

「ふしづくり」と「音楽づくり」をつなぐ創造性の系譜について

松永洋介

目的

日本で独自に体系化された「ふしづくりの音楽教育」と、イギリスの音楽教育から日本に導入された「音楽づくり」には共通すると考えられる点がある。本研究の目的は、両者における共通点を創造性の側面から比較検討することにある。

結果

「音楽ゲーム」の源流はイギリスの現代音楽に関わるプログラムにあるため、「ふしづくり」とは互いに影響されることなく、それぞれが独自につくり出された体系である。しかし、拍感を重視し、拍を支配する感覚を身につけることが重要であるとする考え方が両者に共通していることが明らかになった。このことは音楽をつくり出すには拍に乗っている状態が必要であることを示している。

方法

山本弘が構成した「ふしづくりの音楽教育」と、ロンドン・シンフォニエッタによる「音楽づくり」の実践事例から、リズムに関わる部分を抽出し分析した。今回は「音楽づくり」に関しては、その導入で用いられる「音楽ゲーム」を対象とした。

内容

1 「ふしづくりの音楽教育」から

(1) 「ふしづくりの音楽教育」について

「ふしづくりの音楽教育」は、25段階 80 ステップから構成された指導体系である。音楽の授業では、毎回最初の15分程度を使って、ここに示された内容を行うように指示されている。

第1段階は「リズムにのったことばあそび」であり4つのステップから構成されている。ここでは「名前呼び遊び」などの遊びを通して、等拍リズムを手拍子で打ちながら、友達やものの名前を言う。これは拍に乗る感覚を育てることを目的としている。

(2) 事例分析 1

ここでは高山市立S小学校1年生の実践(平成18年10月18日)を検討する。

この授業の流れの概略は、①授業の最初に既習曲を歌う、②わらべうた遊び、③リズム遊び、④「ぶんぶんぶん」の学習である。

既習曲を歌い、わらべうた遊びをした後にリズム遊びが行われた。この授業では、「タンとタタ」が行われた。まず最初に教師がものの名前を言い、それに合うリズムを児童が答える形である。例を示す。

教師：みかん

児童：〇〇〇V(タンタンタン・)

教師：みかんの木

児童：〇〇〇V(タタタタン・)

教師：からす

児童：〇〇〇V(タンタンタン・)

教師：さくらんぼ

児童：〇〇〇V(タタタタン・)(以下略)

次いで、半円形になった児童が右から順にもの名前を言っていく、それに対して他の全員がリズムで答える。これをリレー形式で左端まで行う。例を示す。

児童A：ねずみ

児童A以外の児童全員：〇〇〇V(タンタンタン・)

児童B：ばらの花

児童B以外の児童全員：〇〇〇V(タタタタン・)(以下略)

ここでは、子どもは等拍リズムに乗って言葉を書いていくが、このときに2つのことを判断しなくてはならない。

第一に、教師や他の子どもが言った言葉を聴いてそれに対応するリズムを言わなくてはならないことである。これは次の音楽ゲームのところにも共通するコールアンドレスポンス形式である。第二に、この遊びは3文字の言葉と5文字の言葉を交互に言って行かなくてはならない。したがって、自分の番が来たときには、自分の前の子どもがどちらを言ったのかを聴き、自分の言う言葉を考えなくてはならない。教師はそのための補助として、果物や動物の絵を模造紙で掲示しているが、絵を見ながらもそれが何文字かを判断する時間が必要となる。

2 「音楽づくり」から

(1) 「音楽づくり」について

ここでいう「音楽づくり」とは、音楽のルールに則って行う即興的な創作表現をいう。今回対象とした音楽ゲームは、その導入として行われることが多い。そこでは参加者のコミュニケーションを図るという目的の他に、音楽の構造を理解させようとした

り、拍を意識したりすることを目的としている。

(2) 事例分析 2

ここではロンドン・シンフォニエッタによるワークショップによる事例を検討する。これは、1996年3月29日にロンドン・ギルドホール音楽院において、日本の音楽教師のために計画されたものである。

このワークショップではまず、参加者が円を作り、ワークショップリーダーが示す動作を真似していく。

これは大きく3つのまとまりに分類できる。

①ワークショップリーダーの模倣

例えば、ワークショップリーダーの指示に従って、1本指で掌を打ち、2本と次第に増やしていく。次いで5本、4本と減らしていく。さらに、これら一連の動作を速さを変えて行うなどの動作を行う。また、「手拍子回し」も行う。

②4拍子に乗って動作を加える。

例えば、「VVV O」のリズムを手拍子で打ち、さらにこのリズムを分割していろいろなパターンを作る。次いで、4拍子リズムの1拍目を足で打ち、後の3拍は心の中で数える。次に、3拍目に手拍子、2拍子目に膝打ち、4拍目に指打ちと次第に複雑化していき、さらにこれを早くしたり遅くしたりする

③拍に乗って即興演奏をする。

例えば、手や足など身体各部分を用いて4拍子のリズムを打つ。一通りできるようになれば、声を使ったり、メロディーを入れたりし、最終的には声による即興を行う。このときワークショップリーダーはソロ、パートソロ、トゥッティを適宜指示し、作品としての構成を図る。

次いでに従って、各自の持参した任意の楽器を用いて、示されたベースリズムに乗って、任意のリズムパターンで演奏する。全員が演奏に加わった時点で、ワークショップリーダーがソロを指名したり、グループソロをしたりする。

以上、ワークショップの概要を示した。このワークショップで重要と考えられるのは拍を感じ、それに乗ることである。途中無拍で行ったり、テンポを変化させたりしたが、一連のワークショップの中で、集団の中に自分の音を入れるためには拍を感じることが必要である。

3 両者をつなぐもの

「ふしづくり」で重視されるのは、拍に乗る力で

ある。したがって、第1段階のステップ1から、一定の拍に乗って返事をしたり、即興的に答えたりする活動が設定されている。また、これと平行してわらべうたによる遊びが取り入れられているが、この遊びの中では拍に乗って身体運動が行われる。

一方「音楽づくり」では「音楽ゲーム」がその導入として取り上げられることが多い。そこでは「手拍子回し」の一部の方法や、「名前呼び」などに代表されるコールアンドリスポンス形式のゲームには、参加者が一定の拍に乗って行うものがある。さらに様々な楽器を用いた即興的な演奏では、それぞれの演奏者が拍に乗って自らの音を出してセッションに加わることが必要となる。

両者を比較した結果、「ふしづくり」と「音楽づくり」とは、(1)一定の拍に乗って行う、(2)リレー形式をとる、(3)即興性が求められるという点で共通点がある。しかし、これらは互いに独立したのではなく、一連の流れの上に位置するものである。

すなわち、等拍リズムの流れに乗って言葉を言うためには、まず子ども自身が拍を意識していることが必要であり、次いでその拍を支配する感覚が必要となる。山本が「ふしづくり」の中で挙げている「拍に乗る力」はこの2つが合わさって発現されるものであると考える。

次いで、言う言葉を選択するが、そのためには他の子どもが言った言葉を識別し、他の言葉を探す必要がある。そしてその言葉が拍の上にどのように位置付くのかを考え、実際に言う前に頭の中でシミュレーションする。このときには子どもは等拍リズムを感じていることになる。

このことは音楽ゲームにおけるリズムを用いたゲームでも同じであり、この場合は声や楽器を用いて即興演奏を行うところにまで活動の範囲が広がっている。

これらの事例における創造を、既知の情報をもとにして新たなものをつくり出すことと定義すれば、両者は身体を拍に同調させることによって、音楽創作のイメージを生み出すきっかけを得ようとしているのではないかということが推測される。なかでもリズムを感じながら行う身体表現は創造性と深く関わっていると言える。