

音楽的要素が物語の創作に与える影響

－音からイメージして物語を創作する活動を通して－

麓 洋介（幼児教育講座）

I. 研究の背景と目的

保育における幼児の感性・創造性・想像力の育成について、領域「表現」においては、「生活の中でイメージを豊かにし、様々な表現を楽しむ」こと、また「自分のイメージを動きや言葉などで表現したり、演じて遊んだりするなどの楽しさを味わう」ことが示されている。そして、保育者には幼児が「イメージを表現するための道具や用具、素材を用意し、幼児と共に環境を構成」することによって、幼児の「イメージを広げることなどの経験を重ね、感性と表現する力を養い、創造性を豊かにしていく」ための指導力、およびそのために必要な知識や技術が求められている¹⁾。

劇遊びにおいて、幼児は物語の中の様々な登場人物になり切って自分なりに表現する²⁾。幼児が役に没入し遊びを十分に楽しむためには、登場人物についてできるだけ具体的にイメージすることが大切である。そして、情景や感情などについてのイメージを深めるプロセスにおいても、音や音楽はそのための一助となり得ると言える^{3) 4)}。しかし、保育現場において、それら音や音楽の効果が十分に活用されているとは言えない。幼児の劇遊びにおいて音や音楽を用いない場合も多く、幼児の表現プロセスにおける音や音楽の影響についてあまり認知されていないのではないだろうか。

一方で、音楽と物語の関係性は深く、古今東西様々なジャンルにおいて物語の世界を表現する方法として音楽が用いられている⁵⁾。また、その関係性は芸術作品においてのみならず、保育における子どもの劇遊びなどの活動においても、物語世界についての子どものイメージを膨らませるために音や音楽の効果を生かすことができる。例えば、劇遊びにおいて、音や音楽は情景や雰囲気、登場人物の心情などを描写するBGMや、舞台上で起こる様々な“音”そのものの表現や舞台進行上の合図やきっかけとなる効果音としての役割を担う^{6) 7)}。筆者は、保育者養成校における領域「表現」の授業において、物語のイメージを元にして音楽を創作する活動を実践した。その結果、一つの物語から多様な音楽が生み出された⁸⁾。では逆に、音や音楽のイメージから物語を創作したらどのような物語が生み出されるだろうか。

音楽により誘導された気分が物語の創作に与える影響について、加藤ら（2019）は、ポジティブな楽曲とネガティブな楽曲を用いた調査を行っている⁹⁾。

本研究では、イメージを深める過程において様々な音楽的要素がどのような影響を与えるかについて明らかにすることを目的とする。加藤ら（2019）は、幼児は「ポジティブな音楽はネガティブな音楽よりも気分が誘導されやす」と述べているが、具体的な音楽的要素と創作された物語の関係についてまでは明らかにされていない。その要因として、「音楽によって誘導された気分に関係なく、幼児は物語創作の中でネガティブな感情を表す言葉よりもポジティブな感情を表す言葉を物語る」（加藤ら、2019）ことから、より詳細な関係性の調査には幼児よりも青年期以降を対象とする方が適していると考えられる¹⁰⁾。そこで、本研究では、保育者志望学生を対象とした音からイメージして物語を創作する表現活動の実践を通して、学生から提出された作品を元に物語の創作過程における音楽的効果の影響を検討する。

II. 本学における音楽表現関連授業について

1. 音楽関連授業間の関連付け

本学では、4年間の音楽・表現関連授業を関連付けて学生の感性・創造性・想像力を養い、保育者として必要な知識および技術を身につけることを目的としている（表1）。1年次には、保育における表現技術として弾き歌いや手遊び、歌遊びの実践を中心として保育における多様な音楽遊びを体験

する。2年次には、保育内容「表現」の授業において領域「表現」について理解し、保育内容「表現」の指導法を学ぶ。3年次においては総合表現活動として創作ミュージカルを制作し、「わくわくシアター」と称して子どもを対象とした公演を行う¹¹⁾。

学生自身によるオリジナルの脚本および台本を創作し、演出やダンスの振り付け、またそれに付随する音楽、衣装・舞台装置・大小道具などの舞台美術など全てを一から手作りする。音楽においては作曲・編曲の過程で筆者が助言やサポートはするが、基本的に学生自身が作曲し、上演に際しての効果音や楽曲の演奏についても学生の生演奏によって行う。創作から公演に至るまでの体験を通して劇作品の創作プロセスを理解し、保育の現場において幼児の劇遊びを援助するために必要な知識および技術を学ぶことを目指している^(注1)。

表1. 音楽関連授業の開講時期および内容

	科目名	内 容
1年前期	基礎技能 I B	弾き歌い、手遊び、歌遊び、音楽表現遊びの体験
2年後期	保育内容研究・表現	領域「表現」についての理解および保育内容「表現」の指導法の習得
3年前期	基礎技能 II A	総合表現としての創作ミュージカル制作および公演
3年後期	基礎技能 I D	歌唱表現および楽器遊びの指導法、合唱・合奏の体験
4年前期	基礎技能 II B	保育現場を想定した弾き歌い実践および簡易伴奏法・移調奏の習得

2. 音楽と物語の関係に着目した音楽表現活動

音楽と物語に関する表現活動についても、1年次から音楽・表現関連授業において継続して行っている。

一例として、1年次では、絵本「はらぺこあおむし」を題材として歌による“歌い聞かせ”の体験を通して、歌唱における言葉の表現や物語性を意識させる。2年次では、物語を題材とした音楽表現活動として、「枕草子」を表現した音楽創作の舞台発表を行う。一つ一つの言葉から情景をイメージして絵を描き、オノマトペを手掛かりとして楽器や廃材を用いて即興的な音楽作品として表現するまでの一連のプロセスを経て、聴覚イメージと様々な感覚イメージの融合・往還を図る。それらの経験を生かして、3年次では創作ミュージカルの制作を通して、音や音楽と劇表現とを有機的な結び付けた総合表現を体験する。

3. 新型コロナウイルス感染拡大による問題と対応

本研究時の2020年度においては、世界的な新型コロナウイルスの感染拡大への対策として、養成校においても遠隔による授業の実施が求められた。そのため、従来のような形態での劇創作活動や幼稚園を訪問しての公演は実施することができなかった。そこで、授業内容については各自で保育における劇遊びの実践を想定した脚本および台本を創作し、それに付随する音楽や衣装および舞台美術などのアイデアを考案する課題へと変更した。筆者を含む授業担当教員は、音楽表現・造形表現・身体表現のそれぞれの視点から参考資料等を提示し、適宜助言を与えた。また、授業開講時期を3年前期から3年後期へと変更した。

20~25名の学生がそれぞれ自身の得意なことを生かして役割分担し、協働で制作した従前と異なり、学生一人一人が脚本から音楽、舞台美術に至るまで全て自分で考えなくてはならなかったことで、特に音楽作りにおいて学生が困難を抱えることが予想された。楽器や歌唱の技術や音楽経験の違いなど、学生の得意・不得意によってオリジナルの音楽創作は難しいため、既製楽曲の使用も可能とした。その代わりに劇の内容や進行に合わせてどのように使用するのかをできるだけ詳細に指示するよう求めた。しかし、そのためには実際の劇遊びの情景を具体的にイメージする必要があるため、未体験の学生にとっては容易ではない。そこで、映画や舞台作品における音や音楽の効果について解説するとともに

に、「映像に音楽を付ける」「音楽から物語を創作する」という2種類の課題を課し、音楽のアイデア考案のための参考となるように位置付けた。

Ⅲ. 「映像に2種類のBGMを付けて動画を制作する」音楽表現活動の実践

1. 活動の概要

対 象：「基礎技能ⅡA」受講学生24名

実施時期：2021年2月

使用映像：著作権フリー素材による17秒間の映像¹²⁾

動画作品制作の手順：

- ① 曲調の異なる音楽を2曲用意する
- ② 映像と音楽を合わせて動画作品を制作する
- ③ 作品のイメージに合ったタイトルを付ける
- ④ 完成した動画作品のデータおよび解説を提出する

遠隔授業下における、物語を題材とした音楽表現活動として実践した。「映像に2種類のBGMを付ける課題」を課した。導入として、同じ映像に対して対比する2つの楽曲をBGMとして用いた場合、全く異なる印象を受けることを解説した。共通課題として17秒程度の短い映像素材を提示した。既製曲・自作曲・即興・フリー素材等を使用し、曲調の異なる2種類の音楽を映像に合わせ、出来上がった作品にタイトルを付けて提出させた。言葉など音楽以外の要因による先入観を排除する目的から、有名楽曲や歌詞付きの曲の使用は不可とした。

2. 結果と考察

課題映像は、背の高い草むらの中を幼い女の子が力強く分け進んで行く様子を後ろから撮影したものである。女の子の後ろ姿のみが映され表情は見えないため、様々な解釈が可能であると考えられた。

提出された動画において使用された楽曲は一つとして同じものはなく、学生たちは著作権フリーの音楽素材や既製楽曲などから自由に選曲し、試行錯誤によって映像に合う音楽を選択したことが窺えた。

大半の学生が、2曲の内1曲については明るい行進曲風の楽曲を用いていた。それに対して、もう1曲については、作品によって用いられた楽曲の曲調は多種多様であった。タイトルについては、行進曲風の楽曲を用いた作品には、「冒険」「探検」「始まり」「美しい」「爽やか」といった、力強さや前向きな印象を受ける言葉が多く用いられていた。それに対してもう一方は、「逃げる」「さらう」といった何かに追い掛けられる描写や、「探す」「会いたい」「不思議」「記憶の中」など願望や幻想の世界などを表現する言葉も用いられていた。2曲の楽曲選択における対比点として、学生は「テンポ」「拍子」「リズム」「調性」「楽器編成」などの音楽的要素に着目したと考えられた。しかし、同じ「テンポ」の違いに着目した作品においても、1曲目のテンポに対してもう1曲が“速い”か“遅い”かによって、動画作品から受ける印象は大きく異なる。選択された2曲における、それら音楽的要素の組み合わせがタイトルに影響を与えたと考えられた。

Ⅳ. 「音楽絵本を創作して読み聞かせ動画を制作する」音楽表現活動の実践

1. 活動の概要

対 象：「基礎技能ⅡA」受講学生24名

実施時期：2021年2月

音楽課題：曲調の異なる5つの楽曲（音源）を組み合わせた2分20秒の音楽ファイル

使用楽曲：「まどろみワルツ」（栗コーダーカルテット, 2012）¹³⁾

「音楽を生み出す遊び」「フロッタージュ」（2年次の授業で行なった学生たち自身による発表）

「優しき玩具」より「ペンギン公園の午後」「ストリート・ダンサー」(吉松隆,1983)¹⁴⁾
 「真夜中のジェットコースター」(麓洋介, 2015)¹⁵⁾

音楽絵本制作の手順：

- ① 全体を4場面で構成し、起承転結で物語を作る
- ② 自作のお話を朗読し、録音する
- ③ 物語を自由に描いてPCに取り込む
- ④ 動画編集アプリを用いて音楽・朗読・画像を合わせて、一つの映像作品を制作する
 絵や画像は静止画として音楽に合わせて時間の長さを調節する
- ⑤ 完成した動画作品のデータおよび解説を提出する

遠隔授業下における、物語を題材とした音楽表現活動の課題として実施した。学生たちは、提示された2分20秒の音楽に合わせて物語を創作し、音楽絵本を制作した。物語の創作においては、幼児に読み聞かせることを想定したテーマ・題材とし、起承転結を意識した話の展開を意識することとした。音楽課題は約30～40秒ずつの長さに編集され、それぞれが一つの場面となるように構成されている。ただし第三場面においては、ギターによる2曲を切れ目なく繋げて音楽的な変化を生み出すことを意図した(表2)。作品制作のポイントとして、「様々な音楽的要素に着目してその効果を生かす」こと、また「朗読も大切な音の要素の一つとして読み方や読むタイミングを意識する」ことを示した。学生たちは手順に従って物語を創作し、絵を描き、読み聞かせを録音して音楽絵本動画作品を制作した。

表2. 音楽課題の構成と音楽的特徴

場面	曲名	音楽的特徴
第一場面(起)	「まどろみワルツ」	<ul style="list-style-type: none"> ・リコーダーとウクレレ、メロディオンによるアンサンブル ・調性はC Major ・ゆったりとした3拍子のワルツ ・調性感があやふやで不思議なメロディが特徴的 ・フレーズの切れ目でフェードアウトして終わる
第二場面(承)	「音楽を生み出す遊び」「フロタージュ」による発表録音	<ul style="list-style-type: none"> ・廃材や日用品を用いた即興による音楽表現 ・無調性 ・5人グループで、学生それぞれが自由に音を探している ・打楽器アンサンブルのような音楽 ・基準となる拍子のようなものはないが、それぞれの楽器によるリズムが重なり多様な響きを生み出している ・最後にステンレスボウルを一つ叩いて鳴らす音で終わる
第三場面(転)	「ペンギン公園の午後」	<ul style="list-style-type: none"> ・ギター独奏による音楽 ・調性はE minor ・2拍子のオスティナート上に鋭いリズムでキレのあるメロディが乗っている
	「ストリート・ダンサー」	<ul style="list-style-type: none"> ・ギター独奏による音楽 ・調性はD Majorを中心として様々に調性が変化する ・速い3拍子の音楽 ・鋭いカッティングによる短いフレーズで終わる

場 面	曲 名	音楽的特徴
第四場面（結）	「真夜中のジェットコースター」	<ul style="list-style-type: none"> ・アルト・サクソフォンとピアノによる音楽 ・調性はG Major ・楽曲の終わりの部分を使用 ・速い4拍子の音楽 ・ピアノによる8分音符のリズム上で、サクソフォンによる16分音符の華やかなメロディが目まぐるしく上下行する ・次第に盛り上がり最高音まで駆け上がった後で、アルペジオで一気に下行して終わる

2. 結果と考察

提出された学生による作品を元に分析および考察する。1人につき1作品、計24作品が提出された。

音楽の解釈について

〈テーマ〉

創作された物語のテーマは「挑戦・成長」「探検・冒険」「ファンタジー・SF」「出会い・日常」「その他」に分類された（表3）。「挑戦・成長」では、主人公が様々な困難を乗り越えて成長する物語が描かれ、24作品中8作品と最も多かった。「探検・冒険」では、主人公が様々な体験や経験を通して自己を振り返ったり、新たな発見をする物語が描かれ、6作品が該当した。「ファンタジー・SF」では、日常から離れた非現実的な世界や幻想的な世界が描かれ、6作品が該当した。「出会い・日常」では、日常生活の中にある出会いや喜びが描かれ、4作品が該当した。

表3. 物語のテーマ

	作 品 数	キーワードや特徴
挑 戦 ・ 成 長	8	失敗・経験・困難を乗り越える
探 検 ・ 冒 険	6	家出・発見・気づき
ファンタジー・SF	6	宇宙・非日常
出 会 い ・ 日 常	4	友達・誕生日・幸せ

〈第一場面（起）〉

起承転結の「起」の部分である第一場面では、物語の始まりをイメージさせるような音楽を選択した。ややゆったりとした3拍子の音楽から、散歩や歩いている場面をイメージする作品が多かった。物語の導入として情景や状況の描写や登場人物について紹介する作品も比較的多く見られた。また、調性感のあやふやな曲調や旋法的なメロディから、主人公が何かを想像したり回想しているイメージや気分について描いている作品もあった（表4）。

表4. 第一場面における分類

	作 品 数	キーワード
散 歩 ・ 歩 く	10	散歩・何かをしながら歩く
情景・状況の描写	6	満月の夜・
登場人物の紹介	4	自己紹介・仲良し3人組
想 像 ・ 回 想	2	考え事・思い浮かべる
気 分	2	元気・気だるい

〈第二場面（承）〉

起承転結の「承」の部分である第二場面では、物語の進行に推進力が求められる。そこで第一場面とは大きく曲調の異なる音楽として、学生たちが2年次に創作し発表した音源を課題として用いた。一般的な音楽と異なり、拍子や調性、メロディなどは一切ない、多様な音とリズムの重なりによる音楽から、学生たちは様々な情景をイメージした。最も多かったのは「作業音・生活音」の描写であり、12作品が該当した。また、打楽器的な音から「何かが当たる音」をイメージした作品も多く見られた。その中でも「雨」をイメージして、雨粒が当たる様子を表現した作品が多く見られた。「情景・環境音」では、何か特定の音のイメージというよりも、全体的な音の響きから「空の国」や「森の中」をイメージしていた。このように何かの“音”そのものをイメージした作品が殆どであったが、一方で音の響きや複雑なリズムの特徴から不安感をイメージしたり、驚いた様子を描いた「気分・雰囲気」として表現した作品も見られたことが特徴的であった（表5）。

表5. 第二場面における分類

	作品数	キーワード
作業音・生活音	12	キッチン・レストラン・人がバタバタ歩く
何かが当たる音	7	雨・豆・流れ星・ガラクタ
情景・環境音	3	空の国・森の中
気分・雰囲気	2	怖い・不気味

音楽課題の元となった、2年次の授業で行なった音楽表現活動の発表においては、紙やダンボール、ビニール袋、ペットボトル、プラスチックなど保育で良く用いられる素材による廃材に加えて、音を鳴らす道具としてステンレスのボウルや調理器具、刷毛やブラシ、ミトンなど多種多様な素材が用いられた。それらが生み出す音の響きは様々で、また発表する5名の学生がそれぞれ自由に音を鳴らしていることから既存の音楽のような一定のリズムに合わせたものでもない。そのため聴き手の聴き方、感じ方次第で自由に拍やリズム、フレーズを感じることができ、打楽器アンサンブルとも効果音とも取れる音楽によって学生の多様なイメージを引き出すことを意図した。24作品中22作品において、学生が雨音や料理する音などの具体的な音をイメージしていたことが窺えた。このことから、殆どの学生は音楽を全体的な印象としてではなく、短い単位の音の塊や単一の音の集合として捉えていたと考えられた。それに対して、2作品においては「怖い」「不気味」という漠然としたイメージが物語に反映されていた。これらの作品においては、学生は個々の音が何であるかではなく音楽を全体的に捉えていたことが窺えた。

〈第三場面（転）〉

起承転結の「転」にあたる第三場面では、物語を大きく動かしてクライマックスへと向かうことを意図して曲調の異なる2曲を課題として用いた。それまでの話の展開によって、この場面の描写は学生ごとに大きく異なった（表6-1, 6-2）。この場面の前半「ペンギン公園の午後」に対しては、主人公が具体的に何か行動を起こす「行動・行為」や、新たな場面の情景を説明する「情景・雰囲気」の描写が多く見られた。それに対して後半の「ストリート・ダンサー」に対しては、主人公の悩みや不安などの「心理描写」が最も多く、「行動・行為」の描写は殆ど見られなかった。しかし、これは曲調の違いによる要因というよりも、物語のクライマックスの形成に際してより内面の心理に着目した結果として考えられた。その一方で、「発見」「状態や状況の変化」といったそれまでに見られなかった展開や、「想像・回想」によってクライマックスを予感させる手法が用いられていることが特徴的であった。また、前半と後半の対比にも工夫が見られ、例えば前半では「行動・行為」の描写が見られた10作品においても、後半では「発見(2)」「心理描写(2)」「状態や状況の変化(2)」「情景・雰囲気(1)」「想像・回想(1)」「変化なし(2)」というように、その後の展開は多様であっ

た。これらのことから、学生たちはそれまでの物語の展開を踏まえて、音楽から受けるイメージを加味しながらクライマックスを選択していたと考えられた。

表6-1. 第三場面（前半）における分類

	作品数	キーワード
行 動 ・ 行 為	10	探索する・駆け回る・遊ぶ・追い掛ける
情 景 ・ 雰 囲 気	6	砂漠・不思議・おしゃれ・彷徨っている・寒い
新 た な 登 場 人 物	4	魔女・おじいさん・友達
心 理 描 写	3	寂しい・不安
そ の 他	1	自己紹介

表6-2. 第三場面（後半）における分類

	作品数	キーワード
心 理 描 写	10	助けを求める・皆んなと遊びたい・悲しい・不安・頼りにする
状 態 や 状 況 の 変 化	5	人形が喋る・変身が解ける・希望が見える
行 動 ・ 行 為	2	落ちていく・豆まき
発 見	2	美味しそうな肉・イチゴ・宝
情 景 ・ 雰 囲 気	1	街
想 像 ・ 回 想	1	最大の敵
変 化 な し	3	第三場面（前半）からの継続

〈第四場面（結）〉

起承転結の「結」にあたる第四場面では、物語をどのように終わらせるかが重要となる。そこで、前3つの場面に比べて疾走感があり、クライマックスと終止感の明確な楽曲を課題として用いた。曲調がはっきりしていることから音楽の解釈が限定されることも危惧されたが、幼児向けの物語として明るく分かりやすい結末は相応しいと考えられたため、採用した。

物語の結末では「行動・行為」の描写が最も多く、その内半数以上の7作品について主人公が何かから逃げる（または追い掛ける）描写がされていた（表7）。これは、楽曲の速いテンポと音階的なメロディが物語の結末に影響を与えた主な要因として考えられた。また、嬉しさや楽しさといった「心理描写」や、花畑や食卓といった「情景・雰囲気」のイメージには明るい曲調が影響を与えたと考えられた。その一方で、「これからどうなるか」のように今後の展開を想像させる終わり方を選択した作品や「まだまだ先の話」としてハッピーエンドにならなかった作品もあり、学生がどのような音楽的要素に着目したかに加えて、その解釈についても一様ではないことが窺えた。

表7. 第四場面における分類

	作品数	キーワード
行 動 ・ 行 為	13	逃げる（追い掛ける）・止まらない・プレゼントする・対決する・励ます・遊ぶ
情 景 ・ 雰 囲 気	4	花畑・食卓・宝物・始めの場面
心 理 描 写	3	嬉しい・楽しい
出 会 い	2	驚き
そ の 他	2	これからどうなるのか、まだまだ続く

一般的にBGMは映像に合わせて、視覚イメージを補強したり補完する効果を意図して作られる。しかし本研究においては先に音楽が提示され、学生たちは聴覚イメージを元に言葉や情景、動き、感情などを想像し、物語として表現した。課題の音楽の解釈について、調性やリズム、メロディ、ハーモニーなど個々の学生によって着目する音楽的要素は様々であり、またそれらから抱くイメージも異なることが窺えた。一例として、第一場面において「気分」と分類された2作品では、一方が「気だるい」と表現したのに対しもう一方では「元気」と表現され、正反対の解釈がなされていたことは興味深い。

特徴的な音やフレーズを生かした物語の展開

音楽課題の各場面の終わりの部分において、特徴的な音やフレーズを配置した（表8）。それらの音の効果を物語の展開に生かした作品が見られた。

表8. 各場面の終わりにおける音楽的特徴

	音楽的特徴
第一場面	曲がフェードアウトして終わる
第二場面	最後にステンレスボウルを叩く金属音が鳴って終わる
第三場面	ディミヌエンド（音量が次第に小さくなる）の後、ギターのカッティング奏法による強く短い音型で突然終わる
第四場面	長いクライマックスの後、最高音からアルペジオで一気に駆け下りて終わる

「どうも、あひるです」（学生Aによる作品）

テーマ：冒険・探検

金属音の効果：壁に頭をぶつける

カッティング奏法の効果：突然周りの景色が切り替わる

アルペジオの急降下の効果：はっと夢から醒める

この作品は、主人公のアヒルちゃんがいろいろな場所を旅する物語である。作者は第二場面の金属音について、アヒルちゃんが小屋の中で壁に頭をぶつける音として表現した。第三場面のディミヌエンドでは次第に辺りが暗くなる様子を、またカッティング奏法によるフレーズは突然場面が切り替わる効果として表現した。そして長い滑り台を滑り降りた先で、最後のアルペジオと共に夢から醒めて物語が終わる。

全体的に、背景として流れる音楽の展開と朗読の流れが良く合っており、曲調の変化に合わせて物語の雰囲気も変わるように創作されていた。また、文章表現や長さや読むスピード、声の高さや明るさなどを調整することで、自然な読み聞かせになるよう工夫されていた。金属音やカッティング奏法、アルペジオによる下行の特徴的なフレーズも巧みに物語を構成する要素の一つとして利用しており、聴覚イメージと他の感覚イメージを融合させた総合表現的な作品であるといえる。

「なんにもないおばけ」（学生Bによる作品）

テーマ：成長

金属音の効果：何かぶつかる

カッティング奏法の効果：気持ちに変化が起きる

アルペジオによる急降下の効果：思いがけない新事実が判明する

この作品は、主人公のお化けが自分自身と向き合い成長する物語である。作者は第二場面の金属音について、お化けが何かとぶつかる音として表現した。第三場面では人間を驚かせる自信がなく

不安な様子をフェードアウトで表現し、カッティング奏法によるフレーズと共に化け猫が最も大切なポイントをアドバイスする。見事に人間を驚かして自信を付けたが、最後のアルペジオで実は「誰にも気付かれない」という特技によって知らず内に化け猫をも驚かせていたことが判明する。

全体的に主人公の心理描写が中心となっていることが特徴的であり、楽曲の色彩的变化に着目して登場人物の心情が上手く表現されていた。特に第二場面では、他の多くの作品が物理的な音そのものをイメージしたものである中で、主人公のお化けが上手に人間を驚かせず悩む様子が描写されている。第三場面におけるディミヌエンドは、化け猫に励まされながらも自信がなくしょんぼりする主人公の気持ちが特に良く表現されていた。

「チュータの家出」(学生Cによる作品)

テーマ：冒険・探検

金属音の効果：特になし

カッティング奏法の効果：天敵と遭遇する

アルペジオによる急降下の効果：家に逃げ込む

この作品は、ねずみのチュータが家出をする物語である。第二場面の金属音については特に言及されていないが、作者は第二場面全体を「家の中で子どもが暴れて物を壊す音」として表現した。第三場面でチュータは旅に出るが、「ただ一つ、気を付けなければいけないこと」について思い浮かべる様子をディミヌエンドで表現し、カッティング奏法によるフレーズによって天敵である猫と遭遇する。猫から逃げ回り、最後のアルペジオで家に飛び込みホッとす。

第三場面におけるディミヌエンドからカッティング奏法へと繋がるどころの演出が巧みであった。「俺の敵、誰だか分かるだろう？ そう、そいつの名は……」というナレーションとともに音が次第に小さくなり、聴き手の想像を掻き立てる。そして突然のカッティング奏法とともに「猫だ！」と叫ぶ。音楽と朗読の巧みな連携によって、聴き手を物語の世界へ引き込むための絶妙な間の効果が生み出されたと考えられる。

V. まとめ

音楽絵本動画の制作における聴覚イメージを元に物語を創作する活動を通して、共通の音楽から24名の学生による24種類の異なる作品が生み出された。物語創作の過程において、学生たちは様々な音楽的要素に着目し、それらのイメージを繋ぎ合わせて一つの場面を構成していったと考えられる。また、絵本に朗読を合わせた「読み聞かせ」動画を制作することにより、時間と共に変化する音楽に合うように、音楽と言葉の関係性についても試行錯誤した様子が窺えた。特徴的な音やフレーズを効果的に生かす一方で、逆に音楽が朗読を邪魔したり言葉のイメージとの違和感を感じるような作品は見られなかった。このことから、学生たちは音楽課題を漠然と聴くのではなく、様々な音楽的要素を意識しながら聴いていたことが分かる。細部への気付きが楽曲の解釈をより具体的にし、聴覚イメージから他の感覚イメージを経て言葉のイメージへと翻訳され、物語として表現されたと考えられた。

朗読を録音し、映像と合わせる過程においても音楽的要素が物語の創作に影響を与えていた。第二場面において、音楽のイメージをキッチンで料理する音として捉えた作品では、「トントンカチャカチャガラゴットン」というオノマトペを用いることで、言葉のリズムを音楽的要素の一つとして効果的に組み合わせた。また、作品についての解説から「物語の最後をハッピーエンドで終わらせたかったが、第四場面の音楽を聴いてどうしてもそうならなかった」という学生の意見も聞かれた。これは実際に音楽と合わせて読んでみた結果、当初考えていた物語の結末と音楽のイメージに違和感を感じた結果と考えられた。

音楽的要素による直接的な影響に加えて、“音楽に合わせる”ことへの意識が物語に与える影響も見出された。第一に「時間の長さ」への意識である。各場面の音楽が予め決められていたことから、

必然的にその長さ合わせて「読み聞かせ」する必要があった。音楽の時間に合わせて文章の長さを調整し、読む速度や間を工夫していた。第二に「タイミング」への意識である。絶えず音楽が背景として流れているため、言葉だけでなく同時に聴こえる音やフレーズのイメージが一体となって聞き手に伝わる。言葉が聞こえてから音楽が聴こえるか、また逆に音楽が先に流れているところに言葉が聞こえるかによってもその印象は変わってくる。特に、特徴的な音について、学生はその効果を意識して言葉を発するタイミングを慎重に計りながら読んでいたことが窺えた。

本研究によって、音や音楽が物語の創作過程において様々なイメージを呼び起こし、作品に大きな影響を与えることが明らかとなった。音楽的要素への気付きとその解釈の仕方の違いによって、同じ音楽から全く異なる作品が生み出されるが、そのためには音楽を意識して“聴く”力が重要になる。様々な音楽的要素と感覚イメージを結び付ける体験を通して学生の“聴く”力を育てることで、より自由で発想豊かな物語の創作へと繋がると考えられた。

一方で、本研究は従来行ってきた劇創作活動における音楽的体験について代替・補完する位置付けとして行った。そのため実際に劇創作活動における演技に対する音や音楽の影響については、今後の研究において明らかにしていきたい。

引用・参考文献

- 1) 文部科学省『幼稚園教育要領解説』フレーベル館,2018
- 2) 文部科学省『幼稚園教育要領』pp.17-18,2017
- 3) 谷口高士「Tea Lounge みのまわりにあふれる音楽」谷口高士編著『音は心の中で音楽になる [音楽心理学への招待]』pp.206-207,2000
- 4) 菅野禎盛「column19音楽と映像の相互作用」谷口高士編著『音は心の中で音楽になる [音楽心理学への招待]』pp.204-205,2000
- 5) 門倉一朗監修『カラー 図解音楽事典』p.275,1989
- 6) 岩宮眞一郎『図解入門 最新 音楽の科学がよくわかる本』pp.134-135,2012
- 7) 岩宮眞一郎 前掲6) pp.143-146
- 8) 麓洋介「遊びから音楽を生み出す活動を通して学生の創造性を養う試み」『保育文化研究』第4号,保育文化学会,pp.10-11,
- 9) 加藤麻里恵・久保義郎「幼児の物語の理解と創作に音楽が与える効果」『桜美林大学心理学研究』Vol.9, 桜美林大学,pp.65-78,2019
- 10) 加藤麻里恵・久保義郎 前掲9)
- 11) 麓洋介「保育者養成における音楽教育についての一考察－「実技」「楽典」「表現」の関連付けによる総合的・段階的な指導のための授業モデル－」『愛知教育大学研究報告書』第64輯（教育科学編）,愛知教育大学,pp.21-26,2015
- 12) Pavel Danilyuk 氏によるフリー映像素材,無料写真・映像素材サイト「Pexels」URL:<https://www.pexels.com/ja-jp/>
- 13) クリコーダーカルテット/リコーダー『羊どろぼう。』ジェネオン・ユニバーサル・エンターテインメント,2011
- 14) 福田進一/ギター『優しき玩具〜吉松隆ギター作品集』コロムビアミュージックエンタテインメント,2009
- 15) 中山順次/アルト・サクソフォン,河村飛鳥/ピアノ「河村飛鳥&中山順次リサイタル」ライブ録音,2015

注1) 本研究の対象となった学生は受講時3年生であり、文部科学省による『教職課程コアカリキュラム』(2017)作成以前の旧カリキュラムにより授業を実施した。