

男子部高等科

「創造の力 作曲・映像から学ぶ、作曲者の時代背景から学ぶ」

武田 若菜

音楽科は生徒の主体的な課題設定を尊重し、2グループの異なるアプローチに対応し、必要な情報を与え共に考えることを大切にして学びを進めた。3つ目のグループは高等科3年生だけで構成されていたこともあり、定期的に報告を受けるにとどめた。いずれのグループも、何かを創り出し、人の心を捉えることの面白さに惹かれ、創作や考察の入り口に立った。

I. はじめに

今回の報告会ではあくまでも主体は生徒、教員は助言、賛助に徹した。

研究課題

第1グループ：作曲

第2グループ：音楽史と演奏技法

第3グループ：映像（タイトル・トーク）

生徒たちからの課題提案は、はじめに話を聞いた時点では、漠としたものであったため、限られた期間の中でどこまでできるか、焦点や時代の設定を促し、どう進めていくつもりかプランを聞き、必要な資料の紹介と、デジタル作曲については専門家を招聘することを決め、それぞれが具体的に課題に取り組み始めた。

II. 準備と取り組み

A. 第1グループ

「How to make music」

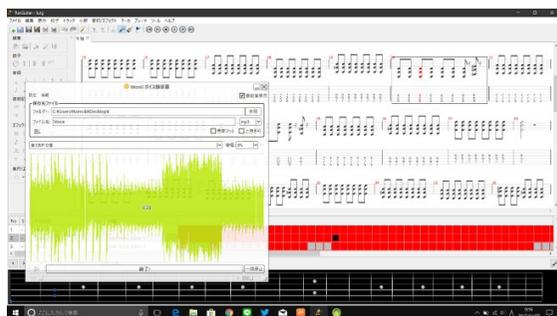
高等科3年 富田 洋紀

高等科1年 中川 共喜

まず作曲媒体の選定を行い、デジタルと楽器（ベース）を用いることとした。はじめからPCとキーボードの接続問題に悩まされたが、3日後にはそれぞれの作曲スタイルで創作に取り掛かることが出来た。二人が各々1曲と2人で合作の曲も欲しいとのことで、3曲作曲する合意のもと、それぞれの頭の中にある音楽モチーフが入力されていた。使用ソフトは、tuxguitar（譜面作成ソフト）、Moo0 ボイス録音器（PC音録音ソフト）、Audacity

（編集、録音ソフト）、これら以外に総合ソフトとしてGarage Bandを使用。

作曲の工程は、①メロディ作成。②コードを作りメロディと合わせる。③ドラム・ギターを入れる。



〈譜面作成ソフトの画面〉

曲ができた段階で、作曲家の小谷野謙一さんに聞いていただき、手法のことから和声（コード）のこと、更には第2グループの松下君が質問した通奏低音について、ベースが和音や調性まで支配していることを、実際にショートアレンジをいくつか弾いてくださりながら説明して下さった。

B. 第2グループ

「音楽史の解釈と表現-時代の背景と奏法」

高等科3年 松下 竜太

バイオリンを表現豊かに弾きこなす松下君は、自分が幼少より弾いてきた作品と、その時代や作曲家と表現方法に関連があるものと仮説を立てた。

まずは自分がかかわってきた作曲家の生きた

時代に限定して、その時代を知り、その時代に生きた作曲家ならではの思考や感情に思いを馳せ、創造された作品に込められた思いや機能を表現方法として検証すべく、資料を集め楽譜の中にヒントを求めた。

時代は、バロック、古典派、ロマン派前期に限定し、それぞれの時代に心に残る作曲家を数人ずつ決め、時代が彼らに与えた影響によりできた音楽の形式や、移調等による表現の効果の追求、時代ごとに変化する奏法の違いなどに焦点を当て、プレゼンテーション作成に取り掛かる。奏法の違いは、本人が実際にバイオリンで弾き分けて見せた。



(モーツァルトの中に楽曲：奏法説明)

C. 第3グループ

「タートル・トークから学ぶ」

高等科3年 岩井 創太郎

高等科3年 片山 佑作

高等科3年 金子 征弘

「タートル・トーク」とは、ディズニーランドのアトラクションの一つである。アトラクション会場1面に広がる大画面に映し出される「ファインディング・ニモ」の海中の映像の中央には、人気の亀のキャラクターが観客の方を向いて泳ぎながら話し掛けてくる。この大人気のアトラクションが、なぜ人の心を惹きつけるのかに関心を持ったはじめ映像技術にも関心を寄せたが、2週間の枠の中では、舞台裏の見学やインタビューもままならず、企業秘密の壁もあり今回は断念する。切り口を、人の心理と映像の可能性に移した。



静止画と動画の違いが観る人に与える心理。更に映像だけでなく、その場でどんな話が出るかわからない状況にありながら、穏やかな対話の形態に連動して動く映像の力について、3人のディスカッションを主軸に、プレゼンテーションを組み立てていった。

III. 報告内容

3グループともパワーポイントで報告ができるように準備したが、第1グループはポスターセッションの時間に発表となったのでいささか消極的な発表となった。その分、表現のグループで作曲に挑戦した中等科3年生のグループと一緒にJ-ポップCD制作に取り組み、いつでも自由にCDをかけて聞いてもらえるようなシステムを導入できた。

他の2グループはステージ発表となり、パワーポイントのスライドや動画に沿って、話し方にも注意を払いながらプレゼンテーションを行った。

IV. おわりに

学業報告会を通して何が学べたのか。それぞれのグループにインタビューした結果を以下に記す。

第1グループ

出来上がった曲は、1人1曲でタイムアップとなった。しかし小谷野先生からご指摘いただいた部分を丁寧に調整することができてよかった。テーマを繰り返す(ミニマム)ことで楽曲の力強さを表現する手法を中心に、ベースの音の選択が与える曲の支配力と、リズムを刻む効果についても学べた。コードを付けることでは、まだまだ不完全であり、逆にコード理解とその選択には知識と聴く・作る経験が十分に必要であることも学んだ。加えて創造—1曲の誕生には大変な苦労がある

ことを実感。はじめから大作を作ろうとしたことの失敗を学んだ。

第2グループ

知識を得るとすべて伝えたくなくなってしまったが、限られた発表時間の中で何を優先させるかの取捨選択に時間と労力がかかりすぎだ。しかし、音楽史は楽曲の演奏をする立場からも欠かせないことを再認識した。

奏法から言えば、バロック時代の演奏する建物は、教会等大理石で天井が高く、残響が残りやすい場所であることから、ノンレガートが基本となる。宗教曲の性質から言っても清潔感が醸し出されることとなる。古典派の時代前半は、まだまだ王侯貴族に仕える身分であり、音楽科の地位は女中たちと同じであった。作曲は使い捨てのごとく、日に何曲も作ることを強いられた人もいた。そこで形式の発達が必要であった。モーツアルトでさえも司教との折り合いが悪く、教会や国王に仕えるだけでは息苦しさを感、自国語のオペラ上映に活路を見出す。またベートーベンは、ナポレオンに民衆の時代の幕開けを期待するが、彼が皇帝になったことで失望し、自力で音楽を芸術の地位に高め、自分も民衆の中に崇高な音楽を広めていくべく作曲を続けた。奏法は、作曲家によって求められるものが変わっていくが、バロック時代に比べると、レガートとスタッカート、重心のかけ方に違いがある。表現しすぎず優雅さや力強さが奏法に表されている。そしてロマン派では、完全に音楽家は自立を求められ、多様化していく。1番尊敬しているパガニーニの超絶技巧に特化してみると。ダブルストップ、フラジオレット、左手でピチカートなど、憧れるが自分では弾けないので動画で聞いてもらった。大変速いパッセージであるが、聞くものの心を持っていく奏法である。

第3グループ

「タートル・トーク」はなぜ人の心を掴むのか。映像を何回も見て観客の反応と映像との関係を注視した。映像の亀の目の動きと、絶妙のタイミングで観客の質問にジョークを織り交ぜながら答えていく様子。コミュニケーションの原点を見る思いである。亀自体の体勢は大きく変わることはなく、手足の動きはあるものの、大切なのは

きな目の動きである。当日は、なるべく大きな画像でディズニーランドのアトラクションの臨場感を味わってもらえるよう工夫した。僕たち自身も学業報告会に来てくださるお客さんに対して楽しんでもらえるような、構成と話し方、声のトーンを考え表現できた。人の心を動かすことの楽しさを知れてよかった。

それぞれに短期間ではあったが、先へ続く課題がもてたこと、そこへと導いてくださった作曲家の小谷野先生に改めて感謝する。