

科目区分：学校教育実践コース（音楽）

音楽文化コース

授業科目名：音楽デザイン①

## コードネームを利用した作編曲の基礎理論と実習

音楽教育講座 井上 洋一

### 1 授業の目的

音楽教育の現場において、旋律に対して和声付けを行い、ピアノ等の鍵盤楽器で旋律を支える伴奏を行いながら歌うことは日常的な教授方法である。そのためにキーボードハーモニーや伴奏編曲の技能を、コードネームを利用した和声理論と実習から身につけていくことを目的としている。

### 2 授業の到達目標

- (1) 和声学の基礎理論とコードネームを用いて説明できる。
- (2) 旋律に対する和声感覚を身につけて、小歌曲（愛唱歌程度）の伴奏編曲ができる。
- (3) 授業で身につけたキーボードハーモニーや伴奏編曲の技能を、音楽教育の現場で生かすよう工夫できる。

### 3 授業の概要

1年生前期必修科目「音楽理論・作曲法」において、和音の最適な配置や基本的な進行等の和声学の基礎理論を学んでいる。音楽デザイン①ではこの和声学の基礎理論に基づいて、コードネームを用いた伴奏編曲やキーボードハーモニーの技能を習得する。教科書として横山詔八著「誰でもできる編曲入門」を用いる。

### 4 授業の工夫点

#### (1) シラバスの改善

入試科目の変更の影響もあり、入学前の音楽理論の理解や作曲技法の習熟度は個人差が顕著である。これは授業を行う上で大きな障害となっている。当初、音楽デザイン①では、各自の自由な作曲や編曲を計画していた。しかし「音楽理論・作曲法」における評価、受講生の和声理論の理解には個人差が大きく、一斉授業形態の創作指導は困難が予想された。個人差の原因は、理解力というよりも、作曲や編曲などの創造的な音楽活動の経験の違いによるところが大きいのではないかと考えた。そこで、昨年度まで開講していた「編曲法」の内容を音楽デザイン①に取り込み、コードネームを用いた実践的な内容に改編して、編曲課題の

実施や演奏など創造的な活動をより多く行うこととした。シラバスの変更は、第1時のオリエンテーションにおいて、授業計画や評価方法とともに明示した。

#### (2) DTMの活用

授業者は、中学校音楽科教員として行ってきた創作指導の実践を通して、教員養成課程における音楽理論分野でも、DTM※の活用が有効ではないかと考えている。

(※DTM=Desk-Top Music：デスクトップミュージックとは、パソコンを使った音楽制作全般を意味している。)

本授業では、学生の課題実施や添削、教師による模範例の提示等に添削ノーターションソフト（譜面作成ソフト）を用いた。また、授業外の学習を支援するために、インターネットを用いた課題配信と回収を試みた。

マイ・ボニー  
音楽デザイン①課題8-2

イギリス民謡  
編曲

II(Sp)を含めたコードネームによる和音付けを行い、伴奏をつくりなさい。  
非和音が未解決  
Dm→G7の方が自然

C<sup>on</sup>E F<sup>on</sup>A D<sup>m</sup><sup>on</sup>E D<sup>m</sup><sup>on</sup>A G G C C

コード選択はまちがっていないが、ベースに基本形がないため、やや不安定

C<sup>on</sup>E F<sup>on</sup>A D<sup>m</sup><sup>on</sup>E D<sup>m</sup><sup>on</sup>A G G7 C C

↑ノーターションソフトによる課題実施と添削

## 5 授業の実際

授業の前半は、前時に課題として与えた伴奏編曲の発表とそれに対する添削を行った。課題発表は、DTMによる再生のほか、キーボードハーモニーの技能習得のために、編曲した学生自身にピアノ伴奏をさせた。その際、事前に教員によって添削した譜面をプロジェクターで投影し、他の学生の作品のよさや工夫点、まちがいや改善策等を全員で確認した。また、必要に応じて、教師による模範例や課題とした楽曲（歌曲や民謡）の解説を行った。

授業の後半は、教科書に書かれてある作曲理論や具体的な編曲方法をコードネームに用いながら解説した後、次の課題を示し、残りの時間は、各自の課題実施にあてた。授業時間内に終わる学生はほとんどなく、次時の2日前を提出期限として持ち帰らせた。課題データはオンラインストレージ上にアップロードしており、学生が自宅でダウンロードして、DTMを用いて課題を実施することも可能とした。

## 6 授業評価

### (1) 学生の反応と変容

「音楽理論・作曲法」で扱った和声理論は基本的な四声体の和声配置と進行である。伴奏編曲では旋律から最適な和音を選択し、四声体を伴奏形に変換させなければならず、第5時あたりまでは、和声理論の理解や伴奏経験の差が、学生の課題作品に顕著に表れていた。しかし、授業を進めるうちに、各自が課題実施を繰り返し、また他の学生の作品から学ぶことによって、和声進行の定型や伴奏のパターンを経験的に身に付けるようになり、課題作品の質は徐々に向上した。伴奏の難易度や和音のバリエーションには差があるものの、最終的には、どの学生も自分なりのスタイルを身につけ、中には装飾的な伴奏形や借用和音の工夫など凝った作品もみられるようになった。

### (2) アンケートによる授業評価

最終回の授業において、授業全体を振り返らせ、21項目のアンケートを実施した。

質問7は具体的な数字（時間）を記入させ、質問21は自由記述とし、それ以外は、4：そう思う。

3：おおよそそう思う。 2：あまり思わない。

1：まったく思わない。の中から最も近い考えを選択させた。

7と21以外の質問はその意図から次の表のように区分できる。次の表は、各質問の回答者数と平

均である。

- 1 初回に示されたシラバスや計画にそった授業内容であった。
- 2 専門科目として音楽デザインを学ぶ意味が理解できた。
- 3 各回の授業の目標がわかった。
- 4 和声やコードネームなどの理論の説明はわかりやすかった。
- 5 教科書「誰でもできる編曲入門」はわかりやすかった。
- 6 各回出される課題の選曲や量は適切であった。
- 7 課題に要する授業外学習の時間。(週平均時間)
- 8 コードネームの書き方や意味が理解できた。
- 9 和声やコード進行のきまりについて理解できた。
- 10 伴奏形のパターンやポジション移動の技法が身に付いた。
- 11 主要三和音を用いたコード選択ができるようになった。
- 12 副三和音を用いたコード選択ができるようになった。
- 13 借用和音を用いたコード選択ができるようになった。
- 14 ハ長調以外の調や短調の編曲もできるようになった。
- 15 キーボードハーモニーの力が身に付いた。
- 16 パソコンを活用した解説や課題添削は効果的であった。
- 17 パソコンやネットを活用して課題実施や提出を行った。
- 18 自分なりに意欲をもって授業にのぞむことができた。
- 19 自分としては、なるべく休まず出席できた。
- 20 この授業で身に付いた技法は将来役に立つと思う。
- 21 自由記述（感想、質問等）

区分	質問	4	3	2	1	平均
計画的	1	11	3	0	0	3.79
	2	10	3	1	0	3.64
目標説明	3	10	3	1	0	3.64
	4	4	8	2	0	3.14
	5	6	8	0	0	3.43
課題 授業外学習	6	10	4	0	0	3.71
	7	最高週平均 2.04 時間				
知識理解 技能習得	8	3	8	3	0	3.00
	9	4	7	3	0	3.07
	10	5	8	1	0	3.29
	11	8	5	1	0	3.50
	12	4	7	3	0	3.07
	13	4	6	3	1	2.93
	14	9	4	1	0	3.57
教材の効果 指導の工夫	15	3	8	2	1	2.93
	16	7	6	1	0	3.43
意欲・ 態度等	17	5	3	0	6	2.50
	18	9	5	0	0	3.64
授業価値	19	11	2	1	0	3.71
	20	11	3	0	0	3.79

(提出15名 受講生16名 回収率93.8%)

### (3) 受講生の意見（自由記述から）

21の自由記述に書かれた意見・感想には次のようなものがあった。

- みんなの作品が勉強になった。
- 細かいところまで先生が教えて下さったので楽しい講義だった。
- 毎回の課題は大変だったが、楽譜にふれる機会ができて良かった。
- PCで課題を提出していたのでPCのスキルが身についた。
- 課題を通して、一週間かけて和声や旋律に関する勉強ができてよかった。将来的にも役立つと思う。今後も、こつこつと作曲・編曲を学んでいきたい。
- 借用和音がよくわからないままだった。
- もっとコードネームについて学習したいと思った。
- パソコンを使って毎回やっていたのだが手書きで楽譜を作ることも大事だと思った。
- 音楽デザインというより伴奏法の授業だったように思う。

#### 4 考察と今後の課題

初回の授業では、シラバスの変更を明示し詳細な授業計画のプリントを配付した。そのおかげか授業の計画や目的はおおむね理解されている。また、授業冒頭では、各回の目標や内容を示し、提出された課題の添削を、プロジェクターの画面やDTMによる再生、編曲者の演奏を交えて行った。質問4の平均がやや低いのは、コードネームの表し方、コードネームと和音記号との対応の説明が不十分であったものと思われる。

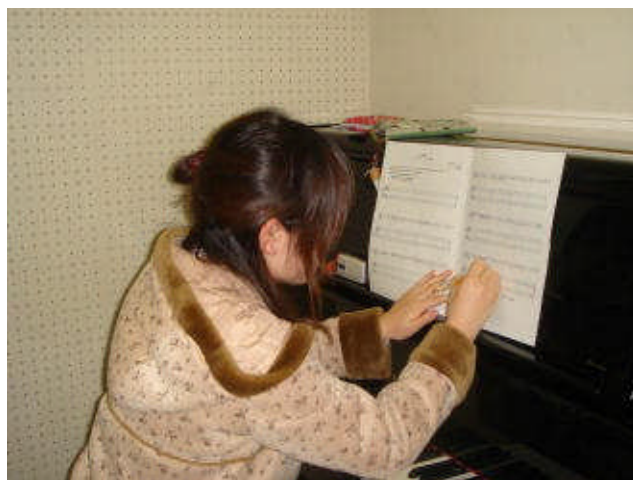
課題は、教科書に掲載された練習曲すべてではなく、特徴的なものを抜粋して与えた。課題の量としては適当であったと思う。90分の授業に対して、授業外学習時間が平均約2時間であり、他の音楽の専門科目に比して過重負担にはなっていないであろう。

授業内容では、質問8、9のコードネームの書き方や意味、和声理論についてが低い。教科書にもコードネームについての詳しい記載がなく、補助資料を与えたりしていねいな説明が必要であったと反省している。また、他教科専修から「音楽理論・作曲法」を受講していない学生も含まれていたことも関係している。「音楽理論・作曲法」に含まれていた主要三和音を使った和音選択はおおむね理解できたが、借用和音を使った応用的な技法については一部しか理解されていないようである。とすれば「音楽理論・作曲法」の内容の延長、つまり一歩進んだ和声理論を学ぶ授業が必要なのかもしれない。15のキーボードハーモニーの技能は、

ピアノの演奏が苦手な学生にとって、やはり自作の伴奏といえども、全体で演奏することには抵抗があったようだ。器楽（ピアノ）やソルフェージュとも関連する技能であるので、他の教員と連絡・連携が必要である。

授業の工夫点としてあげたDTM活用であるが、課題の提出は、手書き楽譜でもノーテーションソフトでもよいこととしたため、質問17に対する回答として、DTMを活用した学生は約半数にとどまった。音楽デザイン②以降の授業でも、DTMを継続して活用していけば、その有効生が実証できるであろう。

私立音楽大学では、作曲や音響学、音楽マネジメントなどを包含した創造活動全般を学ぶ「音楽デザイン」等の名称の新しい学科が設置されDTMは有効に活用されている。教員養成課程の音楽理論分野においても、この「音楽デザイン」のカリキュラムの内容や方法を導入した授業改善を行い、学生自身の作・編曲の技能の向上に役立てるとともに、音楽教材の作成能力、子どもたちの創作活動を支援するマネジメント力等、音楽教員としての資質を身に付けさせたい。



↑ 個人練習室のピアノを使った課題実施