

鍵盤遊びの伝承とその意義Ⅱ

— 遊びの表現と演奏技術 —

○ 桶谷弘美 (大阪樟蔭女子大学) 永田 栄一 (島根大学)

発表Ⅰでは、楽譜に支配されずに楽しむ鍵盤遊びの伝承の実態と、遊びの変化と変容について概観した。ここでは、自発的な遊びが生む主体的表現と、その演奏技術について報告し、考察する。

自発的な自己表現

調査によると、「ねこソロ」の場合は、それをおぼえた頃の鍵盤楽器の学習歴は「無し」が35%、「習い始め」が62%であり、「ねこ連弾」(02を含む)の場合も、学習歴の「無し」(18%)と「習い始め」(40%)が多い。しかし鍵盤遊びでは、自発的に他の子どもからの模倣によって自己表現を獲得する。その表現は理論にしばられず、遊びが優先し、変化が生まれ、時には即興的であり、子どもの心をとらえる。

「ねこ」を代表とする G^b major の曲は、黒鍵弾きの遊びであり、子どもに親しみやすい。「ねこソロ」(00.1A)を譜例7のように E^b minor で弾いた子ども(小2)に、だからからおぼえたかを尋ねると、「自分で」と答えた。これは、模倣からの演奏であらうが、他に同じような調査例もなく、偶然性も加わった自己表現といえよう。2度目の演奏も E^b minor で、少し形を変えた。



譜例8のように「ねこ」をリズム拡大(00.2)で弾いた子ども(小4)は、リズムを間違えて弾いていたような弾き方ができたと、新しい表現を発見している。なお、同じ学校で、形を変えたリズム拡大も遊び伝えられている。



遊びの表現と演奏技術

鍵盤遊びでのさまざまな表現を、子どもたちは、自発的な演奏意欲で、むずかしさも克服する。また、遊びでの独自の演奏法で、全くの初歩者も音楽を楽しむことができる。特にピアノの学習歴がない子どもは、近接位置打鍵、撫で弾きになりがちであるが、遊びと

しての演奏から出発しても、やがて、より豊かな演奏技術の獲得を望むようになる。

〈黒鍵音階の拾い弾き〉——「ねこ連弾」の01.2に現われる黒鍵音階は5音音階であり、日本の子どもになじみやすい。また、盛り上っている黒鍵は目につきやすく、手首に無理なく打鍵でき、片手の1本指(2または3)で、並んでいる黒鍵を順次に拾い弾きをするフレーズは、全くの初歩者でも弾くことができる。「ねこソロ」で撫で弾きをする子どもも、次第に、心をおどらせながら、スタッカートの高位置打鍵もできるようにになる。黒鍵の音階弾きを、図1のこぶし弾きで演奏する例もあり、力強い音も表現できる。

低音の「ねこ」と合わせての音階弾きの1例は譜例9(発表Ⅰ)であるが、ピアノの最高音の黒鍵から出発して下降する例もある(譜例9)。子どもたちは、「ねこ」との和声関係など知ることもなく、自由に黒鍵音階を弾いて、連弾の喜びを知る。



〈こぶしの回転弾き〉——「ねこ連弾」に現われるこぶし弾き(発表Ⅰの譜例4)と、ソロの「こぶし弾き」(譜例10~12)は、 G^b major の音階の初めの3音、 G^b , A^b , B^b の上で、こぶしを回転することで、譜例に示すような装飾音や複付点音符を表現する。

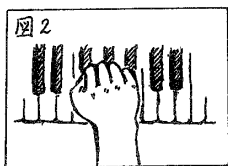
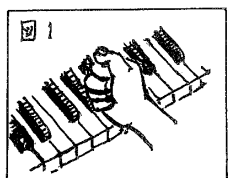


図2に示すように、折り曲げた5指が鍵盤と平行になり、それぞれの第2関節で弾くことになる。手首を柔かく回転することによって、装飾音を含む音形、あるいは複付点のリズムが、自然に作り出される。これを、1、2、3の指を用いて弾くのはむずかしいし、 C major でこの音形をこぶしで弾くのは不可能である。

ただ、このような遊びとしてのこぶしの回転弾きも、装飾音の、正確な、そして豊かな表現を作るのはむずかしい。低音の「ねこ」の奏者が興にのってテンポが速くなると、それに対応した手首の回転の柔軟さと技術が要求される。意図的な音楽的表現と、無造作なこ

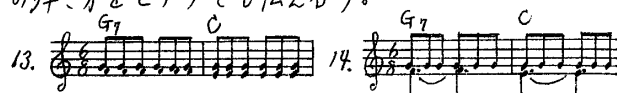
ぶし回転による、初歩者の偶発的表現の違いも、調査に見ることができた。



譜例12に見るように、こぶしによって、黒鍵の2音または3音を同時に響かせる例がある。このような遊びは、やがて現代技法の *Tone Cluster* にも通じていく。

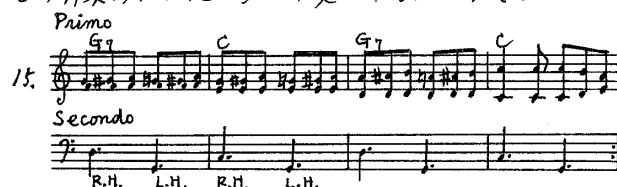


〈おはし弾き〉——「トット」を代表とするおはし弾きは、5本の指を使わなければならない一般的な鍵盤奏法にくらべ、とりつきやすい。譜例13の弾き方がふつうであるが、学校のオルガンでの伝え合いが多いため、譜例14の弾き方もよく見られる。オルガンの特色を自然と体得しているものと思われるが、譜例14の弾き方をピアノでも伝え合う。



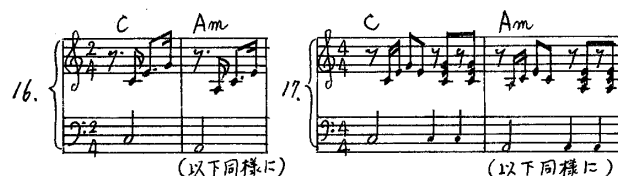
「トット」は、楽曲構造ABCのうち、Aでは、2度、3度、6度、8度と、徐々に両手の指が広がり、またせめられるという形をとり、Bでは3度平行で楽しみ、Cでは半音階（譜例15）になる。半音階は、初歩者の演奏技術ではむずかしいのであるが、遊びの1本指奏法で、その困難に挑戦し、喜びを味わう。楽器学習歴のある子どもによる指使いを変えての演奏例もあるが、かえって演奏が乱れがちである。

「トット」のコード進行はG7Cのくり返しで、譜例15に示すような、やさしい伴奏の連弾でも伝えられる。なお、映画「愛情物語」の中で、たまたま出逢った子どもに、この曲で、すぐ弾ける伴奏を受けもてたという場面から、このやさしい連弾弾きの楽しみ方を知ったという報告もある。演奏者の技術により、G7Cの伴奏形に、他の多くの変化形も生まれている。

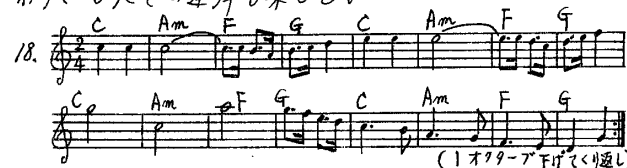


〈循環コード伴奏の連弾〉——この曲では伴奏者は「C Am F G」のコードを、転回形を用いずに、基本位置のみで、くり返し弾くだけであり、鍵盤学習歴がなくても、副3和音Amを含んだ伴奏を受けもつことができ、連弾の楽しみを味わうことができる。譜例16が

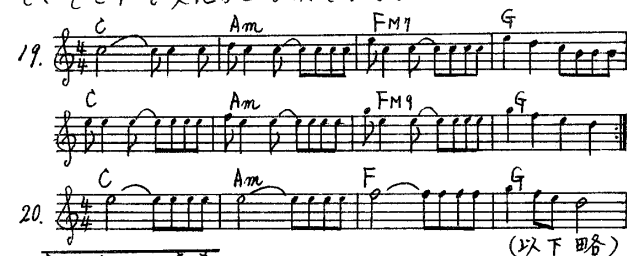
比較的多い伴奏形であるが、変化形も多い。



連弾の高音部も種々の変化形がある。変律のくり返しの際、1オクターブ下がり、次第に2人の手が触れ合うという楽しみ方も伝えられている（譜例18）。また、くり返しごとに、曲を止めずに、高音と低音の演奏者が入れ替わったり、見ている他の1人も旋律に加わり、3人での連弾も楽しむ。



「C Am F G」のリズム拡大（伴奏形の1例は譜例17）で、コードFのところの旋律に、「ミド」や「ソミ」の音形を用い、FM7やFM9のコードが響く例（譜例19）がある。遊びの演奏には、一般的な学習の初歩段階とは異なる音楽表現も多い。リズム拡大の「C Am F G」で、「グアイアナ」の旋律（譜例20）も現われるが、それを演奏する子どもは、それとは知らずに伝え合うので、そこにも変化が生まれている。



鍵盤遊びの意義

子どもたちが伝え合う鍵盤遊びは、まさに「ピアノ」におけるわらべうた^(注)であり、子どもの文化である。遊ぶ子どもは、弾きたい曲を楽譜なしで自由に弾く。連弾で楽しむ曲も多い。自発的な遊びの表現は主体的であり、その自由が多様な表現を生む。そして、遊びの喜びが技術を克服する。さらに豊かな音楽を身につける第一歩として、鍵盤遊びを見直したい。「遊びはまじめをも内包している」（ホイジンガ）のである。音楽、あるいは音楽教育は、遊びに共感し、遊びを締め出しているのではない。

（注）

国立音楽大学音楽教育研究会編『音楽教育学序説—明日をきづく音楽教育』（カワイ楽譜1965）第2章第1節「猫ふんじゃった」と技術、91ページ。