席の配置といった物理的要素によって，奏者と聴き手との距離がある程度規定されてしまう．パフォーマンス中も，奏者の配置や動きによって，必ずしも聴き手が望む部分を十分に見る・聴くことができない場合が珍しくない．しかし，遠隔即興演奏においては，奏者側のカメラ・マイクなどの装置のセッティング範囲内に限られるものの，聴衆が見たい部分に注目することがより容易になる．場合によっては，パフォーマー側が，ここに注意を払って欲しいという意図を完全に無視し，聴き手自身がおもしろいと思う部分や，好みのパフォーマー（いわゆる「推し」）のみを鑑賞することも可能となる．このように，従来そのほとんどを演奏者側が握っていた，「パフォーマンスの示し方」の管理権とも呼べるものが，かなりの程度聴衆側に属することにより，聴き手独自の楽しみ方をひろげるというおもしろさもあると考えられる．

4.2 遠隔即興演奏によってクオリティの高い音楽はつくれるのか

ここでは，前章で挙げた「自信をもって人に聴かせることのできるクオリティに達していないのではないか」という問題意識について考察する．その出発点として，T. トゥリノ（Thomas Turino）による次のような考えを参照したい．トゥリノ（2015，p.56）は，音楽を，アーティストが聴衆に音楽を提供することを前提として演奏される側面と，演奏者と聴衆の区別なく多くの人びとの参与によって成立する側面との違いに着目し，前者を「上演型パフォーマンス（presentational performance）」，後者を「参与型パフォーマンス（participatory performance）」に分類した．そして（トゥリノ前掲書，p.67），両者の価値は，それぞれ異なる価値観によってはかられることを指摘し，結果として生じる音響を音楽として評価する上演型パフォーマンスに対し，参与型パフォーマンスの価値は「参与の程度と深さによって判断される」と述べている．もちろん，上演型／参与型は明確に区別できるものではなく，遠隔即興演奏をどちらに見なすことが妥当かについては，各実践のコンセプトや，それを聴衆がどちらの音楽として鑑賞するのかによって異なるものになるだろう．「自信をもって人に聴かせることのできるクオリティに達していないのではないか」という批判的疑問は，音楽を，演奏の結果生じる音響としてとらえる音楽観に基づいたものであると考えられるが，遠隔即興演奏の実践においては，参与すること自体のおもしろさ，あるいは「参与することをも含み込んだ上演型パフォーマンス」として生じるおもしろさに目を向ける必要があると言えそうである．では，それはどのようなおもしろさだろうか．

例えば，演奏行為そのもののおもしろさが挙げられる．この点については，前節で挙げた，自分の演奏行為や演奏内容をコントロールしにくいことに対する態度が大きく関係している．加えて，音響空間が複数存在する遠隔即興演奏においては，演奏者は，自分がいる空間に存在する音楽しか聴くことができない．他の空間にあるコンピュータにおける演奏結果については，想像に頼るしかなく，ある程度の意図や予想をして行った演奏行動が期待どおりだったかどうかを検証することができないのである．通常の（遠隔でない）即興演奏の場合，演奏結果とのフィードバックを絶えず行いながら演奏を進めることが一般的だが，遠隔即興演奏ではその点が致命的に異なるのである．しかしながら，これまでに挙がったように，コントロールしにくいこと，意図の実現が十分に検証できないことをポジティヴに捉える態度を持たない限り，おもしろさよりもフラストレーションのほうが大きく感じられるだろう．

加えて，コントロールできないことをよりおもしろく感じるためには，逆説的ではあるが，演奏者が意図を持つことが重要であることも述べておきたい．「野営地」の実践においても，意図した通りにならないからといって―また意図の実現を即座に検証できないからといって―各演奏者がみずからの意図をさほど強く持たずにルール（表 2 に示した方法）にしたがって音を出すだけでは，なかなかおもしろいものにはならなかった．参加者一人一人が，それぞれに意図をはたらかせ，それらが絡み合いはじめたとき，ようやく新たなおもしろさが感じられるようになる．すなわち「意図した通りにならないこと」は，その瞬間ごとに「意図」

を持ちながら演奏するからこそ引き立つと言えるのである．そして，自分の演奏行為や演奏内容をコントロールしにくい環境のなかで，自らの意図をいかに実現するかといった関心が新たなおもしろさを引き起こすことも考えられる．集団即興演奏には，各演奏者が守るべき何らかの「ルール」と，各演奏者のリアルタイムの「意図」の両方が含まれていることが多いが，とりわけ後者の比重を高めることは，遠隔即興演奏をおもしろくするための重要な手立てになるのかもしれない．演奏の録画に対するメンバーの評価が，演奏を振り返る時期の違いによって異なることが多かったと先述したが，これには，演奏者と録画を担当したメンバーとの環境の違いのほかに，演奏中の「意図」の記憶の新鮮さも要因となっている可能性がある．

もちろん，遠隔即興演奏によって音響として高いクオリティを持つ音楽をつくることも可能だろう．だが，遠隔即興演奏のおもしろさをつかむには，音楽を，演奏の結果として生じる音響としてのみならず，演奏行為や各演奏者の意図，遅延などの不完全さが複雑に絡み合う現象の総体として捉えることが不可欠である．そのような多面的な捉え方によってこそ，より広い意味における「クオリティの高い音楽」を生じさせることができるのではないだろうか．

4.3 演奏の全体像がつかみにくい状況に，どういったおもしろさを見出すか

前章までの話題のなかには，演奏者が全体像をつかみにくいことがしばしば挙がっている．前述したように，そこには，つかめない全体像を想像しながら演奏することにおもしろさを見出す可能性がありそうだが，このことは，従来の対面即興演奏において重視されてきたライブ性が生じさせるおもしろさとは対極のものであると思われる．これまで，即興演奏には，「いま・ここ」という言葉に象徴されるようなライブ性が重視されてきた伝統があった．ベイリー（邦訳 1981，p. 266）は，こうしたライブ性を「瞬間の祝福」と表現し，それがいかに重要であるかを強調している．

しかしながら，現状の遠隔通信アプリケーションを用いた即興演奏では，音や映像の伝達の遅延，伝わってくる映像や音声の不均衡により，演奏結果の把握が困難である．「野営地」の実験においても，メンバーのコンピュータで録画した演奏を，演奏後に視聴する機会があったが，その録画さえも，そのメンバーのコンピュータから出力された結果に限定されるものであり，他のメンバーのコンピュータによってリアルタイムに体験されたものとは異なっている．すなわち，その演奏結果の全体像は，どこにも存在しないことになってしまう．あるいは，参加者の数だけ，異なる「いま・ここ」が存在すると言い換えることもできるだろう．こうした状況のなか，遠隔即興演奏のライブ性には，どのようなおもしろさが内在しているのだろうか．

この問題を考えるうえで，重要な示唆を与えてくれると思われるものが，これまでの議論のなかに登場した「テレパシー」や「想像」といった要素である[vii]．遠隔即興演奏がもたらす情報の不完全性や時差といった要素は，参加者にも聴衆にも，想像による埋め合わせだけで

なく，現実を越えた感受をも促すトリガーとなるだろう．そして，そのことは，2.2 で髙橋・野村が「ある種のロマン」と表現したような美しさをも生じさせる．加えて，「いま・ここ」を超えた即興演奏は，今後，技術の変化によってもそのあり方が多様化していくと考えられる．例えば，AI の利用が加速するとともに，すでにこの世にいない音楽家との共演すら一般的に行われるようになるかもしれない．それらは，「いま・ここ」が感じられる生々しいライブとは性格の異なる美しさを帯びることになる．それは，その人にとっての「いま・ここ」にある音楽と，「いまではない・ここではない」音楽への想像とが混ざりあうことによって作られる美しさである．

5. 結論と今後の課題

本稿では，遠隔即興演奏について「どうやってやるのか」，そして「何がおもしろいのか」という 2 つの問いを設定した．まず，第 1 の問いである「どうやってやるのか」について，先行事例を概観した上で，筆者ら自身による実践方法を示した．本実践では，音楽に特化したものではない，主に会議などで用いられるアプリケーションを使用したが，そのように広く利用可能な一般的ソフトウェアであっても実践できる，種々の即興の方法を提示した．先に取り上げた遠隔即興演奏に関する参考文献の多くは，実践の紹介に重点が置かれているが，本稿が提示した実践内容は，これらの先行事例とともに，2020 年時点の遠隔即興演奏の実験と実態の一端を記録した歴史的な資料としての価値を持ち得るであろう.また，筆者らが用いた方法を具体的に記述し，あわせてその変容の過程を示したことによって，さらに新しい遠隔即興演奏方法を開拓するための礎としても利用できると思われる．

また，第 2 の問いである「何がおもしろいのか」について，技術的な特質，音楽のクオリティ，演奏の全体像の不可知性の 3 つの観点から，筆者ら実践者の省察に加え，日本音楽即興学会ラウンドテーブルで提示された，聴衆からの視点もあわせて考察を行った．その結果，技術的な特質の面では，通信速度の遅延などのスペックの問題をポジティヴに活かすことにより生まれるおもしろさ，そのような技術的課題がもたらす偶然性がもたらすおもしろさ，および従来の演奏形態と比べ，聴衆により多くの鑑賞形態の自由度が与えられることによるおもしろさがあることが示唆された．さらに，音楽のクオリティという観点からは，演奏の結果として生じる音響としてのみならず，参与することのおもしろさを含み込んだ音楽としてとらえることによって，より広い意味における「クオリティの高い音楽」を生じさせる可能性を提示した．最後に，演奏の全体像がつかみにくいという観点からは，従来の即興演奏で重視されてきた「ライブ性」とは違い，遠隔即興演奏の過程では参加者の数だけの異なる「いま・ここ」の演奏の姿が存在し得ること，またその同時並行的に生じる多元的な全体像に対して，演奏者・聴衆の一人一人がいかに想像力を用いて関わるかが，おもしろさの鍵になるという見方を提示した．

このように，パフォーマーと聴衆双方の視点を取り入れ，また実践者が自らの演奏行為を批判的に省察する研究は，遠隔即興演奏の分野では十分になされているとは言えず，遠隔即

興演奏という行為をさらに豊かなものとして発展させるための足がかりとなることが期待される．

ただし，「何がおもしろいのか」という問いには，当然ながら唯一の答えはない．また「何がおもしろいのか」を説明することは，そのことによっておもしろさを白けさせてしまう要因にもなる．しかしながら，本文中でも，参加者自身から「何がおもしろいのか」という批判的疑問が挙がったように，「ただやるだけ」では，そのおもしろさを十分に伝えることはできないのかもしれない．本報告での議論の内容は，そうしたおもしろさ―おもしろくない場合も含めて―の性格を整理し，意識するきっかけとなったのではないかと思われる．

遠隔即興演奏は，まだ変化の途上にある．2020 年からの Covid-19 の世界的流行は，Zoom などの遠隔コミュニケーションのためのアプリケーションの爆発的な普及をもたらし，それによって実に手軽に遠隔即興演奏ができるようになった．「野営地」の実験はその一端ではあるが，当然ながら世界中でも多くの実践が繰り広げられている．これらの実践により，今後より多様な遠隔即興演奏の「おもしろさ」が見出されていくことが期待される．

さらに，遠隔即興演奏に新たなおもしろさが見出されることで，従来の対面即興演奏のおもしろさもまた，再認識され，あるいは新たな角度から光が当てられる契機ともなろう．遠隔即興演奏をテーマとした本研究では，従来の，生で共演する即興演奏を指す言葉として「対面即興演奏」という語を設定した．それは，2020 年に教育現場で「オンライン授業」という語が普及したことによって，「対面授業」という言葉が生まれたことに似ている．即興演奏や教育の分野に留まらず，様々な領域で，オンラインと対面の双方の特質がより広く深く認識されるようになり，それぞれに対する見方も日々変化している．「対面即興演奏」と「遠隔即興演奏」という区別に必然性が生じてしまったこの状況は，音楽即興という営みにもとから内在していた多様性が顕在化したものと捉えることもでき，双方のありようもまた，今後様々に，また急速に変化していく可能性を孕んでいる．また，4.1 の冒頭で述べた「どのようなことを可能にし，どのような制約を生じさせるか」は，現在も変化を続けていると考えられ，今後のありようをはっきりと予測することは困難である．ただ，通信速度や端末の性能については，この先も向上の一途を辿るであろう．本稿で議論し記述を試みた遠隔即興演奏のおもしろさは，Covid-19 の影響と，音楽用途としては制限のある現状の通信技術であっても，それをどうにかして活用しようとする音楽家の探究心との重なりによって生まれた，この時代に特有のものかもしれない．仮に，それが今後の公衆衛生状況の変化や技術発展によって，短期間にしか存在し得ないものであったとしても，この時代にそのような「おもしろさ」が現出し，それを人々が体験した事実が，今後の即興演奏のアプローチに影響を与えることは十分にありうると考えられる．その意味において，本稿がその過渡期の一側面を記録し，また即興演奏の新しい「おもしろさ」への道を開く一助となれば幸いである．そして，その変化の過程で現れる種々の「おもしろさ」の様態を明らかにしていくことが今後の課題であろう．

付記

情報の収集および全体の検討は全員で行い，執筆は，冨村が 1.と 5.を，倉本が 2.1 を，髙橋が 2.2 を，野村が 3.1 を，川田が 3.2.1 を，寺内が 3.2.2 と 4.を，三宅が 3.3 と 3.4 をそれぞれ担当した.

謝辞

日本音楽即興学会第 12 回学術大会ラウンドテーブル「遠隔集団即興演奏の可能性を議論する―どうやってやるの？ 何がおもしろいの？」にご参加くださったすべての皆様に，謝意を表します.

注

i 例えば後藤・橋本 1993，後藤・根山 2002，井上 2010 など.

ii 彼女は，1971 年，『ソニック・メディテーション（Sonic Meditations）』と呼ばれる数々の方法を出版した（オリヴェロス 邦訳 1974，邦訳 1998，邦訳 2003）.

iii 表 1 の事例 6 においても，YouTube のチャット機能を用いて，聴衆から演奏者へリアルタイムでコメントを送る仕組みが取り入れられている（People, Places and Things，2020）.

iv 寺内（2009）も，2008 年の Skype を用いた遠隔即興演奏を振り返り，通信の不安定さがもたらすおもしろさについて言及し，「技術の進歩によって，今回感じられた通信の不安定さによるおもしろさが損なわれてしまう危険性がある」と述べている.

v ナハマノヴィッチ（邦訳 2014）は，演奏者が自らの意図に固執しないことが，即興演奏に新たな可能性をもたらすと述べている．また，寺内（2011，p. 92）は，自らの演奏行為や演奏内容をコントロールできないことの楽しさを述べている.

vi Zoom のバージョン 5.2.2 からは，「カスタムギャラリービュー」という，主催者が通話中の画面表示を自由に配置できる機能が搭載されている．同機能は，俗に「上座設定」と呼ばれているように，参加者の立場を明確に区別する役割を持っているが，本ラウンドテーブルではその機能は用いていない.

vii 寺内（2009，p.17）も，遠隔即興演奏における「音楽の全体像を想像によって補う」ことの重要性を強調している.

文献

Jazz Tokyo（2020），5/30 19:30 リモート・コンサート「集団即興における視聴覚の分断と再統合．https://jazztokyo.org/news/post-53121/，（アクセス 2020.10.4.）.

People, Places and Things（2020），Remote Concert 6: Aoi Tagami, Kota Sakamoto, Misaki Motofuji and Ryotaro Miyasaka．https://www.youtube.com/watch?v=OQS611LeyZA/，（アクセス 2020.10.4）.

The Genetic Choir blog（2020），*Humming Together Apart on 23 August*．https://geneticchoir.wordpress.com，（アクセス 2020.10.4.）.

YAMAHA（2020a），【イベントレポート】『AICHI IMPACT! 2019』で，遠隔演奏ライブデモを実施！．https://syncroom.yamaha.com/topics/2020/03.html，（アクセス 2020.10.4）

YAMAHA（2020b）SYNCROOM（シンクルーム）―音で繋がるオンライン演奏アプリ．https://syncroom.yamaha.com/，（アクセス 2020.10.4）．

World Health Organization (2020a), *Novel Coronavirus ? China*. https://www.who.int/csr/don/12-january-2020-novel-coronavirus-china/en/，（accessed 2021.3.16）．

World Health Organization (2020b), *WHO Director-General's opening remarks at the media briefing on COVID-19 - 11 March 2020*. https://www.who.int/director-general/speeches/detail/who-director-general-s-opening-remarks-at-the-media-briefing-on-covid-19---11-march-2020，（accessed 2021.3.23）．

井上隆広（2010），festimusic: 遠隔演奏共有システムの提案．第 51 回プログラミングシンポジウム，2010.1，171-176. https://ipsj.ixsq.nii.ac.jp/ej/?action=repository_action_common_download&item_id=91464&item_no=1&attribute_id=1&file_no=1，（アクセス 2021.10.10）

オリヴェロス，ポーリン（邦訳 1974），音の瞑想―♀アンサンブルとアメリア・エアハートに捧げる―．塩見允枝子訳，季刊トランソニック，3 夏号，全音楽譜出版社，東京，87-91.

オリヴェロス，ポーリン（邦訳 1998），ソニック・メディテーション―音の瞑想―．若尾裕，津田広志訳，新水社，東京.

オリヴェロス，ポーリン（邦訳 2003），ソフトウェア・フォー・ピープル―《現代音楽へのジェンダー的論考》―．若尾裕，沼田里衣訳，新水社，東京.

きてけさ in 仙台（2020），【参加無料／オンライン】これからの音を聴くワークショップ．河北仙販，https://kitekesain.com/evtdisp.php?id=36183，（アクセス 2021.6.19）．

厚生労働省（2020），新型コロナウイルスに関連した肺炎の患者の発生について（1 例目）．https://www.mhlw.go.jp/stf/newpage_08906.html，（アクセス 2021.3.23）．

後藤真孝，橋本裕司（1993），MIDI 制御のための分散協調システム―遠隔地間の合奏を目指して―．情報処理学会音楽情報科学研究会研究報告，1-8. https://staff.aist.go.jp/m.goto/PAPER/SIGMUS9312goto.pdf，（アクセス 2021.10.10）

後藤真孝，根山亮（2002），Open RemoteGIG: 遅延を考慮した不特定多数による遠隔セッションシステム．情報処理学会論文誌，Vol.43，no.2，299-309. https://ipsj.ixsq.nii.ac.jp/ej/?action=repository_uri&item_id=11718&file_id=1&file_no=1，（アクセス 2021.10.10）

後藤正樹，大辻雄介，重藤由紀枝（2013），タブレット PC を使った沖縄での遠隔双方向授業の実践．日本デジタル教科書学会 2013 年度年次大会，51-52. https://www.jstage.jst.go.jp/article/jsdtp/2/0/2_51/_pdf，（アクセス 2020.10.4）．

コンサートプロモーターズ協会（2020），ACPC 基礎調査　2020 年上半期のライブ市場調査データ．http://www.acpc.or.jp/news/news_detail.php?entry_id=697,（アクセス 2021.3.28）．

酒井康志，松村由佳，落晃子他（2020），分散型“In C”．（Zoom による遠隔即興演奏），2020 年 5 月 2 日．

首相官邸（2020），新型コロナウイルス感染症対策本部（第 14 回）．https://www.kantei.go.jp/jp/98_abe/actions/202002/26corona.html，（アクセス 2021.3.27）．

鈴木悦久，水野みか子（2020），ネットワークコンサート《réseau experimental》における上演システムと実施報告．先端芸術音楽創作学会会報，Vol. 12，No. 2，40-44．http://data.jssa.info/paper/2020v12n02/6.Suzuki.pdf，（アクセス 2022.10.1）．

寺内大輔（2009），インターネットテレビ電話を利用した遠隔共演の特徴と可能性–自由即興演奏コンサート「東京－広島てりんぷろ Tel-impro」の報告を通して–．音楽表現学，Vol. 7，11-18．

寺内大輔（2011），音楽の話をしよう—10 代のための音楽講座—．ふくろう出版，岡山．

寺内大輔（2017），《サンカプレイ（Sanka Play）》．http://dterauchi.com/sankaplay/sankaplay.html，（アクセス 2020.11.14）．

トゥリノ，トマス（邦訳 2015），ミュージック・アズ・ソーシャルライフ．野澤豊一，西島千尋訳，水声社，東京．

ナハマノヴィッチ，スティーヴン（邦訳 2014），フリープレイ—人生と芸術におけるインプロヴィゼーション—．若尾裕訳，フィルムアート社，東京．

日本政策投資銀行（2020），新型コロナウイルス感染拡大によるイベント等自粛の経済的影響について—3-5 月の全国での経済損失 3 兆円と推計—．https://www.dbj.jp/topics/investigate/2020/html/20200625_202642.html，（アクセス 2021.3.28）．

ぴあ総研（2021），2020 年の有料型オンラインライブ市場は 448 億円に急成長。—ポスト・コロナ時代は，ライブ・エンタテインメントへの参加スタイルも多様化へ—．https://corporate.pia.jp/news/detail_live_enta_20210212.html，（アクセス 2021.3.27）．

野営地ウェブサイト（2021），yaeichi.jimdofree.com，（アクセス 2021.3.28）．

原著論文

ジャズサックス演奏家・学習者の即興演奏時における音高の認知とその変容の実例と考察

Concrete Examples and Discussion of Pitch Recognition During Improvisation by Jazz Sax Performers and Learners

安藤 大地
東京都立大学 学術情報基盤センター

Daichi ANDO
Library and Academic Information Center, Tokyo Metropolitan University

要約

著者は，自身のジャズサックスの即興演奏の学習過程の認知と演奏の認知の仕組みについて，レッスンメモの記述やレッスン中の発言や演奏の記録の分析，聞き取り調査などを継続して行っている．今回，演奏時に音高をどのように認知しているかの観点から，学習者のメモの記述や指導者とのやり取りの記録の分析を行った．その結果，階名を介して音高を認知するか否かなど，学習者と指導者では音高の認知の違いがあることが分かった．また，学習者と指導者がジャズ即興演奏の習得過程において音高認知の変容を起こしていることがわかった．これらの観察と分析結果から，音高の認知は楽器に固有のものではなく，その演奏家の経験や音楽的バックグランドに依存している可能性が高いと著者は推測した．

The author has been continuously conducting research on the mechanism of cognition of the learning process and performance of his own jazz saxophone improvisation. In the learning process, writing lesson notes, recording statements during lessons, recording performances, and conducting interviews have been collected. In this paper, the author analyzed learners' descriptions of their notes and recordings of their interactions from the viewpoint of how they recognize pitches during performance. As a result, it was found that there was a difference in the recognition of pitch between the learner and the instructor, such as whether or not the learners recognized the pitch through the key notation. In addition, the fact that both learner and instructor have been transformed their pitch recognition though their jazz improvisation learning process. The fact suggests that pitch recognition is not instrument-specific. The author expects that the pitch recognition in the improvisation is depend on the experience and musical background of the performer.

1.はじめに

1.1 動機と目的

ジャズ即興演奏を行なう時には，演奏する音高とリズム，アーティキュレーションからなる旋律を，はっきりと演奏者自身が認識した上で楽器の操作を行うことが重要であると，一般的に言われている．例えば，英語版がジャズの理論の音楽辞典として広く使われている“ザ・ジャズ・セオリー”（レヴィン, 2005）には，「音程を感じるためのイヤートレーニング」として「優れたソロというものは，頭の中で聴こえているものを楽器で演奏することによってほとんどが創られているからです」との記述がある．またバンドメンバーの演奏を聞き取り，それを即座に再現する・変奏して演奏することも同様に，コンボスタイル[i]のジャズ即興演奏のアンサンブルで重要な技能とされる．著者は，ジャズの即興演奏の中の特に「アドリブソロ」において，著者自身でもあるジャズサックス即興演奏学習者（以降，「学習者」と記述）とそれを指導しているプロ演奏家（以降，「指導者」と記述）の，音高の認知すな

わち旋律をどのような形で内在しているかや，音高の集合である旋律の認知の傾向や，即興演奏にどのような違いがあるかを，練習メモの記述や問いかけ，聞き取り調査やレッスン音源の聴取を継続して行い，

(1) 即興的に旋律を生成するとは，具体的にはどのような音楽的思考法で生成しているのか，演奏する音高の選択とリズム生成，アーティキュレーション生成の各要素について．

(2) (1)について，どのような練習を行うことで素早く生成できるようになったのか．

(3) 即興的に自分が思い浮かべた旋律を楽器で演奏するために，即興演奏者はどのように認知・把握しているか．特に旋律を構成する音高はどのように認知把握しているか．（以降，「音高の認知」と記述）

(4) (1)や(3)について楽器や個人で認知の違いがあるとしたら，その認知の具体的な違いは何か．

(5) 音高の認知は，即興演奏を習得するに従って変容するか．

などの項目について，長期間の観察と分析を行なっている．

この研究全体の中で，本論文の目的は，著者自身である学習者と，その指導を行っている指導者について，この旋律に関する音高の認知が異なるか，異なっているとしたらどのように異なっているのか，またそれは固定されているのか，それとも習得過程によって変容するか，変容するとしたらどのように変容してきたか，を，実例の提示と考察をもって明らかにすることである．

著者 (2015) は，アマチュアジャズベース奏者がどのようにして 4 ビートベースランニング[ii]のアドリブバッキングを行なっているかの聞き取り調査を行った．その結果，聞き取り調査対象のほぼ全てのアマチュアベーシストがコード構成音を指の感覚で把握していることがわかった．ベーシスト間で即興演奏の生成手法に違いがあまりなかったことから，この聞き取り調査の結果のような，「五線譜的」ではなく身体知と呼ばれる体の動かし方によって音高を捉える方法は，楽器の物理的特性に依存し，同じ楽器であれば同じような音高の認知・旋律の認知になるのではないか，と著者は考えていた．

しかし，著者はジャズサックス即興演奏のレッスンを受け，また自身でも練習法を考えながらジャズ即興演奏を学習していくなかで，同じ楽器を演奏している指導者であるプロ演奏家と著者との間で，特に音高の認知に関する違いが徐々に浮き上がってきた．即興演奏の学習開始 2 年後ぐらいから，レッスンの対話の過程で著者の音高の認知と明らかに異なる言い方を指導者がすることに気づき，「先生はこれをどう捉えていますか？」という問いかけを行ったり，認知の仕方のすり合わせを行うことが増えた．この違いを著者が認識したことが，本論文の直接的な動機である．

1.2 論文の構成

本論文では，1 節で，本論文で明らかにすること，調査の概要，対象となるジャズ即興演奏について説明する．2 節で関連研究を提示し，第 3 節では本論文で行う調査および分析手法を述べ，データの詳細を示す．4 節では分析の結果，現時点での旋律の音高の認知に関する観察

結果を提示する．5 節で，1 節で提示した本論文と目的を踏まえて，分析結果に対する考察を行う．6 節はまとめである．

2.関連研究

ジャズ演奏家が「なぜ即興演奏できるのか」についての研究はあまり多くない．また，音楽生成は文化の影響を強く受けるため，分析を行うためには対象を同じ音楽教育を受けた人間に絞る必要がある．日本の即興演奏を考える場合，日本の音楽教育を受けた人に限定することになるが，過去の研究は極端に少なくなる．また，さらに範囲を限定して「なぜ演奏する音高の選択ができるのか」に関しては，研究が進んでいない．

即興音楽に限らず，音高の並びを旋律として認知する過程については，スナイダー (2000) が様々な研究をまとめており，特に音高やその繋がりである旋律の認知についてはスケール・調性と音高が作り出す輪郭に基づき，経験的に処理されるとしている．具体的には，Narmour (1992) が示した Implication-Realization モデルにより過去に出現した音程をもとに次の音程の移動の方向を認識し，Meyer (1973) が Generative Theory of Tonal Music モデルで説明する音列を文脈自由文法のような木構造分割により生成されるグルーピングで温厚の隙間を埋められることで成り立っているとした．Narmour と Meyer の理論は一般的に妥当性があると受け入れられており，これらのモデルを用いたスナイダーの旋律の認知過程のまとめは妥当性が高いと著者は考える．

音高の認知，特に絶対音感に関しては古くから調査が行われてきた． Reymore と Hansen (2020) は，絶対音感の構成要素として楽器固有の絶対音感について木管の円錐管楽器であるオーボエのクラシック音楽演奏家について実験を行っており，楽器の音色によって絶対音感の有無が変わるという例があったと報告している．Reymore と Hansen の研究とジャズの演奏を想定した場合の最大の違いは，ジャズのコンボ形態のアンサンブルの構成員の即興演奏も聞き取る必要があることにある．例えば多くのジャズ管楽器奏者は，自分の演奏する楽器以外のフレーズ，特に，明確なピッチを持たないドラムのフレーズを自分の楽器に転写できる技能を持つことが多く，Reymore と Hansen が示すクラシック奏者の自身の楽器の音色ならば認識できるというクラシック奏者の特徴に対して，ジャズ奏者はそれ以外のケースでも絶対音感を発揮する必要がある．音高の認知に関しては前述のスナイダーがまとめた音高の輪郭が重要になるのではではないかと著者は考えた．

ジャズ即興演奏の音高選択は，クラシックの長調短調のみによる即興演奏から徐々に複雑になっていったという歴史がある．ニューオリンズジャズのような初期のジャズでは，クラシック奏者がジャズの場に飛び込んだ時に行うような，長調短調に含まれる音高のみで順次進行を中心とした音高選択と大差ないアドリブが特徴であるが，現在考えられている「ジャズらしい音使い」の即興演奏を主体としたジャズ（モダンジャズ）の音高選択は，非常に複雑である．

モダンジャズの創始者とも言われる Charlie Parker 自身の演奏では，倍音構造の中でも上部の非コード構成音，音高や和音にした時のその変化について，クラシック現代音楽が非即興的に作曲されるのと同じような複雑な音高選択プロセスが行われており（濱瀬, 2013），「ジャズらしい」音高選択を行う即興演奏を身体知として獲得するのは，音楽の認知の面からも非常に難しいと言える．

サドナウ (1993) はジャズピアノの右手（ジャズピアノ即興演奏の主旋律にあたるパート）の前述のように難しい音高選択について，その習得課程を詳細に記述している．サドナウの記述の試みで興味深いのは，サドナウは即興演奏の音高選択の習得過程を身体知的に記述することのみが行われていることである．サドナウは五線譜に一切触れておらず，鍵盤の形状と，それに対応する自身の右手の指の動きのみで全て記述を行なっている．また和声についても一切触れておらず，和声に合致するスケールつまりアヴェイラブルノートスケール[iii]の概念を，**五線譜的，つまり音楽理論的に把握するのではなく「ピアノ鍵盤と指の位置関係」という身体知的に獲得している**点にある．

例えばシンプルな「ブルーズ・スケール」（原文ママ）は，

> *弾き始めの二つの音の選択はブルーズ・スケールに「基づいて」なされたわけだが，そのスケールは一定の音程で構成されており，ブルーズのコンテクストの中で常に「有効に働いている」．だから私はＣとＥ♭を選び，それらを含む区域の中に自分の位置を定めた．そのスケールは，鍵盤に対する最初の構えを与えてくれたのだ．*

と記述されている（前記 p.83).

著者はこの記述を，ブルーノートスケールはブルースのコード進行[iv]の中で常にアヴェイラブルノートスケールであり，この記述は「この指の動かし方ならば，曲のどこの箇所でも外れることはない」ということをサドナウが発見したものであると解釈した．

また，サドナウが記述対象としたピアノ鍵盤は，白鍵と黒鍵とで，打鍵している指先の胴体からの距離がそれぞれ異なり，かつオクターブ内で白鍵と黒鍵の配置や数が単純な繰り返しになっていないことから，ある旋律を演奏しようとした時の効率的な指の動きはある程度定まるため，身体知を獲得しやすいと著者は考えている．

ピアノ鍵盤に極めて特化したこのような身体的な記述は，いわゆる音楽の経験者を対象としたジャズ教則本にはありえない記述であるが，この記述に対して，実際のジャズピアノプロ演奏家からの「このような記述がぴったりきた」という感想が日本語版書籍に記載されており，実際のジャズ即興演奏家の感じ方を身体知の研究で行われている手法を用いて記述することの可能性を示した例だと言える．

楽器の演奏に身体的な要素・身体知が入り込むことは多く研究されているが，即興演奏について五線譜に一切触れずに楽器と身体の関係性のみで記述している例はサドナウが初めてである．サドナウのような楽器と身体性で音高選択を行うことに対して共感を持つ学習者の

数がある程度多いのであれば，このような身体知の研究の記述手法により即興演奏の習得過程を明らかにすることには価値があると著者は考えた．

高橋 (2015) および高橋ら (2012, 2014, 2017) は，「ジャズ学習者は，主旋律と和音を備えた音響から，和音を独立して認知する能力に長けている」という仮説を立て，「主旋律と和音が含まれているシンセサイザデータ」を主旋律と和音を分離して聞くことができるかをクラシックピアノ学習者群とジャズピアノ学習者群の間で聴取実験を行い定量的に分析し，「ジャズ学習者群が，主旋律と和音が含まれているデータから主旋律を認識する能力が高い」と結論づけている．

しかしサドナウが右手に限定して記述を行なっていることからわかるように，ジャズピアノは初学者のうちは，右手が主旋律，左手が和音という元々分離している演奏を学ぶ．一方，クラシックピアノでは，初学者に与えられるバイエルという教本の段階，すなわちごく初学者の段階から，右手と左手が混合し，左手で主旋律を演奏する場合もある．また，初学者向けのエチュードでも，右手で和音と主旋律が混じった旋律も存在する．これらのことから，ジャズとクラシックでは，楽曲そのもの，その学習過程，認知の仕方に大きな違いがあると著者は考える．また，和声を推測しないでも演奏できるクラシックでの鍵盤即興に比べ，ジャズの楽譜は練習の段階から明示的にコードネームが与えられており演奏者は和音の認知を行いやすい可能性がある．主旋律とハーモニーが分離する高橋らの研究はそのような音楽全体の傾向や被験者の音楽的背景に触れておらず，音楽家の認知を議論するには材料が足りていないのではないかと著者は考える．また高橋らの定量評価について，脳科学の分野と同じく被験者の音楽的なバックグラウンド，例えば，被験者は学習者としてどのぐらいの経験の長さを持つのか，被験者が演奏する音楽はどのような傾向を持つのかなどを考慮せずに実験を行なっていることから，結果に対して議論の余地がある．

蓮見 (2017) は，指導者と学習者の会話により習得が発生しているのではないかと仮説を立てた．ジャズピアノの即興演奏のレッスンを 4 回分観察し，指導者と学習者の発話と，演奏の五線譜へのトランスクリプトを収集し，時系列的に結びつけた図で分析を行った．その結果，学習者と指導者の会話により，学習者の新たな旋律の学習が進んでいる，すなわち新たな音高の選択を行うことができるようになることが明らかになった．しかし，蓮見の分析は音楽的な内容にはほぼ言及していない．分析対象とした発話は，コードとスケールを固定した状態で，上昇形下降形についての学習者の演奏試行に対する，指導者のコメント，指導者のスケールの提案についてのみであった．サドナウが記述したような音楽的な認知に関する独自の表現については，指導者と学習者両方からは発話がなされていない．また蓮見は発話を五線譜上に記述しており，音価やアーティキュレーションについて学習者と指導者の対話が五線譜の分析をもとに行われているが，例えばどこを連譜として認知して旋律を構成するかなどの音楽的な認知の違いには触れていない．また単位時間が「0.2 秒」など秒単位で記述を行なっており，音楽の記述としては認知に沿っていない部分がある．また，期間も 4 レッスン分と非常に短いため習得過程の綿密な分析は行われていない．

3.データと分析手法

3.1 分析手法

本論文では，サドナウが行ったように，観察対象を定めて極めて長期間に渡って追跡を行い，個人的・主観的な身体感覚や認識と即興演奏を結びつける記述や言述，発話などの言語情報の収集・分析を行う．さらに，実際にその時点でどのような演奏がなされたかという演奏そのものも対象とし，音楽的な分析を行う．

即興演奏の生成を構成する要素とは，音高選択，リズムの選択，他の演奏者とのインタラクションつまりバンドアンサンブルなど様々に考えられるが，本論文では，音高や音高の並びである旋律をどのように把握・認知しているか，を対象とする．

観察対象は日本で音楽教育を受けた人間と定める．

また収集の対象となる記述や言述は，サドナウの習得過程と同じく，極めて実践的な状況下のものとした．つまり，実際に頻繁に演奏されるジャズのスタンダード曲を対象とし，それらの曲で即興演奏が可能になるように訓練している人間，もしくは既に即興演奏を行うことができる人間を対象とする．

そのためにジャズ即興演奏学習者だけでなく，学習者を指導しているジャズプロ演奏家のデータも収集し，分析する．さらに音楽の実践的な認識・認知を分析することも目的にし，定量的な評価や非音楽的な定性的評価では不可能である学習者やプロ演奏家の音楽的な発話や記述を，音楽の語法を用いて分析する．

本研究の分析手法を以下にまとめる．

- 極めて実践的な状況，すなわちジャズ即興演奏の習得を目的とした継続的な長期間のレッスンと練習の中で，
- 学習者の一人称による記述だけではなく，プロ演奏家として活動している指導者への聞き取りも対象として，
- 量的なデータなどではなく，主観的な記述や聞き取り調査などの，演奏から推測できる音楽的な要素，および個人的な音楽経験・バックグラウンド，音楽的な考え方などが含まれるデータを元に分析する．

3.2 分析したデータの詳細

3.2.1 分析したデータの範囲

本研究は別の楽器を含むなど広範囲にわたるが，その中で，本論文で対象としたデータを表 1 に示す．

表 1　本論文で分析対象としたデータの概要

データ番号	対象者	データの内容	記述の頻度	発話者/	記述者	記述の形式
A-1	学習者（著者と同一）	練習メモの記述	毎日～月 1 度（練習の記録）	学習者	学習者	一人称的
A-2		レッスンの録音	月 1 回～2 回のレッスン時（ただし COVID-19 で中断期間がある）	学習者/指導者	-	
B-1	指導者	レッスンの際の学習者との会話を基にした学習者の記述		学習者/指導者	学習者	インタビュー
B-2		不明点・確認すべき点について学習者がテキストメッセージで質問	随時	学習者/指導者	学習者/指導者	インタビュー

本論文では，学習者（表 1 中データ A-1, A-2），指導者（表 1 中データ B-1, B-2）を分析対象とした．

3.2.2 対象者，調査期間

対象者を，表 1 の「対象者」列に示す．指導者には研究の趣旨を説明し同意を得た．

本論文で分析対象としたデータの期間は，学習者自身が記したデータ A-1 は 2015 年 11 月から 2021 年 10 月（本論文執筆時点）まで，指導者がデータ A-2, B-1, B-2 は同意を得た 2019 年 4 月から 2021 年 10 月までのものである．

3.2.3 調査手順

学習者と指導者は通常のレッスンを行う．学習者は日常的に個人練習を行っており，個人練習の際に気が付いたことなどがあれば詳細に記述している（データ A-1）． レッスンは可能な限りハンディレコーダなどで録音する（データ A-2）．またレッスンに関しても学習者は会話などのメモを行っている（データ B-1）．またレッスン外でも学習者は指導者にテキストメッセージなどで質問をすることがある（データ B-2）．この質問は通常のレッスン受講生に対応するのと同じレベルである．

3.2.4 分析手法

表 1 で示したデータに対し，学習者である著者が主観的視点から定性的な分析を行った．著者は即興演奏ではないが音楽の技能を持っており，またジャズ即興演奏の基本的な生成手法いわゆるバークリーメソッドを五線譜上で操作し生成する能力を持っている．また後述するように即興演奏ではないが演奏経験も長い．

著者自身の主観的視点からの分析，いわゆる一人称研究は，身体知・スキルサイエンスの研究分野では近年注目されており，人工知能のデータ構造への主観的認知の取り込みを念頭に置いて議論がなされている（諏訪, 2014）．

また 2 節の関連研究で前述の通り，ジャズ即興演奏においてはサドナウが一人称の記述による即興演奏技能獲得の記述を行っている．

3.3 学習者の概要

学習者は，中学校の合唱部で初めて音楽に触れ，高校入学後ピアノと声楽を習い始め，音楽大学の声楽専攻に入学した．その後作曲とコンピュータ音楽に専門を変え，現在でも作曲と演奏を行なっている．

クラシックサックスは 12 年ほど前から学習を開始した．ジャズのコピー演奏を経て 5 年ほど前にジャズ即興演奏を本格的に勉強し始めた．アルトサックスで即興演奏の勉強を始めたが，途中でテナーサックスに持ち替えている．

学習者が指導者から受けた即興演奏の習得の過程は以下の通りである[v]．学習者は全ての段階で，後述するように「頭の中で楽器の調子を基準とした固定ドのドレミを歌っている」（以降，「固定ドの階名[vi]」と記述）．

(1) 曲のコードネームを見て，コード構成音の音名がすぐ思い浮かんで演奏できるように，伴奏に合わせて練習する．
(2) (1)と並行してコードアルペジオを機械的に練習し，運指と指，音高を感じながら無意識的に動かせるように練習する．すなわちコードに対応した手癖の習得.
(3) 曲のコードに合わせて，コード構成音のみでリズムパターンを作る．
(4) コード構成音以外の音高も経過音として入れる．
(5) (1)(2)のコード構成音選択と，(4)の非コード構成音選択，(3)のリズムパターンを合わせて，旋律となす.
(6) 目的の音高へアプローチするグリッサンドやアルペジオなどを手癖として獲得し，(5)の間に挟んでいく．

なお学習者は，一般的なジャズ習得過程で行われる「フレーズをたくさん覚え，曲のコードに合わせてそれを引き出して適用する」という訓練ができなかったため，指導者にその旨を伝えており，一般的な学習者や指導者の他の生徒とは異なる可能性がある．

サックス以前の楽器演奏はクラシックピアノと同時期にギターおよびベースギターに触れており，特にギターに関してはサックスと並行してジャズ即興演奏の練習を続けている．

3.4 指導者の概要

ジャズサックスのプロ演奏家である．幼児期～中学2年生までピアノを習っていた．中学校高校と吹奏楽部に所属しサックスを担当した．大学学部課程で音楽大学のジャズ専攻に入学．聴音の技能や演奏技能は吹奏楽部では獲得できず，ジャズ専攻に入学後に獲得したものと説明している．卒業後はレッスンを行いながらジャズのバンドを組織し演奏活動を長く行なっている．自身の演奏ではテナーサックスを主に演奏するが，レッスンはアルトサックスを用いることが多く，調子の違う両者を容易に持ち替えることができる．学習者である著者とのレッスンで即興演奏の具体的な練習が始まってからは，学習者に合わせアルトサックスを用いていたが，途中で学習者が持ち替えるのに合わせテナーサックスを使用した．和声などの音楽の基本知識に関しては持っているが，クラシックの曲のアナリーゼなどの経験はない．

4.分析結果

4.1 分析結果の概要

学習者と指導者の特徴を表2にまとめる．

表2　学習者・指導者の特徴のまとめ

	ピアノの経験とコメント	旋律の認知の傾向	音高を階名で認知するか，他の感覚で認知するか	スケールを中心に考えるか，コードトーンを中心に考えるか	ジャズを学んで変容はあったか
学習者	高校に入学してから大学 1 年まで	単旋律しか認知できない	固定ドの階名で認知	長調短調のみのスケールで考えていたが，徐々にコードトーン中心になった	長い間変わっていなかったが，テンポの高速化によって変わった
指導者	幼少時から中学校まで 「あまり上手ではなかったし，好きではなかった」	単旋律に加え，和音の響きをなんとなく認知できる	・音感と本人は表現 ・メイン楽器であるテナーサックスでは音程つまり前の音との音高の間隔と楽器の調子基準の固定ド，アルトサックスでは音程で認知	コードトーンを中心に考えて即興演奏を行うが，細かい動きは「手癖」に任せる	ジャズを学び始めて，吹奏楽でサックスをやっていた時とは全く異なる捉え方をするようになった

学習者と指導者の特徴の大きな違いは，旋律を思いついたり聴いたりして認知してから再現するのに，学習者は階名で認知し，指導者は基本的に音程で認知するということである．

学習者と指導者のそれぞれの音高認知の過程を図1にまとめる．学習者の場合，聴取した旋律の再現には階名を歌うなどの間接的な音高認知を必要とするが，指導者は，聴取した旋律の再現に階名を歌うなどの認知の変化は必要ない．

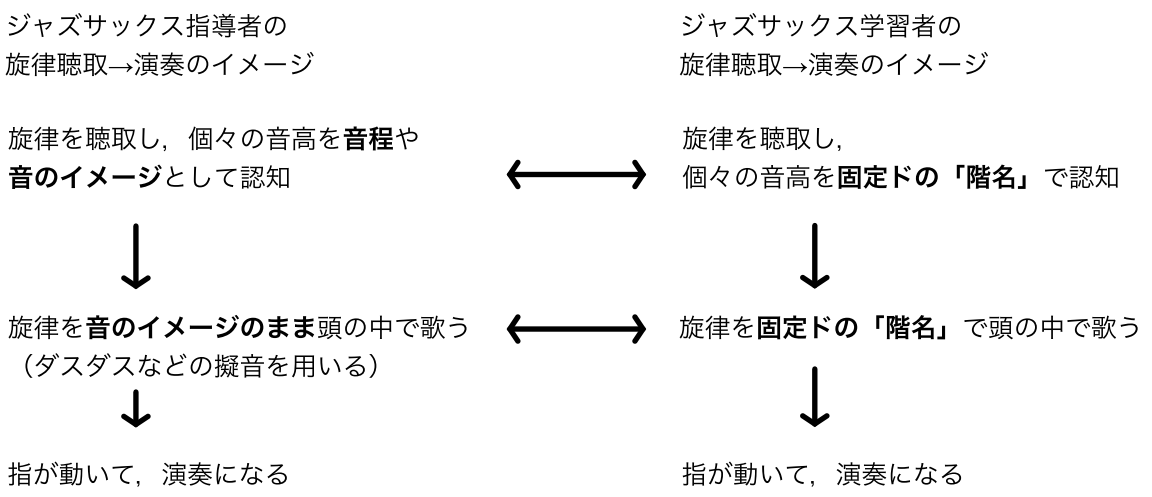


図 1　指導者と学習者の旋律の聴取認知から再現演奏を行う過程の違い

4.2 学習者と指導者の音高の認知の違い

1 節で前述した通り，学習者と指導者の認知の違いを学習者が感じ取ったのは，ブルースのコード進行を用いて，使用する音高をブルーノートスケールに含まれる音高に固定した小節交換のレッスンの時であった．指導者が即興で演奏した 4 小節の旋律の後半 2 小節を，直後の 2 小節で学習者がそのまま演奏し，その後その旋律を変奏した 2 小節を演奏するという 4 小節交換の即興演奏のために，まず 2 小節のみを聴きとり再現する練習を行なったところ，学習者は聴いた音を階名に変換して旋律を認知しようとしていた．

その際，学習者の頭の中では，

(1)　音響を音楽として認知

(2)　旋律の音高の輪郭，上下に，どのぐらい離れているかを認知

(3)　音名（音高名）が歌詞のように浮かぶ．

(4)　その歌詞のような音名を思い浮かべることで，指が動く．

という処理が起きていると，学習者自身は認識している（図 1 右側）．この練習中，音高の輪郭は捉えられるが固定ドの階名が思い浮かばない，つまり(2)は認知できるが(3)で難が発生していた．固定ドの階名が頭に浮かばない時は全く再現できなかった．つまり固定ドの階名のみでフレーズを認知していた．

音高の輪郭の認知と調性と音高（または音程）の認知に関しては，Dowling と Harwood が「音高の輪郭は，旋律においては最も記憶しやすい特徴である」と述べており（Dowling, 1986），(2)が認知可能で(3)が認知できないことは，自然であると著者は考える．このような音高の輪郭を本論文では旋律概形と呼称する．

このような固定ドの階名を媒介にした聴取・変換が上手くいかなかったことを認識した学習者は，どのように共演者の旋律の音高を認知しているか，指導者にコツなどを尋ねたところ「相手の旋律は音名で認知はしてない．旋律の音程を感じて指が動く」との回答が得られた．学習者はさらに「それはつまり，固定ドではなく移動ドということですか？」という問

いかけを重ねたところ，指導者は「この練習では，旋律は音のまま認識しており，階名では認識していないが，強いて言えば移動ド」という意の回答をしている．

この4小節交換の基礎レッスンに関する，指導者との口頭およびテキストメッセージのやりとりを表3に示す（データ B-2）．

表3　データ B-2:指導者の音高の認識に関するやりとりのまとめ

学習者の質問	指導者の回答	口頭かテキストメッセージか
移動ドか固定ドか	「音程を感じる．強いて言えば移動ド」（ただし，指導者の用語の使い方が一般的ではなく，ここで「音程」とは音高を指している．）	口頭
レッスンの時に「他の人が演奏したフレーズは階名で聞こえているわけではなく，音程で感じる，強いて言えば移動ド」と言っていたが，ピアノの時はどうだったのか？	「今は移動ド．ピアノを習っていた時のことは覚えていない．歌うということも教わっていなかったです」	テキストメッセージ
	「速いパッセージが吹けるようになったのも，耳で把握できるようになったのも，表現したい歌い回しをイメージして楽器に移せるようになったのも，ジャズを演奏するようになってからです」	テキストメッセージ
	「テナー以外の楽器の時は音程や音間[vii]で感じている部分が多いですが，テナーの時は両方かと思います．音程や音感もありますが，階名も浮かびます」	テキストメッセージ
	「ブラバン時代は，表現の仕方が不自由だったなと思います．譜面にある表現 f や p，クレシェンドやアクセントも決まった形で覚えてた感じです」	テキストメッセージ
	「歌合奏[viii]もしていましたが，今の歌うということとは違う感じでした．ただ楽譜を覚えるためで表現を意識して歌ってはいなかったですね」	テキストメッセージ

指導者は，図1左のように，旋律を階名や音名などに変換せず音のまま認識し，その音のまま思い浮かべることで再現が可能とのことだった．その説明の際に「強いて言えば移動ド」と補足しており，音程で跳躍を把握し，移動ドで旋律の音高の概要を捉えることもできている．

しかしその一方，アルペジオや細かいフレーズのアーティキュレーション，例えばグリスなどは「指に任せている」「楽器運指的に演奏しやすい手癖[vii]」で行なっていることから，完全に移動ドではなく[viii]，楽器の調子や運指を基準とした固定ドの要素を含むと考えられる．

このやり取りのあと，学習者は小節交換の練習の際に移動ドで認識しようと試みた．たまに移動ドでの階名が浮かぶことがあるものの，移動ドで聴こえても指の動作つまり楽器の操作には結びつかず，学習者にとって固定ドの階名として認知されない音高は演奏できない，ということがわかった．

学習者には，普段アルトサックスやテナーサックスで演奏しているジャズのテーマ旋律を，ギターやピアノなどの非移調楽器で楽譜を見ずに演奏することにより混乱が起きるという自認があった[ix]．これはつまり旋律を記憶する際に階名を歌詞として認識し歌うことで旋律を記憶・演奏していたと考えられる．

表 3 に示すデータ B-2 のその後の学習者と指導者のテキストメッセージのやり取りで，「テナー以外の楽器の時は音程や音感で感じるが，テナーの時は両方かと思います．音程や音感もありますが，階名も浮かびます[x]」と補足説明をしている．

同じテキストメッセージのやり取りの中で，学習者の「ピアノを習っていた時は階名を歌詞で歌っていなかったか」という質問に対し，「ピアノの時にどのように旋律を捉えていたか，覚えていない」「意識したこともなかった」「ピアノの演奏時に歌うということは教わっていなかったし，やっていなかった」と答えている．加えて「耳で把握できるようになった，歌い回しを表現できるようになったのは，ジャズ即興演奏を始めてから」と，著者とのテキストメッセージのやり取りの中で説明している．

同じように，中学校からは吹奏楽でテナーサックスを担当していて演奏できていたにも関わらず，歌合奏では階名を音高と結び付けてはいなかったようで，「ジャズ即興演奏を学び始めて初めて旋律を聴取して認識できるようになった」「吹奏楽の時は，階名で表現として歌うことはできていなかった．階名は楽譜を覚えるためだけに使っていた」とも述べている．

これらをまとめると，学習者と指導者では，音高の認知・旋律の認知が大きく異なっていると言うことができる．

4.3 学習者の演奏時の認知の変容

学習者の演奏時の音高認知は，長い間変容せずにクラシックサックスを演奏していた状態のままだったが，上達しジャムセッションなどでそれなりに演奏できるようになってから，大きく変容した．

学習者は，コードトーンを手癖もしくは歌詞のパターンとして十分に習得した後に，指導者から指示された「コードトーンのみで即興演奏をするという練習」「特定の度数のコードトーンから旋律を始める練習」を，徐々にテンポを上げながら行っていた．練習曲としては指導者の指示通りに，主に Charie Parker がテーマを付けた Confirmation という曲を用いていた．この曲はほぼ 2 拍ごとにコードが変わるが，殊更特殊な進行ではなく，ありふれたコード進行のみで構成されている．

この練習でテンポが 160 に突入した時に，学習者は以下の記述を行っている．

> *最近は，頭で思い浮かべているのは，リズムはそれなりにちゃんとしている旋律概形であり，明確なピッチのイメージや階名の（頭の中での）発音は，しなくてもよくなっている．*
> *リズムのはっきりしている旋律概形（指で覚えているコードトーンアルペジオ＋手癖でのコードトーン以外のスケールの音）＝生成されたフレーズ*
> *というイメージ．*
> *ただし，ドミナント進行でオルタネートの構成音を使う時は，割と明確に階名を頭の中で発音している．*

その分，聴いたフレーズを捉えるのが，旋律概形とリズムだけでよくなり，聴いたものを（ピッチは完全には正しくなくても，それっぽく）演奏で再現できるようになった.
また認識するのが旋律概形のみでよくなったため，旋律の形状が多様化してきた.
「そみふぁみ」「どそどふぁどみ」など、同じ形状を拡大・縮小しつつ繰り返す指の動きが割と自然に出てくるようになった.

過去には学習者は，歌詞のように明確に階名を頭の中で歌うことで演奏を行っていたが，この段階では，明確に音高を階名として意識しなくても，旋律概形とコードトーンの組み合わせで即興演奏できるようになったことを示している．これは前述した指導者が示した「音感」もしくは「移動ド」による概形の形成と手癖の組み合わせで旋律を生成するという即興演奏の方法に類似している.

5. 考察

5 節ではジャズサックス即興演奏時の旋律の音高の認知について，学習者と指導者のそれぞれのケースについて述べた．本節ではその原因を考察する.

冒頭に提示した本論文の目的を，再度まとめて提示する.

(1) 調査対象であるジャズサックスの学習者・指導者について，この旋律に関する音高の認知・旋律の認知が異なるか，異なっているとしたらどのように異なっているのかを明らかにすること
(2) 異なっているなら，その原因となっていそうな要素を，演奏している楽器や音楽的バックグラウンドの要素にわけて分析すること
(3) 旋律に関する音高の認知・旋律の認知の変容はあるか．変容があれば，そのきっかけを明らかにすること

5.1 音高認知の違いはあるか

目的(1)については，**学習者と指導者の音高の認知・旋律の認知がそれぞれ大きく異なっていること**を，これまで具体的に提示してきた.

また同じ楽器であることから，**音高の認知・旋律の認知は同じ楽器でも異なり，楽器特性のみに依存しているわけではない**ことが分析の結果わかった.

5.2 音高の認知の違いが現実的な即興演奏に与える影響

現実的なジャズの即興演奏の場を想定してみると，4.3 節で示した認知の変容前の学習者のような階名という具象化の段階を経由しないと指が動かないというのは，処理が多く不利であるとも言える．

例えば一番シンプルなリズムが決まっていてコード構成音のみを含む単音の即興演奏の場合を考える．

あらかじめ練習していない初見（ジャズの場合，そのコード進行を初めて見ながら即興演奏すること）の場合，学習者の実際の思考の流れは以下のようになる．

(1) リードシートに記載されているコードネームを見て，根音とコード構成音を把握する
(2) コード構成音を下から並べて階名の配列としてまず歌う
(3) 階名の配列の中から前のコードの最終音に近い音高を選ぶ
(4) 階名の配列を並び替えて，フレーズを作る
(5) フレーズの階名の並びを歌い始める
(6) 指が動く

指導者が階名を媒介せずに音のイメージだけで指が動くようになっているということは，この段階のいくつかを飛ばせることになり，思考速度を上げることができるのではないかと，著者は考えた．コードを見ただけで音のイメージが発生し指が動くとなれば，その思考段階はやはり少なくなる．4.3 節で示した学習者の変容のように，このような音高認知の状態へは，練習を重ねることで変容する可能性がある．

しかし逆に考えれば，**手癖に頼るのは，現在自分が何を演奏しているのかはっきり認識しないこと**であるとも言える． 4.3 節で示したように，変容が起きた後の学習者は，リズムパターンは正確に認知している一方，音高に関しては旋律概形と手癖を併用した把握を行っていること，指導者が「音感」「イメージ」という言葉を使用していることから考えると，この学習者・指導者は**両方ともジャズサックスの即興演奏においては，細かい部分の音高は比較的厳密に捉える必要がない**と捉えている，または捉えるようになった可能性が高い．

5.3 音楽的バックグランドによる音高認知の違い

目的(2)について，対象者の音楽的バックグラウンドなどから考察する．

5.3.1 ジャズサックス学習者・指導者間の音高の認知の違い

データ A，B の結果から，学習者と指導者間の音高の認知の違いの原因を考察する．

前述の通り学習者は，楽器に対する固定ドの階名を頭の中で歌うことで指が動く，逆に階名で歌えない旋律は演奏できない．指導者は階名として認知しなくても音程や音のイメージで旋律を認知し指が動くという状態であった．

加度はジャズ即興演奏習得の際に，学習者のように楽器の固定ドの階名で旋律を歌えるようになることを提案しており（**加度, 2015, 加度, 2016, 加度 2019**），この方法は教育効果を上げていることが示されている．

学習者は，過去にクラシック歌唱において，階名を歌詞にして歌唱する訓練を受けている．例えば，コールユーブンゲンという教則本を用いた楽譜を見ながら歌う基礎訓練や，コンコーネという教則本を用いた歌唱テクニックの基礎訓練，全く新しい楽譜を見せられその場でその楽譜の通りに歌う新曲視唱などの訓練では，**階名を歌詞として歌う**．臨時記号があっても「ドレミ……」をそのまま発音する．

学習者は中学校での合唱部の基礎訓練後ピアノを習い始めたため，ピアノを演奏する時も頭の中で音名を歌詞として歌いながら指を動かす訓練をしていた．そのため，**階名と旋律，指の動きが結びつきやすくなった**のではないか，と著者は推測している．その後学習し始めたサックスでも，ピアノと同じく階名と指の動きを連動させて覚える行為を行なっていたため，ジャズ即興演奏習得の際も階名と指の動きを一致させる必要がある音高の認知・旋律の認知を行っていたと著者は考えた．

また，3.4 節で前述した，学習者はアルトサックスやテナーサックスで覚えた旋律を非移調楽器であるギターやピアノで楽譜なしで演奏しようとすると混乱するという現象もある．

つまり学習者は，**階名を歌詞と同等の扱いで内在化した上で，身体的な演奏操作に結びつける傾向が強い演奏者であった**可能性を示している．この原因はクラシック歌唱の訓練が強く影響していると著者は考える．階名を歌詞として頭の中で歌えるようになっていないと間違って演奏したフレーズを繰り返すということができず，ジャズ即興演奏としては難があった．

それに対して指導者は，ピアノを習っていた当時や，吹奏楽を演奏していた当時は，3.4 節で示したように，「どのように演奏する旋律を認識しているか，意識もしていなかった」と述べている．「歌合奏を行なっていたのに」というテキストメッセージがデータ B-2 にある．歌合奏はソルフェージュの訓練としては，学習者が経験したクラシック歌唱を階名で歌う訓練と同一の行為である可能性が高い．

つまり，楽譜をベースに演奏し，練習で歌合奏まで行うような吹奏楽の演奏を経験した管楽器奏者でも，楽譜を読むときに階名を意識しない演奏者も一般的であり，**楽譜がある音楽ジャンルで演奏経験を持っていても，音高について，指の動きと実際に発音される音響との間に階名の概念を用いて理解することがない・音のイメージと身体の動きが直結している演奏者もいる**と考えられる．つまり，楽譜から読み取れる階名を音楽情報として認識しておらず，サドナウのように，**身体的な動きのみで旋律を学習し，その後実際に発音した音のイメージと身体的な動きを結びつけて認知するようになった可能性**である．

また，前述のように学習者がサックスを演奏する時および他の楽器の演奏を行う際は階名を媒介にしているが，非即興演奏の場合に楽譜がない状態でギターを用いて旋律を覚える場合に限っては，階名なしで指の感覚だけで覚えられるという自認もある．指導者が経験した

吹奏楽は即興演奏ではなく，身体的な動きのみを音のイメージに結び付けられるか，もしくは演奏に際し身体運動のみで音高の認知・旋律の認知を行うという方法が，学習法として存在し，指導者は，かつてはその状態だったと考えることができる．

指導者は，表 3 に示すように「テナー以外の時は音程・音間（音感），または移動ドで，テナーの時はそれに加え（楽器に対する）固定ドでも聞こえることもある」と言っていることから，**階名に関しては固定ドと移動ドの両方の音高の認知・旋律の認知を併せ持つことができる**ことを示している．楽器の持ち替えで混乱することがないことから，階名を歌詞として認識しない方が音高の認知について融通が効きやすい可能性がある．

さらに指導者は，聴取した旋律を再現する以外の，自分で旋律を作り出すための即興演奏の練習法として「コードトーンのみで旋律の大きな流れを作り，細かい所は手癖に任せる」という方法を挙げており，指導者自身が常にそうであるかはともかくとして，「音感」もしくは「移動ド」による概形の形成と手癖の組み合わせで旋律を生成するという方法が指導者自身にとって重要になっているようである．

5.3.2 音楽経験・音楽ジャンルに強く左右される音高の認知・旋律の認知

音高の認知・旋律の認知が変容するかどうかも個人によって異なっており，それは現在演奏している，過去に演奏してきたジャンルや楽器特性にも依存する可能性がある．音高認知の変容に関しては，継続して調査を行う必要があり，現在では確かなことは言えないが，レッスン開始直後で得られた情報から，以下のようなことは言うことができる．

学習者は，クラシックからその認知を変更できず，固定ドから移動ドへ無理やり認知を変更することにより演奏操作ができなくなっていた．さらに長期間サックスを演奏しているにも関わらず，サックス演奏時には，声楽およびピアノで獲得したと思われる「固定ドの階名を歌う」「階名で聴こえない演奏は再現できない」という音高の認知が長い間続いていた．

指導者は，3.2 節で議論したように，過去にジャズ即興演奏を学び始めてから，身体的な動作での認知から，音程・音間（音感），移動ド，固定ドを用いた音高の認知・旋律の認知へ，大きく認知の形態が変容している．

また，指導者は「ジャズを学習し始めてから，旋律を聴取できるようになった」「旋律を歌えるようになった」とも答えており，本研究が対象としているジャズ管楽器の即興演奏は，中学校・高校の吹奏楽部活動に比べ，旋律の聴取からの音高認識が必須とされていたからこそ，指導者の音高の認知が変容した可能性がある．これは，冒頭に挙げた，ジャズの即興演奏習得には，演奏する音高・リズムを含む旋律を，はっきりと自身が認識した上で楽器の操作を行うことが必要である，とされることを裏付けている．

5.4 学習者の変容のきっかけ

「コードトーンのみで即興演奏を生成する」練習のテンポが上がっていった時に，学習者は自身の音高認知に変容が起きていることを自認したことに，著者は注目した．前述の通り

指導者は「ジャズを学習し始めてから，旋律を聴取できるようになった」「歌えるようになった」と述べている．学習者におけるクラシックの歌唱やその後のクラシックサックスの経験でこのような認知変容は起きていなかったことと，指導者が吹奏楽では変容が起きなかったことは，同じ原因で起きている可能性がある．

指導者は「旋律概形をコードトーンで作り，あとは手癖に任せる」という，いわば**身体知による即興旋律生成の補助を行っている可能性が高い**．それと同じく学習者でも，ジャズにおける高速な即興演奏の生成の必要に迫られたことが，旋律概形と身体知によって音高を把握するように変容したきっかけになっているのではないかと，著者は推測している．

5.5 考察のまとめ

即興演奏では，イメージした音を身体動作に結び付け実際に発音するという過程が必須であり，ジャズの即興演奏のように調性はありつつもダイアトニックスケール以外の音を多く使うジャンルでは，この音のイメージは必須であると著者は考えている．そのような観点では，その「イメージした」音をどのように捉えるか，その一部分である音高の認知がどのように行われているかを，実際の演奏家の観察から明らかにする研究は，必要性が高いと言うことができる．

著者は，学習者と指導者発話や記述などを分析し，以下のように結論付けた．

- ジャズ学習者・ジャズ演奏家の音高の認知・旋律の認知は，楽器固有のものではなく，個人によって異なる．
- その異なり方はその演奏家が過去に行なってきた・現在行なっている音楽のバックグラウンドに強く左右され，経験的である．
- 旋律に関する音高の認知・旋律の認知は，即興演奏の習得過程で変容する可能性がある．

さらに，本論文の分析は，その演奏家の経験により，音楽家の生業の基盤技術となっている演奏に関する身体スキル・知も随時大きく変容していく可能性もあるいうことを示している．実際に本論文で分析の対象とした学習者，指導者ともに，ジャズ即興演奏の学習過程で音高認知が変容しており，特に学習者は即興演奏のテンポを上げていくために自然に音高認知が変容していることが記録から明らかである．

しかし，一人称による身体知の諸研究が示している通り，音高の認知は個人に属するものである．本論文で示した音高認知の違いと変容は，あくまでこの学習者と指導者に固有のものであり，現状では一般化は難しい．そのため，教育を目的とした指導法の確立のためには事例の多さが必要になる．さらにこのような一人称的な記述の研究を進めるためには，音楽に関する一人称記述の分析手法が重要になってくる可能性が高い．

6. おわりに

本論文では，ジャズサックス即興演奏の学習者とその指導を行なっているプロ演奏家・指導者への，メモなどの一人称的記述，会話，レッスン音源の分析，聞き取り調査など，継続的な調査を基に，旋律の音高認知について，学習者と演奏者の認知の実例をまとめ，考察を行なった．

学習者は「固定ドの階名」の音高認知を長い間持ち続けており，テンポを上げるために急に細かい動きは身体知的に捉えるように変容したのに対して，ジャズサックス指導者は，ジャズを始めたころに変容し，現在は様々な音高認知を使い分けていることがわかった．

これらの音高認知は，楽器ごとに共通であるわけではなく，個人ごとに異なる，その演奏家のバックグラウンドに強く依存している，指導者の変容の例を見ても別のジャンルの習得によって変容する可能性がある，などの特徴があると著者は考察した．またその変容のきっかけに関しては，学習者の変容から身体知の獲得による旋律生成の省力化の可能性があると推測した．

しかし，本論文の対象としたジャズサックス学習者と指導者の傾向は，あくまで個人に属するものであり「ジャズサックス演奏家の傾向である」と一般化することはできない．またジャズ演奏家には，頻繁に楽器を持ち替える，例えば管楽器とピアノに同程度に熟達している演奏家などがいるため，ジャズ演奏家として一般化することもできない．

そこで今後は，現在調査対象となっている各演奏家の調査を継続し，さらにより多くの事例を集めるため，別の楽器であるジャズギターのプロ演奏家と学習者を対象に含めて，ジャズ即興演奏の調査の拡大を行っていく．管楽器とは明確に異なる音高認知であることが予想されるジャズギターについても明らかにしていく． またジャムセッション会場でも調査を行っていく．

本研究は，東京都立大学（首都大学東京）日野キャンパス（2019～2020 年度，番号 H19-040），南大沢キャンパス（2021 年度～，番号 2021 理 028）の研究倫理委員会の審査を受け，それぞれ承認された．

注

i モダンジャズ以前のスウィングジャズの時代などの即興演奏が主体ではなかった大人数編成のジャズオーケストラ・フルバンドに対して，即興演奏を中心とするために少人数で構成されたバンドやその演奏スタイルのこと．モダンジャズ以降はジャズの標準形となった．

ii ジャズの基本的なベース伴奏の旋律の形状のこと．4 拍子の場合 4 分音符刻みの単音で構成される．コード構成音が中心となるが，順次進行が多い方が良いとされ，注 iii で後述するアヴェイラブルノートスケール内の非コード構成音やクロマチックな経過音がコード構成音の間を埋めるために積極的に使用される．4 ビートランニングとも呼ばれる．この伴奏も即興演奏である．

iii その調のそのコードの時に使用してもよいとされる音高の集合のスケールのこと．アヴェイラブルノートスケールの構成音を丸暗記し，その範囲内で即興演奏を行うことで，少なくとも音が外れたという印象を与えることはなくなる．

iv 黒人音楽起源の，12 小節からなる特定の進行を持つ曲の総称．機能和声的な和声進行になっていないため，コードに関係なくブルーノートスケールと呼ばれるスケールをアヴェイラブルノートスケールとして使用できる特徴がある．サドナウが記述していたのはこのブルーノートスケールがブルースで使用できることの気づきであると著者は考えている．ジャズでは元の黒人音楽のブルースを多少複雑にするために 8 小節目と 11～12 小節目に機能和声に基づいたコードを入れ込んだ改変が頻繁に使われるが，同様にブルーノートスケールを曲のどの場所でも用いることができると考えるのが一般的．

v 詳細は（安藤, 2018，安藤, 2019）．

vi 「固定ドの階名」という用語について，固定ドならば音名になるはずなので矛盾している表現だが，適切な用語がないので本論文ではこのように表現することとする．学習者が即興演奏時に頭の中で歌っているのは，注 x で後述する「楽器の調子を基準とした固定ド」ではあるが，学習者は♯や♭が付いた音名ではなく，それを省いた「ドレミ……」の階名で歌っている．ただし♯や♭がついていること自体は強く認識しており，長調短調などのスケール構成音を誤認することもなく，また，臨時記号の脱落も起きていない．これらの点から本論文では「固定ドの音名で歌っている」とは区別をした．アメリカのジャズ奏者を対象とした音楽教育では，このような「ドレミ……」という発音であるため歌いやすいが音高認知が複雑になる問題を解決するために，固定ドを「ドレミ……」で歌うが♯や♭により母音を変えて発音する，という教育が行われる場合もある．

vii ここで指導者は，シ♭からシのナチュラルに左手人差し指をスライド移動させる動き，すなわちクロマチックな旋律を頻繁に使うことを特に，手癖の例として挙げている．

viii サックスは移調楽器であり，指導者が演奏するテナーサックスとアルトサックスは調性が違うため，注 vi のような認識をしているものと考えられる．特に指導者はテナーサックスを演奏している時は，コードネームが in C で記述されている楽譜を前にした時でも in B♭のコードネームを発話することが多く，このような認知になっていると著者は推測した．指導者のこの音高認知に対して，クラシックピアノ経験者でジャズを演奏するためにサックスに転向した音楽家がサックス即興演奏時に in C の固定ドを頭の中で歌っているという事例も散見されることから，ジャズの移調楽器の演奏家で楽器の調子基準の固定ドで音高を認知していない場合もありうると考えられる．

ix 学習者は楽譜を見ながらであればサックスとギターを持ち替えても混乱せずに演奏ができるため，この混乱は前述・後述のように階名を歌詞として認識していることの表れであると著者は考えている．

x この時，サックス学習者とのレッスンではアルトサックスを演奏していたため移動ドと答えたが，指導者は普段テナーサックスを演奏しており，その違いがある．

文献

Dowling, W. J., Harwood, D. L. (1986), *Music Cognition*. San Diego Academic Press, San Diego.

Mayer, L. (1973), *Explaining Music*. University of Chicago Press, Chicago.

Narmour, E. (1992), The Influence of Embodied Registral Motion on the Perception of Higher-Level Melodic Implication. Riesss, J. M., Hooleran, S. eds., *Cognitive Base of Musical Communication*. American Phycological Association, Washington DC.

Reymore, L., Hansen, N. C. (2020), A Theory of Instrument-Specific Absolute Pitch. *Frontiers in Phycology*.

安藤大地 (2015), ジャズ即興演奏における 4 ビートベースラインの 2 段階対話型遺伝的プログラミングによる生成. 情報処理学会インタラクションシンポジウム.

安藤大地 (2018), クラシック演奏家のジャズ即興演奏習得過程の記録と考察. 日本音楽即興学会第 10 回学術大会.

安藤大地 (2019), 2-5-1 フレーズ練習記録の一人称研究を例にしたジャズ即興演奏生成システムのための検討. 人工知能学会 2019 年度全国大会, 3L4-OS-22b-02.

加度克紘 (2015), ドレミで覚えるジャズ・アドリブの法則. リットーミュージック.

加度克紘 (2016), 線から描くジャズ・アドリブの作り方. リットーミュージック.

加度克紘 (2019), ドレミで覚えるジャズ・スタンダード攻略法 ― セッション定番曲で学ぶアドリブ・フレーズの作り方. リットーミュージック.

スナイダー (2003), 音楽と記憶 ― 認知心理学と情報理論からのアプローチ ―. 須藤貢明，杵鞭広美監訳, 音楽之友社.

サドナウ (1993), 鍵盤を駆ける手. 徳丸吉彦，村田公一，卜部隆嗣監訳, 新曜社.

諏訪正樹，堀浩一，伊藤 毅志，松原 仁，阿部 明典，大武 美保子，松尾 豊，藤井晴行, 中島秀之 (2014)，一人称研究のすすめ ― 知能研究の新しい潮流 ―．近代科学社.

高橋範行 (2015). ジャズ音楽化の音楽認知技能. 愛知県立大学教育夫氏学部論集, 64, 63-67.

高橋範行, 大浦容子 (2012), ジャズ学習者とクラシック学習者の音楽聴取行為における質的相違. 愛知県立大学児童教育学科論集, 46, 1-9.

高橋範行, 大浦容子 (2014), ジャズ演奏者の音楽聴取能力．平成 26 年度音楽知覚認知学会周期研究発表会資料, 1-9.

高橋範行, 大浦容子 (2017), ジャズ音楽家のテンションハーモニーの認知技能．音楽知覚認知研究, 23(1), 19-34.

蓮見絵里 (2017), ジャズの即興演奏学習場面における演奏者の「音の協働探索」. 認知科学, 24(2)，131-135.

濱瀬元彦 (2013), チャーリー・パーカーの技法 ― インプロヴィゼーションの構造分析．岩波書店.

レヴィン (2005), ザ・ジャズ・セオリー. 愛川篤人翻訳, エヌ・ティー・エヌ出版.

2021 年度 JASMIM 助成金 実施報告

大類 朋美

助成イベント名：Edge Effect Ensemble Concert vol. 1
文化庁 Arts for the future! 補助対象事業
実施日: 2021 年 12 月 12 日（日）
開催場所: フォレストミュージック ピアノサロン
助成金:1 万円
（ピアノ・大類朋美　サックス・植川縁　ヴィオラ・大島路子　朗読・村田望
作曲・小出稚子　立体切り絵・牧野和敏）

国内外でクラシック奏者として活動している演奏家３人のアンサンブルグループ EEE(Edge Effect Ensemble)の旗揚げコンサート．自分たちの通常の活動場所（安全地帯・生息域）から踏み出し，音楽のエッジ効果による新しい表現を目指して結成.

３人はこれまで，神奈川県川崎市にある児童養護施設に月一回のペースで訪問し，５名程度の子どもたちと一緒に音楽ワークショップをする活動を続けて来ました．ワークショップでは，いろんな方法で即興演奏を使って，子どもたちに紙芝居の読み聞かせや，ダンサーをお招きして一緒に身体を動かすなど，一緒に楽しい時間を創出できるようにしています.

今年度は，文化庁補助対象事業 Arts for the future!に採択されたことをきっかけに，即興演奏の可能性をより多くに知ってもらい，クラシック音楽の楽しみ方を広めたいという気持ちから一般公開のコンサートを実施することになりました.

プログラムは大きく３つに区分できます.

1. 既成曲をもとにしたコンプロヴィゼーション

モーツァルト：トリオ「ケーゲルシュタット」の最終楽章のロンド形式や和声進行に，独自の旋律をのせたり，各楽器のソロセクションを作ったりして演奏しました．ジャズのリードシートのようなコード進行をチャートにしたものを作成し，それを見ながら楽譜とは違う演奏にチャレンジしました.

バルトーク：ミクロコスモスより「オスティナート」も同様に原曲の大まかな調性を抽出し，それに乗せて事前に決めた音階（リディア旋法，バルトークスケールなど）を使ったメロディーを即興演奏しました.

バルトーク：４４のデュオより，４曲をセレクトしました．ほとんど楽譜通りの演奏をしつつも，原曲とは違う楽器編成で，ヴィオラとサックスの他，トイピアノ，ディジュリドゥ，小物打楽器を用い，原曲のメッセージを尊重しつつ，我々独自のサウンドを創作しました.

2. 委嘱作品

小出稚子　「せん」（世界初演）

中部ジャワのガムラン古典曲「ウィルジュン」の骨格を取り出してできた作品．もともとあったメロディーラインは，その曲をよく知っている人にもわからないぐらいにぼかされています．そのメロディーがシンプルな「横の線」を描き，３つの楽器の演奏家が自由に装飾(音楽的肉付け)を施してゆくことで完成します．

楽譜にきちんと音が書かれてありつつも，演奏者に音色，タイミング，微細な音選びを任せていて，作曲家と演奏者の意図とが絶妙なバランスで絡み合っている作品でした．

3. フリーインプロヴィゼーション

宮沢賢治　「やまなし」「おきなぐさ」の朗読にのせた３人による自由即興．朗読とのコラボレーションでフリーインプロするのはサックスの植川さん以外，初体験でした．朗読される詩と音楽とを，どのように結びつけ意味づけられるかを考えたとき，特に筆者であるピアノの大類の希望で，朗読される詩の中に出てくる「カニ」「魚」「ひばり」などに，ライトモチーフのように，対応する音型を事前に作曲し用意しました．そのことによって，音楽全体にまとまり感ができると思ったからです．とは言え，毎回全く違う音楽がその場の演奏者同士や朗読者との相乗効果で出来上がり，回を重ねるごとにもっともっと自分の即興演奏の引き出しを増やしたいと感じる貴重な体験でした．

演奏を聴いてくださった方々からの感想は，以下の通り．（アンケートより）

・サウンドの「強度」に頼らないで，どれだけアモルフな展開ができるか，そのための助走なり補助線としての作曲，編曲，言語テキスト，断片の引用，という観点から，興味深い試みでした．

・バルトークの土俗的な曲を取り上げたものが興味深かったです．これは即興演奏の過去と未来をつなぐ節点といえます．民俗的な素材とモダニズムの関連性，このテーマは今後も追究する余地が大いにありそうです．

・迫力がありました．何が起こるかわからない緊張感も．

・とても楽しかったです！！即興と既存の作品との境目がだんだん分からなくなる感じが面白くもありまたスリリングでもあり，ワクワクしました．

・とても素晴らしいコンサートでした． 凄く感激したのですが出来れば誰もが知っているメジャーな曲などの演奏が聞きたいです．

・ダンスや映像，書道，華道などのコラボレーションなど，色々な可能性を感じます．

・大変刺激的でした．善くも悪くも自分をさらけ出す場って必要．日々予想できないことばかり．どこから何が来ようとも柔軟性を持って対応する．

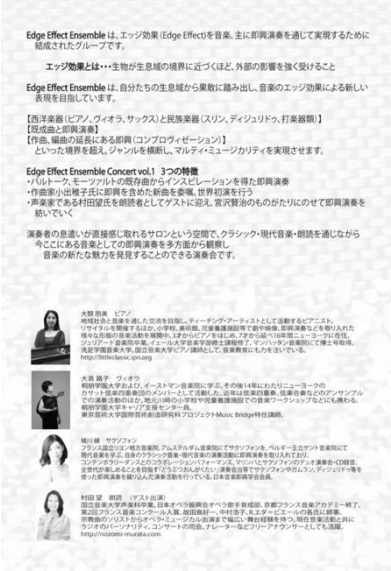
・即興のコンサートは生まれて初めて体験だったのですが，色々な可能性がありそうです．

・美は乱調にあり，と言いますが，乱調をいかにして美となすかが，この演奏会のテーマだったように思います．

試行錯誤で始めた EEE(Edge Effect Ensemble)の旗揚げコンサートですが，JASMIM より 助成金を頂いたことにより，心強いエールをいただいた心持ちです．引き続き研究を重ね，演奏の機会を創出して参りますので，今度ともよろしくお願いいたします．

【コンサートの様子】

【コンサートのチラシ】



Edge Effect Ensemble は、エッジ効果（Edge Effect）を音楽、主に即興演奏を通じて実現するために結成されたグループです。

エッジ効果とは・・・生物が生息域の境界に近づくほど、外部の影響を強く受けること

Edge Effect Ensemble は、自分たちの生息域から果敢に踏み出し、音楽のエッジ効果による新しい表現を目指しています。

【西洋楽器（ピアノ、ヴィオラ、サックス）と民族楽器（スリン、ディジュリドゥ、打楽器類）】
【既成曲と即興演奏】
【作曲、編曲の延長にある即興（コンプロヴィゼーション）】
といった境界を超え、ジャンルを横断し、マルティ・ミュージカリティを実現させます。

Edge Effect Ensemble Concert vol.1 3つの特徴
・バルトーク、モーツァルトの既存曲からインスピレーションを得た即興演奏
・作曲家小出稚子氏に即興を含めた新曲を委嘱、世界初演を行う
・声楽家である村田望氏を朗読者としてゲストに迎え、宮沢賢治のものがたりにのせて即興演奏を紡いでいく

演奏者の息遣いが直接感じ取れるサロンという空間で、クラシック・現代音楽・朗読を通じながら今ここにある音楽としての即興演奏を多方面から観察し
音楽の新たな魅力を発見することのできる演奏会です。

大類 朋美 ピアノ
地域社会と音楽を通じた交流を目指し、ティーチング・アーティストとして活動するピアニスト。
リサイタルを開催するほか、小学校、美術館、児童養護施設等で創作曲後、即興演奏などを取り入れた様々な形態の音楽活動を展開中。3才からピアノをはじめ、7才から延べ16年間ニューヨークに在住。ジュリアード音楽院卒業、イェール大学音楽学部修士課程修了。マンハッタン音楽院にて博士号取得。洗足学園音楽大学、国立音楽大学ピアノ講師として、音楽教育にも力を注いでいる。
http://littlebasic.jpn.org

大島 路子 ヴィオラ
桐朋学園大学および、イーストマン音楽院に学ぶ。その後14年にわたりニューヨークのカサット弦楽四重奏団のメンバーとして活動した。近年は弦楽四重奏、弦楽合奏などのアンサンブルでの演奏活動のほか、地元小規模小学校や児童養護施設での音楽ワークショップなどにも携わる。
桐朋学園大学キャリア支援センター員。
東京芸術大学国際芸術創造研究科プロジェクトMusic Bridge特任講師。

植川 縁 サクソフォン
フランス国立リヨン地方音楽院、アムステルダム音楽院にてサクソフォンを、ベルギー王立ゲント音楽院にて現代音楽を学ぶ。自身のクラシック音楽・現代音楽の演奏活動に即興演奏を取り入れており、コンテンポラリーダンスとのコラボレーションパフォーマンス、マリンバとサクソフォンのデュオ演奏会・CD録音、全世代が楽しめることを目指すビラコラボしゃべらない演奏会当演でサクソフォンやガムラン、ディジュリドゥ等を使った音楽演奏を織り込んだ演奏活動を行っている。日本音楽即興学会会員。

村田 望 朗読 （ゲスト出演）
国立音楽大学声楽科卒業。日本オペラ協興会オペラ歌手育成部、京都フランス音楽アカデミー終了。第2回フランス音楽コンクール入賞。故田島好一、中村忠子、ルエダ・ビエールの各氏に師事。宗教曲のソリストからオペラ・ミュージカル出演まで幅広い舞台経験を持つ。現在音楽活動と共にラジオのパーソナリティ、コンサートの司会、ナレーターなどフリーアナウンサーとしても活躍。
http://nozomi-murata.com

2021 年度 JASMIM 助成金 実施報告

若尾 裕

助成イベント名：Creative Music Festival 2021

JASMIM 補助金をいただきました CMF2021「外の音楽」は予定通り 2021 年 8 月 8・9 日に開催されました.

コロナの状況，台風の接近など直前まで開催が危ぶまれましたが，ちょうど台風が前日に去り，終了直後にコロナの状況悪化で自粛が始まり奇跡的なタイミングでした.

参加者は 13 名で主催者 4 名とあわせて１７名でした．補助金は参加費を軽減するために使わせていただきました.

JASMIM 2021 年度大会開催報告

大会長　藤尾 かの子

今年度で第 13 回目を迎える日本音楽即興学会大会は，2022 年 1 月 9 日（日），10 日（月・祝）の二日間にわたり，zoom によるオンラインで実施されました．本来，今大会はエリザベト音楽大学での開催を予定していましたが，新型コロナウイルス感染症拡大の影響により，昨年度に引き続き二度目のオンライン開催となりました．今大会では，研究発表 8 件，パフォーマンス発表 2 件が行われました．これらの発表は多様性に富み，実に豊かな内容でした．大会長として最も気がかりであったのはインターネットの接続トラブルについてでしたが，発表者及び参加者の皆さまのご協力により，大会は終始円滑に進行し，盛会のうちに終了いたしました．

今大会のテーマは，音楽教育学者の坪能由紀子氏による基調講演のタイトル「即興は冒険だ！～音楽を創造し，共有し，発展させよう！～」と同一にいたしました．感染症拡大の影響により，with コロナと呼ばれる時代に突入する中で，私たちは多くの制約を受け，困難に満ちた対応が迫られてきました．音楽に携わる者は，パフォーマンスの場，教育の場，研究の場など，各々のフィールドにおいて，様々に試行錯誤し，模索する日々が依然として続いています．そのような中，このパワーが湧き出てきそうなテーマに，即興を主軸とした人間と音楽との関わり方に対して重要な示唆を得ることができるのではと期待を寄せ，このテーマを本大会のテーマとしても掲げることといたしました．

基調講演では，坪能氏より，日本の教育界における音楽づくりと即興の変遷に加え，国内外での即興のワークショップや，坪能氏が考案した，授業者・授業者に音楽上の情報を提供する者・子どものつくり出す音楽を自らの音によって支える者という三つの役割が明確化された TAS モデル（T：Teacher, A：Adviser, S：Supporter）を用いた教育現場での即興演奏など，数多くの映像と共に，大変興味深い実践をご紹介いただきました．坪能氏による実践例からは，「誰でも参加可能」であることや「自由であること」，さらには「多様な音楽様式への広がり」という音楽づくりの特徴について学ぶと同時に，子どもと音楽即興の関わりについての見識を深めることができました．坪能氏の言うように，これからの音楽教育の存在価値が「創造性」の育成であるとするならば，自らの音楽観やこだわりをもとに独自の音楽を創り上げていく即興の教育的価値はますます高まっていくのでは，と胸が高まりました．

大会二日目，締め括りのプログラムとして，昨年度に引き続き「JASMIM マッチングプロジェクト」を活用した会員・非会員による交流会が行われました．このプログラムを通して，研究者や演奏者を含む実践者らは，即興にまつわる自身に関係する分野の人や，あるいは他分野の人とオンライン上で交流し，活発なディスカッションが行われました．即興を主軸として，みなさまがゆるやかに繋がることができた，豊かな時間であったように思います．

このように，2 回目のオンライン開催となった本大会は試行錯誤しながらの実施ではありましたが，大会全体を通して「音楽と人間のあり方」それ自体を問い直す機会が多くありました．大会開催までの道のりにおいて，至らない点が多々ありましたが，参加者のみなさまにはご協力と

寛容なご対応をいただきました．心より御礼申し上げます．次回の第 14 回大会では，また新たな試みや学びが実現されることを切に願っております．

JASMIM ジャーナル（日本音楽即興学会誌）第 7 巻

The Journal of The Japanese Association for the Study of Musical IMprovisation, Vol. 7

発行日：2022 年（令和 4 年）2 月 28 日

編集・発行：日本音楽即興学会

編集委員：安藤 大地（委員長），嶋田 久美，田中 順子，若尾 裕