

短期大学幼児教育科における即興演奏に関する一考察 —電子楽器を用いた教育の可能性—

A Study of Improvisation in the Department of Childhood Education at a Junior College —A Possibility of Education with the Use of Electronic Musical Instruments—

(2002年3月29日受理)

松井みさ
Misa Matsui

Key word : 幼児教育科, 即興演奏, 電子楽器

はじめに

「即興演奏」とは、楽曲の一部分または全体を即座に創作しつつ演奏することである。ジャズなどの音楽では「アド・リブ」等とも呼ばれ、決められたコードの上に、自由に旋律を創作して演奏したり、コードも含めて、曲自体を楽譜には書かず、その場ですぐ演奏するときにも使われている。本学では音楽科が、主に電子オルガンコースの学生を対象として「即興演奏」の授業を開講している。筆者は、昨年度まで音楽科に所属しておりこの授業を担当していた。今年度、幼児教育科に異動して、今まで研究してきた電子楽器やそれを用いた即興演奏法などを幼児教育科の教育の中でどのように生かすことができるかを考えた。しかし即興演奏というと、どうしてもジャズなどの音楽を連想してしまう。コード進行法や音楽理論の知識、和声学の経験などが豊富でないと不都合なのではないか、そのような先入観があるのは事実である。幼児教育科の学生に、そういう先入観をいかに排除し、かつ効果的に学習させるか、実際に授業で行ったことを通して、幼児教育科における電子楽器の使用とそれを用いた即興演奏について考察する。

1. 授業への即興演奏の導入

保育の現場で即興演奏が必要な場面は、例えばゲームなどを行っているとき、リトミックなどを行っているとき、お話を聞かせているときの効果音などであろう。つ

まり幼児教育科の学生に必要な即興演奏とは、決して高度な音楽的要素を必要とはしない。むしろ、旋律や、和声進行は単純でも子供にとって、分かりやすく、親しみのもてる音楽である必要がある。授業においては鍵盤楽器習熟度の低い学生のことを考慮して、詳しい説明を後に回し、まず実践してもらおうようにした。最初に学生には4分の4拍子、2小節の簡単なリズムを提示した。(図1)



図 1

次に、Cのコード(c, e, g)を提示して、図1のリズムで和音構成音のみを使って演奏するように指示した。但し、条件として、2小節目の最後の音は必ずc1音かc2音、すなわち「一点ハ音」か「二点ハ音」を使うようにした。(図2-1, 図2-2)

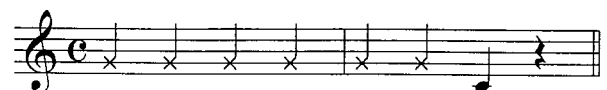


図2-1



図 2-2

上記のような条件を付けた上で、学生一人ひとりに演奏させてみた。これは使用する音がc音、e音、g音の3音に限られているので、どの学生も簡単に演奏することができた。音域に工夫をした学生が若干いたが、ほとんどの学生は一点ハ音から二点ハ音の間で処理しようとしていた。(演奏例 図3)



図 3

一通り演奏させた後、今度は1小節目にGのコードをおくように指示した。2小節目のCと最後のc1音がc2音はそのままである。つまり完全終止を作らせたのである。(図4-1) 学生たちは「曲のおわりみたいだ」とそれなりに終止を理解して演奏することができた。鍵盤楽器習熟度が高く、余裕のある学生には左手で和音を押さえる

ように指示した。これで、いっそう曲らしくなった。

同じようなやり方で、次は2小節目にFのコードを指示した。サブドミナントの導入である。(図4-2) 学生たちは「何か途中止めみたい」と感想をいいながらも比較的容易に演奏していた。余裕のある学生にはやはり左手で和音を押さえるように指示した。

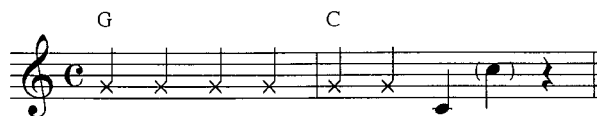


図 4-1

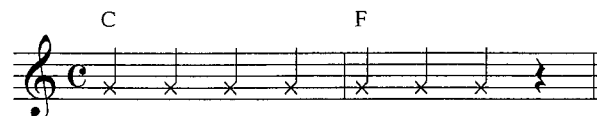


図 4-2

ここまでの段階で、図1のリズムで、C-Fの旋律とG-Cの旋律の2種類ができていることになる。そこで、今度はこの2つの旋律をつなげて、4小節の1つの旋律を作らせることにする。C-F-G-Cのコード進行でT-S-D-Tのカデンツを形成したことになる。(図5)



図 5

学生は、曲らしく聞こえることに満足な様子だった。そこで初めて、今弾いている曲も立派な即興演奏であること、難しく考えなくても十分演奏できることを説明した。その上で、今弾いているのは和音構成音のみでできていること、実際の曲には非和音が含まれていることなどを説明した。但し、非和音の種類など専門的なこ

とは省略して、旋律は和音構成音と、和音外音から成り立っていることの説明にとどめた。一通りの説明の後、学生に今の和音をそのまま使って新たな旋律を弾くように指示した。もちろん今度は非和音の使用を認めた。結果は和音構成音のみで一度演奏しているからか、極端に不自然な旋律にはならず、大部分の学生は旋律として

うまく流れているものを弾いていた。

ここまでの経緯で、学生は基本的な和音の上に和音構成音を中心とした音を乗せることによって簡単な曲を作ることができるということを理解できた。そこで、今までの経験を踏まえた上で、今度は感情や情景を即興演奏で表現するよう課題を出した。具体的には

1. うれしい または 楽しい
2. 悲しい または つらい
3. 歩く
4. 走る

の四種類である。

調、拍子、長さは自由。リズムも自由。左手は可能ならば和音をつける。伴奏の形を取ればなお良い。余裕がない場合は右手のみでも良い、という条件であった。演奏を聴くと、ほとんどの学生の即興演奏は、曲のテンポや長調、短調などの基本的な構成において筆者の想像した通りの演奏であった。筆者の大まかな想像は、

1. Allegretto 4/4 または 3/4 Dur
2. Lento 4/4 moll
3. Moderato 2/2 または 4/4 Dur
4. Allegro 4/4 Dur

というものである。学生の演奏は1と3が似通っている傾向があった。しかし3において付点のリズムを使用した演奏があるなど、筆者が考えている以上に学生は柔軟に即興演奏を行っていた。

2. 電子楽器の導入

学生は本学幼児教育科に入学すると、鍵盤楽器の経験の有無にかかわらず、ピアノの個人レッスンを受けなくてはならない。すなわち、ピアノは全員経験することに

なる。しかし、同じ鍵盤楽器でも、電子楽器はピアノとは異なった点を多く持っている。そこで、学生に電子楽器の特性や使い方を経験させようと考え、授業に於いては電子楽器、所謂キーボードやシンセサイザーなどの楽器を用いた。まず、学生には、ピアノと電子楽器、この2つの楽器の相違点を考えてもらった。とはいえ、構造上の違いなど、複雑な相違点ではなく、実際演奏した場合、場面に応じてどちらを使った方が良い効果を得られるかなどの考えである。その上で、最も大きな相違点である音色について、電子楽器の特性を生かした使用を研究することにした。

学生の中には、電子楽器に初めて接したという者も数名いた。そこで、自由に楽器に触れて、いろいろな音を出してみることにさせた。大部分の学生は、パーカッションと、ガラスの割れる音やドアをノックする音などの実際の生活で聞かれる音などに興味を示したが、授業においては音程のある、実際の楽器の音を中心に使うように指示した。学生は5～6名のグループを組んで授業を受けているので、グループごとに違う種類の楽器を使用している。自分たちのグループが使用している物とは違う種類の楽器にも触れて、メーカーによって、又楽器によって操作方法や音色が異なることを経験させた。一通り楽器の操作方法を理解させた上で、何か動物の鳴き声を作ってみるように指示した。よけいな先入観を与えないために、あえて、木管楽器、金管楽器、弦楽器などの楽器の説明はいっさい行わなかった。結果として学生たちが作った鳴き声は、ほとんどが、木管楽器の音を使った物だった。フルートの音を使った小鳥の鳴き声(図6-1)、クラリネットの音を使った蛙の鳴き声(図6-2)、オーボエの音を使った鶏の鳴き声(図6-3)などである。

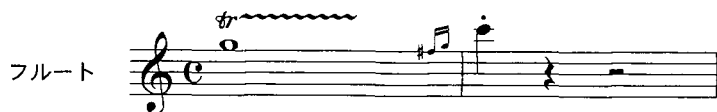


図 6-1



図6-2



図6-3

筆者は有る程度は予想をしていたが、柔軟な発想を持った答えが少ないことに失望した。あまりにも型にはまりすぎた答えは想像力の貧困さにつながり、電子楽器という多様性を持っている楽器を使用している意味が薄れてしまう。学生たちにもっと型破りでも良いから、柔軟に考えるように指示をしたが、なかなか思い浮かばない様子であった。学生の想像力がもっと働くように、楽器に接する時間をもっと多く設定する方が良い結果が得られたのではないかと感じた。

3. 電子楽器を使った即興演奏の考察

ここまでの段階で、学生は、即興演奏を経験し、又、電子楽器の使用についてもある程度経験を踏んだ。時間の都合で授業ではここまでの段階しか行えなかったが、さらに次の段階として、電子楽器を使った、効果的な即興演奏について考察してみる。

まず、今後の課題として必要とされるのは

1. 伴奏型の工夫
2. 音色の工夫
3. リズムの導入
4. 既成の曲のアレンジ

などである。

1の伴奏型の工夫と2の音色の工夫は同時に考えることができる。曲想にふさわしい伴奏型を考えると音色も同時に考えるべきである。電子オルガンなど、複数の

鍵盤が使えれば、旋律と伴奏の音色を変えるなど、さらに細かく音色を設定することができる。

3のリズムの導入は、曲を性格づけるのに効果的である。マーチやワルツなどの曲は、リズムを入れて演奏することにより、曲の性格を決定づけ、目的を明確にすることができる。またテンポの保持にも役に立つ。

4の既成の曲のアレンジは最も応用力を必要とする物である。簡単な童謡でも、その曲を骨組みにして、さらに新しい曲を作るのであるから、そこには、和声学やコード進行法の基礎的な知識がある程度必要になってくる。さらに、前述1～3の要素も考慮にいれなければならない。とはいえ、先にも述べたように幼児教育科の学生にとって、即興演奏は、専門的な物に偏りすぎてはならない。即興自体は単純でも、曲の雰囲気や聞きやすさには十分な注意を払うべきである。

次に、電子楽器の機能を十分生かすことである。前にも述べたが、電子楽器は製作メーカー、また同じメーカーでも楽器によって性能や操作方法がかなり異なる。音色やリズムなどの基本的な部分でさえ、相当の違いがある。使用する楽器の特性をよく理解し、使用できる機能を最大限に生かし、その場に応じた最良の音楽を演奏できるように準備しておくべきである。そのためには、日頃から、電子楽器にふれる機会を設け、操作の基本知識を身につけておく必要がある。

4. ま と め

幼児教育科の学生に、即興演奏をわかりやすく、かつ実践的に学習させたいと考えたとき、ピアノではなくて、キーボードやシンセサイザーなどの電子楽器を使った方が、演奏するときの情景にあった音が使えるのではないかと、擬音や情景描写を音でするとき、電子楽器の方がより豊かな表現ができるのではないかと、今回の考察をするに至った原点はここである。実際の授業では、時間の関係や、筆者自身がまだ試行錯誤をしていることもあり、当初の計画全ては行えなかったが、学生に電子楽器について理解を深めてもらい、保育の現場で実際に使用できる動機付けはできたと考える。今後は、電子楽器の表現力を十分に生かすことによって、より豊かな即興演奏が可能になるようさらに研究を重ねていきたい。

参 考 文 献

- 桶谷弘美, 吉良武志, 熊谷新次郎, 齊藤正義, 杉江正美, 高橋悦枝 共著 (1997) [音楽表現]の理論と実際 音楽之友社
- 曾我部司 編著 (1996) 楽しい幼児音楽 大学教育出版
「新訂 標準音楽辞典」 音楽之友社