

対談

トポグラフィとサウンドスケープ

Topography and Soundscape

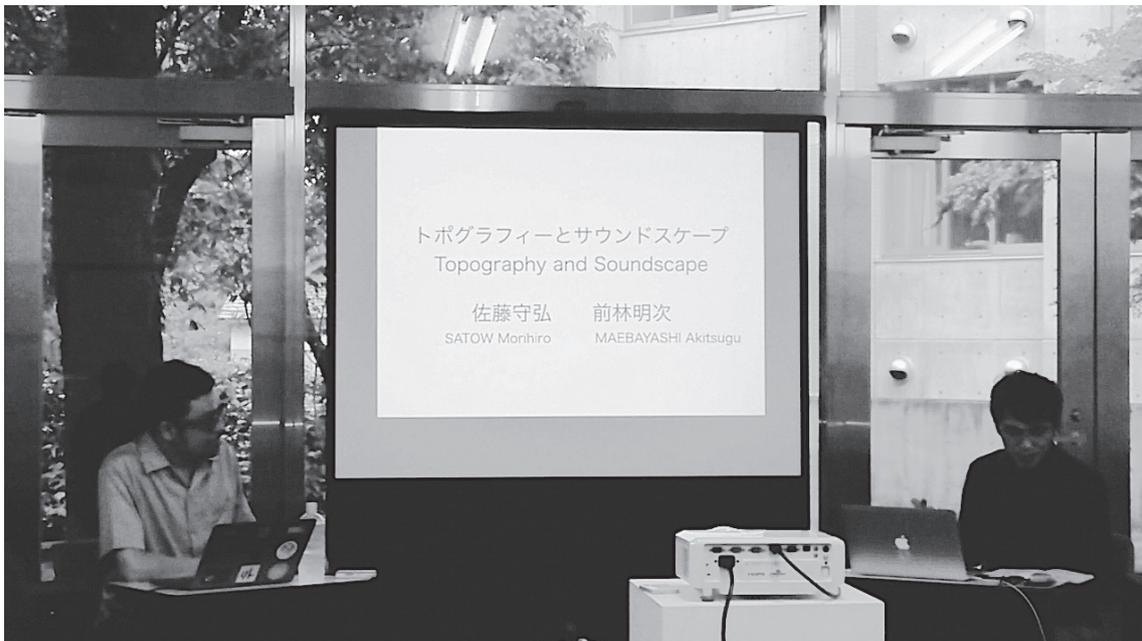
佐藤守弘(京都精華大学教授・視覚文化論)

前林明次(IAMAS教授・アーティスト)

SATOW Morihiko (Kyoto Seika University / Visual Culture Studies)

MAEBAYASHI Akitsugu (IAMAS / Artist)

2019年9月13～29日、京都精華大学ギャラリーフロールにて『ストラクチャーアンドサウンド——音による構造の知覚』展(キュレーター:藤本ゆかり)が開催された。参加アーティストは前林明次、ニジマ・アツシ、マーティン・リッチズ、佐藤実の4名で、期間中には、視覚文化研究の佐藤守弘氏(京都精華大学教授)をゲストに迎え、出品作家の前林明次(IAMAS教授)と「トポグラフィとサウンドスケープ」というタイトルで対談が行われた。本稿ではその対談記録を掲載する。(前林明次)



「トポグラフィとサウンドスケープ」対談風景：佐藤守弘氏（左）と前林明次

前林 佐藤守弘先生の『トポグラフィの日本近代—江戸泥絵・横浜写真・芸術写真』を拝読しまして、私がテーマとしている音による場所の表象にも繋がると思い、是非お話しさせて頂ければと思いました。最初に私のほうから今回の作品についてお話し、その後、明治時代と洋画の関係、特に山本芳翠という画家について佐藤さんからお話し頂き、風景とサウンドスケープについて議論できればと思います。よろしくお願い致します。

今回展示している私の作品は《Walks with a metronome in Okinawa》(2019)です。会場の真ん中には電子メトロノームが設置され、一定のリズムを刻んでいます。それを囲うように6つのスピーカーが配置され、体験者はその中央に座って音響を聴くというインスタレーションです。

まず録音した状況について説明します。これは私が沖縄の辺野古の浜辺を歩いている写真ですが、右手に小さなメトロノームを持って、左胸に小さなマイクをつけて歩きながら、周囲の音を録音しています。フィールドワークの場合は沖縄で、メトロノームのクリック音とともに様々な場所を歩き、録音をおこないました。インスタレーションにおいては、鑑賞者はクリック音と環境音が混ざりあった音響に含まれることになります。

このような音響的なアプローチと、「沖縄」というフィールドの関係について説明しますと、私は2017年に岐阜県美術館で『場所をつくる旅』という展示をしました。その美術館には岐阜県出身の明治期の洋画家、山本芳翠の作品が何点か収蔵されています。そこに『琉球漁夫釣之図』という絵画がありました。私は、2012年から沖縄の基地騒音を録音し、本土において高精度に再現するプロジェクトを継続していたこともあり、その絵に関心をもちました。そこで学芸員の方をお願いしてその絵画の映像を撮らせてもらいました。それを契機に、明治時代の絵画と現在の沖縄の音響を組み合わせて何かできないだろうかと考えました。

もうひとつのアイディアは、美術館は絵画を収蔵する「場」であり、さらに収蔵されている絵画も様々な「場所」のアーカイブとして考えられるのではないかと、つまり、美術館は場所を巡る「線」が絡み合った場所なのではないかと、ということです。ヒントになったのが人類学者ティム・インゴルドの『ラインズ 線の文化史』という著書ですが、「場所」というものは線が絡まった「毛玉」のようなものであり、美術館という場所に、私があらたな線を絡ませて行く事が出来ないだろうか、と考えました。今回の作品《Walks with a metronome in Okinawa》は、音響的なラインが複雑に絡み合い、それによってあらたな想像的な場所を発生させようという試みです。ということでここまでを私の作品紹介として、佐藤さんのお話に繋がりたいと思います。

佐藤 トポグラフィとランドスケープということで、どちらかと言うとランドスケープ vs. サウンドスケープという感じで僕自身は視覚文化の研究者で目の方の研究者です。その方面からサウンドスケープを考え直す良い機会を頂いたと思っています。

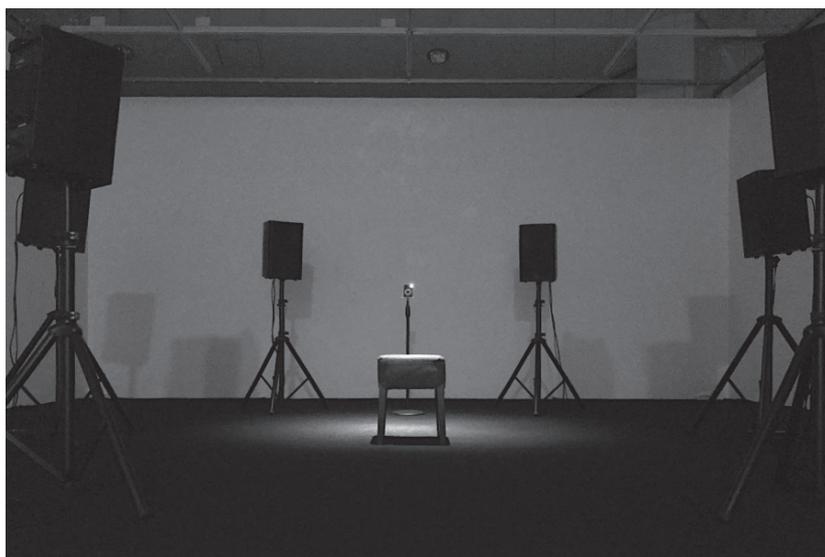
補足ですが、山本芳翠という人についてざっと説明します。彼は、初めてフランスに留学して西洋画を学んだ世代になります。江戸時代から西洋風絵画はあるのですが、その頃の人びとは、要するに絵で見るしかない。出島に行って習ったということも無くはないと思いますが、基本的には、本に掲載された絵を見て勉強していたわけです。それが段々に日本に來た人に習う、例えばフォントネージに習うというフェーズが出来て、今度は実際に行くというフェーズが来る。その第一世代と考えて下さい。

江戸時代は司馬江漢などの絵画を、美術史では「洋風画」と言っています。一方、黒田清輝になると「洋画」と呼びます。今の美術大学では、精華でもそうですが、洋画があって日本画があるという構成をとっています。そうした構成が出来るのは1864年に黒田清輝が東京美術学校に洋画科を作る、そして1907年に文部省の展覧会で日本画、洋画、彫刻という展示分類が出来る。そのあたりで制度としての日本画、洋画が出て来るのです。司馬江漢の時代は、洋風画も、浮世絵があって大和絵があって漢画があるという、色んな中でのワン・オブ・ゼムだったわけです。

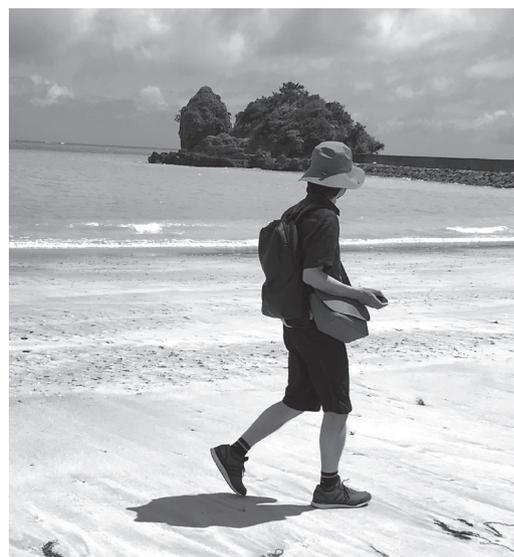
高橋由一は豆腐と焼き豆腐と揚げ豆腐を描いて——私は豆腐三変化と呼んでいますが——、これは要するに日本の絵の技法では描き分けられない豆腐のテクスチャーを西洋画では描き分けられるということです。こちらは東京国立近代美術館に収蔵されている巨大な絵画でキッシュでアニメーションのような黒田直次郎の《騎龍観音図》です。これはヨーロッパのギリシャ神話のような歴史画を、何とか日本で出来ないかということを試みた結果、観音様を竜に乗せてしまったという、なんとも面白い時代です。

山本芳翠はだいたいその時代の画家です。フランス時代はそれ風に描いてますが、帰国すると十二支の連作の中の《丑》では、牽牛と淑女、織り姫を西洋風に描いてしまうという時代です。代表作は亀に乗った浦島太郎を描いた《浦島図》です。その中に描かれている不思議な建物、これは竜宮城を表していますが、フォルムがインド風で、ちょうど同じ時代に東京に伊東忠太が設計したインド風の築地本願寺が建てられているのを思い起こします。そして乙姫、鯛やヒラメが女性像で描かれています。仏教はインドから來たのでインド風の建物を造ってしまう、不思議な時代に絵を描いていた人です。

その芳翠がなぜ沖縄に行っていたかと言うと、1887年から内閣総理大臣の伊藤博文が九州から沖縄の視察を行います。



《Walks with a metronome in Okinawa》(2019)



辺野古海岸での録音



《琉球漁夫釣之図》c.1887-88 山本芳翠（岐阜県美術館所蔵）

沖縄は琉球国として独立していましたが、明治政府によって植民地化（琉球処分）されるということになります。植民地化される過程の中で、軍備の状況とかを政府が見る為に行った視察です。芳翠は完全に政府側の人間だったわけです。いわゆるヤマト、内地の目から見た外という事になります。ですので今の私達と沖縄の関係と被っている。《浦島図》にも沖縄に行った影響があるのではないかということ、高階絵里加さんという方は言っておられます。このことをベースにして《琉球漁夫釣之図》を考えてみるのは面白いと思います。先ほど基地問題が挙げられていましたが、既に山本芳翠が訪れた時代にもその構造はありました。芳翠の時代は完

全に技術として国の為の洋風画で、まだ芸術になっていなかった。黒田清輝の時代によく芸術のジャンルになります。芸術という概念自体が新しく入って来たもので、それまではもっと実用的なものでした。

「トポグラフィ」とは僕が作った言葉で、辞書では「地形図」とかいう意味で出てくるんですが「topographical representation」というように場所を描くことを言います。言い換えれば、風景以外に色々な場所との接し方があるのではないかという考え方です。日本の名所絵や中国の山水画、西洋の風景画であったり、写真であったり、例えば島崎藤村『夜明け前』の「木曾路はすべて山の中である」というような言葉によるトポグ

ラフィもあります。そういったものを全部まとめて、場所と人間の関係を総括する概念として、私はトポグラフィという言葉を使っている、ランドスケープもその中のひとつと考えています。そこで重要なのは「風景」とはいったい何なのかという問題です。英語でランドスケープ、ドイツ語でランドシャフトで、「シャフト」は「性」というような意味なので、場所性ですね。そしてフランス語でペイザージュでペイは国とか場所を指します。その前にランドスキップという言葉がオランダにあって、そこから入って来た言葉らしいです。一目で見られる景色の広がりという意味があります。もう一つの意味がランドスケープと言うだけで絵の事を表している。ここでの出典は『アメリカン・ヘリテージ・ディクショナリー』という辞書で、よく使われる順番で記載されています。一方で、『オックスフォード英語辞典 (OED)』という辞書は、英語の文献ではじめて使われた順番で出て来ます。一番始めに出てくるのはピクチャーです。内陸の景色を描いたピクチャー（絵画）とあります。ランドスケープの意味はまずは目の前の景色を記録したものをトポグラフィと言いましたが、そういうことになります。

時代がもう少し進んで、2つ目の記載は17世紀の初め頃、オランダの風景が出て来る時代にランドシェフという言葉が使われて、それが英語の語源になっていくわけです。そしてそこから「一つの視点から見る事が出来る」という風景になっていきます。絵でなくなる言い方に変わるのにだいたい120年くらいかかるわけです。そして3つ目の意味に、今よく使われている「目の前にある景色が風景である」というように使われるようになりました。

そして芳翠の時代は、絵である事が重要でした。そして絵である以上に重要なのが、幾何学的遠近法です。つまり一つの場所から見る風景。絵描きがいて全体を見る風景。視点がとても大事で、それがあからこそ見る人は、絵の対象から離れた別の場所でも、仮想的に立体的なものを見る事が出来るということです。

ここからサウンドスケープの問題に入って行きたいと思います。サウンドスケープもある程度皆さんが知っている言葉になって、オックスフォードの英語辞典にも記載されています。造語であり、マリー・シェーファーが1960年代にランドスケープに対して音のスケープとして作った言葉です。そこに(主体にとって)中心の概念があるのかということについてどう思われるかお聞きしたいと思います。まず前林さんはステレオで録られてますよね。

前林 はい、録音方法はいろいろありますが再生はステレオで行うことが多いです。

佐藤 ステレオを再生しているわけですから、録音されたものを別の場所に移した「景色の広がりを描いた絵」としての意味になると思います。しかしサウンドスケープという概念は、ランドスケープという「一目に見られる景色の広がり」という意味にも使われます。そう言う意味の区別をサウンドスケープはされるのでしょうか。

前林 いきなり難しい質問ですね。

佐藤 私は最初に作品をヘッドフォンで聞きました。そのときに録音する主体が関わってくるのかどうかと思ったわけです。私の知っているサウンドスケープに関わる人は、あまりそこを考えてないような気がします。前林さんが作品として作られるときに、そこを考えているからかと。遠近法を感じる事が出来るのはステレオ録音ですね。

前林 まさに聞く側の主体の問題があると思います。おそらく今は、聴くことのテクノロジーの発展とともにその精密さが増しているような気がします。例えばバイノーラル録音というものがありますが、システム的にはある意味「ステレオ」なんですけど、ただそれは、とてもプリミティブなやり方で小さなマイクを耳の中に入れ、身体的な頭部の形状を利用し録音、再生する方法です。しかし一般的にはレコードやラジオのようなモノラルでの録音、再生環境がまずあったと思いますし、バイノーラル録音、再生のように、聞いている身体をシミュレートする聴取方法は、かなり後になって広まったのではないかと思います。

佐藤 遠近法に対するカウンターパートが録音にあるのか？録音のカウンターパートは写真になり、絵画ではないです。普通遠近法からカメラは作られ写真になって行くのですが、その中にステレオ写真/ステレオスコープというものがあります。レンズが二つ付いたカメラで撮影します。人間の目は二つの目で違う景色を見ているので、それを基にし、そのずれを二つの写真にします。そして出来上がった写真を頭の中で再構成すると、遠近法どころではない(不思議な)立体感が出て来るというものです。ステレオの語源というのは「固い」という意味です。何かというと立体写真という意味なんです。固く、触れられるような触覚的な意味合いです。これと録音というものが本来カウンターパートになってくると思いました。ステレオ録音という技術がいつ頃出来たんでしょうか。60年代でしょう。ビートルズはモノラルですものね。ステレオの技術としては出来ていて、アイディアとしてはもっと古いと思います。遠近法からステレオカメラ、ステレオ録音が生まれたと考えられるのではないかと思います。

前林 音の記録と再現が、ランドスケープとしての音の記録と再生、つまりステレオ的な遠近法に重ねられることはわかります。でもこれは私の考えなのですが、音の記録と再生というのは、「声」から始まっていて、それはある意味「モノラル」だと思いますし、何らかの視覚像というよりは触覚に近いものという気がします。声の記録と再生が、立体的というよりも、肌触りとか肌理とかを再現することに、より重点が置かれていたのではないかと想像しています。

佐藤 遠近法は絵画的ですごく視覚的なものなのですが、それに対してステレオ写真というのはすごく触覚的だということをロザリンド・クラウドという人が言っています。やってみた方はお分かりになると思いますが、とても眼球を使うことになります。慣れて来るとスコープなしでも出来るようになります。そのときに眼球の筋肉をつかいます。つまり目で触るような感覚というものだと思います。それが焦点が合ったときに立ち上がってくるんです。ですからステレオ録音は耳で触るとも言えるのかと、視覚の方から見て思いました。

そこで展覧会の絵の話に戻ると、日本に定着した頃の遠近法が山本芳翠です。そこに聴覚的であり触覚的な次元が展示されている作品には入ってくるのかなと思います。

前林 確かに山本芳翠の絵画に関連して言えば、ピクチャレスクや遠近法などの一つの触覚性を含んだ絵画の成立によって、言い換えれば立体的で合成的なものをつなげる問題が、表現のレベルにおいて出ている感じがします。

佐藤 やはりそれは空間という問題ですよね。空間になった途端に触覚的な問題になる。これはベンヤミンが言っているのですが、建築というのは空間的だから触覚的に感じるものなんだと。この部屋は反響があるので僕の声はモノラルだけれどもこの部屋の物質的な環境と三次元で声というものは伝わる。そういうものがサウンドスケープと言ったときにスペースの問題が出てくるのかと思ったわけです。

前林 「サウンドスケープ」という語は、視覚的な「ランドスケープ」を借用したうえで「サウンド」をくっつけている。それに対し、音の空間的なあり方、つまりバイノーラルのような比較的厳密な聴取のあり方は頭部の動きを含めた身体に連動して空間的に音を再現している。そのような聴取のあり方に対し、サウンドスケープは一点から見晴らし、「風景」として視覚的に空間を定位しているという側面があると思います。バイノーラル再生における「再現」においては、実際の空間での聴取のあり方やその身体的なシミュレーション技法

に向かう一方で、「合成」と言った場合はサウンドスケープのように絵画的なもの、視覚的なものに向かっていくのではないかと思います。それが私がとらえている「合成」の意味なんです。

そこで、山本芳翠の絵画で描かれている糸満とされる海岸ですが、糸満でインタビューした方はこの描かれている船を見て、明らかにおかしいと指摘されました。こんな平べったい船は無いし、海で釣りもしない。船に乗るときは麦わら帽子もかぶらない、と言います。そこで調べたところ、現在の長良川の釣り人は、(この絵と同じように)麦わら帽子を被り、同じような形の船に乗っています。山本芳翠が琉球のスケッチと岐阜の長良川の釣り人を「合成」してしまったのではないかと考えました。

佐藤 印象派の前は野外で製作する事は無く、当時は東京のアトリエで作ってしまうという事だと思います。意識的かどうかということがあると思いますが。

前林 そのとき、技法としての記録や記憶の問題をからめるととても面白いと思います。ある種の「記憶の合成」が生じてしまっているのではないかと。それは絵画という視覚的な表現がそのようなことを発生させやすい、ということがあるのかも知れません。

佐藤 一つ厄介で面白いことはこれが絵であるということです。そこが写真ではないということです。そして録音の問題になるのですが、なぜサウンドスケープはこれだけ時間が遅れたのか、乱暴な言い方ですが録音という事が手に入るようになって初めてサウンドスケープという概念が出てくるのではないかと私見では思っています。遠近法というテクノロジーによって「風景」という概念が出て来る。これは柄谷行人が言っている事で、明治20年代か30年代に初めて日本で風景というものが意識される。それは遠近法と言文一致だということです。音の場合にはステレオ録音というものが正にその時代で、60年代後半にシェーファーが言い出すんですが、同時代にはミュージックコンクリートとテープ音楽というのが一方ではありました。68年になると録音は、完全にステレオになってます。そうした音に於いてのテクノロジーの上にサウンドスケープが発見された。記録されて初めて発見されたと、すごく乱暴に思っています。

前林 まったく同意します。つまりテクノロジーによって、あるいは記録を再現する装置とのフィードバックにおいて、我々が見た(聞いた)ものが何なのかを、繰り返し考えられるようになった。

佐藤 メディアの発見というのがそういうところに出て来るというところを、今回の展示を見てすごく思いました。さらに今日お話ししてさらに思ったことは一つはモノラルであること。一つはスピーカーが6つであること。もう一つは録音する主体が動いているということです。となると従来の風景モデルとは違うステージに行ってるのかなと思います。そこで一つ思い出したのが「パノラマ」という視覚装置です。去年初めてオランダで実物を見に行きました。18世紀の終わりから19世紀始めにかけてヨーロッパの各地や、日本では浅草や新京極にもあったらしいです。パノラマとは360度絵が描いてある円形劇場です。不思議な遠近法です。絵ですが額縁が無いです。上にガラスの屋根があって、その下に傘があり、それで光を制御して視界を制限するので、その上で360度つながっている。ポイントはこれは、動きながら見るものということで、この立体感がすごく変で妻と息子は酔ってました。視界が動くというところで、視覚文化と聴覚文化の比較が出てくるのかなと思います。

移動録音が出てくるようになって初めて、今回の（前林作品の）ようなメトロノームと6ウォークスということが確認される。パノラマ的だと思ったのは円形に置かれた6つのスピーカーが、安定したステレオというシステムとは違う。人間の耳は二つしか無いけれど、6つのスピーカーなんですね。

前林 先ほど「再現」と「合成」というキーワードを使いましたが、技術による「再現」については私自身、技術的な課題としてやりつくした感じがありました。そのとき再現の問題はここで止めておこうと思ったんです。詳しく言えば、2008年にICCの無響室で同じようにメトロノームを使用し、様々な場所で録音をし、それらを厳密に再現するというのをしました。もちろん私は録音された状況は分かっているのですが、無響室でその音響を再現してみると、意外にも「恐怖」に近い感覚があったんですね。

佐藤 無響室は本当に怖くて、無響室は体験すると、僕らはどれぐらい反射した音とともに聞いているかということがわかりますね。

前林 録音された場所の音、滝の音とかが特にそうなのですが、私がおの状況をよく知っているにも関わらず再生された音響を聴くと、滝の底に落ち込んでいくような恐怖感がありました。そこで思ったのは技術的な再現はどこまでも追求していけるし、より精密になっていくのは間違いないのですが、それを実際に体験すると、まるで悪夢のようなものになってしまう、ということでした。

佐藤 ある意味普段の知覚がひっくりかえる、底がすこんと抜けるようなものでしょうね。

前林 はい。再現技術を追求していても、アウトプットされたものは全く違う感覚を生んでしまう、そのような作業からは一旦離れようと思いました。そこで「再現」とは違うテーマ、「合成」へと移り変わっていきました。それは身体のためと言うよりはイメージネーションのため、新たなイメージを刺激するような音響体験へと興味が移っていきました。

佐藤 しかもこの6つのスピーカーから出る音は同時ではないわけです。つまり別々の場所で録音されたものが出て来る、一種のコーラージュのようなものである。それを支えるはずのメトロノームもずれて来るわけです。でも視覚ほどのコーラージュではない、視覚だと継ぎ目が分かりますが、そこまで聴覚は精度が高くないので、それが入り交じってどこから音が飛んでくるのか分からなくなります。僕は3つぐらいしか感知出来なくて、6つもメトロノーム（の音）があるとは思えなかった、そんな不思議な体験でした。

前林 6つのスピーカーに囲まれた音響空間で、それぞれのスピーカーから再生されるのは、歩くという行為の記録としての音響なのですが、そのことがとても重要で、歩くことで空間が動き、音響も変わっていくことになります。作品としては6つのスピーカーに囲まれただけなのですが、音響的にはそれぞれが混ざり合い、伸び縮みしているような音響空間です。また歩く場所は、私が2012年以来定期的に訪ねている沖縄という場所であり、そこで歩くということが私にとってとても重要です。歩く行為が音として記録され、重ねられ、ひとつの音響空間として展示されたということになります。

佐藤 ちょっと話しがそれですけど、ウォークマンですごい発明だったのかなと。移動しながらの音体験というのはすごかったと思います。

前林 その話は是非したかったです。歩きながら音を聴く、その体験の強烈さというのは記憶のどこかにあったのかなと思います。

佐藤 その当時ウォークマンを批判する歌もあって「街の音が聞こえない」という歌詞で、サウンドスケープから人間を切り離すものともされたわけです。そんなこともありながら、ウォークマンというのはサウンドスケープを上書きするような、面白いところへ行くのかなと思います。

前林 実際、現在のモバイル機器などの使い方はそうなっていると思います。80年代においては現実の外部の音を遮断して、音楽を聞きながら街を歩くことは一つの開放でもあったかもしれませんが、今では文字通りの遮断になっていると思います。

佐藤 遮断したら危ないという。音響メーカーの人は大変だと思います。オープンエアで音漏れしたら怒られるし。

前林 遮断を日常化する、外部のノイズをないことにする音響技術がどういうものになっていくのか、非常に興味がありますね。

佐藤 メディアの革命の一つがウォークマンとMP3と言われたかと思います。CDもありました。CDが出て来たときに「ボリュームに気をつけなさい」と言われました。なぜかと言うとアナログは最初にノイズが出るので、音が大きいかわかるのですがCDはいきなり出るので音のレベルが分からないので「まずボリュームをしばっておけ」と言われました。これは別の話でしたが、これが一つの転換点で60年代の後半というのは、サウンドスケープとミュージックコンクリートとメディア論の時代にあたるわけです。サウンドスケープが80年代前半に出てきたと同時に、メディアアートに取り入れられてくるのが、もしかするとCD登場の頃かも知れません。

前林 確かに90年代、汐留にパナソニックの施設に巨大なサウンドシステムがありました。そこでは空間を取り囲むようにスピーカーが設置されていて、自然の環境音を再現するというようなイベントがあったと思います。おそらくそのような展開とサウンドスケープとメディアアートはリンクしていたかも知れません。

佐藤 その後のメディア革命はデジタル化が始まる頃かと思っています。当然常に更新され続けているわけです。ウォークマンの話は一旦置いておいて。場所の話をしたいと思います。沖縄の音を、ここ京都に持って来られているということですから、まさに風景画のようなものです。ベニスの風景を描いたものをイギリスの貴族の家に掛けたらそこが窓になるという。要するにヨーロッパでは窓枠としての額縁、実際の風景がそこに持って来られるという訳です。それが写真と録音によってもっと近づいて来るということです。その近さというのが、アウラというものを切り崩していく。その場所が持っていた場所性とか、尊さとか「ゲニウス・ロキ」という言葉があって、それは地霊、先ほどの沖縄の画像にあったような場所の霊みたいなものを、スポーンと切ってこっちに持っ

て来てしまうのが複製技術なんだということです。そのかわりその場所のアウラを切り離れたところに、何かが出て来るんですよね。

前林 そう思います。

佐藤 そこでパッチワークで、どういうものが出て来るんだろうということなんだと思います。

前林 そこでまた先程の「再現」と「合成」の話に戻ることになりますが、「再現」というのはある意味、「現実」のアウラを信じていることで成立するものだと思います。しかし私の作品においては、さらにテーマを「合成」に移行させ、つまり「現実の場所」からアウラを一旦切り離して扱っています。先に美術館という「場所」や、メトロノームを持って歩く行為のことについて話しましたが、そのようなライン同士の絡まりによって新たに発生した場をどのように呼んだらいいのか考えています。とても遠回りですが、説明しにくいのですが、「アウラのようなもの」はあり得るのではないかと思います。

佐藤 場所のアーカイブとしての美術館。そして新たな場の創出ということだと思います。そうした場合どういうものなのか、偽物の場では無い、と言うか本物／偽物という二項対立を超えたような体験です。街の喧噪では国際通りが目立ってました。自然音も人の声も、本来の発生源が全然違うクラクションとか街自体の電子音がレイヤーとして格納されて、新たなシンセティックな場というのが出て来る。というふうに体験出来る場と考えれば良いという事ですね。

前林 そうです。「シンセティック」という意味では、この山本芳翠による絵に重ねながら音響を体験するのもひとつの理想としてはあるのですが、今回提示している音響だけの作品は、そこからスピアウトしたような提示の仕方になっています。

佐藤 そうなるとやっぱりこれは沖縄で見てみたいという気になります。それこそ糸満の人が見たときにどう感じるのか興味深いですね。音を聞き分けたりされるかも知れないです。

前林 そうですね、この何年か沖縄のアーティストと話す機会も多くなって、この作品を沖縄の美術館で展示するとしたら全く異なる反響になるのではないだろうかということを考えます。そこでどういう議論になるのか、ぜひチャレンジしてみたいと思ってます。

佐藤 主題が沖縄であるということがどう受け止められるか、この作品が変容していく、という事があるんじゃないかと思います。山本芳翠の作品が岐阜にあって、そこにIAMASがあって前林さんがいて、沖縄を描いているというのが面白いです。

前林 まさに線の絡まりだと思います。もう一つ興味深いこととして、現在、沖縄の普天間基地にいる海兵隊は、元々は岐阜県と山梨県にいました。現在は岐阜県各務原市に自衛隊の基地があるのですが、そこが元々は海兵隊の基地だった。それが住民運動によって1956年に沖縄に移っていったという経緯もあります。

佐藤 海兵隊の旅でもありますよね。前林さんの旅と山本芳翠の旅と軍隊も旅している。色んな旅のラインというものが一つ重なって、シンセティック、合成が起こるのかなと思いますけれど。

前林 話が変わりますが、サウンドスケープについても一つ話題があります。サウンドスケープがマリー・シェーファーによって提起されて以降、現在どういうふうに捉えられるかという問題があると思います。とてもざっくりとですが私がまとめたシェーファーによるサウンドスケープの狙いをキーワードにまとめると「調律、調和、理想」や「懐古」というものがあるのかなと思います。

佐藤 調律は、「世界の調律」ですよ。

前林 そうです。シェーファーは「調律」されたサウンドスケープというのがあり、それを一つの理想として考えているように思います。しかし2019年の現在、都市や街の環境音に関心を持って聞いている人はほとんどいないのではないかと。殆どの人がモバイル機器の音楽を聞いているとか、そういう状況においては、シェーファーの「調律」は懐古的な考えでもあると思います。さらにもう一つ、シェーファーの造語で「スキゾフォニア」(＝「分裂音」、季刊トランソニック10夏号、高橋悠治訳)というものがあります。それは60年代以降の都市や郊外の音響を指すものでもありました。ラジオとかレコードも含めて、自分たちの周りに、コピーされた音響が増殖していることを指しています。

佐藤 元々の言葉はスキゾフレニアという今は統合失調症、昔は精神分裂と言われた言葉。それにフォン、すなわち音を組み合わせた言葉ですよ。

前林 そのようなワード自体が、一つの理想形としてサウンドスケープをとらえているのではないかと思います。それに対するカウンターとして、前出の『ライズ』のティム・インゴルドは、ある論考の中で、「音に限らず、あらゆる知覚を、(～スケープ)と視覚になぞらえるのは止めようではないか。音を聴くことは、空を舞う凧のようなもの、波に浮かぶ船のようなものだ」ということを言っています。このような提案にはひとつの理があると思います。

佐藤 近代に入って視覚中心主義になったというようなことがよく言われています。特に18世紀以降人間というものが視覚に重きを置いたと。中世は違ったという言い方はよくあるんです。中世は音を聞く事が重要だったということです。Hearsay、聞く事が証明だった。ところが近代になるとeyewitnessになるんだというようなことがあって、それが視覚中心主義的の時代なんだと。歴史学者のアラン・コルバンが、中世の村の中での音の風景ということに言及していて、インゴルドももしかしたらそこを押さえているのかなと思います。視覚に左右されない聴覚的なもの触覚的なものの復権。確かに今日の話も視覚の話と聴覚の話に対応させて、視覚の話してみても聴覚の話しは分かりやすいんですが、そこだけではとらえきれない。

耳は目ほど解像度は良くない。犬とか猫は違うかも知れませんが、人間の場合はその感覚の差異というものをいろいろと考えなくてはいけないんじゃないかと思います。私が芸術学という講義の中で視覚の話をするときに、はじめのときに用いるのが50年間目が見えなかった方が、奇跡的に手術で見えるようになって大変なことにあるという逸話なんです。オリヴァー・サックスの『火星の人類学者』という本に書かれています。要するに触覚と聴覚の人というのは、世界を空間ではなく時間で認識しているんだと、目に見えない人にとっては、人とは現れて去って行くものであると。声を出している間だけ存在していて気配が無くなると消える。目が見えて耳が両方聞こえる人間は、空間と時間を同時に体験している、だから声を出していなくても、動いてなくても、そこに人がいることは常に分かっている。その違いから主人公はとてつもない混乱を引き起こすんです。そういう意味で言ったら視覚文化論に対しての聴覚文化論(オーディトリリー・カルチャー)もある、やはりその中でも避けられないと思いますが、視覚と聴覚の問題ですが、あまりにも違うので。視覚文化論でまず出て来るのは、物質文化論、触覚のほうの話です。聴覚の話はまだ進んでいないと思います。

視覚モデルで聴覚を語るメリットとデメリットがあると思います。先ほどのステレオ録音とステレオスコープの話はそうだし、録音技術が出て来たのは完全に視覚中心主義の時代

ですから。そういうときに我々はどう考えるべきなのかということ、もしかするとインゴルドは示唆しているのかも知れないと思います。音の世界、音読、声に出して読む、昔の人は音読しないと頭に入ってこなかったらしいです。黙って読む黙読は明治になって急に入って来た手段で、最初図書館が大変だったという話しが前田愛『近代読者の成立』で語られていて、江戸時代と近代では音の世界は違う。現代はスキゾフォニアを前提として考えないといけないでしょうね。見ている世界も色んなものが合成されていますし、それがオーギュメント・リアリティ (AR) でどんどん変わって行く。音の部分はようになって行くのか考えていくべきだと思います。

前林 ささまざまな批判はあるにせよ、インゴルドの提案は、マリー・シェーファーが「サウンドスケープ」という、音環境を記号化した功績によって議論の場を開いたことを肯定的にとらえながら、それ以後の流れが停滞しているのではないかということだと思います。

佐藤 場の音を作るという文化はクラブ・カルチャーからでしょうか。クラブの中での音作りはすごく触覚的で、しかも音響的なハウスとかはサウンドスケープが出た後の、積極的な実践ですよ。サウンド・アートの実践と同じようにナイトクラブでの音作りが出て来ていると思うし、メディア・アートが出て来るのと同時にライト・アートが発生しVJが出て来るわけです。そういう作って行く環境を考える上でサウンドスケープをとらえ直すのは重要だし、オチを付けるわけではないですが、今回参加して良かったのはそこになります。サウンドスケープを踏まえて、今の音環境を考え直す事につながるということです。

前林 それではここで、会場にいるサウンドアーティストのニシジマ・アツシさんに、自作の中で音を聞くことと風揚げという行為がどのように関連しているかお聞き出来ればと思うのですが。

ニシジマ 風の作品は、糸にコンタクトマイクロフォンを取り付けて、風の音を聞くという作品です。僕が見ている「スケープ」と言うのは「運動」を見ている感じで、写真のように止められない、音の運動そのものを見て、その運動の微妙な変化をとらえている。音楽として聞いているわけでもなくて、変化している“こと”をとらえているんですね。僕の中では「脱言葉」ということがあって、言語で固定するのではなくて、全体的に動きとしてとらえるというのが僕の考え方です。

佐藤 先ほど言ったように、時間を消すのが正に風景画であるとするならば、まさに時間そのものをどう定義するのか。時間というのは生物によって違います。ようするに変化が時間です。有名なユクスケルスのダニが18年間静止してという話（『生物から見た世界』）で、ダニは次に自分が食べる相手の匂いが来るまで最大で18年間静止してたと。でも彼は退屈していない、その間彼には時間が経っていない一瞬だったんだという。我々も音の世界を言葉で固定しないというのが非常に面白いですよね。でも言葉で固定しないと話せない話ですけどもね。

ニシジマ 矛盾だらけですね。

佐藤 この風と船というのは正に持続の変化なんですよ。[時間]というのが変化である。写真というのは逆に変化ではない。サウンドスケープに新たなディメンションを加えたら、そういうことなのかなという気がします。

前林 そのような問題について、また違った観点から「音（を聴くこと）は変換である。耳は変換器である」という人類学者もいます。これは大きすぎる枠組みなので、何にでも当てはまってしまうのですが、主体や技術があってはじめて変化をとらえられるという議論です。もう一つよく言われるのは、森の中で1本の木が倒れ、その音を誰も聞いていないときに、音がしていると言えるのかどうかという問題があります。

佐藤 認識論の話ですよ。

前林 先の立場であれば、「音はしていない」ということになります。耳も一つの変換器であるとすれば、つまり音を聞くということをも一つの記号化としてとらえれば、その記号化によって初めて認識されるということですね。

佐藤 森の中で木が倒れて、そこに録音機があれば、そこに主体としての人間がいなくても、近代の録音のテクノロジーが主体の変換がそこにいることを可能にして行く。どうしても写真側としてはそういうことを言いたくなります。でももしかしたらそれはとらえきれなくて、つまらなくしているかも知れません。トランスダクション(変換)ですよ。我々は目で見ている。見ているけれども認識するのは違っているということです。先ほど例に出したオリヴァー・サックスの話（“To See and Not See”）は「見えていても見えない」と訳されています。元はseeなんです。英語で見ると言うことと分かるということ両方の意味がある言葉。要するに人間は頭の中でとらえられる訓練があって初めてとらえられるというも

ので、生来的にとらえられるものではない。そこで既に文化的訓練があるんだと持ってくるんです。それと同じかどうか分かりませんが目は閉じられるけれども、耳は閉じられないという話もありますけれど。ノイズを無視することも出来る。でも無視することは逆にトラウマになりますよね。それこそ飛行機の音を毎日聞いたら、慣れて来るかも知れないけれど、そのトラウマによって精神に不調をきたすという例もあると思います。それは聴覚だからです。見ることだと違うと思います。

前林 そうですね。

佐藤 すごく難しいでも重要な、言葉にならないものを提示するという。

前林 音自体は、記号化に対して非常に幅のある現象です。例えばドブ川を流れる水音を録って、それをせせらぎと感ずることもできます。わたしたちはコトバによる記号化とセットで音を聞くことに慣れてしています。今回展示された作品においても、コトバによる説明の前とその後ではどのように聞き方が変わるのか、そのような問題に関係すると思います。

佐藤 たぶん聴覚的な無意識の領域というのがあって、もちろん視覚的にもありますが。聴覚的な無意識がすごく重要なんだと思います。それを聴取する方法は視覚的な無意識とは違います。人間は効率的にいらぬ情報は排除していきます。そのかわり写真機はその情報を映し出してしまいます。そういう意味では録音が聴覚的な無意識をとらえられると言えますよね。でもちょっと違うレベルなのかも知れないです。録音によっての無意識の発見はありえるのだと思います。ただ先ほどの話はそこからこぼれ落ちるような変化の話ですね。

前林 最後の話題になりますが、私が沖縄を取材している中で、オスプレイ配備の2012年からいろんな騒音被害があることを知りました。例えば伊江島というところで牛が騒音の影響で早産をしてしまった。また普天間基地周辺の家の飼い猫が神経症的なものになってしまったということが起きていて、そういう影響はおそらく人間にも起きていると思います。「健全な」認識の土台を壊す作用というものが騒音にはあると

思いますし、生存の問題に関わることではないかと思います。話は逸れますが、オスプレイに乗っている海兵隊員は大丈夫なのかなと思ったりもします。

佐藤 それはあると思います。職務を離れて復帰するときに何か出るのか。それともオスプレイの中はめちゃくちゃ良く出来ていて影響が出ないのかとか。新幹線の騒音の無さってすごいですが、新幹線旅行の後は疲れますから、実証出来ない何らかの影響はあるんだと思います。音恐怖症というものもあります。音環境に敏感になっていますよね。

前林 最後に、これまでのサウンドスケープに対する議論を踏まえると、音は音同士だけでなく、コトバやモノ、絵や映像との相互作用の中で、あらたなイメージの場をつくり出す可能性がある、と思われました。これはある意味、技術やメディアによって何でも出来てしまうという言い方になってしまっていますが、そうではなく、少なくとも私が「合成」とか「シンセシス」という言葉をあえて使っているのは、現在の音環境を自分なりの方法で捉え、組み直し、表現の場に還すことによってイメージの可変性みたいなものに触れることが出来るのではないかと考えるからです。

佐藤 イメージという言葉は、われわれはやはり視覚的なイメージで使います。絵とか写真とか映像とか。でも一般的には心的イメージです。視覚論とか美術史の人間は、視覚的イメージを中心に考えてきて、心的イメージを排除していたんだけれども、最近出て来たドイツを中心としたイメージ学という学問が出て来て、そこでは心的イメージをもう一度考え直さなくてはいけない。心的イメージもあって視覚的イメージもあるという、拡大したものとして考えるようなことを言っている人がいます。イメージとピクチャーを区別して考える。イメージは心的なものだと、それがあつたメディアにくつついたときに初めてピクチャーになるんだと。これはフランス語でもドイツ語でもなく、英語でしか言えないそうです。それは英語だけがイメージとピクチャーという二つの言葉を使っているからです。それは何なんだろうとハンス・ベルティングという人が考えました。新たな音のイメージまで考え直すということが、イメージというものを再定義していくという気がしています。

(2019年9月21日、京都精華大学ギャラリーフローラ)