

日本音楽即興学会 第 15 回学術大会

The Japanese Association for the Study of Musical IMprovisation
The 15th Annual Conference

大会テーマ

即興演奏の身体化

Embodiment of Improvisation

2024 年 1 月 20 日(土) , 1 月 21 日(日)

八王子学園都市センター 第3・第4セミナー室
八王子 Match Vox

目次

- 02 ご挨拶
 大会実行委員長：田中路
- 03 プログラム
- 06 研究発表 1～3
 北原鉄朗「即興演奏システム JamSketch の社会応用の可能性」(司会：若尾裕)
 安藤大地「クラシック演奏家のジャズ即興演奏習得過程の記録と考察 第2報」
 (司会：若尾裕)
 長谷川諒「メタ音楽としての集団即興カードを用いた集団即興演奏《GMIC》の紹介とその教科教育的意義」(司会：若尾裕)
- 09 基調講演
 谷正人「イラン音楽における即興」(司会：田中路)
- 10 パフォーマンス発表 1～4
 木下和彦，古田このみ，千葉玲遠「手回しオルゴールを用いた即興演奏の可能性」
 (司会：長谷川諒)
 バーバラ・アスカ，西園寺スペルマ，塩野浩一，PikoPiko Factory
 「SPRESENSE と MESH で自作した「ゆる楽器」を使った即興演奏」
 (司会：長谷川諒)
 寺内大輔「即興演奏を伴うカードゲーム《クロマク》(仮) 開発のためのテストプレイ」(司会：長谷川諒)
 落梟子，平野砂峰旅「マイクロホンとスピーカによるハウリングを用いた
 「AtmosPhone」による即興演奏」(司会：長谷川諒)
- 14 ワークショップ
 ササマユウコ「即興とは何か～関係性の音楽(リレーショナル・ミュージック)として」(司会：若尾久美)
- 15 研究発表 4, 5
 長嶋洋一「Embodied Sound in the Virtual」(司会：落梟子)
 石原興子「即興音楽によるアウトリーチ活動についての一考察 ～音楽療法士養成教育における専攻生への影響～」(司会：落梟子)
- 17 ラウンドテーブル
 田中順子，若尾裕，岩本象一，吉川寿人「ワークショップ〈イムズミュージック〉
 がもたらしたもの」(司会：安藤大地)
- 18 学会賞授与式 2022 年度日本音楽即興学会賞
- 19 JASMIM マッチングプロジェクト
- 20 日本音楽即興学会 設立主旨
- 21 入会のご案内
- 22 日本音楽即興学会 会則
- 23 JASMIM ジャーナル 投稿規程
- 25 日本音楽即興学会学会賞規定
- 27 大会実行委員会・学会役員・委員

ご挨拶

この度は日本音楽即興学会（JASMIM）第15回大会にご参加いただきありがとうございます。

今回の大会テーマは、「即興演奏の身体化」です。大会実行委員会企画として、イラン音楽の研究者・演奏家の谷正人さんに基調講演をお願いいたしました。ご専門のイラン音楽における即興について、また、その教育現場での実践についてご講演いただきます。

本大会に向け、谷さんや実行委員会で議論する中話題になったのは、即興ができるようになる、とはどういうことか？ということでした。例えばクラシック音楽専攻の学生がイラン音楽の即興を初めて経験する時、なかなかそれらしくならない、という場面があります。イラン音楽の即興をイラン音楽たらしめるには、その様々な演奏規則や奏法を理解するのはもちろんのこと、イラン音楽らしさを身体で体得することが必要になるということです。

「それらしくなる」ということを重視するのは、特定の音楽文化の即興を目指す場合の話ですが、即興に向き合うとき、私たちがその演奏を身体化させ、ある程度無意識に演奏を成り立たせていることは、多くの即興に共通なのではないでしょうか。今回のテーマ「即興演奏の身体化」は、即興に関心をもつすべての人と共有できるテーマとしてとても興味深いものです。研究発表はもちろんパフォーマンス発表においても、それぞれの演奏がどのようにパフォーマーに身体化されてきたのかを考えてみたいと思います。

本大会は、コロナ禍以降4年ぶりの対面（ハイブリッド）開催です。実行委員の想定よりも多くの方に参加申込をいただき、皆さんが対面での大会を心待ちにされていた様子を実感し、実現できる喜びをかみしめております。また、今回は学会初の東京開催となります。この機会に研究の成果、パフォーマンスの楽しみを共有できる仲間の輪がますます広がることを期待しております。

日本音楽即興学会第15回大会実行委員長 田中路

プログラム

1月20日(土)

会場：学園都市センター 第3・第4セミナー室

11:00- 受付開始

11:50 開会挨拶

12:00-12:30 研究発表1

北原鉄朗

「即興演奏システム JamSketch の社会応用の可能性」

12:40-13:10 研究発表2

安藤大地

「クラシック演奏家のジャズ即興演奏習得過程の記録と考察 第2報」

13:20-13:50 研究発表3

長谷川諒

「メタ音楽としての集団即興

ーカードを用いた集団即興演奏《GMIC》の紹介とその教科教育的意義ー」

14:10-15:40 基調講演

谷正人

「イラン音楽における即興」

15:50-16:40 総会

※各自移動をお願いいたします

会場：八王子 Match Vox

18:00-18:45 パフォーマンス発表 1

木下和彦, 古田このみ, 千葉玲遠
「手回しオルゴールを用いた即興演奏の可能性」

18:55-19:25 パフォーマンス発表 2

バーバラ・アスカ, 西園寺スペルマ, 塩野浩一, PikoPiko Factory
「SPRESENSE と MESH で自作した「ゆる楽器」を使った即興演奏」

19:35-20:20 パフォーマンス発表 3

寺内大輔
「即興演奏を伴うカードゲーム《クロマク》(仮) 開発のためのテストプレイ」

20:30-21:00 パフォーマンス発表 4

落晃子, 平野砂峰旅
「マイクロホンとスピーカによるハウリングを用いた「AtmosPhone」による即興演奏」

1月21日(日)

会場：学園都市センター 第3・第4セミナー室

10:30- 受付開始

11:00-12:00 ワークショップ

ササマユウコ

「即興とは何か～関係性の音楽（リレーショナル・ミュージック）として」

13:00-13:30 研究発表4

長嶋洋一「Embodied Sound in the Virtual」

13:40-14:10 研究発表5

石原興子「即興音楽によるアウトリーチ活動についての一考察
～音楽療法士養成教育における専攻生への影響～」

14:20-16:00 ラウンドテーブル

田中順子, 若尾裕, 岩本象一, 吉川寿人

「ワークショップ〈イムズミュージック〉がもたらしたもの」

16:10-16:40 閉会式・表彰式

研究発表 1

1月20日(土) 12:00-12:30

司会：若尾裕

【タイトル】

即興演奏システム JamSketch の社会応用の可能性

Possibilities for Social Applications of Musical Improvisation System "JamSketch"

【発表者】

北原鉄朗 / Tetsuro Kitahara

【要旨】

JamSketch とは、旋律概形（メロディの大まかな形を曲線として表したものを）を入力インタフェースとした即興演奏システムである。ユーザがマウスなどを使って画面に旋律概形を描画すると、それに沿ったメロディをシステムが即座に生成し、伴奏に合わせて再生する。これにより、ユーザはあたかも即興演奏をしているかのような気分を味わえる。旋律概形は、調、コード、スケールなどに関する知識を一切使わずに描くことができ、コードやスケールに合った音高選びはシステムが行う。本発表では、このシステムを活用してどのような試みができるかを議論する。現在、次の3つの応用を考えている。いずれも構想段階であるが、各々の課題や可能性について時間の許す限り議論したい。

【応用1】教育への応用 小中学校における音楽教育において音楽表現の探求は簡単ではない。JamSketch を用いることで、特別な知識がなくても様々なメロディを能動的に試行錯誤できるようになるであろう。ジャンルを子供向けにしたり、慣れに従って生成できるメロディの自由度を徐々に上げるなど、様々な工夫を行うことで、楽しみながら音楽表現を探求するツールとして活用できると思われる。

【応用2】福祉への応用 旋律概形は座標さえ指定できれば入力できるので、アイトラッカーを使えば四肢を使わなくても可能である。そこで、以前、四肢を使わなくても旋律概形を入力できる JamSketch Eye を試作した。四肢が使えなくなった人が即興演奏を楽しむ手段として有用と期待できる。

【応用3】観客参加型セッションへの応用 ジャムセッションでは、演者が順番にソロを回すことがよく行われる。JamSketch を複数の携帯端末で使えるようになれば、音楽知識のない観客もソロ回しに参加できる可能性がある。そのような試みを進めることで、演者と観客の垣根のないセッションを実現できると考えられる。

【タイトル】

クラシック演奏家のジャズ即興演奏習得過程の記録と考察 第2報
A Record and Consideration of Classical Music Performers' Process of Learning
Jazz Improvisation, 2nd Report

【発表者】

安藤大地 / Daichi Ando

【要旨】

発表者は、発表者自身のサクソによるジャズ即興演奏習得演奏の過程の記録と分析を、長期間継続して行っている。2018年度の第1報では、(1-1)クラシック奏者がジャズ即興演奏する時に陥りがちな「多くの旋律がダイアトニックスケールの順次進行のみ」である状態から、コードネームと音名を意識しながらの徹底的なアルペジオの練習によって脱することができたこと、(1-2)ジャズ即興演奏習得で頻出する「コードに即した旋律をたくさん覚えてそれを実際の曲に当てはめる練習」が上手いかなかったことを報告した。その後も継続して記録と分析を進めている。本発表では、B管の楽器を用いて、(2-1)ある1曲のコード譜をin Cで見ながら5度始まりや7度始まりのアルペジオのみのフレーズを階名を頭の中で歌いながら演奏する訓練、(2-2)同じ曲の即興演奏中で、同じようにin Cのコード譜を見ながらオルタードテンションの階名を頭の中で歌いながら即興演奏旋律する訓練、(2-3)4つのキーからなる4曲ブルースの曲中で、同じくin Cのコード譜を読みながらブルーノートスケールを順次進行で演奏したり、高低に移動させる訓練、の3つを行うことにより、3度跳躍4度跳躍を主にした即興演奏、オルタードテンションや半音移動を取り込んだ即興演奏が可能になった。また、その後Es管に持ち替えて前記(2-1)~(2-3)の訓練を進めた時に、根音の移調後の階名はコードネームの視覚情報から即座に思い浮かぶようになった時期に、根音を前提にして行っているはずのオルタードテンションの階名が短時間では思い浮かばなかった。同じ訓練をギターで行っていた時には起きなかった。このことから、発表者はin Cのコード譜を移調する操作が即興演奏時に大きく省略され、コードネームの視覚的な情報から直接コード構成音やオルタードテンションの階名や指の動作を導き出せるようになっていた可能性がある。

研究発表 3

1月20日(土) 13:20-13:50

司会： 若尾裕

【タイトル】

メタ音楽としての集団即興

ーカードを用いた集団即興演奏《GMIC》の紹介とその教科教育的意義ー
Group Improvisation as Meta-Music: An Introduction to Group Musical
Improvisation with Cards (GMIC) and Its Educational Significance

【発表者】

長谷川諒 / Ryo Hasegawa

【要旨】

本発表は、発表者が開発した集団即興演奏の技法である《GMIC (Group Musical Improvisation with Cards)》の実践事例を紹介し、その音楽科教育的意義について仮説的に論じることを目的とする。発表者はこれまでサインを用いた指揮付き集団即興演奏であるサウンドペインティング (Soundpainting) に注目し、実践者への質的研究を通してその教育的意義について検討してきた。その中で、実践者が「記憶・反応の難しさ」、「即興的創作の難しさ」、「自己開示の難しさ」について直面すること、そしてサウンドペインティングにはそれらの難しさを克服させるような機能が内在していることを指摘してきた。一方で、サウンドペインティングは教科教育という文脈において必ずしも最適な技法であるとは言い難い。例えばサウンドペインティングで用いられる膨大なサインの体系は「記憶・反応の難しさ」の要因となっているが、これは時間数の限られた音楽科においては忌避される要素になる。とはいえ、一切のルールを排除したフリー・インプロヴィゼーションには「即興的創作の難しさ」の克服を支援する機能が内在しておらず、教科教育の場で実践するには一定の配慮を要する。《GMIC》は、サウンドペインティング研究を通して得られた知見をもとに、音楽科教育における実践可能性を考慮して開発された集団即興演奏技法である。本発表では《GMIC》の基本的なシステムについて解説するとともに、小学生向けのワークショップでの活用事例やその成果発表会での映像記録を紹介し、教科教育における《GMIC》の活用可能性について言及する。そして最終的に、《GMIC》のような集団即興演奏が、様々な音楽文化における規範を相対するためのメタ音楽として機能すること、そして、そのようなメタ音楽的实践を通して既存の音楽文化に対する非他律的態度を醸成することこそが音楽科における重要な目的のひとつになりうることを論じる。

※映像資料について使用許可を得ています

基調講演

1月20日（土）14:10-15:40

司会：田中路

【タイトル】

イラン音楽における即興

【講演者】

谷正人 / Masato Tani

【講演者プロフィール】

イラン国立芸術大学（サントゥール）卒業。京都市立芸術大学大学院修士課程及び大阪大学大学院文学研究科博士後期課程修了（音楽学）。現在、神戸大学大学院人間発達環境学研究科人間発達専攻表現系講座准教授。著書に『イラン伝統音楽の即興演奏—声・楽器・身体・旋法体系をめぐる相互作用』（スタイルノート 2021年）『イラン音楽—声の文化と即興—』（青土社 2007年、第25回田邊尚雄賞受賞）など。2024年2月に Trans Pacific Press よりこれまでの研究成果をまとめた英語書籍を出版予定。1998年第1回イラン学生音楽コンクールサントゥール独奏部門奨励賞受賞。最近の主な演奏実績に

- ・セガゲーム「ソニックフロンティア」サウンドトラックにおけるサントゥール演奏 “Ares Island 1st-7th Mvt” 全7曲参加
 - ・神戸学院大学グリーンフェスティバル「イラン音楽の世界～レクチャー・コンサート」2022年6月24-25日
- などがある。

<http://www2.kobe-u.ac.jp/~tanimast/>

パフォーマンス発表 1

1月20日(土) 18:00-18:45

司会：長谷川諒

【タイトル】

手回しオルゴールを用いた即興演奏の可能性

Possibility of improvisation using a hand-cranked music box

【発表者】

木下和彦 / Kazuhiko Kinoshita

古田このみ / Konomi Furuta

千葉玲遠 / Reon Chiba

【要旨】

発表者らは、音楽科と技術科が持つ実践上の課題の解決へ向け、協働によって手回しオルゴールを開発し、さまざまな場で実践している。我々が開発した手回しオルゴールは、シリンダー・ピン・ハンマー等で構成されている。ハンドルを回すとシリンダーが回転し、シリンダーに刺さっているピンがハンマーを持ち上げる。さらに回転させるとハンマーが落下し、楽器等を叩くことで音を鳴らす。シリンダーは16角柱とし、1回転させると4/4拍子を4小節奏でることができる。また、ピンは回して固定でき、学習者が自由に音楽をつくることが可能である。さらに創作の可能性と技術への興味を引き出すことを目指し、オルゴールの結合には歯車やチェーンを使用している。手回しオルゴールは様々な可能性を秘めている。既存の楽曲の演奏に留まらず、身近なモノや自然物等多様な音素材を用いることにより様式的規範に捉われない演奏もできる。また、演奏が「回す」という行為に集約される点でユニバーサルデザインな楽器でもある。手回しオルゴールの演奏は即興性に根ざしている。オルゴールが奏でる音楽は循環性を持つため、どのような速さで演奏するか、どこで演奏を終えるかは演奏者が響きを聴きながら即興的に演奏される。従って、演奏のために音を「聴く」ことがより意識され、演奏者の経験が創作のみならず音そのものへの探求へ向かう可能性も秘めている。発表者らはこれまで、手回しオルゴールを用いて大学や小学校での実践を行い、楽器の改良を重ねてきた。本ワークショップでは、手回しオルゴールを多様な音素材の活用や即興演奏という切り口から捉え、音楽科教育や幼児教育、音楽療法といった様々な領域でどのような実践の可能性を持っているか、実際に即興演奏を通して探究してみたい。

※参加される方は、手回しオルゴールで鳴らしてみたい身近なモノや小物楽器などをお持ちいただければ幸いです。

パフォーマンス発表2

1月20日(土) 18:55-19:25

司会：長谷川諒

【タイトル】

SPRESENSE と MESH で自作した「ゆる楽器」を使った即興演奏
Improvisation using "Yuru Musical Instruments" made by myself with SPRESENSE
and MESH

【発表者】

バーバラ・アスカ / Barbara Asuka

西園寺スペルマ / Sperma Saionji

塩野浩一 / Koichi Shiono

PikoPiko Factory

【要旨】

誰でも演奏できる楽器を「ゆる楽器」と呼ぶことが提唱されているが、このパフォーマンスは、ゆる楽器を SPRESENSE と MESH で自作し、即興演奏する。老若男女、障がいのあるなしを問わず、演奏、合奏できる楽器を製作する。

パフォーマンス発表 3

1月20日(土) 19:35-20:20

司会：長谷川諒

【タイトル】

即興演奏を伴うカードゲーム《クロマク》(仮) 開発のためのテストプレイ
Test Play for the Developing the "Mastermind (Tentative)" a Card Game with
Improvisation

【発表者】

寺内 大輔 / Daisuke Terauchi

【要旨】

発表者は、現在、即興演奏を伴うカードゲーム《クロマク》(仮)を開発中である。同ゲームでは、即興演奏を行う「実動メンバー (Operative)」, 実動メンバーに秘密裡に指令を送る「黒幕 (Mastermind)」, 黒幕の指示を推理する「探偵 (Sleuth)」の3つの役割を設け、探偵同士で得点を競うものである。探偵は、演奏中、黒幕が実動メンバーにどのような指令を与えたのかを演奏から推察し、場に置かれたカードのなかから自らが推察したものを取る。演奏終了後、黒幕は実際に用いたカードを明かし、正解した数の最も多かった探偵が勝利となる。本ラウンドテーブルでは、今後の開発に向けた課題や改善点を明らかにするために、開発途上の同ゲームのテストプレイとプレイ後の意見交換を行う。意見交換では、いわゆる〈ゲームバランス〉と呼ばれるような、ルールのわかりやすさやプレイの難易度の適切性に着目しながら、ゲームの魅力をより高めるにはどのような調整が必要かを検討する。

なお、テストプレイは、当日のフロアにいる方々から希望者を募り、数名に依頼する。テストプレイ終了後の意見交換は、実際にプレイした方とそうでない方をまじえて全員で行う。

パフォーマンス発表 4

1月20日（土）20:30-21:00

司会：長谷川諒

【タイトル】

マイクロホンとスピーカによるハウリングを用いた「AtmosPhone」による即興演奏

Improvisation on atmospheric feedback system “AtmosPhone” with microphones and loudspeakers

【発表者】

落晃子 / Akiko Ochi

【共同研究者】

平野砂峰旅 / Saburo Hirano

【要旨】

マイクロホンとスピーカによるハウリングを用いた AtmosPhone による即興演奏を紹介する。AtmosPhone は平野が制作した、サウンドインスタレーションのためのマイク、PC、ラウドスピーカで構成されるハウリングを用いたサウンドシステムである。展示会場の音をマルチチャンネルのマイクロホンで集音し、その音に PC でデジタル信号処理を施しマルチチャンネルのラウドスピーカから再生することでハウリング音を生成する。ディレイ、フィルタ、ピッチ制御、レベル制御などの信号処理で展示会場内の音や響きを活かしたハウリング音を生成する。AtmosPhone を用いて制作したサウンドインスタレーション作品 Atmospheric Sound では、ハウリング音が小音量で数秒間隔に断続的に出力するように制御すると共に、会場内の音が水音のように変化する設定により、静けさを感じる音響空間を演出した。このサウンドシステムを使用し、2023年10月20日京都精華大学、2023年11月25日広島市東区民文化センターにて実施した、音と映像の実験展示企画「カメラオブスクラ」会場内にて、即興演奏を行っている。今回の演奏発表では、この AtmosPhone を活用し、ティンシャやシンギングボウルなどの民族楽器や、ウィンドチャイムシェルや玩具などの音具を使用して落 晃子が即興演奏を行う。

ワークショップ

1月21日（日）11:00-12:00

司会：若尾久美

【タイトル】

即興とは何か～関係性の音楽（リレーショナル・ミュージック）として
What is Improvisation? Thought and Experiment as "Relational Music"

【発表者】

ササマユウコ / Yuko Sasama

【要旨】

現代美術の領域には、作品の内容や形式よりもプロセスの関係性を重んじた作品、または社会性や地域密着型の作品に対しても「リレーショナル・アート」という概念が用いられる。しかし音楽には、敢えて「リレーショナル・ミュージック」と呼ばれる領域は存在しないと認識している。それはなぜだろうか。発表者が調べる限り、世界で唯一「Relational Music」という呼称を用いているのは、ドイツの美学者ハリー・リーマン氏だが、それはテクノロジーに影響を及ぼす「パラダイム・シフト」としての音楽論であった。しかし発表者がここで考える「関係性の音楽」とは、美術領域と同様に「ある場」において「ヒト・モノ・空間」が関係し合うことで生じる即興的な音風景のことである。音楽によって関係性を生むのではなく、ここでは関係性によって生まれる即興を「関係性の音楽（リレーショナル・ミュージック）」と呼ぶ。あるいは「場の関係性」としての「サウンドスケープ」と言い換えられるかもしれない。この考察の背景には、発表者が2011年の東日本大震災以降に辿ったカナダの作曲家 R.M.シェーファーが70年代に提示した『音楽・サウンドスケープ・社会福祉』の道筋がある。ちなみに2021年夏にシェーファーが88歳で逝去すると、氏は生まれながらに重い視覚障害を抱えていたこと、本来は画家志望であったことが公表された。サウンドスケープを「発見」した氏の聴覚と視覚の関係性にも注目したい。発表者は自らのオンガクが内から外へとひらかれていくなかで、内なる音楽は「関係性から生まれる」ことを実感した。特に非西洋楽器とピアノの共演、ホスピスコンサート、音楽と言葉の思考実験『即興カフェ』（全10回）の場づくり、ケアの倫理の導入など、音楽教育や福祉系ワークショップにも生かされる「関係性の音楽」の在り方を提案したい。

研究発表 4

1月21日(日) 13:00-13:30

司会：落晃子

【タイトル】

Embodied Sound in the Virtual

【発表者】

長嶋洋一 / Yoichi Nagashima

【要旨】

筆者はこれまで、即興を中心とするライブ Computer Music の領域で、生体情報センシング(筋電/脳波/呼吸など)による「即興演奏の身体化」を一つのテーマとして追求してきた。1990年代後半から2000年頃に3世代にわたって開発してきた筋電楽器"MiniBioMuse"シリーズは、友人の Atau Tanaka 氏(Sensor Band で有名)[1]が Stanford で開発した筋電楽器"BIOMUSE"に触発されたもので、筆者の第3世代"MiniBioMuse-III"(世界各地で公演)は同氏からも賞賛され、その後もずっと交流を続けてきた。本発表では、筆者が発表参加した国際会議"Audio Mostly 2023"(英国・エディンバラ)[2]のテーマ「Embodied Sound in the Virtual (バーチャルにおける身体化されたサウンド)」に関する2つの報告と共に議論してみたい。その第一は筆者が Installation 部門で採択された作品"Deep Space Game"(マルチチャンネル触覚/触感センサを用いたインタラクティブ・サウンド・インスタレーション)の展示発表の場での参加者の特異なリアクションに関する考察であり、その第二は Atau Tanaka 氏が Music 部門で採択された作品"Myogram Modular"での新しい筋電情報パフォーマンスのアプローチについての考察である。

[1] <https://www.musicainformatica.org/topics/sensorband.php>
<https://www.andrewhugill.com/thedigitalmusician/tanaka.html>

[2] <https://audiomostly.com/2023/>

【タイトル】

即興音楽によるアウトリーチ活動についての一考察
～音楽療法士養成教育における専攻生への影響～

A Study of an Outreach Workshop with Improvised Music

【発表者】

石原興子 / Okiko Ishihara

【要旨】

音楽療法士養成教育には、対人援助職としての知識や技術の習得だけではなく、「人との関わり方」「自分自身との向き合い方」を学び、あらゆる感性を培うプロセスが含まれ、音楽療法士には「臨床家」と「音楽家」であることが要求される(岡崎, 2018)。それには、より質の高い教育が課題である。日本における音楽療法士養成課程は、主に大学学部設置されており、日本音楽療法学会認定校の大学養成カリキュラムでは、「即興演奏」や「音楽療法実習」が必修となっている。筆者が勤務する大学は認定音楽療法士の養成校の一つであり、それらが教育カリキュラムに含まれている。その教育カリキュラムの枠組みとは別に、本学の学生は主体的に毎月定期的な地域施設で学生ボランティア活動を実施している。このようなアウトリーチ活動は、音楽を通して他者と関わりをもつことや他者を支援するという立場を体験できる機会の一つとなっている。本研究では、音楽療法専攻生が地域コミュニティへのアウトリーチ活動の一つとして実施した打楽器の即興音楽ワークショップが、学生自身へどのような影響を与えたかについて考察する。実施は、音楽療法士養成課程における専攻生が、大学の音楽祭の一環として、行われた音楽療法ワークショップである。音楽療法の臨床において使用される打楽器類などを用いて即興音楽ワークショップを行った。本研究ではその後、学生に対するインタビューをもとに、地域コミュニティにおける人との即興音楽づくりの体験がどのように音楽療法士を目指す学生に影響を与えたかについて、考察する。このような音楽療法の臨床で用いられる打楽器による即興音楽づくりは、他者と共感できた喜び、自分の音や音楽が他者に影響したという体験や新しい音楽体験となり、さらに現場における音楽療法実習のステップへ向け、専門職としての音楽療法士のコンピテンシーに影響する機会となり得るであろう。

ラウンドテーブル

1月21日(日) 14:20-16:00

司会：安藤大地

【タイトル】

ワークショップ〈イムズミュージック〉がもたらしたもの
What the workshop "IMS MUSIC" brought to us

【発表者】

田中順子 / Junko Tanaka

若尾裕 / Yu Wakao

岩本象一 / Shouichi Iwamoto

吉川寿人 / Hisato Yoshikawa

【要旨】

〈イムズミュージック〉は2017年9月から毎月開催しているワークショップである。運営者は応募者の田中順子（作業療法士，川崎医療福祉大学教授），若尾裕（ミュージシャン，神戸大学名誉特任教授），岩本象一（ミュージシャン，ガムラン音楽研究家）の3名である。その目的はただ面白い音楽を追求することであり，対象は精神障害などの生きづらさを抱える人たちを含む一般市民である。本プロジェクトは2016年度，2020年度科学研究費の助成を受けて実施された。この活動に至る約2年前から，応募者は川崎医療福祉大学内で附属病院心療科の外来患者を対象にソングライティングに特化したワークショップを行っていたが，それをさらに発展させたのが本プロジェクトである。〈イムズミュージック〉は，いわゆる音楽療法とは異なり，参加者に対する音楽療法士主導の療法的なアプローチではなく，参加者が主体的に自分で音楽を作る行為に参加することを主眼としている。療法士-クライアントという関係を廃している点では，近年のコミュニティ音楽療法に近いと言えよう。進めるうちに明確化されてきたものに反ポピュリズムの方向性がある。これは音楽療法が一般的にポピュラーで親しみやすい音楽に偏っているのに対し，より実験的で自由な活動を主としており，ワークショップの参加者の肯定的な変化は本人だけでなく主治医も驚くほどである。こうした反応はこのような新しい体験の持つ意味を大きく確信することとなった。おそらくこういう方向性でこうした対象者と活動したものは応募者の知る限り初めてではなかと思われる。そこで〈イムズミュージック〉の意義を記録するためにドキュメンタリー映画を制作することとした。映画は2021年から1年半にわたって映像作家吉川寿人が撮影し，上記3名との協議を経て制作された。今回は映画上映後，ワークショップ担当者のコメント，それに続き学会参加者とのディスカッションを試みたい。