

第2回 おんかつアウトリーチカフェ 報告書

作成者：小井塚ななえ

日時 2014年9月16日、17:00～19:00

場所 一般財団法人地域創造

ゲストスピーカー：田村 緑（ピアニスト）

進行：児玉 真（地域創造プロデューサー）

参加者：アーティスト（10名）、ホール職員、コーディネーター他

【内容概略】

1. 趣旨説明 児玉真さんより

地域創造のフォーラムのアーティストや音楽活性化事業のアーティスト、ホールの職員、コーディネーターなど多様な立場の人が集まり、OBの間でのノウハウの交換、情報交換を行う場として活用してほしい。ワールドカフェやサイエンスカフェ的な発想で始まった催しであり、普段は交流することが少ないアーティスト同士の交流の場として継続していきたい、と今後の展開についても話があった。

2. 財団会長 遠藤さんより

年齢や経験数の近いアーティスト同士によるコラボレーションは多数あるが、おんかつOBと現役のアーティストのコラボレーションや交流は少ない印象がある。こうしたアウトリーチカフェの場で先輩後輩が交流し、新しい活動が生まれることを期待しているとの熱い激励を頂いた。ピアニストの泊真美子さんが沖縄で公演をした際に、OBアーティストで沖縄在住のピアニスト新崎誠美さんが助っ人として協力してくれた事例を挙げ、交流が今後さらに拡大することの重要性を指摘した。またOBアーティストが積極的にアウトリーチカフェに参加するよう情報を発信していくことが財団としての今後の課題であると述べた。

3. 自己紹介

4. 田村緑さんによるプレゼンテーション

田村緑（たむら みどり）は、2002年～2003年おんかつアーティストであり、現在は、ピアニストとしてだけでなく、コーディネーターとしても活躍している。田村さんからは、現在に至るまでの事例を紹介しながらどのように事業を組み立て実施したのかについてエピソードを交えながら紹介頂いた。要所要所で田村さんのアーティストとしてのこだわり

や手法についての話もあり、参加者にとっては、普段なかなか見ることのできないアーティストの活動の様子を具体的に知る貴重な機会となったのではないだろうか。以下は、紹介された事例を簡単にまとめものである。

I. 最近の活動紹介

●東京都三鷹市藝術センターの事例

2014年度で10年目で、現在は9名の音楽家が登録している。

特徴 音楽科の先生の意向を聴き実施すること

当初の思いは、ようこそ先輩のようなおんかつをしたいというものであり、教育普及担当を設置するなど、教育面でアウトリーチ活動を展開することを重視していた。基本的には、16校の小学校にアウトリーチ+ニューイヤーコンサートの形をとり、ホールがモーツァルトプレイヤーズの拠点であることから、そのメンバーも立ち上げに参加するなど、地域に根ざした活動を展開してきた。昨年からは、アウトリーチを届ける層を拡大すべく、0才のためのクラシックや保育園、中学校でのアウトリーチなどを実施している。

●佐賀県鹿島市の事例

特徴 自主事業が初めてであるため、企画する当初から、事業を定着させて継続できる地盤を作ることを念頭に置き、研修やアウトリーチ活動を行ったこと。

ホールとしては全小学校にいきたいという思いがあったが、地域に入ると、準備が多くやり取りも多いため、2013年度にお試しアウトリーチとして3回実施することとした。

①アドバイザーによる全職員への研修

②アウトリーチ活動

- ・ こどもを取り込むためには、大人の開拓が必要ということで、大人を対象としたアウトリーチを実施した結果、その場でチケットを買ってくれる方が多数。
公演に結びつくための仕掛けを実施（コンサート前の無料講座）
- ・ 全校へのアウトリーチ

③本公演

- ・ 小ホール（300人）ホールの特徴を活かし、映像を映すなどして聴覚視覚の側面から楽しめるプログラムや演出を施した。

●宮崎県都城市総合文化ホール

特徴 ダンス、演劇、音楽等色々な分野ごとに「ワークショップ」を実施したいというホールの意向がすでにあったこと。

ワークショップ①ピアノの仕組み大公開

ワークショップ②ソナタ形式をねんどで作りながら体感するもの

ワークショップ③ホールの紹介

3つのワークショップを経て、本公演ではダンスアーティスト（コンテンポラリー）とのコラボレーションに挑戦した。田村さん自身もステージで体を動かしたり、音楽に合わせて踊ってもらったりとダンスと音楽が対等であるようなコラボの在り方を模索したことが非常に刺激的であったようだ。

● 第一生命ホール オープンハウス

これは、14年継続している、第一生命ホールの夏のビックイベントのひとつであるオープンハウスという事業。継続によって今年度は、（約1300名の参加）であった。継続していくことの成功例のひとつである。アウトリーチでのプログラムを改良してホールで行うという試みに挑戦した。

● 桐朋学園大学でのアウトリーチ講座

桐朋学園大学のキャリア支援センターが開設した講座にて、後進の指導にあたっている。現在は単位化されていないが、ゆくゆくは単位化し多くの学生が受講できるようになることを望んでいるとのことであった。座学に加え、プログラミング体験やアウトリーチの模擬体験を実施するなど、理論と実践の両側面からアウトリーチを学ぶことができる。

●千葉県浦安市文化会館 ミュージックデリバリー

地元のアーティストが活躍する場所を提供する目的で、アウトリーチアーティストを募集し事業を実施している。田村さんは自身がピアニストとして演奏するのではなく、アウトリーチについての研修やプログラムづくりをサポートするコーディネーターとして関わっている。

以上が紹介された事例をまとめたものであるが、田村さんのプレゼンテーションの中では、アウトリーチについて、アーティストという立場と、浦安市等で関わっているようなコーディネーターという立場との両側面から語られた。

【アーティストとしてのこだわり】

- ・ アウトリーチは1回1回違うものであって、大切にしたい部分を守りつつも、プログラムや方法を固定するのではなく、常に研究し、新しくしていくこと。
- ・ 子どもがわかる作品ではなく、アーティストとして届けたい作品をわかりやすくすることに力を注ぐ

【コーディネーターとしてのこだわり】

- ・ その人（アーティスト）ならではのプログラムを見つけてほしい

① ワークショップ ～アウトリーチプログラムの分析と改良をしてみよう～

昨年千葉県浦安市文化会館で実施されたアウトリーチの企画時に提出されたアーティストの初期のプログラムを分析し、より良くするためにはどうするかグループワークによって練り上げる体験。

グループは5つ（アーティスト班、コーディネーター班、ホール関係者班）

素材 シンガーソングライターよういちろうさんの最初のプログラム

【初期プログラム】

対象：小学校5年 時間：60分

ねらい 音楽の三要素（メロディー・リズム・ハーモニー）を知ってほしい

- ♪ ベートーヴェン 《エリーゼのために》（演奏）
- ♪ ベートーヴェン《運命》のモチーフ（演奏）
リズムのインパクトを体感する為にリズム遊びを導入
リズムに歌詞を付けて唱える 例)「下がるぞ～」「下がるぞ～」
メロディーとリズムの組み合わせ
- ♪ 《運命》の鑑賞（CD）
- ♪ ハップルベル《カノン》
カノンコードがポップスにどのように使用されているのかを紹介しながら、コード進行の面白さを知ってもらう 例) 翼をください、はなみづき、など
- ♪カノンコードを子どもたちに体験してもらい共演
《カノン》+子どもの演奏+カノンコードの入った曲をサンドウィッチにし、ミックスした壮大な曲を演奏して終了

以上の初期のプログラムを素材として、これをどのように改良すればアーティストの思

いや意図が児童に伝わるかについて 10 分間のグループディスカッションを行った。

田村さんは、シンガーソングライターとしてのアーティストの特徴をどう活かすかが課題であり、その点を踏まえた改良プログラムの提案を行うことが重要だと述べた。グループディスカッションを経て、以下のような提案がなされた。

●グループ A

- ・シンガーソングライターらしい導入としてまず 1 曲目は「歌う」ことからスタート
- ・盛りだくさんな印象があり、要素の理解と作品の理解とが混在している

●グループ B

- ・題材が《運命》や《エリーゼ》等のクラシックではなく、アーティストの曲又はポップスで良いのはいか
- ・カノンコードの理解、体験にかなりの時間がかかるのではないか
- ・カノンコードの理解を体を使ってやる方法

●グループ C

- ・プログラムがシンガーソングライターでなくてもできる印象がある
- ・学校の授業と変わらない「勉強」の域を超えないプログラムである
- ・演奏ではなく、CD を聴かせることについての疑問

●グループ D

- ・アーティストのオリジナル曲が聴きたいので、挨拶代わりに自身の作品をまず弾く
- ・最後に同じ曲を演奏し、3 要素を振り返るような仕掛け

●グループ E

- ・始め方が説明からでなく、曲始まりがよい
- ・アーティストらしさを出すために、歌を軸にしたプログラムに作り直す
- ・盛りだくさんで時間的に厳しいのではないか
- ・《運命》は替え歌として有名すぎるため違う題材がよいのではない

グループディスカッションでは、自身の経験と照らし合わせたり、また各々の立場から分析したりと、意見が活発に出された。その後、田村さんによって実際どのようにプログラムの改良が行われたのか、またアーティストのこだわりは何で、どこを変え、どう残したのかなど、形にしていくプロセスと結果について説明がなされた。

【改良後のプログラム】

足したものは主に以下の 2 点

- ① 最初の自作曲を演奏する
- ② 最後にクラスソングを作る

事前に子どもからの言葉を募集し、彼が曲を書き、プレゼントする

自身のモットーを言うこと「いつもイキイキがモットーの」という自己紹介からスタート

♪ スーパーマン（自作曲）PA などを持ち込み 演奏始まり

自身の背景を紹介

音楽の大切な秘密を紹介 ※三要素という言葉は使わない

♪ エリーゼのために

メロディーに歌詞をつけ、メロディーの説明

♪ 運命のモチーフ

リズムとしてモチーフを紹介し音遊び

♪ 運命（CD）提示部まで

子どもたちに体でメロディーの上がり下がり表現しながら音楽に合わせて動く

アーティストは紙に書いた→（上がり、下がり）を持ちながら子どもと一緒に動く

♪ カノン 時間短縮を試みたが内容はほとんど変更無し

♪ ここで音楽の三要素を紹介

翼をください（事前に学校で準備してもらい時間短縮）共演

♪ クラスソング（自作）をプレゼント

※ 今年度は、クラスソングのサビにカノンコードを挿入する工夫をしていた