

学校設定科目 DTM における指導の実際と可能性

コンピュータを用いた音楽制作を身近にするために

沖縄県立嘉手納高等学校 長堂 忠司

前年度（第6回京都大会）のポスターセッションを皮切りに、本校で6年間取り組み続けた学校設定科目「DTMI」「DTMII」とその成果物（生徒作品）について機会を得ては紹介してきた。その度に貴重なアドバイスや激励の言葉を頂いて感謝している。今回は実際に作曲の様子を実演する様子をお見せしたい。

1. はじめに

本科目を実施してから6年が経過した。はじめの頃は教材研究を行うために、「DTM」をキーワードにした書籍を本県の著名な書店を駆け巡って探したが、入手できたのは2冊のみであった。

それが現在では、近所の書店で書籍が入手できたり、音楽一般紙にて手法が紹介されたりして、以前よりもコンピュータを用いた音楽編集に関する情報・環境が整ってきている（6年間アンテナを張り巡らした結果、その精度が高まった結果かもしれないが）。

また、タブレット端末の普及に伴い、これらを音楽制作に活用する流れも生じており、ますますコンピュータと音楽制作は密接なかかわりを持つようになってきている。

一方で、情報科の授業において扱われている内容としては、共通教科では主にサンプリングについてで、専門教科においても「表現メディアの編集と表現」の1単元として扱われている程度であり、具体的にどのように始動すればよいかの実際の指導法も少ない。

そこで、本校で6年間の実践の成果として得られた、作曲をお見せしたい。そして音楽制作がより身近であることを実感していただきたい。

2. Garage Band による作曲

2.1 導入の経緯

本文指導を行っていく中で常々課題となっていたのが音楽経験が少ない生徒・素養が足りない生徒への対応である。従来はこのような生徒に対してもDAWを用いて、音を1音1音置いていく形での作曲を指導していったが、音と音との相性などを指導するのに苦戦し、結果として彼らは作品を完成させることができなかった。

その課題をクリアするために、すでに用意さ

れている素材を組み合わせる形での曲作りのほうが完成させられる確率が高くなるという意見が外部講師の方から挙がっていた。

そういった折、前年度 iPad が 20 台導入され、また、Apple 社の音楽編集ソフト「Garage band」が無料化され、これで上記の作曲方法が実現できるとの事から、今年度さっそく導入した。

2.2 指導の実際

2.2.1 「繰り返し」と「ループ素材」

まず、実際に市販されている曲を再生し、同じようなフレーズの繰り返しが多用されていること、実際に曲作りを行う際にも参考にすること、そして、それを実現するために欠かせない「ループ素材」について紹介する。

2.2.2 基本操作

上記のループ素材つなげたり組み合わせたりするだけでなく、それらをコピー・カット・ペースト・移動・削除といった基本操作を教える。

2.2.3 曲の構成について

基本操作の説明終了後さっそく作曲りに入っていく。

「作曲は自由」とは言われるが、それだと生徒たちはどこから手を突けて良いのか分からないため、「程よい」制約を提示することにした。

具体的には、

イントロ……………曲の予感

Aメロ……………曲の世界への導き

Bメロ……………Aメロからサビへつなげる

サビ……………曲の主張

エンディング…曲をまとめる

といった基本構成を紹介し、その構成に沿いながら曲を作っていくことが「近道の一つ」と助言している。

なお、今年度は長さを40小節程度とし、各構成部分を8小節程度で区切るのが目安だとし

て指導した。

2.2.4 ミキシング

これまでの曲作りの過程で様々な素材・楽器を同時に再生させることになる。それらがバランス良く聞こえるようにするため、素材・楽器同士の音の大小のバランスを整える作業を「ミキシング」としている。

今回は、音の大小・左右のバランス・リバーブといった基本的なもののみを紹介した。

2.2.5 発表

ミキシングまで終えた後、作り上げた曲を、そのタイトル・イメージ・作業を通しての感想を含めて発表させた。

2.2.6 1学期の指導を終えて

ア ループ素材の有効性

生徒作品を鑑賞して、音楽的に不自然なものは DAW(Digital Audio Workstation: 音楽制作ソフト)を用いた時と比較してかなり減った。楽曲制作の導入としてループ素材を利用するのは有効であった。

イ タブレット端末導入による課題

a 制作する立場での課題

マウス操作に比べてタップ操作では細かい作業がしにくく感じていた(生徒も教員も)。2学期は PC で作曲してみたいという生徒の声が聞かれた。

b 指導する立場からの問題

PC&DAW 環境であれば授業支援ソフトや机間指導の際に、作業の様子を生徒の思考を妨げることなく俯瞰することが可能であったが、タブレット端末ではそれが難しかった。

さらに、音楽編集の場合、自分の作品を聞きながら他人の話聞くことは至難の業であるため、実習中は必要以上に生徒に語り掛けることはしていなかった。

タブレット端末で授業展開を図るのであれば、授業支援ソフトが欠かせない。

c 判断に迷う部分

今回、バンドルされていたループ素材の種類が限られていて、一部の生徒がその素材にあまり良いものと感じず、しぶしぶ利用していた感も見受けられた。

そこで素材を増やす必要性を検討したが、逆に増やすことで、生徒を惑わすことにもなるのではとの意見もあった。

3. 評価に関して

今学期は以下の評価項目を設け、作品発表時に評価を実施した。

- 1 入力量(40)
40小節分データが入っているか?
- 2 編集力(20)
ループ素材をコピー/カット&ペーストを交えて活用できているか?
- 3 資料(10)
プレゼン用資料がまとめられているか?
- 4 プレゼン(10)
プレゼンがちゃんとできているか?
- 5 音楽的部分(10)
音楽的センスにかかわる部分(専門の外部講師に依頼)

なお、観点別評価との関連についての研究は継続中である。具体的評価項目と4観点とを結びつけ、4観点に関わる項目がない場合に検討していけばよいと考えている。

4. 今後の展望

幸い今年末に情報機器更新を迎える。今度は iMac の導入を考えており、実現すれば Mac 版の GarageBand を利用できる。先ほど述べた課題は、授業展開の上では自然と解消されると推測される。しかし、他の環境ではそうはいかないため、今後の検討課題としたい。

残された課題としては、担当者の定期異動に伴う指導内容の引継ぎである。次の担当者への直接的なものはもちろんのこと、これまで、学校の独自性を出すために控えていた講習会を実施して、音楽編集の手法を広めていきたい。

5. さいごに

6年間、本科目の指導の際に心がけてきたことのひとつに、音楽・芸術への誘いの一手段として情報機器が活用できることが伝えようとしてきたつもりである。私自身音楽は専門外だったが、音楽の楽しみ方を知ることができて幸いであった。これをきっかけに音楽に興味をもつ方が増えれば幸いである。

どこまでが教科「情報」の守備範囲なのかという内省も常に付きまとっているが、その見極めもしていきたい。