

## バレエ《くるみ割り人形》を題材とした 学際的な音楽のコラボレーション

—— 伝統楽器と電子テクノロジーを含む音楽と身体表現・物語の関わり合い ——

企画・学際領域：壽 谷 静 香（福岡女子短期大学）

フルート：竹 澤 栄 祐（埼玉大学）

尺八：筒 石 賢昭山（東京学芸大学名誉教授）

電子テクノロジー：中 西 裕（就実大学）

三味線・ヴァイオリン：中 山 由 美（お茶の水女子大学附属中学校）

物語（国語教育）：安 居 總 子（元岐阜大学）

コーディネータ：安久津 太 一（岡山県立大学）

### 1. はじめに

本企画では、Small（1998）によるミュージッキング哲学の実践的モデル開発を目的とし、チャイコフスキー作曲《くるみ割り人形》の音楽を題材としたワークショップ形式の発表を行った。具体的には伝統楽器や電子テクノロジーを含む器楽と身体表現、物語の関わりを通して、ミュージッキングの実践を試行した。

### 2. ワークショップの流れ

90分間のワークショップは、以下の流れで実施された。まず本研究の特色の一つである電子テクノロジーの紹介を中西が担当した。その後《行進曲》をDJ用コントローラのボタンを用いたフレーズ送りで演奏し、音源に乗せて壽谷が全員を対象とした行進のウォームアップを行った。続いてミュージッキングのグループワークが行われた。グループは、電子テクノロジー班は中西が、器楽班として筒石（尺八）、竹澤・中山（フルート）、安久津（ヴァイオリン）、物語班は安居が、身体表現は壽谷が担当した。最後に各部門が参加して通して生演奏及び音源に合わせて作品を表現した。

### 3. 考察とまとめ

以下が各班で挙げられた考察である。電子テクノロジー班は、主題前半4小節をAフレーズ、後半4小節をBフレーズとして、A・Bともに3種類の異なる演奏形態の音源を用意した。ボーカロイド・ヴァイオリン・オーケストラの3種類から即興的に好きな音色を選んで演奏することができた。他に効果音も用意し、数名の参加者がAフレーズ・Bフレーズ・リズム・効果音などを即興的に演奏し、完成度の高い器楽合奏に参加する方法を体験できた。

器楽班のフルートは、音を出すための補助ツールとして、ニューモプロ・フルート練習器具「PNEUMO PRO」を使用した。上から2番目のプロペラが回るような角度で吹きこむことができれば音を出せるアンブシュアと判断できる。次に、管をつないで音階の運指を習得した。フルートの運指はソプラノリコーダーとほぼ同様であるため、日本の学校音楽で全員が会得しているリコーダーの学習経験が生かせる。今回の参加者は発音、運指、共にスムーズに進めたため、《葦笛の踊り》のオーケストラスコアからチェロパートを選び、練習を経てミュージッキングに臨んだ。また、初心者用の楽譜がなかったた

め、その場でタブレット (iPad Pro) を用いてスコアをダウンロードし、対象者のレベルにあわせて演奏する箇所を指示して演奏してもらった。

器楽班の尺八は《アラビアのおどり》をピアノと共に担当したが、音を出しやすくするために、特別なアダプターをつけ、比較的緩やかな曲の感じを壊すことなく、初学者でも抵抗なく吹けるようにした。(F-D) の繰り返し、(B♭-C-D-D-D-C-D-C-B♭) 等音の出しやすいパートに集中させることで担当者全員が楽しめた。

器楽班のヴァイオリンは経験者が多かったが、初学者向けの開放弦のみで演奏に参加できるように楽譜を準備し、合奏に参加することを優先する弦楽器教育のアプローチを紹介できた (Akutsu 2017)。

身体表現班は特に《トレパーク》の曲の構成を意識して振り付けを行うと同時に、《花のワルツ》は即興性を重視して曲への反応としての動きを取り入れることができた。このように同じ身体表現であっても、繰り返し聴くことで振り付けを考案する場合と、即興的な反応を重視する場合があります、これら双方がミュージッキングの枠組みの中で可能となった。

以下が竹澤 (フルート) によるワークショップ全体を通しての考察である。

そもそも音楽はその歴史を鑑みても、音楽のみでは存在しない。つまり踊りなどの身体表現、美術、演劇や文学とともに存在してきた。そして、楽譜通りに演奏しなくてはならないという演奏の歴史もごく浅く、演奏は即興的に行われてきた。

ただ、即興も何の規則もなしに行われるのではなく、今回の《くるみ割り人形》のように、題材やある決まり事をもとに演奏などが行われなくては、收拾がつかなく、とりとめのないものになってしまう。一つの枠組みの中で、音楽、演劇、踊

りが即興的に行われた今回の試みは、参加者すべてが達成感を得ることができ、成功したといえるだろう。

また、安居 (国語教育) は以下のように考察した。

本実践は、すでに創られた作品から、新しい作品を創る行程に教育性を見出す、実験的提案とみた。作品理解と構想・構成・実演に至るまでを「学び」の行為として捉えると以下のことがいえる。

1. 聴く力。観賞力の向上。このことは参加形態を問わず、全参加者の学びに対していえる。
2. 即興的に創る力。時、場、人物の設定、構成、人物のキャラクター、表現のための語彙力、そのためにイメージする力。語彙力が日常的に求められるが、逆に音楽体験を通して学習者一人一人の学びが開かれるだろう。
3. 「学び」の過程に、作品の内容理解と学習目標の共有、創作の意図を共有しながらの協働があり、学びの本質やワクワク感があった。

総じて、学習のコミュニケーションを通じて、これからの Society 5.0の社会に向けて、学習者が自立してものが考えられ、表現できる人になる、多様性を見据えた教育の志向性があるとみた。

## 引用・参考文献

- Akutsu, T. (2017). Constructing a fast protocol for middle school beginner violin classes in Japan. *International Journal of Music Education*. International Society for Music Education. 36(1), pp.96-107.
- Small, Christopher (1998). *Musicking: The Meanings of Performing and Listening*. Middletown: Wesleyan University Press.

文責：壽谷 静香 (福岡女子短期大学)