

令和6年度 れきはくロビーコンサート

# ひょうご伝説紀行 ～妖怪の世界～

マルチチャンネル音楽作品コンサート


2024.10.12 Sat. 14:00

兵庫県立歴史博物館 1階 ロビー  
無料

## プログラム

およし狐	伊藤 帆乃香
平家の怨霊	伊藤 弓月
夢前川の河童	椋本 英吾
東本郷村の火の玉	大島 玄暖
唐櫃の黄金の鶏	浜田 実夢

## [交通案内]



**交通**

- JR姫路駅北口、山陽電車山陽姫路駅南の神姫バス姫路駅バスターミナル7番、8番のりばから約8分「姫山公園北・博物館前」下車（国立医療センターを経由するバスならどれでもOK）
- 神姫バス姫路駅バスターミナル6番のりばから祝園辺観光ループバスで約8分「博物館前」下車

**駐車場**

- 博物館には駐車場がありません。有料駐車場P（姫路市営緑の北館山駐車場）をご利用ください。
- 大型バスでご来館の場合は、事前に当館へご連絡ください。

**兵庫県立歴史博物館**  
HYOGO PREFECTURAL MUSEUM OF HISTORY  
〒670-0012 姫路市本町68番地 ☎079-288-9011

主催 神戸大学 国際人間科学部 発達コミュニティ学科 音楽音響制作ゼミ  
兵庫県立歴史博物館

# ひょうご伝説紀行～妖怪の世界～

## マルチチャンネル音楽作品コンサート

20世紀以降、音楽は様々なテクノロジーと結びつきながら、用いる音色や表現技法を拡張してきました。例えば、1948年にフランスで誕生したミュージック・コンクレートは、人や動物の声、自然音、環境音など私達の身の回りに存在する様々な「音」を素材と捉え、それらを電氣的に加工しながら作品を構成するものです。この技法を駆使した映画《怪談》(1965)では、その幻想的で独特な音楽音響が世界的に高く評価されています。

本コンサートでは、神戸大学国際人間科学部 発達コミュニティ学科ミュージックコミュニケ

ーションプログラムの学生が、兵庫県立歴史博物館のデジタルミュージアム「ひょうご伝説紀行～妖怪・自然の世界～」の物語をもとに制作した4つのスピーカーのための音楽作品をお届けします。

自然音、環境音、楽音など様々な音素材を用いながら、兵庫県に伝わる様々な妖怪の伝説の世界観がどのように表現されているのか。

音で紡ぐ奇っ怪な世界をお楽しみください。

(神戸大学 人間発達環境学研究所 助教 余田 有希子)

## 曲目解説

※ 各作品解説のQRコードからデジタルミュージアム「ひょうご伝説紀行」の物語全文をご確認いただけます。

### 『およし狐』 伊藤 帆乃香

「およし狐」は狩人に命を助けられた狐が狩人に恩返しをする物語です。起承転結が明確であるため本作品もその流れに乗るように意識しました。また、聴いている私達が世界の中心に立ち、物語を全方位眺めているような気持ちを味わうことが出来るよう工夫しました。最も苦難した点は、結婚式の雰囲気メロディーなしでどのように表現するかという点です。最終場面ではおよし狐によってまさに「狐につままれる」ような体験をして頂きたいです。



### 『平家の怨霊』 伊藤 弓月

悪源太義平の怨霊伝説をモチーフに制作しました。平治の乱で奮戦しましたが敗戦後、難波経房によって捕まり斬首されました。舞台は神戸にある布引の滝。平清盛一行の前に義平の怨霊が現れ、経房は清盛を守るため戦いましたが、火の玉に敗北しました。当時の戦の様子や、火の玉と戦う経房の恐怖心を4ch空間の中で体感していただきたいです。



### 『夢前川の河童』 榎本 英吾

この作品は、主に河童の生息する川、特に水の動きを中心として、自然の多く残る懐かしい風景や、昔話上の河童のいる世界を表現しました。昔の世界にタイムスリップしたような音楽の中に、クラリネットをメインとしながらいろんな音を用いて世界観を彩りました。

不穏な空気感の中での河童の様子や、川から奏でられるいろんな水の音に着目して聴いていただくと嬉しいです。



### 『東本郷村の火の玉』 大鳥 玄暖

怪火の伝承は各地に存在し、人々はそれに死者の魂を見ました。この世ならざる炎は、赤かったとか青かったとか、熱かったとか冷たかったとか。そんな中、多くの話に共通するのは、現れては消え、触れど掴めず、何も言わずにただ燃えている、その不思議さ。この作品ではそれを、全ての要素を一つの風の音から制作することで表現しました。真の暗闇を喪って久しい我々にはもはや見えない彼岸の光。今、どこで燃えているのでしょうか。



### 『唐櫃の黄金の鶏』 浜田 実夢

黄金の鶏についての解説を読み、唐櫃で黄金の鶏が掘り起こされる節分の日を想像し、その情景を3楽章に分けて創作しました。

1楽章：鶏が掘り起こされる夜明け。音域や音色の多様な楽器を用いて、不気味で人気のない2羽の鶏の足音だけが聞こえるような夜を表現しました。

2楽章：子供たちが戯れるお昼の様子。暖かい日差しとまどろみをアタックの優しい楽器を用いることで工夫しました。

3楽章：一年に一回の神社のお祭りで活気のある夜。子供たちが鶏の鳴き真似をする様子をギターチョーキングのような音で表現しました。

