

室内楽の練習場面におけるメタファー表現の使用 ——概念領域と身体動作の傾向を中心に—— Metaphorical Expressions in Chamber Music Rehearsals: Focused on Conceptual Domains and Gestures

西田紘子, 横森大輔[†]
Hiroko Nishida, Daisuke Yokomori

[†]九州大学

Kyushu University

nishida@design.kyushu-u.ac.jp, yokomori@flc.kyushu-u.ac.jp

Abstract

This article examines metaphorical expressions by professional and amateur musicians observed in performance rehearsals. In contrast to previous studies that focused on theoretical and analytical discourses (Saslaw, 1996 and 1997/98; Johnson & Larson, 2003; Straus, 2011; Nishida, 2012) and studies based on anecdotes from music lessons (Schippers, 2006; Furukawa et al., 2014), the current work investigates the interactions among chamber music groups and attempts to reveal the specific kinds of metaphors. Based on approximately 33 hours of recordings of rehearsals by five groups, we have collected 240 examples of (possible) metaphorical expressions, except idiomatic metaphors, and identified recurrently used target and source domains (Lakoff & Johnson, 1980).

Keywords — Metaphor, Chamber Music Rehearsal, Conceptual Domain, Gesture

1. はじめに

1.1. 音楽とメタファー表現

人は、直接的な言語化が困難な領域について語る際、しばしばメタファー表現を利用する。音楽は、そのような領域の一つである。すなわち、楽曲やその演奏の仕方について何かを伝えようとする場合、音楽以外の概念に喩えることによって効果的な伝達を行うことができる。

音楽について伝える際のメタファー表現については、これまで、音楽理論・分析上の言説におけるメタファー表現の研究が盛んに行われてきた (Saslaw, 1996 and 1997/98; Johnson & Larson, 2003; Straus, 2011; Nishida, 2012)。例えば、概念メタファー理論 (Lakoff & Johnson, 1980) に基づいて音楽理論家ハインリヒ・シェンカーらの言説におけるメタファー表現を読み解いた研究では (Saslaw, 1996 and 1997/98), 理論的言説では空間に関する身体的経験が時間概念に写像されていること、また、音楽分析では物理的空間が投影された「概念的空間」(すなわち楽譜上の空間) が用いら

れること、言語表現と視覚表現 (図など) がメタファーの種類によって使い分けられていることなどが指摘されてきた。とりわけシェンカーの理論・分析的言説における概念的空間においては、言語表現および視覚表現を通して楽曲が物語化されていることが示されている (Nishida, 2012)。しかし、音楽理論・分析の言説において行われているのが楽曲について分析し、読者に伝えることであるのに対し、演奏の現場で行われているのは、楽曲の分析を伝え合うことだけではなく、自分たちの音や演奏がどのようなものであるか、どのように演奏すべきか等を伝え合うことである。その意味で、音楽理論・分析上の言説におけるメタファー表現と、演奏の現場におけるメタファー表現では、種類・分類の点で重複する部分もあるが、演奏の現場では、音楽理論・分析上の言説では使われない、音楽づくり特有のメタファー表現があると推測される。

演奏の現場において演奏家たちがメタファー表現をどのように用いているかという点については、数は多くないものの、先行研究が存在する (Schippers, 2006; 古川ほか, 2014)。Schippers (2006) は、レッスン場面におけるメタファー表現を「クリシェ的メタファー」「創造的メタファー」「曖昧な修辭表現あるいは指示的表現」に分類している。クリシェ的メタファーとは、例えば「フレーズが上昇する」といった言い回しであり、この場合、生徒に学びは促進されない。「創造的メタファー」とは、例えば先生によって提示されたメタファーが参照した概念領域を、生徒が共有することによってその学びが促進される場合である。一方、「曖昧な修辭表現あるいは指示的表現」は、創造的メタファーとは逆に、先生が提示したメタファーがあまりに特異で、参照された認知的領域を生徒が感じとれない場合である。確かに、多くの音楽用語や慣用的な言い回しの多くは、メタファー表現が術語化したものであると言えるが、本研究では主に、このような慣用的な言

い回しではないメタファー表現のうち、特徴的なものに焦点をあてる。また、古川ら（2014）は、合奏指導において指導者であるプロの音楽家が用いる技術・表現上のメタファー表現の例を挙げているが、メタファー表現を概念領域の点から分類する必要がある。

1.2. 本研究の位置づけ

以上のように、音楽に関するメタファー表現の研究としては、音楽理論・分析上の言説についての研究が盛んに行われている一方、演奏の現場において演奏家たちがメタファー表現をどのように用いているかという点については、逸話的資料に基づく研究が散見される程度であり、実態が十分に明らかになっているとは言えない。

さらに、演奏現場におけるコミュニケーションにおいては、演奏家たちは、身体動作をはじめとする非言語的な記号資源を、言語と組み合わせて意味の伝達を達成しているため（McNeill, 1992; 西阪, 2008; 細馬, 2016）、本研究が対象とするメタファー表現についても、発話と身体動作をセットで分析する必要がある。

以上の背景を踏まえ、本研究では、プロおよびアマチュアの演奏家たちが演奏会本番に向けて行う練習活動をビデオ収録し、認知言語学における概念メタファー理論（Lakoff & Johnson, 1980）に基づき、そこで用いられているメタファー表現について、写像を通して我々が理解するターゲット領域（target domain）は何か、また、理解するために用いられるよりソース領域（source domain）としてどのような概念領域が用いられているか、そしてどのような身体動作を伴っているかといった点を中心に、演奏現場に見られる実践をデータに基づいて記述する。

なお、Schippers（2006）および古川ほか（2014）は、いずれも指導の場面を扱っているのに対し、本研究は、本番に向けた練習活動を取り上げる。その点で、また別種のメタファー表現が観察されることが期待される。

近年、音楽学では「ミュージッキング musicking」（Small, 1998）、すなわち楽曲構造そのもののみならず音楽行為全般に目を向ける視点が現れ（Cook, 2007 and 2013）、演奏者たちを射程に含めた研究に注目が集まってきている。本研究も、その潮流に位置する事例研究として実施しつつ、認知科学との学際的接合を模索するものである（同様の試みとして横森・西田[2017]がある）。

2. 分析の対象と方法

本研究では、プロおよびアマチュアのクラシック音楽演奏家の協力を得て、演奏会本番に向けて行われた（すなわち実験的環境で行われたのではなく、自然に生じた）練習活動のビデオ収録を行った。

収録を行ったのは、いずれも3～5名の規模での器楽合奏である。このうち弦楽四重奏のグループは、常設のプロ弦楽四重奏団であり、本番および練習（リハーサル）の回数が多いこともあって収録データの分量が多くなっている。また、プロのオーボエ三重奏および木管五重奏のグループは、いずれも普段は同じプロ・オーケストラ団体で活動している奏者同士（ピアノ奏者を除く）によるものである。アマチュアの2グループは、楽器演奏を趣味とする大学生・大学院生によるものである。

それぞれの収録量を含めたデータの概要は、下記の表1の通りである。なお、収録時間のうち4～6割程度は楽器を演奏しており、それを差し引いた残り時間に言語的やりとりを行っている。

表1 データの概要

プロ／アマ	演奏形態	収録回数	収録時間（時間）
プロ	弦楽四重奏	9	約23
プロ	オーボエ・チェロ・ピアノ三重奏	1	約2
プロ	木管五重奏	1	約2
アマ	木管五重奏	3	約4
アマ	フルート四重奏	2	約2

アノテーション用ソフトウェア ELAN を用いてこれらの録画データおよびその文字起こしを観察し、メタファー表現が使用された箇所を抽出した。そして、会話分析の手法を用いて（cf. 杉本, 2016）、ターゲット領域（楽曲や演奏の仕方など）について語る際に用いられているソース領域の傾向を調査した。また、メタファー表現を発話する際に伴う身体動作を記述した。

メタファー表現を抽出する際には、Schippers がとり上げた「クリシェ的メタファー」、すなわち慣用度の高いメタファーは対象とはせず、当該の文脈においてこそ成立し、ほかの参与者に学びや発見をもたらすような表現のみを対象とした。ただし、その境界は截然

と定められるものではないため、慣用度がやや高いと判断されるもの、メタファーとして定義しうるものかどうかについて詳細な検討が必要なものも含めて事例を収集した。このような方針で抽出した結果、メタファー表現の事例候補となるものが合計でおよそ 240 件観察された。これらについて一つずつどのような概念領域が用いられているか、すなわちターゲット領域とソース領域を精査し、グルーピングしていった。そのうち頻出する領域および演奏活動に特有と推測される領域について観察をくり返し、メタファー表現と身体動作の関係性について考察を行った。

3. 分析と考察

分析の結果、メタファー表現が用いられる箇所では、参加者は、強弱記号等の楽譜に書かれた情報と、和声進行や転調といった音楽理論的な用語、オノマトペ、さまざまなレベルのメタファー・アナロジー・象徴法、そしてそれに応じた身体動作を併用することで、さまざまな技術上・表現上の問題を議論し、演奏内容を解釈し、楽曲構造をどのように認知・理解しているかをほかの参加者に伝えていることが分かった。また、発話者の視点も、演奏者としての視点、聴衆としての視点など複数にわたった。

どの団体のデータにおいても全体の発話量には個人差があり、それに鑑みると、メタファー表現の多寡に大きな個人差は見られなかった。ただし、アマチュアとプロの団体で比較すると、プロの団体におけるほうがメタファー表現の頻度が高く、種類も豊富であったと言える。団体内の立場に関しては、練習の進行を司る役目を担う参加者がいる場合、その参加者がほかの参加者に比べてメタファー表現や身体動作が多くなる、といった傾向は明確には観察されなかった。

3.1. 概念領域

まず、抽出されたメタファー表現が多数・多岐にわたったため、ターゲット領域とソース領域の特定を試みたところ、いずれも複数あり、両領域の対応づけには一定の傾向があることが判明した。主なターゲット領域は、以下の 9 つに分けられた。

- (1) 個々の音
- (2) フレーズなど楽曲の一部
- (3) 響き
- (4) 楽曲の様式

- (5) 楽曲の構造
- (6) 演奏
- (7) 奏者
- (8) 上記 7 つのいずれかが重なり合うもの
- (9) ターゲットが特定できないもの

一方、主なソース領域は、互いに関連し合う以下の 9 つに分類された。

- (a) (音などを) モノ、存在のあるものとして
- (b) (音などを) エネルギーをもつものとして
- (c) (楽曲の流れなどを) 道筋のあるものとして
- (d) (演奏などを) 会話として
- (e) (奏者などを) 話者として
- (f) (演奏などを) 社会的組織として
- (g) (楽曲の構造などを) 物語として
- (h) 上記 7 つのいずれかが重なり合うもの
- (i) ソースが特定できないもの

(a) ～ (i) のターゲット領域の事例を種類ごとに一つずつ、その際のソース領域とともに下記の表 2 に挙げる。

表 2 ソース領域の事例

S 領域	T 領域	メタファー表現の事例
(a)	(2)	「100 [練習番号] の中身がもうちょっとあってもいい気がする」
(b)	(3) (5) つまり (7)	「こっちの勢いに完全に負けてるから、エネルギーがもっとあったほうがいいかな？」
(c)	(5)	「進む感じがほしい」
(d)	(3) (5) つまり (7)	3.3.の 1 つ目の具体例を参照
(e)	(2) (5) (6) つまり (7)	「けっこうきちんとしゃべる感じで」
(f)	(2) (5) (6) つまり (7)	「人数が増えるところはまずはしっかりちゃんと集合しましょう」
(g)	(4) (5)	「この場面転換は、物語みた

	つ ま り (7)	いに変化していけば」
(h)	(2) (5) (6) つま り (7)	「[3 連符の] 着地点をしっかり 合わせてもらえると、メロ ディが主張しやすい」
(i)	(8)	「ちょっとオンっぽい感じっ ていうか」

(S 領域：ソース領域, T 領域：ターゲット領域)

このように、概念領域間の近接性などの点で、メタフ
ァー性の程度は多岐にわたっていた。また、そこで用
いられる言語形式に関しても、隠喩や直喩などのさま
ざまな形態が用いられていることが分かった。

これらの領域に目を向けると、最も多く用いられて
いたのが、音楽の理論・分析的言説においても、また
音楽以外の分野でも頻繁に用いられる「移動」を基盤
とするものであった。この移動という概念のもと、楽
曲や演奏には出発点と目的地がある、すなわち「道筋」
があるというソース領域が具現化されていた。また、
移動するという考え方と不可避的に関連して、音が「物
体」であるという概念も、基盤の一つに数えられる。
音を物体として捉えることによって、音や楽曲の一部
は、モノとして理解されたり、運動したり（例：「全体
的に息のスピードがほしいかな、音に、全体的に、音
程にリズムカルっていうか進む感じが」）、エネルギー
や存在感を有するものとして表現されたりしていた。

次に、演奏活動に独特のソース領域として「会話や
物語などの言語的活動」を基盤とするものがある。こ
れには、奏者を話者や語り手として捉える場合、楽曲
の一部を会話として捉える場合、演奏を会話として捉
える場合、楽曲全体を物語として捉える場合など、複
数のレベルの対応づけが観察された。それらのメタ
ファー表現上の特徴は、個々の事例についてその文脈
を丹念にたどる必要があり、次節で具体例を挙げるこ
ととする。

さらに、どの団体においても多用されていたオノマ
トペのうち、メタファー的に用いられたオノマトペの
事例もいくつか観察された。例えば、曲調が「なんか
じゅわーんと」というオノマトペで描写されている事
例があった。ここでは、音を表現するオノマトペでは
明らかにないものが、音楽について伝えるのに用いら
れている。

ほかに、音や楽曲の一部をモノにたとえる事例と関
連して、音や楽曲の一部、あるいは演奏を「テンショ

ンのあるもの」として理解する事例も複数観察された。
一方、メタファーと定義しうるかどうかについて議論
を要する事例には、音楽を音楽にたとえる事例（例え
ば、指揮者を欠いた室内楽に対して、指揮者のいる音
楽にたとえる）も複数見られた。これらについては、
「ある概念を、それとは別の領域の概念でたとえる」
というメタファーの捉え方を再考したうえで分析する
必要がある。

3.2. 身体動作

ほぼ全てのメタファー表現において身体動作が観察
されたが、その量には個人差が見られた。アマチュア
の奏者は少ない、プロの奏者は多い、といった一般化
を行うためには、今後さらに多くのデータを分析する
必要がある。

全体的な傾向として、身体動作の特徴として 3 つの
傾向が挙げられる。1 つ目は、発話内容のうち視覚的
に描けるものを描く類像的ジェスチャー（*iconic
gesture*）が用いられる傾向であり、例えば音程の上下
を手で描く、手を水平方向に移動させることによって
道筋を描くといった具合である。弦楽器の場合は、手
のみならず、手でもつ弓によって描写されることも多
かった。2 つ目は、メタファー表現はオノマトペを伴
って発話されることが多く、オノマトペの発話時に手
が広げられたり円を描いたりするといった身体動作が
数多く見られた（ただし、これは、メタファー表現で
あるか否かを問わず、オノマトペ全般に見られる傾向
であろう）。3 点目として、メタファー表現が発話さ
れる会話の文脈とは無関係に、楽譜を手や弓で指すとい
う身体動作、すなわち指差しジェスチャー（*pointing
gesture*）も一定数観察された。これらの場合、発話者
がほかの参与者に視線を向けることはほとんどなかつ
たが、発話自体はほかの参与者に向けられており、演
奏について語るといふ一つの行為において注意が 2 つ
の方向に分岐していたと言える。楽譜を見るという行
動とほかの参与者に向けて発話するという行動は、（楽
譜を参照しなければ、発話内容が滞るという意味で）
完全に別個のものではなく、相互に補完的なものであ
る。したがって、このような事例における関与のあり
方は、楽譜に基づく演奏を行うクラシック音楽の演奏
に特有の特徴とみなしうる。

3.3. 具体例

具体例として、音楽理論・分析上の言説には観察さ

れにくいタイプのメタファー表現として、語りに関連したソース領域が具現化したものを挙げ、身体動作も含めて特徴を考察する。付録のトランスクリプト 1 と 2 を参照されたい。

トランスクリプトに挙げた 2 つの事例は、オーボエ、チェロ、ピアノによる三重奏の練習場面からとられたもので、いずれの事例においても「会話」という単語が発話されている。1 つ目の事例において練習されている曲は、カール・ライネッケというロマン派に分類される作曲家の楽曲である。オーボエ奏者とチェロ奏者が、付点 8 音符と 4 分音符を伴う同じメロディを奏する箇所について議論している場面で、チェロ奏者がその弾き方や両奏者の演奏法のずれに疑念を呈すると、オーボエ奏者が 25 行目で「だから、ほんと、なんか会話だし」と発話している。この発話は、両奏者の演奏を会話にたとえている。その意図は、次のように解釈されるだろう。すなわちこのメタファー表現は、27 行目で「ロマン派だし」という理由づけによって言い換えられ、31 行目で「なんか、モーツァルトとかハイドンみたいに、みんなが同じことしなくっても」とさらに言い換えられている。このようにライネッケというロマン派の作曲家の音楽をモーツァルトら古典派の作曲家の音楽と比較することで、前者の音楽が後者の音楽のように整然とした様式にならなくてもよいということを示唆しているのである。ここでのターゲット領域は、楽曲の様式とそれに応じた奏法であり、ソース領域は、会話である。オーボエ奏者は、25 行目で「会話」という単語を発話する際に、左手を左右に動かしている。これは、会話のやりとりを手で描いたものと推定され、その意図は、会話というメタファー表現の「強調」と、やりとりを視覚的に描くことによる「説明」であると考えられる。ほかの事例においても身体動作は、手によるものが多く、メタファーを視覚的に描くという点で具象的に相互理解を進める手段として機能していた。この例でもチェロ奏者は、オーボエ奏者の比喻に対して「うんうん」と応答することで (26・28 行目)、オーボエ奏者によるメタファー表現を通した奏法の提案を是認している。

2 つ目の事例は、20 世紀フランスの作曲家フランシス・プーランクが作曲した三重奏の練習活動において、オーボエ奏者が、チェロ奏者が音を少し切りすぎているのではないかと指摘する場面である。29 行目に「もうちょっと楽しく会話」というチェロ奏者の発話が見られる。発話が途中で切れているため、「楽しく会話す

る」なのか「楽しく会話として演奏する」なのかといった詳細は不明である。しかし、この発話は、31 行目で「ウキャキャキャキャってやってる」という、さらなるオノマトペ的メタファーで言い換えられている。ここでは、チェロ奏者が「会話」というメタファーに対して自己修復を行っていると考えられ、「やってる」という動詞から、「会話」の語が参与者の行為に向けられたメタファーであることが分かる。さらに 33 行目で「3 人がやってるのはもっと出たほうがいい」と言い換えられており、この言い換えのプロセスは、自身の主張を展開するうえで効果を生じさせている。35 行目では「数学チックすぎて」という対比的な形容がさらに続く。この事例のターゲット領域は、演奏する行為であり、ソース領域は、会話するという行為であると考えられる (ただし、35 行目を除く)。29 行目でチェロ奏者は、「会話」と発話する際に、左手でもっていた楽器を右手に預けて左手を自由にしようとして、左手を前に広げてそのまま左膝を叩いている。また、31 行目の「ウキャキャキャキャ」の発話時にも同じ動作がくり返されている。この身体動作の用途は、メタファーの強調であると考えられるが、このように、発話されるメタファーが更新されていても同じ身体動作がくり返されることで、29 行目と 31 行目の発話の意図が同一であることが、視覚的に示唆されている。なお、33 行目の「3 人」では、3 人への指差しが行われており、この身体動作は、説明および強調を目的としていると推定できる。

以上の事例の分析を通して、メタファー表現および同時に生じる身体動作は、参与者間で相互行為が達成されるプロセスにおいて、楽譜に書かれた技術や表現に関わる情報、音楽理論上の概念、各参与者の認知的・知覚的体験、表現上の欲求を仲介し、統合する手段となっていると言える。

4. 終わりに

以上、本研究を通して、演奏現場における音楽づくりのプロセスにおいて用いられるメタファー表現の概念領域のうち主たるものが特定され、それらが発話する際の身体表現の諸傾向が明らかになった。前者の概念領域に関しては、メタファー表現におけるターゲット領域とソース領域はそれぞれ複数あり、また両者の対応づけも文脈に応じて多岐にわたることが判明した。とりわけ、同じ単語によるメタファー表現が用いられている箇所でも、概念領域は異なる場合があるという

点が特徴的であることが示唆的である。この点から、メタファー表現について検討する際には、単に単語を抽出するのみならず、会話分析の手法を通じて文脈を分析する作業が不可欠であること、それによって発話連鎖のパターンも明らかになってくると言える。後者の身体動作に関しては、メタファー表現が用いられる箇所にはほぼ必ず身体動作が見受けられたことから、身体動作が言語的表現の補足や付随物として機能していると捉えるよりも、両者が相互行為の達成において共生的なもの（西阪, 2008）として機能していると捉えたほうがよいと言える。

今後の課題として、メタファー表現の抽出および分類に際しては、単語単位に注目して抽出・分類する方法以外に、発話における課題あるいは身体動作ごとに抽出・分類するといった方法について検討の余地がある。そのほか、今回対象としたデータのうち、同じ団体に対して複数回の収録を行ったものがあるため、練習の進行段階に応じて、使用されるメタファー表現に変化が見られるかどうかを分析すること、用いられているメタファー表現の間テキスト性（例えば音楽評論における言説からの影響）について考察すること、今回の結果と、非メタファー表現と身体動作の関係とを比較することなどが挙げられる。

謝辞

本研究における練習（リハーサル）活動の録画に快くご協力くださったクアルテット・エクセルシオ（Quartet Excelsior）様、ピアニスト・阿部真弓様、九州交響楽団オーボエ奏者・佐藤太一様、チェロ奏者・石原まり様ならびに木管セクションの皆様、木管アンサンブルの会 F·ramo の皆様に深く感謝申し上げます。また、会話におけるメタファーの使用についてご助言をくださった広島国際大学の杉本巧氏に御礼申し上げます。

本研究は、2017年度稲盛財団研究助成およびJSPS 科研費 17H00914 の助成を受けたものです。

参考文献

- [1] 古川康一・升田俊樹・西山武繁, (2014) “合奏指導における比喩表現の役割”, 第28回人工知能学会全国大会論文集, pp. 1-4.
- [2] 細馬宏通, (2016) 『介護するからだ』医学書院.
- [3] 西阪仰, (2008) 『分散する身体——エスノメソドロジ的相互行為分析の展開』勁草書房,
- [4] 杉本巧, (2016) “会話をデータとするメタファー研究の意義と展望”, 広島国際大学総合教育センター紀要, pp. 151-163.
- [5] 横森大輔・西田紘子, (2017) “弦楽四重奏リハーサル場面における演奏の中断と再開の相互行為分析”, 人工知能学会言語・音声理解と対話処理研究会 (SLUD) 第79回研究会資料集, pp. 1-6.
- [6] Cook, N., (2007) “Performance Analysis and Chopin’s Mazurkas,” *Musicae Scientiae*, Vol. 11, No. 2. pp. 183-208.
- [7] Cook, N., (2013) *Beyond the Score: Music as Performance*. Oxford: Oxford University Press.
- [8] Johnson M. and Larson, S., (2003) “‘Something in the Way She Moves’— Metaphors of Musical Motion”, *Metaphors and Symbol*, Vol. 18, No. 2, pp. 63-84.
- [9] Lakoff, G. and Johnson, M., (1980) *Metaphors We Live by*. Chicago: University of Chicago Press. (ジョージ・レイコフ, マーク・ジョンソン, (1986) 『レトリックと人生』渡部昇一・楠瀬淳三・下谷和幸訳, 大修館書店.)
- [10] McNeill, D., (1992) *Hand and Mind: What Gestures Reveal about Thought*. Chicago: University of Chicago Press.
- [11] Nishida, H., (2012) “Narrativity in Heinrich Schenker’s Interpretations in Musical Works”, *Journal of Schenkerian Studies*, Vol. 6, pp. 67-91.
- [12] Saslaw, J., (1996) “Forces, Containers, and Paths: The Role of Body-Derived Images Schemas in the Conceptualization of Music”, *Journal of Music Theory*, Vol. 40, No. 2, pp. 217-243.
- [13] Saslaw, J., (1997/98) “Life Forces: Conceptual Structures in Schenker’s Free Composition and Schoenberg’s the Musical Idea”, *Theory and Practice*, Vol. 22-23, pp. 17-33.
- [14] Schippers, H., (2006) “‘As if a little bird is sitting on your finger . . .’, Metaphor as a Key Instrument in Training Professional Musicians”, *International Society for Music Education*, Vol. 24, No. 3, pp. 209-217.
- [15] Small, C., (1998) *Musicking: The Meaning of Performing and Listening*. Hanover, NH: University Press of New England. (クリストファー・スモール, (2011) 『ミュージッキング——音楽は〈行為〉である』野澤豊一・西島千尋訳, 水声社.)
- [16] Straus, J. N., (2011) *Extraordinary Measures: Disability in Music*. Oxford: Oxford University Press.

【付録】

トランスクリプト1 [ライネッケ 01,4:50]

- 1 (10.4)
 2 Vc: ()°
 3 Ob: ああ, いい. い[まの (.) んだよね?]
 4 Vc: [(こ)んな感じ- =聞いてて] どうですか?
 5 Pf: うん, [いい感じ.]
 6 Vc: [なんか, す]いま[せん, ちょっと,] (0.2) わたし,
 7 Ob: [うんうん.<]
 8 (0.8)
 9 Vc: 今, フーヤッフーって, く- くっつけちゃたかな: と思って, でもそのミッラ- (0.3) ミ- の四分音符はあ,=
 10 =ちゃんと切ってるもんね?
 11 (0.2)
 12 Ob: うん. ()ねえ, そんな, [あの,]
 13 Vc: [全然気にし]ない?
 14 Ob: う[ん. うん. うん.]
 15 Vc: [平気? >すま]せん< .hh [hh
 16 Ob: [全然今の, な- なん(か), たぶん付[点の処理なんだと(思う):
 17 Vc: [()]
 18 (0.3)
 19 Vc: [柔らかく,]
 20 Ob: [なんか+]六分のほうのお, (0.3) .hh え:なんつうの, 詰め具合:はあ, たぶんちょっとお, ずれててもお,
 21 (0.1)
 22 Vc: 構わないか.
 23 Ob: いいと思う.
 24 Vc: それで(も)まあ, (きを-) 気をつけます(よ), ちょっと. uHEHHEH (すいません)
 25 Ob: だからほんと, なんか, 会話だし[い,
 26 Vc: [うんうん]うんうん.<
 27 Ob: ロマン派だし.
 28 Vc: うん[うん.]
 29 Ob: [なんか]ほんとに,
 30 (0.2)
 31 Ob: .hh なんか, モーツァルトとかハイドンみたい(h)に(h), みんなが同じことしなくっても,
 32 Vc: うん, ちよ[つと変えても. ん::.]
 33 Ob: [ちょっとずつずれてて]いい↑けどお, たぶん, 付点のスピード感みたいな, [なんか,]
 34 Vc: [うんうん.]
 35 (0.5)
 36 Ob: わからんけど, 弓の,
 37 Vc: 速[さね?]
 38 Ob: [なんか,] うん.
 39 Vc: 気をつけるそこ.
 40 Ob: す- スピ[ード感,] (0.2) みた[いな.
 41 Vc: [もうちょっと,] [()]
 42 Ob: こっち[も,
 43 Vc: [うん. [うんうん.]
 44 Ob: [うん. メゾ]フォルテの時はもうちょっとついてく-
 45 (0.2)
 46 Vc: >うんうん[うんうん.<
 47 Ob: [あのスピ]ードついていくようにして.

トランスクリプト 2 [プーランク 01,12:55]

- 1 Ob: secco を, (0.1) ちょっと, 加減しても[いいような気]がする.
 2 ((23 行省略. 「音価を長くすることでその分, 同じ音量でもお客にはよく聞こえる」という話を Ob がする))
 3 Vc: OK. (0.1) 気をつけますわ.
 4 (0.2)
 5 Ob: だから, 少し, ピッピッピッピってあんまし過ぎ=-
 6 =まあ[こう, こっちはする] し- し- しちゃうけどお, ((「こう」から「する」まで自分に指さし))
 7 Vc: [ん::]
 8 (0.4)
 9 Vc: でも[私も確かにその,]
 10 Ob: [ちょっとあ- あの音]楽的に, ちょ[つと]違うのになるかもわかんないけど,
 11 Vc: [うん.]
 12 Ob: でもいいと思う別に []これは.
 13 Vc: [>うんうん<.]
 14 (0.4)
 15 Vc: .hh でも確かにここは, 4 番はトレセックだけどお,
 16 (0.8)
 17 Vc: こっちはセックだもん↑ね_
 18 Ob: あ確かに.
 19 (0.3)
 20 Vc: だか[らち-]あたしは[(なんか),]
 21 Pf: [ああ]
 22 Ob: [トレじゃない]んだね [EHHEH HEH HEH HEH]
 23 Vc: [そう, わたしはちょっと]変えたほうがよかったなって今,
 24 そっかいと思ったね(h)(い)(h)ま(h))[(す)(h)い(h)ま(h)せ(h)ん(h) .hh][HAHAHAHAHAHAH]
 25 Ob: [いやいやいや.][(僕:も,ごめんそこまで]考えてなかった
 26 Vc: あ, いやいや, なんか今, ちょっと気づいた.
 27 Ob: でも確かにそうだね_
 28 (0.1)
 29 Vc: .hh (だ/でも) ↑もうちょっと楽しく会話- ((「会話」で左手を振り下ろす))
 30 (0.2)
 31 Vc: ウキャキャキャキャってやってる:, ((「キャキャッ」で左手を回しおろす。「会話」の時と相似的な動き))
 32 Ob: ウキャキャ(h)キャ(h)-
 33 Vc: あの:, (0.2) 3 人がやってるのはもっと出たほうがいいよねと ちょっと今, (0.3) あ, なんか:,
 34 (0.8)
 35 Vc: ちょっと,(0.4)なんか, まあ数学チック過ぎて. [(なんか感じない?)]
 36 Ob: [なんかそれこそ]今止めたあたりになってきたらなんか=
 37 =自然になって[きた].
 38 Vc: [うん>そうそうそうそうそう<その前の 2 からは, ちょっとなんかまだイマイチ,
 39 (0.5)
 40 Vc: [なんか,]
 41 Ob: [ちょっとか]たい?
 42 Vc: ちょ(h)つと(h)[か(h)た(h)い(h)なって]思っつつ(h)たの.
 43 Ob: [もしかしたら.]
 44 (0.2)
 45 Vc: .hh >でも<わたしが弾けてないからね_ (0.2) あたしはこの: か~ (0.1) 上行形弾けてないけどね_