

実務経験のある教員等による授業科目

シラバス

ミュージシャン学科

ベース専攻

授業科目		授業時数
音楽業界概論		60

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ベース専攻

担当講師(プロフィール)	
サザランド 賢悟 バンド活動をはじめ、ミュージシャンとしての様々な現場経験と実績をもとにエンタテインメント全般について指導する。	

前期	
到達目標	
音楽活動への理解を深める/音源制作とその収益ビジネスの知識を得る	

評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	

授業計画	
授業項目	実施内容
1	2年のベース専攻カリキュラムについて 2年次のカリキュラムを説明しながら、本質的な内容をしっかり説明していきます。
2	オーディション・コンテスト オーディションやコンテストの内容をしっかりと理解して、応募することを理解してもらいます。プロフィールデータや実演上の最低限のマナー、質疑応答等についても勉強します。
3	ライブブックイングについて 最初の「ライブに出演」は紹介や友人知人からの依頼になります。ここでは自己のバンドとして、もう一段上を目指すかたちで、ライブブックイングをしていく為の内容です。
4	バンドの仕組み 意気投合してやり出したバンド、Vocalに頼まれたり、トラで依頼があったり等、いろんな形態でバンドが成立しています。ライブ活動として協力、仕事として受ける等、バンドの仕組みを学びます。
5	ベースとしての職業 ベースを強く職業として、どんなものがあるのか? デビューして安定圏のプロ、デビュー駆け出し、名前の出ない録音、講師等の指導者等...。全て「人」「縁」「技」が兼ね合う内容のものとして学びます。
6	デビュー①[プロフィール編] ステージに登場する全ての演者には大切なものになります。そのキャラクターが発揮できるプロフィール内容や音源、映像は売りの要素です。YouTube等でも、その個人の資質は見えるものなので考え方を整理します。
7	デビュー②[コミュニケーション能力編] ミュージシャンとして「コミュニケーション能力」はとても重要なポイントです。自分の音楽を作っていく為には自分がやりたい事を明確且つ整然と相手に伝えなければなりません。自分以外の人に伝えることは重要な要素として取り上げます。
8	メジャーとインディーズ メジャーレーベルからデビュー、しかしCDが売れる時代ではありません。振り切っているインディーズの方が判りやすいのかも知れませんが、今後を考えていきます。
9	CD制作の仕組み① CD制作工程を、レコーディング(原盤制作)も入れて理解していきます。企画、楽曲A&R、アレンジ企画、ミュージシャンPU、スタジオ、エンジニア、ジャケット撮影、リリース等、商品を作るために沢山の人が動きます。
10	CD制作の仕組み② プレスされたCDが、どのようなかたちで流通するのか? また、売上げはどういう方法で加算されるのか等、制作～流通、消費者に届くまでを勉強します。
11	音楽配信の仕組み CDの流通は激減、配信によって音楽が購入されています。基本的な流れを理解してもらい、今後の変化にも対応します。
12	いろいろな収益構造 音楽ビジネスは、原盤制作となるものが基本となり、その商品に埋め込まれた配分システムがあります。売上げが上れば増える内容、売上げとは関係の無い「買取り」等、色々な収益構造を学びます。
13	アーティストに関わる契約 アーティスト契約には、非常に細かい内容が盛り込まれるケースがあります。そのような例を解説していきます。
14	前期試験 1～13ペーパーテスト
15	テスト返却と解説

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	

授業概要	
音楽業界の歴史的背景や成り立ち、そして、業種の仕組みやその関連業種等についても学びます。著作権、流行、ソーシャルメディアへの対応も含め業界への指向を深めていく内容です。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	

後期	
到達目標	
権利と収益の知識を得る/創作活動について自身の考えを持つ	

評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	

授業計画	
授業項目	実施内容
1	著作権② 著作権①で学んだ内容を振り返っていきます。作詞・作曲等の印税、アレンジの買取り、著名スタジオミュージシャンの印税契約、アーティストの権利も含め、著作権で守られる内容を勉強します。
2	著作権③ 特許申請されるものの例も含め、音楽以外にも、演出、振付け、図面、建物、キャラクター等も含め知っておきたいと思えます。
3	アーティストの収入 「デビューしました。」実際の収入は...。これは、とても気になる内容です。作詞作曲をするアーティストとバンドメンバーではかなりの差額が出てしまいます。
4	音楽ビジネス全般についての お金の流れと収益構造 アーティストの原盤制作から派生するツアー&コンサート・CDセールス、ファンクラブ・グッズ販売、出演依頼、掲載も含めた音楽ビジネス全般として捉えてみます。
5	海外の音楽業界事情① その時期の一般的なUSAやUKの音楽事情を解説します。
6	海外の音楽業界事情② 一昔前のJ-POP路線と似ているが、お洒落な感覚とビジュアル重視として大人気のK-POP事情も取り上げます。
7	作曲 具体的にどんな作り方があるのですが、楽器を持って鼻唄交じりのアナログな方法やデジタルの偶然性も兼ね備えたものを紹介。音楽の道に進んだ人間は、必ず曲を作ってほしいです。
8	作詞 作詞の極意は、作曲より多種多様だと考え、その創作のひとつを一緒にやってみましょう。
9	アレンジメント 実際にアレンジは、各楽器の特性を知ることやモチーフとなるフレーズ、リフ等が浮かぶこと、ハーモニーのイメージをかたちにできること等いろんな要素が必要になります。
10	オリジナリティ 自分にあると信じたい「オリジナリティ」の勉強です。意外に音楽内容では無い可能性もありますよ。見極めていけると嬉しいですね。
11	プレゼンテーション1週目 2週に渡って、「自分の音楽像」を自分なりにまとめ、自分売り出す考え方や説明を検討してください。発表する場面を作っていきます。
12	プレゼンテーション2週目 ↓
13	これからの音楽業界 皆さんが進む音楽業界ですが、また5年もすれば、流行りもシステムも変化していきます。ただ、過去の流行を辿ると、この先が見えるかも知れません。
14	後期試験 1～13ペーパーテスト
15	テスト返却と解説

授業科目		授業時数
音楽史		60
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ベース専攻
担当講師(プロフィール)		
北川慶祐 バンド活動をはじめミュージシャンとして現場経験が豊富。その他イベント制作やソーシャルメディアなどへの情報発信などエンタメ業界に幅広く関わりを持つ。		

前期
到達目標
・音楽業界の動きとプロモーション知識 ・セルフプロモーションの必要性に対する理解/プロモーション知識と音源制作/セルフレコーディングの習得

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ その他

授業計画		
授業項目	実施内容	
1	セルフプロデュースについて(導入)	0hr
2	グループワークをしてみよう	セルフプロモーションやコミュニケーション能力をつけるためにグループワークを実施。おすすめの音楽をグループごとに出し合いプレゼンの準備をする
3	グループワークをしてみよう	プレゼンテーションを実施し人前で自分の意見や思いをうまく伝えられるかの練習
4	グループワークをしてみよう	プレゼンテーションを実施し人前で自分の意見や思いをうまく伝えられるかの練習。ディレクション能力を上げるため企画会議をする
5	グループワークをしてみよう	ディレクション能力を上げるため学内でできるイベントや制作をグループ内で企画会議する。
6	グループワークをしてみよう	企画制作会議をおこなった内容をプレゼンテーションする。
7	グループワークをしてみよう	学校や他専攻に提出できそうな企画書をパワーポイントにて作成してみる。
8	SNSの活用	各個人活動に活かせるようにLitlinkなどを使い自身のSNSのリンクを作ってみる。
9	プロフィール作成(アーティスト写真撮影)	プロフィールやポートフォリオ用にアーティスト写真やプロフィール写真を撮影
10	プロフィール作成(アーティスト写真撮影)	プロフィールやポートフォリオ用にアーティスト写真やプロフィール写真を撮影
11	プロフィール作成(アーティスト写真撮影)	プロフィールやポートフォリオ用にアーティスト写真やプロフィール写真を撮影。プロフィールなどをイラストレーターやWEBSITEで構築してみる。
12	プロフィール作成	プロフィールなどをイラストレーターやWEBSITEで構築してみる。
13	セルフレコーディング	個人で収録、編集などできるようにprotocolsを使いレコーディング実習を実施。
14	セルフレコーディング	個人で収録、編集などできるようにprotocolsを使いレコーディング実習を実施。
15	まとめ	前期まとめ 自己分析表をみなおして面談

授業の方法
講義 ・演習・実験・実技・実習
授業概要
現代のアーティスト自身が必要のある音楽ビジネスを取り巻く様々な業界の動き、アーティスト自身によるセルフ・プロモーションの知識を学び、それぞれの音楽活動の一部として取り入れることを目標としています。 <実務経験のある教員による授業>
使用教材:

後期
到達目標
・プロモーション知識と動画・音源制作 ・権利関係、印税等の理解/動画媒体プロモーションに対する理解/SNSに関する理解/配信ライブなどの制作方法の習得

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ その他

授業計画		
授業項目	実施内容	
1	権利関係について	配信や個人のネット活動に活かせるように音楽の権利などを理解する(著作権や肖像権など)
2	印税、税金について	卒業後の活動に必須な税金について解説。またインボイス制度など
3	SNSでの配信方法(携帯を使用して)	配信を身近なものに感じてもらうため携帯での配信方法を解説
4	SNSでの配信方法(携帯を使用して)	配信を身近なものに感じてもらうため携帯で配信を実施
5	グループワークをしてみよう	前期のグループワークで出した企画を進めていく。ディレクション能力向上を目標とする
6	ライブ制作	学内のサーキットイベントやフロアライブ、配信ライブなど各企画を進めていく。タスク管理や資料作成、企画制作を理解していく
7	ライブ制作	学内のサーキットイベントやフロアライブ、配信ライブなど各企画を進めていく。タスク管理や資料作成、企画制作を理解していく
8	ライブ制作(タイムテーブル作成)	ライブに必要なタイムテーブルを作成、またライブまでに必要な資料作成
9	ライブや配信ライブ制作(機材について)	ライブや配信の際に必要な機材を理解する
10	ライブ制作(グッズ制作)	ライブやイベント時に関連するグッズを作ってみる
11	ライブ制作	音楽ビジネス専攻など制作を主とする専攻と打ち合わせを実施。
12	ライブ制作	学内のサーキットイベントやフロアライブ、配信ライブなど各企画を進めていく。タスク管理や資料作成、企画制作を理解していく
13	配信ライブ制作(リハーサル)	配信ライブのリハーサルを実施
14	後期試験 ライブ制作(本番)	学内のサーキットイベントやフロアライブ、配信ライブの本番
15	一年間の復習及びまとめ(ライブの振り返りなど)	一年の振り返りと自己分析表を再度作成し1年で変化した自分を理解する。

授業科目		授業時数
音響基礎		60

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ベース専攻

担当講師(プロフィール)	
綿貫 正顕 メジャーな作曲家・演奏家としての経験から、ポピュラー楽器を中心とした楽器知識を学生に教授する。	

前期	
到達目標	
それぞれの楽器の細部について、種類や特性などの専門的な知識を身につけます	

評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	

授業計画	
授業項目	実施内容
1	デジタル① DTMに使用する音源のベータックは、歴史ある楽器の音色を参考にしているため、元々の色んな楽器を知る。また、様々な考え方があがるが、DTM(打ち込み)というものを思考する機会を作る。
2	デジタル② オーディオインターフェイスについて学び、MIDIインターフェイスの頃からの問題点となるレイテンシーを解消するモニター方法を学ぶ。
3	デジタル③ レコーディング現場やライブ現場での同期についての状況や対処を学びます。
4	ポピュラー楽器① クラシックギター(ガットギター)は、柔らかいナイロン弦を使用し、指で弾くことが多いものです。クラシック、スパニッシュ、ボサノバ等、いろんな音楽に使用されます。
5	ポピュラー楽器② スチール弦を使用しているアコースティックギターは、ガットギターに比べると硬質なイメージの音になります。バンドアンサンブル等でも有効なリズムが出せます。
6	ポピュラー楽器③ ドラムの基本3点(HH、BD、SN)が織りなすビート感を学びます。色々な聞こえ方があるので紹介していきます。※記譜法
7	ポピュラー楽器④ Fill inやアタックに使われるタム類、シンバルの音色を理解します。プレーヤーによって、全く考え方が違うことも知ってもらいます。
8	ポピュラー楽器⑤ エレキギターが楽曲中に担当するソロやカッティング等の役割からみた解説をします。
9	ポピュラー楽器⑥ エレキギターの音について歪み、クリアを中心に、エフェクト等も紹介していきます。本当にいろんなスタイルや音色があるので研究します。
10	ポピュラー楽器⑦ ベースの奏法(指弾き、ピック弾き、チョップ等)による音の違いを学びます。
11	ポピュラー楽器⑧ ベースが弾くベースラインで音楽が変化していくと言っても過言ではありません。その重要度が高い例を知りましょう。
12	ポピュラー楽器⑨ 楽曲における鍵盤楽器の役割りを理解していきます。和声やリズムのトータルを認識できる楽器です。
13	ポピュラー楽器⑩ 鍵盤楽器の種類と歴史について学習します。
14	前期復習 デジタル/ポピュラー楽器(LM)は、日々進歩していきます。その方向性等も勉強していきます。
15	前期試験 前期授業内容から出題

授業の方法	
講義 演習・実験・実技・実習	

授業概要	
演奏することにおいての楽器や音響機材、ライブ・コンサートを知るために実践的なたちで理解を深めます。また、ステージ進行・制作資料などの学習も行います。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	

後期	
到達目標	
それぞれの楽器の細部について、種類や特性などの専門的な知識を身につけます	

評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	

授業計画	
授業項目	実施内容
1	弦楽器と擦弦楽器① 歴史ある弦楽器のヴァイオリン、ヴィオラ、チェロの音域や特性等を学びます。
2	弦楽器と擦弦楽器② ヴァイオリン等に使用する弓の構造や特徴について理解を深めていきます。
3	ギター/アンプの種類 特にロック等のポピュラー音楽で使用されるギターの種類やその増幅手段となるアンプ類についての知識を紹介します。
4	ギター/ベースの構造 ギター/ベースの構造上の内容について触れていきます。各部分の名称(ナット、フレット等)からサウンド的に変革があった内容等を学びます。
5	ギター/ベースサウンド これらの楽器は、プレーヤーによって使い方や音色の開発等で幅広いジャンルが広がりに繋がりました。少し参考例を紹介します。
6	知られている弦楽器 マンドリンや大ヒットしているウクレレについて、そのスタイルや音楽を学びます。
7	マイクについて 実演音源の入口となるダイナミックマイク/コンデンサマイク等の種類や特性を知ってもらいます。
8	ピックアップについて 音楽としての振動を捉えるマグネチック/ピエゾ/トリガーについての考え方や構造を学びます。
9	息を使う楽器① 身近な楽器としてのリコーダーやハーモニカ、オカリナ、ピアノ。その中でも知ってほしい管楽器としてのリコーダーやフルートの構造を理解します。
10	息を使う楽器② 木管楽器&金管楽器の分別と種類について解説、開管楽器と閉管楽器という分類、マウスピースやリードについても学びます。
11	エフェクター① ロックの世界で生まれ育った歪み系のエフェクターについて解説していきます。
12	エフェクター② 音量ある音楽を支えるコンプレッサーの働きについて学習します。
13	後期復習 弦楽器と擦弦楽器、マイク、ピックアップ、息を使う楽器、エフェクター等についての質疑応答
14	後期試験 後期授業内容から出題
15	まとめ 試験返却 及び一年間のまとめ

授業科目		授業時数
イベント制作		32
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ベース専攻
担当講師(プロフィール)		
サザランド 賢悟 バンド活動をはじめ、ミュージシャンとしての様々な現場経験と実績をもとにエンタテインメント全般について指導する。		

前期	
到達目標	

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画		授業項目	実施内容
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

授業の方法
講義・演習・実験・実技・実習
授業概要
学生たちの自主性を重視したかたちで様々なイベント・コンテンツ等の発表を行います。互いに協力し企画・立案から実施運営に至るまでの内容を学びます。 <実務経験のある教員等による授業科目>
使用教材:

後期	
到達目標	
学校全体の行事として実施、各学科の特徴を生かしたかたちで成果発表を盛り込む。学年及び各学科・専攻により制作レベルには違いはあるが、学校全体としての大きな目標を理解して進める。2年次は、後輩となる1年の指導もイベント制作の重要項目となる。	

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画		授業項目	実施内容
1	全体構想	2年目の「イベント」として昨年の反省を踏まえ、各学科が習得している内容を生かせる工夫をしていく。また、全体の動きを理解して、色んな担当を任せしていく。	
2	イベント準備	今回のイベント趣旨やその目的等をわかりやすく解説。公募されるものの内容、学生全体で担当する具体的なものに参加していく。	
3	参加内容	自分たちの参加内容をアイデア出し、企画・プランニングしていく。学科・専攻で参加するものやグループ・個人で出演やコンテンツ参加等、いろんな関わり方を知ってもらう。	
4	制作①	具体的な計画術を学んでいく。具体的に作る作業内容、そこから導くチェックリスト、制作スケジュールや予算等を明確にしていく。	
5	制作②	担当別にグループや個人に依頼して割り振る考え方を持つていく。そのための期限等は、その次のスケジュールに影響を及ぼすことも学んで行く。	
6	制作③	広報的な内容にも理解を示していく。実際には、どれだけの集客を望めたのかが結果として出てくるものになるので、その集計やアンケート回収などの知識を学ぶ。	
7	実施運営①	具体的な用意(仕込み/準備等)を行う。担当箇所の運営にあたる人のスケジュールを作成。その担当者のチェック項目を明確にするもの等を揃えて実施運営としていく。また簡単なルール・マニュアル作りも大切な要素となる。	
8	実施運営②	実施運営を行い、最後の撤収作業まで責任を持つて行う。その後、廃棄・保存・記録等の作業が次年度に関係してくるので、申し送り等の作業をしっかり行う。	
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

授業科目		授業時数
業界研究		68
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ベース専攻
担当講師(プロフィール)		
サザランド 賢悟 バンド活動をはじめ、ミュージシャンとしての様々な現場経験と実績をもとにエンタテインメント全般について指導する。		

前期
到達目標
目指す業界の幅広い仕事内容を知ってもらう。習得した知識や実技内容との関連も考えながら、業界との接点を感じてもらう。

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ その他

授業計画	
授業項目	実施内容
1	レコーディング実習 (8) レコーディング工程となるリズム録り、オーバーダブ、Vo録り等のテイクを重ねながら、技術サイドの思考も理解していく。また、最終的なTDの工程も学ぶ。あくまでも演奏者の立場で、知識を深めていく授業。
2	ステージ実習 (4) 学内ホールを使用した前期演奏アンサンブルの発表授業。16週で学んだ中からの選曲、または特別指定曲等を盛り込んで行われるステージ演奏。
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業の方法
講義・演習・実験・実技・ 実習
授業概要
演奏系、技術系、総合学科の学生たちが日常学んでいる内容を業界関係者の協力や外部施設利用を含んだかたちで発表していきます。 <実務経験のある教員等による授業科目>
使用教材:

後期
到達目標
学内外での実習内容を消化しながら、他の学科との仕事の位置関係を学んで行く。自分自身が携わる部分、また協力できる部分等を意識してもらい、創り上げていく流れを体感、理解するようにする。

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ その他

授業計画	
授業項目	実施内容
1	芸術鑑賞 (4) プロの現場の見学するために、チケット販売をされている内容の劇場・コンサート会場・ライブハウス等を利用した鑑賞。各学科により、その内容を年度毎に吟味して実施する。
2	ステージ実習 (4) 学内ホールを使用した後期演奏アンサンブルの発表授業。約15週で学んだ中からの選曲、または特別指定曲等を盛り込んで行われるステージ演奏。
3	卒業コンサート (4) 学内で行う学生たちの主導で行うイベントの最終形。出演・技術・制作・運営等のスタッフやオーディエンス等も含め、その一体感のものを学んでもらう内容。
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業科目		授業時数
演奏技術		240
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ベース専攻
担当講師(プロフィール)		
角谷 光敏 他 スタジオミュージシャン、大所帯バンドのリズムセクションをベースで長年支える経験を活かし、ベースプレイヤーを志す学生を指導する。		

前期
到達目標
演奏表現の技術力 音色作り

評価方法
筆記試験・ 実技試験 ・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画	
授業項目	実施内容
1	スケールトレーニング 各スケールの構造を理解してフラグメントにより連指トレーニングを行います。メジャースケールから派生するチャーチモード。
2	スケールトレーニング スケールの構造を理解してフラグメントにより連指トレーニングを行います。マイナースケール3種とその成り立ちについて。
3	アルペジオトレーニング I M7、II m7、III m7、IV M7、V7、VI m7、VII m7 b5、ダイアトニックコード構成音配置をフィンガーボード上で把握します。
4	ベースライン メジャーKeyコード進行のベースラインをコードトーンや経過音を意識して演奏していきます。
5	スケールトレーニング マイナーkeyに現れるドミナントコード、Vm7がV7に変化した場合のスケールについて理解します。Harmonic Minor Perfect 5th Bellow
6	ベースライン マイナーKeyコード進行のベースラインをコードトーンや経過音を意識して演奏していきます。
7	スケール ドミナントセブンスコードのアベイラブルノートスケールの考え方。コードに対して使用できるテンションを加えて、アドリブ等で使用できるスケールを紹介していきます。
8	スコアライティング 課題曲などを用いたスコアライティング。音源からコードやフレーズを聞き取り、演奏用のスコアを作成していきます。
9	スコアライティング 先週に引き続き
10	ピッキング フィンガーピッキングの精度を高めます。正確さはもとより、アタックやトーンの質にこだわってトレーニング。確認のためにDAWの録音機能活用も行っていきます。
11	課題曲 第9週の内容について課題演奏とピッキングの確認
12	フィンガリングとピッキング ピッキングのタイミングとマッチするフィンガリングの感覚をつかみます。正確さはもとより、アタックやトーンの質にこだわってトレーニング。確認のためにDAWの録音機能活用も行っていきます。
13	課題曲 第11週の内容について課題演奏とDAW録音確認
14	前期試験 スケールフラグメントと課題曲演奏
15	まとめ

授業の方法
講義・演習・実験・ 実技 ・実習
授業概要
演奏技術に関する基礎的な反復練習を行い、無理なく実際の演奏に応用できる技術を養います。演奏するための持久力や安定性を高め、読譜や発想にも力を付けていく内容です。 ＜実務経験のある教員等による授業科目目＞
使用教材:

後期
到達目標
演奏感覚の養成 音楽の捉え方

評価方法
筆記試験・ 実技試験 ・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画	
授業項目	実施内容
1	ビートの研究 バウンスビートの詳細について考えていきます。8分と16分、シャッフルやバウンスのビートの対比を色々試していきます。
2	課題曲 モータウンの名曲を課題にしてバウンスとイーブンの狭間にあるビートを研究していきます。
3	課題曲 先週に引き続き
4	課題曲 先週に引き続き
5	ビートの研究 変拍子とポリリズムについて考えていきます。拍子が変わるビートや、拍の一致しないリズムが同時に演奏される独特のリズム感。
6	課題曲 第5週の内容について課題曲演奏
7	課題曲 先週に引き続き
8	ニュアンス 音量のコントロールに焦点をあてます。ランダムな音量の変化、本当の意味での大きな音、使用可能な小さい音、他の音より強く演奏するアクセントを入れながらのリズムキープ
9	ベースライン これまでの課題曲等のベースラインを用いて第8週の内容をトレーニングします
10	ベースライン 先週に引き続き
11	アーティキュレーション ベースプレイのなかで、機械的な感じ(抑揚がない、均一的である)から感情的な感じ(抑揚の大きい)までを表現していく事を考えます
12	ベースライン 第8週の内容について課題演奏、各自の捉え方や表現を比較します。
13	ベースライン 先週に引き続き
14	後期試験 後期に学んだ内容を意識して第2週課題曲を実技
15	まとめ 年間のまとめとこれからの音楽探求について考えます。

授業科目		授業時数
アンサンブル		120
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ベース専攻
担当講師(プロフィール)		
林幸司 プロミュージシャンとして、演奏歴、指導歴を生かし4リズムパート学生の合奏精度を高めていく方法を指導する。		

前期	
到達目標	
<ul style="list-style-type: none"> ●他パートの演奏の把握 ●アレンジへの対応 ●楽曲に合った音量、音色の表現 ●アイコンタクトの実施 	

評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	

授業計画		実施内容
1	課題曲アンサンブル指導	プリティッシュロックとウエストコースト 課題曲K-①② 2年生の最初は、ストレートな誰もが聴いたことのあるプリティッシュハードロックとウエストコーストロックの代表的な曲を取り上げます。1年次に習得した技術でしっかり演奏できる内容になっています。
2		
3		
4	課題曲アンサンブル指導	ソウルフル&ファンキー 課題曲L-①② 音楽理論で学ぶ I M7-VI m7- II m7-V7のケーデンスが、そのまま楽曲に使われ、親しみやすいきれいなメロディで構成されているソウル系の代表楽曲と切り込んだギターミュートが印象的な16ビートフィルのファンキーな楽曲を演奏します。今までとは違い、少し脱力した楽器演奏が必要とされます。
5		
6		
7	課題曲アンサンブル指導	アコースティックな響き打ち込み的な楽曲の対応 課題曲M-①② ここではアコースティックな楽曲や打ち込み的なループフレーズを使用した楽曲を、普通の4リズムで演奏してみます。やはり、楽曲のイメージを崩すことなく再現できるような音色や代理パートをやってみます。
8		
9		
10	課題曲アンサンブル指導	通常の8ビート、16ビートとは少し違うリズムパターンを使用した曲 課題曲N-①② ドラムがハイハットで基本リズムを刻むのではなく、リズム隊がそれぞれのコンビネーションでリフになっているパターンの曲を勉強します。これは、バンドアレンジに変化をつける為にも知ってもらいたい内容です。そして、音符を目一杯に伸ばして軽いタッチで演奏するという楽曲も体験します。
11		
12	課題曲アンサンブル指導	1曲の中に色々な場面が展開される曲 課題曲O-①② 各リハーサルマークごとに曲のイメージがめまぐるしく変化して組曲のような展開を持つ曲を演奏してみましょう。ビートもストレート、バウンスと入替部分があります。3~4曲分のネタを持っていますが、惜しげも無く上手くまとめられています。もう一つは、馴染みやすいロックっぽいベースのリフを使用したPOPなモータウンチューンです。この曲の展開も流れるような美しさを持っています。
13		
14		
15	前期まとめ	前期課題曲からランダムに選曲して演奏する。

授業の方法	
講義・演習・実験・実技 (実習)	
授業概要	
アンサンブルを通じて、バンドサウンドにおけるリズム、ハーモニー、メロディーなどのアレンジを体得します。また、ステージ上でのルール、マナー、音響・照明・進行に至るまでの知識を理解していきます。 <実務経験のある教員等による授業科目目>	
使用教材:	

後期	
到達目標	
<ul style="list-style-type: none"> ●他パートの演奏の把握 ●アレンジへの対応 ●楽曲に合った音量、音色の表現 ●アイコンタクトの実施 	

評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	

授業計画		実施内容
1	課題曲アンサンブル指導	AOR楽曲と歌伴奏 課題曲P-①② 今までの楽曲とは少し違うAORの名曲に挑戦します。ブルース形式を使っていますが、多様性ある楽曲に仕上がっているという事実も紹介します。そして、ブルースっぽいですが、ブルース形式に基づく進行では無い3連ロックバラードもやってみましょう。
2		
3		
4	課題曲アンサンブル指導	休符に存在するビート感と曲の途中でビートが変わる楽曲 課題曲Q-①② ギターのカッティングで始まるAORの名曲。音が鳴っていない部分の休符に存在するビートを感じてもらいます。また、J=136程度の16ビートが途中で4ビートに変わります。その同じ表示テンポで違うジャンルのビートを感じてもらう楽曲をチョイスしました。
5		
6		
7	課題曲アンサンブル指導	2ビート系とエッジの立った16ビート 課題曲R-①② 2/2ラテン的な要素を持つ楽曲を練習します。今までにない全楽器ユニゾンもあり、フレーズも少し馴染みがないものになります。2曲目は、指弾きファンクベースのフレーズが先行していくエッジの立った名曲を練習します。同じ16分音符の音価があるのにも関わらず、表現の違いを体感してもらえようようにします。
8		
9		
10	課題曲アンサンブル指導	16ビートシャフル(バウンス)でタイプの違う2曲 課題曲S-①② ドラムの16ビートシャフルに全ての楽器が同じリフで乗っかってくるようなAORの名曲です。2曲目も16ビートシャフルのハネのユニゾン曲です。パシッと合わなくても何かカッコいいお祭りの要素を持つ曲。アンサンブル楽器の音色が全く違うのですが、同じ雰囲気のリフを使用しています。
11		
12	後期ステージ実習リハーサル	後期最終に行われるステージ実習(CAT HALL)に向けて選曲を行い、ステージ発表の内容を完成させていく。
13		
14		
15	1年間総括	1年間の課題曲からランダムに選曲して演奏をする。

授業科目		授業時数
楽器演奏ゼミ		60

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ベース専攻

担当講師(プロフィール)
岩田 晶 他
 多岐に渡る長年の音楽家としての活動経験から、アンサンブル構築に必要な感覚を学生に伝えていきます。

前期
到達目標
他パートの演奏内容を把握する / アレンジへ対応できる 楽曲にあった音量・音色の表現ができる アイコンタクトが出来る / 楽曲にあったグルーブ表現

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ その他

授業計画	
授業項目	実施内容
1	課題曲指導① 課題曲 swing 16beat 1年後期に学んでいた16ビートのグルーブやダイナミクス、リズムの捉え方などを復習しつつ、いわゆるハーフタイムシャッフルやバウンスビートと呼ばれる16ビートシャッフルを学びます。1拍6連を4分割した16分音符を感じて演奏できるようになる事を目的とします。
2	
3	
4	課題曲指導② 課題曲 Reggae #1 ここから2年次の新しい項目「ワールドミュージック」「ルーツミュージック」を学びます。 1回目はジャマイカをルーツとするレゲエ音楽のリズムの骨格を学んでいきます。先に学んだハーフタイムシャッフルのフィールにも似たビートに1拍目を抜いたベースラインとそれに絡む変則的なスネアとバスドラムで作り出すグルーブがポイントです。
5	
6	課題曲指導③ 課題曲 swing #1 「スウィングしなげりや意味ないね」というスタンダード曲があるくらい、4/4拍子のリズムがここまでふくよかで心地良いビートを作り出せるのが最も重要なポイント。1小節に4分音符を4つ、コードアルペジオを基に音を配置するだけではなく、ドラムのシンバルレガートと共に作り出すハルスを学びます。
7	
8	課題曲指導③ 課題曲 swing #2 swing #1とは違い、モードを用いた楽曲を学びます。特にベースはチャーターモードを使ったウォーキングベースを構築しながらも、ドラマーとのコンビネーションを求められます。
9	
10	課題曲指導③ 課題曲 Bossa ワールドミュージックの系列として挙げられるブラジル音楽の代名詞として広く知られている「Bossa」を学びます。 8ビートを基にルートと5thで構築されるベースラインにスネアドラムのリムを使ったリズムパターンを練習していきます。
11	
12	課題曲指導④ 課題曲 cha cha ここからは南米スペイン語圏のルーツミュージックを学んでいきます。8ビートを基にシンプルコード進行に合わせて頭抜きのベースラインが独特のビートを生み出しています。クラベス(木製のパチ)を用いたリズムパターンに合わせて特有のハルスを練習していきます。
13	課題曲指導⑤ 課題曲 son 引き続きラテン音楽の学習です。2-3クラーベ(クラベスを使って作るリズムパターン)に合わせてグルーブを作る事を学びます。
14	課題曲指導⑥ 課題曲 salsa 先に学んだラテン音楽と流れは同じですが、高難度のユニゾンフレーズの演奏が入り、今までの課題曲とは一線を画す難度の高い曲となっています。複雑なシンコペーション、グルーブ・テンポキープはもとより、集中力の重要性を学びます。
15	

授業の方法
講義・演習・実験・実技 実習

授業概要
 各々が演奏する楽器を通してバンドアンサンブル全体を捉える感覚を身に付けていきます。自分のプレイスタイルを構築していくための実験的ゼミナール型式をとっています。
 <実務経験のある教員等による授業科目>

使用教材:

後期
到達目標
各パートへ演奏指示を速やかに伝達できる 他のパートの演奏を理解しイメージを具現化し曲を創造していく

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ その他

授業計画	
授業項目	実施内容
1	課題曲指導⑦ FUNK課題曲① 様々なシチュエーションやミュージシャンと演奏できるようになる為に既存曲を使いセッション力を高めていきます。 ドミナント7thのコードのみを使用したいわゆる一発モノと言われる曲を練習していきます。 ポイントは、延々と繰り返される反復フレーズから生み出されるビート・ハルスを感じれるよう学習します。
2	
3	
4	課題曲指導⑧ FUNK課題曲② 様々なシチュエーションやミュージシャンと演奏できるようになる為に既存曲を使いセッション力を高めていきます。 同じくドミナント7thコードのみの曲ですが、#9のテンションが入っており、ミディアムテンポで続く曲なので、グルーブやテンポキープはもとより、ダイナミクスの付け方などを学びます。
5	
6	
7	課題曲指導⑧ FUNK課題曲③ 様々なシチュエーションやミュージシャンと演奏できるようになる為に既存曲を使いセッション力を高めていきます。 先の曲と同じタイプの曲調ですが、途中転調を伴い、元のキーに戻るまでの小節数が変則的なので、演奏しながら高い集中力が要求されます。
8	
9	
10	課題曲指導⑨ 課題曲① 様々なシチュエーションやミュージシャンと演奏できるようになる為に既存曲を使いセッション力を高めていきます。
11	
12	
13	課題曲指導⑩ 課題曲② 様々なシチュエーションやミュージシャンと演奏できるようになる為に既存曲を使いセッション力を高めていきます。
14	課題曲指導⑪ AOR課題曲 様々なシチュエーションやミュージシャンと演奏できるようになる為に既存曲を使いセッション力を高めていきます。 1980年代に流行したマイナーキーでお洒落なコード進行で構成されるミディアムテンポの曲を練習していきます。 ボーカルレスでいかにダイナミスを付けて表現力豊かな演奏ができるのかを学んでいきます。
15	

授業科目		授業時数
音楽理論Ⅱ		60

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ベース専攻

担当講師(プロフィール)	
能勢 英史 オーソドックスなジャズミュージシャンとしてしっかりしたセオリーを指導、各楽器に実用性ある内容として「音楽理論」を指導される。	

前期	
到達目標	
コードの理解・応用とスケールの発展形	

評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	

授業計画	
授業項目	実施内容
1	ダイアトニックコード 調性内の機能的なコードプログレスジョンについて再度復習をします。調性感の明確な音楽に於ける和音連結の基礎となります。
2	Motion of 5th 調性感を明確にするルートがP5 ↓ or P4 ↑ という動きについて学びます。
3	Dominant Motion Motion of 5thの動きの中で7thChordがP5 ↓ or P4 ↑して次のコードに進むかたちを特にドミナントMotionという。これを応用するものが色々なケースで登場します。
4	II-V Motion SD-D-Tのケーデンスにおいて、3コードのかたちからルートの動きをスムーズにした内容がII m7-V7-1。今後、理論上で重要な内容となります。
5	アナライズ コード進行のかたちを、アナライズ(分析)していく知識を学んでいきます。これは、様々なKEYで書かれるコード進行法を整理する意味で大切です。
6	サブコード&ディセプティブケーデンス 主な機能を持つコードに対するサブコード(代理コード)とトニックに解決せず、その代理コードに解決させるかたちをディセプティブケーデンス(偽終止)。
7	セカンダリドミナント I以外のダイアトニックコード各種を一時的なトニックコードと考えドミナントモーションさせるかたちを学びます。
8	パッシングディミニッシュ 明確な機能を持ったコードに対してなめらかに移動をさせる効果を確認します。パッシングコード/パッシングディミニッシュについて学びます。
9	ターンアラウンド よく耳にするターンバック(循環コード)の流れや色々なコードパターンを理解してもらいます。
10	リハーモニゼーション 原曲の持つコード進行の流れを充分理解をして、また新たなハーモニーを創作していくことを作業として「リハーモニゼーション」を学びます。ある部分のみをハーモナイズすることも出来ます。
11	ブルース形式 12小節に示されたブルース形式を学びます。Major Minor、ジャンル、IV7やII-Vの扱いによってサウンドは変化します。
12	分数コード&cliche 分数コードとなる①コード転回による最低音の変化形、②別機能への変化③テンションノートのトライアド化等、いろんなケースとサウンドを知ります。また、クリシェ(メロディック・ハーモニック)となるパターンを学びます。
13	試験対策 1~13を復習して試験対策を行う。
14	前期試験
15	FOLLOW 前期の復習及びまとめ

授業の方法	
講義 演習・実験・実技・実習	

授業概要	
基礎的な理論を理解した上で、楽曲の構成や構造を理解していきます。より優れた個性ある演奏に繋げるため、各楽器レベルでの消化に役立てていきます。 <実務経験のある教員等による授業科目>	

使用教材:モダンミュージックセオリー

後期	
到達目標	
楽譜作成(バンドスコア作成、リードシート作成)	

評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	

授業計画	
授業項目	実施内容
1	コードトーン スケールから発生するコード及びそのコードトーンの関係について理解していきます。
2	テンションノート 基本的なテンションノートを学び、そのサウンドを確認します。また、音価の長い使用を原則禁止としているアポイドノートについても説明します。
3	チャーチモード チャーチモードとして表されるイオニアン、ドリアン、フリジアン、リディア、ミクソリディアン、エオリアン、ロクリアンの各スケールを学びます。
4	アベイラブルノートスケール スケールから発生するコードに対して非構成音となる2度、4度、6度の音関係を調性を通じて決定するかたちとなる内容を学ぶ。
5	ポインティング コード場合は、1、3、5、7と判りやすく表すが、実際に使用するものは、楽器のしくみにもより色々なかたちで順番が異なります。そのポインティングを理解しましょう。
6	スケール活用① Major II m7-V7に適應するロクリアンとミクソリディアンについて学びましょう。この基本的なところを充分理解します。
7	スケール活用② Minor II m7(♭5)-V7に適應するロクリアン、フリジアン&ハーモニックマイナー5th belowの内容を学びます。※V7(♭9th)のドミナントMotionに対するフォロー効果
8	スケール活用①+② ミクソリディアン、ドリアン、ロクリアン、フリジアン&ハーモニックマイナー5th belowの整理をします。
9	DominantScaleまとめ Major/Minorの分類、自然/変化を考えたDominant7thChordに対するスケールリングを学びます。
10	ノンダイアトニックコードに対するScaling 楽曲進行の中に現れるダイアトニックではないコードに対しての対応を勉強します。
11	メロディライティング① 与えられたダイアトニックコード進行に対して自分なりのメロディライティングを行います。ここでは、コードトーンを中心に経過音も使用して書きます。
12	メロディライティング② 与えられたダイアトニックコード+Secondary.D進行に対して、半音アプローチや音程差を考えたものを音を探りながら書きます。
13	試験対策 後期1~12を復習して試験対策を行う。
14	後期試験
15	FOLLOW 二年間の復習及びまとめ

授業科目		授業時数
ソングライティング		120
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ベース専攻

担当講師(プロフィール)

迫田悠之介
楽曲制作をPCのみで完結するノウハウを豊富に持つクリエイターとしての経験から、パソコンを使った音楽制作の方法を学生に指導していく。

前期

到達目標

DAWソフト「Cubase」の応用力

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価・小テスト・その他)

授業計画

授業項目	実施内容
1	イントロダクション 授業ガイダンス。授業説明。DAWソフトウェアで出来る事の紹介。パソコンの基本概要と使用方法について。
2	DAWの基本操作 プロジェクトの新規作成、保存、終了、トランスポートパネル、インストゥルメントトラックの作成、ドラムエディタ入力基本
3	MIDI入力の基礎 トランスポートパネルのショートカット、クオンタイズ、スナップとグリッドの設定、ベロシティの変更
4	MIDIの編集方法 ミュート、ソロ、音量設定、タイミングの微調整、フラム、ラフの表現
5	リズムパートの打ち込み コーストノートの表現
6	リズムパートの打ち込み パーカッション等の打ち込み、グルーブ感を打ち込みで表現する
7	ベースの打ち込み 低音楽器であるベースの打ち込み方法。演奏に即したMIDIの編集方法。デュレーションの設定。
8	ベースの打ち込み 低音楽器であるベースの打ち込み方法。演奏に即したMIDIの編集方法。デュレーションの設定。
9	ギターの打ち込み ギターの演奏を意識したMIDIの編集方法。プリング・ハンマリングのMIDI編集。
10	ギターの打ち込み ギターの演奏を意識したMIDIの編集方法。カッティング・コードのバックギングのMIDI編集で注意すべき点。
11	キーボードの打ち込み ピアノ系の打ち込み手法。
12	キーボードの打ち込み オルガンやシンセサイザーなどの打ち込み手法。
13	楽曲制作 メロディパートの打ち込み 1 オリジナル楽曲のプリプロ制作
14	テスト 前期試験
15	テスト返却 前期試験発表

授業の方法

講義 (演習) 実験・実技・実習

授業概要

曲作りの方法としてPC音楽ソフトを使用して簡単な音楽制作・打ち込みができるように学習します。SNS等でのオリジナル楽曲や動画配信も含めたものとして考えていきます。
<実務経験のある教員等による授業科目>

使用教材:

後期

到達目標

DAWソフト「Cubase」の応用力

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価・小テスト・その他)

授業計画

授業項目	実施内容
1	楽曲制作 前期復習オリジナルメロディの作成 1 オリジナル楽曲のプリプロ制作
2	楽曲制作 オリジナルメロディの作成 2 オリジナル楽曲のプリプロ制作
3	和声の理解 簡単なダイアトニックコードでメロディにコードをつける オリジナル楽曲のプリプロ制作
4	発展的なベースの打ち込み ベースのニュアンス付けアレンジ
5	発展的なギターの打ち込み ギターのニュアンス付けアレンジ 1
6	発展的なギターの打ち込み ギターのニュアンス付けアレンジ 2
7	発展的なキーボードの打ち込み キーボードのニュアンス付けアレンジ
8	レコーディング オーディオレコーディング
9	波形編集 オーディオの取り扱い方法。タイム・ピッチの変化の方法と音色の変化。
10	波形編集 オーディオの取り扱い方法。タイム・ピッチの変化の方法と音色の変化。
11	エフェクト設定 インサートとセンドの考え方と違い。実際的なリバーブの使用手法
12	エフェクト設定 インサートとセンドの考え方と違い。実際的なディレイの使用手法
13	エフェクト設定 実際的なEQの使用手法と考え方。ブースト、カットの概念
14	テスト 後期試験
15	テスト返却 後期試験発表・CD制作