

以下（次に）挙げるのは、聴いて創る音学習の手引きとなる方法を示したものです。これまでの本に共通しているのは、音楽家の訓練を意図したものであることです。いくつかの課題には Sound Education からのもものありますが、ほとんどは新しいものというか、私がこれまで 35 年間にカナダや他の多くの国々のワークショップで実施してきたものですから、古いのかも知れません。多くの国々の様々な文化とあらゆる年代の人々と課題をやってきた経験から、子どもたちのためには、よりシンプルにすべきだと思ったのです。

創造性が主要なテーマです。多くの課題は発見的な性質のもので、全ての解決法は正しいのですが、いくつかは他の方法から、刺激されてよりよいものになります。正確に聴くこと、私が「ear-cleaning」と呼ぶものもテーマです。音楽家も含めて多くの人々は十分に注意深く聴いていません。今日私たちの世界は歴史上かつて経験したことのない大きな音で満ちています。私たちの耳はマヒし始めています。音を遮断しようとしても、私たちには耳蓋はありません。聴かざるをえないのです。仮に世界中の教師たちがこの本と音の教育の考え方と取り組みを採用して書きとめれば、世界中の騒音問題はなくなることでしょう。これらの課題はそれほどの力をもっているのです。

おまけに（さらに、まだそのうえに）この課題はとても簡単なのです。演奏するためのオーケストラも、部屋いっぱいの最新式の電子機器もありません。一日に一つか二つ課題をやってみるくらいの範囲内で、音楽の訓練のプログラムに、より集中できる構想になっています。

多くの課題は目隠しをするか、目を閉じて行われます。実際のところ、いつも目を開けたまま音楽のことを教えることは私には奇妙なことに思えます。ジャン・ジャック・ルソーの論文『エミール』では、彼自身音楽家でもあったわけですが、暗闇の中での聴覚と触覚の訓練が提唱されています。「暗闇の中でたくさんのゲームをやってみました。閉店した建物の中で手を叩いてみれば、自分のいる空間が広いのか狭いのか、あるいは自分のいる位置が真ん中なのか、隅なのか音から知ることができるのです¹」音楽家は反響と吸収について知るべきです。ですから私は課題のなかにこの課題も含めました。

時にはクラスを本当の暗闇にも案内してきました。視覚がないと、リズム、話のペースそして活動はまったく変化します。かつて私はイランの Shiraz で santour を盲目の音楽家に教えるのを見ました。彼はあるフレーズを演奏して、別の生徒にうなずきます、すると生徒はそれを繰り返すのです。それから演奏してうなずく、別の生徒が繰り返す、を一言も話すことなく、まるまる一時間を過ごしました。

時には私のクラスに音楽の先生方がおられることがあります。それで、私は注意しなければなりません。初期のころ、彼らは私のやっていることを馬鹿げたこととして退けたものでした。しかし時を経て、私も白髪になった今日では、彼らも音楽教育の基礎の 1 部に私の実践を加えることも認めています。

しかしながら、彼らのやり方と私のやり方には本質的に違いがあるのです。先生方はたいてい最初に説明をして、それからやってみます。人によっては説明だけで終わる人もいます。私はいつも最初にそこに起こる経験を大切に、有効な解決策が生み出されるのが好ましいと思っています。ですから「話し合わないでまずやってみよう、それから討論しましょう」と何度も学生にいうのです。

ルソーのエミールをもう一度。「私は間違った説明がきらいだ。若者たちはそれを気にとめることもなく、また思い出しもしない。説明、説明（事柄、事柄！）。私たちは言葉に重きを置きすぎるのだ。我々教師はぺちゃくちゃしゃべる...」²

MOSAIC

私の音楽教育法は一直線ではありません。課題はABC順に並んではいけません。しかしながら、それらは完全に段階をおっています。その方法はモザイクのようなものです。ここに一個の石、そこに一個の石というように、常に模様をつくっていきます。いくつかの課題は巧妙な技法で創造的な音の探究に関連していて、なお他の課題は耳を澄ました聴き手にささげられます。ここではヨーロッパの音楽とアフリカの音楽については言及されていません。音楽教育においては、特別な訓練に陥りやすくなりがちです。生徒たちに自分自身の好みの文化をクラスに持ってこさせなさい、先生は中立的な立場をとるべきだし、手元にある資料はなんであれ音楽家としての資質の向上にささげるべきです。

INDICTMENT やるべきこと

これはこの頃教える時に自分で音楽教育に対して、こうあってはならないと考えたことです。

外国の音楽を自分たちの（音楽よりも）尊重されること。

他人によって作曲された音楽は、自分たちで作りだすものより優れていると考えること。

過度に高度な技術を要求すると、生徒たちの勇気を失わせ、音楽を作ることの喜びを楽しむのではなく、強いるものになってしまうこと。

音楽はお金のかかる教科だと主張して、お金のかからない音楽づくりに注意をはらわないこと。

教師（保護者も校長も）は音楽の価値は、学年末の演奏会や演奏旅行を超えたところにあると理解すること。

音楽を他の科目（科学、他の芸術、環境）と隔離してしまうこと。

教師たちが、娯楽産業による音楽の商品化やどうでもいい音楽を作り出す産業に対して思い切って反論しないこと。

音楽室は音楽の始まりでも終わりでもないこと。音楽は世界に響くすべての音です。私たちは皆、聴き手であると同時に演奏家でもあり、世界の交響曲の作曲者でもあるのです。

そして時として、全てを鼓舞する神の理解にまで到達するものを見つけるかもしれないのです。

R. Murray Schafer

Indian River, November 2003

GAMES

1. CLAP TO THE CENTER 手を叩いて真中へ

一度に一人で、生徒は目隠しをします。入口から部屋の中央を探して、手をたたいて聞きながら進みます。
(ルソーの課題です)

2. LOCATE THE CAN 缶はどこかな

目の見えない子どもたちが行きます。缶を床の上に転がします。目隠しをした人がどこで缶が止まったかを聞いて探して拾いに行きます。見つけるのにどれくらいかかったかな？

3. I HEAR WITH MY LITTLE EAR 私は小さなお耳で聴きます

ゲームは誰かが「私は〇〇で始まるものを小さなお目めで探しています。」というところから始まります。それから目的のものの最初の文字が告げられて、みんなはそれが何かを探します。同じように「小さなお耳で探しています」でやってごらんください。

4. FIND THE PLACE

生徒を一人選んで部屋の外に出します。残りのグループは中で場所を選んでおきます。見つける係の生徒が入ってきたら、みんなは同じ高さの音で、見つける人が選ばれた場所から離れたら小さな声で、目標に近づいてきたら大きな声で、そして見つけたらとても大きな声を出します。

もう一度、二つの違った場所を、二人の発見者で、二つの音を歌ってやってごらんください。3人の発見者と3つの場所、3つの音でもやってみましょう。

5. SHEEP, PIGS, ROOSTERS, COWS ひつじさん、ぶたさん、雄鶏さん、牛さん

クラスを4つのグループに分けます。それぞれのグループは、たとえば牛、羊、豚、鶏といった具合に、ちがった動物の声を出します。それからみんなは目隠しをするか目をつぶります。グループをまぜこぜにしてから、それぞれの鳴き声で同じ種類の動物の場所を突き止めます。見つけたら手をつなぎましょう。最後には4つの円ができていますはずです。

6. HOW MANY DOGS 犬は何匹？

クラスは目を閉じて内向きの円を作ります。教師は前もって4人の生徒を選んで外に出して、犬の違った鳴き声をまねするように言っておきます。

7. KEY EXERCISE 鍵の課題

ほとんど誰でも鍵をもっています。でも自分の鍵の音を聞いたことがありますか。最も身近な音が一番不思議なものです。7, 8人の人が鍵をもって列に並びます。教師は彼らの鍵を借りたら、彼らの後ろに一つずつ動きまわります。自分の鍵がわかったら、手を挙げます。最初に手を挙げた人の後ろにその鍵を置きます。全部の鍵が動かされたら皆後ろに向きます。自分の鍵の音が分かった人は誰かな。

8. NAME GAME

私の名前はマリーです、といろいろな方法で発音しながら繰り返します。引き伸ばしたり、歌ったり、ビブラートをかけたり、どもったり...

たいてい私は自己紹介をこのようにしています。そして自分の名前が生徒たちに繰り返されるのを聞くのです。

次に誰か他の人の名前を同じようにやってみます。それから次から次へとやっていくのです。クラスをグループに分けて、リーダーを次々に交代しながらやってみることもあります。すべての名前の対位法と動きは本当に魅力的です。名前の音を新しい方法で言ってみると、時には腕や体を動かしたくなったりします。いいことです。名前でスウイングしたり、足踏みしたり、ジャンプしたりしましょう。

子どもたちはこの課題が大好きです。言葉の説明はいりません。それなのにどんなにたくさんの発明と自発的な表現の体験ができることでしょう。

9. SOUNDS IN A CIRCLE

円にそって音を受け渡していくのは楽しいですよ。これをやるためにはたくさんの方がいます。

One sound ひとつの音だったら。

一つの音を順番に渡していきます。いつでも注意深く聴くことが目的です。時々、一番単純な音が一番難しいことがわかります。たとえば一度の拍手。前の方がやったように、同じ音を自分の手で正確に叩いてごらんください。手の大きさやエネルギーをもっているかによって、どんなにたくさんの拍手があるかということに注目してください。

Many Sounds たくさんの方の音だったら。

何人かの人たちが面白い音を出します（言葉、単語、体を使った音）、それを同様に円にそって渡していきます。2つか3つで始めて、それからだんだん増やしていきます。どの音も失くしてはいけません。これには多くの集中力と規則（次の人が完全に受け取る準備をしていないうちはパスしないという）を必要とするでしょう。

10. PASSING NAMES

名前も同じように受け渡しができます。丸く円になって1番、2番とくりかえしましょう（この課題では偶数の人数がいいでしょう）。さて、1番の人は名前（姓でもクリスチャンネームでもどちらでもいいです）を右の人に渡していきます、そして左の人に向いてあたらしい名前を受け取ります。自分の名前が戻ってきたら止めます。でも受け取りましたか？最初は間違いなく集中不足でたくさん名前がなくなります。もう一度やってみましょう。次に2番の人がやってみましょう。忘れないように次の人が受け取ってもどってくるまで、絶対に名前を言っってはけません。

11. SING SONG

短い旋律も円にそって渡すことができます。たぶん教師から始めることで同じ高さで続けられるでしょう。

Example:

どのくらいのメロディーをなくさずに保持できますか？

OUTDOOR GAMES

12. HOW LONG

みんな大きく息を吸って、一列で一つの音をハミングして（どんな音でもいいです）、赤ちゃん歩きで（足の裏全体を使う）ひと息だけで、できるだけ速く歩きます。息を継いだら止まります。決勝戦に残った人はよく注意して見ておくこと。足の裏全体をつけて歩いているか、ひと息だけでやっているかどうか。

13. BRING IT BACK

何人かの生徒が違った音をもらいます。そしてその音をできる限り早く学校の周囲を回って走りながら、ピッチを変えずに持ち帰ってきます。できるかな。できなかつたら、その音は高くなっていると思いますか、低くなっていると思いますか。

14. BLINDFOLDED

広くて平らな場所（校庭や公園）で、目隠しをした生徒たちのグループが別の場所から先生やリーダーが吹く笛の音についていくゲーム。

15. STREET CRIES

昔は商店は市場を通り抜けて、都市や町の通りを移動していました。どの商店も自分たちの品物を見分けるための特別な呼び声をもっていたものでした。魚、野菜、果物、石炭など、どの呼び声も独特の動機をもっていたので何ブロックも先からそれと確認できたものでした。

売りたいと思うものを選んで、そのための売り声を創ってみましょう。外で他の声と影響しあいながらグルグルまわってみなさい。あるとき、ブラジルでのことですが、音楽を売ることになったのでした。それぞれが「音楽」という言葉をユニークな売り声にしました。見物人たちは興味をそそられました。お金を差し出した人もいましたよ。

16.FOOTBALL

それぞれ 5 人か 7 人の 2 チームを作ります。教師は笛をもって審判をします。コインを投げて最初にボールを取るチームを決めます。

ボールは音です。このボールは短い歌のフレーズか短いリズムです。

歌か手拍子のフレーズのボールを持っているチームのキャプテンは、チームの誰かにその音をパスします。パスされた人は、正確にそれを繰り返して次のメンバーにパスします。チームの全員がそれを繰り返すまで続けます。

その間、相手チームは相手選手のボールを混乱させるように、自分たちの好きな騒音を出します。彼らの妨害がうまくいって、相手側がフレーズかリズムの繰り返しに失敗したら、審判は相手チームにボールを与えます。そして同じ方法で新しいフレーズかリズムが受け渡されていきます。

ボールをチームのメンバー全員に受け渡したら、得点のチャンスです。相手チームの選手はゴールキーパーとして、指示されたメロディかリズムでボールをキックします。

ボールを持っている選手は相手チームの選手の指示したゴールキーパーに、メロディかリズムでボールをキックします。

守備のためにテーマは正確に再生されなければなりません。守備が成功すれば、ゴールキーパーのチームはボールを手に入れてゲームが続きますし、キーパーが正確に繰り返すことができずに失敗したら、そのテーマを投げた人は点数を入れるためにもう一度やってみなければなりません。この確認は繰り返すのが複雑になりすぎないようにするためです。

私は何カ国もの人々のグループとこのゲームをやったものです。ルールは 2 分で説明できます。このゲームはものすごい速さで進行するので、審判には常に気を張り詰めていなければなりません、というか耳を、というべきでしょうか。

DRAWING SOUNDS

17. MIRROS

大きな紙を使います。紙を半分に折って床に広げます。二人がクレヨンをもって向かい合います。一人が紙の半分に模様をゆっくり書き始めます。もう一人は鏡に映ったように書いていきます

さあ、描かれてできた線にぴったりの音と形にマッチするように歌いなさい。

この課題をうまくやるコツはゆっくり演奏することです。

18 DRAWING SOUNDS

部屋の中にあるいろいろなものを使って様々な音が演奏されます。定規、ほうき、バケツ、どれも普通の音です。クラスは音を描きますが、それぞれの音が始まる時に描き始めて、終わった時に終わります。図は最初の印象だけですが、音がかなり違っていれば、違った特色をもつでしょう。ある音はやさしく鞭をふるような音、別のは大きな耳障りな音、別のはむらなく叩くような音、ドスンと落ちるような音、などなど。

生徒たちの描いたものを比べさせましょう。よく似ていますか？

19 SOUNDING DRAWINGS AND PAINTINGS 図と絵を音にする

最後の課題の異なる形とテクスチャーは音に変化させることができるでしょう。最後の課題の走り書きと一致する声で音を作ってみましょう。異なる形を描いて、母音唱を試みなさい。多くの芸術作品、ことに前衛芸術では、スコアが音楽的な即興として使うことができます。たとえばカンディンスキーの *Winter, Capricious Forms*, *Yellow Circle* という絵などをあげることができます。

20 THE TWITTERING MACHINE

パウル・クレアの *Twittering Machine* を見なさい。絵の片方の隅から針金とバネで鳥のように見えるおかしい頭につながっています。これらのおかしな鳥がつくる音を想像してごらんください。楽器か、あるいは音の出るものでその音を作ることができますか。

21. SOUNDS AND COLOURS

音には色がありますか。面白い質問です。ある人たちはあるといます。けれどもどの音が何色かについての一致がありますか。あなたは自分の考えを見つけてみたらどうでしょう。(自分でもやってみたら?) ピアノで高い音を、なんでもいいのですが出してみ、クラスにそれが何色だか聞いてごらんください。青、黄色、白。もしかしたら黒か茶色。それはないでしょうね。それでは何か低い音を出してみてください。黄色、ピンク、オレンジ。そんなのではない。もっと茶色や黒、あるいは紫色。トランペットの音は赤、それとも灰色ですか。私はそれを灰色という人がいるとは思えません。それではフルートは。緑か茶色。茶色ではないでしょう。ほとんどの音がそんなものです。それが何色かについて意見が一致することはないでしょうが、ある色ではないということについての一致はあるのです。

演奏のための図形楽譜を書くときには、色は異なる種類の音を刺激するということを覚えておくことも役に立つでしょう。

22. TAKING A NOTE FOR A WALK 音を連れて散歩に行く

パウル・クレーは「絵を描くということは線を連れて散歩に行くようなもの」と言っていました。やってみましょう。私は散歩を言葉で述べて、生徒たちは大きな紙にその散歩を描いていきます。

私は家を出ます。(点)

道をまっすぐに降りていきます。

まもなく右に曲がります。

そのあと左に曲がります。

道がでこぼこになってきます。そこでいくつかの大きな石の周りを前後に縫うように進まなければなりません。

友達が石に座って私を待っています。

私たちは一緒に丘を登ります。(並行線)

とても急な斜面で、息切れします。

私たちは丘のてっぺんに座ります。

でもそのあと喧嘩をしまして、友達は私をおいていってしまいました。(分岐する線)

私はひとりで丘をおります。

ふもとで川にぶつかります。

アーチ型の橋で川を渡ります。

雨が降りだします。猛烈な雨です。稲妻と雷。

私は走って家に帰ります。でもすぐに雨はやみます。

夜になって、空にはたくさんの星が輝いています。

私はとても疲れてベッドに入ります。(動きは止まる)

生徒たちに描いたものを比べさせなさい。違いもあるでしょうが、多くの類似点もあるでしょう。そこで私たちの散歩の物語がもう一度読むか行動してみて、クラスにそれぞれの出来事を音で図示させなさい。

おこった出来事について話し合しましょう。話された物語は線に描かれています。それから図は音楽作品のスコアとして使用されました。2, 3分経過するうちに、私たちは3つの芸術形式を使っていました。

23. MEDIA CANON

クラスは列を作ります。最初の人は腕や足など体を使った動きをします。二番目の人は動きによって暗示された音を歌います。三番目の人は歌によって暗示された形を描きます。四番目の人は体で形を真似します。そしてこの連続の順序が再びクラスの列に受け渡されていきます。最初の連続が渡されたらすぐに、最初の人は新しい身振りで二つめの連続が始めます。そしてカノンが続いていくのです。

LANGUAGE

24. INVENT YOUR OWN 自分自身の音をつくる

私は自分で作りだしためちやくちやな言葉を話し始めます。はじめのうちクラスは当惑します。私はジェスチャーを交えながら次々に会話を始めます。学生たちを立たせてめちやくちやな言葉を話し合わせます。しばらくクラス全員で参加してしゃべたり荒々しく身振りしています。

いつだったかモンテビデオで、さかんに身振りを使って話をしても知らん顔をしている少女になにか反応を得ようとしたことがありました。彼女は私たちの靴ひもを結びました。私は大声で抗議したのですが、クラスはこの行動を指示だと思ってしまい、みんな靴ひもを結び始めました。すぐに100人もの人たちが列になって靴ひもを結び始めたのでした。どうしたらいいでしょう。“Vamsebam!” 私は叫びました。そしてクラスはヨタヨタとドアの方に向かって隣のショッピングモールに向かって歩き始めました。安全のためにエレベーターのところに着いて止まらなければなりませんでした。

この課題のポイントはなんでしょうか。舌を解放してまだ知られていない音声の可能性を発見することです。(靴ひもを結ぶことは義務ではありません。)

25. HOW MANY VOICES DO YOU HAVE?

次に私はソロか小さなグループに、作りだした言葉で次のような性格の態度や様子を演じるように言います。

1. 部隊で演説する陸軍長官
2. ワールドカップでのアナウンサー（地元チームが勝っているときと負けている時）
3. 有名なオペラ歌手がテレビの女性司会者にインタビューされているところ
4. 3歳児のグループが遊んでいるところ
5. 今度は6歳児のグループ。どこが違うかな。
6. 今度は若い女の子のグループ
7. 公園のベンチで話している二人の老人
8. 航空パイロットが乗客に安全と心地よいフライトを保証している様子
9. 二人の泥棒の銀行強盗の計画
10. 竜

26. PRINCE AND PRINCESS

たくさんの男性（少年）に「私はチャーミングプリンスです。結婚してください」と言わせなさい。クラスは目を閉じてそれを聞きます。あとでどの声を選ぶか話し合います。理由は？

女性（少女）に「私は白雪姫です。私と結婚してください」と言わせませう。同じ質問です。ところでお話の中の白雪姫はいくつでしょうか。12歳？15歳？もっと上？

27. FAIRY STORIES

まだ作りだした言葉を話したままで、よく知っている昔話、たとえば3匹の子豚を話してください。お話全体をぶたとオオカミの言葉で話すことができるでしょうが、私はグループに藁の家と木の家と煉瓦の家のところには集中するように言います。この材料で作り上げる音を声でどんなふうに表現しますか。あるいは部屋の中に、その音を作りだすのに都合のいい材料がなにかありますか。

この方法がうまくやれる他のお話は：

1. シンデレラ
2. あかずきん
3. ラプンツェル
4. ブレーメンの音楽隊

グループに分かれて30分活動。みんな目を閉じてそのお話をやっているか当ててみる。

28. SNOW -WHITE AND THE SEVEN DWARFS

白雪姫はたくさんの異なった具体的な特徴を備えたお話で、特別な音の効果があります。ここにお話の主な出来事があります。

1.
女王さまが指を針で突きます。雪の上に血が落ちます。彼女は身籠ります。
2.
白雪姫が生まれます。女王さまは亡くなります。
3. 王様は再婚します。
4. 継母と鏡の場面。
5. 継母は獵師を呼んで、白雪姫を連れて行って殺すように言います。
6. 森の場面。白雪姫は助けてくださいと泣いて頼み、助けられます。獵師はお城に戻って役目は終わったと報告します。
7. 白雪姫は小人たちにひきとられました。
8. 小人たちは特徴的な声をしています。

1. Doc
2. Happy
3. Sneezzy
4. Bashful
5. Sleepy
6. Dopey
7. Grumpy

(実際のところ、グリム童話の原作から生まれたものではありません。ずっとのちにディズニーの映画で加えられたものですが、それぞれの小人に与えられた声は個々の性格から考えられたものです。)

9. 継母は再び鏡に尋ねる。そして白雪姫がまだ生きていることを知る。
10. 継母（老婆に変装）は毒りんごをもって白雪姫のところにやってくる。
11. 白雪姫は林檎を食べて死ぬ。
12. 小人たちは白雪姫の死を哀しむ。
13. 王子がやってきて、白雪姫を生き返らせる。
14. 王子と白雪姫は結婚する。（王様の結婚式）

それでは、このお話を作りだした言葉で話してみよう。

それぞれの声には特別な性格が必要です。白雪姫の声と意地悪な継母の声は明らかに違っています。小人たちはまったく話さないかもしれないけれど、特徴的な音を作らなければなりません。

お話をたくさん描写の場面があります。お城、森、小人たちが働く鉱山、そしてどのサウンドスケープもはっきりとその様子を伝えなければなりません。

このお話のお城、森、小人たちの家などに部屋のすべてのスペースを使うようにしました。時には数時間もかけてぴったりのものをつくりあげたものです。

私は作りだした言葉と音響効果で語られるおとぎ話で、子どもたちのための素晴らしいラジオ番組が作れると考えたものです。

29. THE FOX AND THE CROW

昔話のなかでは動物や小鳥たちはよく話します。でも彼らは人間のようにはなすのでしょうか、それとも彼ら自身のアクセントやリズムで話すのでしょうか。イソップの狐とカラスの寓話を知っていますか。狐は大きなチーズの塊をくわえたカラスが木に止まっているのを見て、チーズがほしいなと考えます。そこでカラスにお世辞を言います。なんてきれいなカラスさんなんでしょう、それにうっとりするような目。「あなたはきっと鳥の中では並外れてきれいな声をお持ちなんでしょうね、どうぞ、私にちょっとだけ歌って聞かせてくれませんか。」カラスはお世辞に負けてしまって、口を開いてチーズを落としてしまいます。

狐のことばで甘言を弄してみましょ。お世辞と甘言でカラスを誘いましょ。チーズを落とすでしょうか。説得しなくてチーズを落とさない。

30. IMITATIVE WORDS

カラスのみんなに自分だけの擬音語をつくって、次の言葉を言わせましょ。

Elephant

Butterfly

Kangaroo

Mosquito

Sneeze

Snowflake

あるいは他のことばをつかって擬音語をつくってみましょ。しばしば本当の言葉にも擬音語の内容をもっているものもあります。何か思いつきますか。

31. BEAUTIFUL WORDS

どの言語にもたくさんの美しい言葉があります。音としての美しさはその意味から完全に独立しています。英語の（あるいは他の言語で）もっとも美しい響きの言葉を 10 個あげてリストを作りなさい。ここにカナダの高校生の作ったリストがあります。

Luscious, moon, ocean, lilac splash, whisper, bumblebee, cigarette, tickle, zipper.

あなたのリストの言葉の全部のニュアンスを研究しましょ。それらをバラバラにしてそのリズムの力を感じてみましょ。あなたの 10 個の言葉の音だけを使ってグループの声のために小さな作品を作るか即興してみましょ。

昔、コスタリカの生徒とカナダの生徒のリストを交換したことがあります。カナダの生徒はスペイン語のリストを、コスタリカの生徒は英語の言葉をその言葉の意味をほとんど知らずに即興しました。結果は面白いものでした。

32. WATER MUSIC

様々な水の状態には違った音の特質があります。クラスの全員で雨粒、小川、滝、湖、川、海の波という言葉を作ってみましょう。

この一連の音をもとに私は小さな合唱曲「ミニワンカ」を作りました。けれどもそれは、私たちが尽きることのない楽しさを味わった、水のそれを暗示する特色のある特性がなかったら、その構成が生まれることはなかったでしょう。円になって、だれかが真ん中で腕を動かしながら一人を指差します。それを受け取ると、その人は raindrop と発音するか、歌います。雨はやさしく降りますか、それとも激しく降りますか。速さと強弱は揺れ方でわかります。それから同様に「小川」、「滝」も行います。

かつてブラジルで、大きなクラスでこれをやったことがありました。そこで触れることを加えたことの体験が加えられることになったのです。私たちは2列に並びました。6人か8人の生徒達が雨粒、別の6人か8人が小川、そして同様にとどろきわたる海の波を数人のハスキーな男性が演奏しました。私は列の間で生徒が目を閉じて、聴きながら、やさしい雨、くすぐるような小川、滝のヒューとなる音、そして指先で感じながら順番に受け渡すようにさせました。

それは何年も前のことでした。しかしつい先日、私はブラジルの音楽教師から一通の手紙を受け取りました。彼はこう書いていました。～あの時の、特に聴くことと水の音のトンネルの美しい活動は私の人生を一変させました。

33. MOUTH WORK 口の運動

ここにあるのは声の体操を引き起こす言葉のリストです。それを通してすべてのことばの音を試してみなさい。いくつかの声は声のカノンのように演奏することができます。これらの言葉の音で即興や作曲できる方法がありますか。

1. hiss	21. snort	41. puff
2. splutter	22. shout	42. cackle
3. buzz	23. sing	43. yelp
4. hum	24. sniffle	44. bellow
5. drone	25. wheeze	45. purr
6. thunder	26. whisper	46. meow
7. blare	27. mutter	47. quack
8. squeak	28. murmur	48. croak
9. shriek	29. mumble	49. cluck
10. screech	30. stutter	50. blast
11. squawk	31. bark	51. grunt
12. snarl	32. bleat	52. whistle
13. whine	33. whinny	53. twitter
14. wail	34. giggle	54. babble
15. roar	35. laugh	55. snore
16. growl	36. warble	56. howl
17. groan	37. chirp	57. titter
18. moan	38. gurgle	58. scream
19. sob	39. grumble	59. squeal
20. sigh	40. hiccup	60. belch

34. DADA

1. 20世紀初頭に活躍したダダイストたちは、前述のような純粋な音の詩を作りました。彼らはまた言葉を切り刻んだり、純粋な音として混合したりしました。ここにダダイスト、ヒューゴ・ボールが1915年に書いた詩があります。

Gadjiberibimba
 Glandridilaudilonnicadori
 Gadjamabimberiglassala
 GlandridiglassalatuffmIzibrabim
 BlassaglassasatuffmIzimbrambim.

詩人はこの詩においていくつかの音素を制限しました。生徒たちは同じようにやってみます。つまりアルファベットの文字の最初の半分か最後の半分だけを使うか、何か他の配置するのです。

35. FUTURISM 未来派

ダダイストと同時代の未来派の人たちは、よく図表による詩を作りました。ここに F.T.Marinetti による第一次世界大戦の戦闘を描いた詩があります。

図

詩はこのように書かれ、数人の歌手によって同時に対位的に読まれたり、演じられたりしました。

LISTENING

36. FOLLOWING MOVING SOUNDS 動く音を追いかける

1.私は静かに話しながら部屋を歩きます。クラスは目を閉じて、動いている私の声を指差します。私が話すのをやめると、生徒たちは私の足音を聞いてそれを指差します。

2.私は手伝いを頼みます。異なる方法に動く二つの声か（または足音）で、クラスは右手で一つを左手でもう一つを追いかけます。

3.拍手、足踏み、口笛などの音を変化しなさい。

4. 4人の生徒に部屋を動き回って対照的な4つの音を見つけさせなさい。女の子に二つの音を、男の子に他の二つの音を追いかけてさせなさい。

5.このやり方で、課題はより次第に難しくなります。時には4人に部屋を歩き回らせて、異なる高さの音を保持させます。たとえばV7の和音の音符。声は辿りにくいでしょう。

37. WHICH SOUND MOVED? どの音が動いたか

図

これを仕上げるために4人の歌手をクラスの前に並ばせます。彼らは自分たちの音をハミングするか歌います。一人が肩を叩いて2, 3歩動き、それから戻ります。クラスは目を閉じたままで動いた音を確認します。二人が一度に動くこともできるし、3人でもいいですよ。

38. THE SCALE

8人が整列し、それぞれが音階のひとつの音を歌うよう与えられます。彼らは目を閉じて、部屋の中をぐるぐる回ります。それから彼らは再び順番に並ばなければなりません。AはBを、BはAとCをとという具合です。

図

耳の訓練の課題は音楽家の生命の源です。伝統的な課題がある場所でおこなうことが、いつも私には不思議でなりませんでした。教師はキーボードで3和音を弾き、生徒に真ん中の音を歌うように言います。上の課題は動いている音を扱っています。どうしてって？私たちは動いている音に囲まれているからです。そしてものすごい速さで増大しているのですから。

39. LETTERS AND NUMBERS 文字と数字

クラスは黒板に背中を向けます。教師は数字1,2,3か文字A,B,Cを黒板に書きます。クラスにどの音が描かれた時に音を出したかあてさせます。

40. ALL THE SOUNDS YOU HEAR あなたに聴こえるすべての音

紙を一枚取りなさい。聞こえる音を全部書きなさい。10分間これをやって、それからリストを分析しなさい。リストの中に自分が出した音がいくつありますか。部屋の中でできた音がいくつありましたか。部屋の外の音はいくつですか。一番遠くの音はどのくらい離れていましたか。

リストの分析には他の方法もいくつかあります。人間のつくった音、機械の音、自然の音はいくつありましたか。気持のよい音は？気持のよくない音は？などなど。

41. DESCRIBE A PERSON FROM SOUNDS ALONE

クラスの誰もあったことのない人、知らない人が外で待っています。クラスは目隠しをするか、目を閉じます。不思議な人物が入ってきて、部屋を歩き回って出ていきます。クラスはこれらの質問をされます。

1. その人はどのくらいの背の高さ？
2. どのくらいの体重？
3. どんな種類の靴を履いていたか？
4. どんな布地の服を着ていたか？
5. 他の音の情報は？
6. これは男の人？女の人？子供？

どれほどたくさんの情報が得られるかは驚くほどです。たとえば背の高さは歩幅から推測されますし、体重は足音の重さからという具合です。スカートとズボンの違いは簡単にわかります。ナイロンのストッキングは聞こえるし、ポケットの中でチリンチリンとなる音も聞こえます。一生懸命聞くと、どんどん発見できますよ。何回も繰り返して、質問をすることができますよ。

42. TAPPING SOUNDS

教師が色々な素材（既に集めておいた叩くことができ、持ち運べる素材）を叩きながら動く間、クラスは目を閉じます。木、ガラス、プラスチック、色々な金属など。生徒たちはどの素材でできているかを当てます。それぞれが叩かれた時、どのくらいの大きさかわかりますか。叩いたことで、素材が何かわかりますか。

応用：生徒たちを家に帰して、他の似ている素材をもってこさせなさい。（石、革、小枝など）そして同様な実験をしてみなさい。

もう一つの応用例として、瓶や箱の中に素材を入れてみるすることができます。そして振ってみて、それが何かみんな当ててみましょう。

43.ACOUSTIC SHADOWS 音の影

クラスは目を閉じて、先生が均一の声で話しながら動かしている物の大きさを当てます。それはスクリーンや大きな椅子または同じような大きさのボール紙でもいいでしょう。もちろんこれは目の不自由な人たちが障害物を避けて動くための方法ですが、健常者のためにも有効な練習になります。

44. WHAT IS THE DISTANCE?

ふたつの素材は片方からいろいろな距離で鳴らされます。一回、2回....
目を閉じて、どのくらい正確に二つの間の距離を判定することができますか。

TIME AND RHYTHM

45. THE CLOCK

私たちがみんな時計になったつもりで始めましょう。立って部屋の中に大きな円を作りなさい。あなたの腕は時計の2番目の針です。一人がゲームの始まりから終わりまでを正確に60秒になるよう見えています。ほかの人は目を閉じて腕で大きな円を描いて、終りにははじまったときと正しく同じ場所にいるようにします。音楽家だったらこれはメトロノームを1分間=60に設定したのと同じことになります。

もう一度やってみましょう。今度は短い音を15秒、30秒そして45秒に、そして60秒
これはあなたがグループの中で他の人より遅いか早いかどうかをわからせます。

46. COUNTING THE SECONDS

二人が2, 3メートル離れて背中合わせに立ち、一緒に10秒間手をたたきます。一人に始めさせましょう。リズムが定まったら、もう一人が入ります。彼らは一緒に叩けますか。5秒に間隔を縮めると課題はもっと簡単になります。

かつて日本の能を見たときに、鼓を打つ二人の奏者はまっすぐに観客の方を向いており、決してお互いを見ることはありませんでした。彼らの演奏は日本の伝統音楽に見られる「序破急」においても、すこぶる正確なものでした。

47. 8642

クラスをペアにして、向かい合ってお互いに目を閉じて自由なテンポで触れて、休んで手のひらを8拍、静かに8拍触れます、次に6拍を同様に、4拍触れて4拍休んで、触れて2回、音なしで2回、それから逆に8拍まで戻ります。これは tempo giusto（正確なテンポで）の意味を学ぶのによい課題です。

48. QUICK AND SLOW

できる限りの速さで部屋を横切ります。それから合図でじっと止まって、それから今度はゆっくり動きます。これらふたつの動きにふさわしい音を加えることもできます。

49. SLOW MOTION WALK

一歩で一つの音をハミングするようにとってもゆっくり歩きなさい。ひと息でできるように、歩行の時間を判断しなさい。音と一歩を可能な限り一定するように保持しなさい。一歩一歩違った音で続けなさい。

50. BODY AND VOICE

ウッドブロックか他の打楽器で、ほどよい速さ（モデラート）のリズムを保持しなさい。

最初の拍で体か足を動かし、2拍目と3拍目に音をひとつずつ入れなさい。

Then make two movements and one sound.

それから二つの動きと一つの音をつくりなさい。

それからリズムを4拍に変えて、一拍は動いて、2拍目と4拍目は音を出します。

それから1拍目と3拍目に動いて、4拍目には音をだします。

さて、クラスを分けて対位法の連続を動かしてみましよう。その効果にびっくりしますよ。

Sound = ●

Movement= ▲

COUNTERPOINT

51. THE BODY FIGHTS

ポーランドの舞台監督 Jerzy Grotowski は俳優たちにウォーミングアップとして「手で一方向に円を描きながら肘は反対方向に」という課題を与えました。初心者のために似たような課題を剣の戦いを描いてできます。まったく対照的な二つのリズムを感じるためにやってみましょう。

52. SOUND AND GESTURE

1 ②③④⑤ 6 ⑦⑧⑨ 10

紙の上に1から10までの数字を書きなさい。どれか三つの数字に円を、他の三つの数字を四角で囲みなさい。円は音を、四角は動きです。どんな声でも、足か手を使った動きでもいいです。教師は数字を読み上げ、クラスは演技をします。紙を変えてもう一度やります。ゆっくりしたテンポを加えて、時々紙を変えて続けます。

53. MOURNFUL JOY

1. 有頂天になるような喜びの声を出しなさい。
2. 体を使って有頂天の喜びをあらわしなさい。
3. 一緒にやってみましょう。
4. 死んでしまいそうな悲しみの声を出しなさい。
5. 体で死んでしまいそうな悲しみの動きをしなさい。
6. 一緒にやってみましょう。
7. さて、声で喜びを体で悲しみをやってみましょう。
8. それから悲しい声と喜びの動きをやってみましょう。

難しいでしょう？

54. BOUNCE AND WOBBLE 規則的な動きと不規則な動き

音を歌って、歩きながら保持しなさい。足が地面に着いた時の衝撃はわずかに揺れますが、それをなくしなさい。

さて、長いひと息でひとつの音を続けている間、床に寝ころんで音が弾んだり、よろめいたりしないようにしなさい。

それから起き上がって、同じように音を維持しなさい。

55. OBSACLE COURSE

椅子やそのほかの大きなもの以外で障害物をつくりなさい。目隠しをした人が何も触らずに歩くことに挑戦します。二番目の人が言葉以外の声で案内をします。難しいですよ。

56. SIMPLE TASK

応用例としては目隠しをしていない人に、説明なしに簡単な指示を、動きなしに音を使ってしてもらいます。指示の例は；行って窓を開けなさい、または行って椅子に座りなさい。

57. MORE COMPLES TASKS

ここで必要なことは、共有された音の集積です。たとえば：1) 歩く 2) 止まる 3) 回る 4) 下りる 5) 届く 6) 何かを拾う 7) 何かを落とすなど

やってみましょう。クラスを5人から8人のグループに分けます。それぞれのグループに簡単な指示を実行させるための音を作らせます。グループのメンバーは全員それを知っていなければなりません。それから一人が選ばれて、ほかのメンバーが音を出して課題を実行します。課題を実行する人は何が望まれているか知りませんが、指示に従って動くだけです。

私はこの課題のゲームを各グループが他のグループが演奏するための課題とさせたことがあります。実践する人は外でまわっていて、床から何かを拾うとか置くとかを教師に渡して、部屋に入って座ります。または行って窓をあけ、チョークを数本取って黒板に書きます。それから教師と一緒にワルツを踊りながら部屋を出ます。ここではワルツを歌うことが課題を完璧にするのに必要でしょう。これはゲームのバージョンとして人気があります。

58. EXCAHNGING SOUNDS

大きな部屋で二人がゆっくりと、それぞれが自由に違う音を歌いながら近づきます。すれ違う時に音を交換します。クラス全員が一組ずつこれを行います。これは難しいですが、耳の訓練のためには素晴らしく効果的です。

大きな四角をつくることができれば、それぞれの角に二人をおいて8人の人がこれを一緒に実践することができます。教師から合図があったら、その指示通りに動きます。すると8つの音が部屋を動きながら通り抜け、和音が一定に残存して正確に行われます。

図

この指令（実施）というより難しい耳の訓練をチェックするために、さらに二人をそれぞれの隅に加えることができます。すると移動する人が最初に選んだ音を審判員に歌って、審判はその音が戻ってきたときにせいかくであるかどうか確認することができます。

私は 40 人くらいの人たちと二つの対角線と十字でこの課題をやったことがありました。皆が自分のパートを注意深く演奏すると、密集した声のつらなりがさまようような効果があり、間違いなく美しいものですよ。

図

59. EXCAHNGING SOUNDS SIMPLIFITED

前の課題は音楽家と音楽を学ぶ学生のためのものです。合唱団だったら、メンバーが他の人が歌に気づくために助けとなります。

同じ課題でもっと簡単な応用としては、それぞれの演奏ペアが好きな音をお互いに作って近づくこともできます。その音は同じ方法で交換します。

若い人たちや子供たちはこれが大好きです。みんなにいろいろな指示をだすために動きや音をもっとたくさん作りだすことができます。腕をふり、頭を振ったり、しなやかに歩いたりなどなど。2 列になって、部屋の反対側から、順番に一組の人たちに近づいて受け渡しをさせることもできます。

IMPROVISATION

60. A SHEET OF PAPER AS A MUSICAL INSTRUMENT

一枚の紙が円にそって渡されます。各人はそれぞれその紙から異なる音を作りださなければなりません（折ったり、叩いたり、投げたり、ちぎったりなど）。最初はやさしいのですが、紙が何度も回ってくるうちにどの音もつかいふるされてしまって、どんどん難しくなっていきます。

61. BRING AN INTEREST SOUND TO CLASS

これは昔の課題です。皆音を出すものを持ってきて、その面白さについてよく考えます。音がクラスに説明される前に、なぜこの音を興味深く思うのか説明します。集められた音は即興や作曲に使えます。時には課題を明確にするために、ブンブンという音やチリンチリンという音、こするような音、ドシンという音を集めるようにいいます。

62. IMPROVISING WITH SOUNDS

確かに音の素材の積み重ねで即興をするのには伝統的な楽器でやるよりも、むしろ有利です。ブンブンという音やチリンチリンという音、こするような音、ドシンという音の優良な収集は、ほとんどの伝統的な楽器が作りだす音よりも豊かな資源なのです。それらはまた、音楽室の外のサウンドスケープとより強い関連をもっていて、より解放的なのです。私たちはそれを使って多くの方法で自由に即興することができますし、音楽の形式、いわゆる歌曲形式 (ABA)、ロンド、おそらくソナタ形式などを大切にするようになります。私はやったことがありませんが。カノンのような活動は生徒の数には関係なく使うことができます。

ごく単純な素材でできることを、決して過小評価してはいけません。

63. IMAGING STORY

先の課題の面白い応用として、2、3分間くらい誰かに自由にすべての音の素材で即興し、他のクラスメンバーは目を閉じてこの音をきっかけにして物語を想像してみる。

私はいつも本当に普通の音の即興を聞いていて、人々がそれぞれに独特の物語を作り上げることに驚かされたものでした。

64. SHOE CONCERT

これはブラジルの音楽教師 Marisa Fonterrada が公案したものです。皆クラスに特別な面白い音をだすことのできる靴を持って来るように言われます。ブーツ、ハイヒール、サンダル、などなど。しばらくの間、それぞれの靴が作りだすすべての音を体験します。

それから自分が組み合わせたい音をもっている友達を見つけて、自分たちらしく組み合わせてみます。これはひとりか数人でもやれるでしょう。

さてそれぞれのグループで小さな靴のコンサートをやってみましょう。

演奏の後、全員でリズムのリフを加えて、大きな靴のコンサートができます。グループの演奏の間を分けてこんなふうに：Group 1-riff -Group 2 -riff,

COMPOSING

65. FOUR SOUNDS

5人から8人のグループを作ります。各グループは4つの音からなる短い作品をつくるために15分から20分の時間を与えられます。以下の範疇からひとつを選びます。自然、技術、体、音楽。

体の音では、体は叩いたり、打ったり、足を踏みならしたりなど、楽器として取り扱われます。音楽の音はレパートリーの中からもなんでも。

66. GRAPHIC SCORE

クラスはグループに分けられて、下の図をもらいます。各グループは音楽の楽譜としてその図を演奏するために10分あります。これは声か楽器で行われます。本当に単純なものにもかかわらず、図の形は異なる音のテクスチャーを提案するのに事欠かず、際限なく多くの解釈ができるのです。

各グループに演奏を解釈させて、それを説明させなさい。

67. DO YOUR OWN

当然のことながら、次の段階ではあなた自身の楽譜をつくってそれを演奏します。色は線やテクスチャーと同様に使用されます。

68. ONE TONE

最初に言ったように、この本の中の課題は一直線に、というよりはジグザグに進んでいきます。ですから制限された課題においても、前の即興の自由によることが適切です。というようなわけで、あなたはひとつの音をもっています。その音で5分間、自分のやりたいようにやりなさい。ただし、私たちを退屈させないこと。

もちろんこれはとても難しい課題です。むずかしい課題だから、この本の終りにあげています。

多くの華々しい演奏者が幾つか音をあげてやってみせるのは簡単ですが、たった一つの音だけで、同じように説得力のある効果をあげることができるのでしょうか。

日本の作曲家武満徹が昔、私に尺八（竹の笛）の名手が毎朝練習のために庭に出ることについて話したことがあります。毎日彼はひとつの音を選び、午前中いっぱいそれを習得するのです。西洋の音楽家はしばしば一度に多くのことを詰め込みすぎます。彼らはいかに課題に集中することが貴重で大切に忘れていているのです。

69. AMAZE ME!

「私を驚かせて！」というのはロシアの監督ディアギレフがフランスの詩人ジャン・コクトーにいった言葉です。それは思考と準備から得ることができるだろう課題です。これは偉大な指揮者と演奏家がやることではありませんか。彼らは私たちを魅了します。それはドラマチックであり華やかです。またユーモアに富み、不思議でもあるのです。クラスに家で挑戦させましょう。近いうちに、私たちが経験できるドキドキするものを見つけましょう。

SONGS

70. CREATE YOUR OWN あなたが作る

現代の世界の歌の分野は信じられないほど、小さくなってしまっています。私たちは誕生や死のための歌をもたず、花や木、風や雨などの自然についてもほんのわずかしがなく、暦の上の特別な自然の出来事に関するものも同様で、勇気を与える歌もおもしろい歌もそうです。

時々私はこれが貧困のもとだと年長の学生たちと話し合っ、グループで以下のようなテーマで歌をつくるように宿題を出します。

1. 赤ちゃん誕生の歌
2. 祖母の死のための歌
3. 日の出のあいさつの歌
4. 私たちを笑わせる歌
5. 雨が降りそうな歌（または止みそうな）
6. 力と勇気を与える歌

ソロの歌を作ることもできます。でも小さなグループと一緒に作業をすることで、上のテーマについて思いつかせる機会がとて多くなることに気がきました。もちろん他のテーマを加えることができます。

STILLNESS AND SILENCE

71. STAND UP

グループはひとつの音も立てずに立ち上がるように言われます。これはあなたが考えるよりもずっと難しいです。クラスと一緒にやれば、音が跳ね上がるように聞こえるでしょう。毎回音がしたら、教師は課題を止めてもう一度始めます。集中力を高めることで、絶対にできないように思えることも進歩していきます。さあ、今度は同じように座ってみましょう。

72. MOVE CHAIRS

上の課題をより広げた応用として、グループが静かに立ち上がって椅子を持ち上げ、静かに部屋の外に持ち出すということもできます。クラス全体でこれをやるとちょっとした混乱に陥ります。ゆっくりやるのがコツです。

73. PAPER

同じような課題です。音を立てずに紙を回していきます。大きな紙になればなるほど難しくなります。数枚の紙を同時に渡すこともできます。

子どもたちはこの課題が大好きです。これをやっている時に、いかに教室が静かになるかは驚くほどです。

74. QUIETEST PLACE

大きなビルの中にグループを入れて、彼らにビルの中で一番静かな場所を探させます。私たちは一番静かな場所を決定します。

75. IMAGINING SOUNDS

静かに座って目を閉じなさい。以下の音を想像してほしいのです。私はゆっくり、長い間隔をおいて話します。

A baby laughing...

赤ん坊の笑い声

A woman weeping...

女性の泣き声

Walking on leaves...

落ち葉の上を歩く音

A thousand carpenters hammering...

1000人の大工さんが金槌を打つ音

Niagara Falls...

ナイアガラの滝

An acorn rolling down a tin roof...

どんぐりがブリキの屋根を転がる音

A fish jumping out of water...

水面に跳ね上がる魚

An iceberg melting...

氷山の溶ける音

A giraffe with hiccups...

キリンのしゃっくり

これは生徒たちの集中力を高めるうえで、奇妙で効能のある課題です。その音は実際には存在しませんが、想像の中でははっきりと聞くことができます。

ENDNOTES

* * * * *

コースの終りに、校長先生は子供たちが何を学んだかを知りたくて尋ねました。「それで作曲家の名前を言えるかな」一人の少年が答えます「サミュエル・フィリップス。」「彼はどんな人なの?」「僕さ。」

* * * * *

* * * * *

オルガヌムは音痴の人に発見されました。カノンはゆっくり学ぶ人によって発達しました。すべての人に希望があります。

* * * * *

北米インディアンがかつて私に言ったことがあります。「わしらの一族には調子っぱずれはいない」

* * * * *

北米インディアンは白人の音楽が好きではありませんでした。彼らは転調が詐欺だとみなしたのでした。誠実なのはひとつの音にとどまることです。

* * * * *

音楽は進化しない。それは回転するのだ。

音楽は人間の生物学上の目的にもなんら貢献しない。

* * * * *

進化論上では、より高等な動物では回復（修復）には限界があります。カニはハサミを新しく作れますが、人間は耳を新しくできません。

* * * * *

耳を貸しなさい、でもあげてしまわないで。

体全部が耳です。

音楽は聴かれるのではない。音楽が私たちが聴いているのだ。完全な世界は不完全なものを聞く。

本当に聞くときには、自分がそこにはいないような気がします。

音楽教育に考えるという項目が欠けているというのには明白な理由はありません。

音楽教育。マスコミからのふりそそぐ死の灰に対する市民の防御。

かつてブラジルの青年が私にいったものだ。「あなたの本では、失敗は成功よりもずっと大事だといっていますね」

だって、失敗から多くを学ぶことができるからさ。と私は言った。

でも今週あなたがやったことは全部成功でしたよ。

それじゃ、失敗だったんだ、と私は答えた。