

# 誰もが参加可能な音楽ワークショップの開発 —中学校特別支援学級におけるパレット・ソノールを用いた活動—

檜下 達也・増田 真結・上羽 貴大\*・村上 理恵\*\*

## A Practical Development of Inclusive Music Workshops: Activities Using Palette Sonore in a Junior High School Special Education Class

Tatsuya KASHISHITA, Mayu MASUDA, Takahiro UEBA\*, Rie MURAKAMI\*\*

*Accepted November 15, 2024*

**抄録：**本稿では、京都市立中学校の育成学級（特別支援学級）において実施したパレット・ソノールを用いた音楽ワークショップについて報告する。音響彫刻であるパレット・ソノールは彫刻と楽器という二つの側面を併せもつ。この二面性を活用し、最初に「視覚的アプローチ」の活動を行い、次に「聴覚的アプローチ」の活動を行うプログラムを構成した。これによって、生徒たちは心理的抵抗を感じることなく、未知の芸術作品であるパレット・ソノールの視覚的特徴や音響的な面白さを味わうことができた。パレット・ソノールの特性を活かすことで、誰もが参加可能な音楽ワークショップの開発に示唆を得ることができた。

**索引語：**音楽ワークショップ、特別支援学級、音響彫刻、バシェ、パレット・ソノール

**Abstract:** This study examined the effects of a music workshop conducted using Palette Sonore, a set of acoustic sculptures, on the students of a special education class in a junior high school in Kyoto. Taking advantage of the sculptures' combination of artistic and musical elements, the workshop was structured into two phases: a "visual approach" and an "auditory approach" activity. Findings revealed that this novel design allowed the students to appreciate Palette Sonore which is an unfamiliar art form, by engaging with its visual features and auditory uniqueness without any psychological resistance. By leveraging the characteristics of the sculptures, the workshop provided valuable insight into how inclusive music activities that are accessible to all participants can be developed.

**Key Words:** music workshop, special education class, acoustic sculptures, Bachet, Palette Sonore

---

\* 大阪市立科学館

\*\* アートマネジメント（フリーランス）

## 1. はじめに

### (1) 問題意識：20/100 の音楽ワークショップの理念

本報告では、音楽ワークショップ（以下、WS）開発グループ 20/100（にじゅうひゃく）のパレット・ソノールを用いた教育活動を報告する。そのことを通して、誰もが参加可能で、より総合的な芸術教育のあり方とはどのようなものなのか、事例に即して検討したい。

20/100 は、2020 年 12 月に作曲家（増田真結）、アートマネジメント（村上理恵）、科学館学芸員（上羽貴大）、音楽教育研究者（樫下達也）の 4 名で結成した。そのメンバーの多様な経験を生かすことで、芸術と科学をつなぎ、教育の視点も取り入れつつ新たな表現の可能性を探ることをめざして活動してきた。

20/100 の音楽 WS の開発は、大きく二つの理念に基づいている。一つめは、今田匡彦の「音楽教育の Universal Design」への共感である。今田（2019, p.78）は「既成の音楽（クラシック音楽、商業音楽、伝統音楽等すべてを含む）の再現を基盤とせず、子どもたちが簡素で直観力に富む自らの音楽、失敗に対して寛容で身体に負担をかけない音楽を創作することが音楽教育の Universal Design の探究に繋がる」とし、Universal Design の音楽教育とマリー・シェーファーのサウンド・エデュケーションとの親和性を提示している。二つめは、音楽を音楽だけで捉えるのではなく、他の様々な表現（言葉、身体表現、視覚的表現）との関わりの中かで捉えることの重視である。例えばカール・オルフの「エレメンターレ・ムジーク」（基礎的音楽）においては、音楽は言葉や身体的な動きとは切り離せないものとして扱われる（藤井 2004, p.98）。そもそも音楽をさまざまな表現から切り離してそのみで鑑賞したり表現したりする所作自体が「近代西洋音楽的」振る舞いであり、そのような音楽の捉え方から距離を取ることが上記の「音楽教育の Universal Design の探究」にもつながると考える。

20/100 ではこの理念に基づき、①誰もが「同じフォーマット」で取り組めること、②音楽だけを取り出して「表現」「鑑賞」する「西洋音楽の特殊性」を乗り越えるべく、音楽のみにとらわれない、しかし音楽的な要素を含む芸術表現に取り組むことができること、の二つの条件を満たす WS の開発に取り組んできた。これまでの取り組みとして音楽づくり WS「路線図作曲」（京都市）、今回報告するものと同様にパレット・ソノールを用いた一般向け音楽 WS（大阪市）、電子楽器をつくって音楽をつくる科学と音楽の WS（京都市）などを開発してきた。

以下、本稿では、20/100 が 2023 年 2 月および 2024 年 2 月に、京都市立 A 中学校育成学級（＝特別支援学級）で、音楽科授業の一環として行った、パレット・ソノールという教育用音具を用いた WS について報告する。そして、上記の①および②の視点から本実践を考察したい。

### (2) パレット・ソノールの概要および先行実践

パレット・ソノールはベルナール・バシェとフランソワ・バシェが製作した音響彫刻の一種である。特殊な形状は彫刻として視覚的に楽しむことができると同時に、触れてみると予想できないような音が響くよう設計されている。バシェ兄弟の音響彫刻は、複雑な構造を持っているものの音を鳴らすことは容易である。触れることで発音の仕組みを直観的に理解できるという特徴を持つ彼らの作品は「芸術＋科学＋一般参加」という公式で要約できるという（Ruiz 2020, p.147）。特殊な技術を前提とせず、複合的に音を捉えることを広く一般へと開く彼らの制

作は、20/100 が目指す音楽 WS の理念にも通じるものである。彼らの音響彫刻の中でも教育音具として位置付けられているパレット・ソノールは、異なる形による 14 種の総称であり、それぞれユニークな名前がつけられている。大型の音響彫刻と比較すると、金属やガラスなどの素材や形を共有しつつも一つ一つは小型に設計されているため親しみやすい。破損しやすいガラス部分には注意が必要であるが、金属部分は強度に優れ、対峙する者からのさまざまな関わりを誘発する。打楽器の撥以外に手で撫でたり擦ったり、はじいたりしてもよく響くよう構造が工夫されているため、眼や耳、手の感覚を味わいながら複合的に楽しむことができる。

これらの音響彫刻は、作曲家である岡田加津子がプロジェクトリーダーを務める京都市立芸術大学芸術資源研究センター「バシェの音響彫刻プロジェクト」等で、日本各地で紹介されている。このプロジェクトでは楽器の修復、復元のみならず、楽器に触れる機会が数多く提供されている。2020 年には京都で「バシェ音響彫刻 特別企画展」<sup>1)</sup> が実施され、関連企画では大型の音響彫刻やパレット・ソノールを体験することができた。これらの経験から、「教育音具であるパレット・ソノールを活用した音楽教育のありかたを実践的に検討していくこと」をめざし、京都教育大学では 2022 年度にパレット・ソノール一式を購入した。

なお、パレット・ソノールは「バシェ音響彫刻 特別企画展」会期中に体験コーナーが設けられていたほか、これを用いた WS の先行事例として「子どものためのサウンド・ワークショップ」<sup>2)</sup>、「パレット・ソノールを使った小学生 & 指導者向け音楽ワークショップ」<sup>3)</sup>、『『クリエイティブ・アートスクール』におけるワークショップ』<sup>4)</sup>、『『東京藝大アーツ・プロジェクト実習』におけるワークショップ』<sup>5)</sup>、「京都子どもの音楽教室における WS と鑑賞クラス」<sup>6)</sup> が挙げられる。日本の公立学校における、さらに特別支援学級におけるパレット・ソノールの活用事例としては本報告が初めてのものである。

## 2. 2022 年度 WS「パレット・ソノールで遊ぼう」

### (1) A 中学校育成学級について

本実践は、2022 年 11 月に、A 中学校音楽科教員の Y 教員（再任用教諭）が京都教育大学に実地指導講師として来学した際、筆者（樫下）の研究室に置いていたパレット・ソノールに興味をもたれたことから始まる。当時、通常学級の音楽だけでなく、育成学級の音楽の授業も担当していた Y 教員は、樫下からパレット・ソノールのごく簡単な説明を聞き、また一般向け音楽 WS で活用していることを知ると、育成学級への出前授業を依頼された。もとより公教育の場でのパレット・ソノールの活用の可能性を考えていた筆者はこの依頼を承諾し、その場で 2023 年 2 月の開催が決定した。

A 中学校育成学級は第 1 学年から第 3 学年の 3 学年で、毎年 20 名前後が在籍している。生徒たちに必要な支援の内容は個別性が高いため、事前に Y 教員を通して支援学級教員から生徒の特性等の情報が共有された。大きな音が苦手な生徒が 2 名いるため、持ち込むパレット等はやわらかいものにすることなどをこの情報共有をもとに決定した。当日は音楽教員に加えて 3 名の育成学級教員が参加することになり、付き添いが必要な生徒の対応はこの教員に任せることになった。また WS のなかで 2 人組での活動を取り入れることになり、そのグループ分けにつ

いても、育成学級教員が日常の子どもの様子をもとに決定することなどを打ち合わせた。

## (2) プログラムと活動のねらい

先に述べた打ち合わせを経て、WS のプログラムを決定した。実施日時は 2023 年 2 月 3 日(金) 13:10 から 15:00 とした。これは A 中学校における 5 限目から 6 限目に相当する。実施場所は A 中学校格技室で行うこととなった。当初は音楽室の案もあったが、20 名を超える生徒と複数の教員、20/100 のメンバー、そしてパレット・ソノール 14 台を展開するには手狭になること、また床が木張である方が動きやすく、音の響きも良いだろうという理由で格技室での実施となった。当日の生徒参加人数は 17 名であった。

WS のタイトルは「パレット・ソノールで遊ぼう」とし、表 1 のようなプログラムで実施した。

プログラムは大きく二つの部分から構成した。すなわち前半はパレット・ソノールに視覚的にアプローチする部分、後半は聴覚的にアプローチする部分である。

表 1. WS「パレット・ソノールで遊ぼう」プログラム

| 時刻   | 活動 (所要時間)                                                                         | 関わりの留意点                                                                                       | 準備物                         |
|------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
| 1310 | 5 限開始<br>★自己紹介と鑑賞<br>・あいさつ (5 分)<br>・20/100 の即興演奏 (5 分)                           |                                                                                               | パレット・ソノール                   |
| 1320 | ★「パレット・ソノールって何？」(10 分)<br>・14 種類の名前を知る<br>3 種類くらい例示<br>2 種類くらいクイズ<br>残りは紹介する      |                                                                                               | スライド<br>投影機器                |
| 1330 | ★「お気に入りは何？」(15 分)<br>・2 人組になる<br>・見た目だけでお気に入りを一つ選ぶ<br>・見た目の気に入ったところを発表する          | ・2 人組の組み合わせは事前に実施<br>校教員が決定。                                                                  |                             |
| 1345 | ★「パレット・ソノールで遊ぼう！」(15 分)<br>・フリーで全部の音具を触って遊ぶ<br>5 限終了                              |                                                                                               |                             |
| 1400 | 休憩時間 (10 分)                                                                       |                                                                                               |                             |
| 1410 | 6 限開始<br>★パレット・ソノールで音楽をつくろう<br>・2 人組で一つを選んで色んな出し方を探す (10 分)<br>・音を鳴らして気に入った奏法を決める | ・メモしたい人がメモできるように<br>紙を準備<br>・みつけた奏法を適宜共有する。                                                   |                             |
| 1420 | ・A-B-A-C-A-D-A...の形式で音楽をつくることを伝える (5 分)<br>・2 人組で即興演奏でやりたいことを考える (10 分)           | ・A-B-A-C-A-D-A...の音楽=20/100<br>の 3 人が A を即興演奏、1 人はコン<br>ダクター<br>・考える時に 20/100 と音楽教員が<br>各組に入る | 説明用の資料<br>スライド              |
| 1435 | ・練習<br>A-B-A-C-A-D-A...で演奏ができるか試す (5 分)                                           | ・生徒たち各組の即興の終わりをし<br>めす合図を提示する (ひと組の即興<br>時間を決めておく)                                            |                             |
| 1440 | ・本番 (10 分)<br>・演奏を録画しておき、そのあと映像を見てまとめ<br>とする (10 分)                               |                                                                                               | ・録画用 iPad<br>・映像視聴用<br>テレビ等 |
| 1500 | 6 限終了                                                                             |                                                                                               |                             |

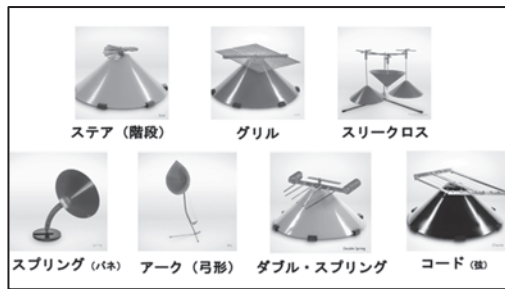


図 1. 名前紹介のスライド



図 2. クイズのスライド



図 3. クイズに答える生徒



図 4. パレット・ソノールに触って音を出す

まず、視覚的アプローチをする部分として「パレット・ソノールって何？」のコーナーを設けた。ここでは見慣れない「モノ」である音具たちに触る前に、まずは視覚的に「慣れる」ことをねらいとした。一つ一つの個性的な姿に注目させ、その姿の特徴を捉えた「名前」をスライドで紹介し（図 1）、さらに選択式のクイズを出すことで、遊びの要素を加え、能動的な活動となるよう工夫した。具体的には、まずは名前をいくつか例示し、3 種類をクイズとした（図 2 および図 3）。

次に、より積極的に音具に対して視覚的アプローチができることをめざし、好きな見た目のパレット・ソノールを選ぶ「お気に入りは何？」のコーナーを設けた。自分の「お気に入り」を発表してもらい、形のどの部分が良かったのかを尋ねると、生徒たち一人一人が自分なりの理由を答えていた。

以上のように、視覚的な側面からアプローチする時間をまず取ることで、パレット・ソノールの彫刻としての側面を楽しむことを保障するとともに、「未知のモノ」との間の緊張関係を緩和することをねらった。

続いて、パレット・ソノールに聴覚的な方向から「慣れる」場面として「パレット・ソノールで遊ぼう！」のコーナーを設け、全部の音具を触って遊ぶ自由時間とした。ここではファシリテーター（20/100）は全体を巡回し、生徒および教員は自由に音を出していた。子どもたちはパレット・ソノールの素材の形状や強度を観察しながら音の出し方を探っている様子であった。ファシリテーターは「正しい音の出し方」があるかのようなアプローチはしないように気をつけつつ、生徒たちの要求に応じてさまざまな種類の打楽器用の撥を手渡したり、音の出し方のコツなどを伝えたりした。

「パレット・ソノールで音楽をつくろう」のコーナーでは、即興演奏のルールをサンドウィッチの形に例えて説明した。このルールはA・B・A・C・A・D・A…というように、繰り返されるAの間に異なる要素を差し挟みながら進んでいくため、演奏順を理解しやすい利点がある。次に2～3人組になって、自分たちの番が回って来た時にどんな演奏をするのかを考えてもらった。20/100の3名は三つのパレット・ソノールを使用してAを担当し、そのあとに、生徒それぞれが選んだ一つのパレット・ソノールを2～3人で即興し、音をつないでいく。生徒の即興時間は20～30秒を目安に、それぞれの即興の終わりを示すために鈴を鳴らすこととした。

即興演奏はタブレット端末で録画をしておき、演奏が終わったあとに参加者全員で鑑賞した。自分の鳴らした音がどのように響いたのかをあとから観察することができ、またA・B・A・C・A・D・A…の形式で進行する「音楽全体」のなかに自分たちの「演奏」が位置づいているということを実感してもらうために、この鑑賞の活動を最後に挿入したのである。

### (3) 即興演奏の場面における子どもたちの様子

ここでは、即興演奏の場面に焦点を当てながら、子どもたちの様子がどのようなものであったかを考察する。表2に示すものは、各グループの即興演奏における、パレット・ソノールに対する子どもたちのアプローチの様子をまとめたものである。

生徒たちの即興演奏の様子から、音を通じた二つの関わりが確認できた。まずは、生徒同士の関わりである(表2下線表記参照)。同じリズムパターンや奏法を共有する例(表2、1班および5班)、担当する音色を決めて交互に発音する例(3班)、音色を変えたり、奏法は揃えつつも音価を変える工夫が見られる例(8班)がこれにあたる。一つのパレット・ソノールを2～3人で共有したことによって、互いが出す音をそばで聴き合い、自分の発音を工夫できたのではないかと考えられる。パレット・ソノールは、立ち現れる音響の因果関係が理解しやすく、再現性も高い。「音響彫刻」の構造そのものが、このような関わり合いを支えているといえる。

次に、ファシリテーターである20/100と生徒との音の関わりである(表2太字表記参照)。繰り返されるパターンAは三つのパレット・ソノールで演奏していたが、このパターンを一つのパレット・ソノールで再解釈している例(4班)が見られた。何度も繰り返されるパターンに注意深く聴いていたことが、音から推察される。また、このパターンAは構造を大きく変えないものの、適宜テンポや音数を変化させて演奏した。これまでに比べると速めのテンポで鳴らされたパターンAに続くグループは、変化したテンポを受け継いでおり(6班)、直前のAを受けて表現していることがわかる。即興の終わりを示す鈴の音を聞いてから音を止める奏法を入れたり、鈴の音のタイミングを窺ったり(1班および2班)、また自分たちの音の終わりを明示するようにグリッサンドのあと撥を高く挙げる例など(5班)、即興演奏ならではの、音を介したやりとりが複数見られた。

このような関わりは、注意深くお互いの音を聴き合うことによって始まる。単純な仕組みを前提として始めた即興であったが、音を通じたさまざまな関わりが表現とともに立ち現れていることが確認できた。

### (4) 2022年度のまとめ：パレット・ソノールを導入した音楽WSの特徴

誰もがよく知る「楽器らしさ」をもたないパレット・ソノールだからこそ、生徒たちは身構

表 2. パレット・ソノールを用いた生徒の即興演奏

| 時間    | グループ        | 使用した<br>パレット・<br>ソノール                             | 即興演奏の内容                                                                                                     |
|-------|-------------|---------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0'00" | 20/100<br>↓ | The Double<br>Spring<br>The Star、 The<br>Whistler | パターンAの提示。                                                                                                   |
| 0'15" | 1 班<br>↓    | The Spring                                        | リズムパターンを3人で繰り返す。 <u>鈴の合図に反応して、余韻の音を止める奏法を入れていた</u> (15"~)。                                                  |
| 0'39" | 20/100<br>↓ |                                                   | パターンAの変形と反復 (39"~)                                                                                          |
| 0'50" | 2 班<br>↓    | The Disk                                          | 2人で異なる大きさの撥を使い、胴体部分と交互に打つ。 <u>鈴の合図のタイミングを窺っていた</u> (50"~)。                                                  |
| 1'08" | 20/100<br>↓ |                                                   | パターンAの変形と反復 (1'08"~)。                                                                                       |
| 1'18" | 3 班<br>↓    | The Cristal                                       | ガラス部分とそれ以外の場所で担当を分け、交互に発音していた。一つのパレット・ソノールから多様な音を探している。2人の間でセッションが成立していた。終わったあと、顔を見合わせて満足そうに頷いていた (1'18"~)。 |
| 1'46" | 20/100<br>↓ |                                                   | やや遅いテンポでパターンAの変形と反復 (1'46"~)。                                                                               |
| 1'59" | 4 班<br>↓    | The Curved<br>Rods                                | <b>20/100のパターンを再解釈している。</b> 1人が胴体部分で拍をうち、もう1人は金属音を重ねていた (1'59"~)。                                           |
| 2'23" | 20/100<br>↓ |                                                   | パターンAの変形と反復 (2'23"~)。                                                                                       |
| 2'35" | 5 班<br>↓    | The Stairs                                        | 楽器の構造を活かして発音部分を分担し、マレットを使って、奏法を模倣しあっていた。 <b>最後の音ではマレットを高くあげて、即興の終わりを明示していた</b> (2'35"~)。                    |
| 2'50" | 20/100<br>↓ |                                                   | かなり速いテンポでパターンAの変形と反復 (2'50"~)。                                                                              |
| 3'01" | 6 班<br>↓    | The Strings                                       | <b>直前に聴いた 20/100 のテンポを受けて、弦をマレットの柄で打っていた</b> (3'01"~)。                                                      |
| 3'21" | 20/100<br>↓ |                                                   | かなり速いテンポでパターンAの変形と反復 (3'21"~)。                                                                              |
| 3'30" | 7 班<br>↓    | The Three<br>Crosses                              | かなり恥ずかしそうな様子だったが、教員の補助を受けつつさまざまな場所をいろいろな強さで打っていた (3'30"~)。                                                  |
| 3'50" | 20/100<br>↓ |                                                   | 冒頭のテンポでパターンAの変形と反復 (3'50"~)。                                                                                |
| 4'00" | 8 班<br>↓    | The Candlestick                                   | <u>音色を変えたり、同じ奏法で音価を変えたりする工夫が見られ、2人の間でセッションが成立していた</u> (4'00"~)。                                             |
| 4'26" | 20/100      |                                                   | パターンAの変形と反復 (4'26"~)。                                                                                       |

えずに対象にアプローチできたと考えられる。もちろん「楽器らしさ」をもたないということは未知のものとの関わりという新しい「壁」を引き起こす。しかしこの「壁」はパレット・ソノールが内包する「視覚的な表現」と「聴覚的な表現」の二面性があるからこそ、クリアされ则认为られる。すなわち、音具であると同時に彫刻でもあるパレット・ソノールに対しては、視覚的なアプローチと聴覚的なアプローチが可能であり、まずは視覚的な側面から接近することで「対象となるモノ」との間に「アイスブレイク」を起こすことができたと考えられる。「安全な距離」から視覚的に観察し、「お気に入り」のパレット・ソノールを選ぶことで、それぞれの個別の形態的特徴や使われている素材の個性に気づくことができるのである。この「アイスブレイク」の時間にパレット・ソノールに心理的に接近した参加者（生徒たち）は、今度はい

よいよ、実際に「対象となるモノ」に触れ、音を出してみることになる。距離をとって観察していた「モノ」から鳴る音に興味を持ち、さらに鳴らした音の意外性に触れることで、その音への興味を深めていった。つまりここでは視覚的アプローチから触覚的（＝物理的）アプローチを経て、聴覚的アプローチへと至るのである。

また生徒たちのパレット・ソノールの扱い方、すなわち触覚的アプローチにも注目されるものがあつた。すなわち個別のパレット・ソノールの持つ素材や構造の特徴に寄り添うようにアプローチしていたのである。例えば「スプリング」の非常に強固な太いバネの部分やその根本に対しては、生徒たちそれぞれが出しうる最大限の力で打ち鳴らすことを試み、一方、「クリスタル」のガラス部分には驚くほど繊細な手つきで触れ、ファシリテーターに音の出し方を教わりながら力加減を試している様子であつた。「スプリング」のお椀型の部分は分厚い紙でできており、この部分には思い切った力加減を加えることはなく、同じ個体に対しても、部分ごとの素材の特徴に合わせたアプローチをとっているようであつた。こうしたアプローチは、前半における視覚的なアプローチが前提となっている。事前に、十分にその造形や素材を観察し、さらにお気に入りを探す遊びのなかで対象に愛着をもっていたからこそ、物理的に関わるときにその特徴に寄り添うことができたと考えられる。こうして触覚的アプローチの結果鳴る音響に新たな発見を得て、再度触覚的アプローチが調整され、自分のお気に入りの音の探求へとつながっていったのである。

以上のような過程を経て「未知のモノ」であるパレット・ソノールと「打ち解けた」生徒たちは、WSの後半になると2～3人のグループで一つのパレット・ソノールを囲み、信頼する仲間とともにその場の音響に身を委ねながら即興演奏を行うことができた。

### 3. 2023年度WS「パレット・ソノールで遊ぼう2024」

#### (1) プログラムと活動のねらい

2023年度の実施日時、2024年2月27日（火）、前年度同様A中学校における5限目から6限目に相当する13:10から15:00である。実施場所はA中学校格技室で行うこととなった。当日の生徒参加人数は19名であつた。このうち16名は2年生および3年生で、1年生の3名は初めてパレット・ソノールに触れることになる。

WSのタイトルは「パレット・ソノールで遊ぼう2024」とし、表3のようなプログラムで実施した。2023年度は1年生の3名を除いて前年度にパレット・ソノールに触れている。そこで、導入部分は「覚えているかな？」という問いかけとともに、前年度と同じように名前当てクイズを行った。1年生にとっては「未知のモノ」に慣れてもらう時間になり、2年生と3年生にとっては「復習」の場面になることをねらつた。前年度はこの次に視覚的アプローチの時間として好きな見た目のパレット・ソノールを選ぶ「お気に入りは何れ？」のコーナーを設けたが、2023年度はすでに音を鳴らす経験をしている生徒が多数であるため、すぐに音の探究の時間「パレット・ソノールで遊ぼう！」に移った。昨年度と同様、生徒および教員は自由に音を出していた。2年生と3年生は、1年ぶりの「再会」であつたため、昨年度に慣れ親しんでいたパレット・ソノールのところに行き、1年前に経験したことを思い出しながら音を鳴らしている様子であつた。

た。また今年度は音を出すモノとして、各種の撥だけでなく、コントラバスの弓も導入した。これは2・3年生にとっても新しい経験であり、金属部分を弓で擦って鳴らすことを楽しむ生徒が多かった。

表 3. WS「パレット・ソノールで遊ぼう 2024」(2023 年度) プログラム

| 時間   | 活動                                                                             | 関わりの留意点                           | 準備物          |
|------|--------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|--------------|
| 1310 | 5限<br>★自己紹介と鑑賞<br>・あいさつ (5分)<br>・20/100 即興演奏 (5分)                              |                                   | パレット・ソノール    |
| 1320 | ★パレット・ソノールって何? (10分)<br>・14 種類の名前を当てるゲーム<br>3 種類くらい例示<br>2 種類くらいクイズ<br>残りは紹介する |                                   | スライド<br>投影機器 |
| 1330 | ★パレット・ソノールで遊ぼう (15分)<br>・音の探求①フリーで全部の音具を触って遊ぶ                                  |                                   |              |
| 1345 | ・2 人組になり、お気に入りの音具を選び、その音具の音をオノマトペや絵で表現し、紙に記録する。(15分)                           | ・2 人組の組み合わせは事前に実施校教員が決定。          | 紙、ペン         |
| 1400 | 休憩時間 (10分)                                                                     |                                   |              |
| 1410 | 6限<br>★パレット・ソノールで音楽をつくろう<br>・音の探求②<br>2 人組で色んな音の出し方を探し、記録の紙を増やしていく (10分)       | ・みつけた奏法を適宜共有する。                   |              |
| 1420 | ★音楽づくり<br>・複数のグループが集まり、記録用紙を並べて音の並び方を考え、音楽を構成する (20分)                          | ・20/100 はファシリテーターとして各グループに分かれて入る。 |              |
| 1440 | ・練習 (10分)                                                                      |                                   |              |
| 1450 | ・本番 (10分)                                                                      |                                   |              |
| 1500 | 終了                                                                             |                                   |              |

続いて、二人組に分かれて、パレット・ソノールの音をオノマトペなどの言葉で表す「音の言語化」の活動を行った。これも今年度初めての活動である。前年度と同様、20/100 との即興的な音楽演奏を行うことも考えたが、やはり2年連続での参加となる生徒が多数であるため、気に入った音を「メモ」として記録し、その「メモ」を並べて音楽づくりに挑戦する活動を導入することとした。お気に入りの音を言葉として表し直す活動は、この音楽づくりにおけるメモづくりに相当する。

最後に、全体を2グループに分けて音楽づくりを行った。先述のように、今年度は、音をオノマトペ等の言葉として表したメモを持ち寄り、20/100 メンバーのファシリテーションのもとに音楽を構成していった。演奏したい音を出し合ってからそれらをどう並べたいかを考えつつ音楽を構成するところから生徒たちとともに考えることにした。そうして二つのグループがつくったそれぞれの音楽を最後に発表し合い、互いの演奏を鑑賞してまとめとした。

## (2)「音の言語化」の活動場面における子どもたちの様子

ここでは今年度初めて実施した、パレット・ソノールの音をオノマトペなどの言葉で表す活動、すなわち「音の言語化」の場面における生徒たちの様子を振り返る。

この活動の導入では、これから実際に何をするのかということに加え、活動の意図を説明した。実際に音具を鳴らして、それをオノマトペとして表し、A4サイズの紙にペンで書く、という一連の動作を20/100メンバーがモデルとして示したのである。また、あとの活動でこの紙を並べて音楽づくりをすることもあわせて伝えた。生徒たちはすぐに活動内容を理解し、説明の最中から実際に聞こえた音をオノマトペで言い表す生徒もいた。一方、なかにはオノマトペによる音の「写し取り」だけでなく、具体物の音への「見立て」を行う生徒も見られた。例えば、ファシリテーターが鳴らしたある音を聞いて「ヘリコプターみたい!」という声が上がったのである。そこでファシリテーターは、もしオノマトペで表すことが難しければ「〇〇みたいな音／〇〇の音」という表現による言語化でもよいことを伝えた。

以上の説明のあと、二人組に分かれ、各組が一つのパレット・ソノールに向き合って音の出し方を探究し、気に入った音を言語化する活動に移った。多くの生徒はオノマトペによる音の写し取りを行う一方、やはり具体的な音の見立てを行う生徒もいた。

この活動中に生徒たちが書いた「音の言語化」の例をまとめたものが表4である。

表4. 生徒たちによる「音の言語化」の例

| オノマトペによる<br>写し取り                                                                                                | 具体物への<br>見立て                 | 自分自身への演奏<br>方法の指示            | その他                                         |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|------------------------------|---------------------------------------------|
| 「コーン」「テーン」「ほん ほん ほん」<br>「カタタン」「キョン」「ドンドンチャッチャ ドン<br>チャッチャ」「ドドンドンドン」<br>「どんたどんたん4／けんけんけんけん／けんこかんかん×3／どんどんどんどんどん」 | 「ふねの音」「で<br>んしゃの音」「ふ<br>うりん」 | 「ピンクと白で2<br>ビート」「テンポ<br>は一定」 | 「テンテンドンド<br>ン テンドンド<br>ン」「おぼうさん<br>(手をそえて)」 |

オノマトペによる写し取りを行う生徒たちはとくに、音具のどこを打つのか、またどんな素材で音を出すのかによって変化する、音の質感の微妙な差異を捉えていた。例えば、マレットのヘッド（球体部分）を用いて音具の金属部を打つ音を「コーン」と表した生徒は、同じ部分をマレットの柄で打った音のことは「テーン」と表した。興味深いのは、オノマトペで表した生徒のうち「ドンドンチャッチャ ドンチャッチャ」のように、音の写し取りとあわせて、実際にどのようなリズムで演奏するのも決めて「メモ」としている生徒が見られた点である。「ドドンドンドン」などもリズムの指定も込みで表現されている。「どんたどんたん4／けんけんけんけん／けんこかんかん×3／どんどんどんどんどん」は、もはやこのメモ自体で音楽が構成され始めていると言える。音の言語化の目的が音楽づくりに向けた予備的活動であることが伝わっており、その先を見通して取り組んでいることがわかる。一方、具体物への「見立て」は「ふねの音」「でんしゃの音」といったものが見られた。「ふねの音」は、ガラス棒を濡れた手で擦る音具の音を表現したものである。

「写し取り」も「見立て」も難しいと感じている生徒には、具体的な演奏方法をメモすることでも良いことを伝えた。実際のところ、この活動はあくまでも次の活動で音楽を構成するときの「メモ」づくりであり、自分自身が気に入った音を再現できれば良いのである。「ピンクと白

で2ビート」は、音具の二つの部分を交互に打って拍を刻むもので、奏法そのものを「メモ」したものである。「テンポは一定」も一つの箇所を同じ速さで打ち鳴らすことを示している。さらに興味深い「言語化」の例として「テンテンドンドン テンドンドン」が挙げられる。これは、二つの箇所を打ち鳴らすうちに、その音が、アニメ「それいけ！アンパンマン」に登場する「てんどんマン」が劇中で唱えるリズムに聞こえた生徒によるものである。この生徒はこのリズムを打ちながら、「テンテンドンドン テンドンドン」と唱えることに決め、音楽づくりでもこれを披露した。「おぼうさん（手をそえて）」という「メモ」は、木魚のような音を捉えた生徒が、右手は撥を操作し、左手は手をかざして拝むような動作をしながら演奏することを「メモ」したものである。この生徒も音楽づくりにおいて、動作付きのパフォーマンスを披露していた。

総じて、この言語化の活動は音楽づくりのための「メモ」づくりであるという目的を共有しておいてたことで、それぞれの生徒が自分に合った方法での「音の言語化」を行うことができた。どの方法であっても、音を異なる表現方法に置き換えようとするときには注意深くその音の現象と向き合う必要がある。この時間帯を通して、生徒たちは集中して音と向き合うことができたのではないだろうか。

### (3) 音楽づくりの場面における子どもたちの様子

#### ①グループAの様子

グループAは、言語化の活動において書き記した「メモ」の中から、一人1枚ずつ選び、それを順番に演奏していくことで作品とすることにした。各自「メモ」を選び終わったら、まずはそれぞれ演奏してもらい、グループ全員に聞いてもらった。このときファシリテーターは演奏されている「メモ」を全員に見せ、音と「メモ」の言葉を比べてもらった。

ひととおり聞き終わったのち、演奏の順番を決めていった。グループAの音具のうち、担当生徒の元気のよさも相まって特に音量の大きい音具「スプリング」は、最後に演奏してもらうのがよいと考え、そのように生徒に伝えた。それ以外の順番は、ランダムに生徒に声をかけて了承してもらうか、それで決まらない場合はじゃんけんで決定した。そして音具を横一列の演奏順に並び替えてもらい、演奏される「メモ」を、音具の前列にならべて「楽譜」とした。

本番の前に、リハーサルとして通して演奏した。その際に生徒に促したのは、他の演奏者とのコミュニケーションである。すなわち、自分の演奏が終わったら、次の演奏者を見て合図してあげること、そして次の演奏者はそれをしっかり見ておくように伝えた。各自の奏法などには一切指示はしなかった。

何人かの生徒には、発表時に緊張している様子が見られ、それが演奏に表れているようだった。たとえば「おぼうさん」と書かれたメモを演奏する生徒は、リハーサルまでは音具を打つ手とは反対の手で片合掌を真似ていたが、本番では隠れるようにやっていた。また、リハーサルでは問題なく演奏できていたが、本番では担当の生徒が緊張で動けなくなり、演奏が40秒ほど完全に止まってしまった場面があった。そばに寄ってしばらく様子を見守っていたが、次の生徒に演奏を進めてもらった。この生徒をクラス全体の注目が集まる状態に置き続けて心理的負担をかけるのは適切でないとその場で判断したためである。しかしながら、この対応が最善であったかはわからない。生徒が手を動かせるようになるまでじっと待つ環境をつくったほうが適切だったかもしれない。あるいは演奏の流れも、一人ずつではなく、同じ音具のペアで常に一緒

に演奏するようにしておくことで、演奏の心理的負担を下げることもできたかもしれない。

## ②グループBの様子

グループBは、五つのペアで構成された。各ペアは自分たちが選んだ音具一つと言語化の活動において書いた「メモ」を複数枚持ち、円になって座った。「このグループで、いま描いた音を繋げて、ひとつの曲をつくっていきます」とファシリテーターが声をかけ、音楽づくりを始めた。

最初に、音の素材を全員で確認した。具体的には、各ペアで今回の音楽に使いたい二つの音を選び、ペアの一人が、メモを全員に見せ、もう一人の生徒がメモに書いてある音を演奏する。どのような音を考え、言語化し「メモ」に表したかをグループ全体に共有した。

次に、音楽の構成を決めた。ファシリテーターが、曲の始まりを演奏したいペアを募り、1組が手を挙げたので決定した。そのペアと、どの音／メモを最初に演奏するかを相談し、奏法による音の違いを確認しながら、最初の音とそれにつながる音を決めた。ファシリテーターが「この音の次にあるといい音はなんでしょう」と全体に声をかけ、次に演奏したいペアを募ると、手を挙げた2番目のペアが最初のペアの右隣になったことから、次々に右隣のペアへと移行していくという（反時計回りの）演奏順が自然に決まった。

続いて発表に向けて三つの段階で練習を行った。一つ目は、各ペアで自分たちの音を出す練習をし、先ほど決めた演奏順に一人ずつ演奏する練習である。二つ目の段階として、「一つ前の音が聴こえなくなるまで、聴いてください」と声をかけることで、音の終わりや音と音の繋がりに意識を向ける様に促し、再度、全体を通して演奏した。生徒たちは、一つ前の演奏が終わり、音が消えたことを確認し、演奏を始める。自分の音を出し終わると次の奏者を見するという動作で合図を送る生徒もいた。そして、三つ目の段階として、「自分の音を、思う存分演奏してください。自分がここで終わりと思うまで演奏してください」と、各自が自分自身の音により注目するように声をかける。それぞれ演奏時間が長くなり、ほとんどの生徒が演奏を楽しんでいる様子だった。

本番では、生徒一人一人が、各自の音を確認する様に演奏していたのが印象的であった。例えば、弓を使って「キーン」という持続音を演奏した生徒は、持続するなかに音のゆらぎを生み出し、消えるところまで弓と楽器が接触する場所から目を離さなかった。

最後の音を担当することになった生徒は、音を言語化することができず、音の「メモ」を持っていなかったため、練習時は即興的に演奏した。自分だけ別のことをやっているためか、「わからない」と演奏を放棄する場面もあったが、周りの生徒が応援したり、ペアのもう一人が促すことで、練習の最後と発表では、流れを止めずに演奏をすることができた。

## (4) 2023年度WSのまとめ

2023年度のWSの特徴は「音の言語化」による「メモ」づくりと、それを用いた音楽づくりを行なった点にある。それぞれの生徒たちの様子はすでに報告した通りであり、「言語化」による音へのアプローチは有効なものであったと考えている。

一方、音楽づくりの場面には課題も残された。2022年度のWSでは20/100メンバーと生徒たちが交互に即興演奏をする形態で音楽を構成したため、「共に演奏をしている」という実感が持てた。しかし2023年度は、音楽づくりの活動においては20/100メンバーがリーダーとなっ

て音楽を構成し、発表の段階では生徒たちだけが演奏者となって自分たちだけで音を繋ぐこととなった。この二つはいずれも意義あることであるが、あくまでも学校外の者である 20/100 メンバーと生徒が「音楽を通して」交流を深める、ということの意義を考えれば、2022 年度の方がよりこれを実現できていたように思われる。

また音楽づくりの場面では、限られた時間のなかで一つの「作品」を構成しなければならなかったため、生徒たちもファシリテーターも授業の終了時間を気にしながら音を音楽へと構成したことは否めない。こうした状況は、無意識的にストレスを感じさせるものであったように思われる。その結果、作品の発表が終わったあとの生徒たちは、2022 年度の WS の時に比べるとやや疲れているようにも感じられた。限られた時間のなかで心が満たされるような音楽的な場を作ろうと思うとき、心理的負荷がかかりすぎない、しかし他者と音を通して関係を築けたと実感できるような形式を考えることが重要である。

#### 4. おわりに

冒頭で述べたように、20/100 では、①「誰もが「同じフォーマット」で取り組めること」、②「音楽のみにとらわれない、しかし音楽的な要素を含む芸術表現に取り組むこと」ができる WS の開発をめざしている。この視点から再度、本実践を考察し、まとめとする。

これまで見たように、「音響彫刻」の一種であるパレット・ソノールは、「彫刻」と「音具」（楽器）という二面性をもち、それ自体が美術と音楽という二つの領域の芸術表現を横断する存在である。その二面性ゆえのその造形が、2022 年度の WS において、育成学級の生徒たちにとってはもちろん、学校側教員にとっても「未知のモノ」との出会いの場を演出した。「未知のモノ」との出会いは、期待と不安の両方を掻き立てる。WS を充実した時間にするためには、この期待をさらなる好奇心へと発展させ、一方では不安を解消することが重要である。これらを同時に実現するため、WS では視覚的アプローチから導入し、触覚的アプローチと聴覚的アプローチへと導く構成とした。その結果、生徒たちはもちろん、学校側教員も含めた参加者がスムーズにパレット・ソノールが持つ造形や音響に向かい合うことができたと考えている。

こうしたパレット・ソノールの特性を生かした WS の構成は、対象が育成学級（＝特別支援学級）の生徒だったからであったかという点、そうではない。というのも 20/100 では、2022 年 12 月に大阪において同様の構成をもつ WS を一般向け（大人向け）に行ったが、「未知のモノ」との出会い方や音の探究の様子まで、今回の WS とそう大きくは変わらなかったからである。

一方、2023 年度の WS においては、3 名の 1 年生を除き、上級生は皆パレット・ソノールと「再会」したのであり、「未知のモノ」との出会いという動機づけはあまり有効には機能しないことが考えられた。そこで、1 年前の体験を思い出してもらいながら、異なるアプローチ、すなわち「音の言語化」に挑戦した。じっくりと音と向かい合うために、自身が捉えた音の質感を、異なる表現に移し替えることは有効な手段であった。先に紹介したように、子どもたちは音の繊細な違いを聞き取り、オノマトペに「写し取る」など「音の言語化」を実現していた。また後半では言語化でつくった「メモ」を並べることで音楽（音の作品）を構成した。言葉による「メモ」の並び替えによって、音楽づくりを行うことは、2022 年度の即興性の高い演奏とは異なり「全

体の構造を見通す」ことが求められ、支援学級の生徒たちにはやや難しさが感じられるものとなったように思われる。しかし、20/100 メンバーによるファシリテーションと、メモの並び替えという視覚的な支援により、自分たちの「作品」として演奏することができたことは一つの成果であった。

このように見てみると、2023 年度の WS は、音と言葉を架橋する場面に支えられて、生徒たちがパレット・ソノールの音響と向かい合うことが実現したものであった。すなわち 20/100 が目指す「音楽のみにとらわれない、しかし音楽的な要素を含む芸術表現に取り組むこと」につながる要素を含んでいたと言えるだろう。

総じて、パレット・ソノールを用いた 2 年間の WS は、先に示した二つの条件を満たした WS の開発にはある程度成功していると結論づけることができるのではないだろうか。

最後に今後の課題も示しておきたい。それは、2022 年度および 2023 年度の両方の WS において、「音響彫刻」がもつ二面性を時間的な区切りで分けて体験する時間となってしまった、ということである。つまり、「視覚的なアプローチ」の時間と「聴覚的なアプローチ」（触覚的アプローチを含む）の時間を区切り、二つを接合する形式で WS を展開したことそのものに、実は次の課題があると考えている。

彫刻とは「空間を場として行われる創造行為」であり、「鑑賞も現実の光と影、触知性、運動性を媒介として行われる」ものであるとされる（『改訂新版世界大百科事典』2009, p.361）。とすれば、実は 2022 年度の WS で触覚的なアプローチとして音響を鳴らした場面は、彫刻への鑑賞行為がたまたま音響として立ち上がっていた、ともいえよう。音響もまた、空間と関わり合う現象である。目に見えるもの（彫刻）、見えないもの（音響）がどのように空間に立ち現れるのか、それ自体を味わい、工夫することもパレット・ソノールを用いた表現活動である、と捉えられる。この視点で捉えるとき、2022 年度の WS は触覚的アプローチ以降を「音の表現」に無理やりくり入れ、「音楽活動」として切り離してしまったと言える。2023 年度の WS は、この課題を意識しつつも、結果的には「音楽活動」をより深める方向にシフトしていった。もちろん、音楽科の授業として行うことが前提であることから、この方向性そのものは当然の帰結とも言える。しかし、パレット・ソノールを単に「楽器」としてのみ扱うのではなく、その「彫刻」としての側面からアプローチすることもまた大切なことのはずである。

以上から、パレット・ソノールのもつ「音響彫刻」としての特性を「全体」として味わうような WS のあり方を探ることが今後の課題である。見通しとしては、パレット・ソノールを音響の特性を踏まえて空間に配置し、楽しむ、という活動が考えられる。具体的には、まず視覚の特性のみでパレット・ソノールを空間に配置したあと、音の特性を味わい、音響の特性も込みで空間配置を考え直す、といった活動が考えられよう。

今後も多様な対象者を想定しつつ、パレット・ソノールの特性を活かした WS の開発に取り組んでいきたい。

## 付記

本稿は次の分担で執筆した。すなわち檜下が 1. の (1)、2. の (1) (2) (4)、3. の (1) (2)

(4) を、増田が 1. の (2)、2. の (3) を、上羽が 3. の (3) の①を、村上が 3. の (3) の②を執筆した。4. は執筆者全員で執筆した。

## 謝辞

本実践を行うにあたりご協力いただいた皆様に感謝申し上げます。A 中学校の生徒と教員の皆様、2023 年度の実践において活動の補助に入ってくださった京都教育大学の学生の皆さん、ありがとうございました。2023 年度の実践には、パレット・ソノールをはじめとするバシエの音響彫刻を日本に紹介する活動で第一線に立たれてきた京都市立芸術大学の岡田加津子先生もファシリテーターの一人として加わってくださり指導を仰ぐ機会を得ました。心から感謝申し上げます。

## 注

- 1) 2020 年 11 月 7 日～12 月 20 日、京都市立芸術大学ギャラリー@ KCUA (参考 web サイト)。
- 2) 「バシエ音響彫刻特別企画展」関連企画 (京都市立芸術大学ギャラリー@ KCUA)。2020 年 11 月 20 日、講師：岡田加津子、北村千絵、渡辺亮、協力：京都子どものための音楽教室 (岡田 2021)。
- 3) 「サウンド & アート展 見る音楽、聴く形」関連企画 (アーツ千代田 3331 1F メインギャラリー)。2021 年 11 月 13 日、講師：岡田加津子 (毛利・中川 2021)。
- 4) 2022 年 8 月 6 日、講師：岡田加津子、アーツ千代田 3331 (岡田 2022)。
- 5) 2022 年 8 月 8 日、講師：岡田加津子、東京藝術大学取手キャンパス (岡田 2022)。
- 6) 2022 年 9 月 10 日、講師：岡田加津子、京都子どものための音楽教室 (岡田 2022)。

## 参考文献

- 今田匡彦 (2019) 「子どもたちのための哲学音楽論：サウンドスケープとユニヴァーサル・デザイン」『日本哲学史研究』16, pp.66-85.
- 岡田加津子 (2021) 「バシエ音響彫刻 特別企画展」『京都市立芸術大学ギャラリー@ KCUA 2020 年度年次報告書』, pp.55-66.
- 岡田加津子 (2022) 「バシエの音響彫刻が降りてきた！一修復，創造，教育の日々」京都市立芸術大学芸術資源研究センター紀要『COMPOST』3, pp.104-129.
- 『改訂新版世界大百科事典』(2009) 平凡社，第 18 巻.
- 藤井康之 (2004) 「オルフの音楽教育：定義」『日本音楽教育事典』音楽之友社，p.98.
- 毛利嘉孝，中川克志 (2021) 『サウンド & アート展 見る音楽，聴く形』クリエイティブ・アート実行委員会.

Ruiz, Martí, 柿沼敏江訳 (2020) 「バシエの音響彫刻 京都 2013」『ハルモニア』44, pp.146-155.

### 参考 web サイト

岡田加津子「バシエの音響彫刻プロジェクト 2020 年度活動報告」京都市立芸術大学芸術資源研究センター web サイト, <https://arc-kcua.sakura.ne.jp/wp/wp-content/uploads/2021/10/1f54641aa9ad2a33aa5f7dcc79b303d0.pdf> (2024 年 9 月 25 日閲覧).