

三輪眞弘《夢のガラクタ市》2つの再演をめぐって

Two Performances of Masahiro Miwa's "Trödelmarkt der Träume-Vorspiel und Lied-"

登壇者：

有馬 純寿(音楽家／帝塚山学院大学人間科学部准教授)

岡部 真一郎(音楽学／明治学院大学文学部教授)

北野 圭介(映像理論／立命館大学映像学部教授)

発言者：

藤幡 正樹、久保田 晃弘、石谷 治寛

モデレータ：松井 茂

2つの再演を終えて

—— 1990年のオリジナル版と、2009年のエミュレーション版のエレクトロニクス部分を演奏していかがでしたか？

有馬 コンピューターの部分は、さほど変わらなかったのではないかというのが実感です。ただリハーサル時に気がついたのは、エミュレーション版のほうが、クロックの関係かなにかで若干速いということです。基準のクロックをAtariのエミュレーターで設定しているのですが、なぜかちょっと速いのです。しかしこの「ちょっと」が、音楽的な部分にとても影響しているように思います。エミュレーション版では、サンプリングしたハーブの音が、篠崎さんご本人の音ですから、この曲が作曲当初目的としていた三重奏感はより表現できたのではないかと思います。オリジナル版の演奏では、初演者である長澤真澄さんのハーブの音をサンプリングしているので、三重奏が2対1になっていました。

音量変化や音の減衰などの感じは、演奏データは同じでも、オリジナル版のサンプラーの設定と、エミュレーション版はやっぱり違うのかなという気はしました。オリジナル版のほうがスムーズに感じましたが、多分、これが気になるというのは、僕と三輪さんぐらいかなと思います。さらに再演する機会があったら、実際に2台な

らべて同じ環境で調整を追い込むようなことをできたらなと思います。

岡部 三輪さんにお伺いしたいと思います。本当の意味で三重奏になった、ならなかったということなど含め、どちらかが本来の意図ができたとか、あるいは両方が面白いと思われたりもするのかなと思うわけですが、どうお考えになりました？

三輪 まずは僕にはどちらも面白く聴けたということがひとつあります。作曲時はもちろんサウンド・サンプラーがリアルな音を録って、しかも例えば、当時だったら初演してくれる長澤さんのハーブの音を録って、分身の術ができるという意味において、意図としては三重奏が対等に並ぶというのが基本的な目標ではありました。

岡部 すごく素人っぽいコメントをすると、どちらが面白かったかと聞かれたら、2回目の方が面白かったんですよ、僕は。圧倒的に。それは何でかなと考えていたんですが、もしかすると、篠崎さんが2回弾いてるわけじゃないですか。それですでも絶対違うわけですよ。対等に2つ並べて比較することは多分できないんですよ。それは例えば、ソナタ形式で提示部を繰り返すときに、1回目と2回目で違うというような類の話にまで還元されると思います。2度聴いて、僕の方が変わったのかもしれ

ない。それがいちばん面白いとこなので、作品A、作品Bとして、2回セットで毎回演奏する可能性もあるのかもしれない。シュトックハウゼンの3群のオーケストラのための《グルッペン》は、たいていひとつの演奏会で2回演奏しますね。あれと同じで違う面が発見できる。オリジナル版と、エミュレーション版の両方が存在するほうが豊かだし面白い。三輪さんが何をなさりたかったのか、あるいはいま何を求めているのかが見えてきて、僕は逆に面白いという気がしました。

三輪 おっしゃる通りで、2回目は知っているから退屈だったと言われなくてホッとしています。その上で改作の可能性というか、解釈の可能性。バッハの作品をそもそも現代のピアノで演奏すること自体、すでに環境が違うし、だからこそグレン・グールドみたいな人が出てきたりしたわけです。この作品には、データとかアルゴリズムという部分があるのですが、それに絶対手を加えちゃいけないのかと言ったら、それはそうとも限らないんじゃないかとも思うわけです。そういう可能性についてはお話を聞きたいなと僕は思います。

有馬 実際、サンプラーの出音以上に、ハーブの生演奏とエレクトロニクスの演奏によるバランスの作り方の違いのほうが実は大きいですね。今回は両方の差をあまりつけませんでした。それでも篠崎さんの演奏は1回目と2回目では違うので、それぞれに合わせてバランスを考えて演奏しました。また、サンプラーの音を背景のようにし生のハーブを目立たせるミキシングや、リアルタイム感を強調したバランス作りなどもありえるわけなんです。そうした演奏性はエレクトロニクスのパートにもあり、各回の解釈を変える可能性もあります。それから、やはり2回聴く体験は重要で、曲の構造がわかっていると、ああこうなるのがこう来たなとか、2回目は、演奏者も聴衆も意識はしないけど、自然に聴けているところはあるのだと思いますね。

北野 先週、国際シンポジウム「日本のスクリーン・プラクティス再考：視覚文化史における写し絵・錦影絵・幻燈文化」（早稲田大学、2017年12月17日）がありました。エルキ・フータモさんが発表して、「スクリーノロジー」というのを始めるというわけです。スクリーンに「学」を付けるという話ですね。「メディアとは何か？」

ということについて、彼なりに新しい理論的なフォーマットを出そうという話です。ごく簡単に言うと、メディア技術があって、それと付き合いながら作家が作られていくと同時に、おそらく観客も作られていくというわけです。いわゆる主体と呼ばれるものもそこで作られている。

19世紀の美術館制度は、美術館に飾られ、鑑賞されることになっていた絵画、彫刻があって、それ以前は、教会の中に埋め込まれて礼拝の対象として、身体的運動を誘い込んでいたわけです。それが20世紀においては、映画やテレビを中心に、スクリーンというプラットフォームで、イメージにせよ音にせよ比較的安定したと言える。つまり、観客あるいはユーザーが向き合う身体の構えみたいなものが結構安定していたわけです。

フータモさんの話を拡張すれば、これが20世紀の終わりから21世紀にかけて、良く言えば一気に活性化されているわけです。例えば、イコライザーの並びで音楽を聴く。そういう聴き方をするロックの観客がいたりするわけです。それを感度が良くなったというのかはよくわからないところですけども、リアリティへの関与の仕方は、作家だけでなく、観客にも起きてきているということです。演奏の前に三輪さんがおっしゃったように、ハーブの演奏者は、演奏しながら、歌いながら、モニターの点滅を見ながら、スピーカーから流れてくる、自分の演奏と歌も含めて、その重なり具合を、おそらく先読みしながら演奏しなくてはならない。こうした作品を通じて、演奏者も観客も、身体の構えが相当変わってきたところにいることを考えさせられますね。

作品と演奏の相互浸透

—— フロアから藤幡正樹さん、久保田晃弘さんにコメントをもらいたいと思います。

藤幡 僕も、いまの北野さんの話を前提に、三輪さんの作品を聴いたつもりでいます。僕にとっては、2度目の演奏は音が良すぎちゃって、頭の中で全然混ざらなかった。最初の演奏の方が全体のとままりがあるように感じました。しかし、それは巨視的に見ると作品概念の問いとしては大した差じゃないと思うんです。絶対的にこれというものはない、あらゆる意味において。要するに絵画のようにフィックスされた作品ではないので、演奏さ

れて時間軸の中でしか聴けない作品だから、経験的なものとして考えなきゃいけない。経験的であることによって、当然自分が変わってくるし、同じじゃない。巨視的に見ると、これは両方とも僕は正しい演奏だと思うし、これから違った形で演奏されても全然構わないと思う。パッパのように（笑）。むしろ、新しい楽器が出てきて、新しい楽器で弾かれるべきであると思う。その時は、三輪さんは文句は言えない（笑）。作家にとって作品が自分から離れていく。つまり作品になるということは、作家が作ったら作品というわけじゃなくて、受け手がいて、受け手によって解釈され、作家から作品が離れていくときに作品になるんですよね。だからそういう意味では、再演されるということが三輪さんにとって極めて幸せなことで、だから、これだけ細かいところまで検証されながら、再演されてるというのは、幸せなことだと思いますね。

それともう1点、最初の演奏がいいなと思ったことを補足すると、やっぱりあの機材で作った音楽だということではあるんだと思うんです。Atariで作った、Akaiのサンプラーで作ったということは、絶対そのテクスチャーに影響を受けた作品なんですよ。何らかの形で。だから、例えばCのプログラミングであっても、キーボードが違ふと、ムカつくことは当然あるわけで、エスケープキーがなんでここに無いんだみたいなことが苛ついてキーボードを買うみたいなことするわけですね、僕らは。それは極めて身体的な道具だから。そういうことの影響も作品は必ず受けているはずなんで、そういう観点でオリジナル版に僕は親しみを持ったのだと思います。

久保田 本日登壇されている3人とも非常に上品なので、作品の全部の部分が重要だと言われていますが、僕としてはむしろ、何が重要じゃないのか？ といことを議論してもらいたい。2つの再演に関していうと、結局どちらでもいいってことになるのだと思うんですね。つまり、エミュレーション版でやるかどうかっていうのは作品の本質にとって関係ないということが、有馬さんの解説であつたと思うんです。むしろそれを確認したことがすごく今回大事だったと思う。まさに藤幡さんが巨視的に見れば同じって言ったことですね。昨日のシンポジウムでコーディングについて議論した観点から僕が聞きたいと思うのは、2つの演奏を経験した三輪さん自身は、もっとプログラムを書き換えたいとか考えないんでしょう

か、ということです。あるいはバージョンアップしたいとかね。作曲者本人がここにいるということは、エミュレーション版よりも、コードを書き換えられるっていう立場にいるわけですね。

三輪 藤幡さんの指摘の様に、リリースした感じがあるので、コードを書き換えるという考えは無いです。逆に言うと、他の人がが解釈の範疇で書き換えたりしても、怒るつもりは基本的にありません。

最初に言ったこととも関係するんですが、あえて言えば、基本的には音色なんてどうでもいいというのが僕の姿勢で作曲をしてきました。そういう姿勢の上では、この作品は例外的に、僕なりに響きにこだわって作った作品ではあります。ですが、例えば「サラウンドにしたらもっと環境音はいいんじゃない」という提案があれば、是非それやってみて下さいと言います。それはひとつの解釈としてあるわけで、むしろ僕にとっての本質的な作曲部分はプログラムにあって、Cの構造体を定義するときに何という名前を付けるかとか、そういうことが結構重要だったりすると考えています。

有馬 エミュレーション版の際に、僕は大きい踏み込みをしていて、それが2チャンネルだったものをサラウンド化することでした。環境音は左右や後ろから取り巻くように聴こえた方がよいというのが再演時の僕の解釈で、三輪さんにそうした形での演奏の許可をもらって演奏しました。今日の2回目の演奏は、今回はサラウンド環境ではないものの、そのかわりに、ライブ・コーディングではないですけど、音響卓で音像や残響などのパラメーターを少し変化させながら演奏していました。

エグゼキュータブルな作品概念の検討

北野 久保田さんは、今回の展示作品の解説として「内観的コードと実行芸術 Introspective Code and Executable Art」を書いていますが、ここに「^{エグゼキュータブル}実行」という言葉が使われています。最近僕が訳した本ですが、アレクサンダー・R・ギャロウェイ『プロトコル』（人文書院、2017年8月）があります。この筆者は、プログラマーであり、思想的なことも書く人で、プログラミング言語は、エグゼキュータブルなんだということを言っています。つまり、プログラミング言語と自然言語は違うんだとい

う話なんですね。自然言語とのアナロジーでプログラミング言語を考えてしまうと、限界があると。それでは何も分からないだろうというわけです。それでいま考えたのですが、自然言語に比べると、もしかしたらプログラミング言語は楽器に近いのではないかということです。つまり、弦を弾いたら音が鳴ってしまう。プログラミングを書いて走らせると動いてしまう。同時にセンシング技術や、アクチエイティング *actuating*の技術が発達する中で、芸術論あるいは芸術実践の流れで、ポストモダンと結びついてしまったときに、キャンバスも作れちゃうよとか、3Dプリンターで立体的なものも作れちゃうよとかいうようなことが、エクセキュータブルな言語でどんどんできるようになってきていると考えることもできます。絵画を作るっていったときに、キャンバスから作りますよ、絵の具から作っちゃいますよっていう構えになっているという。こうした中で、作曲家と演奏家が一緒にいま新しいジャンルの土台作りがなされているとい感じられますね。

藤幡さんが最近、自分はプラットフォームを作っているのだというふうなことを言っていましたし、藤幡さんに紹介されたフランスの哲学者、エリー・デューリングが、作家がすることは、プロトタイプを作るんことだと言っています。「作品」というと、隅から隅までフィックスされているような印象を与えますが、プロトタイプを作って、そのプロトタイプが、演奏家、観客とかユーザーを巻き込んでいく時代にいるのかもしれない。その時は、いままでの作品概念で考えるアーカイブと同じではちょっとしんどいことになっていくのかなという気がします。

いま「ライブ」とは何か？

—— フロアから石谷治寛さんに発言いただきたいと思います。

石谷 メディア技術、メディア環境の変化は、ライブ性という概念にどのような変化をもたらしたと考えられるか、ご意見伺いたいと思います。というのは、本日演奏された作品には、街頭の音を録音して聴かせるというミュージック・コンクレートの要素があり、ハーブの実音もあり、それがコンピューター処理されて再び聴こえるということも含め、そこに生じるライブ演奏と録音された音源との遅延やずれ、さらに、その演奏自体が再演

され、いまここで聴いているという、重層化された時間を通した作品体験をしているわけですね。こうした作品の構造を念頭に、現代におけるライブ性ということについて、お伺いできたらと思います。

有馬 基本的に音楽のあり方は、もうパッケージかライブかしかない。もちろん空間性みたいなこととか、インスタレーションみたいな表現もあると思うんですが、それにしてもライブ寄りのインスタレーションか、パッケージ寄りのインスタレーションに分けられるのではないかと思います。ライブ性に関していうと、若い頃は実はライブにはあまり興味が無かったんですが、ライブ性を改めて意識するようになるのは、本格的にコンピューターを使い出してからなんです。その当時、ライブ性はコンピューターが作る音楽と対極の概念だと思っていたわけですが、だからこそ気づかされたというか、やっぱりライブをしなきゃと、再発見した経験があります。

岡部 僕はライブ性って、逆に言うとはよく分からないところがあって、それはつまり、音楽は全部ライブだと思っているんですよ。しかも、さっきの話で言うと、聴き手がいて、それは作曲家や演奏家も含めてですけど、彼らがいて、それでその音なり音楽なりを聴いているときに、初めて、音楽が成立すると思うので、そう考えると、音楽とは須くライブである。逆に言うと、ライブじゃない音楽がもしあるとすると、それが何かって話だと考えています。

北野 有馬さんと岡部さんの「ライブ」と、もしかしたら違うタイプのライブがあるのではないかと考えています。ちょっと神秘主義になっていくのですが、《新しい時代》を観たときに、これのテキストを書くとなれば「声の影」で行こうと思ったんです。そうしたら、三輪さんがあちこちに「言葉の影」って書いていて、あちゃーと思って、これはダメだと（笑）。でも「声の影」と「言葉の影」は違うと思っているんですが、それはエクセキュータブルとも通じます。知覚心理学者や脳科学者、生命論の連中と話していると、あの人たちは、基本的に周波数や信号で考えているんですね。だから常に動的なんです。そういうこととの連動で、コンピューター科学も変わってきていて、さっき言ったみたいに、「センサー」とは言わなくなってきていて、生物学のように

「^{レセプター}受容体」とか言い始めるわけです。^{シグナル}信号を受容する。人間がわかりやすいと思いますが、僕がここでマイクを持っている段階で周波数はバーッと変わるわけですね。だから、主体が動くと、変化する周波数を、随時僕は更新しないといけないわけですね。位置が変わればまた変わるし、みたいな。すると音にせよ、イメージにせよ、何かがあって受容しているとすれば、動態的にその都度その都度の信号をキャッチし、とりあえずこういうものだろうと、いろいろな脳の中の処理を踏まえながら、仮固定するわけです。

ライブとはそういうもので、脳内で重ね書きされているものの歴史だとか、系譜だとか、蓄えだとか、トレーニングだとかっていうのがあって初めて成立するものと、直接的にドーパミンがバーッと出て、感覚的に気持ちいいというリアルタイムなものとはちょっと別種ですよ。別の言い方をすると、今日の演奏会でもそうですが、短期的に考えても、2番目の演奏で、我々は1番目の演奏のことを重ね書きしながら聴いてしまう。あるいはいろんなものを重ね書きしながら聴いてしまうというふうな意味で考えると、ライブといっても、時間の幅は相当広がる。本当は、経験そのものの中に広がっている。その意味でのライブは、メディア技術、メディア・アートの中でも、延々と続いていくだろうし、そういう時間の膨らみだとか、時間の歴史性みたいなものを蓄えていくタイプの芸術経験を作っていくということが重要なんじゃないかと思ったりします。

三輪 皆さんこれ話し始めたら、終わらないっていうところで短く切り上げているというのはよくわかるんですけど、僕の場合もそうです。ひとつは素直に、今日の演奏なんかの場合のライブ性という話で行くと、人間が実演しないものは自分では作らないというのが基本にあります。なので、もちろんコンピューター・システムと一緒にですが、必ず演奏家がいる。《夢のガラクタ市》作曲時はそこまで思いつめてなかったんですが、基本的には、なぜ人間じゃなきゃダメかっていうと、奉納するからです。作品は、なにものかに向け奉納することなんです。そういう意味で、奉納を自動化するというのは、やはりちょっと考えにくいという意味において人間じゃ無いと駄目なんです。それから、もうひとつは、これもよく言うことなんですけど、今日のあのとてつもない難しい音符を演奏できる人がこの社会にいらっしゃるってことで

すね。そして篠崎さんは、それをまた後進に伝えていって、受け継がれていくという、そういうものが人間の営みとして、音楽の重要な側面だった。それがテクノロジーによって、どんどん希薄になっていくことをどう考えた方がいいのか？ これは自分でもまだ何とも言えないんだけど、少なくとも、こんなことができる人がいるっていう、この人間社会がやっぱり僕は気になるところだっているのがあります。

全然別のことでつけ加えると、北野さんが僕のオペラの中でステージ中央で点滅しているランプが、スクリーンに遅れて点滅するという指摘をされました。これ、誰でもすぐ遅れているってわかりますね。でも1秒なんていう長さじゃないですよ。0.5秒より短いと思います。その程度の遅れなんだけど、遅れてるということがあって、これは前田さんとも話しましたが、アナログ時代はこういうことはなかった。アナログは速かったんです。ところがデジタル時代になると、これがある意味じゃ宿命になるわけですけど、僕も前田さんにもちゃんと聞かなきゃいけないところですが、これはこれで良いことにしよう判断したわけですね。だから気にしてないことはありえなくて、超気になる重要なポイントなんですけれども、これでいこうというのがあって、その時間、0.5秒にもならない時間とは、いったい何の時間なのか？ 技術的には説明できますもちろん。コンピューターのプロセスでそれだけ時間がかかると、これだけ速いCPUを使ってもかかる。だけどそういう話じゃなくてね、まあ神秘主義的に言うと、ここの目の前で起きたことが、あの世に行って帰ってくる時間なんだというふうに考えています（笑）。

実行する人はだれか？

藤幡 この作品の経験として、演奏家がシステムに拘束されてるというイメージがなかなか離れなくなって、ひとこと言いたくなりました。システムの拘束は、いったい何かということですね。結局ここにしつらえられた装置、コンピューターがあって、スピーカーがあって、音が出るという、装置の全体、それが言語ではないのかと思うんです。ひとつのテクノロジーの言語ですね。全然自然言語としての言葉ではない。暫定的には、ただのシステムという言い方しかできないんですが、それが演奏家を拘束している。拘束された環境の中で最大限のパ

フォーマンスをする。ある種のサーカスを僕たちは観ているわけで、これを三輪さん自身はどういうことだと考えているんだろう？

三輪 もちろんこういう形で見せていますが、それこそいま僕らが生きている社会のひとつの象徴としてあるし、時にはユーモラスかもしれないし、時には奴隷のようというか、クリックが明滅して、これに合わせて弾けとか言われてるわけですから、もう大変な拘束であることは間違いありません。もっと遡れば、西洋音楽における楽譜は、基本的には命令書です。こうであるべきで、これをやれという、できない奴は練習しろと。超高飛車の伝統があって、だからそういう意味で、楽譜と現代のテクノロジー、デジタル技術とは、何か奥のところで繋がっているように僕は感じてます。

北野 「実行」可能な、ある種の言語と呼んでいるもので、いろいろなものが動いてしまう。いろいろなものが動いてしまう状況が爆発的に拡大しているわけです。おそらくはそれと付き合っていく、交渉していく人間の役割を考えていく必要があるわけです。他方では、人間の知性も、結構、科学的、技術的に代替できるようになっている。もちろん、AIが人間の知性を代替できるかどうかというのは愚問で、人間の知性が何なのか、まだわかってないわけです。AIを参照点にしながら、人間の知性が何なのかということが試されていく時期に入っています。知性の中には感覚器官も含まれるし、言語だけではない。動物にだっていろいろな知性がある。現代のメディア技術の下で、知性とは何かということが、再度問われる段階に入ったときに、人間に何ができるのかという問いに対して、芸術はひとつのプロトタイプを示してくれるんじゃないかという気がしました。

藤幡 まったくそうですね。機械というか、コンピューター自らが「知りたい」といった動機を持つことは無いだろうということが結局結論になると思うんだけど、知性的なるものっていうのは多分これに関わるのだと思います。つまり何かを知るということは、知りたいという欲求がないと無理なんです。すでに知っていることをコンピューターに入れたら答えてくれるけど、新しい知識をコンピューターが作れるかっていうことだよ。それを作るとしたら、まずモチベーションがないといけない。アートはそういう意味で、モチベーションから始まるわけで、これ作りたいっていうのが無かったら何も起こらないわけです（笑）。さらに何を作りたいかということは、メディウムにかなりの部分依拠する。使っている道具に非常に影響を受けるわけです。それから観客にも影響を受ける。

要するに、いま三輪さんのしている仕事は、聴かれる環境のシステムを作っているわけだ。僕の立場と違うのは、演奏者というものが絶対に重要だっていうことがあるわけで、だからユーザーが「実行」するわけじゃなくて、演奏家が「実行」するシステムを設置する。それが新しい音、音楽に対するモチベーションになっているわけで、そこに拘束力が発生しないと、それはモチベーションが上がらないというようなことがここで起こっているんじゃないかと思いました。非常に面白いです。ただ僕にも不満はあって、それは久保田さんと同じような意味で、誰でもがエグゼキューートできるべきであると思う（笑）。僕はそういう立場を取りたいと思う。作品は開かれている。だから演奏家も作曲家もユーザーもオープンな立場で活動は行われるべきだ、と僕の立場を述べておきます。