

ミュージカル創作における ML の活用

石川 裕司（東京学芸大学） 小林 恭子（目白大学）

司会：赤津裕子 書記：脇山 純/文責

白石氏の担当する「音楽実技」における、小グループによるミュージカルの創作活動について石川氏が発表

発表概要

この創作活動は、主に 3 つの学習プロセスで構成されている
1) 既存の曲（今回は「手のひらを太陽に」）をもとに関連のある物語を創作する、2) 創作した物語を生かすような伴奏を ML 教室で創作する、3) 創作した伴奏音源を使用して生かして表現活動を行う。（ML 教室のキーボードはヤマハ CVP701 を使用）

○研究の動機

- ・ ML 教室の利用がピアノ学習やアンサンブル、連弾などと限定的ではないのか？
- ・ ML 教室の効率的な利用(アナログ的効率的活用)ができないか？
- ・ 教育学部、こども学科の学生にとって学習を支える ML 教室ととらえる
- ・ ML 教室での音楽創作としてミュージカル創作をやってみた

1) 音楽創作

物語、音楽、演劇的要素があり、オリジナル性が多くなれば時間もかかる。

今回は『手のひらを太陽に』を軸として創作
やなせたかし氏の戦争体験がクローズアップされたのを見た学生が選択

2) 音色選択

3) 身体的表現

○実践の成果と課題

- ・ ML システムの使い方、音の重ね方、ダブルリズム
- ・ 曲想の側面をどうまとめるか
明るい音色を使ったため音楽まで明るくなり、物語性からはおかしいという判断
- ・ ML の使いづらさ
キーボードが同じ方向を向いているため、配置された位置で楽器にコントロールされてしまう
丸くすると良いのではとの学生の声も出た
- ・ ML 教室をどうとらえるか
思考、判断の場であるということをしっかり伝えてゆくことが重要
- ・ 教師の介入で横並び、学びを深めあえる関係性(×対

峙する関係性)

- ・ 今回は音色に注目したが、今後は強弱やリズムも

○まとめ

- ・ 音楽創作、動きの工夫
- ・ 作成した物語の問い直し
- ・ 共同的な学び
- ・ 他者の思考判断表現を受容
- ・ 学生同士（他者性）による学びを深めていく意味空間として教師が認識
- ・ 音源(音色)選択という狭い利用から、他 ICT との関連を含めた幅広い利用に
- ・ 音楽の諸要素に着目

伴奏の音楽だけをイメージの説明付きで聞き、次に劇と歌のビデオで動きを見ることで内容の理解が深まった。

ML 教室を思考・判断・表現の場ととらえる深い意味空間としての新しい視点を紹介していただいた。

PDCA(Plan・Do・Check・Action)サイクルを応用して、物語、音楽、演劇を思考、判断、表現の円環的な学びにする授業には興味深いものがあつた。幅広い ML 教室での教育が期待される。演奏を重視した授業では学生が先生に向かう現在の配置でよいが、考える場としては他に良い配置があるのではないかとわれ、もう一度 ML 教室について見直す機会になった。

発表後フロアからの質問があつた。

- ・ 「横並びと対峙の具体的事例について聞かせてほしい」との質問に話し合いで相手のいうことをよとする同質性も見られたが、対峙の萌芽も見られたとの答え。「これでいいのかな?」「ちょっと変だよ」「こうしたらいいよ」までは出てきた。そのあと教師が拾い上げるまでにはいたらなかったとの答え。
- ・ 「評価をどうするか?」という質問に、先生は援助はできたが、今回は口出ししないでいたとの答え。