

<実践報告>

遠隔アンサンブルの動画作成における学びと課題 ーボディー・パーカッション楽曲を教材としてー

桐原 礼 信州大学学術研究院教育学系

Lessons and Challenges of Remote Ensemble in Video Creation: Utilizing Body Percussion Music as a Learning Material

KIRIHARA Aya: Institute of Education, Shinshu University

研究の目的	音楽科身体表現の教授法として、オンライン授業で効果的に実施可能な方法および特徴について明らかにする。
キーワード	遠隔アンサンブル 動画作成 身体表現活動
実践の目的	遠隔アンサンブルとしてボディー・パーカッション楽曲の演奏に取り組み、動画作品づくりを実践する。
実践者名	著者と同じ
対象者	信州大学共通教育カリキュラム教養科目履修学生 22 名
実践期間	2020 年 11 月～2021 年 1 月
実践研究の方法と経過	身体表現活動をオンラインで実施するために、遠隔アンサンブルの動画作成を試みた。共通教育カリキュラム教養科目「芸術教養音楽ゼミ」の履修学生が、ボディー・パーカッション楽曲の遠隔アンサンブルに取り組み、その動画を作成した。動画作品の内容および授業の振り返りシート自由記述の分析を通して、学びと課題について検討した。
実践から得られた知見・提言	遠隔アンサンブルの動画を作成する活動においては、対面での活動よりも一層、視覚的・演出的な表現の幅を広げ、作品のイメージの具現化に向けて協働で追究する学びの姿がみられることが明らかになった。この際、アンサンブルの本質である他者と音を合わせながら表現を作り上げていくことを意識づける必要性や、ある程度の編集技術上の工夫が求められるなどの課題が示された。

1. はじめに

新型コロナウイルス感染症が発生し拡大し始めた2020年冬より、特に音楽的な活動は、至近距離でのアンサンブルや演奏上の飛沫感染の危険性などが危惧され、活動の制限が長く続いてきた。そのような中、世界中でオンラインでの多様な音楽表現方法が提示されるとともに、学校などにおけるオンライン授業のあり方が模索されてきている。音楽関連の授業については、実技を伴う活動が含まれるという特性を踏まえて、学びの質保証や受講者の満足度なども考慮していく必要があると考えられる。

我が国においても、この数年間で、オンライン授業に関する研究がさかんに発表されており、大学の音楽関連の授業に関しては、主に実技指導をオンラインで効果的に実施するための方法を明らかにすることが急務となっている。例えば、杉山・岡田（2022）は、ウェブカメラ・書画カメラ・PCのfaceカメラで多方向から映像を送信して音楽実技の遠隔指導を実施したり、その様子を他学生が視聴し学生同士の学び合いの場を構築したりするなど、コロナ禍における受講生の実技演習およびコミュニケーション不足を補う方法について提示している。また、対面での演奏発表や音楽作品づくりを実施することが出来ない状況が続く中、授業の成果発表の場として、YouTubeに動画を掲載するという方法も多くみられるようになった。例えば山口（2022）は、授業内で音楽作品づくりを実施している様子をYouTubeで配信し、そのURLとQRコードを論文内に掲載することで、作品づくりの過程について動画配信を行っている。その他、芳賀ほか（2022）などのように、ボランティアやアウトリーチ活動を大学授業の一環として実施している場合に、動画撮影や映像配信という方法が採られている。

音楽関連の授業の様々な方法について模索が続く中、オンライン授業における対面授業とは違った良さや課題などについて検討されており、例えば、日高（2020）は、大学におけるオンライン授業のメリットとデメリットについて考察している。メリットとしては、一人の空間で集中することができたり、恥ずかしさを感じることなく表現活動に積極的に取り組むことができたりすることや、学生の教材作成に関する創意や技能の向上がみられることなどを挙げている。またデメリットとして、音や音楽の響きなどの体験的な学習の不足による感性的な理解が進まないことや、音楽活動におけるコミュニケーション不足などの課題について提示している。日高の指摘のような、音や音楽を直接的に体験することや、至近距離で他者と共に音を合わせることは、音楽の本質的な学びに欠かせないものであるが、そうした課題を認識しつつも、オンラインによる新たな授業方法を模索していく中で、学生のより良い学びについて検討していくことが重要であると考えられる。

筆者はこれまでに、音楽科身体表現教授法に関する研究の一環として、ヴォイス・アンサンブルやボディー・パーカッション・アンサンブル曲の演奏および創作表現に取り組んできた。楽器に依らない表現活動として、身体の動きや身近な素材を取り入れた表現づくりの授業を実施し、参加学生の学びについて検討してきた。筆者の勤務する大学では、2020年前期から主としてZoomを活用したオンライン授業がスタートし、筆者はオンライン上

でどのように身体表現活動を実施することが出来るか、上記のような先行研究を参考にしながら模索してきた。これまでの授業実践の中で、身体の動きを伴う音楽表現においては、楽曲の音楽的な表現の追究を基礎としながらも、動きやその他のアイディアを協働で出し合い、「見せる」「楽しませる」という視覚的・演出的な表現の視点で活動することが学びの特徴となることを考察してきた(桐原 2019)。身体表現活動は、グループにおける至近距離での活動となるため、この授業内容を、オンラインで効果的に実施するための方法として、遠隔アンサンブルの動画作成に取り組むことを着想した。

身体表現活動のオンライン授業については、例えば、梅村・大山(2021)は、オンライン上のタイムラグなどを勘案して、音楽劇の役割分担を工夫することを提案している。遠隔であっても、互いの身体表現や小物の動きを見合い、身体反応のような“ごっこ遊び”の要素が生まれることで、参加者が一体となって劇を作り上げ、達成感を得ることが出来たと述べている。遠隔アンサンブルや動画作成を取り入れた授業実践に関しては、例えば、園田(2022)は、大学授業におけるリモート合唱の実践を報告している。メンバーそれぞれがパフォーマンスを自撮りし、それらを動画編集することにより、全員が一斉に歌っているかのようなパフォーマンスを提示することができるとしている。またその教育的効果として、動画編集の過程で、より客観的に歌声を理解したり課題に気づいたりするなど、新たな音楽表現の可能性や学びの機会を生み出したことを示した。また永岡ほか(2022)は、大学授業における舞台作品の上演のオンライン化として、人形劇の動画作品の作成と配信の実践について報告している。音楽や音響のデータ化にあたり、創りたい音の方向性を明確にしたり、タイムラグの解決について試行錯誤したりするなど、多くの課題が挙げられたと言う。この過程を通して、従来の上演のようなライブの高揚感でプロジェクトが終わるのではなく、学生が観客の目線で客観的に作品全体を評価することが出来たことなど、オンライン化による新たな収穫があったことを報告している。以上のような、オンラインで実施する際の利点のみならず課題も含めて、学生の新たな学びと捉えることが出来るであろう。

そこで本研究においては、大学授業における、ボディー・パーカッション楽曲を教材とした、遠隔アンサンブルの動画作成の実践事例を取り上げる。遠隔アンサンブルの練習および動画作品づくりにおいて、これまでの対面授業との違いや良さ、ならびに困難な場面を取り上げ、学生の学びと課題について検討する。これらを通して、音楽科身体表現の教授法として、オンライン授業で効果的に実施可能な方法および特徴について明らかにすることを目的とした。

2. 調査の概要

2.1 授業の構成

本研究は、信州大学共通教育カリキュラムの教養科目「芸術教養音楽ゼミ」(2020年度後期)における7回分の授業実践を対象としている。参加学生は22名(教育学部14名、

繊維学部4名，経法学部1名，人文学部2名，工学部1名）であった。新型コロナウイルス感染症拡大の状況により，第1回，第2回，第5回，第7回はオンライン授業として実施した。授業は，過去の対面授業での実践内容（桐原 2019）と同様の流れで実施した。まず始めに，第1回・第2回は，世界の多様な音楽的表現に関する映像を鑑賞し，表現方法に関するアイデアを得られるようにした。第3回～第6回はボディー・パーカッション・アンサンブル曲〈Rock Trap〉（ウィリアム・J・シンスタイン作曲）に取り組んだ。この際，ボディー・パーカッションのみで演奏するのではなく，必要に応じて，フォーメーションなどの身体の動きや身近な素材を取り入れることを推奨した（過去の対面における実践においても同様であった）。各グループ5名程度の4班に分かれて，〈Rock Trap〉の練習をしながら動画作成を進め，第7回に動画作品の発表会を実施した。参加学生は，授業後の振り返りシートに，活動の様子や気づきについて記入した。

2.2 調査の手続き

授業の初回に，授業内の活動内容や振り返りの記述内容，動画作品の内容や写真について，研究上の利用に限り，発表する可能性があることについて説明した。また，ウェブ・アンケートを通して，学会口頭発表や論文として掲載発表する可能性があることを説明し，全員から承諾を得た。

上記の授業の中で，特にグループワークに取り組んだ5回分の授業を調査の対象とし，授業後の学生の振り返りシートの自由記述，発表会に提示された動画作品を分析の対象とした。まず始めに，学生のアイデアや工夫について，提出された動画作品のそれぞれの特徴について挙げた。続いて，練習時（動画作成を含める）および発表後における，遠隔アンサンブルによる動画作品づくりの良さならびに困難な点について考察した。

3. 結果と考察

3.1 遠隔アンサンブルの動画作品の特徴

授業内では，動画編集ソフトの一例として「Filmora」（Wondershare）を紹介したが，学生の操作しやすいソフトの選択を推奨した。実際は，上記の他に，「iMovie」（Apple），「Premiere Pro」（Adobe）が使用された。授業の振り返りシートに書かれた学生の発言に基づき，以下に，各班で作成された動画作品の概要および特徴を挙げる。

(1) 一班の作品

テーマは，「リモートワーク中の会社員の在宅勤務の様子」であった。その雰囲気 연출するために，リクルートスーツで会社員風に登場している。在宅勤務中の気分転換として，各自の部屋でボディー・パーカッションを楽しむ様子を表現した。楽曲における休符の部分では，ピアノを弾く，読書をする，スマホを見る，クラリネットを吹く，柔軟体操をする，お茶を飲むなど，在宅勤務中の日常生活の自然な振る舞いを表現した。（写真1・2）

(2) 二班の作品

テーマは，「アイドルグループのミュージックビデオ」であった。1人1人の背景配色を

変える、ハートの紙を振りながらリズムを取る、サングラスをかける、互いに笑顔を送るしぐさを表現するなど、ミュージックビデオをイメージして作成した。アイドルグループが演奏しているという設定であるため、身体全体でボディーパーカッションを表現し、演奏のレベルを高めるように努めた。(写真3・4)

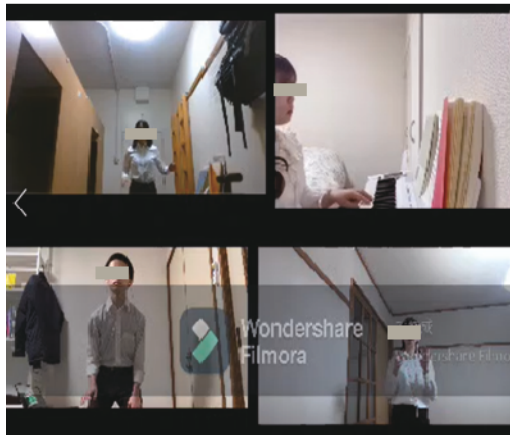


写真1 各自の部屋で在宅勤務の様子



写真2 仕事の合間の気晴らしの場面



写真3 各自の背景色を工夫



写真4 メンバーでハート型を表現

(3) 三班の作品

テーマは、「Zoom 授業」であった。Zoom のオンライン授業の様子について、先生役のアナウンス、チャイム音、Zoom 退出画面などを取り入れた。演奏場面では、ボディーパーカッションの他に、オンライン授業を受けている学生の雰囲気を表すように、デスク上の文房具など(鉛筆削り、リモコン、ペン、教科書、ファイル、携帯電話、机、ペン立て)を素材として演奏した。(写真5・6)

(4) 四班の作品

テーマは「スペシャル・サラダ・パーティ」であった。ボディーパーカッションの他

に、台所で調理や掃除をしている音（タマネギ・アボカドを切る、ボールでレタスの水切り、ドレッシングを振る、包丁の音、卵を割る、食器を打楽器にする、スポンジでお皿を磨く、タワシで掃除）で、リズムを奏でた。動画ソフトの再生・逆再生の機能を活用し、ビールの量を変化させることで、楽曲中のリズムのクレッシェンドとデクレッシェンドを表現した。演奏の終わりには、オンライン飲み会風に缶を開けて、皆で「乾杯！」の声で終了した。（写真7・8・9）



写真5 文房具などで演奏

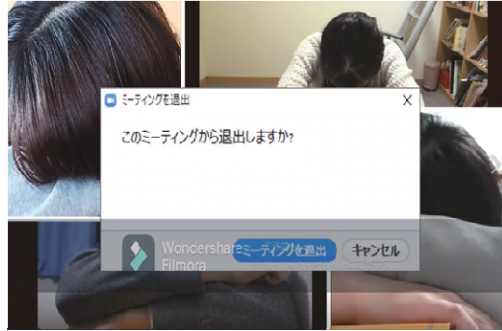


写真6 授業終了時の Zoom 退出画面

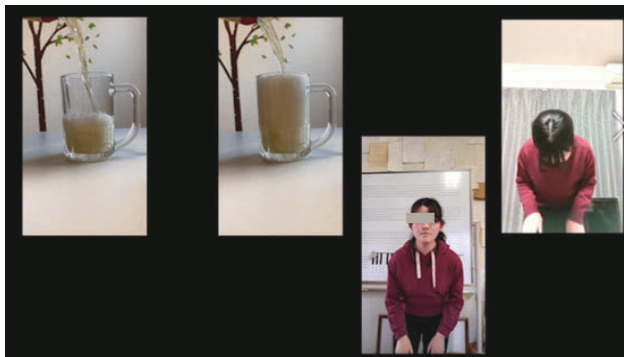


写真7 リズム音とビールの動画の組み合わせ

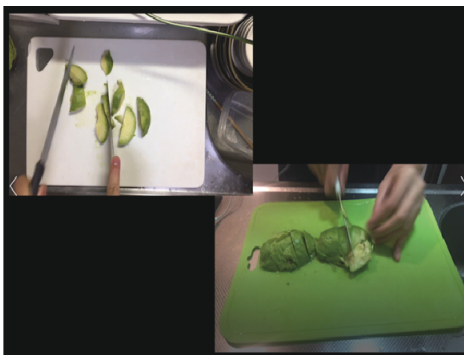


写真8 アボカドを切るリズム音



写真9 缶を開けて乾杯する場面

上記の4つの動画作品における、過去の受講生の表現発表と違う点は、遠隔で個別に撮影した動画を組み合わせるといった過程を取り入れたことに大きく表れている。離れた場所で演奏するため、各自の部屋や机の上、キッチンなど、別々の空間を活用した作品が出来上がった。また、過去の対面における身体表現活動では、身体以外の素材も演奏に取り入れるように推奨していたもののそれほど用いられていなかったが、今回は、各自でテーマに沿った身近な素材を持ち寄って、リズム表現に取り入れているという特徴がある。

3.2 遠隔アンサンブルの良さについて

参加学生は、練習および動画作成の過程において、【新鮮さ・モチベーション向上】などの良さを感じたようである。具体的には、「普段とは違うこの機会に、斬新な発表を目指したい」「例年と違ったこの機会をポジティブに捉えたい」「動画でアンサンブルを表現するのも新鮮で面白いと感じ、モチベーションが上がった」「リモートアンサンブルは自分たちの音楽の可能性を広げる良い機会」などの意見がみられ、通常のアンサンブルとは違った発表形態に向けて、新たな表現の可能性を感じたと考えられる。

このような遠隔アンサンブルを一つの動画にまとめる際に、「リモートで音を合わせることの難しさを痛感したため、その対策として、予め対面時に参考音源を録音し、それに合わせて各々が演奏するという方式をとることにした」と言うように、リズムや身体表現を対面で合わせる通常のアンサンブルとは全く異なる音楽の練習方法が必要とされていた。このような中、「別々に撮るが、あくまでも『合わせる』ことを大切にしたい」と言うように、リモートであっても【他者と音を合わせるアンサンブルの良さ】を大切にしなければならないことに気づいている。また、「試し撮りしたことで課題が見えて、合わせることや演出面について改善できたのがとても良かった」という意見は、遠隔アンサンブルにおいて、他者と共に表現を高めるための試行錯誤の様子を表していると考えられる。

動画作成および発表会を経て、【新たな表現方法の気づき・楽しさ】を感じている感想が挙げられた。「今年度は音楽活動が縛られる一年になったが、リモートという新しい音楽のスタイルもあり、さらに音楽が発展した年にもなったと思う」「リモート演奏は工夫の仕方によっては対面以上に面白い演奏も可能なのではないかなど、新たな音楽表現の方法を模索しながら体験し、その良さについて自分なりの意見を持った様子がうかがえる。また、「グループのメンバーと協力する事で、最初は予想もなかったようなクオリティの動画が完成し、大きな達成感で一杯になった」という意見のように、皆で作品を作り上げたことへの達成感を感じることができたようである。その他、「オンラインで寂しかったけど、オンラインだからこそその楽しみ方があって楽しかった」「今後に使えぬ編集ソフトの扱い方を学べてやってよかった」など、従来の音楽表現方法とは違った楽しみや、新たな学びについて肯定的に捉えていると考えられる。

発表会において他のグループの動画作品を視聴し、【作品づくりの楽しさ・表現の多様性】を感じたようである。「どのチームもストーリー性に富んでいて、また創りたいと思いました」「他のグループの動画を見て、こんな工夫の仕方もあるのか、といろいろ驚きと発見が

あった」「同じ楽譜を使っていると思えないほど、班ごとに様々な工夫を凝らした発表となっており、とても楽しかった」などの意見が挙げられ、作品づくりにおけるストーリー性や演出方法などの、表現の多様性を感じる事が出来たと考えられる。

【演出のアイデア出し】を重要視している様子がみられたことは、従来の活動と同様であった。「一人ひとりがアイデアを出しながら、楽しく、しっかり話し合うことができた。私たちも、見ている人も楽しめる演出になりそう」「作品のアイデアというのは、みんなを出し合うことで自分では思いつかない発想が出てくるのでとても面白かった」など、視聴する人の立場に立って、身体表現やその他の演出に関するアイデアを出し、動画作品としてグループでまとめていく作業を重要視していると考えられる。このような中、今回は動画作成という過程が加わったことにより、「演出を考えると、全員でテーマに沿ってどのような振り付けが良いか、どのような編集が動画でできそうか考えることができた」など、動画編集による作品づくりをイメージしながら取り組んでいる様子がうかがえた。

3.3 遠隔アンサンブルの困難な点について

通常のアンサンブル練習では、対面で他者と共に音を奏で、タイミングや強弱その他の音楽的な表現を確認しながらグループ全体の表現を高めていくが、遠隔アンサンブルにおいては、【他者と音楽を合わせることの困難】が報告された。「普段の練習では、表情や呼吸、動きを見てタイミングや表現を合わせることができたが、Zoomの画面ではそれを見るのは難しい。アンサンブルでのお互いを見合うことが大切なことだと再確認できた」という意見のように、遠隔アンサンブルでは互いのタイミングや表現を合わせることが困難であったと考えられる。「アンサンブルというものが単に一人一人が演奏したものを合わせる行為ではないのだということに身に染みて感じた」「実際にみんなと会って音を合わせるといふことの尊さを改めて感じました。当たり前が当たり前でなくなっている今、一回一回の授業を大切にしたい」などのように、遠隔アンサンブルにおける困難を体験したことによって、他者と音を合わせて表現する意味合いや良さなどのアンサンブルの本質的な部分に気づいた様子がうかがえる。「みんなで会って合わせて一つの音楽を創り上げるということは本当に楽しくて、はやくこれが当たり前ができる世界に戻ってほしい」という意見には、通常のアンサンブルの楽しさを求める気持ちが表れている。

また動画の作成においては、「動画であるため、意識しなければ見ている人に伝わりにくいということに気づけていなかった。アンサンブルにおいて、合わせることも大事ですが、どのように見られているかという表現の工夫も大切だと感じた」「他のグループの作品と比べると、もう少し視覚的・聴覚的に面白くなる工夫をしたかった」などのように、作品としての仕上がりについて、視聴者の視点を重要視することの大切さに気付いたようである。「もっとオーバーなアクションのほうが良かったという反省点がありました」「自分も吹っ切れて演技ができれば良かったなと思いました」などのように、発表会を経て自らの表現について再認識するなど、【演出表現の難しさ】を体験的に学んでいると考えられる。動画

作品として発表することにより、対面でのアンサンブル活動よりも、より魅力的で分かりやすい演出を目指すことが重要となり、その反省点もまた強く感じられたと考えられる。

その他、「Zoom」でのあわせは背景雑音を抑制する機能で、声以外の音が雑音として処理されてしまう（手をたたく音が消されてしまう）ため、パソコンが思うように音を拾ってくれず、かなり苦戦した」「オンラインでは、聞こえる音がひとパートしかないから、オンラインでも練習できるけれどやっぱり難しい」などのように、アンサンブルを実施する際の【Zoomの機能上の不具合】が挙げられた。また、動画作品の作成には、動画編集の技術が必要となる。「一度録音したものを聞きながら各自が動画を撮ったのですが、少しずつ壊れてしまった」「編集では細かい微調整やグループメンバーそれぞれの画面の配置など、かなり大変だった」など、遠隔アンサンブルにおいて、タイミングを揃えて演奏したり編集したりすることが困難であることが報告されている。「他のグループと比べて、編集スキルの高い人がおらず、しかも編集担当の人に頼ってしまった部分もあって、単調な動画になってしまった」と言うように、遠隔アンサンブルの発表形態として動画作品を作成することは、遠隔で音を合わせる大変さに加え、【編集技術の不足】が課題として挙げられた。

4. まとめ

本研究においては、音楽科身体表現の教授法として、オンライン授業で効果的に実施可能な方法および特徴について明らかにすることを目的とした。そのために、遠隔アンサンブルの動画作成の事例を対象として、学生の学びと課題について検討した。

参加学生は、新鮮さや面白さを感じながら、遠隔アンサンブルによる動画作成という新たな音楽表現方法に取り組んだ。従来の対面授業での実践よりも一層、視覚的・演出的な表現の追究を強化することが、本実践の学びの特徴であると考えられる。具体的には、1. 教室から離れて個別に様々な空間で撮影するため、より自由なイメージのテーマを設定することができる、2. そのイメージを共有し作品として具現化するために、協働で取り組む、3. テーマの雰囲気表れるように、身近な素材を視覚的効果（音響的効果）として活用することができる、という点が挙げられる。

一方で、遠隔アンサンブルでは、本来のアンサンブルの本質とも言える、他者の呼吸や微かな動きを感じ取りながら演奏することが出来ないため、フレーズ感や強弱などの音楽表現について、グループで一体となって追究していくことが困難であるという課題がある。遠隔アンサンブルにおいて、音源や映像の単なる重ね合わせではなく、あくまでも、他者と共に豊かな音楽表現を作り上げることを重要視するよう、意識づけながら実践していく必要がある。また、アンサンブル曲の演奏においては、リズムやタイミングのずれは致命的であるため、動画作品づくりにあたって、対面で発表したり収録したりする場合とは別の課題があることも見えてきた。対面で収録するのであれば、必ずしも多重録音のような編集は必要としないが、遠隔アンサンブルの場合には、複数の音源と映像を重ね合わせる必要性から、録音・録画時のある程度の編集技術が求められることも課題である。

本研究において、ボディー・パーカッションを教材とした遠隔アンサンブルの動画作成は、対面での活動よりも一層、視覚的・演出的な表現の幅を広げ、作品のイメージの具現化に向けて協働で追究する学びの姿がみられることが明らかになった。今後も、本研究を発展させるための音楽科身体表現の教授法について検討するとともに、上記に挙げたような課題を解消する手立てを準備し、学生のより良い学びの獲得に向けて、実践的研究を継続していきたい。

付記

本稿は、日本学校音楽教育実践学会中部地区例会（2021年3月13日、オンライン開催）において口頭発表した内容の一部を取り上げ、大幅に加筆修正したものである。また本研究は、科学研究費助成事業「基盤C」（研究課題名：多文化共生に資する音楽科身体表現教授法に関する研究、課題番号：20K02880）の助成を受けて行われた。

文献

- 芳賀均，西山洋平，大野紗依，森健一郎，芳賀真衣，2022，音楽出前授業の教員養成としての効果とオンライン出前授業，北海道教育大学紀要・教育科学編，72(2)，pp.275-288
- 日高まり子，2020，リモートによる音楽科演習の一考察—Zoomを使った音楽の学修と評価—，宮崎国際大学教育学部紀要，教育科学論集，7，pp.90-100
- 桐原礼，2019，身体の動きを伴った音楽表現づくりにおける学びについて，信州大学教育学部附属次世代型学び研究開発センター紀要，教育実践研究，18，pp.119-128
- 永岡都，早川陽，木間英子，久米ナナ子，河内啓成，2022，表現教育における学びの深化の検証（3）—オンライン人形劇「ドロシーと愉快的仲間たち」の制作・配信を通して—，昭和女子大学現代教育研究所紀要，7，pp.97-109
- 園田葉子，2022，「音楽科指導法」におけるリモート合唱の実践指導について—コロナ禍の制限から可能性へ—，学校音楽教育実践論集，5，pp.37-38
- 杉山祐子，岡田 泰子，2022，ICT 活用による音楽技能向上の指導法に関する研究，中部学院大学・中部学院大学短期大学部，教職実践研究，1，pp.25-32
- 梅村憲子，大山宮和瑚，2021，Zoom を利用した音楽劇発表の試み：幼稚園・こども園における表現領域への応用を見据えて，福井大学教育実践研究，45，pp.119-122
- 山口賢治，2022，オンライン上での音楽づくりワークショップの実践報告：学内 Google Meet を活用した音楽づくりの実験授業，洗足学園音楽大学教職課程年報，5，pp.15-25

(2022年9月22日 受付)