

『展覧会の絵』音楽と絵画で感性を磨く 感情を表現し報じる「情報」の授業

対象学年 中・高校生

時間数 6〜7時間



田邊則彦
慶應義塾湘南藤沢中・高等部

使用ソフト&ハード

Adobe Photoshop Elements
Adobe Premiere LE

クラシック音楽
『展覧会の絵』
(観賞用CDまたはMIDIファイル)
ペンタブレット(必要に応じて)

身についたこと

音楽鑑賞の学習活動を表現活動にひろげることができた
イメージを具体化する活動を通して「想像と創造」の楽しさを知ることができた
イメージ画を相互に鑑賞する事で、同じ音楽でも人によってイメージや捉え方の違いがあることを理解できた
イメージした画像の表現のためにソフトウェアのさまざまな機能を活用し、スキルアップにつながった

実践概要

ムソルグスキー(ラベル編曲)の組曲『展覧会の絵』を鑑賞し、オーケストラのダイナミックな響きで聴き手の想像力をかきたてる。次に、その中で気に入った曲のイメージを思い浮かべながら、感想画・想像画をコンピュータで描き、完成した作品を、「展覧会の絵」の曲の順番どおりに並べ、音楽と同期させたスライドショーを作成する。

本実践では、絵の完成度を評価するというよりは、「いかに曲にマッチしたイメージを表現できたか」が評価のポイントとなる。音楽科の「鑑賞の時間」と美術科の「抽象画(イメージ画)」を組み合わせた授業として位置づけることができる。

活動の流れ

1 授業全体の流れの説明

組曲『展覧会の絵』について、作曲家や音楽史における位置づけなどを解説する。また、「抽象画(イメージ画)」についての説明をする。



組曲「展覧会の絵」は有名なプロムナードをはじめとし、10曲で構成されています。全曲を鑑賞したあと、曲ごとにグループに別れ、作成していくのも良いでしょう。

2 『展覧会の絵』を鑑賞

音楽を鑑賞して、「どのようなイメージを持ったか」を各班で話し合う。いきなりコンピュータで描画することは難しいかもしれない。言語化してみたり、イメージ色やグラデーションで表現することからはじめてみると良いだろう。



生徒たちの想像力を最大限に引き出すために、作曲家がどのような情景を描写した曲であるかは、明らかにしない方が良いでしょう。

3 イメージを描画してみよう!

最初に、指導者がいくつかの表現手法やレイヤーを利用した描画方法を示す。レイヤーの基本操作を学んでから、画像編集ソフトでイメージ画を描くようにすれば、納得できるまで何度でもやり直しが可能。思い切って描かせたい。



絵の大きさは720×534ピクセル。後で「映像編集ソフト」へ取り込む時に縦横の比率を調整するためです。理論的な説明はしなくても良いでしょう。

レイヤー機能は、OHPの透明フィルムを使って紹介するといい



4 スライドショーの作成

完成した作品を集めて、順番どおりに映像編集ソフトで並べる。生徒の作品を連続してつなぎあわせ、タイムライン上で表示時間を調整し、音楽とイメージ画をシンクロさせる。



生徒の作品の順番を入れ替えてみて、イメージの伝わり方の違いを比べてみるのも良いかもしれません。なお、必要に応じてテロップなどを挿入して、文字による表現を加えることもできます。

5 鑑賞会 & 作品の公開

完成した作品を鑑賞。評価ポイントとして、描画の完成度よりも、曲のイメージとのマッチングを最も重視して評価したい。また、相互評価によって、同じ曲でも生徒によってイメージの捉え方の違いがあることを理解させたい。



交流校や他のクラスの作品と比較してみても良いと思います。

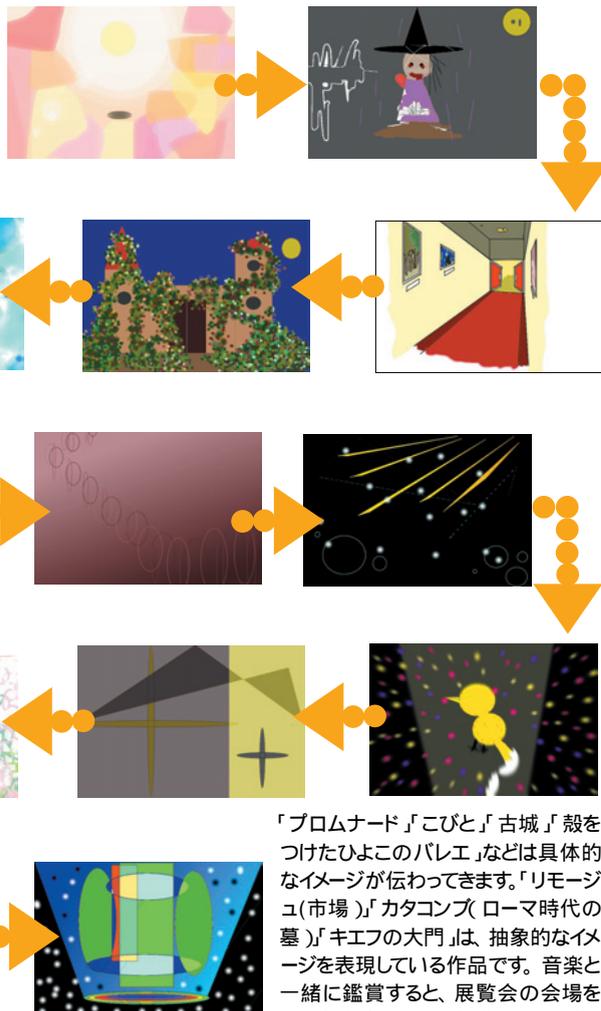


音楽と静止画、動画を組み込むと、ダイナミックな活動になる



作品例

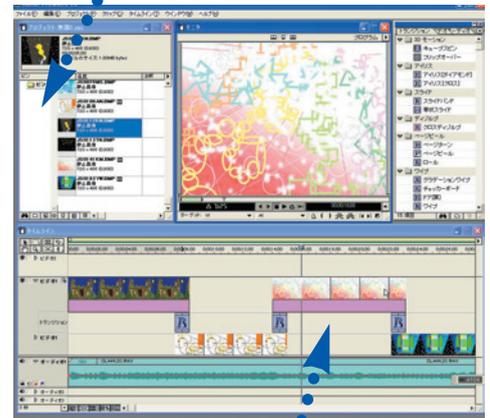
ぜひ、曲と一緒に画像をご覧ください！



「プロムナード」「こびと」「古城」「殻をつけたひよこのパレエ」などは具体的なイメージが伝わってきます。「リモージュ(市場)」「カタコンブ(ローマ時代の墓)」「キエフの大門」は、抽象的なイメージを表現している作品です。音楽と一緒に鑑賞すると、展示会の会場をゆっくりと歩いている気分になります。

作成プロセス

スライドショーで使用する画像ファイルやサウンドファイルなどを、まずこの部分に読み込みます。



この部分に、順番に生徒の作品を並べていきます。作品と作品の間の切り替え効果もいろいろと試してみましょう。

『展示会の絵』スライドショーの作成プロセス。作品を曲の長さに合わせて並べていく作業と画面の切り替え効果などを設定します。映像編集ソフトを使うので、はじめは戸惑うかもしれませんが、慣れるに従い、スキルはどんどん向上します

「イメージ」を具現化するツールとしてのコンピュータ活用

今月は、音楽鑑賞とイメージ画の作成を組み合わせた非常に珍しい授業実践を取り上げます。

クラシック音楽を聴いて、「明るい曲」とか「悲しい感じの曲」と言葉で表すのは比較的簡単ですし、中・高校生ともなれば、言葉で表した情景を目を閉じて思い浮かべるといったこともできると思います。今回の実践は、そこから一歩踏み込んで、曲のイメージをコンピュータでビジュアルに表現し、他人のイメージ作品と音楽を組み合わせる「自動スライドショー」を作成するものです。

人は、「言葉を書き出す」「文章を書く」「図示する」「身振り手振り」など様々な手段をもっていますが、ぼんやりとした抽象的なイメージの世界を具現化するという点では、コンピュータによるデジタル表現は非常に効果的であると言えます。これによって、「人間の表現手段が1つ増えた」と言っても言い過ぎでは無いはずです。

デジタルで表現するという事は、何度でも作品に追加・修正ができることや作品の途中経過を保存しておけるなどの利点に加えて、レイヤー機能を使った階層的な表現、フィルタや色

彩変換を使ったビジュアル効果など、アナログ表現では決してでき

なかったことが可能となります。また、完成した作品は、いくらでも複製でき、ネットワークによる共有やインターネットによる流通も可能となりますから、デジタルで表現する利点は非常に大きいと言えます。

ただ、イメージした様子を具現化するためには、そのソフトウェアの機能を使いこなすための「操作スキル」が必要です。指導者側も生徒たちの使いたい機能を把握し、的確に操作支援ができなくてはなりません。この点、今回の実践は、「入門編」としては少々難しい面があります。しかし、「絵の上手さ」を競うのではなく、たとえ荒削りであっても、曲のイメージとマッチしているかという点で評価していきたいものです。

そして、「同じ曲を聴いていても、みんなのイメージが違う」（つまり捉え方が各自によって異なる）ということや「イメージ画に曲をつけることによって、その見方が変わった」ということを実感させて、「メディアリテラシー」の学習に発展させていけることを期待したいと思います。

D-project 統括補佐
豊田充泰
和歌山大学教育学部附属
教育実践総合センター

