

# 音楽表現における即興演奏の指導について —コード進行に着目して—

夏目 佳子

A Study on Methods of Teaching Improvisation in Music Expression  
— Focusing on Chord Progressions —

NATSUME Yoshiko

## 1. はじめに

演奏者が感じたことや思ったことを音に現し演奏していく即興演奏は、音楽を表現する1つの手法である。即興演奏は、音楽を表現する上で、演奏者によって工夫されることで、演奏者の個性を引き出すことができる。楽譜から作曲家の思いを読み取り演奏することも重要であるが、自らの気持ちを表現したり、あるテーマから導き出したものや感じたものを表現する即興演奏は、音楽を演奏する上で、重要な役割を果たしていると考えられる。

また、即興演奏は、多くの音楽の教育の場面でも役立っていると考えている。本学における保育内容（音楽表現）の授業では、保育者に必要な様々な音楽表現の技術を習得していく。その中の一つにリトミックがある。リトミックの教育は、リズム運動、ソルフェージュ、即興演奏の3つから構成されている。

本研究では、リトミックの教育を行う上で重要とされている内容の1つである即興演奏について検討する。保育の現場で音楽に瞬時に反応する子どもたちの行動に対応して音楽を演奏するためには、保育者にとって即興演奏の習得は重要と考えるからである。そこで、どのような即興演奏の技術を身につけることができれば保育の実践に役立つのかを、即興演奏を実践するための第一段階として検討する。具体的には、楽曲を分析することでコード進行を明らかにし、明らかにしたコード進行を使用して、どのように即興演奏に取り組むことができるのかを検討する。ここで見つけ出すコード進行と音楽の特徴を知ることは、即興演奏の際に演奏者がイメージした内容を演奏する際に役立つはずである。また、楽曲分析により明らかにしたコード進行を取り入れた即興曲を演奏できれば、保育の現場におけるリトミックの実践に活用できるであろう。

即興演奏をするために、どのようにコード進行を取り入れれば演奏しやすくなるのかを提案し、さらに、この即興演奏の方法を学生が習得できれば、保育の現場でリトミックを行う際の

一助になると考えている。これが、本研究のねらいである。

## 2. リトミックと即興演奏

リトミックは、音楽に触れながら、音楽能力や情操を育て、子どもたちの潜在的な基礎能力の発達を促す教育法で、エミール・ジャン＝ダルクローズによって考案された。ダルクローズは、和声を指導していた教育者で、学生を指導している中で、学生たちは聴覚の訓練が不足し、心で音楽を感じることが十分でないと考えていた。子どもの頃から良い音楽を習得できるとよいと考え、子どもたちを指導し、子どもの基本的な音楽能力と潜在的な基礎能力を伸ばす方法としてリトミックを考案した。

リズム運動では、例えば、音楽の流れによって感じたことを、身体で表現していく。また、音の強弱や音価の違いなどを表現していく。音楽に合わせて歩く、走るなど、さまざまな動きをし、音楽の変化に合わせて即時反応を行っていく。ソルフェージュでは、例えば、歌唱や音の高低を聴き分けることなどを習得していく。そして、即興演奏では、例えば、子どもたちが音楽を聴き、その聴いた音楽に合わせて表現する。指導者は、子どもたちが音楽に合わせて表現できるように音楽を演奏していく。

リズム運動やソルフェージュを行う時に、指導者は、子どもの反応に合わせて音楽を演奏していくことになる。この場合、即興での演奏が多くなる。あらゆるイメージを音で表現できれば、即興演奏をしやすくなる。即興演奏を習得することは、保育者養成のためのリトミックの教育に重要なことである。

## 3. 即興演奏を行うために

即興演奏というと、一般的には難しいイメージが多いようである。どのような流れで曲を構成したら良いのかなど、即興演奏に慣れていないと、演奏者は不安になるようである。

即興演奏を行うには、コード進行を理解することが有効であると考えている。コード進行のパターンを基本にしていけば、ある程度の楽曲を即興演奏することは可能であろう。自由に演奏し、音楽を表現していくことは即興演奏の一つであると考えられるが、即興演奏を実践で行うためには、コード進行のパターンをある程度習得しておくことと演奏しやすいと考える。

そこで、音楽表現の授業の中で行う即興演奏について、実践で行うためのポイントを考えていきたい。演奏までの流れは、以下の通りである。

- (1) 何種類かのコード進行を習得する。
- (2) 習得したコード進行から、コードのリズムを変化させたり、拍子を変化させたりする。
- (3) コード進行の調を変化させる。
- (4) コード進行を基に、メロディーを演奏する。
- (5) 音の高低や強弱を意識したり、動物などをイメージし、オリジナルの曲を演奏する。

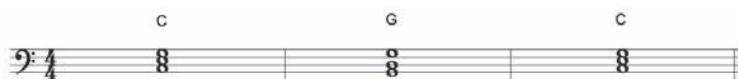
本研究では、コード進行に着目しているため、前述の(1)から(3)について、詳しく検討していく。(4)と(5)の「動物などをイメージし、オリジナルの曲を演奏する。」に関しては、今後、検討していきたいと考えている。

(1) 何種類かのコード進行を習得する。

コード進行には様々なパターンがある。演奏しやすい形は、カデンツに基づく和音の機能で表すと、I—V—I、I—IV—V—Iなどで、コード進行で表すと、C dur の場合、C—G—C、C—F—G—Cである。学生が実践するためにはコード進行で理解し習得する方が分かりやすいと思われる。譜例1は、C dur の場合のI—V—I、つまり、コードネームで表すとC—G—Cである。Cは基本形、Gは第1転回形\*を用いている。

\*第1転回形:和音の第3音が楽譜上で一番下にある形。譜例1の2小節目の和音の形である。

譜例1



譜例2は、C dur の場合のI—IV—V—I、つまり、コードネームで表すとC—F—G—Cである。Cは基本形、Fは第2転回形\*\*、Gは第1転回形を用いている。

\*\*第2転回形:和音の第5音が楽譜上で一番下にある形。譜例2の2小節目の和音の形である。

譜例2



これらのパターンを習得し、即興演奏に慣れてきたら、コードの種類を増やして演奏していくと良いと考える。

(2) 習得したコード進行から、コードのリズムを変化させたり、拍子を変化させたりする。

リズムの変化に関しては、和音の連続するリズムを、アルベルティ・バスに変更するなどして変化を持たせる。拍子の変化では、4/4拍子を3/4拍子に変更して演奏するなどを検討する。

(3) コード進行の調を変化させる。

長調を短調に、短調を長調に変化させる。例えば、C dur を c moll にする、c moll を C dur にするなどである。また、C dur のコード進行のパターンを G dur や F dur のコード進行のパターンに変化させることもできる。

譜例 1 のコード進行 (C—G—C) を c moll に変化させると、譜例 3 のコード進行 (Cm—G—Cm) になる。譜例 3 の 2 小節目の音は、B2 の音が c moll の第 7 音であり導音となるため、コードは G となる。

#### 譜例 3



和音の機能の I—IV—V—I のコード進行を C dur で考えると、コードは前述の譜例 2 の C—F—G—C となる。このコード進行を c moll にすれば、譜例 4 のようにコードは Cm—Fm—G—Cm となる。

#### 譜例 4



長調を短調に変化させるだけでも、曲の印象は、かなり異なることになる。これを習得すれば、いろいろな表現が可能になるであろう。

また、調を変化させることは、演奏の表現力を向上させることにも役立つと考えている。歩くイメージを表現するのに四分音符を連続して演奏する、走るイメージを表現するのに八分音符を連続して演奏するという表現方法は、よく使用される方法である。そこに、長調と短調の違いを加えることで、曲想は、大きく変化する。四分音符の連続で歩く場合、長調であれば元気に歩く、短調であれば元気なく沈んだ気持ちで歩くなど、同じ歩くでも、音楽の表現の仕方が異なり、音楽の表現により身体表現は異なってくるであろう。さらに、演奏の仕方でも曲の雰囲気を出すことができる。元気に歩くのであれば、大きな音で一音一音をはっきり演奏してみることも可能である。元気なく沈んだ気持ちで歩くのであれば、ゆっくりしたテンポで、重々しい音色で演奏すると、元気に歩く時と異なる表現ができる。長調と短調の違いで表現を変化させることができるので、ピアノで表現する力も身につけていくであろう。

リトミックでは、音楽に合わせた表現を動きで表すことも重要であるので、調号やリズム、

拍子の違いは、大切な要素になってくる。調や拍子を変化させれば曲調は変化するし、リズムを変化させれば曲の雰囲気を変化するであろう。その結果、動きの表現の仕方も変化できる。

#### 4. 楽曲分析から検討する即興演奏

即興演奏において、様々なテーマに合った楽曲を演奏するためには、多くのコード進行を習得することは大切である。前述した「3. 即興演奏を行うために」の「(1) 何種類かのコード進行を習得する。」の箇所に該当する。即興演奏の学習の初めの頃は、演奏しやすいI、IV、Vの主要三和音を使用するパターンを、まずは2つくらい習得していくと良いと考えている。

本研究では、ソナチネの楽曲を主な対象として、楽曲のコード進行とそのコード進行の使用方法を、以下の方法で分析していく。

- (1) 同じ音（和音）の箇所を見つけ出し、何種類の和音があるのかを分析する。
- (2) その音は、和音で表すと何の音になるのかを考える。左手の音（コード）だけを考えるのではなく、右手のメロディーにも和音構成音が入っていないか確認する。和音構成音は、小節内の全ての音から見つけ出すようにする。
- (3) 和音を小節ごとに並べ、コード進行を見つげ出す。

学生が演奏しているピアノ曲の中にも、学生がコード進行を分析しやすい楽曲はいくつかある。その楽曲を分析することにより、コード進行を学習できる。現在演奏している楽曲を分析することも重要であるが、即興演奏を行うためには、様々な楽式や演奏方法を学習することも大切であると考え。そこで、本研究では、ソナチネの楽曲を主な対象として分析を行う。その中から、学生がコード進行を見つけやすい楽曲を選曲し、楽曲分析を行う。ソナチネの楽曲を主な対象として分析するのは、コード進行がわかりやすい楽曲があるからである。また、楽譜を見た学生が、「音が多くあり、リズムも難しい」と感じ、演奏するのが難しそうであると思ってしまうソナチネやソナタであっても、シンプルなコード進行が使用されている楽曲があることを理解し、コード進行の観点から学生が演奏している教材のピアノ曲との類似点を理解できると考えるからである。

譜例5と譜例7、譜例10、譜例12、譜例13は、コードネームを記載している。コードネームは、前の小節と同じコードの場合、その小節にコードは記載しないことが多いが、本研究では、小節ごとのコードの変化を明確に示すため、全ての小節にコードネームを記載してある。

< I—V—I の場合：左手の動きの変化 >

譜例5は、クーラウ作曲ソナチネ Op.20 No.1 の第3楽章の冒頭16小節目までである。コード進行に注目しているため、譜例は、スラーや強弱記号などを省略している。また、コードネームを記載している。

この楽曲での学習ポイントは、次の通りである。

- コード進行を習得する。
- コード進行から、コードのリズムを変化させる。

## 譜例 5

譜例 5は、ピアノの伴奏譜を示しています。4つのシステムに分かれています。各システムは、右手のメロディと左手の伴奏（主に和音）で構成されています。コード進行は、C, C, C, G7, G7, G7, G7, C, C, C, G7, G7, G7, Cと続きます。

## 譜例 6

譜例 6は、この楽曲を和音で表している。譜例 5 の 1 小節目から 6 小節目までの左手はト音記号で表記されているが、譜例 6 では全小節目同じヘ音記号で記載した。

譜例 6 は、この楽曲を和音で表している。譜例 5 の 1 小節目から 6 小節目までの左手はト音記号で表記されているが、譜例 6 では全小節目同じヘ音記号で記載した。

左手の演奏の方法は、1 小節目から 8 小節目までは和音で演奏し、9 小節目から 16 小節目まではアルベルティ・バスで演奏している。コード進行に関しては、8 小節目と 16 小節目のコードの演奏は、8 小節目は  $G_7$  から  $C$  のコード進行で、16 小節目は  $C$  のみと異なっているが、1 小節目から 8 小節目までと 9 小節目から 16 小節目までのそれぞれの 8 小節において、 $C$  から  $G_7$ 、 $C$  になるコード進行は同じである。 $C$  から  $G_7$ 、 $C$  というコード進行 ( $C-G_7-C$ ) が 2 回ある。 $C-G_7-C$  は、 $C$  dur の  $I-V_7-I$  という進行になる。同じコード進行を演奏して

いても、左手の伴奏の音型・ポジションの違いで、楽曲の印象が変化する。

また、5小節目と13小節目のコードが $G_7$ になっているのは、5小節目と13小節目の右手のメロディーの1拍目がF5になっているからである。この右手の音（F5）は和音構成音とみなして良いと考えられるため、左手のコードのみを見るとGになるが、 $G_7$ としている。

4小節目から8小節目の1拍目までのコードは $G_7$ である。4小節目から6小節目までは第1転回形であり、7小節目と8小節目の1拍目までは基本形である。また、12小節目から14小節目までは第1転回形であり、15小節目は基本形である。同じコードの $G_7$ であっても、基本形や転回形を使用することにより、音の響きに変化があるように聴こえる。同じコードが連続して演奏される場合には、基本形と転回形を使い分けても良いと考えられる。

右手のメロディーは、8小節目と16小節目の演奏の仕方は異なるが、1小節目から7小節目と9小節目から15小節目までは、同じである。同じメロディーであっても、左手のリズムが変化することによって、楽曲の印象が変化している。

リトミックでは、和音であれば跳ぶ、跳ねるなどの表現ができるであろうし、16分音符の箇所は、速く走る表現ができるであろう。これらの動きは、動物などに例えて表現していくことができるであろう。

< I—V—I の場合：コード進行の繰り返しでの強弱の変化 >

譜例7は、クーラウ作曲ソナチネ Op.55 No.1 の第2楽章の冒頭16小節目までである。コード進行に注目しているため、譜例は、スラーなどを省略している。また、コードネームを記載している。

この楽曲での学習ポイントは、以下の通りである。

- コード進行を習得する。
- 音の強弱を意識し演奏する。

冒頭のアウフタクトの音から8小節の2拍目までは *p*、8小節の3拍目から16小節の2拍目までは *f* になっている。コードを演奏する左手もメロディーを演奏する右手も、8小節ごとに2回同じことを繰り返しているが、音の強弱を変化させる必要があり、演奏者には表現力が必要になってくる。音の強弱により曲の表情を変化させている。

リトミックの表現においては、同じ動作の繰り返しであっても、動作の強弱を変化させることで力強さであったり、静かさであったりと表現を変化させることができる。演奏する曲の音と同じであっても、*f*（強く）と *p*（弱く）の音の強弱の違いを音量の差で演奏すると、リトミックでは強弱の異なる動作で表現することが可能になる。

コード進行は、C— $G_7$ —C、C—G—C になる。このコード進行を繰り返している。和音の機能では、I— $V_7$ —I、I—V—I という進行になる。Gと $G_7$ の音の数の違い（3音と4音）はあるが、CとG（ $G_7$ ）の2種類のコードで楽曲を演奏していることになる。

## 譜例 7

Example 7 is a piano accompaniment score in 3/8 time. It consists of four systems, each with a treble and bass staff. The first system starts with a piano (*p*) dynamic and features chords C, C, G7, and G7. The second system features chords G, G, C, G, and C, with a forte (*f*) dynamic marking. The third system features chords C, C, G7, and G7. The fourth system features chords G, G, C, G, and C, ending with a piano (*p*) dynamic marking.

## 譜例 8

Example 8 shows two systems of bass clef staves. Each system contains eight measures of block chords, representing the harmonic structure of Example 7 reduced to its essential chords.

## 譜例 9

Example 9 shows two systems of bass clef staves with block chords. Below the first system, Roman numerals are provided: C: I, V7, V, I, V, I. Below the second system, the numerals are: I, V7, V, I, V, I.

譜例 7 の楽譜を 1 小節ごとに和音で並べると、譜例 8 になる。譜例 8 を見ると、3 つの和音がある。また、譜例 9 は、和音の機能を表している。

3 小節目と 4 小節目、11 小節目と 12 小節目の  $G_7$  と 5 小節目と 6 小節目と 7 小節目の 3 拍目、



13小節目と14小節目と15小節目の3拍目のGは、C durの $V_7$ とVの違いであるため、Vの和音で考えると、I—V—Iのパターンになる。コード進行では、C—G—Cとなる。16小節目の長い演奏箇所であるが、C—G—Cのコード進行で演奏の長さが変化しているため、コード進行としては理解しやすいと考える。

#### < G dur の場合 >

譜例10は、ドゥセック作曲ソナチネ Op.20 No.1の第2楽章の冒頭8小節目である。コード進行に注目しているため、譜例は、スラーや強弱記号などを省略している。また、コードネームを記載している。

この楽曲での学習ポイントは、以下の通りである。

#### ●コード進行を習得する。

前述した譜例5と譜例7の2曲の楽曲はC durであったが、この楽曲はG durになっているため、コード進行の使用の方法に着目する。

この楽曲はG durなので、GがIとなる。1小節目から4小節目までは、和声の機能はI—I—IV— $V_7$ となる。IVは、第2転回形を用いている。コード進行ではG—G—C— $D_7$ となる。5小節目から8小節目までは、和声の機能はI—I— $V_7$ —Iとなる。5小節目と6小節目は、同じコードのGであるが、左手の動きを見ると、5小節目は基本形、6小節目は第2転回形である。譜例11の和音の機能を並べると、I—I—IV— $V_7$ —I—I— $V_7$ —Iとなる。コード進行では、G—G—C— $D_7$ —G—G— $D_7$ —Gである。

#### 譜例 10

#### 譜例 11

<転調している場合>

譜例 12 は、モーツァルト作曲ソナタ K.545 の第 1 楽章の冒頭 4 小節である。譜例は、スラーや強弱記号などを省略している。また、コードネームを記載している。

この楽曲での学習ポイントは、以下の通りである。

- コード進行を習得する。
- コード進行の調を変化させる。

譜例 12

楽曲の冒頭は C dur で始まる。この形が、楽曲の途中で F dur に転調される。譜例 13 で、42 小節目から 45 小節目までである。C dur から F dur に転調されているため、音程は、完全 4 度上になっている。譜例は、スラーや強弱記号を省略している。また、コードネームと拍子記号を記載している。

譜例 13

譜例 12 のコード進行は C—G<sub>7</sub>—C—F—C—G<sub>7</sub>—C となり、譜例 13 のコード進行は F—C<sub>7</sub>—F—B<sup>b</sup>—F—C<sub>7</sub>—F になる。

譜例 12 と譜例 13 をコードで表すと、譜例 14 と譜例 15 になる。この楽曲の場合、左手の音の高さがト音記号の位置で表記されているため、譜例 14 と譜例 15 もト音記号で記載しているが、実際に左手で演奏する際には、1 オクターヴ下の音で演奏すれば良い。音の高低を表現したい場合には、演奏する鍵盤の位置を上下変化させていけば良い。

譜例 14

## 譜例 15



譜例 14 は C dur で譜例 15 は F dur であるが、和音の機能では、どちらも、 $I-V_7-I-IV-I-V_7-I$  となる。調が変化しても、同じコード進行のパターンを使用することが可能である。また、調が変化することで曲のイメージが変化するため、曲の雰囲気を変化させたい場合などに転調を使用することができる。

## 5. 教育的意義とまとめ

ある程度のコード進行を習得すれば、そこにメロディーを加えていくことで、いろいろな表現や演奏をすることが可能となる。本研究では、 $I-V-I$  と  $I-IV-V-I$  の 2 つのカデンツに基づく和音の機能に注目し、コード進行の検討を行った。この 2 つのパターンのコード進行を基にして、リズムや拍子を変化させ、音の強弱や高低を工夫することで、曲のイメージは変化し、身体表現も様々な表現ができるようになるであろう。同じ和音を繰り返して表現することで、音楽の長さが長くなり、曲が長くなれば曲を変化させる様々な表現が可能になるであろう。基本的なコード進行ではあるが、 $I-V-I$  と  $I-IV-V-I$  のパターンは即興演奏に適したパターンといえる。また、多くのパターンを習得すれば、保育の実践の場面に合った音楽表現のレパートリーを広く持つことが可能となるであろう。

即興演奏の得意な演奏家は、多くのコード進行などを習得し、それらを駆使しながら演奏をしていると思われる。学生が、様々なコード進行や音楽的表現を習得し、これらをいかした演奏ができるようになれば、即興演奏が上達するであろう。コード進行の理解は即興演奏に必要な事柄である。

ピアノの楽曲を分析する場合には、左手のコードなどに注目するだけでなく、右手のメロディーにも和音構成音があるため、左右の手の音を意識しながらコードを明らかにすることが必要である。また、和音の音が散らばっているので、楽曲の音が和音構成音なのか非和声音なのかを見分けることも必要になってくる。コードの構成音を理解することで、ある音がコードに必要な和音構成音なのか非和声音なのかを見つけ出すことができるようになるであろう。楽曲分析では、和音構成音を見つけることは重要な過程である。

また、学生が学習しているピアノ曲を楽曲分析することは、コード進行と和音の構成さらに和音の響きに関する意識を高めることになると考えている。楽曲分析が難しい箇所ではなく、わかりやすい箇所から取り組んでいく方が良くであろう。その際には、和音構成音のみではなく音楽の流れ（フレーズ）を意識して分析するのが望ましい。実際に演奏する楽曲を分析することは、演奏の表現力の向上にも役立つと考えている。

## 6. 今後の課題

本研究では、コード進行に着目し楽曲分析することで、リトミックの即興演奏の実践につなげるための提案を行った。今後は、これらを実践し、保育の学習に携わる学生やリトミックを学習する学生の指導に役立て、即興演奏を身近に行うことができる技術を学生が身につけることができるよう、学習させていきたいと考えている。旋律の即興での演奏については今後の課題である。

また、楽曲には、変奏曲や組曲など、様々な種類の曲がある。それらの特徴を踏まえながら楽曲を分析し、コード進行の習得と即興演奏の実践の指導に役立てていきたいと考えている。

### <参考文献>

- 
- Kenny, B. J., & Gellrich, M. (2002) "Improvisation" *The Science & Psychology of Music Performance*, pp. 117-134.
- Dalcroze, E. J. 板野平訳 (1970) リズム運動 全音楽譜出版社
- 板野平監修 鈴木明子編集 (1988) リトミック 12 か月 チャイルド本社
- エリザベス・バンドゥレスパー著書 石丸由理訳者 (1996) リトミック教育のための原理と指針 ダルクローズ  
のリトミック ドレミ楽譜出版社
- 国立音楽大学附属幼稚園 (1980) 幼児のためのリトミック 国立音楽大学