

・はじめに

2月分の報告をさせていただきます。

・履修科目

今学期の授業について報告します。

1～3項については、先月報告した授業について、最近の内容について記載します。

4項は前学期書かなかった授業について記載します。

1. KIN104 Skating Activities

授業最終日の3月上旬に向けて内容の難度は徐々に上がっています。最近の授業で最も難度が高かったのは片足だけでクイックターンする技術とバック中に足をクロスするものです。片足でのクイックターンは片足だけで姿勢を制御する技術が十分に備わっている状態で、いかにエッジを氷上に対して平行な状態に持っていきエッジを氷上にひっかけずに回れるかどうか問われるものでした。右足と左足、イン側とアウト側の2方向で4種類のターンが考えられますが、人によってそれぞれの難度は異なります。バック中に足をクロスさせるものは右回りと左回りで氷を蹴る足が変わるわけですが、これも人によってそれぞれの難度は異なります。上記2つの技術が人によって難度が変わる理由として、利き足などが大きく関係しています。また他の要因として、授業を聞いている上で考えられるのは日頃の生活での姿勢です。私の場合、利き足は左足ですが日頃の姿勢は右側の足に体重を大きくかけていることが多いです。地上に立っているときはそれらについて深く考えることがないですが、氷上ではそれらのクセが顕著にでます。日頃、右側に体重ばかりかけていることが多い私にとって、氷上で左足のみで姿勢を制御するのが非常に難しいです。よって左足のアウト側へのクイックターンが非常に苦手です。バックで滑る際にも、足を着地する際に右側へ体重をかけてしまうクセのため、右回りの際に綺麗な定常円を描いて滑ることが出来ません。スケートの授業をとったことがきっかけで日頃の姿勢での悪さに気づくと同時に、それらに対して気を配るようになった気がします。

2. MUS250 Illini Strings

今学期に練習している曲は4曲で、最近はそのそれぞれ全て通して練習することが増えました。最近と同じパート内で別々の旋律を弾く(divisi)の割り振りをしたり、ソロパートを弾く人のオーディションを行ったりしています。この授業は通常の授業と同様に4月末まで続いているのでここからどこまでクオリティを上げられるのが肝ということらしいです。個人的な印象として、今までは指揮者(講師)の指示は比較的大雑把なものが割的に多い気がしていましたが、今後は細かい指示等が増えていくのかと思われます。

3. HIST227 Modern Japanese History

授業開始からしばらくたち、現在は江戸時代中期ごろについて学んでいます。1つのテーマを深く学ぶというより、色々なテーマを広く浅く授業で取り扱っている印象です。最近の基本鎖国をしていた江戸幕府が対外と接点があった朝鮮の朝鮮通信使、清との貿易について授業を受けました。日本の歴史なら高校までで学んだ知識を使えば良いのですが、アメリカの大学という授業もあり、視点が中国側や韓国側になることが多々あります。私は中国や韓国の歴史については学んだことがないので、どうしても理解できないときは授業中にそれらの内容を調べたりしています。具体的に学んでいる内容として、明王朝の設立(江戸時代の当初期における中国の王朝は明であるため)や、それを侵略して清王朝を樹立した満州民族について、李氏朝鮮においては日本・清との関係性や豊臣秀吉との戦争で用いた亀船などについて学びました。今後の授業展開として、ペリーや公武合体運動の話がスライドにちらちら出てきているので戊辰戦争・大政奉還・明治維新の話に移っていくのかと思われます。正直、江戸時代は比較的動きの少ない時代という認識が私の中で強く、非常に動きのある明治維新以降に授業が移っていく楽しみでもあります。

4. EALC306 Japanese Literature in Translation

日本文学（英文）を読んで、それらから日本文化について学ぶことが目的の授業です。基本的に江戸時代以降に書かれた文学を取り扱って授業を行います。例として、近松門在衛門の曾根崎心中を取り上げたときは、話の内容はもちろん、人形浄瑠璃・文楽についても合わせて学びました。また曾根崎心中は心中をテーマにした物語ということもあって、日本文化の一つともいえる心中がどんなものであるか、その後民衆の間で心中が流行ったなどの歴史的な内容なども学びました。基本は講義形式の授業ですが、アメリカの授業っぽく途中からディスカッション形式に変わることも多いです。ストーリーなどの話などで、私にとっては特に変わったように感じない部分が他の学生にとっては奇妙に感じる部分があるらしく、日本人とアメリカ人の感覚の違いについて認識しました。