

視覚化された音の可能性

—学生グループによる身体表現の様相から—

Potentiality to visualize sound: Aspect of the physical expression by college student groups

吉村治広(福井大学)

Haruhiro YOSHIMURA(Fukui University)

(キーワード)

ICT、身体表現、動画制作、教材開発、教員養成

要旨

学校教育における ICT 活用が求められる中、その本格化に備える一つの取組として、教員養成学部の授業で、音楽を身体表現により映像化する活動を行ってきた。本研究では、数年間に渡る学生との動画制作の変遷を振り返りつつ、作品にみられる傾向と表現の可能性について考察する。

配付する。1台は音楽再生用に、もう1台は録画用に使用する。学生たちは、iPad標準の「カメラ」アプリで、音楽の各部分に対応する身体表現を互いに納得するまで撮り直していき、ある程度録画素材がまとまった時点で、「iMovie」アプリで編集していく。なお、さらに複雑な映像表現が必要な場合には、発表者が「Final Cut Pro X」アプリで編集した。

1. 学部授業における動画制作の意義と概要

(1) 動画制作のねらい

「身体と創作表現A」等の学部授業において、少人数グループで音楽を視覚化する取組を始めてから10年が経過した。ここ数年は課題曲を指定した上で、iPadを用いて動画を制作している。この取組のねらいは、制作の過程で、音そのものをよく聴いて知覚し、仲間と音のイメージを共有しながら、さらに身体を通して視覚的な表現へと転換させる経験を積ませることにある。つまり、音楽科教育の内容と方法を踏まえながら、教科を越える発展をも意識させる機会とするのである。さらに、その経験や動画として記録された作品が、子どもたちを対象とする授業実践に生かされることも期待している。

(2) 動画制作の方法

課題曲を伝えた後、各グループに活動のメモとなる絵コンテを描き込むワークシートと2台のiPadを

2. 動画制作の変遷と表現の可能性

(1) 試行期(平成25年度以前)

平成23年度、Ryu「最初から今まで」を課題曲に指定し、始めて動画制作に取り組みさせた。当時は、音楽のイメージを映像化してみる実験的な意味合いが強く、漠然と「プロモーションビデオの制作」を求めた。そのため、冒頭のピアノの旋律が奏でられる部分でピアノを弾く手から体全体へとカメラがゆっくりパンする映像に始まり、教室の明かりがオレンジ色に映える夕暮れの構内の風景が使われるなど、身体以外の印象的な映像表現も多く含まれていた。身体による表現は、もの物憂げに気の枝に触れる様子や、とぼとぼ構内を歩く様子、恋人らしい男性を叩くやや芝居がかった場面など、音楽の雰囲気や投影された人物像を演じるようなものとなり、音楽のリズムや旋律に合わせようとする動きはみられなかった。

平成25年度には、課題曲を「あまちゃんオープニングテーマ」「テーマ・オブ・半沢直樹 ～Main Title～」[ボレロ(ラヴェル作曲)]の3曲からの選択とし、音そのものの特徴が身体表現により反映されるよう「音楽と身体表現がリンクした作品をつくる」ことを求めた。同時に、編集による特殊効果の活用も認めながら、音楽が身体を通して映像化されることで、感受の深まりや表現の多様性への理解が導かれることを期待した。

結果として、多くのグループの表現にリズムに合わせた動きがみられた。実際には、サウンドの何に着目して身体表現するかの選択になるが、例えば、「あまちゃん」のわかりやすくベースラインが目立つ部分では、グループが異なってもその音が意識され、指が歩くような動きや「ひげダンス」の動きとして表されていた。また、複数のパートの音を分担し合うような表現もみられる一方、そろって体を揺らす動きで楽しい雰囲気醸し出されるような表現もみられた。なお、同じ曲の旋律線を中心に、最初から最後まで階段の上り下りで表現しようとしたグループもあった。「半沢直樹」の場合は、足踏みする足の映像を組み合わせるようなグループがある一方、ドラマ仕立ての対決シーンを音楽に合わせて動きながら表現するようなものもみられた。

(2) 発展期 (平成26年度～29年度)

平成26年度は、課題曲を Jamiroquai 「Virtual Insanity」、Sting 「Englishman In New York」、Eric Clapton 「Change The World」の3曲からの選択とした。学部での二つの授業で展開し、一つは前年度よりさらに明確に「音楽の特徴を表現する」ことを求め、もう一つは、音楽の世界観を表すイメージビデオの制作を求めた。

前者では、画面の奥行きや左右からの出入りを上手く使うことで、音が空間を移動するような立体感を感じさせるような表現もみられた。また、それぞれの楽器の演奏を模したエアバンド風の表現もみられた。後者では、歌詞の内容に音楽の雰囲気を加味した

イメージがストーリー仕立てで表現されていた。それ故、作品に字幕を入れることで、音楽と映像から受け取るイメージの関連がより分かりやすくなることも確認できた。

平成27年度は、前年度と同じ課題曲を使い、前年度作品の続きをつくる活動も行った。しかし、身体表現に音楽の諸要素とイメージの両方が混在することから、制作された動画をねらいが焦点化された音楽科の教材として利用するのは難しく感じられた。そこで、大学院の授業で、教材利用を前提とする動画の制作に取り組んだ。「Virtual Insanity」を教材とする音楽科の授業開発の一環として、「音楽イメージのPV化」作品と「諸要素の身体表現化」作品の2つをまとめた。前者は、血の涙を流す仮面をつけたり、電気コードで体を巻いたりする演出なども工夫され、歌詞内容が映像表現として視覚化されていた。後者は、聞こえる音色を一つずつ身体表現に置き換えて録画した映像を分割画面に配置し、動画化した。分割表示は極めて有効で以降の標準的手法となった。

平成28年度は、再度「Virtual Insanity」を取り上げ、学部授業で別バージョンの「諸要素の身体表現化」作品と「歌詞の意味内容の身体表現化」作品をまとめた。前者では前年度以上に細かな音まで視覚化されたが、後者では抽象的でない歌詞の部分でさえも、それを動作化する難しさから一定の演技力が必要となることが確認された。

平成29年度は、松たか子「おとなの掟」のカラオケを課題曲とし、スコアをみながら各パートの音を動作化するとともに、音楽の質的感受を集団による空間表現としてまとめることを求めた。

(3) 実践期 (平成30年度以降)

平成30年度は、小学校の授業実践用教材として、米津玄師「Lemon」の音色の重なりを聴き取るヒント動画を制作した。2校での実践後のアンケートでは「役に立った」との回答が7割を超えた。ただ、教材としての性格上、常に音の質が動きの質と一致しているかが問われる点に課題が残った。