

東京音楽大学附属民族音楽研究所刊行物リポジトリ

Title	「楽器がつむぐ東アジアの未来」成果と課題(1)— 伝統×現代を生かす若手クリエイターの育成—
Title in another language	Connecting the Future of East Asia through Musical Instruments: Achievements and Issues (1)-Fostering young creators who combine tradition and modernity-
Author(s)	加藤富美子 (KATO Tomiko)、和田佳丈 (WADA Yoshitake)、中野宏紀 (NAKANO Hironori)、滝澤みのり (TAKIZAWA Minori)、谷口真実子 (TANIGUCHI Mamiko)
Citation	伝統と創造=Dento to Sozo, Vol. 10, p. 39-51
Date of issue	2021-03-30
ISSN & ISSN-L	Print edition: ISSN 2189-2350, Online edition: ISSN 2189-2482, ISSN-L 2189-2350
URL	http://www.minken1975.com/publication/IE_B10202004.pdf

「楽器がつむぐ東アジアの未来」成果と課題(1)

- 伝統×現代を生かす若手クリエイターの育成 -

Connecting the Future of East Asia through Musical Instruments: Achievements and Issues (1)
- Fostering young creators who combine tradition and modernity -

加藤富美子 和田佳丈 中野宏紀 滝澤みのり 谷口真実子
KATO Tomiko WADA Yoshitake NAKANO Hironori TAKIZAWA Minori TANIGUCHI Mamiko

東アジアの音楽文化を担う若手クリエイターの育成をめざした「楽器がつむぐ東アジアの未来」(東アジア文化都市 2019 豊島パートナーシップ事業・東京音楽大学付属民族音楽研究所主催 2019年4月～9月)の成果と課題について、事業の一つ「エオリアの冒険2～マンガ・アニメの音楽×オーケストラ楽器×伝統楽器×映像～」に参画した若手作曲家のレポートの中に探った。成果としては、作品を「つくる」中で伝統楽器と出会ったことにより伝統楽器が表現のツールとなって生きたこと、「物語・映像・音楽」コラボ作品において伝統楽器を用いたことにより伝統が自然に受け入れられたこと、「異なった人・異なったもの」との協働が伝統×現代を生んだことなどをあげた。その上で、それぞれの伝統音楽の音楽様式のぶつかり合いを、伝統×現代の創作ならびに演奏においてどのように生かしていくかを課題としてあげた。

キーワード: 東アジア 伝統楽器 現代 若手クリエイター 物語 映像

1. 「楽器がつむぐ東アジアの未来」の概要

1-1. 目的

「楽器がつむぐ東アジアの未来」は、「東アジア文化都市 2019 豊島パートナーシップ事業」に採択され 2019 年 4 月～9 月に実施した東京音楽大学付属民族音楽研究所主催の事業である。楽器を絆として、日本・中国・韓国の人々がそれぞれの現代文化と伝統文化を学びあい交流しあうことにより、東アジアの新しい音楽作品を創出し上演することで、東アジアのこれからの音楽文化を担う若手クリエイターの育成につなげることをめざした。これからの音楽文化を担うクリエイターとは、作曲や演奏をすることのみならず、演奏会の企画・運営・広報等にあたるアートマネジメントまで幅広くとらえた。また新しい音楽作品とは、映像や物語とのコラボなど広がりのある形態での音楽作品ととらえた。

本稿ではその報告(1)として、事業の一つ「エオリアの冒険2～マンガ・アニメの音楽×オーケストラ楽器×伝統楽器×映像～」の制作・上演に焦点をあてながら、伝統×現代を生かす若手クリエイターの育成の成果と課題をとらえていく。

1-2. 内容

「楽器がつむぐ東アジアの未来」の事業全体のなかで、「エオリアの冒険2～マンガ・アニメの音楽×オーケストラ楽器×伝統楽器×映像～」の制作・上演に向けての事業内容は以下の通りである。

・「若手クリエイターのための日本・中国・韓国の伝統楽器ワークショップ」

期 日：2019年4月27日（土）～28日（日）会場：東京音楽大学Bスタジオほか

講 師：〔日本〕 箏曲：滝田美智子ほか 尺八：柿塚香

〔中国〕 二胡：劉継紅 古箏：沈澤彦、江若彤

〔韓国〕 カヤグム：李明姫 チャンゴ：李昌燮

受講生：共同制作のために選抜された日中韓の作曲専攻学生（8名）

聴 講：9月演奏会の指揮者、コンサートマスター、第二部の編曲者など

日中韓の作曲専攻学生たちに、各国の伝統楽器のワークショップの場を設けた。1日目は、講師陣の演奏による音楽紹介ならびに奏法の基礎に関する実技指導が行われた。

箏曲では野坂恵子（操壽）の開発による二十五絃箏を用いた若手演奏家グループによる新作の現代作品の紹介が行われ、伝統音楽をふまえた新しい音楽作品の創出という本事業の趣旨にふさわしいワークショップとなった。韓国のカヤグムとチャンゴは、在日の最高の演奏家を迎えてのワークショップだったが、特にリズムの面で伝統音楽が有する音楽的特質に学生たちはなかなかついていけない様子が伺えた。

2日目は、受講生たちが1日目の伝統楽器のワークショップをふまえ、その日の夜に創作した短い習作を、伝統楽器の演奏家たちに演奏してもらうというプログラムであった。イメージした音楽を楽譜上に記し、それをすぐに演奏家たちに音にしてもらうというプロセスを経ることで、伝統音楽の音楽的な特性を把握するとともに、記譜の工夫を考えるというねらいであった。

韓国から選抜されて来日した学生は、このワークショップでカヤグムならびにチャンゴに初めて触れ、その後、帰国してから合同制作に向けて猛烈な勢いで伝統音楽を視聴し続けたという。伝統と現代がクロスする新しい音楽作品を生むにあたっては、西洋音楽の音楽語法を中心に学んできた学生たちに、伝統音楽の音楽語法への出会いの場を設けることの大切さを知ることとなった。

・「エオリアの冒険2～マンガ・アニメの音楽×オーケストラ楽器×伝統楽器×映像～」の合同制作

期 日：2019年4月28日（日）～7月末日

参加者：〔脚本〕 和田佳丈（東京音楽大学作曲指揮専攻 作曲「映画・放送音楽コース」）

〔作曲〕 堂川琴乃、福丸光詩、谷口真実子、山本真菜、森直己（以上、東京音楽大学作曲指揮専攻 作曲「芸術音楽コース」）、黒川真帆、和田佳丈、滝澤みのり、宮内雅央（以上、東京音楽大学作曲指揮専攻 作曲「映画・放送音楽コース」）、

Wen Ziyang（中国・中央音楽院）、Eun Cho（韓国・ソウル大学作曲科）

〔イラストレーター〕 高橋真美（東京藝術大学美術学部デザイン科）

〔フライヤー・パンフレットデザイン〕 宮内雅央（前掲）

〔企画制作〕和田佳丈、中野宏紀、黒川真帆（東京音楽大学「映画・放送音楽コース」）
 〔指導・アドバイザー〕糀場富美子、藤原豊（東京音楽大学作曲指揮専攻教授）

「エオリアの冒険2」の台本（全10章全31シーン）をもとに、4月28日（日）の台本・作曲者・作曲指導教員による合同会議でシーンならびに使用伝統楽器の分担を決め、7月末日の提出にむけて作曲にとりかかった。併せて、イラストレータにはシーンごとのイラストを依頼した。作曲にあたっては、本事業のメンバーである作曲指揮専攻の教員が指導、アドバイスをを行った。

・演奏会〈楽器がつむぐ東アジア「現代×伝統」〉～マンガ・アニメの音楽×オーケストラ楽器×伝統楽器×映像～「エオリアの冒険2～受け継がれし旋律～」

期 日：2019年9月29日（日）会場：東京音楽大学A館100周年記念ホール

演 奏：東京音楽大学スペシャルオーケストラ（学生有志）指揮：葛西竜之介

〔二十五絃箏〕花岡操聖、内藤美和、多田彩子、本間貴士、吉葉景子、金子展寛

〔尺八〕柿塚香 〔二胡〕劉継紅 〔古筝〕沈澤彦、江若形

〔カヤグム〕康美純 〔チャンゴ〕李昌燮

スライド・動画 作成操作：黒川真帆

合同制作の新曲「エオリアの冒険2」をオーケストラ練習2回、オーケストラと伝統楽器の合わせ2回、リハーサル、当日ゲネプロを経て、演奏会で上演した。広報としては、フライヤーならびにパンフレットを作曲者の学生が担当し、「としまテレビ」の「としま情報スクエア」に企画制作の学生2名が出演し、豊島区民への広報の場として貴重な機会を得ることができた。

次項以降では、日本の若手クリエイターたちがこの事業を通して何をつかむことができたかを、企画・台本、制作、作曲の立場からの参加者のそれぞれの言葉のなかにとらえていくことにする。〔加藤富美子〕

2. 伝統×現代としての「エオリアの冒険2」がめざしたもの

2-1. 企画・台本の観点から

・企画「エオリアの冒険」を物語・音楽・映像のコラボとした趣旨・意図

昨今の商業音楽の分野においては、音楽が芸術作品としての価値だけではなく、CM音楽に見られる広告効果や、映画やドラマの劇伴のような演出としての効果といったように、二次的な価値も付随して求められている。「エオリアの冒険2」という作品を通じて、音楽が総合的な芸術作品の一部になり得るということを実際に体験すべく、物語と映像のコラボレーションという形式をとった。物語に対してチームで作曲をすることは、書法において従来よりも密度の濃い作品意図が求められる。伝統楽器をはじめとした楽器の特性や可能性を自分なりに深く解釈し、楽器構成や前後の他の作曲者の作品との繋がりにおいてある程度の制約の中で表現する手段を選択していかなければならない。

また、映像を用いることは、書き上げた作品を正確な意図で聴衆に届ける為にどうい

演出を試みればいいのか、あるいはこの曲はどのような演出効果を持っているのか確認することが出来る。観客の大半が共感し、世界観や時間軸を想像できるようなわかりやすいイラストとキャラクター像が必須であると考えた(資料1参照)。今回の形式を取り入れたことで楽曲や演出において深く考察し、チームで作曲することで意見交流もできた。

・台本「エオリアの冒険2」の音楽に伝統楽器による音楽を組み入れる意図

従来のオーケストラは西洋音楽の楽器を主に構成されるが、今回使用した伝統楽器(二胡、古筝、カヤグム、チャンゴ、箏、尺八)は東洋音楽の民族性を色濃く反映した楽器である。これらの違いはそれぞれの楽譜の形式からもわかるように、拍感や音程の捉え方に大きく影響する。それぞれの特性を深く研究すれば音楽としてうまく融合させることが可能で、結果として音楽表現の幅を大きく広げることを期待した。

・「エオリアの冒険2」を日中韓共同制作としたことの良かった点・難しかった点

たとえば、中国の学生が担当した〈序曲〉における民謡のような掛け声¹、日本人学生が担当した楽曲に民謡や童謡の節回しが入っているなど、民族性を感じる作風を随所に感じた。これは無意識のうちに育った環境が影響しているのではないだろうか。国際的な共同制作によって我々の日常を深く観察するきっかけにもなったと言える。

又、難しかった点は意外にもほとんどなかった。今回招聘した海外の作曲学生の2人から、自分の音楽のフィールドにおいてイメージの共有が出来たとわかった瞬間からとても安心感や親近感を覚えて制作に取り組みやすくなったと言われたように、他人を介して「イメージ」という曖昧なものを共有することは一見困難だが、西洋音楽の音楽用語を共有していたり、同世代であることから作曲家や作品についての知識も似ているなど、音楽における国際的なコミュニケーションの壁は同年代であればさほど高くないといえる。

・伝統楽器+オーケストラの良かった点・難しかった点

前述したように東洋の楽器と西洋の楽器では、音楽や音響の細かい解釈の部分において根本的な差がある。制作前に行われたワークショップでは拍の感じ方や楽譜の解釈の違いを学んだが、実際にアンサンブルの場においては自分以外の演奏者の音の感じ方やリズム感においても独特の感じ方があるとわかった。今回は編成がオーケストラベースであった為に、伝統楽器が西洋楽器に基本的な解釈を合わせる形となった。具体的に起こった苦労した点は以下の通りである。

まずは拍子感や揺れにおける西洋楽器のオーケストラにおける慣例が通用せず、テンポが全体としてつかめないことから合奏として合わせることに苦労した。通常のオーケストラでは指揮棒よりも少し遅れて演奏音が発音されるが、伝統楽器の場合は振り下ろしたジャストタイミングで発音がなされていた。この問題は指揮者の機転で奏者によって指揮法を変えたり、指揮が読める人にサポートしてもらったりといった方法で対応した。また、口伝で伝承する伝統楽器では楽譜を読まずオーケストラに合わせるものがしばしばあるため、全体リハーサルのスケジュール感を早めてテンポやダイナミクスまで整えたデモ音源を作曲側が用意すればよりスムーズにリハーサルが進行したのではないかと考えられる。同時に作曲家においても合奏しづらいことをあらかじめ考慮した曲作りを心掛けたり、拍

子の概念が薄いのであれば複合拍子や変化の頻発を避けて余白のある編曲にしたり、ポリフォニックな動きの連続を避けたりといった音楽的なアプローチをもっとそれぞれが盛り込めたように思える。

一方良かった点もたくさんあり、例えば伝統楽器の東洋の民族的な世界観を反映した物語を用意することができた点である。前述した西洋楽器と東洋楽器の音楽的な違いを利用し、時間軸や場所を一変させる演出²（資料2参照）を入れたり、尺八や二胡といった音量が小さな楽器が奏でるメロディの可能性を感じたことから恋愛模様を描いたり³と遊び心豊かに取り組むことができた。これにおいては企画の関係者や当日の観客より映像と音楽が噛み合っただけで企画として充実していたとの声を多数いただいた⁴ので、楽器の多様化が演出において成功したといえるだろう。

・総括

この企画を通して学んだものの中で一番と言えることは、制作者が想定している感動を同じ温度で観客と共有することが出来るのか否かという現実がはっきりと見えることである。

前述したように音楽が芸術作品としてだけではなく、広告や演出など多様性を求められる現代において、表現したかったことや作品意図を正確に世の中に発信するスキルは極めて重要であると感じる。現実問題として、作品を創作するスキルと作品を発信するスキルが同程度である作曲家は極めて少ないように感じた。これはそもそも発信することについて他人任せにすることが通例だと考える風潮が、音楽事務所や広告代理店の普及によって若手の間で根付いていることが原因に挙げられる。これを打開するには、音楽界全体で作曲家が現場に介入する風潮を後押しすることが重要で、そうすればより完成度の高い創作活動が出来るようになるのではないかと感じた。

芸術と商業のバランスが取れた作品を生み出し社会に周知させることが音楽家の社会的存在価値を高める最も有意義な方法だと改めて考えさせられるようになった。また、表現の幅を広げる上で、音楽的なアプローチを用いて異国の歴史を学び理解するという事は極めて効果的である。同時に、新しい知識をインプットするだけのスキルを日常的に身につけておかなければならないことも改めて認識させられた。この事業を通して若手作曲家がコンサートを企画・実行したことにより、国際的な交流が生まれそれぞれの芸術観に多大な影響を与えた。今後ともこの経験を糧に芸術と商業の両立を追求し、さらなるレベルアップを図る所存だ。
(和田佳丈)

2-2. 制作の観点より、報告及び考察

本公演第1部「エオリアの冒険2」について、演奏及び運営を行った学生団体の代表として、制作の観点より報告及び考察を行う。

・公演内容及び運営について

本公演は、西洋と東洋という音楽における異文化の融合に加え、日中韓の学生や音楽家が共同で演奏会を作り上げる、人と人の異文化交流も大きな魅力であった。学生たちは、演奏会前に行われたワークショップにおいて、伝統楽器を通じて日中韓の伝統音楽を直に体験し、それぞれの音楽文化を肌で感じ取ることができたと思う。

しかし、映像と音楽、オーケストラと伝統楽器、日中韓の伝統楽器と様々な要素が融合した公演であったため、演奏会を運営するにあたって予想外な困難も多く存在した。伝統音楽にはそれぞれに音楽的な呼吸やスタイルがあり、オーケストラと合わせるリハーサルでは思うように合わせが進まない状況も多く見受けられた。こうした状況に加え、リハーサルの回数も限られた中だったため、学生たちの新曲を形になるまで持っていく苦労は相当なものだっただろう。

一方で、若いクリエイターたちの成長を促すという観点から言えば、こうした困難には学生たちへ良い影響を及ぼす側面も多くあったことだろうと思う。これらは学生たちが作り上げる演奏会の一つの醍醐味とも言えるかもしれない。

・ 広報活動について

今回の演奏会は、学生の自分が運営として携わるものとしては初めての規模であった。準備段階では広報活動も重視していたため、より実践的な広報活動を体験でき、学生たちにとって貴重な経験となった。

広報活動として主に行ったこととしてはフライヤーの制作やとしまテレビへの宣伝出演、ポスター制作、パンフレット制作などが挙げられる。としまテレビへの宣伝出演は、本公演が東アジア文化都市豊島2019パートナーシップ事業だったこともあって実現した。また、チラシ配布の規模やルート、パンフレット制作等については学生運営幹部で会議も行った。意見交換を通じて、より効果的な広報活動について各々が理解を深められたのではないかと思う。

こうした実践的な広報活動を音楽大学在学中に体験することは、学生の卒業後の活動への大きな助けとなるだろうと感じた。学生が演奏会を企画する際は、公演内容だけでなく広報宣伝においても、より挑戦的に様々な手段を考え、実践していきたい。アートマネジメントという側面から演奏会を俯瞰することで、普段の学生生活では得られない経験が得られるはずである。

・ 最後に

今回得た刺激や経験、反省を踏まえ、学生各々がこうした同世代の若いクリエイターたちを刺激する演奏会をまた行うことで次に繋がっていけば、本公演の成功はより有意義なものになるだろうと思う。自分自身も、今後の活動の中でそういった機会を積極的に作っていきたい。
(中野宏紀)

3. 「エオリアの冒険2」の創作から得られたもの

3-1. 伝統楽器の体験を通じた創作について

・ 日中韓の伝統楽器ワークショップ（4月）から得られたもの

私がワークショップで得た最大の学びは、伝統楽器の「音色」が持つキャラクターの力だ。例えば、箏が一音鳴るだけで「日本らしさ」が聴き手に印象付けられる。それは

韓国のカヤグムや中国の古箏とは全くちがったものであるのだ。

ワークショップ2日目では、受講生である私たちの譜面を実際に演奏していただいた。受講生から集まった譜面を見ると、特定の伝統楽器を想定し緻密に考えられたものもあれば、逆に、楽器を指定せず、いろいろな楽器で演奏されたものを聴いて勉強したいという目的のものもあった。私にとって、客観的に他の人の作品を聴く事ができたこの機会は、大変有意義であった。

どの作品も伝統楽器で演奏するだけで、良くも悪くもそれらしく（アジアらしい雰囲気）聴こえてしまう、という点に気づき、非常に考えさせられた。聴き手が感じるこの感覚は、音楽を専門としていない人にとってはなおさら強く影響するだろうと考え、この度の楽曲を作る上で一つの要となった。

それぞれの楽器の音色がもっている特性を、どうしたら自分の強力な味方として活用できるかどうか、という観点は、その後、作曲の過程でも常に意識したポイントとなった。また、「はじく」「擦る」「叩く」という単純な奏法一つ一つは、それぞれの楽器ならではの音色を生み出す大きな秘訣になっている。これは、実際に全ての楽器に触れたからこそ身をもって理解できた。楽器の構造がシンプルであるほどに、音色への影響力は非常に大きいのだと改めて感じた。

・伝統×現代としての「エオリアの冒険2」の作曲で工夫したこと、難しかったこと、今後に活かしたい点

特に印象に残っていることが2点ある。一つ目は、担当する楽器を決める会議を作曲者で行った際、使用したい楽器にかなり偏りが出た事だ。「メロディーを歌わせやすく、音程がはっきりつく楽器を用いれば、日頃作り慣れた楽曲と同じアプローチで曲をかける」と考えた部分が多少なりともあっただろうし、そもそも「伝統楽器×オーケストラ」という編成自体に、アジアンテイストのゲーム音楽のようなサウンドを皆が揃って求めすぎた結果だとも思う。特に作曲者の中でも、現代音楽を中心に勉強している人と、ポップスを専攻している人では、この点において特に差があると感じた。私にとって大きな反省点である。

特にチャングは、作曲者にとってハードルが高い楽器だと誰もが感じていた。チャングならではの伝統的なリズムパターンがあるからだ。会議の中で、先生方から「使い方によってはいくらでも面白くなる楽器」という意見をいただきながら、その意味が本当にわかったのは本番を終えてからだった。第2部で尺八・二十五絃箏・チャングによる即興演奏を聴き、自分が無意識に守りの姿勢で作曲していた事に気づいたのだった。

二つ目は、異国の伝統的な楽器と一緒に音楽を作るということは、互いに異なる文化を受け入れることだと感じた。言語が違うことはもちろんだが、先述のチャングのように伝統的なリズムパターンがあったり、西洋の楽器に比べて構造上での制限があるものも多い。また、4拍子が身体に染みついている奏者にとって、3拍子や8分の6拍子の楽曲が非常に演奏しづらいものであるというのも、作曲の時点では想像もしなかったことだった。異なるバックグラウンドを受け入れながら、歩み寄るということは、伝統的な楽器と、現代の感性をもつ作曲家の世界観を融合させるうえで避けて通れないものだったが、大変実りある体験となった。

(滝澤みのり)

3-2. 日中韓共同制作としての創作について —作曲のサイドから捉えて—

日中韓の伝統楽器とオーケストラが共演した「エオリアの冒険2」に、作曲者の一人として参加した。実際に自分の作品を演奏してもらうことで伝統楽器への理解を深めることができた。同時に、物語音楽の創作の楽しさ、その魅力を再認識した。そして、自分と同じように日本・中国・韓国で作曲を学ぶ学生と交流し、その作品を聴くことができたことが、非常に貴重であった。

・日中韓共同制作の良かった点・難しかった点

日中韓の伝統楽器には、例えば、箏、古箏、カヤグムのように、起源が近く、一見した限りよく似ている楽器も多い。だが、実際にその音や演奏を聴き、創作に取り入れようとすると、音色や奏法などの楽器の特性の違いをより深く知ることができた。自分の創作だけでなく、他の学生の楽曲で登場している伝統楽器を聴くことで、自分が担当していた楽器以外にも、伝統楽器の特徴や良さをさらに感じ取ることができたと思う。

一方で、短期間で普段あまり触れる機会がない伝統楽器の特徴やその良さを汲み取って楽曲に取り入れるのは、なかなか難しいことだと感じた。特に、各楽器特有の奏法（特殊奏法）を取り入れたいという思いが作曲者としてあったが、奏法を十分に理解できていない部分があり、その良さをあまり楽曲に反映できなかつた点が心残りである。

・映像・台本・音楽のコラボの良かった点・難しかった点

今回の企画では、「物語の主要場面ごとの音楽を創作する」という形で、それぞれの場面を担当する作曲者が楽曲づくりを行った。物語・絵と音楽を融合させることで、聴き手が各楽曲の世界観により浸りやすくなる。オーケストラや伝統楽器の音楽に普段はあまり興味のない人たちにとっても、音楽と物語が結びついたことでより関心もちやすくなったのではないだろうか。そこに宣伝の効果もあり、本番はかなり多くの方に来ていただけた。

今回の演奏会は、基本的に映像(絵)と音楽のみで進行していった。事前に来場者に配布したパンフレットには台本の筋書きが掲載されていたが、それを読んでいなかった場合、映像と音楽のみの形態で台本の展開を来場者に周知させるのは少し難しいようにも感じた。

・伝統楽器+オーケストラの良かった点・難しかった点

大規模な編成でのオーケストラで自作曲を演奏してもらえる機会は、実際には多くない。作曲に携わっている者として、今回の企画に参加して、自分の楽曲を演奏してもらえたのは、非常に貴重な機会だった。以前から日中韓をはじめ、アジアの伝統音楽や楽器には興味があったが、実際に曲を書いて演奏してもらう機会はなかった。今回の演奏会で東アジアの伝統楽器を使用した曲を創作し、実際に演奏してもらったことで、それぞれの楽器について見識を深めることができたのも良かった。

難しかった点としては、実際に演奏してもらったことで、伝統楽器の奏法や特性に関して自分の習熟度が足りない部分がより浮き彫りになったことが挙げられる。また、伝統楽器の演奏者の方々とオーケストラでのリハーサル時間があまり確保できず、演奏表現を突き詰める時間が少なく、本番での段取りが把握しきれない部分もあったように思う。練習や準備の計画、演奏者との交流の大切さを改めて感じた。 (谷口真実子)

4. 伝統×現代を生かすクリエイターの育成でとらえたいこと

ここまでに見てきた、「エオリアの冒険2」を企画制作した作曲専攻生たちの言葉からは、伝統×現代を生かすクリエイターの育成について、以下のような成果と課題をとらえることができる。

4-1. 伝統×現代の音楽作品を「つくる」ことについて

・音楽作品を「つくる」中での伝統楽器

「エオリアの冒険」は Crossover という映画・放送音楽コースの有志で立ち上げた団体による自主企画で第1回を上演している。仮想 RPG のイラストを背景にサウンドトラックを演奏するというオーケストラコンサートだった⁵。第2回について、東アジア文化都市 2019 豊島パートナーシップ事業「楽器がつむぐ東アジアの未来」の中に位置づけ伝統×現代という要素を加えてはどうかと提案したのは、この事業への参画を考えていた附属民族音楽研究所の本事業の推進スタッフの教員たちだった。東アジアの伝統楽器にそれまでほとんど触れたことがなかった作曲専攻学生たちにとって、伝統楽器を加えた創作は自主的に求めたものというより教員たちから与えられた条件であったと言っていい。しかしこの、伝統×現代を条件とした創作・上演を自分たちでつくるという明確な目標のもとでの伝統楽器の体験は、次のような成果をみることとなった。

まず、伝統楽器との出会い方の深さである。初めてその楽器の音楽を聴き、初めて楽器を手にとった時から、「この楽器をどのように作品に生かせるか」が常に念頭にあったことによる深さである。4月に開催した日中韓の伝統楽器のワークショップについて「私がワークショップで得た最大の学びは、伝統楽器の「音色」が持つキャラクターの力だ。」(滝澤)と思い起こしている。「音色」の特徴のみならず、「音色」が持つキャラクターをとらえようとしていたことがわかる。

さらに実際に作曲に取りかかるなかでは、各自、多様な伝統楽器との関わりを見せることになる。特に、それぞれの楽器が持つ「音色」へのこだわりが目立つ。

・どの作品も伝統楽器で演奏するだけで、良くも悪くもそれらしく(アジアらしい雰囲気)に聴こえてしまう。……それぞれの楽器の音色がもっている特性を、どうしたら自分の強力な味方として活用できるかどうか、という観点は、その後、作曲の過程でも常に意識したポイントとなった。(滝澤)

・箏、古箏、カヤグムのように、よく似ている楽器も多い。だが、……創作に取り入れようとする、音色や奏法などの楽器の特性の違いをより深く知ることができた。(谷口)

「伝統楽器で演奏するだけで、アジアらしい雰囲気に聴こえてしまう」ととらえるほど、それぞれの楽器の音色の特性を強く受け止め、それを自分の音楽に生かすために悩み続けていた様子がかがえる。いずれにおいても、創作に取り入れようとする、楽器の特性の違いをより深く知っていった。

・「物語・映像・音楽」コラボ作品における伝統楽器

伝統×現代を生かす若手クリエイタの育成につながったと思われる成果の一つとして、「物語・映像・音楽」のコラボ作品をつくりあげるなかで伝統楽器を用いたことによる気づきあげられる。

企画・台本の和田は、「伝統楽器の東洋の民族的な世界観を反映した物語を用意することで、西洋楽器と東洋楽器の音楽的な違いを利用し、時間軸や場所を一変させる演出ができた」とし、その例として「M18 ソナタのテーマ-繚乱の桜-」（作曲：滝澤みのり）を挙げた。伝統楽器の音色の特性にこだわり続け、「どうしたら自分の強力な味方として活用できるか」を自問し続けた結果が、物語の展開という要素とつながって結晶したといえる。観客のアンケートでも高い関心が寄せられたことがわかる⁶。つくり手の側、それを受け取る側の双方にとって、物語・映像と組み合わされたなかでの伝統楽器は、純粋な器楽作品とは異なる用い方・受け容れられ方により、伝統楽器とのつきあい方を広げた。

4-2. 伝統×現代の制作における「異なった人・異なったもの」との協働

すでに述べたように、「エオリアの冒険」はCrossoverという映画・放送音楽コースの学生有志で構成される団体が企画母体となった。制作にあたっては、Crossover代表の学生のもと、選抜された日本側の作曲家たちが作曲のみならず、広報ほか運営もすべて担当した。制作全体にわたって「異なった人・異なったもの」との協働が成果につながった。伝統×現代のクリエイタ育成に向けて、「異なった人・異なったもの」との協働は一つのファクタと言える。

作曲にあたっては、日本側は映画・放送音楽コースと芸術音楽コースからほぼ同数の作曲家での協働が行われた。このことについて、「「伝統楽器×オーケストラ」という編成自体に・・・現代音楽を中心に勉強している人と、ポップスを専攻している人では、この点において特に差があると感じた」（滝澤）と述べている。同じ専攻の学生同士でも、追究している音楽ジャンルが異なると伝統×現代の受け止め方が違う。このことに気づきながら共同制作を展開していくこととなった。

このほか、日中韓の作曲学生の協働、イラストレータと作曲学生の協働など作品の創造に向けてたくさんの協働が行われたが、残念ながら、本稿ではそこに「異なった人・異なったもの」の協働がもたらした成果を取り出すことは難しかった。作曲にあたっては、「西洋音楽の音楽用語を共有していたり、同世代であることから作曲家や作品についての知識も似ている」（和田）、自国の伝統楽器にこれまでふれたことがない（韓国の作曲学生）など、異なっているものよりも似ていたものの方が多かったからかも知れない。またイラストレータとの協働については、単なる資料不足によるものである。

一方、広報では、フライヤー・パンフレットのデザインからとしまテレビへの宣伝出演など幅広い広報活動を展開し、プロモーションビデオの作成・配信も行った。としまテレビの豊島区広報番組「としま情報スクエア」では、4月ワークショップで鮮烈な出会いとなった若手男性箏曲家・作曲家のリハーサル風景が流された。この映像に、番組に出演した作曲家からの「凄いいじゃないですか！ メロディーも伴奏も一緒に弾けて25絃は壮大な音楽を奏でることができるんですよ!!」というコメントが述べられている。テレビ番組と

いうメディアへの出演でその構成台本をつくりながら、箏曲家という異なったジャンルで活躍する若手との協働から得たものの大きさに新たに気づいていったことがわかる。

2-1で、若手クリエイターには「作品を創作するスキルと作品を発信するスキル」を一人で合わせ持つことが大切さだと述べられているが、その両面にわたり「異なった人・異なったもの」との協働があることにより、伝統×現代が生まれていく。

4-3. 課題：伝統×現代の創作・演奏にあたって

2ならびに3では、いずれの学生からも今回のオーケストラ作品の基本となった西洋音楽の音楽様式と日中韓の伝統音楽の音楽様式とのぶつかりが、演奏上の大きな課題となったことが述べられている。特に拍子感、リズムパタンの違いなど、リズムに関する問題が多かったことがわかる。

・伝統音楽にはそれぞれに音楽的な呼吸やスタイルがあり、オーケストラと合わせるリハーサルでは思うように合わせが進まない状況も多く見受けられた。 (中野)

・4拍子が身体に染みついている奏者にとって、3拍子や8分の6拍子の楽曲が非常に演奏しづらいものであるというのも、作曲の時点では想像もしなかったことだった。(滝澤)

この伝統と伝統のぶつかりあいこそ伝統×現代を生かした新しい音楽の創造にとって、もっとも重要なファクタとなると思われる。報告(2)で、事業に関わった作曲教員ならびに伝統楽器の演奏家により、創作と演奏の両面から詳細な分析をもとに論じ合っていきたい。(加藤富美子)

資料1 「3章 元戦士エオリア」の映像より



資料2 「M18 ソナタのテーマ - 繚乱の桜 -」の総譜より

<M18:ソナタのテーマ - 繚乱の桜 ->2'00"
Andante, con espressione ♩ = 40

The image shows a musical score for a piece titled '<M18:ソナタのテーマ - 繚乱の桜 ->2'00" Andante, con espressione ♩ = 40'. The score is for a full orchestra and includes parts for Timpani (Timp.), Percussion 1 (Perc. 1), Percussion 2 (Perc. 2), Percussion 3 (Perc. 3), Niko (Niko), Violin 1 (Vln. 1), Violin 2 (Vln. 2), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Contrabass (Cb.). The score is in 2/4 time and starts with a key signature of one sharp (F#). The tempo is Andante, con espressione, with a metronome marking of ♩ = 40. The score is divided into measures 31 through 37. The Niko part starts with a piano (p) dynamic. The Vln. 1 part starts with a piano (p) dynamic and includes markings for 'Con sord.' and 'div.'. The Vln. 2 part starts with a piano (p) dynamic and includes markings for 'Con sord.' and 'pp'. The Vla. part starts with a piano (p) dynamic and includes markings for 'Con sord. arco'. The Vc. part starts with a piano (p) dynamic and includes markings for 'Con sord. arco'. The Cb. part starts with a piano (p) dynamic and includes markings for 'Con sord. pizz.', 'arco', 'pizz.', and 'arco'. The score is marked with measure numbers 31, 32, 33, 34, 35, 36, and 37.

注：

- 1 映像：<https://youtu.be/I5iKkiq1faA?t=0h03m28s> (2021年1月20日参照)
- 2 ここから舞台がオルタード王国からイレブン王国に変わって物語が進行する。西洋の雰囲気主体の楽曲から東洋の雰囲気主体の楽曲を作曲家達にオーダーし物語の印象の変化を演出した。[和田]映像 <https://youtu.be/I5iKkiq1faA?t=35m27s> (2021年1月20日参照)
- 3 この楽曲はいわゆるキャラクター音楽で、人物の成りを音楽で説明することが求められる重要な楽曲である。女性キャラクターということで今まで登場して来た屈強で誠実な戦士のイメージとは大きく趣の異なる楽曲が必要であった。音楽のオーダー表からこの楽曲を担当した作曲者がそのような思いを的確に汲み取ってくれメロディや楽器の選択、音量のテンション感においても完璧となった(和田)。
- 4 アンケートの回答では、「詳しいストーリーはわからなくても、映像と音楽が素晴らしく、伝統楽器を取り入れているのが新鮮でした」「映像をみながら演奏を聴くと、その様子がより伝わって聴こえる。」「伝統楽器などあまり聴く機会はありませんがこのようにオーケストラに取り入れられることで、親しみやすくなるのでとても良いと思いました。美しかったです♪曲のイメージがお話を読んでいなくても伝わってきました。」(いずれも無記名)「東洋、西洋、そしてサブカルチャーがよくあわさった曲でした。伝統同士も違和感なくまとまっていた。」(日本・女性・韓国音楽研究者)など多数の関連したコメントが見られた。
- 5 本公演の当日配布パンフレット『Crossover「エオリアの冒険2」～受け継がれし旋律～』

の挨拶文より。

- 6 アンケートの回答では「M18 ソナタのテーマ・繚乱の桜、素敵、特別に印象だった。伝統的な楽で繊細な人物を再現するって素晴らしかった！頭の中から写真みたいな風景がふわって広がってきた」（中国・男性・30代）「M18の曲がとても好きです！」（韓国・男性・20代）のように、在日の外国人の人々からも M18 に関心が寄せられた。

"Connecting the Future of East Asia through Musical Instruments" project (Partnership Events for the Culture City of East Asia 2019 Toshima project, organized by the Institute of Ethnomusicology, Tokyo College of Music, April-September 2019) aimed to foster young creators that will lead the future music culture of East Asia. The achievements and issues of the projects were explored in the reports of young composers who participated in one of the projects titled, "Adventures of Aeolia 2: Manga/Anime Music × Orchestral Instruments × Traditional Instruments × Pictures". The achievements of this project include: traditional instruments were used as a tool of expression in the "creation" of the work; traditions were accepted more naturally through their use of traditional instruments in the collaborative work of "story, picture, and music"; and collaboration with "different people and different things" gave birth to "tradition and modernity". In addition, I raised the issue of using the clash of musical styles of each type of traditional music in the creation and performance of traditional and contemporary music.