

資料 1

音と、コンピュータ画面に並ぶ数列や文字との大きな違いは、それが空気を揺るがすかどうかである。

その空気の振動は、人間の情動や感性に直接作用する。

歴史的にも、数字や文字が開発されるだいぶ前から、音楽は存在していた。

声を発することで自己表現したり、人と人を結びつけたりしてきたのである。

事前知識や翻訳技能がなくとも、文化的背景が異なっても、情動は伝わり合うことを示している。

そう考えると、音楽を聴く、歌う、演奏する、他者と共演するということは、ゆらぎを全身で感じることに、ゆらぎを生み出すこと、そしてゆらぎを共有することではないだろうか。

ゆらぎは、人体や自然界に存在する。

音楽は、そこに新たなゆらぎを生み出す存在なのではないだろうか。

菅野 恵理子

MIT マサチューセッツ工科大学 音楽の授業 (株式会社あさの出版)
「おわりに」より抜粋

題材（解答欄には「No. ○」と書いてください。）

No. 1 Dvořák: Stabat Mater · hr-Sinfonieorchester · MDR-Rundfunkchor · Solisten · Andrés Orozco-Estrada

歌詞参考→<https://pacem.web.fc2.com/lyrics/stabat-mater.htm>



No. 2 King Gnu - 白日



No. 3 MISIA - アイノカタチ feat. HIDE (GReeeeN) (Official Music Video)



No. 4 栗原正己: 《ピタゴラスイッチ オープニングテーマ》 La Strada



No. 5 【合唱】旅立ちの日に



No. 6 【Ado】新時代 (ウタ from ONE PIECE FILM RED)



No. 7 琴音 - 翼をください



音楽のある風景

【ユニバーサルミュージック合同会社・株式会社燈音舎】

2002年にスタートした通販CDのテレビショッピング番組。番組では、収録曲が映像とともに紹介される。例えばフォークソングの場合、60年代の映像が流れる。演歌ではネオン街が、クラシックでは海外の美しい風景が流れる。音と映像が絶妙にマッチし、まるで純粋な音楽番組や紀行番組を見ているような気分になる。一部ナレーションがあるだけで、番組名が「音楽のある風景」であるゆえんだ。



webl.io 辞書より引用

ゴスペル

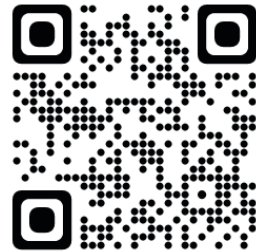
ゴスペルの歴史は、アフリカ系アメリカ人の悲痛な歴史であります。ゴスペル発祥の地はアメリカです。アメリカには、世界各国にルーツを持つ様々な人種が集まって成り立っています。17世紀に、多くのアフリカ人が故郷から遠く離れたアメリカに奴隷として強制的に連行されました。奴隷として連行されたアフリカ系アメリカ人たちは、独自の言語や宗教を剥奪されてしまいました。黒人奴隷の置かれた環境はあまりにも苛酷でした。自由はまったく与えられることなく、生死は農園の白人経営者に委ねられ、365日は農園での重労働に従事しなければなりません。そうした過酷な生活を支えたのがゴスペル（福音）でした。白人の主人たちの目を逃れて、キリスト教へ改宗して救いを与えるゴスペルを教会で歌うことで神に独自の賛美をささげるようになりました。「虐げられた屈辱」、「家族や故郷から離れた寂しさ」、「明日への希望」など神を讃えたり、信者として生きる喜びを魂の叫びとして表現されています。



VOCAL ACADEMY OF TOKYO 株式会社ヴォート HP より引用

声の価値、クラブの価値

先月末に行われた乃木坂のバースデーライブを配信で見ている、初めて「声出し・コールありのアイドルライブを生で見た」その感想は、見る前に思っていたものとは、ちょっと違ったものでした。正直、各種媒体で見る、過去の「コールあり」の映像は、コロナ禍で乃木坂にハマリ、声援なしのライブしか見たことがなかった私にとっては、少々うるさく聞こえてしまっていて、「正直コールはない方がいいな…」そう感じると思っていました。



でも、実際にコールありのライブを見て思ったのは、「これはこれでいいな…」ということ。やっぱり、演者と観客の一体感が、声援なしのライブとは全然違う、ということは、画面のこちら側からでもひしひしと感じたし、演者が観客を煽る、観客がそれに応える、その関係性が、まさに「ナマモノ」、ライブだなあ、って感じたんですよね。

「超絶かわいい！○○（メンバー名）」という、私にとっては今まではノイズにしか感じなかった、アイドルライブ独特のコールも、その盛り上がり、熱量が充満している空間の中で聞いてみると、案外これはこれで悪くない、盛り上がりを感じられていいものだなあ、と。

ただ、声援を心置きなく出せる環境が復活した中で、コロナ禍で育まれてきた、「声援以外の方法で後押しする」方法は、もはや無用の長物なのか？と言われると、それもまた違うな、ということも同時に感じて。

たとえば、私が今回のライブを通じて一番感動したのは、Day4、3期生単独ライブの本編ラストに披露された、この曲でした。

会場中を包むクラブが印象的なこの曲。声援が復活した中でも、この曲の落ちサビは、メンバーのアカペラと会場のクラブだけで構成されていて。

クラブって、ただリズムを刻んでいるだけで、そこには抑揚も音色もないはずなのに、会場中から響くその手拍子は、不思議とみんなの背中を押す、鼓膜だけじゃなくて心まで震わせる、そんな不思議なパワーを持っているんですよね。

全力で声を出す、声援を送ることと同じくらい、全力で手を叩く、クラブすることには、人の心を揺さぶる、勇気づける、そんな力があるんだなあ。そんなことも強く感じさせられたライブでした。

manabu note より引用

1. 音楽×小説



YOASOBI ー小説を歌詞に昇華する“言葉の錬金術”ー
「アイドル」「夜に駆ける」に感じる原作の読解力と編集力

YOASOBI という音楽ユニットの最大のコンセプトは“小説を音楽にする”だ。そのためすべての楽曲に原作となる小説があり、原作小説がクレジットされている。そんな YOASOBI のデビュー曲であり、その名前を世間に轟かせたきっかけの曲「夜に駆ける」。その原作となったのは星野舞夜の短編小説『タナトスの誘惑』だ。同作では、自殺願望者であり4度目の投身自殺を図る“君”と、“君”が自殺を図る度に呼び出される“僕”。“君”の自殺を止めるつもりだった“僕”だったが、やがて“僕”もまた死の魅力に取り憑かれてしまう、という物語が描かれる。

Real Sound 2023年6月19日より引用
<https://realsound.jp/2023/06/post-1354820.html>

2. 音楽×テクノロジー



米国ソニー・ミュージックエンタテインメント 「新しいプラットフォームの創出—
「音楽×テクノロジー」の新たな好循環を創り出す

ジェイコブ・ファウラー（以下、ジェイコブ）：

「音楽業界は常に進化し続けています。私たちが目にしているのは、消費者（私たちがコントロールできない市場）が曲全体を聴くのではなく、動画と一緒に流れる 32 秒のクリップのような短編コンテンツを聴くという新しい現象です。私たちは YouTube から SoundCloud へ、そして TikTok へと移行するのを見てきました。Spotify などのデジタルフォーマットでの消費がスタンダードになったり、いまだレコードや CD が健在であったりといった変化を経験してきました。多くのアーティストやレーベルにとって短編動画の分野は新境地だと思っています。そして私たちの仕事はその状況で音楽活動を続ける彼らをサポートすることです」

ソニーHP 2023 年 3 月 30 日より引用

<https://www.sony.com/ja/SonyInfo/blog/2023/03/30/>



Urban Cohesion (アーバン・コヒージョン) アフリカの文化広めたい

「美しい歌声」「日本語の発音も上手」ー。動画投稿サイト「ユーチューブ」で、アフリカの子どもが日本の曲をカバーした動画が話題だ。彼らはアフリカのアーティスト集団のメンバーで、その仕掛け人が昨年、活動拠点を十勝に移した日本人の服部アランさん(35)。服部さんはオンラインで現地のアーティストをサポートし、「カッコいいアフリカの文化を広めたい」と話している。アーバン・コヒージョンはアフリカ各国の音楽アーティストやデザイナーなど19組約30人で構成し、2019年に設立された。日本曲をカバーのきっかけは、服部さんが本業の開発コンサルタントの仕事でアフリカ各国に滞在し、数多くのストリートミュージシャンと出会ったこと。彼らの才能に感銘を受ける一方、活動範囲が限られ、十分な収入に結び付いていない現状に、「一工夫すればもっと多くの人にリーチできるのでは」と考え、団体設立と動画配信をスタートさせた。

十勝毎日新聞 2021年6月15日より引用

<https://kachimai.jp/article/index.php?no=534903>

3. 音楽×教育



Sound & Music Computing Lab – 「音楽をみんなのものに」をかなえるアプリ

音楽を通じて人々の「健康」や「教育」に貢献することをテーマに掲げているのが、現在私が所属している「Sound & Music Computing Lab」です。このラボに入った2017年に私は「Motion Initiated Music Ensemble with Sensors」というプロジェクトを主導しました。これはギターやピアノ、ドラム、サクソフォンといったさまざまな楽器をバーチャルで奏でられるスマートウォッチのアプリです。時計をはめた側の手を動かすことによって、みんなでアンサンブルを楽しめます。

このプロジェクトのコンセプトは「Music For Everyone（音楽をみんなのものに）」です。こうしたバーチャル楽器であれば、演奏スキルを持たない人でも音楽を楽しめますし、アンサンブルをともにした人と人とを繋ぐこともできます。

また、いろんな楽器を取り揃える手間やコストが省けることも大きな利点です。とはいえ、このプロジェクトの主たる目的は音楽を通じて身体を動かすこと。楽器を奏でる行為が手足を動かすアクションへとつながり、健康促進がはかれるわけです。

一方、現在進めているプロジェクトは「教育」にフォーカスしたものです。具体的には、音楽を通じて言語取得を促すもので、貧富の差や国の違いなどを超えて、教育を開かれたものにすることを目標としています。すでに「音楽と長期記憶の関係性」や「学習するメカニズムに、音楽やテクノロジーがどう貢献できるか」についてわかってきていることを「Using Music Technology to Motivate Foreign Language Learning」という論文（ホワイトペーパー）で発表しています。

世界には子どもに教育が行き届かない国がまだまだあります。私はそういった世の中を少しでも良くしていきたい。そんな思いが、私の研究を教育へと向かわせました。こうして私の研究は「ラーニング（学習）×シンギング（歌）×コンピューティング（テクノロジー）」の3つを、キーワードとするようになりました。

YAMAHA HP より引用

<https://www.yamaha.com/ja/stories/008/>