

「映像のイメージと言葉のイメージ, そして音のイメージ」を題材にした 新しい視点からの創造的な音楽活動の教材化一試案

新山王 政 和
(音楽教育講座)

A New Approach to the "Creative Music" based on the Imagination of "motion picture", "sound" and "tone"

Masakazu SHINZANOU
(Department of Music Education)

[要約]

本論においては、従来の創造的音楽学習をベースにしながら、言葉のイメージと音楽のイメージ、そして映像のイメージを結びつけて総合的に音楽に関わる活動も視野に入れた新しい視点からの創造的な音楽活動の教材試案の開発を試みている。具体的には、山本文茂によって提案されたいわば「日本版の創造的音楽学習」や文部省によって提案された「音楽絵本」の活動を基にして、さらに「映像」という新しい視点を独自に加えて発展させた授業試案を提案している。この「映像」という新しい視点を加えることによって、従来の活動には含まれていなかった「時間軸」という要素が新たに加わり、時間の流れやタイミング、時間の長さや時間的な間(ま)等の「時間」そのものに関して改めて意識し直し、再認識することができたようである。また従来の活動では、必ずしも活動目的が明確ではなく、その結果子ども達自身も活動結果に対して明瞭に評価することが難しかった。そのため活動がやりっ放しになってしまうことも少なくなかった。しかし今回の活動では、物語を映像化したものに音付けや台詞をつけて一つの作品に仕上げることを目標として掲げたことにより、それに向かって創意工夫し試行錯誤を体験することが活動の目的として明確に浮き出てくる。さらにこの活動を通じて、同じく時間軸の制約を受けている歌劇やミュージカル、そしてmovieなどの総合芸術の分野の活動の一端を体験することもできたようである。

[キーワード]

創造的な音楽活動, 映像・言葉・音, 時間軸

1. 研究の背景

日本の小中学校音楽科において創造的音楽学習の実践が試みられるようになってから久しい。当初はマリー・シェーファーの「サウンド・アンド・サイレンス」によって示されたクリエイティブ・ミュージックをそのまま授業に取り入れた実践や、そこから発展してあらゆる種類の音から一現象としての音までを同じ次元でゲーム化等によって取り扱った実践が試みられていた。しかし現実にはそれらの実践の多くがマリー・シェーファー自身が提案した一連のカリキュラムを崩して、その中の活動の一つだけを取り出したり、あるいは部分的に取り出して活動したりしていたことによって、活動全体の系統性と連続性を欠いてしまい、結果として今日ではあまり省みられなくなっている。そして現在では、同じくマリー・シェーファーによって提案されたサウンドスケープが注目を集め、総合的な学習の絡みからも数多くの実践が試みられている。

一方、物語と音楽の融合に着目した日本版とも言え

る創造的音楽学習が山本文茂によって提案されたが、主に小学校の授業を中心に多く取り上げられ、今日でも盛んに実践が行われている。この「日本版創造的音楽学習」とは、ある物語を題材として、その物語に必要なとされる様々な種類の音—つまりあらゆる効果音や擬態音や擬声音そしてBGMに、朗読の言葉を加えて、「音」を素材にしたドラマを総合的に創造するものであった。つまり、あたかもある物語を題材にして一つのラジオ・ドラマを制作するプロセスに似ており、その活動を通じて生徒は音楽以外の国語の分野に関する事柄や、ある擬態音や擬声音の音色を知るために当時の生活様式や道具を調べるなど、社会科に関わる分野の事柄まで学ぶことが可能であった。この日本版創造的音楽学習は、提唱者である山本自身の手によって現在ではモノ・ドラマの活動へと発展し、音楽科の授業のみならず総合的な学習の分野においても実践が行われている。ちなみにこのモノ・ドラマとは、歌(独唱・重唱・合唱)と語り、簡単な振り付け等によって

物語が進んでいくもので、この活動を通じて生徒は総合芸術である歌劇（オペラ）やミュージカル等のエッセンスを体験することが可能である。

またこれとは別に、絵本を題材にした「音楽絵本」が文部省の教科調査官による講習会などで紹介され、多くの小・中学校で実践が行われている。これは、絵本の各頁の絵に様々な種類の音や音楽、そして朗読を加えたもので、音のイメージと言葉のイメージにさらに絵という視覚的なイメージを結びつけようとした活動であった。しかし、物語だけではイメージしにくかった言葉のイメージを視覚的なイメージによって補っただけにとどまっている活動も多く、さらに題材が絵本ということで基になっている物語が内容的に制約を受けてしまい、往々にして平易な物語に限定されてしまうことも少なくなかった。このように音のイメージと言葉のイメージ、そして絵という視覚的なイメージの融合を試みた音楽絵本も、その題材の内容的な乏しさからせつかく意図された目的を十分果たし得ないまままで終わってしまうことが少なくなかった。

またこれらの従来の活動では、必ずしも活動の目的が明確ではないために子ども達自身も自らの活動の結果を評価しにくく、結果的に活動がやりっ放しの状態で終わってしまうことも少なくなかった。

2. 映像のイメージと言葉のイメージ、そして音のイメージに着目した創造的な音楽活動の概略

今回授業化を試みた新しい視点からの創造的な音楽活動には、次の三つの柱がある。

- ①身の回りにある一現象としての様々なタイプの「音」、特に楽音（tone）以外の音響的な音（sound）を意識する、あるいは再認識する活動。
- ②音のイメージと言葉のイメージを結びつけ、音と言葉を融合させる活動。
- ③映像のイメージと音のイメージ、そして言葉のイメージを結びつける、創造的な音楽活動。

これらの三つの活動の柱の概念については、次に節を改めてそれぞれ大まかに説明していきたい。

2. 1 身の回りにある一現象としての様々なタイプの「音」を意識する活動。

マリー・シェーファーによって提案されたサウンドスケープの活動と同じように、身の回りにある全ての音（tone や sound）を意識する「音探し」の活動である。サウンドスケープとは、ランドスケープ（landscape）とサウンド（sound）を合成した複合語であり、提案者であるマリー・シェーファーが考え出した造語である。ちなみに日本語に置き換えると「音の風景」や「音の景色」あるいは「音による眺め」という意味になる。この活動ではメロディーを伴った音楽や楽器から発音される楽音などのいわゆる tone にあたるもの

けではなく、それ以外の全ての sound に特に注目させ、主体的に意識させることを目的にしている。ここで再認識させたい sound とは、具体的には日常の生活によって発する様々な生活音、動物の鳴き声や風の音などの自然音、携帯電話や信号機などから出る人工的な機能音、お店や工場あるいは道の雑踏のような社会的な環境音など、その分類や区別は工夫によって様々なタイプのもので考えられる。またこの活動では、単に音探しの活動をするだけでなく、その音（sound）は自分自身にとってどのような印象のものなのか、それは心地よいものか不快なものか、自分にとって必要な音か不要な音か、自分から望んでもう一度その音を聞きたいと思うか聞きたくないか、などのように自分自身におけるその音（sound）に対する価値付けも行う。そして自分とその「音」との関係性を改めて考え直し、洗い直してみるプロセスを通じて、普段あまり気にとめることのない音（sound）についての意識化をさらに深めることができる。ちなみにNHK世論調査部が行った我々日本人が好印象を持つ「音」に関する調査によると（1）、「日本人が好きな音」の上位20位は次のようになっているので、参考にされたい。

「小川のせせらぎの音」、「秋の虫の鳴き声」、「小鳥のさえずり」、「風鈴の音」、「波がよせる音」、「わき水の音」、「お寺の鐘の音」、「草原の風の音」、「雨だれの音」、「船の汽笛の音」、「蝸（ひぐらし）の鳴き声」、「蒸気機関車の音」、「木の葉がざわめく音」、「ピアノを練習する音」、「蛙の合唱」、「チャルメラの音」、「木枯らしの音」、「学校のチャイム」、「鳥が羽ばたく音」、「さお竹売りの音」

また環境庁監修の「残したい日本の音風景100選」（2）には、身近な中部地区から次の14種類のものが選定されている。先に記したNHKの調査の結果とも符合する部分が多いので、併せて参考にされたい。

「遠州灘の海鳴り・波小僧」静岡県遠州灘
「大井川鉄道のSL」静岡県本川根町
「東山植物園の野鳥」愛知県名古屋市
「伊良湖岬恋路が浜の潮騒」愛知県渥美町
「伊勢志摩の海女の磯笛」三重県鳥羽市・志摩町
「卯建の町の水琴窟」岐阜県美濃市
「吉田川の川遊び」岐阜県八幡町
「長良川の鶉飼」岐阜県岐阜市・関市
「称名滝」富山県立山町
「エンナカの水音とおわら風の盆」富山県八尾町
「井波の木彫りの音」富山県井波町
「本多の森の蝉時雨」石川県金沢市
「寺町寺院群の鐘」石川県金沢市
「養協の時水」福井県武生市

2. 2 音のイメージと言葉のイメージを結びつ

ける活動

第二段階では、次の二つの活動を通じて音のイメージと言葉のイメージの結び付きを体験させる。

まず前段階の活動で見つけた音 (sound) について、比較的と言葉へ置き換えやすい擬態語や擬声語などを用いて表現させる。次に、前段階の活動で確認した音 (sound) に対する価値付け (好き、嫌いなど) や印象をベースにして、その音 (sound) に抱いたイメージを形容詞に置き換えて表現することによってその「音」への意味付けを行う。この際、その「音」に対する価値付けや印象を最も反映している形容詞を選び出すようにする。この活動は、先の第一段階における sound に対する価値付けがしっかり行われていないと、ここでの音のイメージから言葉のイメージへの結び付け、つまり擬態語や擬声語への置き換え、さらに形容詞への置き換えによる意味付けは難しくなる。例えばここで「風」を取り上げて活動の一例をあげておく。木の葉が擦れ合う音を「風の音」として意識し、それを「サラサラ」という擬声語で表し、自分にとって「心地よいもの」という価値付けに基づいて「さわやかな音」あるいは「涼しそうな音」というように意味付けを行う、このような活動である。この活動のように何か特定の「音」に意味付けを行って言葉に置き換える芸術には俳句があるが、「日本大歳時記」(3) によると音に関するものでは次のようなものが句の中に多く詠みこまれている。

「雨」「あられ」「みぞれ」「風」「雷」
 「せせらぎ」「清水」「潮騒」
 「枯葉」「木の葉」「木の実」
 「虫の声」「鳥の鳴き声」「羽音」「動物の鳴き声」
 「人の声」「歌声」「唄」「祭りの音」「物売りの声」
 「家事の音」「仕事の音」「乗り物の音」
 「鐘の音」「時計の音」「風鈴、鳴子」
 「楽器の音」, 「静寂」

次に、一旦言葉に置き換えて表現した音 (sound) のイメージを、今度は楽器を使用した楽音 (tone) に置き換えて再表現することによって、言葉のイメージと楽音のイメージの結び付けを行う。この活動は、先の第一段階における sound に対する価値付けや意味付けの活動と、それを言葉のイメージに結びつけていく活動がしっかり行われていないと、ここでの tone のイメージへの結び付け、つまり楽音による再表現は難しい。先ほどの「風」の例を取り上げて具体例をあげておく。前の段階で、木の葉の擦り合う音を「風の音」として意識し、それを「サラサラ」という擬声語で表し、自分にとって「心地よいもの」という価値付けを行い、「さわやかな音」あるいは「涼しそうな音」と意味付けを行ったが、それらに基づいてたとえば「心地のよい＝涼しそうな音」を表現することのできる楽

器として例えばウインドチャイムを選択して、「サラサラした心地のよい、涼しそうな風の音 (sound)」をウインドチャイムという楽器の音 (tone) を用いて再表現する、このような活動である。

第一段階と第二段階の活動を整理すると次のようになる。

「音 (sound)」 → 「言葉」 → 「音 (tone)」
 (soundのイメージ→言葉のイメージ→toneのイメージ)

2. 3 映像のイメージと言葉のイメージ、そして音のイメージを結びつける活動

前の段階までに体験した言葉のイメージと音のイメージとの融合をさらに発展させて、それらのイメージと映像のイメージとを結びつける活動である。これまでも視覚的な印象と音楽を結びつける活動には、絵画や映像から音楽を創作したり、逆に音楽を聴いてその印象を色に置き換えて表現したり絵を描いたりするものが見られたが、これらの活動は視覚的な印象も音楽的な印象も共に抽象的な表現になりやすく、そのため各自が無批判にそれぞれ自由に色を塗ったり勝手に音を出したりしただけで活動が終わってしまう場合が少なくなかった。そこで今回の活動では、ある物語が映像化されたものを題材にして、それに台詞を付けた音声を付けたりして一つのまとまった作品へ完成させる、つまり全く無の状態から無理に何かのイメージを想像させてそれらの抽象的なイメージを羅列していくのではなく、ある映像化された物語を題材にしてそれを総合的に再表現し直し、その映像を完全な形にまとめ直していくプロセスを体験させる。このようにある物語を題材にしてそこへ台詞や音付けをする活動は先に述べたとおり従来より日本版創造的音楽学習において盛んに行われており、さらに視覚的な印象を音に置き換える活動は、絵本を題材にして音付けをする音楽絵本の活動が実践されているが、今回の活動では「映像」を活動のベースに据えたために、それらの活動には含まれていなかった「時間軸」という第三の要素が新たに加わったことになる。そもそも音楽 (music) はある意味において「時間芸術」であり、時間の流れ、時間の長さ、時間的な間 (ま) など、時間に関わる構成要素が非常に大きなウエイトを占め、同時にその制約を大きく受ける芸術でもある。つまり自分自身の都合によって演奏を勝手に、あるいは必要以上に速くしたり遅くしたり、また止めたり伸ばしたりすることは許されない。逆に、限定された音楽的時間軸の条件の中で、いかに自分らしさをアピールできるのかがその演奏者の個性であり、またその限られた表現に対する挑戦が新たな演奏の楽しみにも繋がっていくものである。その観点から考えると、音楽を素材にしている創造的音楽学習ではこの時間軸という要素を無視することはできず、時間的な制約を削除した上での活動は成

り立たないものとする。その点において文学や美術などの他の分野の芸術と大きく一線を画しているはずなのだが、日本版創造的音楽学習や音楽絵本を初めとするこれまでの多くの創造的音楽学習の実践や試みでは、この時間に関わる視点が欠如していたものとする。その結果、ただ単に物語や絵本に効果音を付けたり音を鳴らしてみたりただで活動が行き詰まってしまう場合が少なくなく、子どもたち自身もいったい何の活動だったのか、それは音楽に結びついた活動だったのか釈然としないままに授業が終わってしまう場面も見られた。これらの問題点を打開するために、今回の授業化試案においては、本来音楽とは切り離して考えることのできないはずのものである時間軸という視点を加えた上で、新しい視点から創造的な音楽活動の授業化を試みている。つまりここでは、再表現の活動そのものを自分たちの自由なペースで進めることはできず、映像が進んでいく時間の流れに従って限定されたタイミングで台詞や音付けを行わなければならない。さらに台詞を話す速さや音付けの長さ、BGMの長さなど、あらゆる面からこの「時間」の制約を大きく受けることになり、時間について新たに意識し直すことになる。その結果、数回だけの練習や試行錯誤で発表することができた従来の活動とは異なり、時間的な制約の範囲内でどのようにしてその場面に最もふさわしい再表現ができるのか、どうしたら自分達らしさを表現できるのか、試行錯誤の繰り返しと創意工夫が求められることになる。また従来の活動では必ずしも活動の目的が明確ではなかったために、子ども達自身も活動の結果に対して明瞭に評価することが難しかった。そのため活動がやりっ放しになってしまうことも少なくなかったのだが、今回の活動では物語を映像化したものに音付けや台詞をつけて一つの作品に仕上げることが目標として掲げたことにより、それに向かってあらゆる面で創意工夫し、試行錯誤を体験することが活動の目的として明確に浮き出てくる。そしてこれらの活動の体験を、同じく時間軸の制約を受ける歌劇やミュージカル、そしてmovieなどの総合芸術の分野の鑑賞に結びつけたり、さらに発展させて直接子ども達がそれらの総合芸術を体験する活動へと繋げていく可能性も考えられる。

3. 授業化試案作成の試み

ここで実際に筆者自身の実践を一例にして、新しい視点からの創造的な音楽活動の授業化試案について説明しておく。

3.1 必要な教材と機材

教材として次の四つのものを準備しておく。

①音探しをするための学校内の地図。

グループごとに担当するエリアを予めグループの数

に区切った上で、クラス全員分の枚数を用意しておく。またサウンドマップの仕上用に、大きなマップを一枚用意しておく。

②見つけた音を楽音で再現するための様々な楽器

できるだけ多くの種類の楽器を用意する。特に打楽器については様々なものを数多く準備しておく。

③基になる題材の映像

題材にする映像は、一般的によく知られた物語をアニメーション化したものが取り扱いやすい。例としては、TVアニメーション「日本昔話」シリーズや、宮沢賢治の「銀河鉄道の夜」「セロ弾きのゴーシュ」をアニメーション化したものなどがある。映像は、題材に取り上げた物語の中から、各グループに活動させたい部分だけを抜き出して、音声コードを外して音声を消した上で映像のみをダビングしておく。ちなみに、物語の最初から終わりまで全部を対象にして活動させるのはやや難しいようである。この際、それぞれのグループには、そのグループが担当する部分だけを抜き出したビデオテープを渡すようにする。つまり四つのグループで分担する場合は、それぞれ割り当てられた部分の映像だけをダビングしたビデオテープを四本準備することになる。

④題材にした物語のプリント

題材に取り上げた物語の本を準備し、各グループごとに担当する部分を抜き出してグループ構成員の人数分プリントしたものを用意しておく。プリントは、余白に音付けやタイムコードなどのメモを書き込んでそのままタイムシート（台本）にするので、プリントの上下に余白を十分確保して印刷する。各グループは、このプリントとビデオテープを基にして活動を進めていくことになる。

必要な機材は次のとおりである。

①ビデオデッキとモニタをグループの数だけ用意する。

それぞれグループごとに別れて活動するため、グループの数だけビデオデッキとモニタが必要になる。ビデオデッキは、モニタの画面上にタイムコードが（「00:00,00」あるいは「00h00m00s」などの時間に関する情報の表示）映し出せる機種を用意すること。

②活動の記録用ビデオカメラ二台。

一台のビデオカメラはモニタの画面だけを写し、このビデオカメラで記録されたものが「完成された映像」となる。もう一方のビデオカメラは、メンバー全員の活動の様子を撮影することのできる場所へ置き、活動全体の様子を全て記録する。

3.2 教材化試案における活動の一例

次に実際の授業化試案の展開の一例として、筆者自身の実践例を基にして説明する。各項がそれぞれ一時

間に行う活動内容のひとつとまとまりであるが、活動の進み具合に応じて適宜時間を増やして調整する。つまり各項が活動の一つの区切りを表して、全部で14のステップで完結する。最初の三つのステップは音のイメージと言葉のイメージの融合を体験する活動であり、四つ目以降のステップは映像のイメージと言葉のイメージ、そして音のイメージを融合させる総合的な音楽活動である。なお今回の活動では、宮沢賢治の「セロ弾きのゴーシュ」を取り上げ、そのアニメーション版レーザーディスク(LD)の映像を使用した(4)。

3. 2. 1 音の探検：音さがしの活動

身の回りにある全ての音を探し出してリストアップする活動。学校内、あるいは学区内などをいくつかのエリアに区分し、それぞれグループごとに分担させる。筆者の経験によると、この際にグループ分けは5名以上でグループになるようにした方が活動が進みやすいようである。地図を片手に、どの場所でどんな音が聞こえるのか探してメモし、同時にその音の印象などをグループのメンバー同士で確認し合いながら探索を進める。この段階では、とにかく様々な種類の音を数多く探して収集し、割り当てられたエリア内の音環境について主体的に意識し直すことを目的にしているので、見つけた音をメモする際にはあまり難しく考えすぎないで「サラサラ」、「ガンガン」等のような擬声語を使用して、数多くの音に耳を傾け、意識し、メモするようにする。

3. 2. 2 サウンドマップづくり：音を言葉で伝える活動

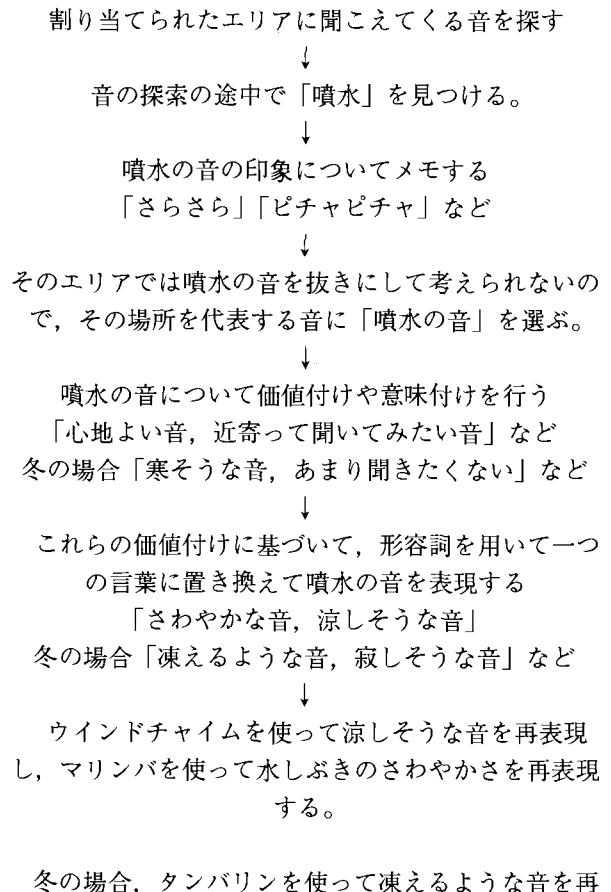
前のステップで探した音について、自分たちが担当したエリアを代表する音、つまりその場所の雰囲気をも最もよく表していると思う音を三つ～五つ程度、グループで話し合って選び出す。つまり数多く拾い上げた様々な種類の音の中から、それぞれのエリアで一番ウエイトが大きいと思われる音について各グループでしっかり話し合っ、他の場所では聞くことができないような音、あるいはその場所はその音抜きでは考えられないような音を選び出す。この時にその音の価値付けやその音によってどんな印象を抱くのか、音の意味付けについてもしっかり話し合い、「○○のこんな感じの音」というように主に形容詞を用いて言葉へ置き換えてからマップ上に書き込みむようにする。この際、言葉を連ねて表現したり文章のようにならないで、一つの言葉(one word)で表現しきれるように言葉を吟味する。またこの段階では「音のイメージ」を「言葉のイメージ」と結びつける活動を行っているので、前のステップとは異なってここでは「サラサラ」「ガンガン」等のような擬声語は使用しないように注意する。このようにして各グループから選び出した「音」

を一枚の大きなマップにまとめて書き足していき、サウンド・マップを完成させる。

3. 2. 3 マップに言葉で記した音を楽器で再表現する：言葉を音へ置き換える活動

前のステップまでに完成させたサウンドマップの中から、教師が各グループごとに三つ程度を選んで指定し、その音(sound)を楽器を使用して楽音(tone)へ置き換えさせる。選び出す題材は、他のグループとの兼ね合いも考慮して同じものに重ならないようにする方法や、あえて同じものをぶつけていく方法など、各グループの力量やそのクラスの雰囲気に応じて臨機応変に対応する。その際、単に効果音のようにその音を模倣しただけで終わらないように、グループで話し合っ、決めてその音に対する価値付けや意味付けの結果を反映させるようにする。また使用する楽器は一つ、あるいは一種類に限定することなく、自分たちが抱いた印象、自分たちの価値付けや意味付けを最もよく再現できるように、いくつかの楽器を組み合わせるよう再表現するように何度も試行錯誤をさせ創意工夫をするように働きかける。

ここで第1、第2、第3ステップの活動を整理して例示しておくので参考にされたい。



表現し、グロッケンとトライアングルを使って寂しさを再表現する。

3. 2. 4 「セロ弾きのゴーシュ」の読み合わせと、役割分担の決定

今回の活動の題材に用いた宮沢賢治の「セロ弾きのゴーシュ」と音楽教育の分野との関わりについては既に先行研究において触れられているのだが、あえて今回の活動ではそれらについて子どもたちには予め説明しないようにする。

まず各グループごとに担当する段落を決める。今回の活動で取り上げる場面は、物語の導入の部分やつなぎの場面、そして演奏会からエンディングの場面を除いて、ゴーシュと動物たちが直接関わり合う場面を取り上げた次の四つの段落とする。

①ネコとゴーシュが関わり合う場面

「その晩おそくゴーシュは何か巨きな黒いものをしてよってじぶんの家へ帰ってきました」から、「それからやっとせいせいしたというようにぐっすりねむりました」まで

②トリとゴーシュが関わり合う場面

「次の晩もゴーシュがまた黒いセロの包みがかついで帰ってきました」から、「ゴーシュはしばらくあきれたように外を見ていましたが、そのまま倒れるように室のすみへころがってねむってしまいました」まで

③子タヌキとゴーシュが関わり合う場面

「次の晩もゴーシュは夜中すぎまでセロを弾いてつかれて水を一杯のんでいますと、また扉をこつこつとたたくものがあります」から、「ゴーシュはほんやりしてしばらくゆうべのこわれたガラスからはいってくる風を吸っていましたが、町へ出て行くまでねむって元気をとり戻そうと急いでねどこへもぐり込みました」まで

④ネズミの親子とゴーシュが関わり合う場面

「次の晩もゴーシュは夜通しセロを弾いて明け方近く思わずつかれて楽譜をもったまま、うとうとしていますと、また誰か扉をこつこつとたたくものがあります」から、「『ああ。鼠と話すのもなかなかつかれるぞ』ゴーシュはねどこへどっかり倒れてすぐぐうぐうねむってしまいました」まで

まず全員で「セロ弾きのゴーシュ」の物語全体を朗読した後、各場面だけを抜き出したプリントを該当するグループに配布し、それぞれの場面について各グループごとにしっかり読み合わせをする。そしてそれぞれの場面に必要な係（役割）をリストアップする。今回取り上げた「セロ弾きのゴーシュ」の場合、最低次の六つの係（役割）が必要であるが、グループ構成員の人数や能力に応じて、そのうちいくつかの係は兼任

することもできる。

①全体の流れをコントロールする合図係：日本版創造的音楽学習や音楽絵本の活動とは異なり、今回の映像に音付けや台詞付けをする活動では「時間」という第三の要素が加わるため、映像が進む時間の流れや時間の長さ、タイミングなど、時間的な制約を受けるため、映像の進み方と音やBGM、そして台詞のタイミングや長さを一致させるために、全体をコントロールして合図を出す係が必要になる。

②ゴーシュの台詞の係

③場面ごとの動物の台詞の係

④soundの係

⑤toneの係：ゴーシュのチェロの音を出す係

⑥BGMの係

3. 2. 5 物語の中のsoundとtoneに関する言葉を探し出す活動

物語の中のsoundに関する言葉とtoneに関する言葉や表現を探し出して、色鉛筆で囲む。この際、色鉛筆やマーカー等を使用してsoundに関するものとtoneに関するものを色分けしておくとの後のステップの活動の際に区別しやすく分かりやすくなる。

3. 2. 6 タイムシート（台本）作り

このステップは、タイムシート（台本）の基礎作りの作業になる。映像を繰り返し見て、BGMが必要な場面なども含めて、プリントの余白にsoundやtone、BGMなどを入れるタイミングをタイムカウンターで確認しながら時間軸の数値を書き込んでいき、タイムシートを完成させる。この作業を細かく丁寧に行っておくと、後のステップで実際に音付けの活動をするときに台詞や発音のタイミングが分かりやすくなる。

3. 2. 7 物語の中のsound作り

前のステップで作成したタイムシートに従って、どの場面のどの言葉をどのような響きのsoundに置き換えて表現するかを考える。今回の活動では、soundも全て楽器を使用した楽音によって再表現するという制約を設けて、単なる効果音づくりの活動にならないように注意する。使用する楽器と音の出し方（演奏法）が決まったらプリントの余白に書き込んでいく。

3. 2. 8 物語の中のtone作り

前のステップで作成したタイムシートに従って、どの場面のどの言葉をどのような楽器（音色）のtoneで表現するかを話し合い、またどのようなBGMが必要なのかを考えて曲作りをする。使用する楽器や曲が決まったらプリントの余白にメモを書き込んでいく。この際予めタイムカウンターの数値からtoneやBGM

が必要な時間を計算し秒数を算出してメモしておく
と、音付けや曲作りが容易になる。また発音や演奏開始のタイミングも分かりやすくなる。

3. 2. 9 台詞付けと音付けの練習

出来上がったタイムシートに従って読み合わせと音付け、演奏の練習をする。メンバー全員が物語全体を覚えるまで何度も繰り返して練習する。この際できるだけタイムシートにメモした時間の流れや時間の長さを守るように練習しておく、次のステップの映像に合わせて音付けをする活動が行いやすくなる。

3. 2. 10 映像に合わせて台詞付けと音付けをする練習

今回の活動では、時間軸という新たな要素が重要な役割を担っている、タイムシートに沿って合図係が出す合図に従いつつ、タイミングや時間の長さを見計らいながら実際に映像に合わせて台詞の読み合わせや音付け、BGMを演奏するための練習をする。全員が物語の進行のタイミングを理解して、流れを覚えるまで繰り返し練習する。

3. 2. 11 中間発表会

グループごとに中間発表を行う。ここでは発表の準備や失敗、発表のやり直し等も全て発表の内に含めて、その様子を全て記録しておく。発表の様子を記録するビデオカメラは最低2台用意する。一台のビデオカメラはモニタの画面だけを写し、マイクは台詞係と音係の前に置き、台詞と様々な音 (sound, tone, BGM) を記録する。この際マイクは台詞係の前に置き、音係は台詞係のやや後ろに配置するようにして、台詞の声と sound, tone, BGMとの音量バランスに注意する。このビデオカメラで記録されたものが「完成された映像」になる。もう一方のビデオカメラは、台詞係や音係、合図係の全てのメンバーの活動の様子を撮影することができる場所へ置き、活動全体の様子や音を全て記録する。これは中間発表の反省をする時の参考になる。

3. 2. 12 中間発表会の反省と手直し

グループごとに記録用の二種類のビデオを繰り返し鑑賞し、改善すべき点について話し合う。その際、特に次の5点に注意してチェックするように指導する。

- ①使われている音 (sound) や楽音 (tone) の量やバランスは適当か？音を使いすぎて音だらけになってはいないか？あるいは、BGMとして楽音が使われ過ぎてうるさくなっていないか？それぞれチェックしてみる。逆に少なすぎるのも効果が失われるので、本当に必要十分なsoundやtone, BGMを絞り込まなければならない。
- ②言葉のイメージによくあった、映像のイメージにふ

さわしいsoundが使われているか？

- ③その場面にふさわしいtoneが使われ、BGMの作曲が行われているか？

④映像と台詞のタイミング、あるいは映像とtoneのタイミング、特に時間的な長さは合っているか？またBGMのメロディーの長さは適当か、よく検討する。

⑤台詞系の声量や音系の音など、全体的な音量についてチェックする。BGMの楽器の音が大きすぎはしないか？音系のsoundやtoneが聞き取れなかったりしていないか？これらの音量のチェックを行うと同時に、記録用のマイクを中心にしてそれぞれの配置についても再検討する。

最低これらの五つの点に注意してチェックする必要がある。ここで問題になった点を次の時間に手直しをするので、どこの何がどのように問題だったのか、タイムシートへ分かりやすくメモしておく。

3. 2. 13 本発表に向けての最終練習

前の時間の中間発表の反省を行った際に問題になった点について一つ一つ改善していく。この段階の作業は、そのまま最終的なタイムシート作りになるので、本当にそれで良いのか、様々な試行錯誤を経ることが必要である。特にsoundやtoneについては、必要に応じてビデオで試し撮りをしたり録音してみたりして、音色と音量の関係や音の高さや音量の関係など、音響上の特性に関してもしっかりとチェックする。また日本版創造的音楽学習や音楽絵本の場合とは異なり、時間軸という第三の要素も加わっているため、時間の流れに沿った台詞や音付け、BGMの演奏をスムーズに進めるための練習も繰り返し行う。

3. 14 本発表会と活動のまとめ

中間発表会の時と同じように2台以上のカメラを用いて、モニターに映し出された映像と、活動の全体の様子の両方を別々に記録する。そして全ての発表が終わった後に、必ず全員で記録されたビデオ全体を通して鑑賞するようにし、活動を終えた上での感想や反省点などをまとめるようにする。これまで試みられた多くの創造的音楽学習の問題点を強いて上げるならば、せつかくの活動がやりっ放しの状態になっている場合があり、子どもたちもいったい何のための活動だったのか理解することができないまま、単に音遊びをしただけで終わってしまう場合が少なくなかった。必ず自分たちで作上げた作品全体を通して全員で鑑賞し直し、活動のまとめを行うようにしたい。

[参考文献]

- (1) NHK世論調査部編「日本人の好きなもの」、日本放送出版協会、1984
- (2) 環境庁監修「残したい日本の音風景100選」、

実業之日本社，1997

- (3) 講談社編「日本大歳時記」，講談社出版，1981
- (4) オープロダクション制作，宮沢賢治「セロ弾きのゴーシュ」，K78L-1001，キングレコード