

「共鳴～Kyo-meい」プロジェクト 活動報告 ～共に鳴り、共に在る～

"Kyo-meい" Project Activity Report : Coexisting in Harmony

森 真弓・深町 浩司
MORI Mayumi , FUKAMACHI Koji

Hyosighi is a Japanese percussion instrument that produces sound by beating two pieces of wood together. For the "Kyo-meい Project", we would like to depart from the traditional method of playing in which only two pieces of the same kind of wood are struck together. We would like to have people experiment with the various tones that can be produced by freely combining and striking different kinds of wood together. Through this experience, it is our hope that people will expand their beliefs and understanding of the possibilities of percussion instruments. At the same time, we hope people will use Hyosighi as a metaphor for human interaction. We imagine a society where individuals of diverse backgrounds come into contact with one another and create various harmonies in a similar way to diverse pieces of wood contacting one another creating various timbres.

This report provides an overview of Hyosighi and describes the project, its practices to date, and future plans.

はじめに

拍子木は、2本の木片を打ち合わせる日本の打楽器で、誰でも簡単に音を出すことができる。「共鳴～Kyo-meい」プロジェクトは、拍子木を用いて「モノとモノの接触—触れること—により音が出て、その触れかたによって音色が変わる」という打楽器の基本的なメソッドについて理解を広め、あらゆる種類から作られた木片を使い自由な触れかたによる新しい表現を試みる。そして、この試みにより生み出されるさまざまな音色に価値を見出し、社会における多様な音について考える。さらに、木片を自由に触れあわせることで触覚と聴覚から得られる多様でユニークな感覚を、多様な個性が触れ合う活発な社会のイメージに置き換える。

以上のことから、本プロジェクトは、人間社会の身近な関係における課題や問題について多くの気づきを与えることを目指す。ひいては、打楽器の「打面に触れる—発音する—感じ取る」という

メソッドと「モノに触れる一音を出す一対象を認知し理解する」という日常活動をシームレスに繋げることで、打楽器奏法が芸術表現の領域を超え、豊かに「共鳴」し合う社会を実現するために直接役立つ概念となって、広く共有され活用されることを目指す。

この報告では、拍子木についての概要を示し、本プロジェクトの概要とこれまでの実践、そして今後の展開について記す。

1 拍子木について

1.1 拍子木とは

拍子木は、角形棒状に成形した2つの木を打ち合わせて音を出す日本の打楽器で、打楽器の分類法では「クラッパー（英:clapper）」¹の一種とされる。クラッパーの類は世界各地に存在するが、それらのどれも「2つのモノを打ち合わせる」というシンプルな奏法を用いる。古代エジプトの遺跡からは、腕と手の形をしたクラッパーが数多く出土している（写真1）²が、これらのクラッパーは、「クラップ（英:clap）」すなわち「手を打ち合わせる、手拍子をして音を出す」という行為の代用として、



写真1 人の手の形をしたクラッパー

踊りや宴の場で一定のリズムを演奏するために使われるようになったと考えられている。clap から clapper への流れは、打楽器奏法における「身体を直接叩く原始的な表現行為」から「道具による合理的な打音の表現」という発展の流れだと言うことができる。

拍子木の起源は定かではないが、古くは呪術において悪霊を退治する目的などで打ち鳴らされたと考えられている。拍子木はその名の通り「拍子の音を出す木、拍子をとるための木」だと解釈できる。このため、手拍子をするのと拍子木を打ち合わせることは、本来同じ意味や目的があったと考えることができる。

1.2 拍子木と日本の文化

拍子木は、日本の伝統芸能で長く使われてきたほか、生活のなかで特定の意味を持った合図の音を出すためにさまざまな場面で活用されてきた（写真2）³。

¹ 木、金属、貝殻、竹などを打ち合わせる楽器の総称。

² 紀元前 1539-1190 年頃、Pair of Clappers in Form of Human Hands, ca. 1539-1190 B.C.E. Ivory, 49.58.1: 1 5/16 x 7 3/8in. (3.3 x 18.8cm). Brooklyn Museum, Charles Edwin Wilbour Fund, 49.58.1-2.

³ 左から、歌舞伎用、大相撲用、夜警（祭り）用、音楽演奏用（小型）の拍子木。すべて筆者所蔵。

一般社団法人日本音響家協会では、歌舞伎、日本舞踊、文楽などで使う拍子木を「柝（き）」と表記し、「舞台を進行する合図として柝を用いている。その時々のお知らせの内容によって、さまざまな打ち方がある。また、歌舞伎の柝は音楽的であり、効果音としての要素もある。」⁴としている。柝の名手として名高い竹柴蟹助（狂言作者、1904-1989）は、柝の材料は九州の天草でとれる白樫材がいちばん良く、同じ木から背中合わせに2本の拍子木を削り出すのが常識だと述べている⁵。歌舞伎用の拍子木は、紙芝居の客寄せなどでも使われることがある。

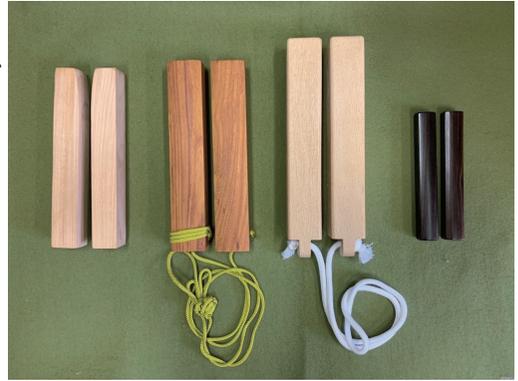


写真2 さまざまな拍子木

大相撲用の拍子木も柝と呼ばれ、中入りや横綱土俵入りなど、重要な場面の前後に合図として鳴らされる。必ず桜の木を使い、平たいかまぼこ形に削られ、油を染み込ませるなどして木の乾燥を防ぎ音色を保つ工夫をしている。嘉永2年（1849）に江戸両国で開催された本場所を描いた「勧進大相撲土俵入之図」（画：歌川国芳）には、大勢の観客が詰めかけた様子が描かれ、そこにひときわ大きな身体力士達と、柝を両手に持つ人物が目立つように描かれており、大相撲の進行には拍子木の音（柝の音、きのね）が欠かせず、それを打つ人（現在の呼出し）の仕事が重要だったことがわかる。

近年はあまり聞かれなくなった、夜回り（夜警）で鳴り響く拍子木の音は、「火の用心」の注意喚起の音だと考えることができる。これも樫から作られ、太い角材のような形によって強い音が出るので、祭りで使われることもある。その他に、仏教の法要や読経などでは、黒檀や紫檀など硬い木材から作られた小型の拍子木（音木（おんぎ）と呼ばれる）を用いることがある。

現在、拍子木は西洋音楽でも使われるため、音楽演奏用の小型拍子木が作られている。外山雄三（1931-）《管弦楽のためのラプソディ》（1960）では、複数の小型の拍子木が一斉に鳴り響く場面がある。

このように、さまざまな拍子木があるが、それらは全て同種の木から作られた2つの木片によって成立している。

1.3 拍子木の音色を考える

打楽器の多くは、もともとは楽器ではなく生活のための合図の道具であったものを、後に西洋音楽が取り入れて楽器として用いるようになったという経緯があり、音の高さが明確ではないものが

⁴ 竹柴蟹助 「業界の基礎知識 柝の用法」（『一般社団法人日本音響家協会』ウェブサイト内） <https://bre.is/3agQReL6> 発表年不明（2021年9月20日閲覧）

⁵ 竹柴蟹助『柝の芸術』 p.8, CBS Sony Inc., 1978

多い。これらは楽器学上ではピッチ（音の高さ）を持たない打楽器として分類される。日本の伝統芸能や生活文化の中で合図の道具として使われてきた拍子木も同様に、ピッチを持たない打楽器として扱われる。このため、西洋音楽における拍子木の記譜法は、パーカッション記号の五線もしくは一本線に記し、音名は示さない（ピッチを指定しない）（図1）⁶。

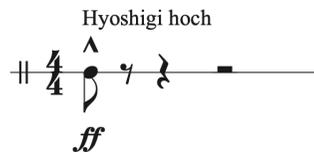


図1 拍子木の記譜法の一例

聴覚的印象としての音を持つ3要素は、「音の大きさ」「音の高さ（ピッチ）」「音色」である（岩宮 2014:3-4）。そうなると、ピッチを持たない拍子木の音の聴覚的印象としての要素は、「音の大きさ」と「音色」ということになる。しかし、音色の性質は非常に複雑で、音の大きさ（大きい⇔小さい）のように一次元の尺度で示すことはできず、音色は多次元的であるといわれている（岩宮 2014:4）。そのため、拍子木の音色について、まず客観的に示す必要がある。そこで、日本の伝統芸能や西洋音楽などで使われている、4種類の拍子木（写真2）について音響解析（波形とスペクトログラム⁷）を行い、得られた特徴をもとに音色について考察を行った。

(1) 歌舞伎の拍子木

歌舞伎の拍子木の波形（図2）について、まず注目すべきは、波形の立ち上がり方が鈍いことである。そして、最大の振幅になった後極端に振幅が減少してまた膨らむ、ということを繰り返しながら、波形全体がだんだん小さくなっていく。これが、当たりの音（アタック）が若干柔らかくその後膨らんで広がるような響きに聞こえる理由だと考えられる。

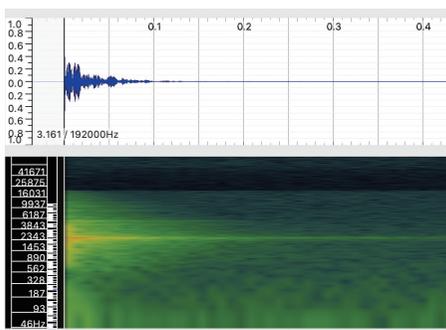


図2 歌舞伎の拍子木

(2) 大相撲の拍子木

大相撲の拍子木の波形（図3）を見ると、最初に小さな振幅があり次に大きな振幅が発生している。これは、拍子木の根元に巻き付けた紐に軽く当ててから先端同士を強く打ち当てるといふ、いわゆる「二度打ち」の技法によるもので、このような打ち方はきわめてユニークである。大相撲の会場で拍子木の音がエコーのように聞こえるのはこのためである。スペクトログラムの立ち上がりでは低い周波数にもエネルギーの集みが見られ、インパクトある当たりの音を出しているのだと考えられる。

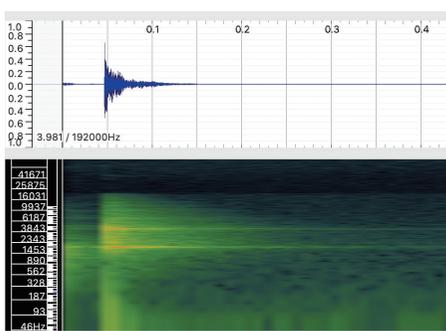


図3 大相撲の拍子木

⁶ 楽譜作成：深町浩司

⁷ 音の周波数と強度を時系列的に記録したもの。

(3) 夜警（火の用心）の拍子木

夜警の拍子木のスペクトログラム（図4）を見ると、幅広い周波数のエネルギーが瞬時に出ている。高周波にも強いエネルギーが見られることは特徴的であるが、これは雑音成分（ノイズ）が多いことを示していると考えられる。波形は、最大の振幅から一気に減少している様子が見える。これらのことから、この拍子木は当たりのときに爆発的なインパクトを持つアタック音を出しているのだと考えられる。

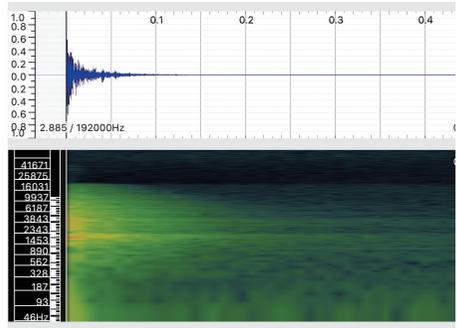


図4 夜警（火の用心）の拍子木

(4) 音楽演奏用の拍子木

音楽演奏用として製作された拍子木の波形（図5）を見ると、立ち上がってからの減衰のカーブがなめらかである。スペクトログラムは、最初にか所に強いエネルギーの集中が見られ、それが長く続いている。そして、他の周波数帯にはさほどエネルギーの集中は見られないため、雑音成分が少ないことが分かる。これらから、この拍子木は一定のピッチ（音の高さ）が明確に表現し、澄んだ純粋な音色を持っているのだと考えられる。

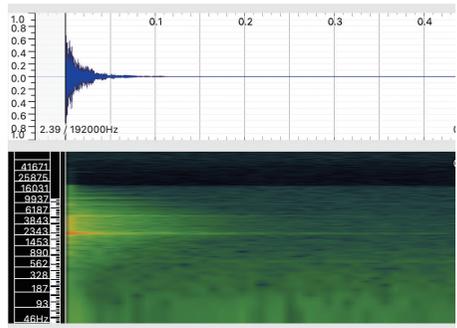


図5 音楽演奏用の拍子木

これらの音響解析の結果から、4種の拍子木の音色が、どれも非常にユニークであることが明らかになった。

2 プロジェクト「共鳴～Kyo-mei」について

2.1 打楽器の発音原理における「触れること」の重要性

打楽器は一般的に「打つことで発音する楽器」と言われるが、これは打楽器奏者の動作を視覚的に捉えたに過ぎない。打楽器の発音の瞬間を詳細に捉えると、「接触する、触れる」という事象によって発音していることが見えてくる。

一般的に調律された小太鼓（スネアドラム）の打面を、小太鼓のスティック（バチ）で弱音から最強音までさまざまな音量で叩いたとき、打面とバチの接触時間はおよそ3/1000秒から8/1000秒であることがわかっている（Wagner 2006：24-27）。これが示すことは、打楽器は「接触」によって発音するという原理である。



図6 拍子木のコンタクト

拍子木は、その両方の木片の先端をそっと触れ合わせるだけで音が出るし、コンガ、ジャンベ、タンブリンなどの打面に指で触れれば音が出る。スネアドラムのバチでシンバルにわずかに触れただけでも音が出る。そしてそのとき奏者はバチを持つ指先にシンバルの硬い質感をはっきり認識できる。指先は楽器に一切触れないのに、である。このプロセスが意味することは、打楽器の発音の瞬間に、奏者の身体は楽器と直接または間接にコンタクトして楽器を認知している、ということである（深町 2019：30-32）（図6）⁸。

2.2 社会における「音」の捉えられ方

このプロセスは、日常生活においても見られるものである。社会生活の中で耳にしている生活音は、人間が行う何かしらの行動から発せられている。例えば、手に持ったグラスを机に置く時には必ず音がする。そのとき人は、手にしているグラスを通じて机に触れ、そこから感じた結果を行動に反映させている。グラスがどんな素材で何が入っていて、それを置く机がどんな素材でどんな状態であるのか、人は音や触覚を通じて対象物を認知している。

更に、自分の感情を表すためにわざと音を立てる行動をすることも、日常的に行なわれていることである。何か嫌なことがあった時などグラスを強く机に置けば、必要以上に大きな音がする。それによって周囲の人間がその音を発した人の感情を知ることになる。人が発する音は、それを聞く人にとって単なる音として届くだけでなく、その背景にある人の状況や感情などさまざまな情報を含んだ媒体として発信されていると考えることができる。そして、現代社会はかつてないほど音に溢れ、それらは騒音公害とも呼ばれている状況である。

作曲家でありサウンドスケープ概念⁹の提唱者であるマリー・シェーファーは、騒音公害の解決方法として、環境の音に対して美的な態度で接する「聴覚文化の回復」が必要であることを主張し、「サウンドスケープ・デザインは私にとって、「上からのデザイン」や「外からのデザイン」を意味するものではない。それは「内側からのデザイン」である。できるだけ多くの人々が、自分の周りの音をより深い批判力と注意力をもって聴けるようにすることによって達成される「内側からのデザイン」なのである。」と述べている（シェーファー 2009：5）。つまり、環境の音に耳を傾け、音に対する豊かな感性を身につけることこそが、快適な音環境を創る唯一の道であり、彼はそれをサウンド・エデュケーションというプログラムによって伝えていこうとした。

本プロジェクトが目指すのは、シェーファーがサウンド・エデュケーションによって達成したいと考えた「内側からのデザイン」そのものである。例えばもし、怒りに任せて拍子木を思い切り打ち合わせれば強い音が出るし、そのときの手の感触は強い衝撃となって戻ってくる。自分が行った行為によって音が外に放たれ、その行為の度合いによる感触が直接自分の内面に返ってくる。その

⁸ 説明図作成：森真弓

⁹ 日本語では一般に「音の風景」と訳され、専門的には「個人、あるいは社会によってどのように知覚され理解されるかに強調点の置かれた音環境のこと。（一般社団法人日本サウンドスケープ協会、<http://www.soundscape-j.org/soundscape.html>）

ことが、拍子木を打つことによって明確に理解できるのである。2つの木片を触れあわせ、それによって発せられる1つの音に耳を傾け、手から伝わる感触を味わうというごくシンプルでプリミティブな体験によって、社会生活において「音を出す」という行為に丁寧に向き合うきっかけを作る。そこから、音を通じて社会を捉えるという考え方にアプローチしたいのである。

2.3 拍子木の動作から導き出される理念

拍子木は、2つの木片が左右対象になるような位置で構え、そこから左右を同じように動かして身体の中央の位置で打ち合わせる（図7）¹⁰。この動作からは、「打つモノ・打たれるモノ」という明確な役割の違いは見えない。この「身体の中央で打ち合わせる」という動作から、「2つの木片」は対等であり、互いに鳴らし合うことで“1つの音色”を作り出す」という、拍子木の重要な理念を見いだすことができる。

ちなみに、拍子木と同じく2つの木片を打ち合わせるクラベスは、片方の木片を下の位置で構えておいて動かさず、もう片方の木片を上から振り下ろして、下の木片を叩いて鳴らす（図8）¹¹。これによって「打つモノ・打たれるモノ」という役割が明確である。



図7 拍子木の動作

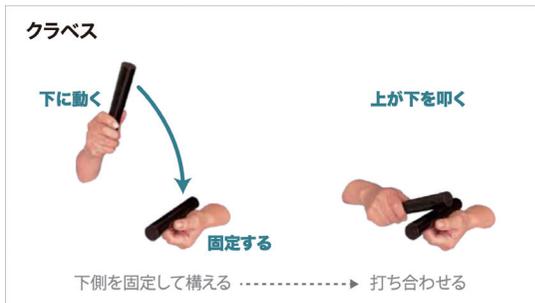


図8 クラベスの奏法

2.4 本プロジェクトにおける「共鳴」の考え方

本プロジェクトでは、2つの木片が対等に触れ合うことで互いを対等に鳴らし合うさまを「共鳴」として解釈する。そこから発展して、木片が触れ合う瞬間に手指に感じる打感¹²は、木片と身体が「共鳴」として解釈する。このことから、2つの木片が触れ合う瞬間は、それを持つ左右の手と左右の木片全てが繋がる瞬間であり、それによって全てが「共鳴」としている瞬間であると捉える。

つまり、「共鳴」という状況を深く観察し追求することは、自分と社会全体を認識することに繋がり、我々が取り組まなければならないさまざまな問題について考えることに繋がる。本プロジェクトでは、以下の3つの目標を掲げる。

¹⁰ 説明図作成：森真弓

¹¹ 説明図作成：森真弓

¹² 打楽器演奏において、打面を打った瞬間に感じる衝撃。主に手や指に感じる感覚のことを指す。

- (1) 子どもから大人まで誰もが自由に、拍子木を使って生まれるさまざまな「共鳴」を楽しむ。そこから、多様な音色の価値を認めることによって、ひとりひとりの個性が社会の中でかけがえない存在であると理解することを目指す。
- (2) あえて異種の木片同士を触れ合わせることによる「共鳴」の体験を通じて、個性と個性が触れ合い多様性を認める社会をイメージし理解することを目指す。
- (3) 打楽器が「音楽を奏でる楽器」であるという定義に囚われず、社会の課題や問題をシームレスに捉えるために直接役立つものとして、広く共有され活用されることを目指す。

以上のことから、プロジェクトの名称を「共鳴～Kyo-meい」とし、コンセプトを「共に鳴り、共に在る」とした。名称にアルファベット表記も付けた(図9)¹³が、このKyo-meい「共鳴」の発音をそのままアルファベットで表記したもので、それ自体は意味を持たない。「共鳴」という言葉の意味を英語に訳さなかった理由は、前述のように「共鳴」には複数の意味があり、英訳によって意味が限定されてしまうのを避けるためである。そしてKyo-meい「共鳴」は、声に出してみると発音しやすくリズムカルである。将来このプロジェクトを海外に展開し、多くの人々が気軽に拍子木を手に取り、自由に打ち合わせて音色を楽しむ。Kyo-meいというリズムカルなサウンドから、自由な発想が広がっていくことを期待する。



2.5 プロジェクトの具体的な活動について

本プロジェクトは、以下の活動を軸として遂行するものとする。

(1) 多様な材料の収集

拍子木の材料は、木材であれば特に制限は設けず、一組以上の拍子木が作れる材料を、様々な地域や場所から調達する。基本的な全国の産地とされる地域からの主要な材料と、生育地の違いによる比較が可能になるよう同種材料の調達も行う。それ以外にも、整地のために切り倒される雑木や、建築解体によって出される廃材などもターゲットとする。地域性や文化など、それぞれの材料が経てきた背景と合わせて、できるだけ多様なストーリーを持つ、バリエーション豊かな拍子木を作成できるように材料を収集する。

¹³ ロゴマーク作成：森真弓

(2) オリジナルデザインの拍子木開発

拍子木を打つというシンプルなアクションの中で、様々な音色の表情や打感からフィードバックされる精細な情報差が現れるように、基準となるオリジナルプロダクトとしての拍子木を開発する。

拍子木の大きさは、子どもから大人まで幅広い年代に体験してもらうこと、室内で聞くのに適当な音量を求めることを目的とするため、基本サイズを25mm×30mm×200mmとし、そこからヤスリによる削り出しによって4つの打面を整える。これら打面は、それぞれサイズと直面/曲面という違いをつけ（図10、矢印箇所は曲面、斜線箇所は平面）、拍子木を打つ際に打面を変えることによって、特徴のある音色を生むことができるように工夫する。

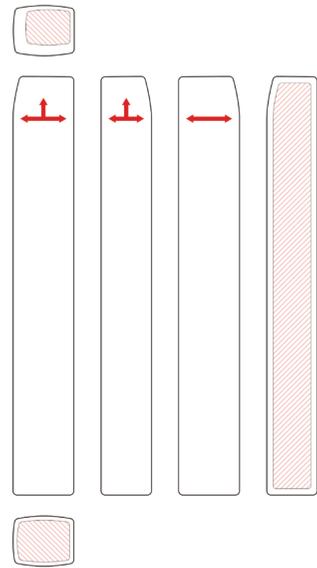


図10 オリジナル拍子木の形状

(3) 「楽しい打ち方」奏法の開発

拍子木の打ち方の基本となる、3つの「楽しい打ちかた」奏法を開発する。誰もが拍子木の打ち方の違いによる音色変化を明確に感じられるように、アカデミックなテクニックに基づいた奏法

を共有する。また、それぞれの打ち方の呼称及び表記を「MA-TU-RI UCHI（ま-つ-り 打ち）」「SI-BA-I UCHI（し-ば-い 打ち）」「SU-MO-U UCHI（す-も-う 打ち）」とし、その違いを直感的に理解できるように、オリジナルキャラクター¹⁵と合わせて提示する。



図11 3つのキャラクター（MA-TU-RI UCHI、SI-BA-I UCHI、SU-MO-U UCHI）

¹⁴ 説明図作成：森真弓

¹⁵ キャラクター制作：にゆ（西村祐香）

(4) 「Artist Film」による発信

オリジナル拍子木を世界各地の音楽家やアーティストに渡し、自由な発想でパフォーマンスする様子を動画に収め、「Artist Film」としてSNSにて紹介する¹⁶。これにより、奏法や扱い方など自由な考え方で拍子木を楽しむ様子を伝える。

(5) 各種ワークショップその他のライブ活動

サウンド・エデュケーションの実践を目的として、ワークショップやパフォーマンスなどの形態で発表を行い、人々に「共鳴」のメッセージを直接伝えられる機会を定期的に設ける。

3 プロジェクトの実践と展開

3.1 展覧会の開催

2021年5月15日から5月23日にかけて、愛知県立芸術大学サテライトギャラリー SA・KURA に於いて、オリジナル拍子木と空間インスタレーション（写真3、4）¹⁷による展示と、それに合わせた3つのワークショップによる展覧会を行った。

本展覧会の開催時は、新型コロナウイルス感染症による緊急事態宣言中であったため、感染症対策による入場制限に加えて、常にサーキュレーターが作動し窓が開放され、会場外の音が会場内でも聞こえる状態であった。通常の展示であればあまり好ましいと言える環境ではなかったが、結果、日常の喧騒が展示の要素として取り込まれることになり、むしろ社会の中で「共鳴」を考えるという本展示の意図がわかりやすく体现された。インスタレーションは、できるだけ抽象的で心地よい隙間を提供できるように、光と影によって空間構成し、拍子木の音と共にそこに漂うニュアンスを感じてもらうことを狙った。この中で鑑賞者は、展示されている拍子木に自由に触れ、自由に鳴らすことができることとした。

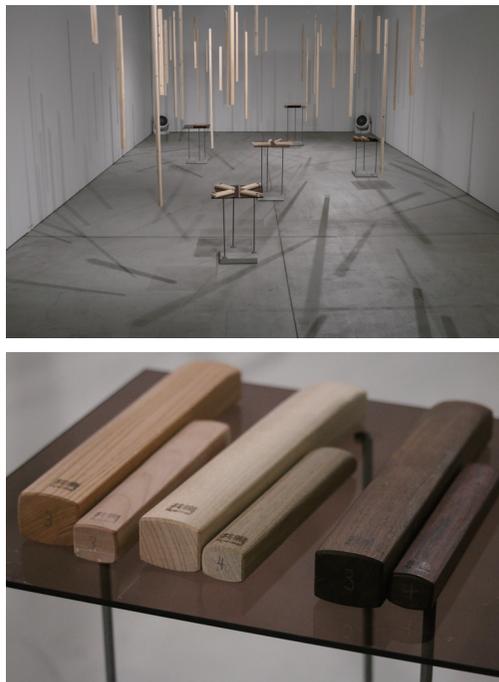


写真3、4 展覧会の様子

¹⁶ これまでの参加アーティスト：イサオ・ナカムラ（ソロパーカッションリスト、カールスルーエ音楽大学教授）、坂田直樹（作曲家、名古屋フィルハーモニー交響楽団コンポーザー・イン・レジデンス）、森田和敬（フィンランド放送交響楽団首席ティンパニ奏者）、シャヴィ・カステイヨ（Xavi Castello、ヘルシンキフィルハーモニー管弦楽団首席打楽器奏者）、深町浩司（打楽器奏者、愛知県立芸術大学教授）

¹⁷ 拍子木作成：豊田昌久、展示仕器作成：小西祐矢

(1)「社会の共鳴を考える」～ライブ・マインドマップ

マインドマップは通常、個人の思考や記憶を整理し発想を広げていくものとして使われるが、このワークショップで行うライブ・マインドマップは、マップを他人と共有することによって、それぞれの思考の中に第三者の視点が組み込まれ、新しい気づきを生むことを狙ったものである。マップに書かれた他人の情報から新たな発想や展開を行い、マップに書き込み、またそれを見て会話しながら思考し、マップに追記していく、という手法である。

参加者は、中央にテーマが書かれた大きな模造紙を囲んで座り、他の参加者とブレインストーミングを行いながら、思いつくキーワードや絵などを自由に書いていった。テーマは、プロジェクト名でもある「共鳴」とした。実際に、さまざまな思考が紙の上で共有と融合を繰り返し、参加者がお互いの思考に刺激され、「共鳴」と捉えられる要素に次々と気づき、価値観が共有され、要素が繋がり広がっていくという、大変興味深い展開が確認された。現在のコロナ禍において、オンラインの会議やアクリルパーティション越しの会話は、内容が伝わらなかったり記憶に残らなかったりする、と参加者の多くが感じていたが、その原因は、物理的な空気の振動（波動）が遮断されたり、一度電気信号に置き換えられたりしていることによって、その間に通常起こるはずの「共鳴」が起っていないからではないか、などという気づきが得られた。

(2)「共に鳴り、共に在る」～拍子木の音色を見つめ、社会を考える

このワークショップは、拍子木を打ち合わせるというシンプルな行為を体験しながら打楽器の発音の仕組と音色変化の様子を学び、拍子木を用いて他人と音や打感をシェアすることで、身近な人間関係の問題や課題への気づきのきっかけを作っていく、というものである。

参加者は1組の拍子木を持ち、音を出して音色を聴き取り、両方の木片が互いを鳴らし合うことで2つの音が混ざり1つの音色となる「共鳴」の状況について理解していく。次に、拍子木を持つ指の力を変えて共鳴の様子（音色）を比較してみる。「力を入れて硬く持つと硬い音が出る」また、「優しく柔らかく持つと柔らかい音が出る」という感想があったが、これは日常生活で起きる「感情の変化による身体動作の変化」と同じ状況による音色の変化であり、打楽器の音色変化はとてもシンプルなメカニズムを持っているということへの理解に繋がった。また、拍子木をごく弱く打ち両方の木片を触れさせたままにしても音ははっきり出ることを体験し、打楽器は「触れる楽器である」という理解をもたらした。

次に、拍子木を打ったときに感じる打感について掘り下げていく。隣の人とペアを組み、相手が手に持つ拍子木に自分の拍子木を触れさせ、そこで起きることについて観察を行った（写真5）。参加者



写真5 他人の拍子木に触れる

は最初、他人の手に持たれた拍子木に触れることに抵抗があったようだが、次第に慣れてきて、打感や音色変化を楽しむ様子が見られた。これは、自分の手指・手指が持つ拍子木・相手が持つ拍子木・それを持つ相手の手指、これらがすべて繋がった状況であり、すべてが「共鳴」している状況であると考えられる。また参加者は、相手が強く触れば強い打感を感じるが、相手も実は強い打感を感じていることに気がつき、「触れる」という行為が一方通行のものではなく、相手と多くの事をシェアしているということが理解された。

講座の最後に、参加者、講師、アシスタント計9名がひとつの輪になって、それぞれが右隣の人の拍子木に触れ、その打感をさらに右隣の人に伝え、最後に一周させる、という触覚をメインとした打楽器アンサンブル演奏を行った。これは本プロジェクトでは初の試みで、「全員が繋がる、全員で打感をシェアする」という状況になった。これは打楽器の専門分野でもまだ殆ど実践されていない試みであり、今後も実践と評価を行っていく必要がある。

(3)「手拍子の音はどちらの手から出ているの？」

このワークショップは、誰でもできる手拍子を用いて音を出しながら、「両手が触れあうことで発音し、両手はそれぞれの手の存在を感じ取っている」という気づきへ導き、日常生活において「何かに触れて音を出し—音を聞き—触覚で感じ—理解する」という一連の流れが、コミュニケーションにおいて重要な意味を持つ、という気づきのきっかけを提供するものであった。内容として、他人の身体に触れることを行うため、親子や親族など、身近な関係のペアに参加いただいた。

はじめに、全員で手拍子を自由に打って音を出す。その音がどちらの手から出ているか？という問いを投げかけた。これに対する正解はなく、手拍子は手の固有振動ではなく、両手の平で空気を瞬時に収縮・膨張させることによるものであることを明かす。だがここで重要なのは、「2つの手が対等に“触れあって”音を出している」という意識である。ここで、スティーブ・ライヒ / 「手拍子のための音楽」Steve Reich (1936-) / Clapping Music (1972) を、講師と助手の2名で演奏披露したが、手拍子だけで音楽が成立することに驚きを示す参加者が多かった。

次に、手拍子で手が触れる位置を変えると音色が変化するという実践をした。これは打楽器演奏における「楽器の固有振動による発音」と「空気の収縮と膨張による発音」の使い分けと同じ実践をしていることになる。

今度は、隣に座る家族やパートナーの手と自分の手を触れ合わせることで音を出し、上と同様に触れる位置を変えれば音色が変わることを体験した。家庭生活で「お皿をテーブルに置く」「お母さんの背中を叩く」「ドアを締める」などもすべて「触れること」であり、そこには音が存在する。そのとき聞こえる音色や感じる触感の様子は人の感情の様子とリンクしている、という説明をすると、参加者の「触れかた」が丁寧になったり、相手の手の動きと同調するようになったりして、音色も変化に富んだものになっていった。

最後に、全員で簡単な手拍子アンサンブルを演奏した後、「普段の生活の中で何かに触れれば音が出ることを意識して、その触れかたを工夫したり、音について考えたりすることで、より良いコミュニケーションができる社会にしていく」という提案をして、講座を終えた。

3.2 信州の木材で拍子木をつくる

長野県では現在、間伐材利用や森林保護が課題となっている。そこで、同県内の企業や団体に働きかけて木材を提供してもらい、県産材によるオリジナル拍子木を制作して、これらの課題に関心を集めることを目的とした演奏活動を県内で展開する企画を立てた。

木材を提供していただいた企業・団体は、NPO法人まめってえ鬼無里（長野県長野市鬼無里）、有限会社森澤建業（長野県東御市北御牧）である。こ

の協力により、杉、桧、松、胡桃、栗、桜など信州の多種の木材から、拍子木を制作することができた。特に杉は、針葉樹でごく軽く密度も低いため、これまで打楽器の材料として不向きだとされてきたが、本プロジェクトでは、従来までの既成概念にこだわらずさまざまな木材を調達し拍子木に加工するという方針から、杉材から多数の拍子木を制作した（写真6）。これらの拍子木による演奏は、2021年8月に長野市で開催した「イサオ・ナカムラ×ensemble NOVA パーカッションフェスティバル」¹⁸のメインコンサートで披露された。



写真6 杉材から作った拍子木

3.3 長久手市との連携企画

長久手市たつせがある課が、本プロジェクトの活動に関心を示したことから、連携企画の開催についての検討が始められた。市が「新たなつながりをデザインする場」をコンセプトに掲げて建設した「リニモテラス公益施設」¹⁹を活用する。写真7にもあるように、本施設が県産材を多用して作られていることから、本プロジェクトと親和性が高く、同材料からの拍子木制作についても実施可能であると考えられ、本プロジェクトの情報発信活動を中心に、継続的に開催するためのプログラムを計画中である。

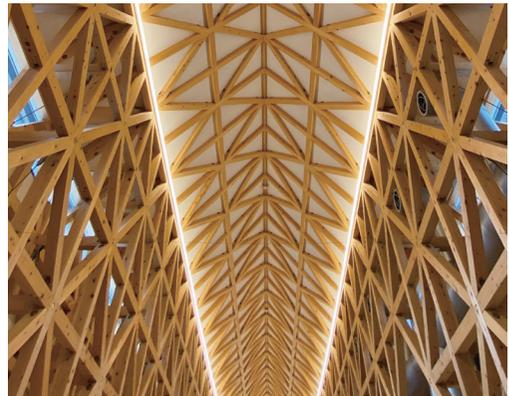


写真7 リニモテラスの天井

¹⁸ 主催：ensemble NOVA、共催：長野市芸術館

¹⁹ 愛知高速交通東部丘陵線（リニモ）古戦場駅前に2021年6月にオープンした。<https://www.linimo-japan.com/>

²⁰ 2021年11月現在。

おわりに

現在、本プロジェクトは、以下のメンバーによって進められている²⁰。

- ・リーダー：深町浩司（愛知県立芸術大学 音楽学部器楽専攻 管打楽器コース、打楽器奏者）
- ・デザイナー：森真弓（愛知県立芸術大学 美術学部デザイン・工芸科 デザイン専攻、メディア領域）
- ・アドバイザー：ブルックス 信夫 トーン（愛知県立芸術大学 音楽学部器楽専攻 管打楽器コース、クラリネット奏者）／中根多恵（愛知県立芸術大学 音楽学部 教養教育、社会学者）
- ・木工デザイン：豊田昌久（愛知県立芸術大学 木工室指導員）

今後、認知科学や音響学など、より幅広い分野からの意見を取り入れながら、プロジェクトをより幅広く多角的に展開していきたい。

《主な参考文献》

Wagner, Andreas. Analysis of Drumbeats-Interaction between Drummer, Drumstick and Instrument Master' s Thesis at the Department of Speech, Music and Hearing, 2006

岩宮眞一郎『音色の感性学—音色・音質の評価と創造』コロナ社, 2014

竹柴蟹助『柀の芸術』CBS Sony Inc., 1978

外山雄三『管弦楽のためのラプソディ』音楽之友社, 1964

深町浩司『新しい打楽器メソッド～ストロークをシステム化する～』スタイルノート社, 2019

R・マリー・シェーファー『サウンド・エデュケーション』鳥越けい子, 若尾裕, 今田匡彦 (訳) 春秋社, 2009

《参考ウェブサイト》

竹柴蟹助「業界の基礎知識 柀の用法」(『一般社団法人日本音響家協会』ウェブサイト内)

<https://bre.is/3agQReL6> 発表年不明 (2021年9月20日閲覧)

一般社団法人日本サウンドスケープ協会

<http://www.soundscape-j.org/soundscape.html>

執筆者

森 真弓 (美術学部デザイン専攻 准教授)

深町 浩司 (音楽学部器楽専攻管打楽器コース 教授)