

表現を楽しむ心を育てるピアノ力養成へのアプローチ

～授業「子ども基礎演習」の鍵盤あそびを通して～

本廣 明美

An Approach to the Piano Performance Training Which Nurtures a Spirit of Self-enjoyment ; In Terms of Keyboard Play in the Class “Child Basics Practice”

Akemi MOTOHIRO

1. はじめに

教育・保育現場では、音楽に親しみ音楽が好きであるという感情を育て、音楽に対する感性と音楽を表現する力を養うことが、子どもの情操教育において不可欠であることは言うまでもないところである。『幼稚園教育要領』¹⁾において、「表現」領域では「ねらい」が3つ掲げられている。

- (1) いろいろなものの美しさなどに対する豊かな感性を持つ。
- (2) 感じたことや考えたことを自分なりに表現して楽しむ。
- (3) 生活の中でイメージを豊かにし、様々な表現を楽しむ。

これらは『保育所保育指針』²⁾における領域「表現」の「ねらい」にも同様に示されている。様々な表現の中の音楽表現に焦点をあてた場合、(1)においては、音楽を表現する際に、美に対するものや崇高なものに感動する気持ちや心を育てることが重要である。そのため、美しいものを美しいと五感で感じられる美的感覚とその価値判断を持つことや、感じたことを基に、考え思ったことを行動に表すことのできる感性を育てることが大切である。(2)においては、保育者が子ども自身の素朴で自由な表現を受け止め、自分なりに音楽活動を楽しむという自己実現への意欲を引き出すことが大事である。(3)においては、子どもが楽しんで自己表現できる音楽環境を工夫し設定することで、日常生活の中で様々なイメージを抱き、想像性を広げ子ども自らが進んで音楽表現できる態度を身に付けることが大切である。特に(1)における感性を豊かにする心情の部分の教育は音楽教育において大変重要な意味をなすところであると同時に(2)、(3)のねらいに示されているような創造性を培うための意欲や態度面の養成が(1)に大いに繋がっていくものと考えられる。

さらに、小学校においても、小学校学習指導要領 第2章 第6節 音楽の第1目標として「表現及び鑑賞の活動を通して、音楽を愛好する心情と音楽に対する感性を育てるとともに、音楽活動の基礎的な能力を培い、豊かな情操を養う。」³⁾と示されている。音楽教育や音楽活動の現場では、音楽の実技の向上に目が向けられがちであるが、音楽の基礎的な能力の育成とともに、根本の部分である音楽を解する心、すなわち心の面の育成が情操につながることの重要性は計り知れないものがあると言えよう。

本学は、教育・保育者養成の目的の一つに芸術を基盤とする教育を特色としている。将来子ども

もに関わる仕事に就く学生にとって、学生自ら、音楽を愛好する心情を持ち、それを表現する意欲と関心を持ち合わせることは、子どもと成長を共にし、子どもの情操教育に携わる上で、必然かつ重要なことであると考え。そのため、鍵盤力の養成内容においても、楽しむ心の育成には責務を感じているところである。

鍵盤力養成は一般的には大きく分けて二つあると考える。一つは技術的な鍵盤力の育成、二つ目は表現力の育成である。この二つが相まっの総合力が鍵盤能力となる。

前者の技術的な鍵盤力育成においては、音符、リズム、拍子、テンポ、強弱、高低、調、奏法などの音楽構成要素を理解し、それらを正しく楽譜上で読み取り、鍵盤上で正確に演奏することができることが中心となる。後者の表現力の育成については、曲に表情を付け、その曲をその曲らしく表現することができるかということが求められる。それには、譜面を熟視し、表現に関する楽譜情報を細部に渡って読み取る読譜が必要となろう。具体的には、フレージング、デュナーミク、アーティキュレーション、楽語や標語などを理解し、それらを奏法につなげる表現力が必要になってくる。しかしながら、この後者の表現力育成は特に難しいと考える。なぜなら、表現力の向上の度合いを自分自身で数値化し、目に見えるものとして評価できないからである。また養成においても、段階的に表現力を習得させていくことはなかなか困難である。指導者がある程度教え込むことはできても、それ以上は、やはり本人の音楽性に委ねなければ、真髓の音楽を語るに至らず、人の心を打つ表現にはならないのではなからうか。表現力の育成には、何よりもまず、表現したい音を心で感じ、イメージした音で表現しようとする意欲を喚起する心の教育が必要なのである。

以上のことから考えると、自分なりに音楽を楽しむこと、イメージを抱くことで想像する楽しさを見つけ、それがひいてはピアノの表現につながることなど、音楽を学習するところの意識・意欲付けの部分である「関心・意欲」といった心の養成が、表現力養成の根本になればならないと考える。そして、それがそのまま実技向上にも相乗的に繋がっていくのである。

2. 問題と目的

本学科の学生の鍵盤表現力に対して、まず感じることは、苦手意識を持っている学生が大変多いことである。また、ピアノの経験の度合いに限らず、ピアノ学習は楽しくないと感じている学生が少なくない。本学科では入学時に音楽アンケート⁴⁾を実施し、学生の音楽経験や音楽に関する悩みや音楽環境を調べている。その中でピアノ経験別にみると、例年4割以上の学生が鍵盤に関して不安を持っている。また、ピアノ歴のアンケート調査によれば、例年約3割もの学生が入学時に鍵盤楽器が未経験である。「不安に思う」と考えられる要因の一つに、表現する前段階の問題として鍵盤に触ることに大変臆病になっていることが挙げられる。音楽知識がないことから、それに伴う劣等感から不安に思う学生は多いのは事実であるが、やはりピアノに触れることへの抵抗がかなりあると思われる。そこでピアノに如何に関わらせるかが問題になろう。

また、経験のある学生においても苦手意識を持っている学生が少なくないことがアンケートより分かった。ピアノ歴が単に長いだけで、今までの学習方法に問題があるのではなからうか。一つの問題として、ピアノ学習が楽しいと感じる経験が少ないことが挙げられる。ただ、楽譜を鍵

盤に何も考えず移すように弾いていたため、楽しさを感じる事無く、練習が辛かったと答える学生が多い。経験が長い学生の中に比較的多いのだが、鍵盤楽器を頭で弾こうとしている姿が窺え、表現力に乏しい。技術的に高い人でも指だけが優先し、無味乾燥的な表現になっている。つまり音楽を楽しんで弾こうという態度や意欲が感じられないため、表情の乏しい演奏になってしまう傾向がある。本学科に入学する学生においても、「感心・意欲」といった心の養成は課題となっている。

本学科の音楽では、鍵盤力養成の授業を1年生から4年生までの4年間で一連のカリキュラムを組み、卒業時には教育・保育現場に対応できる、鍵盤に関する知識や技術を兼ねそろえた実践的な鍵盤力の養成に努めている。しかしながら、このカリキュラムでは、心の養成は充分には養成し難いと筆者は痛切に感じている。

そこで、「弾くことの楽しさを見つけられるピアノ学習はどのようなものがあるのか。ピアノ学習への意欲や関心につながるアプローチとはどのような方法や展開の仕方があるのか」を研究テーマとして掲げた。

拙稿「自己表現力を引き出すピアノ指導研究」(2006)⁵⁾において、学生の在学中の4年間の中で、自己表現力を引き出すピアノ学習法を、正規の鍵盤カリキュラム「ピアノ曲コース」と並行して、「鍵盤あそびコース」を設定し、系統立てて学ばせる学習法を考案した。ここでは、自己表現力の養成にはイメージする力を育て、イメージを形成することが一番有効であると考えた。段階別にプログラムを設定し、イメージ力を養成し、それを自主的な表現力への意欲付けに結びつけるカリキュラムを提案した。イメージを持つことが、弾きたいという興味を湧かせ、それが表現力につながることは、前稿においては、少なからず確認はできた。

しかしながら、即興的な遊び演習とピアノ学習がどうしても平行線になってしまい、イメージ力養成をピアノ学習の中にもうまく関連付けられていない様感じた。イメージの形成が果たして表現力に直結できるのだろうかという疑問が湧いた。イメージを鍵盤にどう移すかが問題である。つまり、イメージと表現の関係を同時に考える必要性を感じた。

そこで、本稿においては、前稿の「イメージの形成」が自己表現力を引き出すことに加え、イメージを身体の動きと関連付けて表現を考えること、つまり「イメージを表現に結び付ける」を更なる視点と定めた。そのため、遊び表現の入ったピアノ楽譜からイメージを起こし、どう表現したらよいかを考える段階を踏むことで、自己表現力の養成ができ、ピアノ学習に直結していくのではと考えた。合わせて、前述のピアノ学習に苦手意識を持っている学生の実態とも合わせて、鍵盤力養成の前段階として、「心を開放する」ことも必要な要素であると考えた。さらに、表現活動には欠かせない要素として、他者とのかわりがある。他者の表現を聴くことや、共に表現することで、自分の表現を理解したり、他者に聴いてもらうことが、自分の表現の意欲付けにつながることから、「他者との共有」もキーワードに加え、楽しいと感じる心を育てるピアノ表現にとり組める学習方法を模索することにした。

従来のピアノの授業の中では、時間的な制約もあり、音符やリズムの間違いを直すことで楽譜を仕上げていくことや、テクニックを身に付けることが優先してしまいがちになる現状があり、表現力養成は、はなはだ困難だと感じていた。そこで、表現力養成を開始するのは、初心者には

ピアノ学習の初歩段階が一番効果的であり、ピアノ経験者には、入学時が表現について考える良いチャンスであるため、両者ともに、養成時期を大学4年間のカリキュラムの最初の段階に定めた。そして、その時点における心のモーションと表現力との関係性を探ることこそが、大変効果的と考えた。

さて、筆者が本学の開学時より行ってきた1年生の授業に、「子ども基礎演習」がある。この中で、筆者が担当する授業は、鍵盤による遊びを取り入れた即興表現の授業である。毎年実践していく中で、この遊び演習のための養成カリキュラムの中に、即興的な表現力の養成のみならず、楽しむ心を育てる為のピアノ演奏の表現力につながる要素が少しずつ確認でき、その成果が学生の姿より見えてきた。そこで、この「子ども基礎演習」の授業において、遊びを取り入れた即興的遊び学習の中に、楽しむ心を育てるピアノ学習のための要素を系統的に織り込んだプログラムを考案した。本研究は、そのプログラムを紹介し、その成果を、プログラムの段階に従って、昨年度（平成25年度生）の学生の実践例や声、取り組みを基に検証するものとする。研究に当たっては、音楽を楽しむための心を養成する要素として、「心の解放」「イメージの形成」「イメージを表現に結び付ける」「他者との共有」の4点を掲げた。その4つの視点を基に、授業「子ども基礎演習」の即興的な鍵盤遊びの実践の学習の中で、ピアノ学習に必要な心の教育の養成ができることを考察するものとする。

3. 授業「子ども基礎演習」

この授業の概要と授業計画及び意義・目的を次に示す。

1) 概要

「子ども基礎演習」は、子どもとその環境について様々な視点から理解を深め、実体験を通して問題を解決する力を養う『子ども学』の学習を、カリキュラムの中心として位置付けている。その『子ども学』の第1段階として、4人の専門の教員で行うオムニバス授業である。

筆者は、鍵盤楽器を使い音楽表現について考える授業を、1クラス7コマ（1コマは1.5時間）で全4クラス分の計4回を担当している。ピアノ学習の一環の授業であり、表現の楽しさや面白さを子どもの追体験として活動することで、即興表現力養成とともに、心の養成を行う鍵盤表現プログラムを展開している。

2) 授業計画

1. オリエンテーション
鍵盤遊びの意義、ピアノ表現の魅力、音楽構成要素とイメージ形成の関連について
2. 音楽基礎構成要素の比較及び組み合わせにおける表現
3. 動き、鳴き声、情景、感情による表現
4. 和音、音階の響きによる表現
5. 音楽物語の創作（1） 創造遊びの体験、脚本制作、音・効果音創作
6. 音楽物語の創作（2） 音・効果音創作（絵譜を書く）、絵画表現（他の表現との結び付き）、合同練習
7. 作品発表 学生相互による意見・感想交換（反省と課題）

3) 授業における意義・目的

(1) 即興的に表現する面白さを知る。

音を創作・表現する過程において、自己のイメージ通りの音を追求する楽しさ、面白さを感じ得る。しかしながら、表現したい音が偶発的に他のイメージになる場合がある。その場合はその音から別のイメージを起こす活動へも発展できる。その自由さが更なる面白さに通じるのである。また、自分の発した音に他者の音を重ねることで、音の広がりや予想されなかった響きが醸し出す音空間を、感じたり味わったりすることができる。このように、予期しない偶然性の面白さを発見し、楽しさを知ることができる。

(2) 表現に対する抵抗感をなくす。

実際に子どもの表現活動の追体験として表現遊びをする。決まった手の形で弾くというのではなく、1本指や拳骨や腕など体の一部を使用し、自分なりの表現を遊びとして体験することで、体をほぐすことにつながる。自由に表現することで、緊張感や抵抗感を払拭し、表現することへの興味・関心を抱かせる。

(3) イメージ形成の仕方を知る。

音楽を形作っている要素、例えば音色、リズム、速度、旋律、強弱、拍の流れやフレーズ、音の重なり、音階や調、和声の響きなど、それらの働きが生み出す良さや面白さを感じ取ることができる。また、それらの組み合わせで、イメージが形成できることを理解し、音楽構成要素の組み合わせの違いでイメージの違いに気付くことを養う。

(4) イメージしたものを音に変える行為、これが表現力であることを理解する。

表現したい音を、音楽構成要素の組み合わせに結び付けて考え、様々な音を表現できる面白さを知ると同時に、表現したい思いやイメージと、弾く時の指や腕などの身体の動きが連動していることが表現力につながることを確認し理解する。例えば、歩くという動作を表現する場合、ゆっくりと歩く、元気良く歩くなど、同じ歩く動きであっても状態や感情を表したいという意味を持つことで、表現に違いが表れ、それが奏法の違いに表われてくることを理解する。

(5) 他者との共有や理解を通して音楽の楽しさを知る。

他者との活動を通して、学生同士の一人ひとりの持つイメージの違いを知り、自分のイメージを他者に伝える楽しさや難しさを知る。また一つの作品制作を通して、皆の思いやイメージを一つにまとめていく難しさや楽しさを知る。また、活動の過程において、音と音を重ねていく面白さや音を出すタイミングや音色選択などにおいて、音の豊かさを学生同士で共有し体験することで表現の幅や深さを知る。

以上、(1)については遊びを通して即興表現を行う上で、一番根本的な部分である即興的に表現をする意義を掲げた。(2)から(5)においては、この遊び演習において、即興的表現が心を育てるピアノ学習にも通じる意義・目的を内包しており、本研究における実践プログラムの意義・目的と合致するところである。

4. 表現遊びプログラム

表現遊びプログラムを、段階別により実際例を踏まえ説明する。まず、授業計画とプログラムの関

係性について説明を行う。

1時間目に第1段階と第2段階プログラムを、2時間目には、第3段階と第4段階プログラムの養成をする。次の3時間目には第5段階プログラムを、続いて4時間目には、第6段階プログラムの養成を行う。5時間目から最後の時間の7時間目にかけての3回は、学習したことの集大成である総合表現を学習する。これは最終段階の第7段階プログラムに当たる。

養成プログラム

第1段階 表現するとはどういうことなのか。

表現の意味を考える。ピアノに向かって音を表わす時、どんな音をどの様に表現したいのか考えることが大切である。何も考えず無造作に音を出すことは表現とは言えない。

【実践例】 ドレミファソの5音のみで表現する

5音がある。この5音を1本指で一音ずつ鳴らしてみる。そこにはただ単に音の羅列での音の響きがあるのみで、そこには何の意味も示さないし、何のメッセージ性もない。しかし、音が階段状に上っていくイメージを持つならば、たとえ、1本指であろうとも、だんだん大きくしたいという意思が必然的に生じる。それがクレッシェンドという奏法で表現することを身に付けることにつながるのである。

また、この5音をメロディラインと見立て、滑らかに美しく奏でたいとしよう。音楽知識のある学生であれば、その5音の楽譜にスラーをかけ、レガートに弾こうと考える。スラーやレガートの意味が分かることやレガート奏法のテクニックがあることが前提ではあるが、大部分の学生は頭で理解していても、それをテクニックでもって奏法に結びつけることは難しいと考える。そこで、この5音をどのようなイメージで弾くかを考えさせる学習を行う。例えば、イメージ付けの一例として「あなたは、今、雲の上にあります。想像してみてください。雲の上を地上に落ちないようにゆっくりと穏やかに歩いてみましょう」とイメージを持つことで、一音一音丁寧に優しく表現することを学ぶ。また、1本指で一音ずつ弾くよりも、5本の指を使って、順序よく次々と滑らせるように弾き方を工夫するのではないかとと思われる。このように今までの経験や想像力を働かせて、レガートの意味することを体感することが、レガートの弾き方やフレーズ感を養うことにつながると考える。

第2段階 イメージの形成の仕方を知る。

第1段階プログラムでは、ピアノ学習の導入として、自分なりに表現の意思を持って音に臨めば表現に結びつくことを理解させる学習法について述べた。2段階プログラムでは、まずその大前提としてイメージするとはどういうことなのかを考えさせたい。具体的には、一つのメロディーでも、リズムや音域、強弱、奏法を変えることで、イメージが変化することを学ぶ。また、音楽基礎構成要素の組み合わせがイメージの形成につながっていることを知り、その要素を分析して考える学習を行うことで、イメージする過程を知る。

【実践例1】「カエルの合唱」を題材とする

この実践は、遊びを表現する演習ではなく、曲自体をそのままの形で、音楽構成要素を変化させるとどのようなイメージになるのかを感得させるために行う。「カエルの合唱」という曲を「音の高低」「速さ」「強さ」「奏法」「音色」を変えることにより、どのようにイメージが変化するのかの違いに気付かせる。下記の表1は音楽構成要素の組み合わせの仕方により、イメージが変わることを示したものである。

表1 音楽構成要素の組み合わせとイメージ

音の高低	速さ	強弱	奏法	音色	イメージ
中音	普通	普通	普通	ピアノ	普通のカエル
高音	速い	少し弱い	スタッカート	ビブラフォン	かわいい青ガエル ジャンプしている
低音	遅い	弱い	レガート	ブラス	年取ったカエル
低音	遅い	強い	マルカート	ブラス	ガマガエル
中音	遅い	普通	レガート、クラスターで転がす	シンセサイザー (マトリックス)	宇宙遊泳をしている カエル
低・中・高	普通	普通	レガート	コーラス	合唱をしている カエル

まず、どこにでもいる普通のカエルを音の中間域で表現する。次に、音楽構成要素の組み合わせを変えた5種類のカエルの表現を実際に示す。最初に、高音域で、速くスタッカートで弾くことで、かわいい小さい青ガエルがジャンプしている様子を表現する。次に、音高とテンポと音色は同じで、強弱と奏法を変化させて、同じカエルでも強弱の要素の‘弱い’を選択し、奏法を‘レガート’に表現すれば年取ったカエルに、強弱を‘強く’、奏法を‘マルカート’で表現することで、イメージとしては大きくガサガサ動いたり、ゲロゲロと鳴くガマガエルがイメージできることを理解する。また、シンセサイザー系の‘マトリックス’という音色を選択し、カエルが月に行き、宇宙遊泳している場面を想像する。ゆったりと動き回る動作を連想しそれに合った動き、例えばローリング（手の甲をころがす）で表現する。最後に、‘コーラス’の音色を選択する。「カエルの合唱」という曲なので、文字通り合唱を表現することにする。輪奏をしても興味深い、音を重ねていく面白さも体験できる。

【実践例2】曲の中の一節で、自分なりに音遊び表現を経験する

表現遊びの要素を入れてカエルをイメージしたものの表現を試みる。遊び表現の箇所については、具体的には「カエルの合唱」の中間の部分の‘ドドド’と4分音符が4回出てくるところを、学生に自由に音表現させる。その自由表現の箇所の表現を、前段階で学習した曲の表現に挿入し、自分なりにイメージしたカエルを表現する。すべてを音遊びにするのではなく、段階を踏んで学習させるために、曲のイメージの中に一部遊びを取り入れた表現を入れる程度に収める。

まず、教師側から、例を提示する。

- ・青ガエルは、‘スタッカート’で‘タッカ’のリズムを用い、オクターブでもって低音域から高音域にかけて、跳んでいる様子を表現する。
- ・年取ったカエルは、低い音で疲れたような溜息を塊感のある‘クラスター’で表現する。
- ・ガマガエルは、ゲロゲロとカエルの鳴き声を2度音程の重音と単音を交互に弾くことで鳴き声の擬音を表現する。
- ・合唱は、音を重ねていくことで合唱の響きを表現する。

次に学生が実際にカエルを題材として、〇〇しているカエルなど、表現したいと思うタイトル名を付けて実践する。

学生が表現した実践例は次の通りである。

優雅なカエル（アルペジオで表現）／沖縄のカエル（沖縄の音階を使用）／水滴を楽しむカエル（右手で水滴の落ちる音を、左手でメロディーを表現）／楽しく踊るカエル（3拍子）／お星をみるカエル（流れ星・グリッサンドで表現）／夢見るカエルの乙女（オルゴールの音）／降り始めた雨を楽しむカエル（雨だれの様子を1本指で表現）／カエルのおいかけっこ（二つの音域で表現）／集まってくるカエル（ハーモニーの作製）／池を飛んでいるカエル（ジャンプをスッキプリズムで表現）／ロボットかえる（マルカート表現）／眠そうなかえる（スローなテンポとレガート奏法）

このようにカエルそのものをイメージする際は、カエルの特徴である鳴き声や飛ぶ動作をイメージすることが多い。実際、学生はユニークなカエルを考えたり、様々な状況にカエルを置き、それにタイトルをつけ表現したりしている。

第3段階 イメージしたものを自分なりの音遊びで表現する。

この段階では鍵盤による様々な表現遊びを、子どもの追体験として数多く経験させる。そのため、手の平や甲、指、腕など体の一部を自由に使っての表現となる。これは頭で表現を考えるのではなく、子どもが知識もなく経験もなく自由に遊びとして表現するのと同様で、遊び表現の奏法や使い方を現時点では特に指導せず、自由に表現させることが重要となる。

身近な日常生活の中での音や自然音、身の回りにいる動物、乗り物、出来事や、情景描写など、見たり聞いたり、触れたり感じたものを音であらわすことに挑戦させる。具体的には以下に示すとおりである。

- ・擬声音：生活音、自然の音、鳴き声など（時計、船の汽笛、小鳥の鳴き声、雷など）
- ・擬態音：キラキラ、くねくね、すべすべ、ころころ、ぽつぽつなど
- ・動作表現：歩く、走る、飛ぶ、のぼる、でんぐりかえる、滑る、転がる、這うなど
- ・状態や様子、情景描写を表現：動物、乗り物、自然現象（雨、雪、風、嵐、波など）
- ・感情を表現：喜、怒、哀、楽

上記の表現のうち、授業においては、いろいろなケースやそれらを組み合わせて表現遊びを学習させる。本稿においては、生活音である時計と動作表現の実践例を示す。

【実践1】身近なものを表現する—いろいろな時計を表現する—

様々な時計を想像させる。イメージを持たせて、それぞれの時計はどのような音で表現したら良いかを考えさせる。次に学生が表現した時計のイメージを示す。

大きな時計、秒針、デジタル時計、不思議な時計、目ざまし時計、腹時計、不穏な時計、3匹の時計（大中小）、時計屋の朝、ラジオの時報、UFO宇宙人の時計、ぞうさんの時計、明るい時計、壊れかけた時計、からくり時計、柱時計、はと時計、疲れ切った時計、古時計、愉快的時計など

【実践2】「動き」を表現する

「動き」については歩く、走る、ゆれる、飛ぶ、のぼる、降りる、転がるなどの動きをどう表現したらよいかを考えさせる。動作だけを表現した後、何が行動をしたのか、主体を自ら決めることを促す。また、更に発展として、どのように行動をしたのかという状況や状態を自分なりの表現で発表させる。学生が表現したものは次の通りである。

いも虫が転がる／おじいさんが階段を上る／ラクダがてくてくと砂の上を歩く／ロバがとほとほ歩く
／馬が威勢よく走る／子どもが元気良く水たまりをジャンプなど

第4段階 イメージし易い曲の楽譜からの音楽構成要素を分析することで、楽譜上において、イメージと表現の関連を知る。

イメージを起こす学習のために、楽譜情報から、音楽基礎構成要素の結びつきを読み取る分析力が必要であると考えた。記譜された楽譜上からどのようなイメージが浮かび、それがどのような表現に結び付き演奏に至るのかの一連の学習を行うために、遊び表現の要素（オノマトペ等）を楽譜化したものを取り入れた変奏曲についての分析を行う。イメージを効果音や擬音や擬態音であるオノマトペから連想し考えさせることの学習をさせた。下記の楽譜⁶⁾に示すとおりである。

変奏曲であそぼう
-「ちょうちょう」-

【動物編】
テーマ

うさぎ

*付点リズムを使って、うさぎがびよんびよんはねている様子を表現しています。
最後の小節は16分音符でお口をもぐもぐさせているところを表現。

くま

*力強さを出すため、踏ん張るところは、クラスターで表現してみました。

さる

*サルの泣き声(擬音)を隣同士の音(半音・全音)を使って表現。
*滑り落ちる様子をグリッサンドを使って表現。

ぞう

おさんぼ たのしいな お池をみつけたよ

お鼻にお水をいっぱい吸い込んで 体にシャワーだ!!

*全体的に4分音符を基調として力強さを表しました。お鼻を動かすところは、3連符などを使って、揺れる感じを出しています。

らくだ

暑い 暑い 今日もてくてく てくてく 歩きます

どれだけ歩いたら オアシスに行き着けるかな てくてくてくてく

あひる

尻尾をふりふり きどってお散歩 いい気分 ガァ ガァ

またまた しっぽを プリプリプリ あっちで ガァ ガァ

こっちで ガァ ガァ わたしの歩きを みてちょうだい ガァー

たこ

くねくね くねくね くねくね くねくね

墨をはきたくなったぞ スーもっと多くはくぞう ポワー ポワー

まだまだ体をくねらせて 体がやわらかいところを見せてやろう

どうだい 驚いたかー

*くねくね体をくねらすところは、半音階進行を使っています。墨を吐くところは、グリッサンドで表現。

簡単な童謡（ちょうちょう）をテーマとして、7つの動物（‘うさぎ’ ‘くま’ ‘さる’ ‘ぞう’ ‘らくだ’ ‘あひる’ ‘たこ’）にアレンジした変奏曲を聴かせた。この変奏曲は、従来の基本的なアレンジに加え、動物の形態や鳴き声、動き方など特徴部分を表現したものを効果音やオノマトペである擬音や擬態音で表現し、それらを織り交ぜて作成したものである。学生に7つの動物を変奏したものであることを知らせ、その動物がどの変奏かをクイズ形式で当てさせた。

7つの動物の体型、形、動作、鳴き声から連想するものをイメージする。そのイメージを音

楽構成要素と結びつけて考える。そして、その音楽構成要素を組み合わせたものがどの楽譜になっているかを考える。その際、それぞれの変奏曲にその動物を特徴づけるものを音符に表わして付加しているため、それを見つけ出し、全体の曲の雰囲気イメージする音楽構成要素と合わせて考えた上で、イメージした動物を特定させる学習を行う。その後、イメージ付けた理由を、音楽構成要素とイメージの関係を中心に考え発表させる。

その関係性は以下の表2の通りになる。

表2 動物のイメージにおける音楽構成要素と奏法の関係

動物	イメージ	音楽構成要素（楽譜上での表現）	鍵盤遊び（奏法）
ぞう、くま、らくだ	大きい、重たい（形態）	低音、速度が遅い、強い音、伸ばす（長い）音	拳骨（クラスター）腕

うさぎ、さる	動きが軽快	中・高音、速度が速い	小さいかたまり（拳骨） 音を切る（スタッカート、オクターヴ）
うさぎ	はねる	リズム（付点リズム）	リズムを付ける
さる	木から落ちる	音を滑らす	グリッサンド
うさぎ	人参をもぐもぐ	2度音程	ゆっくりの2度音程（トリル）
あひる、さる	擬声音（ガァーガァー、 キャキャキャ）	音の重なり（重音）	2度音程（全音、半音）
ぞう	擬態音（動き） 鼻の動き	低音 滑らか	グリッサンド スラー
らくだ	けだるい歩き	なめらか、低い音、ゆっくり（遅い）	同じ音型の繰り返し（オスティナート）
あひる	よちよち歩き、おどけた 尻尾の動き（プリプリ）	中音域、リズム（付点リズム） 2度音程の繰り返し	タッカのリズム トリル
たこ	くねくね 素早い動き、墨をはく	ゆっくり（遅い） 音を速く、滑らせる	音を連ねる（半音階） スラー グリッサンド

動物の特徴的な部分を捉えた楽譜を理解した後、例えばクラスターや、1本指、グリッサンドなどの表現遊びで、その動物を表現することを考える。その楽譜の音楽構成要素に照らし合わせて、音の高低やテンポ、強弱、タイミング等を工夫しながら表現することを学ぶ。楽譜からイメージを汲み取り、遊びで表現する。その後、それが楽譜上ではどう表現されているのか理解し、楽譜を弾く。この時、遊び演習で行った身体の動きをそのまま、ピアノ演奏に生かすことができることを理解させる。

例えば、前述の‘うさぎ’の楽譜で、説明することにする。最初から3小節間はうさぎが跳ねている様子を表している。しかし、4小節目では音程幅が1オクターヴのタッカリズムになっている。そこでは、大きくジャンプしている姿が想像される。そこで、遊び表現も腕を柔軟にしてジャンプをクラスターで表現することを試みる。それをピアノ学習では、その腕の動きと同様、第1指と第5指を使って円弧を描くように腕を柔軟に脱力して弾くと、ダイナミックなジャンプ表現ができるを考える。これは一例であるが、「楽譜を読み取る→遊ぶ→ピアノ演奏」という行為を何回か繰り返すことで表現力を付けることをねらいとするものである。

具体的に動物の特徴を変奏曲として楽譜上に表したものと、その動物を鍵盤遊びとして捉えればどのように表現できるのかを表3に示す通り、比較して説明することにする。

表3 曲の変奏ポイントと遊びによる表現の関係

うさぎ	変奏の分析	・全体的にうさぎの飛び跳ねる様子を表すため、メロディーに付点リズムを使用した。4～6小節目では大きくジャンプをしている様子を表すため、メロディーの音程幅を大きく取っている。最後の8小節目においては、人参を食べる動作を2度音程のトリルの音型で表現した。
-----	-------	---

	表現遊び	・表現遊びでは、全体を拳骨（クラスター）で、交互にタッカーリズムを付け、ジャンプしながら軽やかに飛び跳ねている様子を表現し、大きく飛び跳ねたいところは、大きく力強く音程幅を取って表現する。また、人参を食べるところは、左右1本指で2音程の音を交互に表現する。
くま	変奏の分析	・くまが相撲のおけいこをしているところを変奏曲にしたものである。力強さを表現するため、4拍目にクラスターで2度重く弾く。伴奏部分のはっしのはっしと歩くようにリズム伴奏にし、3、7小節目には音の順列で動き回る音を表現し、7小節目は一気に強気に迫ってくるよう3和音で表現した。
	表現遊び	・表現遊びでは、低音域でテンポをゆっくりと表現。動きは拳骨で力強く表現。四股を踏む様子を表すところは腕などを使う。さらに力強さを強調するためである。最後の押しの一歩となるところはテンポを速めに表現して、拳骨表現が決めのポーズとして効果的であろう。
ざる	変奏の分析	・ざるの鳴き声（擬音）を隣同士の音（半音・全音）を使って表現した。ざるのおどけた様子やすばしっこい動作を表すため、後打ちのリズムと16分音符を組み合わせた調子の良いリズムで構成した。オクターヴをスタッカートで弾くことで、枝から枝へ軽々と飛び移る様子を表現した。また、滑り落ちる様子をグリッサンドで表現した。
	表現遊び	・表現遊びでは、ざるの鳴き声を2度音程で表現。音域は高い音域や低い音域でアトラングラムに表現して、いろいろな大きさの鳴き声のざるを表現してみても面白い。テンポは速く表現し、滑稽感を出すこと。枝から枝へ飛び移るなど、動作の機敏さは1本指のスタッカートでリズムカルに表現すると良い。滑り落ちるところなどはグリッサンドで、速く表現する。しかし、ゆっくりとグリッサンドで表現すれば、木から木に移る様子も表現できる。
ぞう	変奏の分析	・低い音域で4分音符を基調として表現。伴奏部分はオクターヴでゆったりと重心を移しながら、表現した後、3和音でさらに重量感を表現。鼻を揺らすところは、3連符を挿入した音階を使用した。
	表現遊び	・表現遊びでは、音域は低く両手ともに低音部譜表の位置で表現する。テンポもゆっくりと慌てず、拳骨などの塊で表現する。鼻を揺らすときはグリッサンドで思い切って広範囲で音を流すように表現する。
らくだ	変奏の分析	・左手はオスティナートという、同じ音型の繰り返しを使い、どこまでも続く砂漠をテクテク歩いている様子を表している。右手は付点のリズムを使用しているが、付点を厳格に弾かず、スイングして弾くことで、暑い砂漠の中をオアシスを求めて歩くけだるい歩きを表現している。
	表現遊び	・表現遊びでは、音域は低く、左手の伴奏部分はゆっくりと同じリズムとテンポで表すのが良い。右手も拳骨を使用して鍵盤に擦りつけるようにけだるく、付点リズムを刻むのも興味深い。また、左での1本指でアラビア音階を奏でるのも雰囲気が出る。
あひる	変奏の分析	・きどってさんぼをする様子や尻尾を振る様子を表現するため、前奏をつけた。あひるの動きを連想させるものである。全体的には、あひるの鳴き声を半音の2度音程の重音で表現している。ガアガアと鳴くところを誇張表現するため、音にテヌートを付けている。7、8小節では左手とリズムに対して、右手のリズムを合の手として補うことで、あひるのおしゃべりを表現している。
	表現遊び	・表現遊びでは、滑稽で気取って歩く様子を拳骨で付点リズムで表現する。尻尾を振るところは、トリルを使用し、鳴き声は半音でリズムを付けてランダムに表現しても面白いが、2羽のやり取りがあるように左右交互に半音表現を使用する。鳴き声にインパクトをつけるため、テヌートで表現をする。

	変奏の分析	・くねくね感や不気味感を表すのに半音階を使用した。左手にも半音階進行を用い、右手と左手を合わせて弾くのが効果的である。墨を吐くところは、下から上へのグリッサンドを速いテンポで使用する。
たこ	表現遊び	・表現遊びでは、半音や半音階を使用することで、動作表現でくねくね感や這う感じを表現し、不気味な感じや恐怖感を感じさせる。また、拳骨を鍵盤上でロールさせて、くねくねした滑らかな動作を表現してみても面白い。また、墨を吐くところや、スーッと一気に足をすばめて泳ぐ様子は、グリッサンドで素早く鍵盤上をなぞる表現が良い。

第5段階 イメージを人に伝える難しさと楽しさを学ぶ。

イメージするとはどういうことなのかを再度考える。

例えば、動物をイメージして表現する場合、形態なのか、鳴き声なのか、動作なのか感情のかなど様々な設定をすることが必要となる。何も解説を加えないで表現を伝える場合は、その動物の持っている既成概念や性質を表現することになるであろう。これは表現する対象をよく熟知する必要があることと、どう表現したらよいかを考えることである。その意味において伝えるということはとても難しいことであるが、伝えるためにイメージを解析したり、表現のための手法やテクニックを工夫することはとても楽しいことでもあることを理解させる。

【実践1】 二つのイメージを比較させながら表現の違いに気付く

指導事例：2匹の動物を対比で持ってイメージする。

(例)：ぶたとうさぎ、ねことねずみ、チーターとしまうま、おおかみとひつじ、うさぎとかめ

動物の特徴を対比して考えさせる。音楽構成要素も比較して組み合わせることができるため、表現が容易である。その後動物1匹という単独でイメージを表現する学習に発展させる。

【実践2】 イメージを伝える表現方法を考える

‘とり’ ‘へび’ ‘ちょうちょう’ ‘ライオン’ ‘カエル’ ‘馬’ ‘ネズミ’ から一つ取り上げ、鍵盤で表現し、他の学生にクイズ形式で当てさせる。まず表現したい動物の特徴的なものは何か、次に音楽基礎構成要素のどの組み合わせで表現できるのか考え、どの様な表現方法が人に伝わるのかを考える。この学習を通してイメージを伝える難しさと表現の仕方を理解させる。

第6段階 感情表現のイメージを表現する。

今までのイメージ付けは、形態、鳴き声、動き、状態、情景描写などを表現すること、つまり直接見たり、聞いたり、触れた様子をそのまま表現することに主眼において学習した。次にこの段階では感情表現に特化して、感情の表し方を学ぶ。音楽の場合、表情を表す感情表現がピアノ演奏においても難しい。感情を鍵盤遊びで表現することで、演奏表現につながる指の運びや腕の重みを体得するのにつながると考える。

指導事例としては、喜怒哀楽を表現する。今まで学習してきたと同様、音楽構成要素を使っの表現を試みる。特にテンポやリズムや奏法や音域、音色などをどう組み合わせで表現するかが工夫のしどころとなる。しかし、これだけでは感情への表現の幅が狭いので、響きや様子を表現するための基礎的な知識を学習する。

●響きについての表現における基礎知識

○音程による響きの違いを知る

- ・ 2度：長2度（全音）と短2度（半音）の音の響きの違いを知る。

（例）小鳥の鳴き声を全音のトリルで表すと嬉しそうな鳴き声や明るい元気な鳴き声に聞こえる。一方半音のトリルで表すと悲しそうな鳴き声、不安、危険が迫っているまたは元気がない鳴き声に聞こえることを学ぶ。

- ・ 3度和音の音の違い 長3和音（明るいイメージ）、短3和音（暗いイメージ）、減3和音（焦り、怖いイメージ）、増3和音（不思議なイメージ）の響きの違いを知る。

○音階によるイメージの違いを知る

長音階（明るいイメージ）、短音階（暗いイメージ）、半音階（不安なイメージ）、全音音階（不思議なイメージ）、5音音階（和風、エキゾチック、郷愁を感じさせるイメージ）など

5音音階（ペンタトニック）による創作遊びについては2人で即興的に自由に表現を体験させた後、タイトルを付けて表現することを試みる。2通りの方法を提示する。前者は1人ずつの役割を特に決めず、両方でイメージする音空間を制作する。後者は一人の学生が拍を刻む伴奏部分を担当し、もう一人はメロディー部分を奏でるというアンサンブル演奏を行う。両者のどちらかを選択するかは、学生自身に任せている。この演習は5音音階の持つオリエンタルな響きや音色を感じさせると同時にどの音を重ねても不協和音にならないことに気付かせるものである。また、多くの童謡や民謡でこの5音音階（四七抜き音階など）が使用されていることも学習させる。

【実践例】

表現したいものに感情を注入して表現することを学ぶ。

ラクダが憂鬱そう、鳥が悲しそう、ライオンが怒る、ありさんが楽しそうに歩くなど。

第7段階 物語創作と音付けを通して総合的に表現を考える

簡単なお話に音や音遊びを付ける創作活動を行い、自主創作作品を制作する。1グループ、4人～5人で協力して物語を創作する。その話や流れに合った音を即興的につける。一人で音付けする箇所もあれば、みんなで、音を重ねる箇所もある。登場人物のキャラクターを表す特徴的な音を付けたり、みんなで音を重ねるアンサンブルの面白さも味わう。音楽の開始や終止についても自分達で決める。手順を次に示す。

① お話の創作におけるポイントとルールについての次の条件を提示する

- ・ 子ども向き、既製の曲は使用しない、起承転結で話を考える。
- ・ 音遊びの種類の確認として、今まで学習した音遊び（例を以下に示す）を積極的に取り入れた音表現にすること。

（拳骨）クラスター、（滑らす）グリッサンド、（震わす）トリル、トレモロ、（保持する）オスティナート、（明るい音、暗い音など）和音の種類、（雰囲気の違い）音階の種類

音楽基礎構成要素の組み合わせについてイメージが作られること、表現する物の種類（動作表現、鳴き声など音をリアル化する表現、感情表現、性格表現、情景描写表現など）

② 台本制作及びスコア製作

脚本の台本に沿って、スコアを製作する。グループ全員の担当箇所を縦一列に、制作者ごとに演奏する譜を書き込む。具体的には絵譜や言葉（説明を加える）や記号で書く。これらは、一人で行う表現や、アンサンブルで音を重ね合わせる表現などつぶさにスコア上に記載することで、皆の表現の動きを確認するためのものである。

③ 4コマ漫画風にイラストで話の流れを表す

これは、この美術表現とスコアで表す言葉表現と音楽表現の3つの活動を行うことで、音楽以外の領域を音楽に結び付けそれをまた音楽に還元させる学習ができ、学生の皆の気持ちやイメージを共有し、統一化を図るものである。

④ 他の作品や発表を通して表現の楽しさや面白さを共有する

それぞれの作品の発表を通して、まず各グループから自分達のグループ発表の自己評価をする。その後、それぞれのグループから他のグループに対して感想や意見を述べる。

5. 授業後の学生のアンケート結果

授業の最後に、授業で学んだことについてのレポートを書かせた。その中から学生の声を挙げてみることにする。多く学生の声が集まったものを以下の7項目別にまとめてみた。7項目については「表現することの楽しさ」「表現することの難しさ」「音楽構成要素を学んで」「感情表現のための和音や音階を学んで」「作品化について」「人とのかかわり」「今後現場への生かし方や課題」である。

<学生の感想>⁷⁾

○表現することの楽しさ

- ・上手に弾くことが目標ではなく、自分なりに表現することが大切である。
- ・自分らしさを生かすことができ、とても楽しい時間になりました。
- ・自分のイメージなどをピアノで表現する楽しさを学んだ。回数を積み重ねるうちに、私自身はもちろん皆それぞれの個性が出ていることに気づくようになった。
- ・やりがい、達成感を感じた。
- ・「くま」や「あひる」といった擬態語、擬声音を表現するだけでなく「悲しい」や「嬉しい」「不思議」といった感情や状況を音で表現できることを知った。
- ・一人でも左手で暗い音を出しながら、右手で高い音を出すと、「暗い森の中で、小鳥が1羽、しくしく泣いている」というような場面が作れます。
- ・最初に比べたら、イメージがすごく湧くようになった。
- ・ピアノに対しても苦手意識が少なくなりました。
- ・ピアノに慣れるために、音色や音の高低を変えるのはとても楽しかったです。
- ・ピアノに対して、苦手意識があったけれど、この授業で、ピアノで無限に表現することを知ることができ、苦手意識がなくなったと思う。
- ・ピアノはきれいな音だけを奏で、上手に弾くことだけが全てではないのだなあと感じてきた。弾き方も

決められた弾き方ではなく、時には太鼓のように鍵盤をたたくようにすることもあった。このような弾き方は初めてなので、おもしろかったです。自分でお題を考えて、音を作ること、それらが全部初めての経験で、毎回ワクワクだった。

・指一本でリズムよく一つの鍵盤をはじいたり、手の平や拳でいくつかの音を同時に出したりというような弾き方を学んだ。

○表現することの難しさ

・発想力は豊かな方だと思うけれど、それを音に表わすのはとても難しかった。

・音を探すことが難しかった。

・自分が頭の中でイメージしていても、それを表現することは難しい。誰が聞いても分かりやすく伝えるのは難しい。

・音色を選ぶセンスやテクニックが必要であると感じた。

・「カエルの合唱」を自分なりに表現する授業で、どんなカエルにするのかはすぐ思いつくが、それを表現するのが難しく、表現する難しさを知った。

○音楽構成要素を学んで

・強弱、音階、和音の組み合わせで何種類もの動物や風景、感覚（寒い、痛いなど）などあらゆるものが表現出来ると思った。

・どの音の組合せが良いのか、音の高さは？強弱は？音色を変えてアコーディオンにしたらどうなるのか？などいろいろ変えて頭はパニック状態でした。しかし、回を重ねるたびに楽しくなった。

・弾き方によって曲の印象が変わることを知り、面白いと思った。

・同じ「ちょうちょう」でも少しアレンジを加えるだけで、とても変わるんだなあと思いました。音色や弾き方、音階、速度、強弱はとても大切だなあと改めて思った。

・音楽を作る構成要素である「高低・強弱・速度・長短・奏法・音色」に意識を向けて、一つの曲をアレンジすることで、様々な動物のイメージが変わることを知ったとき、私は驚いた。そして、自分自身も一つの曲をアレンジして、何か作り、それをういて子ども達と「あてっこゲーム」などをしたいと思った。

・リズムを変えるだけで、曲がガラッと変わってびっくりしました。

・少し変えるだけで大きな変化がありました。二人組で創作するところで、最初は「河原」という題でおおざっぱすぎて作るのにとても苦労しました。それで、私は川の上流から下流にしてみようと提案すると、うまくマッチして、上流の慌ただしく豪快な感じで、下流は穏やかでゆっくりとしたような音を表現することができた。

○感情表現のための和音や音階を学んで

・音程による表現の違い、和音の構成、音階の違い（5音音階、全音音階）で音色や響きの違いを知った。

・音階を習ったことで、日本の音階によく用いられる四七抜き音階を知り、新たに沖縄の民謡とどこが違うのか新たな疑問を持ち、更に興味を持った。

・今まで、曲の中にある黒鍵を弾くと不思議なような奇妙なような音だと思っていたが、黒鍵だけで奏でる音は日本舞踊にありそうなどともきれいな音になりました。この時の感動は本当に今でも覚えています。

・不気味さや不安な感じを表す「半音階」、不思議な感じのする「全音音階」、どこの音階からでも作れる

明るい音の「長音階」、どこの音からでも作れる、もしくは長音階の真ん中の音を（一つ）下げるとなる暗い音で悲しい感じの「短三和音」、危険が迫っている「減三和音」、不思議な感じの「増三和音」、何の音を弾いても不協和音にならない四七抜き音階で黒鍵のみを弾く「五音音階」などを学んだ。

・全音と半音で、随分響きが変わることを知った。

○作品化について

・物語の構成的には、子どもが引きつけられ面白いものだったと思います。

・ロボットの音に力を入れたのですが、もっと複雑にしてもよかったし、主人公の心情の移り変わりも表現できたらよかったなあと思いました。

・一つの物語を作るまでの過程がとても楽しかったです。

・ほとんど話したことのない人とも仲良くなれた。自分より、ピアノが弾ける人が多く、様々な音楽にアドバイスを受けながら、音を作るのがとてもやりがいがありました。

・嵐の暗さと迫力を表すために、半音階や不協和音を交えて表現を試みた。

○人とのかかわり

・友達と協力して音楽を作る。

・友達は、自分が表した音とまったく違う音で、同じ動物を表現していた。個人個人によって捉え方というものは違うんだなあと思った。同じものを表現して、人との違いを楽しむことができた。

・他の学生の音を聞くと、「こんな音もあったのか、こんな風に考えることができたのか」と思うことが多々あり、とても勉強になった。

○今後現場への生かし方や課題

・現場では絵本をピアノと先生の声のみで表現したらいいのではないかと思う。小さいうちから目のみではなく、耳から情報を得ることに取り組んでみたい。小さい子でも集中して聴くことができると思った。

・特徴をとらえ、誰が聞いても分かるような音を弾いていけるようになりたいと思った。

・この授業はピアノの上手下手ではなく、発想でした。動物や行動などを音やリズムで表すことは、最初は、私にとってとても難しく苦手なものだった。このような考え方や発想は子ども達の感覚や表現の発達にとって役立つと思った。ただ、自分がある程度弾けて、教えるだけの教育は‘教え込み’の教育にしかないと思うし、先生になる前にすごく大切なことに気づけて良かったなと感じた。最初は、すごく難しく思っていた音の表現も授業をするにつれて、だんだん表現できるようになった。例えば、動物の音（足音）をイメージするのにも、その動物についてたくさん考えることになる。音の表現をすることで、身の周りの音にとっても注意して聞くことができるようになった。子どもにとって、楽器や音は興味の塊である。しかし、ただ、好きなように自由に触れさせても鍵盤を叩いて、音を出していただくだけで終わってしまいがちになり、いくら遊びの天才でも飽きてしまう。そこでイメージを音で表現するという後押しすることで、興味をさらに引き出し、音楽も好きになっていくと思う。

・音で動物あてゲームをしたりして幼稚園等で楽しめそうだなあと思った。これから幼稚園か小学校の先生になれた時に最大限に生かしていきたいと思う。

6. 総合考察

本研究では、楽しむ心を育てる要素として、「心の解放」「イメージの形成」「イメージを表現に

結び付ける」と「他者との共有」を掲げた。これらを更に具体的に説明すれば、リラックスした体の状態があること、しっかりとした音のイメージがあること、音表現と体の動きとの関連性を考えること、また皆との実践の中で、音楽の楽しさが共有し、共感できることである。以下、実践プログラムの段階に従って、前章で掲げた学生の声を変えながら、即興遊び養成プログラムにおける音楽を楽しむ要素の各々について検証し、それが、ピアノ導入段階における重要な働きにつながることを考察する。

1) 心の解放

学生は、初心者であればある程、ピアノに向かって弾くことへの不安を持っている。‘2. 問題と目的’で述べた通り、学生は楽譜通りにきれいな手のフォームで弾き始めなければならないなど、構えてしまう学生が多い。その実態を受け、鍵盤への抵抗感を払拭するために、主に第1から第3段階プログラムにおいて、遊びとして音を自由に鍵盤上で表すことが、心の解放につながるのではないかと考えた。初心者の学生にとっては、音符という記号による情報をいきなり鍵盤上に下すことは難しい上に、その音符から音のイメージを沸かすことは到底不可能なことである。まず、楽譜を用いず、音を表す楽しさを充分体験させてから、楽譜を伴ったピアノ学習に導入していくことの必要性を感じた。それが、表現することはどういうことなのか、表現の意味を考えることにつながるのである。

具体的には「カエルの合唱」の題材を自分なりにタイトルを付け表現することから始まり、その他、身近な日常生活の中の音や、自然音や、身の回りにいる動物や乗り物、出来事や情景描写など、様々についての表現を試みた。学生は思い思いの音をイメージし、自由に楽しそうに鍵盤上で遊ぶことができた。そして必ず何を表現したのかを説明をした後、発表することにした。これは自分の意図することを表現できる力を養うためである。学生の声としては「ピアノに対して、苦手意識があったけれど、この授業で、ピアノで無限に表現することを知ることができ、苦手意識がなくなりました」や、「自分なりに表現が楽しめたと思う」「上手に弾くことが目標ではなく、自分なりに表現することが大切である」など、心の解放とともに、ピアノに向かう抵抗が薄らいでいったことの見解が多く挙がった。まず、遊びを通して、緊張を研ぎほぐし、リラックスした状態で、いろいろな音を自由に出してみることで、手や指の格好や奏法に捉われず、思いのままを自分なりに表現学習をすることが、本来の表現学習の一步であると同時に、ピアノ学習の初歩段階の一步でもあると考える。

2) イメージの形成

イメージの形成が自己表現力に欠かせないのは前述の通りである。第2段階から第4段階プログラムにかけて、イメージ形成の仕方を知る学習を行った。イメージ力の養成においては二つのステップを考えた。一つは音楽構成要素の組み合わせ方で、様々なイメージが形成されるということを理解させること、これは、第2.3段階プログラムで養成した。二つ目は、イメージ力を向上させるために、イメージし易い擬音や擬態音が含まれる楽譜を作成し、その楽譜情報から、イメージを起こす学習である。これは第4段階プログラムである。楽譜からイメージを抱く学習

は、次のイメージを表現力に変えていく段階の重要な鍵となるステップである。

(1) 音楽基礎構成要素の組み合わせによるイメージ形成

楽しむためには、自分で表現する楽しさを見つけることである。それには自分で表現できる能力すなわち自己表現力を身につけることである。そのためには、イメージを持ち、想像力を働かせて、自分の意図する音を出すことである。第2段階プログラムにおいては、「カエルの合唱」を導入曲として、その曲自体を変えず、音楽構成要素の組み合わせで、イメージが変わることを認知させる体験を行った。第3段階プログラムでは、カエルの合唱の中の一節を自由に遊び表現に変え、タイトルを学生自身が設定し、表現を遊びと捉え自分なりに表現させることを試みた。あえて指導は加えなかった。結果については、ピアノ経験別に傾向が分かれた。ピアノ経験がある学生の方が技巧的になり、何かを表現するというよりも、どう表現するかという奏法の方に偏っている傾向を感じた。初心者の方は、発想は柔軟で豊かでも、それをどう表現したらよいか表現方法に困難を来していた。つまり発想力はあるでも表現方法が分からないのである。全体的には、イメージ力の貧困な学生とイメージを表現する手立てが分からない学生の姿が鮮明に見えてきた。

イメージ力、発想力、想像力には、学生の今までの知識や経験の豊富さが感性やセンスに影響してくるわけであるが、その知識や経験が少ない学生が多いため、イメージの形成の組み立てを学習させる必要性を感じた。音楽構成要素との組み合わせや結びつきと大いに関連あるものだということを様々なテーマを与えながら理解させた。具体的には、音楽構成要素の組み合わせで表現すると「カエルの表現」においても、様々なカエルが表現できることを学ばせた。また、身近なもの（時計や動物の鳴き声など）や動作表現（歩くや飛ぶなど）や自然界のもの、情景描写などを表現する際に、イメージするものを音楽構成要素の組み合わせの要素で分析を行い、それを基に演奏すると、抱いたイメージの表現につながることも理解させた。これについては、学生の声の中に、例えば「強弱、音階、和音の組み合わせで何種類もの動物や風景、感覚（寒い、痛いなど）などあらゆるものが表現できることを知った。」「どの音の組合せが良いのか、音の高さは？強弱は？音色を変えて例えばアコーディオンにしたらどうなるのか？などいろいろ変えて頭はパニック状態だった。しかし、回を重ねるたびに楽しくなった。」など大多数の学生がイメージと音楽構成要素との関係性を理解して表現することを学び、徐々にあるが、イメージしたものを表現する力は少しずつ身につけているように感じられた。しかし、過去のこの授業において、何回もの実践を繰り返す中で、ユニークで面白い発想力を備えている学生が一部はいるものの、イメージが固定化しそれ以上発展的にイメージする学生が少ないのに気付いてもいた。

(2) 音符から読み取るイメージ形成

そこで、第4段階プログラムでは、表現したい対象を特徴的に捉えて作成した楽譜からイメージを喚起させる方法を考えた。それは、「ちょうちょう」をテーマとして7つの動物の変奏曲を作り、それに加え、その動物の特徴付けるオノマトペを音符に表わし、その曲の中に織り交ぜた楽譜から考えさせるという方法である。まず楽譜を見せる前に、表現したい対象の特徴をつかむために、その対象を自分の知識や経験、体験と結びつけて想像させる。その特徴的な部分をできるだけ、オノマトペで表してみる。次にそれらは、楽譜上ではどのような音符で表されているの

かを分析する。そうすることで、イメージと音符の関係性が把握できる。そして、それを遊びの表現に結びつける。この学習方法は、譜面からイメージを形成する力を養い、また、イメージを遊び表現に戻す体験を行うことで、鍵盤に手や腕で表現する際の体や動きがイメージし易くなり、ピアノ学習の導入にもつながることをねらいとしたものである。

学生のアンケートの中で「同じ‘ちょうちょう’でも少しアレンジを加えるだけで、とても変わるんだなあと思いました。音色や弾き方、音階、速度、強弱はとても大切だなあと改めて思った」と述べている。また、「構成要素である‘高低・強弱・長短・奏法・音色’に意識を向けて、一つの曲をアレンジすることで、様々な動物のイメージが変わることを知ったとき、私は驚いた」とも述べている。学生にとって、音楽構成要素の組み合わせで、一つのテーマ曲が変奏されていくのと同時に、その動物の特徴的な部分でのキャラクターが、楽譜上で確認できた事は意義深いものであると思われる。

3) イメージ力を表現力に結びつける

第4段階プログラムで楽譜よりイメージと楽譜情報との関連性を学習した。具体的に言うと、楽譜の上で音楽構成要素を読み取る学習を行い、それがイメージとどう結びついているかを学習させた。そこで培ったイメージを今度は表現力につなげて考える際に、また、音楽基礎構成要素に分解する学習が必要となる。そして、それが表現につながることを学習させる。これについても二つのステップを考えた。一つは、自分のイメージを音楽構成要素に照らし合わせて、表現に移す学習である。これが、第5段階プログラムである。もう一つは、表現において、音楽的な知識と音の響きを知ることで、さらなる表現につなげる学習である。これが、第6段階プログラムである。

(1) イメージと表現の結び付き

第5段階プログラムにおいて、イメージする力と表現力との両者を相乗的に向上させるために、イメージしたものを人に伝えることを学習させた。この学習法は、自己がイメージするものについて、細かに対象を知ると同時に、表現することの難しさを体験させるためのものである。対象を音楽構成要素で持って分析しながら、理解することが大切になってくる。実践として、二つの動物の対比を表現させる実践と、7種類の動物、具体的には‘とり’‘へび’‘ちょうちょう’‘ライオン’‘カエル’‘馬’‘ネズミ’の中から一つ各自で選択し、説明は加えず音遊び表現のみで、他者に伝える実践を行った。前者の二人組の活動において、動物を対比させることで、特徴部分の表現を考える上で、イメージし易い学習だと思われる。次に後者は一人で、動物の特徴部分の表現をする演習である。動物を対比で表現ではなく、そのものを表現するため、表現方法をしっかりと考え工夫することが必要となる。そうすることで、身体を駆使しての表現まで結びつけて考えるようになり、演者としての表現力が身に付いた様に思われる。学生の声として、「発想力は豊かな方だと思うけれど、それを音に表わすのはとても難しかった。」「自分が頭の中でイメージしていても、それを表現することは難しい。誰が聞いても分かりやすく伝えるのは難しい。」と述べている。また、「例えば、動物の音（足音）をイメージするのにも、その動物についてたくさん考えることになる。音の表現をすることで、身の周りの音をとても注意して聞くことがで

きるようになった。」と述べている。自分の表現でイメージが伝わらなかった学生に、自分が表現する意図を説明しながら、相手に自分の表現する物を理解させることができれば、それも学習の大いなるステップになり得ることを理解させ、何回もの実践を働きかけた。このように、難しさを感じながら、そのイメージを的確に伝えるために、音の表現選びのセンスと体や手の使った表現の必要性を学んだ学生が多いと感じた。それと同時に遊びの中で経験した打つ瞬間の指や手の重みのかけ方やタイミング、間の取り方がピアノ表現につながることを確信した。

(2) 音の響きとイメージ表現

第6段階プログラムは、音のつながりや広がりからくる音の響きを体得させ、それを表現に結びつかせるものである。それは音楽に欠かせない心情感情の表現にもつながるものである。今までの遊び表現では対象となる物の形態、動き、鳴き声、状態など既成概念や情景描写の音表現を中心に学習させた。それは初歩段階から、遊び表現の中で感情表現をも合わせた音表現にするのは難しいと判断したからだ。それで、感情表現は、一通り表現の実践を経験させた後に養成することにした。この感情表現も、基本的には、前述している音楽構成要素の組み合わせで、多様に表現することが可能である。しかし、その段階を踏まえ、更に和音の響きや音階の持つ響きにおける知識を学習させることで、感情表現にも幅が広がり多彩な響きが増すことを理解させた。学生の声にも「全音と半音で、随分響きが変わることを知った」「音程による表現の違い、和音の構成、音階の違い（5音音階、全音音階）で音色や響きの違いを知った。」とあった。実際、学生の表現においても、音程のことや、和音や音階の基礎知識を学習することで、表現のアイデアが広がり、多彩な響きを感じることで表現の楽しみが大いに加わった。

また、二つの表現を同時に合わすこともできるようになった。動物を例にとると、蛇がくねくねと這っていて怖い。大きな象がやって来て、優しく微笑んだ。などその動物の動作表現と心情表現も併せて表現できるようになった。情景描写においても、例をあげると、「雨が降り出した。しばらくすると土砂降りになってきた。叩きつける雨はなんだか牙をむいたかのように怖く感じられたなど。」この場合でも、激しい雨と同時に怖い感情を重ねて表現することで、情景描写にリアリティーが感じられ、それが表現の面白さや深さにつながっていく。このように見たままのイメージと内面のイメージの両者を描くことで、音のサウンドも重ね合わせる楽しさを知り、表現の広がりを学生は把握したのではないかと思われる。

4) 他者との共有

表現活動は他者との関わり合いがとても大切であるため、この要素を第1段階から第7段階でのすべての段階で経験させた。実践において活動人数を1人、そして2人から4、5人グループへと、段階別に増加させていった。どの活動においても、他者とのかわり合いは重要なものと捉え、1人で行う最初の表現発表時から、学生同士が聞き合い感想や意見を述べ合う機会を積極的に持った。他者がいるから、表現を考えることができると思う。一人ひとりの表現は皆異なり、一人として同じ表現はいない。それだからこそ自分なりの表現が大切である。そのためにも、他者との表現の違いを知り、お互いに表現を共有したり、共感したりすることが大切であり、表現の本当の楽しさ、面白さにつながっていくのではと強く思う。第1段階プログラムにおいて、学生

の声に「友達は、自分が表した音とまったく違う音で、同じ動物を表現していた。個人個人によって捉え方というのは違うんだなあと思った。同じものを表現して、人との違いを楽しむことができた。」とあった。

また、第7段階プログラムにおいては、4人から5人編成で、この授業の学習の集大成として音表現による物語を作成した。特にこのプログラムにおいては、他者との関わりなしでは音楽学習が成り立たないほど、その意義を感じた。具体的には、音やサウンドの響きを重ね合わせて、複数の者の心の内面と状況や情景描写を同時に音表現で表すことを行った。複数の人と表現を合わすという例をあげると、一人が、オスティナートとして時を刻む表現をする。また、他の人はその時の流れの中で、表現したい対象物の動きを表す。または、一人がバックミュージックとしてリズムで感情表現を行い、その上に他の人が違う素材の表現を重ね、色々な登場人物模様や、やり取りなどいろいろな工夫が考えられていた。この総合的な表現の実践で、他者とのかかわりを働きかけることで、学生はイメージ力や表現力がより身についた様に思う。学生の声からも「ロボットの音に力を入れたのですが、もっと複雑にしてもよかったし、主人公の心情の移り変わりももっと表現できたらよかったと思った。」「嵐の暗さと迫力を表すために、半音階や不協和音を交えて表現を試みた。」など書かれてあり、友達と心を合わせながら、音表現のイメージを統一しながら、表現を考えていく楽しさや難しさが多く書かれてあった。

音表現の発表の際、学生同士の音表現がどのように重なり合わさっていくかを一目瞭然で分かるように、絵譜のスコアを書かせた。これを作成することで、イメージがより縦の音の重なりで見えるようになり、皆で全体の表現したいものがしっかりと確認できた。このスコアを作製する体験は、実際にピアノ楽譜やオーケストラのスコアの見方につながると考えている。具体的にはピアノ譜における右手と左手の表現、合奏やオーケストラにおける、各楽器との音の重なりや、ソロ楽器と他の楽器とのアンサンブルに至るまで、様々にも関係していることを理解させることにつながっていくと思われる。

以上、この実践プログラムにおいて音楽を楽しむ心を育てる4つの視点における成果が、学生の声、作品や発表内容からも十分あった様に思われる。

また、前述の授業の概要にも示した通り、この鍵盤あそび表現は、将来子どもを対象とした現場でも活用できると考えている。そのため学生に、遊びという要素が強いこの実践は子どもの追体験として経験させた。そのため、学生からの声にもあるように、「これから将来、教育、保育現場の子ども達に、是非遊ぶ表現における演習を取り入れて、子どもの想像力やイメージ力を広げる一助にしたいと考えている」という内容も多く述べられていた。

7. まとめ

音楽能力を高めるためには、音楽をすることは楽しいという快の感情が自ら芽生え、主体的に音楽を表現したり、鑑賞したりすることがとても大切なことである。子どもにとって、音楽活動する初段階において、興味・関心を抱かせることは表現活動に意欲を持たせるだけでなく、次への表現活動に発展していくことにつながり大変貴重なことだと考える。そのため、本学科の学生

においても、音楽を表現することに抵抗を感じ、余裕のない学生に対して、音楽への関心を抱かせ、意欲を持たせる心の教育を最重要課題と考え、論を進めてきた。

本研究では、「子ども遊び演習」の授業実践を通して、遊びから即興性を培う表現学習に加え、表現を楽しむ心を育てるピアノ学習につながる要素を織り込んだ学習方法を考えた。楽しむ心を育てるには、まず自己表現力を育てることが先決だと思われる。この自己表現力養成においては、想像性を育てることが不可欠であり、イメージの形成力を身につけることである。それと同時に、それを表現に移すためのモーションへの認識も必要であると考えた。

その中で、表現力を段階的に向上させるために、遊びの要素を取り入れたピアノ楽譜を使用することが効果的だと考えた。楽譜情報からイメージを起こすことを体験させ、そのイメージで持って、表現を考えていく手法である。学生の反応から十分成果は見られたが、今後のピアノ学習においても、この楽譜を伴う遊びと表現力との関係性においては、継続して教育をする必要性を感じている。

その他、この実践活動を通して、遊び学習が表現を楽しむピアノ学習に結びついたものを挙げる。それは心の解放から伴うリラックスした手や腕の脱力である。これはピアノを弾く時のタッチと深く結び付くものであり、この実践を通して、弾く時の打鍵時と脱力の関係が理解できたと思われる。また他者との関わり合いの中での音楽の共有と共感については、学生のアンケートや取り組みからも、大変、今後のピアノ学習に結びつく音楽の本質的なところを学習できたと確信している。また、総合的な作品作りの中において、絵譜を書いたり、スコアを書いたりすることで、ピアノ学習の表現だけでなく、楽譜に対する見方も養成できたと感じている。以上この「子ども基礎演習」の授業における、心を育てるピアノ学習プログラムは今後のピアノ学習において、意義のあるものと思われる。

8. おわりに

ピアノ学習において、楽しむ心を育てるために何が大切であるかを考えてこの研究を進めてきた。ピアノ表現において表現する意義をしっかりと考えさせることが非常に意味深いことであると再認識した。

ピアノ表現で大切なのは音の表現である。美しい音、鋭い音、軽やかな音など、これらの表現はすべて、演奏者自身が自分の意図で持って、心で感じ、頭で考えたものである。ピアノは、打鍵の瞬間で音が決まる。その瞬間に何を考えどう表現したいかで、音のすべてが決まるのである。それには、腕や指の緊張と弛緩のバランスが必要となる。つまり指や手、腕、肩を自由に使うの身体表現に直結させた奏法が鍵盤表現につながることを理解させることが大切になってくる。自分の意図した音の表現であれば表現について憶病にならず、音への表現に対して意欲を持ち、音楽全体への豊かな表現に通じることになるであろう。こうした体験は、遊びを導入した即興表現を伴う表現遊びだからこそ習得できるものだと痛感している。最初の段階から、手の形を気にしながら即譜面を弾くピアノ学習では到底習得できない学習だと考える。このように、遊びでの鍵盤経験がそのままピアノ学習の奏法につながるのである。心の動きがそのまま身体の動きや呼吸の動きにつながる遊びを通しての鍵盤表現が、導入期だけではなく、今後のピアノの学習の各々

の習熟度段階においても是非結びついて欲しいと筆者は願っている。

また、本研究において、ピアノ学習の方法論については、遊び演習プログラムの組み立ての中で検討を重ねてきたが、今後、ピアノ学習において遊び表現を取り入れた教材面での検討の必要性を感じている。多くのピアノ導入教材はバイエルをはじめとして、譜読みやテクニックが段階的に向上できるように組み立てられた教材が多い。しかしながら、表現を楽しむ心を養成するためには、最初の段階から、それに加え、遊び表現の要素が入ったピアノ曲との併用も必要だと痛切に感じている。今後は、遊び演習における方法論のさらなる検討と、遊びを取り入れた教材も視野に入れて研究していきたいと考えている。

<註>

- 1) 幼稚園教育要領 文部科学省 2008 3月告示
- 2) 保育所保育指針 厚生労働省 2008 3月告示
- 3) 小学校学習指導要領 文部科学省 2008 3月告示
- 4) 本学科入学時のオリエンテーションで、毎年音楽に関するアンケートを実施している。ピアノ経験やピアノ学習レベルを調査し、ピアノの音楽授業のクラス分けの参考にしてしている。また、音楽の授業に対する要望や悩み、及び音楽環境に関するアンケートも行い、今後の指導に生かすようにしている。調査結果の中で、ピアノ未経験者の割合について、開学以来8年間の平均は29.9%であり、H26年度生は37%であった。
- 5) 本廣明美：「自己表現力を引き出すピアノ指導研究」『山口芸術短期大学研究紀要』第38巻 pp.11-24 2006
- 6) 本廣明美「変奏曲で遊ぼうーちょうちょうをテーマとしてー」加藤照恵、本廣明美著 『ひあのちゃんのピアノ即興入門』ドレミ楽譜出版社 pp.107-111 2009
- 7) 学生のアンケートはH25年度授業を行った最初のグループの学生の生の声を取り上げたものである。

<参考文献>

- ・平田智久・小林紀子・砂上史子編：最新保育講座11 保育内容「表現」ミネルヴァ書房 2012
- ・名須川知子・高橋敏行編著：保育実践学講座11 保育内容「表現」論 ミネルヴァ書房 2006
- ・山岸麗子：あたまで弾くピアノ 心を表現する手段 ムジカノヴァ叢書 音楽の友社 1987
- ・J・L・マーセル 美田節子訳：音楽教育と人間形成 音楽の友社 1967
- ・谷田貝公昭監修、三森桂子編著：新保育内容シリーズ5 音楽表現 一藝社 2012
- ・柴田礼子：「あそび」が拓く子どもの未来『特集 音楽あそびの威力』MUSICA NOVA 音楽の友社 2004