

音楽教育で使用する「音」の理解

—「楽典」の理解を効果的に支援する音楽指導法—

Understanding of “Sound” used in music education

—The way to teach music which supports understanding of musical grammar effectively—

辻井 直幸

Naoyuki Tsujii

要旨 (Abstract)

音は目に見えない。音楽教育は、この目に見えないものを見る(把握する)試みである。音楽を楽しむだけであれば可視化は不要だが、より深く味わうには、その原理を知ることが求められる。特に楽譜の意味は大きく、今では最も音楽を形に表したものである。本稿では、「音」を表現する楽譜に焦点を当て、生徒がより興味を持って取り組む音楽指導を提案する。楽譜の歴史的な成り立ちから、楽譜の見方(音の3要素、音の分類)、その他の日常音、音楽でも「音」の表し方を、順を追って論じていく。楽譜だけでなく、その音楽の創作時代や文化背景を理解するには、学問的アプローチが必要だが、それが反って理解を阻むという矛盾が生じる。筆者はそれを「音楽のジレンマ」と呼ぶ。音楽世界の現状を考慮すると、継続してきた音楽指導に対しコペルニクス的転回が求められる。

キーワード: (大衆音楽) (音楽史) (楽譜) (記号) (音の分類)

I. 学ぶ音楽と楽しむ音楽

音楽を可視化するための、伝統的な方法である「楽譜」は、記号や用語の組み合わせで出来ている。それらは単なるシンボルの集合体ではなく、機能的に織り込まれたテキストプログラムである。「音楽言語」とも言うべきそのプログラムは、人間の感情面にも作用を及ぼす不思議な力を備えている。さらにそれは、「時間」の流れの中に存在し、平面ではなく、空間を通してより立体的なつくりとなっている。優れた作品は「変化」と「統一」という一見、反対のようなものが有機的につながりあい、相補的な絶妙なバランスの上に成り立っている。それらは、まさに神業といえよう。筆者もその秘密に心を奪われ、それを解き明かそうと、この道を選んだ者の一人であるが、何年経っても、その入り口にすら立てていない。それほど、理解するには難しい「音楽」ではあるが、「楽しむ」ためには理屈は不要である。ただ「聴く」だけだから、誰にでもできる。素直な気持ちで、音の世界に漂うだけでよい。余分なことを教わるから、余計分からなくなってくる。しかし、説明しないと「教えた気」にならないのが教師気質である。彼らは、その行為が音楽をより「嫌い」にさせることを自覚できない。音楽とは本来「我慢」して、聴くような品物では無いはずである。もし、その音楽が生徒にとり「難しい」と感じるものなら、工夫が必要である。芸術的な音楽は、「難しかった」ということが分かるだけでも、実は生徒にとって進歩なのである。つまり、気をつけるべきことは、我々教師は「難しい」＝「嫌い」という図式を生徒の心の中に植え付けないことである。もし、生徒がそのようなならば、むしろ教師は指導しないほうがよいと言える。

教師は、生徒が「難しい」と思ったことを、逆に大切に、否定しないことから始めるべきである。「難しく」感じている生徒には、「難しくない」ものから徐々に聴かせていく指導法が望ましい。アイドルソングしか興味のない生徒には、アイドルソングから導入するしかない。そのためには、教師に相当な音楽スキルが必要になる。なぜならアイドルソングの中にある芸術的要素を、掴み出さなければならないからである。音楽系大学で古典的な教育しか受けていない教師には、これは至難の技である。

全く音楽が嫌いな生徒は、ほとんどいない。以前行ったアンケート(図1.)を見ても、音楽の授業で聴く音楽は嫌いだが、家では好きな曲を聴いている生徒は多い。根本的には音楽を嫌いなものは少ないので、どんな音楽も根本は「同じ」であることを指導者が認識すれば、生徒は必ず指導の過程で変化するはずである。それは、優れた音楽には、もともと優れたエネルギーが流れているからである。生徒が少しでも興味を持ったなら、それを増幅して、生徒が「もっと知りたい」と思った瞬間に、音楽は本当の姿を現すだろう。そこから、ようやく本当の音楽の世界に入っていくことになる。このように生徒が学びたいと思った時に、はじめて教師の「教える」という行為が成立する。教育とは、教師と生徒が「啾啄同時」の関係を築くということに尽きる。

一番好きな曲を教えてください (中学生 260 人)	
アイドルソング	109 人
和製ポップス	90 人
洋楽ポップス	18 人
アジアンポップス	4 人
ゲーム音楽	8 人
映画音楽	4 人
アニメソング	12 人
演歌	0 人
民謡邦楽	0 人
クラシック	9 人
ジャズ	0 人
その他(応援歌)	2 人
とくに無し	4 人

図1.(2018年度調べ)

II. 音楽史から見た「楽譜」の生い立ち

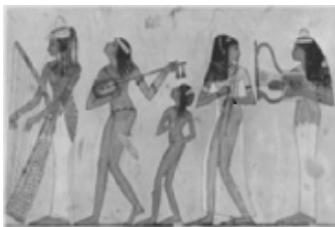


図2.

前章で述べたように、「音楽」を教えるということは、実はとても「危険」な要素を含んでいる。反って音楽を難しくし、余計に「音楽嫌い」を生む可能性があるからだ。しかし、より深く音楽を学びたい者にとり、特に楽典の勉強は重要な知識である。なぜなら音楽は「楽譜」を媒体に、発展・進化してきたものだからだ。



図4.

西洋音楽の歴史は、音楽史によれば宗教的な儀式や祈りから始まり、古代の音楽としてエジプトやメソポタミヤの壁画(図2)等にも、楽器を演奏している様子が残っている。さらに中世の音楽は、教会等で単旋律(モノフォニー)の聖歌が生まれ、主に声楽が中心となって発達していった。はじめて音楽が楽譜として残されたのは、ネウマ譜(図3)といわれる譜線のない楽譜のグレゴリオ聖歌(11世紀)である。現代の楽譜に相当する「ドレミ」の元は、後で詳しく述べるが、イタリアのガイード・ダレッツォ(991年頃~1050年頃)が四線譜として

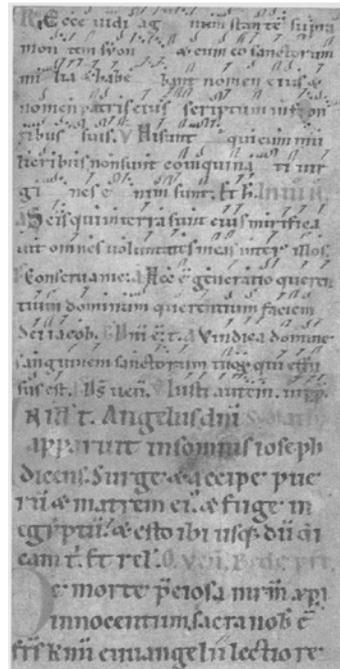


図3.

記譜法を発明したことによる。14世紀になると、さらに簡単なリズムも表せるようなネウマ譜（図4）が残っている。

1501年頃には楽譜の印刷技術が開発され現在の五線譜のような形の楽譜（図5）が広まっていった。教会が中心であった音楽も、その頃には宮廷を中心に栄えていった。その代表的な作曲家には「ジョスカンデブレ（1450.頃～1521.仏）仏」や「パレストリーナ（1525.頃～1594.伊）」がいる。17世紀に入ると楽器の性能も向上し、特にオルガンやチェンバロといった楽器が活躍をするバロック音楽の時代に入っていく。バッハやヘンデルといった巨匠達が数多くの名曲を楽譜として残している。18世紀になると音量の変化が難しかったチェンバロやクラヴサンという鍵盤楽器が現在の「ピアノ」に発達していく。この楽器（ピアノ）は当時、大きな音から小さな音まで演奏が可能な楽器として、「ピアノフォルテ」という名前が付いた。現在は、それが略されて「ピアノ」と呼ばれている。また、何億円もすると言われるストラディバリウス（ヴァイオリン）もこの時代に作られた名器である。このようにして、音楽史ではJ.S.バッハ（1685.～1750.独）を「音楽の父」として、その後「古典派」「ロマン派」という時代に進んでいくことになる。当初、宮廷で栄えた室内楽も、更に楽器の編成が大きくなっていき、オペラなどが上演できる劇場（コンサートホール）へと演奏の場を広げていった。音楽を記譜する楽譜も、現在の



図5.

ような五線譜が主流となり、印刷技術の向上に伴い、美しい形で残されていくようになった。楽聖ベートーヴェンが書いた作品は200年近く経った今でも、かなり正確な形で残されているのは、五線譜（楽譜）が果たす役割が大きい。近代になるとオーケストラの楽器編成も3管編成を超え、何十段もの楽譜（総譜・スコア）で記譜されるようになり、現代音楽と呼ばれる

III. 楽譜の見方

ここからは、実際に使われる楽譜と音の関係について説明していく。

(1) 音について

音は空気の振動である。その振動の波（音波）が人間の鼓膜まで伝わり感知されることが「聞こえる」状態である。従って、空気の無い宇宙空間では音楽は存在しなくなる。水中でも振動は伝わるため音は聞こえる。鼓膜に振動が伝われば感知されるため、頭蓋骨を直接振動させれば金属のような物質でも音を伝えることはできる。音には次の3つの要素がある。

① 音高

物理学では周波数と呼んでいて、ヘルツ(Hz)という単位で表す。音楽の基準音とされる一点イ音は、周波数の440Hzにあたる高さである。これは1939年にロンドンで行われた国際会議で定めたものである。周波数は数字が大きくなるほど音は高くなり、二点イ音は880Hzになる。基準の440Hzも、演奏する団体によって違い、近年は442Hzのように上がっていく傾向にある。反対にバロック音楽のように古い時代では、基準音も低かったとされている。それは、その頃、録音機は発明されていないが、当時のオルガン等で半音程低い楽器（バロックピッチ）が残されているからである。古典派の時代（クラシカルピッチ）は現在より1/4音程低かったとされ、基準音は時代と共に上がっていく傾向にあるといえる。

音の高さは、音楽記号では五線譜に記される音符の高さで表すことになる。

② 音強

音波の幅が広いと、空気の圧力も変化し、音圧が増すことになる。海上の波も大きな波と小さな波があるのと同じだ。音圧が大きいと、音が大きいということになる。

音圧の単位はデシベル(db)で表し、音楽記号ではfやpで表す。

③ 音色

音波は音の波だと述べたが、その波の質の違いが音色となって感知される。一口に音波といっても実は色々な音(倍音)の波が組み合わされて「音」が作られている場合がほとんどである。海上の波にも色々な形があるのと似ている。倍音を含まない純粋な単音色は、オシロスコープで見ると綺麗なサインカーブを描いている。テレビ・ラジオでたまに聞かれる、あの「ポー」といった音叉のような音である。楽器でたとえるなら、フルートの音色が一番近いと筆者は考える。音色は色々な音波の組み合わせにより変化し、また音と音との組み合わせから新たな波も生まれ、多彩な形相を見せる。

音楽記号では、発想記号で曲のニュアンスを表したり、個々の楽器名で音色を決定したりしている。

(2) 音の分類

では私達が普段、日常で聞く音を分類してみると、大きく次の3種類に分かれる。

① 純音

前項でも少し説明したが、倍音も含まない一定の周波数しか持たない純粋な音を純音と呼んでいる。先ほど述べた、音叉や時報の音などはこれにあたるが、現実には、全く混じり気を何も含まない「純粋な音」というのは存在しない(できない)ので、形而上のものといえる。近似値のものは、「シンセサイザー」という電子楽器の発達で、一般の音楽愛好家でも簡単に作り出されるようになった。

② 楽音

私達が聞いている現実の音は、色々な音波が集まってできている。その中で、はっきりとしたピッチ(周波数)が感じ取れる音を楽音と称している。このピッチは一概にはいえないが、複合された音波の平均値や一番音圧の強い音の基音で決まることが多い。楽音にはメロディやハーモニーとして音楽に使用できるものもあるが、逆に音楽で使用されているものだけを「楽音」と定めてはいない。

③ 雑音

楽音はピッチがあると言ったが、明確なピッチを持たない音も存在する。波形がいくつも重なって規則性のない振動が起こっている場合に雑音(ノイズ noise)が生じることが多い。太鼓などのように明確なピッチを持たない打楽器はこの部類に入る。楽音のようにピッチを持った波形でも、瞬間的に発音された場合はピッチは知覚されないだろうし、いくつもの違う周波数を同じパワーでならした場合などは明確なピッチは得られにくい。これらも、見方を変えれば雑音の状態といえよう。雑音は、昔は音楽の分野でもよく説明されていたが、いわゆる「ノイズ」として捉えれば、機械類から出る不必要な成分の音と混同されるので、音楽で使用される場合は雑音と呼ばれるようになり、雑音とは区別するようになったのだと筆者は推察している。今回、雑音として取り上げたのは、現在の「雑音」の定義(注1.)が、太鼓の打撃音のように、短い時間の中で発音されるものを指している場合が多く、実際の音楽ではシンバルロールのように、長い時間持続できることを考慮したものである。ただし、詳しく見ると、シンバルロールも打撃音が連続しているため持続したように聴こえるので「雑音」の定義は、間違っていない。

また、ピアノの音のような楽音でも、更に詳しく見るとハンマーが弦を打った瞬間は「コツン」という「噪音」が入るので、「噪音」と「楽音」がくっついたものと言える。このように理屈をこねると、何がなんだか分からなくなるので、大まかに、「楽音」と、それ以外を「非楽音」、というように、便宜上、2つに分類することもある。

(3) その他の音としての「騒音」

音の分類は上記①②③の3種類とすることが最も多く、騒音は含まないのが通例である。それは上記①②③は実際の音のことを指しているが、騒音は、不快な音という意味で、人によって異なる感覚的な音であるからである。しかし、あえてここに取り上げてみたのは、今回の(2)では、「普段、私達が聞く音」を分類しようとしたためである。つまり、音楽は「人間の聴覚を刺激したときに生じる、感情的な精神の高揚を芸術的な分野で具象化したもの」であるとした場合に、反対に人間を不快にさせる「音」も「私達が聞く音」、として存在するからである。

さて、社会には色々な不快な音が存在するが、それらを総じて「騒音」と呼んでいる。しかし、不快に感じる感覚は、人によって異なるので、楽音であっても「騒音」として捉える人々も沢山いる。特に音量的な部分でそれらは問題視されることが多いため、「騒音量」として何デシベル以上は、苦痛の臨界値とするような研究もなされている。さらに、ガラスを擦ったり、板を爪で引っ掻いたような、特定の周波数によっては、音量ではなく、その音色によって不快を感じるものも存在する。先程から定義するように、騒音は不快な音なので、ほとんど音楽には使用されないが、音楽そのものが騒音になり得るとするのは、とても皮肉な話である。ここにも「音楽のジレンマ」が見て取れる。

前述の(2)と(3)を足した場合、合計4種類の音が存在することになるが、程度の差はあっても、この音は「絶対に音楽には使わない」、と言い切ることは難しい。特に現代は色々な音楽が作り出されており、芸術であっても実験的なものも存在する。その究極は、世界的によく知られている、ジョン・ケージ (John-Cage 1912. ~1992. 米) が1952年に作曲した「4分33秒」という作品である。この曲はピアノ曲ではあるが、全くピアノの演奏をしないという、無音の作品である。音の無い音楽を作ってみても、必ず音は存在してしまうことを証明したこの作品は、反対にどんな音でも音楽として使用できるということを示唆している。因みにこの曲は、実際のコンサートホールで演奏されたり、レコードやCDとしても販売されたりしている。現在では、ロックバージョンといったアレンジもされているというから、音の概念の変容に驚く。(注2.)

(4) 音楽で使われる「音」の表し方

先ほどから述べているように、音は音の波としての振動であるため、目には見えない。その音を素材として音楽をつくり、芸術として必要な時に演奏(再生)するためには、視覚的に書き表す必要がある。ここからは、音を目に見える形に書く方法を見ていきたい。

① 音につけられた名前

ド	レ	ミ	ファ	ソ	ラ	シ	ド	イタリア語「階名」
は	に	ほ	へ	と	い	ろ	は	日本語「音名」
C	D	E	F	G	A	B	C	英語「コードネーム」
c	d	e	f	g	a	h	c	ドイツ語「実音」
I	II	III	IV	V	VI	VII	I	ローマ数字「和音名」(表.1)

音につけられた名前は、国によって言葉が違うように、呼び方も変わる。わが国では、それを利用し上記(表. 1)のように、必要に応じて使い分ける慣習がある。一番多く用いられているのが、学校の音楽の授業で指導されている「ドレミファソラシド」だ。カタカナで表記されるが、もとはイタリア語である。楽譜上の音符を読むときに、演奏家の多くは、この読み方をしている。声楽家だけではなく、楽器の演奏家であっても、ソルフェージュし、声に出して音程などを確認する場合に、この発音を利用している者は多い。我が国ではこれを「階名」と呼んでおり、「階名」で歌うことを階名唱という。

Festa Junii. 24.

Hymn.
2.

図6.

ヨハネ賛歌
 UT queant laxis Re-sonare fibris Mi-ragesto-
 rum Fa mili tuorum, Sol-ve Pollu-ti La bi-i re-a-tum,
 Sancte Jo-hannes, 2.Nunti-us celso veni-ens Olympo,
 (表.2)

Ut queant laxis
 リラックス 脱力
 Resonare fibris
 レゾナンス 響く
 Mira gestorum
 ジェスチャー 演奏 F
 amuli tuorum
 ファミリー 仲間
 Solve polluti
 ソリューション解決
 Labii reatum
 リップ 発音
 Sancte Johannes
 サンクス 感謝
 (表.3)

ドレミ・・・の原点は中世イタリアの音楽教師グイード・ダレッツォが作ったとされ、1025年頃教会で歌われていたグレゴリオ聖歌を暗記するために作成したとされている。この曲は「聖ヨハネ賛歌」(図6.)という曲で、6つの句が順番に2度ずつ上がっていく作りになっている。その最初の句の文字が現在のドレミの基になるとされる。

このヨハネ賛歌の歌詞は、もともとラテン語であるが、アルファベット(表2.)を用いて書いてみた。歌詞の意味は、誤訳になるが、音楽演奏に役立つように、よく似た英単語を当てはめてみた。(表3.)特に一番左端の文字がドレミファソラシドに近づいているところに注目して欲しい。

この曲を実際に歌ってみたい人のために、下記に、五線譜で書き直してみた。じっくりと、ドレミの原点を感じながら、階名唱していただきたい。

UT QUEANT LAXIS

-HYMN TO ST. JOHN THE BAPTIST-

BY. GUIDO OF AREZZO
ARR. BY. YACHIYO SAIKU

Ut QUE ANT LA _____ XIS

RE SO NA RE FI BRIS

MI _____ RA GES TO _____ RUM

FA MU LI TU O _____ RUM

SOL _____ VE POL LU TI

LA BI I RE A _____ TUM

SANC _____ TE JO _____ HAN _____ NES _____

階名唱は、使用される調によってドの位置が変わるので「移動ド」と言うこともある。この歌い方は調性のある音楽を、全て相対的に「ドレミ」で発音するため、それぞれの音程間隔が等しくなり、音程感も良くなるとされている。しかし、実際の音楽の多くは、多様な調性のものが多く、また、#シャープやbフラットといった変化記号が付くことがある。そのため、器楽の演奏家は楽譜を読む際に「移動ド」では、よけいに分かりづらい場合がある。それらを解消するために、音の高さを固定し、音名として「ドレミファソラシド」を使っている。その場合は、「固定ド」という読み方となる。このように二つの読み方があるが、音楽を研究するような場合は、複数あると区別しにくいので、わが国では「音名」として、「はにほへといろは」という日本語を使用することになっている。従って、音名は、そ

の音に対して一つしかない固有の名前となる。また、変化記号に対応するためには#シャープを「嬰」、bフラットを「変」、と書き表すことになっている。このことから、先に述べた、国際ピッチ（ユニバーサルピッチ）である440Hzの音は、「イ音」ということになる。正しくは一点イ音であるが、これは後で述べることとして、この「イ音」を半音上げた場合は「嬰イ音」と呼び、半音下げた場合は「変イ音」となる。ところが、音楽を研究しはじめた音大生などとは違い、実際のオーケストラ・プレイヤー達は、指揮者や団員たちと音を確認する場合に「その変イ音が少し高い・・・。」とは中々言わない。それこそ変だ。そこで、演奏家の場合はドイツ語か英語の「abc」を使うことになっている。独語か英語かは、客演に来たマエストロによって違うのかもしれない。わが国のアマチュアスクールバンドでも、ほとんどドイツ語を使っている。それぞれ「アー、ベー、ツェー、デー、エー、エフ、ゲー、」と発音し、変化音は「is（イス）」や「es（エス）」で表すため、先程の「嬰イ音」は「Ais（アイス）」となり、「変イ音」は「As（アス）」ということになる。

② ト音記号とへ音記号（音部記号）について



図7.

実際に使われるのはこの2種類の記号が多いのだが、その次にへ音記号が多く使われる。それぞれ音部記号と名付けられており、五線上のトの位置やへの位置を決定している。ト音記号は、アルファベットのト音に当たるGの文字を記号化してできたもので、渦巻きの中心が第二線上に描かれ、その音を「一点ト音」とする。（図7。） 同じようにへ音記号は、アルファベットのFを記号化したもので、五線譜の第三線上をへ音と定める。（図8。）



図8.

以上のように、楽譜は5線譜に付けられた音部記号の種類と、付けられた位置によって音の高さが決まってくる。

ト音記号とへ音記号の楽譜を二段にしたものを大譜表という。大譜表は広い

範囲の音域を表すのに適しており、ピアノ曲は殆どこの大譜表を使って書かれている。次に大譜表と音名の関係を分かりやすく楽譜にしてみた。（図9）

音部記号と音名の関係

一点音
二点音
三点音

一下二点音
下一点音
ひらがな音
カタカナ音

ろはにほへ
へといろ
はにほへ
といろ
ハニホヘトイロ
ホヘトイロ
ヘトイロ
ハニホヘ

図9.

② 鍵盤の見方



図10.

音楽を勉強する上で、鍵盤楽器の習得は必修だ。だから音楽大学の学生は、声楽や管楽器の専攻生であつても、ピアノ演奏法は学習しなければならない。鍵盤楽器ではメロディはもちろんのこと、ハーモニーやリズムの再生がたった一人で行うことができる、優れた音楽研究装置といえる。とくにピアノという楽器は、非常に音域が広く、殆どの楽器の

音域をカバーしている。また、鍵盤が低い音から高い音まで、整然と配列されており、視覚的にも音楽を捉えやすい。

鍵盤楽器は黒色と白色の二色の鍵盤で出来ており、二組と三組の黒鍵によって、等間隔に並んでいる白鍵の識別が、可能なものになっている。初めてピアノを習う者には、二組の黒鍵の左下(図10.)の白鍵盤を「ド」と教える。「ド」の位置が決まれば、そのまま右に白鍵盤を押さえて(弾いて)いけば「ドレミファソラシド」となる。

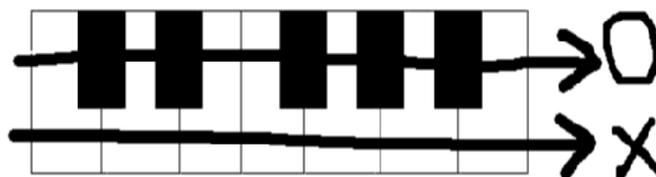


図11.

これをハ長調の音階というのであるが、この白鍵だけを見ているようなビギナーは、なかなかピアノは上達しない。鍵盤は図11.のように見ないと上手く弾けないのだ。それが証拠に、どれだけ上級者といえども、黒鍵盤を布のようなもので隠してしまうと、全く弾くことが出来なくなるはずだ。だから鍵盤は×のようにみてもいけない。×のように見ると鍵盤は白白白白白白白白と並んでいる。しかし○のように見ると、鍵盤は白黒白黒白黒白黒白黒白と並んでいるはずだ。

鍵盤に音名を付けてみたので参考にしてほしい。(図12) 隣どうしの鍵盤の関係を半音と言ひ、隣のとなりは全音

	変二 嬰ハ	変ホ 嬰二		変ト 嬰ヘ	変イ 嬰ト	変ロ 嬰イ	
ハ	ニ	ホ	ヘ	ト	イ	ロ	ハ

図12.

と言っている。そうすると「ハ音」と「ニ音」は隣どうしの鍵盤に見えるが、もうそれは、先ほど述べた「×」で見ていることになる。実際は「変二(嬰ハ)音」が挟まっているから、全音の関係であるはずだ。「ハニホヘトイロハ」と鍵盤を弾いていくと「ドレミファソラシド」と聴こえるのは、鍵盤の関

係が「全全半全全全半」と並んでいるとも考えられる。つまり、このような関係で音が並んだものを長音階ということになる。そして、この場合、ハの音からスタートしているため、ハ長調と名づけられているのである。ニの音から始めて、長音階を作るには、「ニ→ホ→嬰ヘ→ト→イ→ロ→嬰ハ→ニ」と弾いていけばよい。これは「ニ長調」の音階と呼ばれている。

IV. おわりに

音楽の根源になっている「音」について、その生い立ちから見てきた。最初に述べたが、本来、目に見えないものを可視化するため、言語で説明しようとする、反って分かりにくくなるのが「音楽のジレンマ」である。音楽を深く関わる者は、いつもこのジレンマと戦っている。本稿では、音楽を学習する学生のために、より分かりやすく、簡

素に説明したが、文字で記すと、「反って分かりにくく」なってしまった傾向があり、反省をしている。読者が、もし音楽科で教鞭をとることになった場合は、指導した故に「反って分かりにくくならないように」生徒たちを、指導をして頂きたい。もし生徒から「分からない」ことが質問されたら、それをチャンスと受け止め、さらに丁寧に、実際の声や楽器を使って、また教育機器をフルに活用して、分かりやすく解説する方法を追及してほしい。そのためには、バックボーンとなる、強力な「音楽スキル」が必要となる。大袈裟だが音楽教師には、「交響曲一曲」くらい書ける位の資質・能力が必要となる。音楽教師は作曲家でないが、音譜に対しても、その位の取り扱いができれば、かなりの余裕が生まれてくる。音楽教師であるからこそ、絶対的余裕をもって他者に指導できる資質や能力を持ちたいものだ。音楽に対して情熱をもって努力している教師の生き様に、生徒は共感し、音楽への道を共に歩むのである。

文献 (References)

脚注 1) 噪音・・・振動が不規則で、振動時間がきわめて短く、音の高さが特定できない音。

出典：デジタル大辞泉（小学館）

脚注 2) 音楽レーベル「MUTE」の設立40周年企画『MUTE 4.0 (1978 > TOMORROW)』シリーズのメインプロジェクトとなる『STUMM433』は、50組以上のレーベル関連アーティストが、1952年に発表されたジョン・ケージの“4分33秒”を独自の解釈で演奏した映像作品を集めたボックスセット。第1弾として、クロアチアのパフォーマンスアーティストのヴラスタ・デリマーとスロヴェニア製の空中浮遊するターンテーブルをフィーチャーしたLaibachの作品が公開された。中略

参加アーティストには、Laibachに加えて、New Order、Depeche Mode、The Normal、K A R Y Y N、A Certain Ratio、A・C・マリアス、ADULT.、The Afghan Whigs、アレクサンダー・バラネスク、バリー・アダムソン、ベン・フロスト、ブルース・ギルバート、Cabaret Voltaire、Carter Tutti Void、クリス・カーター、クリス・リービング、コールド・スペックス、ダニエル・ブルンバーク、Duet Emmo、Echoboy、Einsturzende Neubauten、Erasure、ファド・ガジェット、Goldfrapp、He Said、イルミン・シュミット、ジョッシュ・T・ピアソン、Komputer、Land Observations、リー・ラナルド、Liars、Looper、Lost Under Heaven、Maps、マーク・スチュワート、マイケル・ジラ、ミック・ハーヴェイ、Miranda Sex Garden、Moby、Mody Lemon、Mountaineers、Nitzer Ebb、NON、Nonpareils、on Dead Waves、Phew、Pink Grease、Pole、ポリー・スカターグッド、Renegade Soundwave、リチャード・ハーレイ、ShadowParty、Silicon Teens、サイモン・フィッシャー・ターナー、The Warlocks、Wire、ヤン・ティルセンが名を連ねる。なお『STUMM433』の純利益は英国耳鳴協会とミュージック・マインド・マターに寄付。その理由として、クレイグ・ギル (Inspiral Carpets) が自身の耳鳴りの影響による心身の不安から不慮の死を遂げたことが挙げられている。

出典：エンターテインメント特化型情報メディア スパイス <https://spice.eplus.jp/articles/224698>