



Contents

- ・【巻頭エッセー】
振り返って、いま、思うこと …小泉恵子 ●表紙
- ・【研究発表会】
ゲーム音楽とは何か ～発表への序章～ ●2～3
- ・新OPAC活用術! …二塚恵里 ●4～5
- ・館長室へようこそ ㊿ …古川聡 /
竹内道敬文庫の錦絵がWebで見られるようになります! ●6
- ・【私のおすすめ】 …樋口鉄平 阿部知花 ●7
- ・Information ●8

Parlando

ぱるらんど 「語りかけるように歌う」という意味の楽想記号です

No. 301

【巻頭エッセー】 振り返って、いま、思うこと

小泉 恵子

—「心の歌をいつまでも」—小さなカードに書き込まれたこのメッセージは、今から40年ほど前、恩師であり、本学でも教えていらした畑中良輔先生からいただいたお言葉です。当時私が大学4年生の冬、大学恒例の演奏会のソリストとして歌わせて戴く機会を賜った時、本番前の舞台裏でのことでした。

学部の4年間、先生とのレッスンは張り詰めた空気感のなか、それは密度の濃い時間でした。毎回のレッスンでは、始めに練習曲を1～2曲、次に新しい歌曲を最低2曲、さらに新しいアリア等を最低2曲、そして前回にレッスンして戴いた歌曲2曲、アリア2曲の暗譜、計8曲の歌を見て戴きました。1週間で新しい曲を4曲仕上げ、その翌週にはその4曲を暗譜していく形です。それもただこなすだけでなく解釈、発音、表現など戴いた諸注意を直しながら暗譜します。1回のレッスンが無事終わると、翌日からまた新しい4曲が待ち構えています。当然、不器用な私には、遊ぶ余裕も全くない、追い込まれる日々が続きました。

とにかく来週までに間に合うように勉強しなければなりません。今のようにインターネットも無ければ、スマホも、ましてYouTubeで調べることも出来ません。私の居場所のほとんどは、図書館か、音楽資料室、そして練習室でした。当時音源と言えば、レコードや録音テープでした。音源は聴いてはいけない、自分で楽譜をきちんと読み取らなければいけない、という考え方を大分後になってから聞きましたが、それからすると、私は随分といけないことをした学生だったと思います。片っ端から聴いていく音源の中からは、ぞくぞくす

ような歌、涙が出る歌、歌声だけでなく歌い手の息吹やピアノとの呼応まで感じられ、心の奮い立つひとときでした。世界中の多くの名歌手の演奏に出会い、触れ、どうしてこんな素敵な歌がうたえるのかしら?と何度も何度も夢中になって聴き込んだのを思い出します。

楽しい土日休日は返上でしたが、レッスンで1曲歌い通した後に「よーし。次!」と先生に言っていただけた時の喜びは何にも代えがたい幸せ、1週間の苦しみ?が吹き飛ぶ瞬間でした。そんな4年間を黙々と地味に過ごしたのですが、数えてみると、約400曲の歌を身体に通したことになります。それでもたったの400曲しか知らないのです。自分の選んだ音楽の世界の途方もなく深く広い事を実感しました。卒業してからは、国内外で、幸運にも多くの第一線で活躍の素晴らしい演奏家の方々と共演したり接する機会を得ましたが、その方々に共通するただ一つの事は、見えないところで常に大変な努力と勉強をなさっているところです。学生時代に先生から学ばせて戴いたことは、そのような方々に巡り合える、大きな導きとなり礎となりました。自分を甘やかすことなく最善の努力を惜しまないこと。安易な近道などないこと。何事にも誠実に、真摯な心を持つこと。とことん突き詰めたときのみやっと見える景色や真意。恩師の背中から学んだことは数限りないですが、「心の歌」の本当の意味を見つけられるまでこれからも、私は音楽と共に生きてゆくのだと思います。

●こいずみ けいこ 本学教授(声楽)



★ ゲーム音楽の成り立ち ★

コンピュータ・ゲームに音楽が流れるようになったのは、1970年代後半のことだった。その最初期の例として、1977年Exidy社のブロック崩しゲーム『サーカス』が挙げられる。このゲームでは、スタート時やミス時に短い単旋律が流れるが、プレイの最中は効果音だけになり、BGMは流れない。一方、翌年タイトーが発表し歴史的なヒットを打ち出したシューティング・ゲーム『スペースインベーダー』では、プレイ中「ズズズズズ」という、敵の動きに合わせた下降音型が繰り返され、敵が近づくにつれそのテンポは上がっていく。しかし果たして、これは「音楽」なのだろうか。

プレイ中にBGMらしいBGMが流れ続けるゲームは、1980年ナムコのアクション・ゲーム『ラリーX』によって実現される。その翌年に登場した後続作では、2和音の、よりメロディアスなBGMとなった。ナムコはゲーム音楽黎明期において主導的な役割を果たし、現在まで続く「ナムコ・サウンド」と呼ばれる伝統を築いてゆく。

ゲーム音楽のオリジナル・サウンド・トラックを収めた初めてのレコードは、アルファ・レコードが1984年に発売した『ビデオ・ゲーム・ミュージック』だ。やはりナムコが1980～83年の間に発表したゲームの、BGMとSE(効果音)を収録している。

★ ファミコンと音楽 ★

ファミリーコンピュータ、通称ファミコンが任天堂から発売されたのは1983年のことである。それまでの家庭用ゲーム機と比べると飛躍的にスペックが向上したファミコンだが、基本的に鳴らせる音は以下の4パートである。まずパルス波という主にメロディ・ハーモニーに用いる波形が2パートと、擬似三角波というベースとして用いられる波形が1パート、そしてノイズ発生装置をパーカッションとして用いたパートが一つ。

さて、この限られた音を使って、いかに曲を作るか。作曲家たちは驚くべき創意工夫の数々を見せた。単純な3和音や、省略形の7の和音のほか、「ソシラ」をGの9の和音として用いたり、二つの音を高速で反復させることで疑似的に和音を生み出したりして、複雑なハーモニーを表現することもあった。1985年任天堂の有名な『スーパーマリオブラザーズ』では、メロディとベースとパーカッションがうまくズレながら噛み合うように作られ、少ない音数で小気味よいグルーブ感を生み出している。1990年スクウェアの『ファイナルファンタジーIII』では、ノイズ用ではないパートに急な出力をかけることで無理やりノイズを発生させ、それをパーカッションとして用いるという作業まで採用された。

このように、作曲家たちが「いかにハード機の性能を限界まで引き出すか」ということに苦心していた中、1986年エニックスの『ドラゴンクエスト』の作曲家・すぎやまこういちが、オーケストラの音をイメージし、「パロック音楽のスタイルで」ゲームの曲を作った。今やそ

の音楽は、NHK交響楽団やロンドン・フィルをはじめ、名だたるオーケストラによって演奏されている。今年6月の国立音楽大学ファミリー・コンサート2018でも取り上げられたことは記憶に新しい。

現在ゲーム音楽は、オーケストラなどの演奏、クラシック的な鑑賞に堪え得る、「まともな音楽」としての地位を確立している。その一方で、音源チップ時代の「ピコピコ」と形容される音の魅力を新たな創作に取り入れた、チップチューンと呼ばれる音楽も展開されている。テクノから派生し、ポップスなどで広く用いられているほか、某動画サイトなどの同人音楽シーンでは、ゲームとは関係ない人気曲（アニメなど）をチップ音源風のサウンドでアレンジしたものが多く見られる。人々はチップ音源に、ノスタルジーだけではなく、類を見ない「究極のチープさ」とでも言うべき魅力を見出しているのだ。

★ ゲーム音楽の個性とは ★

「これはロックなのか」「ジャズなのか」といった議論はどんなジャンルにもあるもので、ゲーム音楽にも微妙なものも沢山ある。ゲーム音楽のアイデンティティとは何なのか。

一つはやはり、ハード機の音源に制約されること、つまりサウンド面での規定である。しかし今世紀に入る頃には、録音なり打ち込みなりでハードの外で作った楽曲データを、丸ごとゲームに用いられるようになった。オーケストラの録音でもそのままゲームで流せるようになったのだ。

だがしかし、ゲーム音楽には、他の音楽にはないもう一つの個性がある。それはゲームのプレイヤーから影響を受けるという、インタラクティブ性である。プレイヤーがクリアしたりミスしたりすると、そのための曲が流れる。新しいステージに進むと音楽も新しくなる。また1990年任天堂の『スーパーマリオワールド』では、プレイヤーの操作するマリオが登場キャラクターのヨッシーに乗ってステージを進む時、BGMにパーカッションが加わる仕組みになっている（ヨッシーから降りると音楽も元に戻る！）。2017年任天堂の『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』など今日のゲームでは、ミニマル・ミュージックや偶然性の音楽といった前衛音楽的なアイデアと緊密なプログラミングによって、高度なインタラクティブ性が実現されている。発表では映像を使って実例をお見せしたいと思っている。

しかし、その個性もサウンド・トラックとしてCDに収められると当然のように失われてしまう。結局は、ゲームに具えられた音楽、ゲームのために生み出された音楽が「ゲーム音楽」である、というのが市場においても一般的な認識なのだろう。

発表では、ゲーム音楽の歴史と現在、ゲームという文脈を超えて広がる音楽産業、そしてゲーム音楽作品の分析といった視点から、このジャンルの実像と魅力に迫る。

TOPIC

～イエロー・マジック・オーケストラ (YMO)とゲーム音楽～

「ゲームのオリジナルBGMを鑑賞用レコードとして出版する」ということを初めてやってのけたアルファ・レコードの『ビデオ・ゲーム・ミュージック』であるが、これをプロデュースしたのは、坂本龍一などが参加していたことで有名なYMOのメンバーの一人、細野晴臣であった。細野はナムコのシューティング・ゲーム『ゼビウス』のファンであり、1983年にその開発者と対談したことがアルバム制作のきっかけとなったアルバムはオリコンチャート初登場19位に入る快挙を達成した。

実はこれ以前に、YMOはゲームの音をアルバムに取り入れている。それは彼らの1stアルバム『イエロー・マジック・オーケストラ』の、なんと1曲目だ。ゲーム音楽オリジナルの形ではなく、『サーカス』のメロディと効果音を素材としたリミックスで、2曲目の『ファイアーラッカー』に繋がる作りになっている。同じアルバムには『スペースインベーダー』のリミックスも収録されている。黎明期のゲーム音楽にいち早く着目した彼らの慧眼は流石と言うべきだろう。

GAME MUSIC 研究発表会

会場 国立音楽大学 6-110

日時 12月13日(木)

18時開演



新OPAC活用術！

2018年9月から、図書館システムが変わってOPACが新しくなりました。

基本的な検索・出庫の方法から、今までなかった便利機能まで、新しいOPACのポイントをご紹介します。

どんどん使って、これからも図書館を活用してください！

● 資料を探す…キーワードを入力

前のOPACは、正確に入力して、特定の資料を見つけることが得意でした。新しいOPACは、大まかに入力して、たくさん見つけることが得意です。まずは以下の2か所を使って、作曲者、タイトル、出版者など、思いのまま入力してみましょう。スペースで区切って、複数のワードを入力できます。末尾に「*」(アスタリスク)をつけると前方一致となり、「*」の前までが同じワードを全て探せます。それぞれ特徴があるので、いろいろ試してみてください。



①クイックサーチ

(詳細検索の中央あたりにある「部分一致検索」も同じ)

資料のどこかに書いてある言葉を、そのまま探します。

○単語の一部でも、どこで区切ってもヒットします。

×日本語で検索すると、その通りの日本語が書いてある資料だけが出てきます。

②詳細検索の一番上のボックス

「タイトル・人名・出版者・番号など」

検索用に設定されたキーワードを探します。

×単語の一部や、不適切な位置で区切った言葉は、ヒットしません。

○日本語で検索すると、データが整っていれば、表記が異なったり、外国語だけで書かれたりしていても一緒に出てきます。

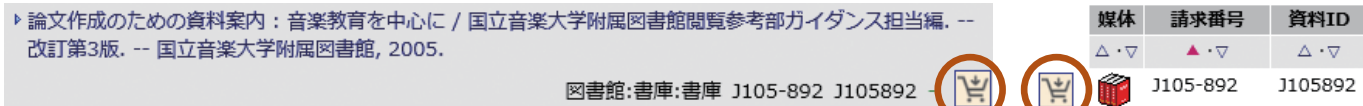
やってみると、こんな感じです。(2018年9月現在のヒット件数)

	①クイックサーチ	②タイトル・人名・出版者・番号など
ベートーヴェン	3165	5752
ベートーベン	192	5752
ベーとーべん	0	5752
beethoven	8233	8077
bee thoven	8233	0

	①クイックサーチ	②タイトル・人名・出版者・番号など
ソナタ	4955	18440
sonata	17545	10497
sonatas	15843	19758
sonat*	19159	22786

● 借りる…カートに入れて、カートを見て、出庫

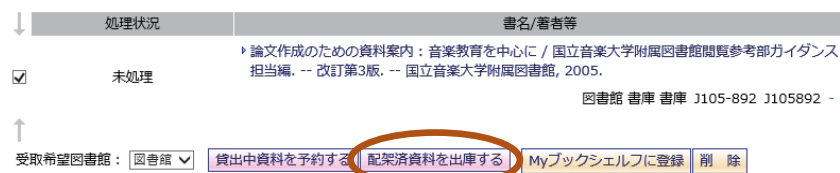
①借りたい資料のカードのアイコンをクリック。検索結果一覧画面や、1件ずつの詳細画面の下の方に出てきます。



②「カートを見る」ボタンをクリック。いつも画面の右上にあります。



③出庫したい資料を選んで「配架済資料を出庫する」ボタンをクリック。処理状況が「予約保管中」になったら完了です。



※出庫ができるのは、図書館内にあるOPACだけです。インターネットで見られるWebOPACでは、出庫のボタンは表示されません。

● 予約する…カートに入れて、カートを見て、予約

カートに入れてカートを見るところまでは、出庫と同じです。

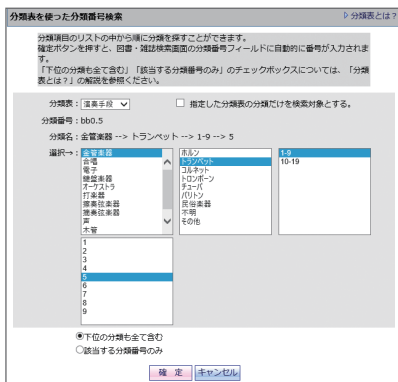
最後に、「貸出中資料を予約する」ボタンをクリックします。WebOPACでも予約できます。

● 探し方いろいろ…クリックして検索

・分類表

本のテーマや楽器の数から探します。

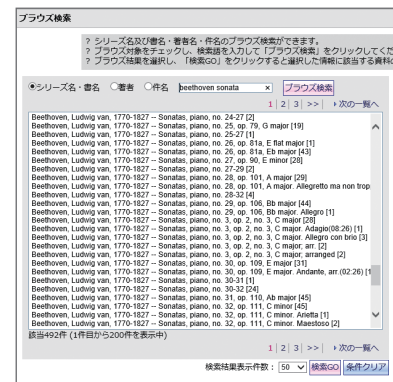
詳細検索の真ん中あたりで「分類表による番号検索」をクリックすると画面が開きます。分類表の種類(「音楽書」「一般書」:図書、「演奏手段」:楽譜・AV資料)を選んで、下のボックスをクリックしていきます。



・ブラウザ検索

タイトル、人名、件名を一覧から探します。

画面の上のバーにある「ブラウザ」をクリックし、対象を選んで手がかりとなる言葉を入力すると一覧が表示されます。作曲家とタイトルを結び付けた形で探せます。



・検索結果詳細画面のリンク

ヒットした資料の関連資料を探します。

検索結果詳細画面の中で、マウスのカーソルをあてると文字にアンダーラインが表示される項目は、クリックすると同じ人名や分類などの資料を探せます。



● 自分の利用状況を見る…MyLibrary

画面の右上にある「MyLibrary Login」ボタンをクリックしてログインすると、「貸出・予約の状況」欄に、自分が借りている資料、予約している資料が表示されます。

「貸出延長」ボタンをクリックすると、3回まで貸出期間を延長できます。

「貸出履歴を見る」をクリックすると、今までに借りて返却した資料を確認できます。

予約中の資料の「返却 / 保管期限」に日付が入っていたら利用可能になっています。番号をメモしてカウンターにお越しください。



● お気に入り保存する…Myブックセルフ

MyLibraryの中に「Myブックセルフ」があり、検索結果や検索条件を保存できます。

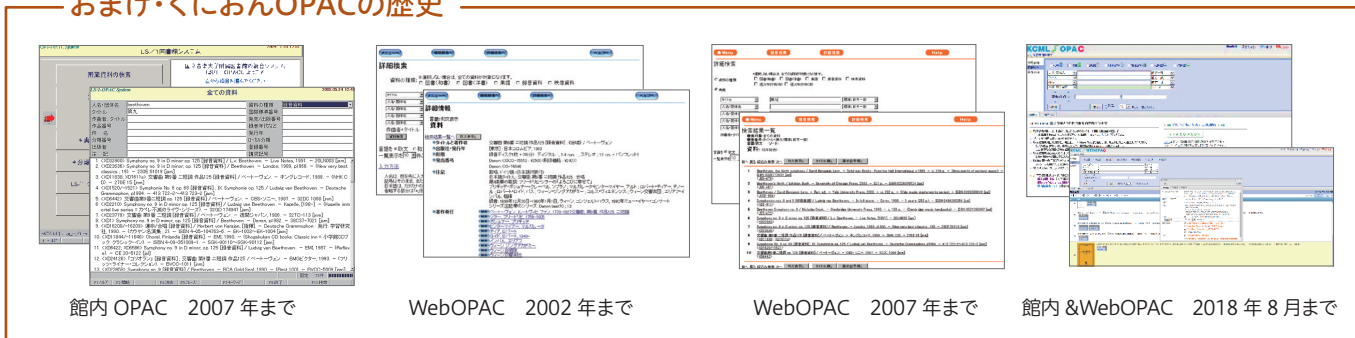
検索結果画面などに現れる「ブックセルフに登録」ボタンをクリックすると、ここに追加されていきます。右上にある歯車アイコンをクリックするとラベルをつけることが可能なので、論文に使った本、特定の編成の楽譜、など自分のテーマで整理できます。

「新着アラートメール配信」をONにしておくと、同じ条件の資料が新しく利用可能になった時にメールでお知らせが届きます。

Myブックセルフのほかにも、検索結果を自分宛てにメールで送ったり、印刷やダウンロード(WebOPAC 限定)したりする機能もあります。



— おまけ・くにおんOPACの歴史 —



館長室 ◆ ようこそ 30

『襷をつなぐ』

図書館長 古川 聡

私が欠かさずに見るスポーツに箱根駅伝がある。シード校に加えて、立川にある国営昭和記念公園で10月に開催される予選会を通過したチームが、東京駅近くの大手町から箱根芦ノ湖を目指して周囲の声援の中をひた走る。平坦な所でもあの速さで走り続けることに敬服するが、箱根の坂道でさらにスピードアップして駆け上っていく様子は圧巻である。この駅伝に出たいがために東日本の大学に進学してくる人の気持ちもわかるような気がする。

駅伝は過酷なスポーツだと思う。大手町を出発してから中継地点ごとに襷を手渡し、再びその襷を大手町まで持ち帰ることを目指して走る。往復で10人の走者の汗がしみ込み、選手たちにとっては命の次に大事なものだろう。だが、体調を崩しペースダウンしてトップから大きく遅れると、待ち構えているのは繰り上げスタートである。中でも9区を任された走者のすぐ目の前で規定時間になり、10区の走者が別の襷を手にして走っていく姿には辛いものがある。

私は小学校5年生の頃に急速に身長が伸びた。子ども料金で電車に乗って、いつもいぶかしがられた。運動能力に長けている訳ではな

いが、同級生の一步より私の一步のほうが格段に広く、結果として速く走れることになる。そのため全学年が紅白に分かれて行うリレーの選手にも選ばれた。ひとつ前の走者から右手でバトンを受け取り、それを左手に持ち替え、確実に次の走者に手渡し。手渡しがあまくないと、次の走者はバトンにばかり注意が向いて走るのがおそろくなる。そうならないといけない、走るよりバトンの受け渡しの練習を繰り返した日のことをしっかりと覚えている。

国立音楽大学の教員になり18年近くが経つ。その中の8年間を図書館長として過ごすことができた。前任の館長から襷を受け取り、1周4年の館長職を2周走ったことになる。駅伝では監督が先導車に乗ってアドバイスをするが、私の場合は日々図書館職員からの叱咤激励を受けながらの走りであった。前任者から受け継いだ課題、そして新たに生まれた課題、それらの解決を目指しながら職員のみなさんと歩んだ8年はどのようなであっただろうか。客観的に成果を見つめ、残された課題の解決をお願いしながら次の館長にしっかりと襷をつなげていくこと、それが今の私の務めである。

当館貴重資料
関連記事

竹内道敬文庫の錦絵がWebで見られるようになります！

国立音楽大学附属図書館には、竹内道敬文庫という近世日本音楽に関する貴重資料があります。三味線音楽を中心に、錦絵、正本、番付など1万点を超す膨大なコレクションです。

国立音楽大学で1997年まで教鞭を執られた竹内道敬先生は、研究のために長年に渡り蒐集された資料を図書館にご寄贈くださり、竹内道敬文庫として活用させていただいています。図書館では、大学創立90周年(2016)事業としてこの竹内道敬文庫のうち、錦絵を整理し『竹内道敬文庫錦絵図録目録』を刊行しました。それに合わせて、Webでも錦絵を閲覧できるよう準備を進めています。ご寄贈時の「より多くの方に見ていただけるようにする」という竹内先生との約束を、Web公開することで実現するためです。

運用開始については、2018年末を予定しています。自宅からも閲覧できるようになりますので、是非ご覧ください。Webでの閲覧は、実物では読みにくい文字も、自由に拡大することができるので、研究時にはとても便利です。祭礼の錦絵には、色々な楽器も描かれています。小さな楽器を確認する場合にも、この拡大機能はとても便利です。「歌舞伎」に興味がある方も是非、錦絵をご覧ください。「江戸時代」が近く感じられるようになるかもしれません。



私のおすすめ

ジョン・ケージの『サイレンス』

図書

大学院音楽研究科博士後期課程音楽研究専攻（創作）2年 樋口鉄平

ジョン・ケージ(1912-1992)という音楽家の名前をどこかで聞いたことのある方は少なくないと思います。「沈黙」の音楽として《4分33秒》を発表した作曲家、ピアノの内部の弦にボルトやネジを挟み込み、ゴングを水に浸し、磁気テープを切り刻んだ技術革新者、キノコの採集者、もしくは奇人あるいは変人など、人によって抱く様々なケージ像があると思います。ですが、著作家としてのジョン・ケージは日本ではほとんど知られていません。

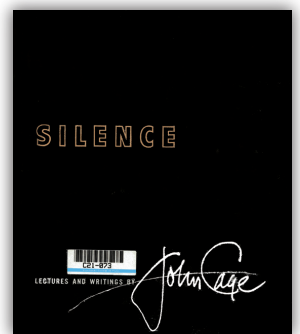
ジョン・ケージは1961年に『サイレンス』、つまり「沈黙」の名を付した著作集を出版します。この本は現在までに40か国語以上に翻訳され、50万部以上を売り上げるベスト・セラーとなりました。私が学部生時代に初めてこの本を読んだ時、それまで抱いていたケージ像とのあまりの違いに驚いたことを覚えています。

ケージの数々の美学的思想が記された同書を初めて読む方は、その内容の革新性のみならず、ケージの教養の深さ、文体の美しさにも驚かされることと思います。キノコを偏愛した奇人・変人といったステレオタイプのケージ像をお持ちの方は、きっとこの本を

お読みになれば、それらを凌駕する20世紀の一人の巨人の姿をそこに認めるだろうと思います。実際、ケネス・ゴールドスミスのように、現在ではケージの著作集『サイレンス』に文学的価値を認めるアメリカの詩人たちも少なくありません。

しかし、ケージの『サイレンス』の最も素晴らしい点は、その読者に開かれた解釈の可能性の多様さにあるのではないかと思います。1960年代の出版当時には世界中の芸術家を熱狂させた美学的思想の書であり、1980年代以降にはその文学的価値を再評価されるに至った『サイレンス』は、現在でもそれぞれの読者に対し、常に新たな読み直しを呼び掛け続けています。この本を手にする方はきっと、誰もが各々の琴線に触れる点を見出すことができる、『サイレンス』のそうした広大な世界に是非触れていただきたいと思います。

Cage, John.
Silence. Connecticut:
Wesleyan University Press,
1961.
請求記号●C21-073



ひぐち てっぺい ● この大学に来て1年半が経ちましたが、膨大な資料にアクセスできる国立音楽大学附属図書館には毎日のように通っています。

オペラの中の人々

図書

演奏・創作学科声楽専修 3年 阿部知花

最近流行りのあの曲、最初はそんなに好きではなかったのにいつの間にか、よく聴くお気に入りの曲になっていた。こんな経験はないだろうか。無関心だったこと、嫌いなものが、興味のあること、好きなものになっていたなど…。明確なきっかけが無かったとしても、その過程には何かしらの出会いがあり、人の気は変わっていくのだと思う。今回は、私がその過程で出会った、一冊の本について紹介する。

私は大学に入学してオペラにふれるようになった。オペラは歌うだけでなくお芝居もしなければならない。私は芝居をするためのキャラクター研究という点でとても悩んだ。その時に出会ったのが『モーツァルトオペラ人物事典』である。この本は、モーツァルトのオペラ「フィガロの結婚」や「コジ・ファン・トゥッテ」などのオペラに出てくる人物、一人ひとりに焦点を当て書かれている。そのため、キャラクターの性格や感情が音楽でどのように表現されているかなども書かれていて、私が悩んでいたキャラクター研究においてとても参考になった。

この本との出会いもあって私はオペラが好きになった。モーツァル

トのオペラに出てくる、「フィガロの結婚」のスザンナと「コジ・ファン・トゥッテ」のデスピーナは同じ小間使いの役でも性格は全く違い、演じ分けることに面白さを感じる。また、アリアに関して複数のアリアを歌う役はそのアリアに含まれる感情、その感情が変化し次のアリアにどのようにつながるかなど、考え出すときがないオペラにとても魅力を感じる。

モーツァルトのオペラにふれて、どのように演じ表現すればいいかと迷ったときには、この本にヒントがあるかもしれない。是非、手に取ってほしい。

私にとって図書館の本との出会いは新しいことへの挑戦にもつながる。入学してからどれほどの本が私に成長のきっかけを与えてくれただろうか。これからも多くの人に素敵な出会いを与えてくれる図書館であると願って…。

モーツァルトオペラ人物事典 / ヨアヒム・カイザー著 小野寿美子[他]訳 柏書房 1991
請求記号●C54-746[他]



あべ ちはる ● 秋はライブラリーホールから見える紅葉を見つつ、楽譜や辞書とにらめっこするのが好きです（笑）

Information

冬休み貸出

冬休み貸出が12月1日(土)から始まります。返却日は1月21日(月)以降になります。楽譜や本、CD(学内者のみ)などを長く借りられますのでご利用ください。

「新潮文庫の100冊」2018を追加

今年の「新潮文庫の100冊」の中から、昨年度までに購入していないものを追加します。場所はスタディルームで、貸出期間は2週間です。ぜひご利用ください。

資料の返却前に確認を

「パート譜が不足」「CDや解説書が入っていないかった」など返却時のトラブルがしばしば見られます。これらの場合、返却処理ができません。返却前には今一度資料が揃っているか確認をお願いいたします。また、借りた際に資料の状態に不自然な点がありましたら、カウンターまでお知らせください。

資料の水濡れに注意

返却された本や楽譜、CDケースが水で濡れていることがあります。資料を傷めますので、雨の日はビニール袋に入れる、ペットボトルと一緒に入れ物で持ち運ばないなど、資料が濡れないようご注意ください。

長時間の離席、ご注意ください!

盗難に会う危険がありますので、長時間席を立つ時は荷物を持ってください。また、荷物を置いての席取りはご遠慮ください。

5分間ガイダンス

休み時間を利用して5分間でワンポイントレッスンを体験する事ができます。1人から体験可能なので個人でもグループでもOKです。お申込みは図書館2Fメインカウンターまで。

図書館活動報告

<展示・企画棚>

『明治150年』

10月1日(月)～30日(火)

2018年は明治元年(1868年)から150年にあたります。近代国家として発展し、人々の生活や文化など様々な変化のあった明治時代は、音楽の面ではどのような時代だったのでしょうか?西洋音楽における1868年のできごとと、日本の明治時代の作曲家を中心に、関連資料を展示しました。

<出張展示>

図書館では、大学イベントに合わせて会場で資料を展示する「出張展示」を行っています!

9月15日(土)、16日(日)

いい声だそう!国立音楽大学声楽ワークショップ2018

@新一号館オペラスタジオ、合唱スタジオ

10月5日(金)

アルゼンチンタンゴ・コンサート

～ポピュラー音楽と芸術音楽の狭間で～

@楽器学資料館

<ガイダンス>

9月18日(火) 沼口隆先生ゼミガイダンス

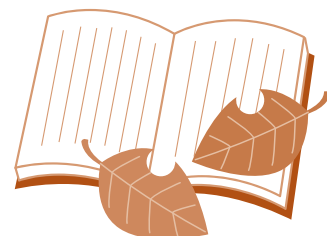
(研究法Ⅰ 大学院修士課程1年)

10月12日(金) EBSCOhost使い方ガイダンス

10月12日(金) 早稲田みな子先生クラスガイダンス

(原書講読(英語))

10月18日(木)、23日(火)、25日(木) OPAC 10分ガイダンス



■ 表紙: 山田絵未 武蔵野美術大学造形学部工芸工業デザイン学科3年

■ 発行: 国立音楽大学附属図書館

■ 編集担当: 高橋京子・宮部真砂子

■ 国立音楽大学附属図書館

<https://www.lib.kunitachi.ac.jp>

E-mail info_lib@kunitachi.ac.jp