



オアシス

文責：学長
桑原雅次

出雲芸術アカデミーだより 2022年6月15日発行 第50号

6月に入り、本アカデミーの各講座が本格的に始動したところです。今年度から、公演事業へ向けての取り組みが、講座運営の中核となります。それぞれの講座へ目的意識をもって参加することで、各公演が一層盛りあがることを期待しています。

最近の報道は、ウクライナ情勢に代表される悲しいニュースに溢れていますが、ホッとする報道に癒されたことがありました。小惑星リュウグウから砂を持ち帰った「はやぶさ2」の話題です。その砂が各研究機関で分析され、アミノ酸が含まれていたということです。たんぱく質の形成やひいては生命の誕生にも不可欠な物質ということで、宇宙ロマンにワクワクしたところです。壮大な宇宙のことを考えると、地球で起こっている様々な事案が、いかにチッポケなことであるかが改めて認識できます。これに限らず人間の愚かな行動は、地球を破壊する原因となることがあまりにも多い事に早く気付かなければなりません…。

◎ 講座の出発はレクリエーションから！

コロナ感染症の影響から、「ファミリーコンサート」が延期となり、2022年度の講座開始が一部で遅くなっていました。例年なら、5月の連休明けからスタートしていますが、本科オーケストラコースでは、カリキュラムが整うまで仲間づくりを主体としたレクリエーションから始まりました。

BO（ベーシックオーケストラ）と弦楽器入門クラスでは、まず、体験活動から始まり、滝廉太郎作曲の「花」をアレンジした「花のプロセッション」を、指揮者である中井章徳氏のタクトに導かれながら合奏の醍醐味を味わうことが出来たようです。次に、自己紹介が行われました。自己紹介欄に各自が記入する項目は、◆名前◆ニックネーム◆学校名◆学年◆楽器◆好きなこと・得意なことでした。そして、ここからが本番です…。それぞれの紹介には、ビンゴゲームを活用し、ビンゴで上がった人から紹介するという設定です。普通ならビンゴカードの各マスには数字を並べますが、そこは、芸術アカデミーならではのアイデアがあり、アンサンブル室に掲示してある作曲家の肖像画から各自が選んだ作曲家をマスに埋めてもらいました。ゲームの進行は、あらかじめ用意された作曲家のカードを順番に引き、同じものが出れば消去していき、ビンゴが出たらそこでいよいよ自己紹介というものでした。カードを引くたびに、中井芸術監督から作曲家のエピソードや作品についての説明もあり、ゲームを楽しみながら音楽についての学習もでき、工夫された取り組みであったと思いました。



BO 合奏体験



作曲家を活用したビンゴ



BO 自己紹介

裏面へ

SO（シンフォニックオーケストラ）クラスでは、自己紹介はBOと同じくビンゴゲームを活用しましたが、違いはマスには数字を使用したことと、ニックネーム欄が◆家では？◆学校では？◆アカデミーでは何と呼ばれたい？という項目が増えたことでした。ゲーム感覚で自己紹介がなされ、和やかな雰囲気でお互いが身近な存在として理解し合えたことと思います。2回目の講座では、自己紹介をグループに分かれ、①最近楽しかったこと②最近困っていること③最近感動したこと④最近疑問に思ったことなどをニックネームで呼び合いながら紹介し合いました。

次に伝言ゲームが行われました。中学生チーム、高校生チーム、男子チーム、指導講師チームに分かれ、お題が渡されると、次の方に必死に伝えようとする姿に喜怒哀楽の表情が現れ、記憶力のあいまいさが印象付けられた場面でした。しかし、お互いを励ましたり、間違いを認めあったり、コミュニケーション力が高まったことは言うまでもありません。

合奏曲には、ディズニー曲から「ミッキーマウス」と「美女と野獣」が取り上げられ、誰もが知っている曲を2回にわたって、こちらも中井章徳氏の的確な指示のもと、楽しみながら合奏を体験することが出来ました。



SO 自己紹介



伝言ゲームで格闘中



SO 合奏体験

つぶやき

最近、良く聞かれるようになった言葉があります。「プロパガンダ」…。意味を検索すると「意図をもって、特定の主義や思想に誘導する宣伝戦略のこと。大きな括りでは国家における思想統制や政治活動、小さな括りでは宣伝広告や広報活動も含まれる。」とあります。ニュースや報道番組では、ウクライナ情勢関連でよくプロパガンダの言葉が飛び交います。現代の情報化時代において、数千万人や数億人を抱える国家までがプロパガンダという思想統制がなされるとはとても信じがたい光景です。かつては、この日本でも第二次世界大戦中は、政府（大本営）によって情報統制がなされていたことは歴史からも読み取れます。しかし、ハイテク技術が当時とは比べ物にならない程進化しているにもかかわらず、プロパガンダがはびこっていることに驚きを隠せません…。

そんな時、本アカデミーで行われた本科の講座で、レクリエーションの一環として「伝言ゲーム」をしている場面に遭遇しました。お題に対して正確に伝えることが出来るかどうかを競うゲームですが、なかなかうまく伝わらないのが常であることは誰でもが知っていることと思われまふ。案の定、いいところまで伝わったグループもありましたが、正確に伝えることの難しさを味わったグループがほとんどでした。このことから、私たちの生活の中にもよく似た行動があることに気付かされます。それは「うわさ話」です。人から人へ伝わるうちに事実とは異なるストーリーが出来あがることです。身を引き締めなければなりません！