

# 創造性・人間性を豊かにする音楽表現活動

## —劇中の BGM・劇伴音楽について—

平松 喜代江 桂山 たかみ

### 要旨

本研究では、研究代表者の勤務校において幼児保育学科 2 年次専門ゼミナールの活動の一環として、学外における音楽表現活動の立案・企画・練習・発表を通して、子どもと演者である学生の交流のなかで文化・芸術を媒介として社会性を相互が学び、知的経験を深め、創造性・人間性を豊かにすることを目的として、劇中においてオリジナル劇伴音楽の作成を試みた。同じ楽器であっても、音の強弱や高低等によって全く違う場面を表現できる点が子どもの創造性を豊かに育むことにつながると考えた。その結果、楽器演奏を披露することではなく、表現力の育成が可能となり、様々な種類の楽器の技術的な演奏力の学びもさることながら、ひとつの音に対するこだわりやフレーズに対する思い入れ、指導法などから創造性・人間性を身につけていくことができた。

Key Words : BGM, 劇伴音楽, 音楽表現活動

### 1. はじめに

保育者を目指す専門ゼミナール地域連携プログラムを選択した学生が学外実践活動として音楽表現活動を通して、地域連携を学ぶとともに、音楽表現活動の準備を通して、子どもと演者である学生の交流のなかで文化・芸術を媒介として社会性を相互が学び、知的経験を深め、創造性・人間性を豊かにすることを目的に 2019 年度から 2021 年度の 3 年間活動を行った。この 3 年間の活動を通して、音楽初心者である学生が 7 割を占めていたにもかかわらず、本活動を通じて上達しようとする学生の気づきが芽生えていたこと、積極的に取り組む学生の姿をみて他の学生の取り組む姿勢やモチベーションが引き上げられ、相乗効果が捉えられた。先行研究においても、「表現活動での音楽面での学びは、表現力の育成を行えるものであることは学生の成長から感じられる」と指摘している。さらに、学術的にも音楽を含む表現活動が子どもの認知能力の向上に貢献し、学力向上に結びつくことは、OECD の調査でも報告されており(池迫, 宮本 2015)、演劇関係者だけでなく、教育の場でも関心が高まっている。

また、劇中における非物語世界の音楽は、1930 年代ハリウッド映画を代表する作曲家の Max Steiner は、それまでは音楽を付けることが避けられてきたような、本来音楽が鳴っていないはずの場面も含めて映画全体に渡って音楽を作曲して成功を収めた

(Thomas 1996).

特に 1933 年公開の映画「キング・コング」は、この音楽と他の手法を組み合わせることで効果的に使ったことで知られている。これ以降、映画でもこの「非」物語世界の音楽が広く使われるようになった。現実世界では鳴っていないはずの音楽だが、小説の場合を考えてみると、小説は登場人物のセリフ以外に必ず情景や心理の描写が加えられている。映像映画にこうした脚本のセリフ以外の部分を描写する役割があると考えることができる。

そこで、物語の情景や登場人物の心情描写を劇中の BGM・伴奏音楽の作曲を通して表現し、学生の創造性を育むことを目的にする。

## 2. 題材選択に関する方法

演劇の題材を検討するうえで、以下 3 点を念頭において、学生間で題材検討を行った。

- ・劇として実際に準備し演じられるか
- ・幼児に楽しんでもらえるダイナミックな演出が可能か
- ・登場人物が多いこと

### (1) 手順

①題材となる絵本を本学図書館から借り出し、絵本の読み聞かせを行った。

学生たちが選択した物語を表 1 に示す。

②各々の物語は子どもたちに何を伝えようとしているのかについて意見交換を行った。

意見交換の内容について表 2 に示す。

③最終段階まで残った 4 件の物語について、多数決を図った。その結果、はなさかじいさん(7)、赤ずきん(5)、かさじぞう(3)、三枚のおふだ(3)となり、劇ははなさかじいさんを演じることとなった。

### (2) 調査時期

調査は、2021 年 4 月から 2021 年 5 月の間に実施した。

表 1. 学生たちが選択した物語の一覧

物語の種類	題名
昔話	「はなさかじいさん」 「三枚のおふだ」 「かさじぞう」 「ネズミの嫁入り」
グリム童話	「赤ずきん」
イソップ童話	「北風と太陽」
ウクライナ民話	「てぶくろ」

表2. 物語の種類別, 子どもたちに伝えたいことの一覧

物語の種類	伝えたいこと
昔話	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 作者が不明ではあるが, 生きていく上で守るべき教訓を教えられる.</li> <li>・ 日本人として日本で生きていく上で守るべきルールや日本人の気質みたいなのを学ぶことができる.</li> </ul>
グリム童話 イソップ童話	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 体験を通して自分で考えさせられる.</li> <li>・ 物語を読んで問題提起をされているようで, 自分の行動を振り返ることができる.</li> </ul>

### 3. 台本づくり

絵本「はなさかじいさん」をもとに台本起こしを行った.

配役のセリフとナレーション, 動きの大きく3つにわけて作業を行った. その際, 本文中の語り口調を生かした言葉の掛け合うリズムを大切にしながらも, ナレーションによる情景説明は極力減らし, 配役のセリフや劇伴音楽から子どもたちに創造してもらえるように工夫した.

### 4. 劇伴音楽の果たす役割

保育者を目指す学生たちの大半がピアノ演奏を経験しており, 得意な学生も少なくない.

劇中における劇伴音楽の役割は, 大きく言えば「劇中に流れるすべての音を考え, 楽譜におこし奏でること」であると考えられる. 音楽だけではなく「音」すべてとなることから, ピアノ以外に本学音楽教員所有の豊富な打楽器をふんだんに使用し劇中音楽を完成させた. 使用した打楽器を表3に示す. さらに, 劇伴音楽を生演奏で行うことは, 実施初年度から一貫して実施しており, 舞台上で繰り広げられる劇を支える音楽として, リアルタイムに対応でき, 緊迫感や迫力を演出するのに大変効果的であり, 子どもの創造性を豊かにすると考える.

表3. 劇伴音楽に使用した打楽器・楽器の一覧

ロープ・ハンドル・シェイカー・バンド (木の実の鈴), ツリーチャイム, サスペンドシンバル, ビブラスラップ, スライドホイッスル, ウッドブロック, オーシャンドラム, マラカス, バイアングル, 大太鼓, ラチェット, ドラ, グロッケン, 鈴, クラベス
---

### 5. 劇伴音楽作成指導について

学生への指導として, はじめに以下の点を音の大きい枠組みとして示した (石丸2009).

#### ①時空間の設定 (テーマ曲の設定)

時代や世界観を設定する音楽である. テーマ曲は, その作品らしさを印象づけ, 特

定のキャラクターを象徴するために何回も使われる。具体的には、昔話をイメージできるようにイ短調の音階の曲を使う。映像に合わせて後から作曲をするスコアリング (Scoring)

の手法がある。

## ②物語の感情背景の表現

登場人物の感情を音楽で強調して印象付け、映像だけでは十分に表現しきれない登場人物の内面を音楽で暗示する。具体的には、人物の感情表現として、不完全な形で4音が繰り返し演奏される。

## ③シークエンスの確立

映像の場面と場面の間では現実世界では起きない時間と場所のジャンプが生じる。このような映像の急な変化をやわらげてひとつのシーンとしてのまとまりをもたせ、メリハリをつけることができる (吉松 2009)。場面や状況の変化を音楽でいち早く伝えることができる。具体的には、音楽は継ぎ目なく流れ続けるものの、一部の楽器パートや異なるアレンジのトラックの音量をコントロールすることで音楽に変化を与えるバーティカルレイヤリング (Vertical Layering) 手法がある (Philips 2015)。

学生は作成された台本を熟読し、学生同士で台本の読み合わせを行い、場面ごとに劇伴音楽が必要と感じられる箇所にチェックするように指導した。それらを持ち寄り、お互いに意見交換を行った。音があることが必要なのか、音がないことで引き締まった場面になるのかなど様々なことを想定しながら考えるように促した。作曲した楽譜の中から、比較的使用回数の多かった楽器を使用した4曲を楽譜①から楽譜④に示す。

## 6. 場面ごとに必要な音楽について

劇中の劇伴音楽に使用した打楽器・楽器の使用回数を表6に示した。

### (1)楽器種別の効果について

劇中の全体として最も使用した楽器は、大太鼓 (12回)、次いでツリーチャイム (8回)、バイアングル、ピアノ (各6回)、ウッドブロック、グロッケン (各5回) 等となった。12回使用している大太鼓は、恐怖心や警戒心を表現する場面だけでなく、音の強弱の変化によって動作にメリハリをつける役割としても使用した。8回使用しているツリーチャイムは、劇中に起こる不思議な出来事を表現する場面で多用された。ツリーチャイムの音色は幼児にとっても不思議な出来事を想像する力をさらに増大させる効果も高いと考えた。バイアングルは、感嘆の気持ちだけではなく、劇中の光輝く小判を表現する際に欠かせない楽器であった。マリンバや鉄琴、ピアノのように、音階がある楽器では、低音部分を不協和音で演奏することにより、不快な気持ちを表し、劇のイメージには欠かせないテーマ曲を作曲、演奏することで使用した。同じ楽器であ

っても、音の強弱や高低等によって全く違う場面を表現できる点が子どもの創造性を豊かに育むことにつながると考えた。

## (2)場面別の効果について

各楽器をどのような場面で使用したのかについて、場面別（①感嘆、驚きの気持ち、②恐怖、警戒の気持ち、③自然の音、④動作の音、⑤悲しみの気持ち⑥その他）に使用回数を分析した。その結果を以下に示す（表4）。

### ①感嘆、驚きの気持ちを表現

不思議な出来事に対する驚きや感動のあまり声にならない気持ちを表現する場面には、ツリーチャイム（6回）、バイアングル（4回）、鈴（2回）、そのほかサスペンドシンバル、ビブラスラップ、スライドホイッスル、オーシャンドラム、マラカス、グロッケン（各1回）を使用して表現した。

### ②恐怖、警戒の気持ちを表現

相手や出来事に対して恐れる気持ちや悪人の気持ちを表現する場面には、大太鼓（6回）、マリンバ、ピアノ（各3回）、ラチェット、ドラ（各2回）、そのほか、ビブラスラップ、スライドホイッスル、ウッドブロック、マラカス（各1回）を使用して表現した。

### ③自然の音を表現

川の流れる音を表現するために、ロープ・ハンドル・シェイカー・ベンドを使用した。音の出し方や音色にも工夫をして、一定ではなく川のなかで石や岩などに当りながら流れていく水の音を表現した。

### ④動作の音を表現

劇中に登場する犬や人物の動きの表現や、場面転換を表すために、大太鼓（6回）を多数使用した。そのほか、ウッドブロック（4回）、ピアノ（3回）、ラチェット、ドラ、クラベス（各2回）、ツリーチャイム、サスペンドシンバル、スライドホイッスル、マラカス、バイアングル、グロッケン、鈴（各1回）を使用した。場面別での使用楽器の種類としては、最も多様な楽器を使用した。

### ⑤悲しみの気持ちを表現

登場した犬の死に対しての老夫婦の悲しみを表現する場面には、グロッケン（3回）、ツリーチャイム、バイアングル、鈴（各1回）を使用して表現した。

### ⑥その他

BGMを作曲し、劇の冒頭2回および終幕に1回マリンバを使用して演奏している。

表 4. 劇伴音楽に使用した打楽器・楽器の使用回数および場面別使用回数

	①感嘆, 驚きの気持ち	②恐怖, 警戒の気持ち	③ 自然の音	④動作の音	⑤悲しみの気持ち	⑥その他	総使用回数
ロープ・ハンドル・シェイカー・ベンド			○				1
ツリーチャイム	○ ○ ○ ○ ○ ○			○	○		8
サスペンドシンバル	○			○			2
ビブラスラップ	○	○					2
スライドホイッスル	○	○		○			3
ウッドブロック		○		○ ○ ○ ○			5
オーシャンドラム	○						1
マラカス	○	○		○			3
バイアングル	○ ○ ○ ○			○	○		6
大太鼓		○ ○ ○ ○ ○ ○		○ ○ ○ ○ ○ ○			12
ラチェット		○ ○		○ ○			4
ドラ		○ ○		○ ○			4
グロックン	○			○	○ ○ ○		5
鈴	○ ○			○	○		4
クラベス				○ ○			2
マリンバ		○ ○ ○				○ ○ ○	3 (3)
ピアノ		○ ○ ○		○ ○ ○			6

## 7. 音楽表現活動を通して

本活動は、2019年から3年目を迎えるが、対象学生は「人前に立って何かをしたい」または「人前に立ってなにかできるようになりたい」という思いを抱いて本ゼミナールを希望している。活動の中心を担ってくれるのは「人前に立って何かをしたい」という思いをもった数名の学生で、そのほかの多くは「人前に立ってなにかできるようになりたい」という今までの自分の殻を破り変化した自分を求めてきている。このように様々な個性をもった学生たちに1年間活動の立案・企画・練習・発表を指導していった。

本活動の特徴は、既成の音源は一切使用せず、すべて生演奏で行う点である。さらに、劇中の劇伴音楽やBGMを学生が作曲して演奏している。劇伴音楽やBGMの担当は全員ではなく、それぞれの資質や性格、意欲を見極めて役割を分担した。本格的に動き出したのは後期授業からであるが、学生の表情、取り組む姿勢など通常の授業では見られない一面を見ることができた。演奏が得意な学生、作曲が得意な学生など様々であるが、学生たちも演奏するだけでなく、曲をつくり、場面と合わせ楽譜におこしていくことで、たくさんの困難にも出会うこととなった。ここでの経験は、演奏技術を向上させるだけでなく、様々な試練を乗り越えることによって人間的に成長し、さらにその成長が音楽表現力の幅を広げることにもつながっていくと考える。

さらに、本活動を通して、他の学生に理解してもらいながらイメージ通りの演奏を

するために伝えることの難しさは、今までに経験してこなかったと考える。しかし、この経験は幼児教育の現場においても活かされることであり、指導方法だけでなく、教えること、伝えることの難しさや、理解してもらうまでの指導者側の人間力といったものに対して大きな学びとなったのではないかと考える。

本活動での学びは、楽器演奏を披露することではなく、表現力の育成を行うものであり、様々な種類の楽器の技術的な演奏力の学びもさることながら、ひとつの音に対するこだわりやフレーズに対する思い入れ、指導法などから表現力を身につけていくことができた。これらの学びは、本活動でしか成しえないことだと考える。しかしながら、学生同士のコミュニケーションの不足は否めない点であることから、今後は学生同士が意欲的に学べる場を検討していきたい。

## 参考文献

- 池迫浩子，宮本耕司「家庭，学校，地域社会における社会情動的スキルの育成」ベネッセ教育総合研究所，2015年。
- 石崎洋司文，松成真理子絵「はんさかじいさん」講談社，2012年。
- 石丸基司(2009)：“作曲 雑感”，伊福部昭オフィシャルサイト。（<https://www.akira-ifukube.jp/オリジナルエッセイ/作曲-雑感①/>）
- 田中雅章，桂山たかみ，平松喜代江，「学外コンサート活動の評価と学生の意識の変化」ユマニテク短期大学紀要 Vol.4、2021.2。
- Tony Thomas(1996)“Max Steiner:Vienna,London,New York,and Finally Hollywood”,The Max Steiner Collection. (<http://files.lib.byu.edu/ead/XML/MSS1547.xml>)
- Winifred Phillips(2015):『ゲームサウンド制作ガイド：インタラクティブな音楽のための作曲技法』，訳：宮崎天，オライリー・ジャパン，pp.42-43，pp.194-210。
- 寄ゆかり「劇づくり『雷の落ちない村』－表現活動の総合研究（2011）のまとめ－(3) 劇づくりで育つ学生の音楽表現力」大阪千代田短期大学紀要(41)，163-177，2012。
- 吉松隆(2009)：“映画音楽の作り方”，月刊クラシック音楽探偵事務所。（<http://yoshim.ocolog-nifty.com/office/2009/11/post-b3e7.html>）

楽譜①

ツリータイム (シロが表われる) (シロが喋る(=後) (うすの中から音がする)

左1/3 下→上

楽譜②

ウッドブロック (シロといさまが山に登る時)

楽譜③

マリンバ (よくばりないさまはあさま)

楽譜④

ピアノ (ハビヤムレデが出る所) 1番低いところのシロド (馬のフンが出るころ) (殿様の目に灰が入るところ)