

// テーマ

おもちゃと楽器のあいだ

// 講師

堀 宏行 Horii Hiroyuki

会田 大也 Aida Daiya

// ファシリテーター

MATHRAX (久世祥三+坂本菜里子)

// メンバー

遠藤 勝也 Endoh Katsuya

大山 貴史 Oyama Takafumi

桑崎 真里亜 Kuwazaki Maria

小林 真幸 Kobayashi Masayuki

頃安 祐輔 Koroyasu Yusuke

成瀬 陽太 Naruse Santa

増本 慶 Masumoto Kei

松村 智也 Matsumura Tomoya

mole^3

音楽の楽しみかたが、「聴く楽しみ」と「創作・演奏する楽しみ」に二分されるとすれば、「普通の」人々にとっては、前者のみが音楽を楽しむことになっていないか。後者は修練を積んだ人や、天性の才能があるひとのためのみに存在しているのではないか。

より多くの人に音を鳴らす楽しさを知ってもらいたいという思いからこのプロジェクトを発案しました。

子供向けに作られたような音の玩具や、汎用ゲーム機上で動くゲームソフトの類のものは、単純な音の再生とそのタイミングで遊ぶようなもので、音楽的な豊かさを伝えることはできません。一方で、豊かな表現を可能にする楽器は、その演奏には多くの鍛錬を必要とします。おもちゃから、楽器までのグラデーションがあるとしたら、そのグラデーションの間にあるものを作ることが今回のミッションです。

そのために我々がまず行ったことは、遊びとは何か、楽器とは何か、子供向けに作られた音の出るおもちゃと、楽器との違いはどこにあるのかという問いを作ることでした。その問いからは、これまでのおもちゃ・楽器には含まれない新しい発想が多く生まれました。コントロールできない楽器、都市が楽器になる、音を消す楽器、複数人でしか演奏できない楽器、コミュニケーションツールとしての楽器などです。

最終的に、2グループから2つの作品ができあがりましたが、その過程も含めて、多くの気づきを得ました。音楽を創造する楽しみと聴く楽しみ、その境界をぼやかして、多くの人に開かれる可能性を探求したグループです。