



作曲を通して音楽を知る

教育学部 橘 晋太郎



2018年に教育学部音楽専修に着任。専門分野は作曲・ソルフェージュ教育。大学卒業後から継続的に行っている年数回の新作発表、また、現代における芸術音楽の裾野を広げるべく、演奏会の企画等の活動も行っている。近年は、詩人・萩原朔太郎の内面性に惹かれ、『萩原朔太郎の詩による歌曲集』の作曲に取り組んでいる。作曲、音楽理論、ソルフェージュ、西洋音楽史、指揮法といった中等教育科目の他、基礎演習や教科概説「音楽」を担当。 (たちばな しんたろう)

国語・社会・算数・・・と10教科分開設されている教科概説は、小免を目指す教育学部生にとって入学後すぐに立ちどころの壁であり洗礼である。しかし返せば、学生が時間をかけて丁寧に醸成してきた音楽に対する苦手意識を、1年次の段階で払拭させられるチャンスでもある。そういった思いで授業づくりに励み、アップデートを重ねている教科概説「音楽」を紹介する。

1. 教科概説「音楽」について

教科概説は初等教育科目の「教科に関する専門的事項」に位置づけられており、本学の小学校教諭免許状認定における必修の科目とされている。授業回数は全8回のいわゆるクォーター制をとっている。教科概説「音楽」のシラバスには、音楽理論（楽典）と音楽史を中心に講義を進めることが記載されている。初等音楽教育で取り扱われるようなシンプルな楽曲であっても、その「良さ」を正確に伝えるためには音楽の本質的な構造を知って欲しい、という思いは強いが、そもそも実体の無い音楽のさらにその部品の話である。当然、音楽経験の乏しい学生も多く、ハードルが高い。ましてや8回クォーターである。どの学生にも「実感をもって」音楽理論を理解させるためにはかなりの工夫が必要だ。

2. コロナ禍における教科概説「音楽」

2020年度は空前のコロナ禍、全面的にメディア授業での対応を余儀なくされた。本講義では、取り扱う内容や視聴教材の利便性を考慮し、8回すべてオンデマンド型で構成することとした。LMS (Manaba) のコンテンツ内に、それまで口頭で伝えていた内容すべてを文字で記載し、

音源や映像を埋め込んだ。2021年度は対面授業が解禁となったが、前年度のコンテンツを活かしたオンデマンド回と、その内容を補足・深掘りする対面回を織り交ぜた。

課題はやはり「音楽的な体験」である。対面可能といってもコロナ禍に集団での合唱・合奏は危険を伴う。音楽経験の乏しい学生でも、音楽に寄り添う生活から視聴体験は豊かで、志向もおおよそ明確である。そういった各々に備わる潜在的な資産を活用した何かしらの「音楽的な体験」を通し、音楽理論をより自然な形で学んで欲しい。これらを鑑みて至ったのは「演奏させる」ではなく「作曲させる」であった。無謀な荒療治に思えるが、それも工夫次第。演奏技術は無くてもクリックはできる。急速に押し進められるICT教育も見据え、楽譜作成ソフト MuseScore を使い、楽器ではなく PC に音楽を奏でてもらうことにした。

3. MuseScoreについて

MuseScore は、五線上にマウス操作で直感的に音を入力することができ、コピー&ペーストなど一般的なアプリケーションと共通する操作性から、受け入れやすい。なによりも、入力した音楽を即座に再生して耳で確認することがで

きるメリットは絶大だ。また、フリーソフトであることも重要なポイントだ。学生が自身のPCにも気軽にインストールすることができる。今回、情報システム室のご協力のもと越谷校舎PC教室にMuseScoreをインストールいただき、2022年度教科概説「音楽」はPC教室に学びの場を移した。

4. 教科概説「音楽」ver.2.0

教科概説「音楽」の履修者数は学校教育課程1年生約60名。感染対策やPC教室の収容定員を考慮し、クラスを2グループに分け、オンデマンド回とPC教室での対面回を交互に行った。

まず音楽理論の単元を(1)五線を構成する要素(2)音程・音階・和音(3)音楽の構造の3つに分けた。それぞれのトピックに関するオンデマンド回と、MuseScoreを使い作曲を通してその内容を補足する対面回をワンセットとし、計6回分を計画、残り2回は音楽史の解説に充てた。



LMSのオンデマンドコンテンツ



対面回のMuseScoreワークシート

それぞれの対面回は以下の流れで進めた。

(1) MuseScoreでの楽譜作成方法を説明し、課題として、8小節程度の自由なメロディーを入力させる。ただし音の高さ、長さ、強さなどをコントロールし、何かしら自分なりのストーリーを作るよう指示した。例えば、音の高さは無秩序に近いものであっても、長い音符から徐々に短い音符を使い緊張感を表現したり、強弱記号(*p*や*f*)を用いて音量の変化によるストーリーを表現したものもあった。入力の際、音楽理論のルールに反した記譜はMuseScoreが正しい形に矯正する。そこで気づきを得ることができる。

(2) オンデマンド回で学習した和音進行の知識をもとに実践的な創作を行う。まず、予めこ

ちらで用意した和音の素材を、ルール通りにコピー&ペーストで並べさせた。そして、どうすれば和音に合うメロディーをつけられるかを解説し、課題として8小節の和音付きメロディーを作曲させた。

(3) オンデマンド回で学習した音楽の構造に関する知識と、(2)の和音とメロディーの作法を総合し、形式的に音楽として成立する楽曲を完成させる。A-Bの二部形式、もしくはA-B-Aの三部形式の創作を課題とした。伴奏音型はやはりコピー&ペーストで作業できるよう、こちらでパターンを用意し、配布した。

(1)では自由な創作を行い、講義が進むにつれて条件が追加され、(3)ではいくつものルールによって縛られた状態での創作となる。窮屈さを感じる反面、完成したものはシンプルながら明確に楽曲として成立する状態を確認でき、我々が普段耳にするような音楽は、ルール=秩序で成り立っている事を実感させる流れとなっている。



作曲に励む学生

5. フィードバックとアンケート

(2)、(3)各対面回の冒頭では、前対面回の提出課題のうち特徴的な作品を10点程紹介し、解説した。同条件で作られた他の作品を聴くことで得た刺激は大きかったようだ。また、規模は小さくても学生が完成させた楽曲はどれも特徴があり、個性が見える。「これはこういうつもりでこの音を置いたのだろう」「これはこうしたかったのではないか」等想像を巡らせ、彼らの作品を分析するスタンスで全件フィードバックを行った。

授業の前後ではアンケートを実施した。授業後のアンケートに書かれたコメントをいくつか紹介する。

「さまざまな音楽のルールを学びつつそれを活かして作曲することができてとてもいい経験になった」「音を実際に聞きながら楽譜を作れたり、さまざまな楽器を組み合わせることなどもでき、初心者自分でも楽しく作曲することができた」「音楽がすごく苦手で、最初はできるのか不安だったけど、今は自分でも作曲ができるんだと自信になった」「作曲者の独自のルールがあると思っていたが、一定のルールがあることを学んだ」「他の作品に衝撃を受け、負けてられないと思った」

オンデマンド回と対面回をセットとした反転授業に関する評価も概ね好意的なものであったが、全回対面を希望する声も一定数あった。コロナ対策とも相談しつつ、今後さらに改善していきたい。