

# 共通体験を核とした総合芸術表現教育の試み 音楽・美術・舞踊のコラボレーションを通して

廣兼志保\*・河添達也\*\*・石上城行\*\*\*・小谷 充\*\*\*\*

Shiho HIROKANE, Tatsuya KAWASOI, Shiroyuki IWAGAMI, Mitsuru KOTANI

A New Approach to Artistic Expressive Education:  
Focusing on Cooperative Work of Music, Fine Arts, and Dance

## ABSTRACT

This was a practical new approach for university students to develop their self-expression skills through synthetic art. This project offered an opportunity for students who major in music, fine arts or dance education at Shimane University Faculty of Education to create and blend a piece of contemporary performing art work, objects, graphic designs and stage costumes together. The students worked together for five months as an extra-curricular activity. This activity was based on creative works through cooperative activities such as group works with students gathered from various divisions. These cooperative activities increased the students' creative potentials. They were facilitated and supported to develop their investigations into the theme and image of their works together. That helped the students to develop their expressive skills and cooperative skills that are necessary to be teachers. As a result, the synthetic art works that the students created were presented and performed at "The 24th National University Dance Festival of Japan 2004."

【キーワード：共通体験，コラボレーション，共同制作，即興表現，総合芸術】

## 1. はじめに

本学部が教員養成に特化する中で、「1000時間体験学修」「学校教育実習I～VI」など教員の資質向上のための新たな試みが始まっている。同時に各専攻においても、高度な専門性習得のためのカリキュラムが稼働し始めた。このような基本的および専門的学習の機会の充実がはかれる一方で、各専攻の専門性を共有し合い、情報を交換しながら共に学び合う「学びのコラボレーション」の重要性が唱えられながらも、ごく僅かな合同型講義等にその施行が伺える程度に留まっているのが現状である。そこで、その重要性に対応するために、入学時当初から高い専門性を有す「音・美・体」の類学生が、共同で学び合うことのできる「身体・芸術表現」の総合臨床研究として、本研究プロジェクトを立ち上げることとした。

現行の旧カリキュラムでは専門基礎教育として「総合演習基礎V（情操健康教育）」が制定されたものの、一度も開講されなかったという苦い経験がある。それは「総合学習」を前提とした同領域における本学部教員の経験不足が主な理由であったが、新カリキュラムにおける「・・・内容構成研究」を三者融合のコア科目と想定す

ることで、プロジェクト参画教員の専門性を十全に活かした共同研究が可能となった。コラボレートの視点は「創作」「鑑賞」「表現」であり、「総合学習」の新たな可能性を提示できる極めて有用な一例となり得ることを期待し、本研究プロジェクトを実践することとした。実践にあたっては、平成16年度学部部長裁量経費の助成を受けた。

## 2. 本研究プロジェクトの概要

本研究プロジェクトは、「音・美・体」の類学生が共同で学び合うことのできる「学びのコラボレーション」をめざし、「身体・芸術表現」の総合臨床研究として実施された。このように、講座の枠を超えて、各専門分野の教員が研究プロジェクトを組織し、プロジェクトのコンセプトづくりから共同制作における学生の指導に至る企画と実践に取り組むのは、本学部としても初めての試みである。

本研究プロジェクトでは、プロジェクトメンバーである各分野の教員の指導により、音楽・美術・保健体育を専攻する教育学部学生・院生のグループが、統一テーマの下で各分野の表現方法を用いて音楽・造形美術・舞踊作品を創作し、共同制作作品として発表することを課題

\* 島根大学教育学部初等教育開発講座

\*\* 島根大学教育学部芸術表現教育講座

\*\*\* 島根大学教育学部芸術表現教育講座

\*\*\*\* 島根大学教育学部芸術表現教育講座

とした。

共同制作の成果発表の場は、平成16年12月19日に松江市総合文化センター大ホールで開催された日本教育大学協会全国保健体育・保健研究部門第24（通算52）回全国創作舞踊研究発表会（以下、教大協創作舞踊研究発表会と省略）でのオープニングパフォーマンスと設定した。この研究発表会は、教大協加盟大学の舞踊担当教員の研究及び教育の成果を発表し交流することを目的に開催されるものである<sup>注1)</sup>。本発表会では、各大学における教育の成果としての学生の創作舞踊作品が毎回発表されているが、このような講座の枠を超えた教員の共同プロジェクトによる教育の成果が発表されたのは本研究プロジェクトの取り組みが初めてである。参加学生にとっては、このような新しい試みを自らの作品として全国大会で発表できることは、活動への大きな意欲づけとしてはたらい。

今回の共同制作で学生達が挑んだ試みは、音楽・舞踊においては即興表現によるコラボレーションの、美術においては大型立体オブジェのグループ創作であった。作品創作の前には、共通の原体験となるワークショップを企画し、参加学生に体験させた。この共通体験を核として、参加学生は表現したいイメージを掘り起こし、自らの感性を生かした創作方法を探っていった。共同制作の過程では、学生が主体的に活動計画を立て、音楽・美術・舞踊合同のディスカッションやプレゼンテーション等を通して作品イメージや表現方法等を共に模索しながら創作をすすめた。

作品創作にあたっては、以下の事項を共通コンセプトとして設定し参加学生達に提示した。すなわち、「会の始まりにあたって、観客を現実の世界から表現の世界へと誘う架け橋のような作品にする」「ホールエントランス～客席～舞台の上までの一連の空間を一流れの作品世界とする」「オブジェ作品が観客をホールエントランスから舞台までの空間へ導き、音楽作品と舞踊作品とが観客の全身を包み込み、舞台上の世界へと誘う」の3点である。

作品の創作においては、主に現代芸術で用いられる表現の手法を用いることを共通の課題としたが、このような表現方法の探求は、通常の授業カリキュラム内では今まで取り組んだことのないものであり、参加学生にとっては自己の新たな可能性への挑戦となった。

本研究プロジェクトにおいて制作された作品は、発表会会場となるホールエントランスに設置する立体オブジェ（担当=美術専攻学生）

発表会のオープニングパフォーマンスとしての、音楽と舞踊による即興パフォーマンス（担当=音楽専攻学生及び舞踊専攻学生）

上記パフォーマンスの舞台美術及び衣装デザイン（担当=美術専攻学生）

教大協創作舞踊研究発表会チラシ・プログラムデザイン・ビデオカバーデザイン（担当=美術専攻学生）

の4種であった。

### 3. 本研究プロジェクトの実施状況

本研究プロジェクトは、参加メンバー全員を対象とした共通体験としての合同ワークショップを出発点に、毎月参加学生と教員による合同ミーティングを実施した。合同ミーティングを通して、学生達は、作品のイメージやコンセプトを共有し、作品に対する理解や表現を拡げ・深める機会を得ることができた。合同ミーティング及び合同ワークショップの実施状況は以下に示すとおりである。

平成16年8月 第1回合同ワークショップ

平成16年9月 第2回合同ワークショップ及び

第1回合同ミーティング

作品創作開始

平成16年10月 第2回合同ミーティング

平成16年11月 第3回合同ミーティング

平成16年12月 作品完成・合同リハーサル

教大協創作舞踊研究発表会にて作品を展

示・上演、教育関係者及び一般市民に公開

平成17年1月 総括

この他、音楽・美術・舞踊の各分野でもそれぞれミーティングが重ねられ、創作活動や練習が実施された。

### 4. 本研究プロジェクトにおける活動の実際

#### 4.1. 合同の取り組みについて

##### 4.1.1. 取り組み内容

まず、平成16年6月から月に1回程度のペースで指導教員の研究打合会を開催。既成の表現方法にとらわれない自由な表現へ向けて参加学生の意識や表現技能の拡大・深化を促すという方針の下、活動のテーマ・めあて・内容・スケジュール・会場等について検討した。

その後音楽・美術・舞踊各分野の学生・院生を対象に参加をよびかけ、合同ワークショップや合同ミーティング等を経験しながら、統一テーマ「風・響き・いのち」を各分野の手法によって表現する作品の共同制作を試みた。完成した各作品は、教大協創作舞踊研究発表会で発表された。参加者のうち、発表会で作品を発表した学生・院生は、音楽=11名、美術=8名、舞踊=10名の計29名であった。

##### 4.1.2. 合同ワークショップについて

###### (1) 第1回合同ワークショップについて

同年8月6日には、第1回合同ワークショップを開催。松江市総合文化センター大ホールで「ホール探検」「オルガン探検」「五感をひらく」「オルガンによる即興表現鑑賞」などの体験をし、互いの感想を共有。共同制作への動機づけをおこなった。参加者は各分野の学生・院生16名及び石上・小谷・廣兼の計19名であった。

###### (a) ワークショップのねらいと内容

第1回合同ワークショップの主なねらいは、コラボレーションの出発点としての原体験づくりにあった。発表会場となるホールの空間のひろがりや響きを共に体感し、その体験に作品創作におけるイメージ掘り起こしの

原点を求められるようにと、このワークショップを企画した。

プラバホール専属オルガニストの米山麻美さん・フェルデンクライスメソッド公認指導者の高尾明子さん・プラバホール専属照明技術者の協力を得、舞台床に寝てフェルデンクライスメソッドにより五感をひらく体験をした後、続けてパイプオルガンの即興演奏を鑑賞。床やホールの空気などから直接身体に音が響いてくる感覚を味わった。また、それぞれの体験の場面に応じた照明プランを設計してもらい、導入・展開・終結の各場面での照明の変化が参加者の感覚にはたらきかけ、体験を導いていくような演出を試みた（巻末の写真1 第1回合同ワークショップ参照）。

その後、参加者同士互いに感想の共有をはかった後、これから統一テーマ「風・響き・いのち」を表す共同制作にチャレンジすること、そしてその成果を今いるホールを会場に、全国から集まる教員養成系学部の大学生・教員及び一般の観客の前で発表することなどを伝えた。

#### (b) 参加学生の感想

学生達は、ワークショップを体験して得た感想を各自付箋カードに書いてホワイトボードに貼り、互いが書いた感想を見せ合った（巻末の写真2 第1回合同ワークショップふりかえり 参照）。それらの中には「日ごろ意識していない物や体の部位を感じることができた」「息（命）呼吸」「私は生きてる」「このホール全体が本当に楽器のようだと思った。床が振動していた」「体全体に響く感覚がすごいと思った」「音に包まれた」「ひびきのうみにいるみたい」「意識と無意識の間」「何かすごい深さと広さみたいなものを感じた」といった身体感覚でとらえた感想が多くあった。他には大きな雲状の吹き出しの絵の中に「ポワ〜ン」という擬音語を書いた感想や、流れ星が様々な方向に動いている絵の下に「星が降ってくる...」と書いた感想もあった。いずれの感想も自分の体験を感覚的にとらえたものであるといえる。この共通体験から得られた感覚は、その後の創作活動の原点となっていった。

#### (2) 第2回合同ワークショップについて

9月29日には、島根大学学生会館大集会室で第2回合同ワークショップを実施。参加学生による音楽と舞踊の即興表現を試みた。また、自分達のパフォーマンスについて今後どのように共同制作を展開していったらよいか学生同士で話し合った。参加者は、各分野の学生12名及び河添・石上・小谷・廣兼の計16名であった。

#### (a) ワークショップのねらいと内容

第2回合同ワークショップのねらいは、主に「創作活動開始にあたっての動機づけ」「創作作品のおよそのイメージづくり」そして「参加者同士の出会いと関係づくり」の3点であった。

そのため、活動内容の導入に、参加者同士が身体接触や同一課題での運動遊びなどの活動を通して互いに関わる場面を設定した。その後、共通テーマ「風・響き・いのち」を提示し、音楽と舞踊のグループに分かれて、各

自のパフォーマンスを即興的に創作。音楽と舞踊の即興コラボレーションを試みた。その様子はビデオに撮影し参加者全員その場で視聴した。終わりに、ビデオで見た自分達のパフォーマンスの様子について感想を話し合い、今後どのように活動をすすめていきたいか、意見を出し合った。

#### (b) 参加学生の感想

「もっと音・美・ダンスのみんなで話し合ったり、意見したりする場がほしいと思いました。みんながみんな手さぐりだと思うのでみんなでイメージづくりをしていきたいです（音楽学生）」「風・響き・いのちのイメージを話し合おう!!（音楽学生）」「風 間、わびさび?金属でなく もっと風を予想させるもの。響き 打楽器。いのち和声・トーンチャイム（音楽学生）」「音楽とダンスが合っているところがあって嬉しかったです。イメージが違う箇所を話し合いたいと思いました。作る順番も考える。美術やダンスからも音のイメージを聞きたい（音楽学生）」「今日のワークショップでイメージはつかむ事ができました。美術では、その場の空間や雰囲気なども重要な要素となるので、場所の確認などを正確に出来たら良いなと思います。少し気になったのが、ダンスをしている時に出てしまう雑音ですが、その辺りの細かい動きを今後決めていけたらと思います（美術学生）」「イメージを言葉でも物でも何でも良いから紙に書くなどして表したらいいのではないのでしょうか。風・響き・いのちからそれぞれがどんな世界を見ているのか、話し合ってもいいかなと思います。それさえ合っていれば、他がバラバラでもいいんじゃないでしょうか（美術学生）」「今日ダンスをしていて、音楽と違った踊りをしている時があったので、お互い風・響き・いのちのイメージをおおまかに合わせた方がいいと思います。また、ダンスの方は、もっと静止したり飛んだりというような動きを取り入れようと思いました（舞踊学生）」「ビデオをみて全然あってないなと思ったのが一番の感想でした。でも、あってないところもあっていいのかなと思いました。これがオープニングで発表する作品と知ったのもっと練習して、話し合わないといけないと思いました（舞踊学生）」「私はほとんど音楽を意識してなかったので、音楽の方のイメージとはかけはなれたものになってしまいました。今後、作品をつくっていく上で、お互いを感じ合うのが大切だと思うので、コンセプトやイメージを近づけていかなきゃいけないなと思いました（舞踊学生）」「今回ワークショップに初めて参加させてもらい、あるテーマを与えられて音楽やダンスを作ることは難しいことだと思いました。私達ダンス部は音楽に合わせることも、自分たちのダンスにいっぱいいっぱい、テーマに合ったダンス作りのことだけを考えながら踊るようになってしまいました。まず、音楽に合わせることも、自分達のダンスを合わせてテーマに合った創作をしなければならぬと思います（舞踊学生）」「もっと音を聞いて踊りたい。ダンスも音楽も、部分的にアクセントをつけて、全体にメリハリを持たせるといいと思う。もっと

話し合いをしたい。イメージ統一と練習もしたい(舞踊学生)」「イメージをもつのがすごくむずかしかったです。もっと時間があって、みんなで話し合えたらよかったですと思いました(舞踊学生)」

その後、学生主催の合同ミーティングが継続的に実施されコンセプトやイメージの共有・統合や作品制作の手順等が検討された。それぞれの作品で使用する素材や表現方法の選択については各分野の教員の指導の下で制作活動や練習をすすめ、それを合同ミーティングで発表し合うことを繰り返す中で、学生達はテーマを具体的にどう表現し作品として統合していくか、案を練り上げていった。

#### 4.1.3. 合同リハーサル

各分野の作品がほぼ仕上がる頃を見計らい、本番での発表に向けて、各分野の指導教員立ち会いのもとで、12月3日に中間発表会を実施した。このリハーサルのねらいは、パフォーマンスの仕上がり具合の確認・指導と、本番の進行プランについての共通理解事項の確認・伝達にあった。

音楽と舞踊の即興コラボレーションでは、学生達は、互いの演奏や演技を感じ取りながらパフォーマンスを創りあげようとする意識や努力がみられ、テーマからイメージされる質感をそれぞれに表現しようとする姿勢が伝わってきた。課題に真摯に取り組もうとする反面、パフォーマンスの時空間の中に多くの素材を懸命に詰め込もうとする傾向が見られた。そこで、廣兼は学生達に「止まってもいいんだよ」と言葉をかけ、演技と演技の合間に余韻と静寂に満たされた余白の時空間を創ってみよう促した。

ところで、プログラム進行の事情から、パフォーマンスの上演時間は出入りを含めて5分間以内でなければならなかった。しかし、即興パフォーマンスにおいては、演者が演技に集中するほど、演者自身が時間の経過を把握することが難しくなる。そこで、パフォーマンス時間の経過を演者が把握することができるよう、廣兼は一定の経過時間にしながら照明の色や明るさを転換させることを提案。照明の転換をきっかけにパフォーマンスの場面を転換させることを参加者全員で確認した。

#### 4.1.4. 日本教育大学協会全国保健体育・保健研究部門第24(通算52)回全国創作舞踊研究発表会における作品発表

12月19日には、日本教育大学協会全国保健体育・保健研究部門第24(通算52)回全国創作舞踊研究発表会会場(於:松江市総合文化センター大ホールおよびホワイエ)にて、共同制作作品を発表。発表会に参加した全国の教育系大学の教員・学生および発表会を観覧した一般市民に、取り組みの成果を公開した。完成した作品の詳細については、「4.2.各分野における取り組み」で詳述することとする。巻末の写真と合わせてご参照いただきたい。

当日の作品発表の様子はビデオにより記録し、発表会終了後に各分野に配布。自らの作品を振り返る資料とした。

### 4.2. 各分野における取り組み

#### 4.2.1. 音楽分野の取り組み

##### (1) プロジェクト以前の学生の状態および参加意図

音楽分野の参加学生は10名(2年生1名、3年生7名、4年生2名)で、全員が音楽教育研究室に所属している。専門とする楽器(音楽教育研究室では専科生と呼び、卒業論文に相当する「卒業演奏」をその楽器で行う)の内訳は、ピアノ4名、弦楽器3名、管楽器2名、打楽器1名である。

学生は入学時から、特に専科楽器に関する高い演奏技術を有しており、週1回、専門の教員から個別指導も受けている。また、授業として合奏態(管弦楽、吹奏楽、ピアノデュオなど)も経験しており、アンサンブル能力もある程度身につけている。しかしそれらの技術は、楽譜として書かれた音符をいかに正確に再現できるか、または、指導教員の示す模範演奏をどれだけ正確に真似ることが出来るかといった経験知として主に磨かれており、即興性や創造性に向けて啓かれているとは言い難い。

演奏難易度の高い楽曲をバリバリ弾きこなす学生であっても、教育実習などで、「子供の動きにあわせて即興で音楽を奏でよう」という課題を与えられたりすると、ほとんど1音も奏せずお手上げ状態になってしまう場合が少なくない。もちろん、フィジカルな面で優れた学生時代に技術向上のための反復練習を十分積んでおくことや、楽曲理解を深めるための「西洋古典音楽」基礎理論学習の必要性を拒絶するものではない。筆者(河添)の担当する「作・編曲法」においても、いきなり「自由な発想で自由な符号を用いて作曲せよ」とか、「自作の楽器で即興的に音響を創作せよ」という課題を与えることはできていない。まず、過去の名曲の分析に基づく部分的な習作を行い、基本的な作曲技法を体得することが、専門カリキュラム統合上からも欠かせないからである。

しかし一方でごく近い将来に、本学部学生の多くが、個性の重視とその受容を標榜する学校教育現場で教師の任に就くことを直視すると、同時に今、より自由な発想で多様な演奏・創作体験を積み、柔軟に児童・生徒の表現を受容・評価出来る基盤を培っておくことも欠かせない。そのための即興演奏体験や現代奏法<sup>注2)</sup>の経験、美術や舞踊といった近接領域との協同の場として、本プロジェクトは参加学生の興味を喚起するものであった<sup>注3)</sup>。

##### (2) 教員の願い

上記のような学生の状態とプロジェクト参加意図を受けて、指導教員である河添は、以下のような願いを持っていた。

動作やイメージに直感的に対応する音楽創造・演奏体験をさせたい。

既存の様々な因習・常套にとらわれない、新鮮で自由な演奏(法)・楽器(音色)使用を促したい。

カウンタブルなりズムだけでなく、様々な律動表現の可能性に気付かせたい。

音を「奏でる」だけでなく、間合いを「聴く」こと

で、沈黙の持つ表現力にも気付かせたい。

自ら音響を創作することで、作曲者（創作者）の視点を培わせたい。

ダンスの動きとの深い協同を通し、演奏する自らの「身体」にも注意を向けさせたい。

近接領域を専門とする学生同士の交流を通して、表現に対する感覚や発想を拡げ、深めさせたい。

そこで、五線記譜法を用いない即興演奏のスタイルで、音楽創造を開始することとした。

### (3) 創作の過程と作品の概要

#### (a) 最初の戸惑い

共通テーマとして「風・響き・いのち」が設定されているとはいえ、それ以外に創作のきっかけとなるものはなにもない。集団即興演奏を行うのもほとんどの学生が初めての経験で、どんな楽器を使用したらよいのかも検討がつかないという状態からスタートした。ただ、最初のワークショップ時にプロジェクトリーダーの廣兼先生から、「(今回の共通テーマは) トーンチャイムの音が降ってくるようなイメージ・・・」という説明があったので、とりあえずトーンチャイムを2セット用意し、金属打楽器をそこに加えて音を出してみることにした。

極めて安易だが、まず「風のような音」「それが密度の濃い響きを伴ってくる感じ」「いのちが生まれてくる瞬間」と、設定された共通テーマをダイレクトにイメージし、各々が好きな楽器を手にしてとにかく音を出す。はじめのうちは白けた空気が漂っていたが、徐々に「ああしたい、こうしたい」という欲求や、「こんな楽器(音色)も使ってみよう」との主張が生まれるようになった。筆者(河添)も加わって、このようなセッションを2度重ねたが、筆者はできるだけ学生の意表をつくような音響を奏で、安易にまとまってゆこうとする即興演奏全体を包む「見えない壁」を砕くよう試みた。

その後、学生自身でホワイトボードに曲全体の大まかな流れを合議しながら記述し意思統一を図るなど、いわば簡易な図形楽譜を作図する工夫もみられ、何度か学生だけでセッションを重ねた。

#### (b) ダンスとのコラボレート時における戸惑い

即興演奏のスタイルをとりながら、併せて楽曲としての全体構成も構築し、概ね音楽分野としてまとまったところ、ダンスとの合同パフォーマンスを行う日を迎えた。

事前に何度か両者で打ち合わせをし、ある程度のイメージを共有していたようではあるが、実際に合わせてみると、ダンスの動きと全くシンクロナイズしないことに、予想以上のショックを受けていることがその表情から伺える。ダンスの学生も辛そうであった。日頃、書かれた音符を正確に再現する訓練を重ねている学生たちは、細かいところまで揃っていることこそ美しいという価値観が染み付いている。そこから逃れることが出来ずに、「合わない」を繰り返していた。

しかし、筆者(河添)と、オブジェ担当指導教員の石上先生は「合う必要はない。むしろ揃わない方がおもしろい」という感想を共に抱いていた。この混沌の中から、

立体的な絡みを感じさせる、さらに密度の濃い表現が生まれてくる可能性を感じ取ったからであった。

#### (c) 常套からの脱却

そこで、河添は以下のような「4つの常套からの脱却」を学生に提案した。

身体(ダンス)の表層的な動きに合わせようとする常套

イメージをなぞってしまう常套

演奏法の常套

情景移行プロセスの常套

である。そしてその提案理由を以下のように解説した。

とは同じような問題点を抱えている。では、ダンスにはダンスの身体性・表現があり、語り口を異にする音楽表現が、必ずしも表層の部分までシンクロナイズする必要はない。大切なのは、このコラボレーションを成立させている背後の(深層にある)コンテキストを共有することであること。

については、最初の段階でとりあえず試みた「風のような音」を出すことが、単に「風」という現象やイメージを「なぞる」ことだけに終始する危険性を、武満徹の映画音楽創造に関する著作や、先入観という「閉ざされた耳」を拓く試みを続ける作曲家、細川俊夫の著作を紹介して解説した<sup>注4)</sup>。

では、因習化された演奏法によって生み出された音が、ダンスの自由な動きをそこねてしまっていること。

は、共通テーマである「風・響き・いのち」を、時系列的・並列的にとらえてしまい、「風」から「響き」、  
「響き」から「いのち」への移行というメドレー風な安易さが醸し出すルーティンの陳腐さを指摘した。原子時計の刻む時間は平均に水平方向に流れるが、たとえば日本の能のように、垂直に時が穿たれ、深い沈黙によってそれがさらに強調される時間概念も存在している。そのような時間構造の多義性を意識することができれば、ダンスとのコラボレーションにおいても、これまでとは異なるシンクロナイズの感覚も生まれてくるかもしれない。

この時点まで、創作のプロセスを実体験してきたからか、学生は筆者の提案をそれほど抵抗無く受け入れ、価値観新たにダンスとの合同パフォーマンスを重ねていた。

#### (d) 完成作品(当日の即興演奏)の概要

以降、発表会当日まで、筆者(河添)はほとんど細かい指導を行わず、オブジェ創作の美術専攻学生も交え、学生同士でコラボレーションの模索を重ねていた。徐々に合同パフォーマンスに接したのは本番直前の会場リハーサルであったが、それまでにはなかった立体感と未聴感に包まれた音響作品がリアライズされており、少なくともプロジェクト参加以前に比べて、新たな表現の可能性を学生が身につけたであろうことが伺えた。

以下に本公演時における音響の流れを記す。

ナチュラルに風にはためいている布が少しずつひとつにまとまり、やがて人間の身体と一体化して行く、とい

ったダンスの大きな流れに対し、音響の方は、まずプラスチックチューブを回転させた倍音の響きが会場を包み込む。演奏者は客席を取り囲むように配置され、音が一箇所からではなく、遠くから響いてくるような立体感がある。その近景として、紙をこする音やハンドシンバルによる風鈴のような音が耳に迫る。プロローグ的な部分である。

ゆっくりと、トーンチャイムの音がその上に重なってゆき、やわらかい「音のシャワー」が会場の四方から降り注ぐ。ただし、トーンチャイムには確固たる（西洋音階の）音高があり、音高の選択に苦労した様子が伺える。少し間の緩むペントニックサウンドになってしまっ、その音を聴いた耳はスッと現実感に身体を戻してしまう。

その後少しずつ音響素材が金属と皮質へと変化し、トライアングルのピーターでタムタム、サスペンデッドシンバルをこするなどの、ラディカルな音響がキュンと届いてくる。ツリーチャイム、アンティークシンバル、鈴などが効果的な間合いで奏される。

バスドラム、ティンパニが大地の鼓動を伝えるかのように音量の収縮を繰り返す。「いのち」をメタフィジカルに表現しているようだが、多少説明的になりすぎた感じも受ける。ホルンの5度跳躍のゆったりとした咆哮が、会場の左右からイレギュラーに響く。ようやく多義的な音響に身体が包まれてきたかと思うと、そこで予定の時間が来てしまいパフォーマンスは終了した。筆者には多少消化不良の感があった(巻末の写真4 即興パフォーマンス 参照)。

#### 4.2.2. 美術分野の取り組み

##### (1) プロジェクト以前の学生の状況

プロジェクトへ参加した主要な学生は、約8名(2年生3名、3年生3名、4年生1名、院生1名)で、全員が美術教育研究室に所属する学生達である。殆どがデザインか彫刻もしくは美術教育を専攻する学生達であり、この他にも、その他領域を専攻する学生が不定期で参加し、述べ人数は10数名に至っていたと思われる。

表現系教科の中でもとりわけ美術という教科は、個人的な技能の研鑽であると同時に強い自己表現の場であるという認識が一般的である。その為、学校教育における指導や評価のポイントとして独創性を重要視する傾向が強い。しかし、極端な個性偏重は教育の目的や課題(例えば習得すべき技能など)を曖昧にし、教科の存在意義を空疎にしてしまう恐れすらある。又、社会における創作の場においても、一個人の個性に依存して作品が制作されることは稀で、実際は多くの無名人々による真摯な努力の結晶として成されるものである。

大学教育において美術を志望する学生は、いわゆる個性偏重の教育の中で評価を得てきた者が多い。それ故、逆に実際の教育や制作の現場に直面した時に、その落差にショックを受ける場合が少なくない。今回プロジェクトに参加した学生達にもこの傾向は強く現れており、それぞれ個別の課題制作においては、積極的且つ独創的な

展開を見せるのだが、他者の意見を集約し積み重ねることによって作品の質を向上してゆく、というような課題を課すと、とたんに萎縮してしまい、多様な意見やアイデアに逆に翻弄され、優れた資質を持ちながらそれを活かさず、結果的に密度の低い仕事となってしまうことがしばしばであった。

筆者等(小谷、石上)はこれまでも、広く教育者(又は制作者)の養成を担う者として、このようなアクシデントを防ぐ為、担当するカリキュラムの内外において意図的に共同制作の場を設けるよう心がけてきた。それは他者と共に創作活動を行うことを通して表層的な差異による個性ではなく、本質的な個性や独創性の在り様についての認識を促し、より広義的な造形美術や表現活動能力の獲得を目指す為である。

今回のプロジェクトは、上記のような筆者等の要請に応える場として有益な機会であると認識し、参加するに至った。

##### (2) 創作の過程と作品の概要

###### (a) 印刷物デザインの取組について

ポスターやプログラム表紙に代表される広報媒体のデザインは、その性質上、プロジェクトの早い段階で決定しなければならない。校正や印刷、全国への配布などの後工程がひかえているためである。

デザインを担当した学生Hは、当初、文字を主体とした硬質なビジュアルを想定していた。本プロジェクトにおいて重要な共通体験となるワークショップに参加したのち、作るうとしていたものと感じたこととの差に困惑した様子で、度々、小谷研究室へ相談に訪れた。結果的に学生Hは独力で、夕日に映える板材の写真、男女のシルエット、風に舞う葉の要素による静かな躍動感をもったビジュアルに辿り着く。

実技の授業で求められるのは、この段階までであることが多い。しかし、実際に使用する媒体で、しかも印刷工程を経る場合には、それ以上の実務的な作業が伴う。主催者側の校正作業と文字修正、印刷入稿用のデータ調整、色校正と色修正など、後工程には<モノ>に対する執着と持久力を必要とする。学生Hは丹念な調整を施し、舞台や会場に設置するオブジェの素案がまとまる一ヶ月前、媒体の原稿は印刷工程へ渡っていた。

共通体験ワークショップが、デザイン担当学生に対して与えた影響は大きい。表現手法の転回もその一つではあるが、夕日に映える板材の写真は、プラバホール舞台に仰向けに寝て照明を受けた体験によるものと考えられるし、「人」の形状が重要な要素として加えられたのも、ワークショップにおける身体感覚によって掴んだものだといえるだろう。

オブジェや衣装のビジュアルとの整合性があれば、イベントとしての統一性がより感じられたかもしれない。この日程的に不可能な要求に自問自答して、最後まで悩んでいたのは学生H本人であった。デザインの宿命ともいえる問題を真摯に受け止めるありようは、民間企業デザイン部に職を得たこの学生にとって貴重な体験となっ

たのではなからうか。

(b) オブジェ制作について

オブジェとは、20世紀初頭に登場した前衛芸術のジャンルから発生する造形表現で、既存の物体をそのまま作品に活用する技法である。そこから転じて現在では、従来の領域・枠組みに収まらない立体造形物、全般を示す言葉となっている。

今回、制作したオブジェは、共通のテーマである「風・響き・いのち」を象徴的に表現し、ホール・エントランスを装飾する装置であると同時に、即興パフォーマンスの舞台装置としても機能する役割を付託されていた。そこで共通テーマから想起されるそれぞれの分野のイメージを取り込みつつ、デザイン案を検討することとなった。

表1 美術研究室の取り組み

	日時	場所	活動内容
1	10/1(金) 12:00~	美術科教室	「ワークショップ VTR報告会」
2	10/13(水) 12:00~	美術科教室	「オブジェ担当 第1回ミーティング」
3	10/20(水) 12:00~	美術科教室	「オブジェ担当 第2回ミーティング」
4	10/27(水) 12:00~	美術科教室	「オブジェ担当 第3回ミーティング」
5	11/2(火) 12:00~	美術科教室	「オブジェ担当 第4回ミーティング」
6	11/10(水) 12:00~	美術科教室	「オブジェ担当 第5回ミーティング」
7	11/15(月) 18:00~	美術科教室	「オブジェ担当 第6回ミーティング」
8	11/26(金) 12:00~	美術科教室	「オブジェ担当 第7回ミーティング」
9	11/30(火) 18:00~	彫塑教室	「オブジェ制作、及び打ち合わせ」
10	12/3(金) 18:00~	彫塑教室	「オブジェ制作、及び打ち合わせ」
11	12/7(火) 18:00~	彫塑教室	「オブジェ制作、及び打ち合わせ」
12	12/14(火) 18:00~	彫塑教室	「オブジェ制作、及び打ち合わせ」
13	12/15(水) 13:00~	彫塑教室	「オブジェ制作、及び打ち合わせ」
14	12/18(土) 15:00~	プラバホール	「オブジェ搬入、及び設営」
15	12/19(日) 12:00~	プラバホール	パフォーマンス当日 「オブジェ撤去」17:00~

この表はオブジェ制作担当として取り組んだ内容を時系列に従ってまとめたものである。共通体験ワークショップの報告会を含むと13回の打ち合わせを経て搬入・設営に至っている。中でもデザイン案の検討に費やされた

ミーティングは実に7回を数え、活動全体の半数以上を占めている。これは、大勢の人間が一つの目的（作品完成）に向かって物づくりを行う場合、不可欠となる重要なプロセスである。

1回目のミーティングでは参加学生全員に共通テーマから想起されるデザイン画を提出させ、それぞれにプレゼンテーションを行わせた。当日は様々なデザイン案が提案されたが、その中に「いのち」の象徴として、水や空気を連想させる形象の「穴」というアイデアが示され、完成作品に通じる感触をつかむことが出来た。

数日後、デザイン案の方向性を確認する為、オブジェ担当の代表者が音楽と舞踊との合同練習の場に臨んだ。2回目のミーティングは、合同練習の様子を兼ねて、その直後に行われたが、即興やコラボレーションといった新しい課題に戸惑う他分野の学生達の熱気に圧倒された、という感想に終始し、とりあえず今後はオブジェ担当者を中心にアイデアの検討を進めることを確認した。

積み重ねた行為の結果としての作品制作を基本とする美術分野の学生にとっては、直接的な表現行為が可能な音楽や身体表現の創作過程を間近に見ることは非常に刺激的で、どのようにコミュニケーションを図るべきか困惑してしまっただけであった。

その後は、幾つかの候補となるデザイン画を元に、マケット（雛型）を制作し、1/20スケールの会場模型上においてプレゼンテーションを繰り返させ、最終的に完成作品に近いイメージを創り上げていった。

6回目のミーティング時には、実際に設営する会場を視察、最終的に制作する数量や規模の確認を行い、発注する材料の量を確定、制作に突入した。十分にイメージ創りに時間をかけた為、実際の制作時間は短期間となったが、（学生達は表に記された日時以外にも自主的に制作を行った）予想以上に規模の大きな造形物としてオブジェを結実させる事が出来た。

(c) 完成したオブジェの概要

オブジェの主な材料は、発泡スチロールと紙である。厚さ10～3cmの発泡スチロール板（180×90cm）を自在に重ねたり組み合わせたりしてベースとし、複数の穴がある意匠（空気イメージ）を施して造形、出来上がった形体へ数種類の紙（新聞紙 半紙 和紙の順）を貼り重ねて、強度を保持すると同時に有機的なマチエルを施した。最終的にジェッソによる下地を基に、白色を基調とする着色を施して19ヶを完成させた。

展示方法は、大きさにばらつきのあるレンコン状のオブジェを、プラバホールホワイエの劇場側壁面にあるバルコニーから建物北壁面の列柱へ張り巡らせた、ワイヤーに吊るす方法で空中に設置した。又、オープニングパフォーマンス上演時には、ホール舞台上に7ヶほど空中設置され、上演効果をあげる為に一役かっていた。

軽量かつ強度の高いオブジェは、中空設置に適しており、大きさから連想されるイメージと実際の状態との落

差が幻想的な空間イメージの醸成に作用している(巻末の写真3 ホールエントランスのオブジェ 及び 写真4 即興パフォーマンス 参照)。

### (3) 関係者や観衆の反応

プロジェクトを終えた学生の反応としては、苦しいことも多かったがやり終えてみると貴重な体験であった、という声が多かった。しかし、教員の視点から経過を検証してみると幾つかの問題や反省点に気付かされたのであった。

それぞれの分野での人間関係に(距離感や指導のスタンスなど)違いがある中で、教員側としても介入時における適正值が見つけれず、各分野の間の、学生同士のコミュニケーションに齟齬が生じてしまったようである。結果、イメージの共有がなかなか成されず、実際の問題として、制作のモチベーションを維持するのに苦慮した。技術的な問題点の(ホールの使用、搬入搬出、等々)共通理解が不充分であった事も、多分野交流による相乗効果が希薄となってしまった一因であるように感じられた。

しかし、イメージの共有に手間取るなど、様々な困難にもかかわらず最後まで投げ出さずにオブジェを創り上げた学生達の粘り強さは、高く評価できる事象であり、個々の学生の中にはしっかりとした実力として根付くであろう事は想像に難くない。

最後にオブジェに関する一般の人々の反応を記しておきたい。観衆の反応は予想外に良好であった。設営したオブジェは、ホール専属オルガニストの米山さんらの手配により、最終的にホール関係者へ引き取られることになった。微笑ましいエピソードである。

### 4.2.3. 舞踊分野の取り組み

#### (1) プロジェクト以前の学生の状況

プロジェクトへの参加学生は10名(1年生4名、2年生5名、3年生1名)であった。これらの学生は全員ダンス部に所属し、通常週4回の練習を行っている。このうち教育学部生は3名であり、3名とも生涯学習課程スポーツ科学コースの学生であった。10名の参加学生のうち、ダンス経験があるのは5名で(習い事としての経験者4名、部活動としての経験者1名)、他の5名は初心者であった。

参加学生達の普段の練習内容は、どちらかといえば創作活動が少なく、特に初心者の場合は、経験者や先輩が創作した動きを覚えて踊る活動が多いといえる。そのため、参加学生達には、自分自身の感性・特に身体感覚・にまかせて動きを生み出す経験が不足していた。特に、場の空気を直感的にとらえてその場で動く即興表現をおこなう機会は今まで殆どなく、このような身体感覚を磨くことは今後の課題でもあった。

また、動きの練習も既成の基本動作の反復練習が中心であるためか、学生達は、作品創作においても、8拍子のテンポに合わせた基本動作やそのバリエーションを組み合わせたオーソドックスな動きを発想することが多く、表現方法や動きのポキャブラリーの拡大も課題とな

っていた。

#### (2) プロジェクト実施にあたっての教員の願い

上に示したような学生の状況から、プロジェクトへの参加にあたって、指導教員である廣兼には、以下のような願いがあった。

自分自身や仲間の動きへの衝動を直感的に感じ取り、それに応じながら動きを生み出していく経験をさせたい。

無機的なカウントに縛られず、より伸縮自在で有機的な「呼吸」や「間」を感じ取って動く経験をさせたい。

既成の動作の型にとらわれない、自分自身の身体感覚から生まれる動きを発見させたい。

様々な動きの種類や質感を組み合わせることによって、より多彩な表現の可能性に気づかせたい。

いわゆる「額縁舞台」の中だけにとどまらない、様々な上演空間の使い方にも気づかせたい。

近接領域を専門とする学生同士の交流を通して、表現に対する見方を広げたり深めたりさせたい。

そこで、このような経験を学生達にもたらずものとして、コンテンポラリーダンスの手法を用いた即興表現にチャレンジすることとした。

#### (3) 創作の過程と作品の概要

##### (a) 動きのきっかけとなる素材の選択

まず、共通テーマとして「風・響き・いのち」が設定されたので、それを受けて、創作のきっかけとなる課題をいかに設定するかが、まず必要となった。学生達は既成の動きの型やカウントにとらわれない動きによる即興表現に初めて取り組む。さらに音楽との即興コラボレーションも初めての経験である。何もかも初めての経験であり、しかもこのようなフリースタイルのパフォーマンスは、演技者のナマの表現力や身体感覚をストレートに引き出す。学生達のとまどいは当然予想された。身一つで舞台に立たせるよりは、テーマに関連した動きを誘発するような小道具を用いた方が、動きを生み出すための、心身両面での助けとなるだろうと思われた。

そこで、軽くて薄い不織布を小道具として使用することとし、大きいサイズ(幅170cm×長さ500cm)と小さいサイズ(幅90cm×長さ140cm)の布をそれぞれ何枚か用意した。この布は、農作業用のべたがけシートとして販売されているもので、白色で適度な透け感があり、風をはらませるとゆっくりと柔らかく動くところに特徴がある。布をくしゃくしゃに丸めたときのしわや陰影に表情があることや、白色であるため舞台照明の色の変化をよく映すことも、小道具として使用するのにふさわしい。この布の質感と存在感から動きのイメージが触発されるのではないかと期待し、動きづくりのきっかけとなるよう、この素材を選択した。そして、この素材との出会いを第2回合同ワークショップ時に設定し、布の動きを手かがりに、創作活動に取り組むこととした。

##### (b) 素材との出会いから動きの発見へ

第2回合同ワークショップでは、廣兼のリードにより

参加者全員が輪になってからだぼぐしをした後、布を使った運動遊びを実施した。その内容は以下の通りである。

1人1枚布を持ち、手を使わず、布を床に落とさないように室内を自由に移動する 布が身体にまきつく感触と、動きの勢いとの関係を体感する遊び

2人組で手を使わずに布のキャッチボール 身体各部位に意識を向け、様々な部位を動かす感覚を体感する。パートナーの投げた布の動く速さや方向を直感的に感じ取り、それに対応して動く遊び

これらの運動遊びに取り組んだ学生達は、予測のつかない布の動きを追いかけるのに次第に集中していった。

続いて取り組んだ音楽担当学生と舞踊担当学生に分かれての即興パフォーマンスでは、大きな布を使って「ひろげる」「はためかせる」等複数の人間が布と関わる様々な動きが出現した。これらの動きは完成作品へ生かされた。

#### (c) 新たな表現方法への挑戦

ワークショップで、自由に布と遊んでいる時間の参加学生の動きや表情は生き生きとしていた。しかし、いざ「音楽と舞踊合同での即興パフォーマンス」という場が与えられると、学生達にとまどいの表情がうかび、動きがとまったり、とぎれたりしていた。今まで学生達が主に体験してきた動きの創作方法は、音楽のフレーズに8カウントを基本とした動きを割り振ったり、ユニゾンや小群舞により動きを周期的なカウントにしたがって揃えるといったやり方～いわば他律的な約束事を決めて動くやり方であった。それに対して、即興表現では、周期的なカウントを用いず、自分自身や仲間の動きへの衝動の高まりを感じとって動くことが求められる。学生達は今まで追求していた表現方法を打ち破る新たな表現方法を模索することとなった。

学生達は、自分達の即興パフォーマンスを収録したビデオを見て「(踊り手の)動きが揃っていない(ので美しくない)」という感想を示した。この感想は、学生達が今まで追求してきた「踊り手の動きが細かいところまで揃っている動きが美しい」とする価値観に照らして発せられたものといえる。しかし、パフォーマンスを参観してくださった石上先生や河添先生の「むしろ揃っていないところが面白い」との助言から、ある学生は「(動きが)あってないところもあっていいのかな」と感想を記した。これは、学生達にとって新たな表現の可能性への気づきとなった。

ワークショップ後、廣兼は、舞踊の学生に大小2種類の布を渡し、まずは布と一緒に思いつくまま動いてみるようにと指示した。廣兼は、思いついた動きを次々に試してみる学生達の様子を見ながら、「空中にひらめく布の動きが風のようなだね」「布に包まれた人間が繭の中の命のように見えるね」「手のひらの中でくしゃくしゃになった布が、手をひらくにつれてゆっくりひろがっていく様子が、まるで何かが生まれていくようなだね」などその場その場で声をかけ、偶然に生まれては消えていく

動きの一瞬をとらえてその中に含まれるイメージを掬い上げるように促していった。また、「歩く」「伸びる」などのシンプルな動きをゆっくり丁寧に動くことで動きに表情が生まれてくることを伝え、カウントにしばられず自分自身の感じ取る間(ま)で動けばよいことを伝えた。即興パフォーマンスでは、おおまかな動きの構成と場面展開のきっかけだけを前もって決めておき、細かな動き方やタイミングはその場の感覚で動けばよいことも伝えた。

その後、廣兼は創作活動の進行を学生達にまかせ、中間発表までは細かな指導はしなかった。学生達は大きな布を持つグループと小さな布を持つグループとに別れ、自分達のみつけた動きと表現したいテーマを組み合わせる動きの展開を構成していった。そして、学生同士の合同練習を重ね、音楽の学生達とディスカッションしながら場面ごとのイメージを固めていった。

音楽の学生達と即興パフォーマンスの練習を重ねていくうちに、舞踊の学生達は音楽の学生達がどんな場面で何を表現しようとしているか、そしてどのように場面を盛り上げようとしているかが、その場で共に演奏している音や学生達の様子を通して感じ取れるようになってきたという。そこで、学生達は自分なりに感じ取った音の心に合わせて、舞踊の動きの展開を構成していったのである。

#### (d) 完成作品(当日の即興演技)の概要と参加学生の感想

以下に、舞踊の立場からみた当日の即興パフォーマンスの様子を紹介する。

アナウンサーが「人々の集いをいざなう風と風、いま響きあい、いのちを育む。」と、作品テーマを朗読した後、舞台は暗転。ほどなく舞台中央に薄青い照明が天井からフェイドインするのをきっかけに、プラスチックチューブの響きが客席奥から会場を包む。音の響きが徐々に会場を満たしていくのと同時に長く大きな白布を掲げた白衣衣装のダンサー達が客席奥から通路に沿ってゆっくりと舞台への階段を進んでいく。ダンサー達の白一色の衣装は、コットンジャージー、チュールレース、シルクシフォンのそれぞれ異なる3種の質感で構成されている。同時に小さな白布をなびかせた2人のダンサーが舞台上手と下手から登場。舞台上にモビールのようにつるされた、やわらかな色合いの流れるようなオブジェが、ホール内のかすかな風をうけてゆっくりとほんの少しずつ動いていく中、パフォーマンスは始まった。

やがて大きな布を持った一群が舞台から退場し、照明がオレンジ色に変わって舞台全体を照らすとともに、トーンチャイムが客席のあちこちで響き始める。トーンチャイムを手にした演奏者達がゆっくりと舞台上へと進む頃、短い布を持ったダンサー達は舞台中央に身を寄せ合うように集まり、再び現れた2組の大きな布の下に眠る繭のように静かに床に伏せる。布に覆われたダンサー達は、時折伸び上がっては自らを覆う布を突き上げる。突き上げられた2枚の大きな布は、やがて十文字に交差し、

床上にじっと伏せる一群の人々を囲んで時計の針のようにゆっくりと周りを旋回し始める。その頃、舞台上には黒い衣装に白いチュールレースを羽織った音楽演奏者達が客席や舞台袖からそれぞれに集まって来る。

ツリーチャイムやシンパルのうねり上がるような音と共に、人々を取り囲んでいた大きな布は静かに消えていき、その陰から、伏していたダンサー達が次々に立ち上がる。照明が明るいピンク色に変わり、ダンサー達は布をはためかせながら舞台の上にはひろがっていく。ドラムの響きに呼応するかのように、ダンサーは布を振り上げながら全身で伸び上がったり縮んだりを繰り返す。ホルンの響きの高まりと共に照明も全開となり、やがて夕焼けのように赤黒くゆっくりとフェイドアウトしていった。幾人かのダンサーは照明が少しずつ消えていくのにつれて舞台から徐々に去っていき、幾人かは照明が消えるまで音と照明の余韻と共に舞台上で影のようにゆっくり動き続けていた。

当日の演技からは、学生達が本研究プロジェクトを通して追求してきた「シンプルで自然な動きによってテーマを表現する」「一つひとつの動作をゆっくりと丁寧に動く」「静止を生かす」「上演空間の様々な使い方を工夫する」といった課題を真摯に表現している様子が伝わってきた。これらの課題は音楽の学生達の課題とも共通するものであり、音楽・舞踊の学生達は共に根底でつながり合う表現の世界を即興パフォーマンスによって具現化しようとしていたのだといえる（巻末の写真4 即興パフォーマンス 参照）。

発表会当日のパフォーマンスの様子をビデオで鑑賞した舞踊の学生達の感想は、以下の通りであった。

「ステレオから出る音と生でやる演奏の音とでは、やはり伝わるもの、感じるものがちがうように思いました。音がホールでひびき合い一体となっていたようでした。全体を客観的に見ると静かな雰囲気と音と白い布がとも合っていてまとまっていたように思いました」

「初めは何をやればいいのかのかわけがわからなくて本番は心配でした。でも、本番のVTRを見てみると思いのほかよく驚きました。まっ白の布がすごい神秘的に照らされて、感激しました。良い経験をしました」

「オープニングが自分でもどんな感じに仕上がっているのかビデオを見るのがこわかったのですが、見てみると照明やオブジェ、音楽、そしてダンスがあったと思いました。意外にいい感じでよかったと思います。照明で色が変わる感じもきれいでした。オープニングのようなダンスが初めてのタイプだったのですがあの様な踊りもいいなと思いました」

「世界で一つしかないこの作品、また、踊る者、演奏する者、観る者にとってその場限りの舞台作品は、私にとって初めての経験であり、いい思い出となりました。ビデオでこの作品を改めて観させてもらい、実際私らが踊る感じと、外から観るのでは違ってみえるのだと思いました。オープニングに大変ふさわしい踊りと曲で、観る側にとっても、不思議な体験ができたのではないかと

思います」

「即興は初めてだったので、イメージだけで踊っていました。とりあえず作品っぽい仕上がりになっていたのよかったです。でも衣装をもっと工夫すればよかったと思いました。不織布はとても効果的でした。幻想的な雰囲気が伝わってきました。でも、見ていて響きの部分には不織布がいらなかったかなとも思いました。参加できたことがよかったと思いました。意義のある体験でした」

「やってみて楽しかったのですが初めてでドキドキしました。でも、ビデオを見てみると、あまり表現できていなかったかなあと思いました」

「初めの青白い照明の場面がとても効果的で美しいと思いました。客観的に見ると、とても雰囲気のある作品に仕上がっていると思いました。練習時間も限られている中でしたが、普段交流のない美研・音研さんと一緒に作品を作ることができ、とてもよい機会を得られたと思います」

この作品は、既存のダンステクニックをできるだけ使わず日常的で自然な動きを中心に構成していたので、パフォーマンスをしている時の学生達には「全然動いていない」という身体感覚があった。そのため「こんな踊りでいいのだろうか」との不安を抱きながら動いていたという。しかし、ビデオを視聴して作品全体が見えたとき、学生達は、大きなオブジェの下で、大きい布の動きと小さい布の動き、そして不思議な音楽(学生の言葉より)とが、それぞれ思い思いに存在していながらも一つの作品として調和していることに驚き、喜んだ。学生達の自己評価は「思ったより結構いいんじゃない」であった。ある学生は、このときの経験をふりかえって「私はこれまで踊り手としての自分の動きにしか意識がいていなくて周りで一緒にパフォーマンスをしている仲間のことが見えていなかった。だけど見る側は作品全体を見る。自分達のパフォーマンスをビデオで見てそのことに気づいた」と語っている。

## 5. 本研究プロジェクトの成果と課題

### 5.1. 観客の反応

研究発表会当日の観客の反応は良好で、「音楽がホールのいろんな方向から聞こえ、自分の身体が音に包まれていくのが不思議で面白い体験だった」「ダンスの動きと布の動きが神秘的だった」「ホール天井から吊り下げられているオブジェが面白い。自分もこのオブジェを使って作品創作(生け花)してみたい」「チラシやプログラムのデザインがすてき。高級感を感じた」などの感想があった。このような反応から、学生達の共同制作作品のねらいは、観客にも伝わっていたことがわかった。

### 5.2. 本研究プロジェクトの成果～共同することの意味に視点をあてて～

おわりに、本稿のまとめとして、本プロジェクトの成果を、その特徴である「共同すること」に視点をあてて以下に考察していきたい。

参加学生達は、合同ワークショップや共同制作をすすめるなかで、共通の体験から各自が感じ取ったイメージについて話し合ったり、それをどのような構成で表現するかについて各自の作品を互いに発表・批評し合ったりすることができた。合同でのディスカッションをすすめるうちには、互いの抱くイメージの相違に遭遇したり、意見がぶつかりあったりすることもあったようである。しかしながら、このような活動から生まれる様々な葛藤は、参加学生が創作活動に主体的に関わろうとするうえで避けて通れない課題であり、それを乗り越えて作品の完成に至るためには、共同制作者の思いを汲み取りながら自らが追求する表現世界との接点を見出し、それを具現化するというプロセスを辿らなければならない。5ヶ月間にわたる本研究プロジェクトの活動は、まさにこの体験の積み重ねであった。参加学生達は粘り強く活動に取り組み共同制作作品を完成させた。このような 類学生同士の専門的な交流と創造的体験は、参加学生達のコミュニケーション力や学ぶ意欲の高まりを促し、より資質の高い実技教科教員の養成に貢献できたといえよう。

研究発表会での自分達のパフォーマンスの様子をビデオで視聴し、「一人ひとりが思い思いのかたちで表現しながらも、全体としてまとまっている」ことに驚き喜んだ学生達は、上記のプロセスを経て、表現の根源にある共通の核を感じ取ったといえるのではないか。それは学生達が地道に積み重ねてきたコラボレーションの実体験を通して掴んだものであった。参加学生達は、それまで「全員の音や動きが揃っていること」を「まとまりのある美しさ」であると信じて技術の鍛錬に励んできた。しかし、この体験によって、それとは異なる新しい表現の可能性が学生達の前に拓かれたのである。

このような、近接領域の表現者と作品の創作現場を共に体験し表現活動を通して深く関わる場を設定することによって、本研究プロジェクトは、学生達にそれぞれの専門における表現への意識や技能の深化・見直し・新たな可能性の開拓を促すことができたといえよう。すなわち、本研究プロジェクトによって、「創作」「鑑賞」「表現」といった実技教科共通の理念をベースとして、新たな「総合的な学習」の教材が提供されたといえる。

学部の教育システムとの関わりからみた成果としては、コラボレーションの体験によって、参加学生達に他専攻への興味を喚起させることができたことがあげられよう。このことにより副専攻制のより有用な効果についての示唆を得ることができたのではないだろうか。

合同ワークショップや合同リハーサルでは、他分野の教員からも様々な助言や表現への示唆を得ることができた。学生達はこのような助言や指導を通して、領域を超えて共通する表現の感覚の深層にふれることができ、自らの創作・表現活動に生かすことができた。また、教員にとっても、他分野の指導活動にふれることで、自己の指導理念や方法を再確認したり、新たな指導法の可能性に気づいたりする機会を得ることができた。本研究プロジェクトの実践は、講座・専攻を超えて組織された教員

の共同教育の新たな可能性を提示できた。つまり、講座・専攻を超えた教員間の共同研究のみならず、「共同教授」の形態をとったことで、これまでにない教育学部の組織力向上に寄与し、FD活動の先進例とも成りうる可能性を見出すことができたといえよう。

本研究プロジェクトの成果発表の場として設定した教大協創作舞踊研究発表会は、その歴史的経緯から、各大学での教育の成果を発表し合い相互に交流することを重視している。しかし、このような講座の枠を超えた教員の共同プロジェクトによる教育の成果が、作品発表としてこの会で発表されたのは本研究プロジェクトの取り組みが初めてであり、教大協に加盟する全国の教育系大学や地域の教育関係者に向けて、新たな教育研究の方向性を発信することができたといえる。

### 5.3. 今後の課題

今回のプロジェクトでは、課外の空き時間を利用して活動を実施したが、教員はもとより参加学生・院生のスケジュールを調整することが難しく、共同制作に必要な条件～テーマやコンセプトの共有、共同的な人間関係づくりなど～を整えるための時間や活動の場がいま一步不足していたように思われる。その解決策としては、例えば「・内容構成研究」といった授業を活用するなど、定期的に共同作業を行う場の設定を保障することが必要となろう。

#### 注一覧

- 1) 毎年1回、全国の教大協加盟大学教育系学部が教大協全国保健体育・保健研究部門との共催で研究発表会を開催している。平成16年度は島根大学が主幹校であった。
- 2) 「現代奏法」という固有名詞に違和感を覚え、拡張奏法 (extended technique) と呼ぶ音楽家も多い。
- 3) すべての専門科目がここに記したようなデジタル式反復内容ではない。たとえば、各「指導法」、「教科教育法」、「音楽史関連科目」などでより広汎で先鋭的な事例の紹介も行われているし、筆者(河添)の担当する「オーケストラ」でも、出来るだけ多様な語法を有す作品を取り上げている。今年度は、即興性も含有する細川俊夫の「Garten Lieder」にも挑んでいる。
- 4) 映画音楽に関する武満の著作は数多いが、ここで学生に紹介したのは「私たちの耳は聞こえているか」(『時の園丁』新潮社)および「映画とその音響」(『音楽の余白から』新潮社)、細川の著作は「日本と西洋」(『魂のランドスケープ』岩波書店)である。



写真1 第1回合同ワークショップ

写真4 即興パフォーマンス  
(音楽・美術・舞踊学生作品)

写真2 第1回合同ワークショップ ふりかえり

写真3 ホールエントランスのオブジェ  
(美術学生作品)写真5 研究発表会チラシデザイン  
(美術学生作品)