

研究報告

ミュージックコンクレートの制作ワークショップへの参加による感覚の変化
CHANGE OF SENSATION THROUGH AN EXPERIENCE OF
WORKSHOP OF MUSIC CONCRETE COMPOSITION

柴山 拓郎

Takuro Shibayama

東京電機大学理工学部情報システムデザイン学系
Information System Design, Tokyo Denki University

概要

埼玉県立近代美術館で実施されたミュージックコンクレート制作ワークショップが、現代音楽や前衛的音楽表現に触れたことがなかった参加者にどのような感覚の変化をもたらすことができるのか、また、その社会的な意義とは何なのかについて考察を行う。

We will consider the workshops of music concrete composition executed at The Museum of Modern Art, Saitama. We first discuss how the workshop changed the sensation of the participants without prior experience in contemporary music pieces and avant-garde music expressions, and then what kind of the social meaning the workshop delivered.

1. はじめに

SMF (さいたまミュージックフォーラム) における活動の一環として、音や音楽に関するワークショップが行われている。その一つがコンピュータを使った電子音響音楽制作ワークショップ「MOMAS 音モニタージュワークショップ」である。このワークショップは、音楽経験の有無に関わらず、小学生から大人まで幅広い世代を対象に、コンピュータを用いてミュージックコンクレートの制作を行う。

このワークショップで注視すべきことは、ワークショップの事前に試聴する 20 世紀初頭の音楽作品について多くの参加者が否定的な印象を抱くものに対して、ワークショップ終了時に再度同じ音楽作品を試聴すると多くの参加者の印象は肯定的なものへと変化するという点である。

本研究は、この参加者の変化に着目し、コンピュータ音楽を作るワークショップの目的を、作品をつくることだけでなくその作品を作ることが作り手にとってどの

ような可能性をもたらすのかという、より拡がりをもった視点を構築するものである。

2. ワークショップの背景

1997 年から 2000 年にかけて、フランス国立視聴覚研究所音楽研究グループ (以下 INA-GRM と略記) 及び藤田現代音楽センター (CDMC, K.Fujita), TMF 日仏交流協会 (TMF Japon) の主催により、ミュージックコンクレートの制作を行う夏期アトリエを実施してきた。2001 年以降は、藤田現代音楽センターの廃止にともない、夏期アトリエの運営および同アトリエで制作された作品群とフランス電子音響音楽の日本での発表を目的とする「音と音楽創作工房 116」が設立され、同センターに代わり日本からの主催となってこの夏期アトリエの運営を行ってきた。また、2004 年からは、INA-GRM に代わり、作曲家ドゥニ・デュフルが主宰する電子音響音楽グループ MOTUS との共同運営で開催し、2007 年まで実施した。2008 年以降はユーロの高騰などの影響もあり、現在まで夏期アトリエは休止している。

このアトリエは、フランス国立視聴覚研究所 (INA) 音楽研究グループ (GRM) が運営するラジオフランス内の「スタジオ 116」¹ において、同グループの作曲家たちが、日本からの参加者にミュージックコンクレートの制作手法や歴史的背景に関する実践的な指導をおよそ 2 週間に亘り受けるものである。この企画は、作曲家成田和子および日仏会館副理事長であった吉田寿々子によって運営されており、1990 年代後半から 2000 年代半ば、まだコンピュータを用いたミュージックコンクレートの作曲環境を個人的に構築することが経済的に困難であった背景のもと、同分野の発祥の場におけるミュージック・コンクレートの制作体験は貴重な機会であり、日本国内における現在の同分野の発展に大きく寄与したとい

¹ <http://www.acsm116.com>

える。毎年 10 名前後の参加者があり、経験豊富な作曲家から若手作曲家まで多様な参加者がラジオフランス内の「スタジオ 116」で多くの作品を制作した²。

筆者も 2002 年、2004 年にこの夏期アトリエに参加しており、この参加体験がミュージックコンクレートを制作するワークショップの基礎をなしている。

3. ワークショップの実施内容

このワークショップと 2 で述べた夏期アトリエの大きな違いは、想定する参加者が、未経験者、子供から大人までの幅広い世代であることと、実施時間が 4 - 5 時間と短いことである。したがって、ここでは作品としての完成度を上げるのではなく、モンタージュすることで生じる「面白さ」を経験することが主な目的となる。

ワークショップでは、1 台のコンピュータを 2 ~ 3 名の参加者で共有して作業を進めた。複数の参加者が 1 台のコンピュータを共有することで、参加者どうしの交流が生まれた。制作の実施内容は大きく以下のプロセスになる。(1) この分野の音楽が生まれた背景に関する解説を行う。(2) 参加者の持参した物品をたたいたりこすったりすることで音を出し、その音を録音する。(3) 音楽音響編集ソフトウェアである ProTools を用いて、録音した物音を断片化繰り返し並び替えなどの「モンタージュ」を行う。(4) 参加者の制作結果の発表を行う。以下に (1) から (4) までの詳細を記す。

3.1. ワークショップと実験的音楽表現の解説

解説では、20 世紀初頭から音楽表現が大きく変容した過程を紹介した。ここでは、あえてミュージックコンクレートの代表的な作品のみを試聴することをさげ、ワークショップで制作する音楽が、参加者が想定可能音楽とは異なっていることを意識化することが主な目的となる。したがって、ここではルイジルッソロ (Luigi Russolo, 1885 - 1947) による、世界最初の噪音による音楽作品として作曲された『都市の目覚め (1913)』、エドガーヴァレーズ (Edgard Varèse, 1883-1965) による世界発の打楽器のみによる音楽作品『イオニザシオン (1929-31)』³、ピエールシェフェールによる世界で最初のミュージックコンクレート作品『Étude aux chemins

² これまで、同夏期アトリエには、足下憲治、石上和也、上原和夫、生形三郎、岡本久、葛西聖憲、勝藤珠子、菅野由弘、嶋津武仁、菅谷昌弘、高原聡子、鶴田聖子、長嶋洋一、中村滋延、檜垣智也、平野砂蜂旅、福原聡太、宮木朝子、向山千晴、山本裕之、由雄正恒、吉原太郎、渡辺愛他多数の作曲家エンジニア等が参加している。

³ アレクサンドル・チェレプニン (Alexander Tcherepnin, 1899-1977) による『交響曲第 1 番長調作品 42 (1927)』の第 2 楽章のほうがヴァレーズよりも先んじているが、楽曲として独立した打楽器のみによるアンサンブル作品はヴァレーズと見なすことも可能である。

de fer (1948)』の試聴を行った。多くの参加者はワークショップで実際に作業を行う前にこれらの音楽作品を試聴したときに、否定的な反応を示すことが多い。しかし、歴史の流れにおいて、これらの楽曲が後になぜ「音楽」としての正統性を得ることができたのか、という疑問を共有しておくことが、ワークショップで行う作業の背景として重要である。

3.2. 物音の録音

参加者には、事前になにか身の回りの物品を持参するように伝えておく。その際、楽器のような音楽のために音を鳴らすことを目的としていない物品を持参することを推奨した。ワークショップ会場では、参加者の持参した物品をたたいたりこすったりすることで音を出し、その音の録音を行った。録音は、フラッシュメディアに記録するポータブル録音機に録音を行うか、オーディオインターフェイスを介したコンピュータに直に録音を行うかのいずれかの方法で行う。ポータブル録音機に録音する場合、参加者にとっては録音という行為が身近なものと感じられる利点があり、また、コンピュータのハードディスク上に直に録音する場合は、録音される波形を直にスクリーン上に投影し、参加者全員で確認することができるという利点がある。いずれの場合も、参加者はマイクロフォンを持参した物品に近づき、マイクロフォンから伝わる音をヘッドフォンでモニタリングすることが重要である。この録音では、参加者が少ない場合には、参加者に会場前方への登壇を促し、参加者全員の前で録音を行うことが望まれる。また参加者が多い場合には、コンピュータを共有するグループ内で、録音を行う参加者をそれ以外の参加者が観察するように促すとよい。

参加者が持参した物品から物音を出し、その音を録音するという過程は、以下の二つの目的を持つ。まず一つ目の目的は、楽器ではない物品からどのようにして音を出してみるのかということに、参加者自らが挑戦することである。二つ目の目的は、録音を行う参加者を会場の他の参加者が観察することが、アイスブレイクの役割を果たし、以降の参加者同士のコミュニケーションをスムーズにすることを可能にすることである。マイクロフォンから採取される音は、録音を行っている参加者だけに聞こえている音であり、他の参加者はそれを聞くことができないため、「録音を行っている参加者にはどのような音が聞こえているのだろうか」という推察を働かせるように促すことによって、録音している参加者に対する、他の参加者の好奇心を醸成し、自らの挑戦へのイメージをより豊にすることが可能となる。

3.3. コンピュータを用いたモニタージュ

録音した物音をコンピュータに移し、ProTools を用いて録音した物音の断片化 繰り返し並び替えなどのモニタージュを行った。ワークショップでは、参加者が初心者あるいは小学生を含む状況を想定し、1台のコンピュータを3～4名の参加者で共有して作業を行った。ProTools は、作業をするにあたり「セッション」を作成して行うが、コンピュータを共有する3～4名の参加者がそれぞれ個別に「セッション」を制作するのではなく、1つのセッション内に作る参加者それぞれのトラック上で作業を行った。一つのセッションには参加者分のトラックが作られ、自身の作業を行う際には、他の参加者のトラックをミュートしておく。

これまでのワークショップでは、全体を4時間から6時間程度の範囲で実施することが多いため、参加者の一人一人が独立した楽曲を完成させることが困難な状況がある。そのため、一人につき1トラックだけを用い、20秒から30秒程度の、断片化した音素材によるモニタージュを行うことを到達点とした。この過程では、できるだけ録音した物音から細かな音を削りだし、その音を細かく配置することで動きを作り出すという作業を中心に指導を行った。

3.4. 作品の発表

作業の終了後、参加者が使用したコンピュータから、全ての ProTools データを回収し、講師用のコンピュータに新たに全ての参加者のトラックをインポートした。その画面をスクリーンで参加者全員に示しながら、各参加者のトラックを個別に再生し、講師から一人ずつコメントを行った。多くの参加者は他の参加者の作品に興味を持ち、また、講師からのコメントによりなぜその作品が面白く聞こえるのかを理解することが可能となる。

最後に、参加者全員のトラックを同時に再生し、試聴を行った。同時に再生することを想定していない、個々独立して制作されたトラックが同時に再生されたときに、一人一人が作ったトラックよりもより壮大なモニタージュが表出する意外性に、多くの参加者が驚きとより強い関心をしめす傾向が、これまでのワークショップで認められた。そして、この後に、再度『都市の目覚め』、『tude aux chemins de fer』、『アイオニゼーション』を試聴するが、ワークショップ冒頭で多くの参加者が驚きや否定的な印象を示したのに対して、ワークショップ終了後には、概ね肯定的な評価に変化していることが認められた。

4. ワークショップへの参加から得ること

参加者には、なぜこのような音楽が音楽として聞こえるのか、なぜ個別に作成したトラックを同時に再生した偶然の配列が音楽的に聞こえるのか、という疑問について問題提起を行う。その際に、(1) 経時的な事象の配列によって対象物が形態化する(形態化してしまう)、(2) 事象の接続構造に生じる因果関係の推論、(3) 抽象的な事象の接続を作り出す統語機能の可能性等に関する、心理学的基盤について最小限の関連性を参加者に示すこともいくつかのワークショップでは行った。これらの解説については、参加者の年齢層などに応じて考慮する必要が生じるが、この解説によって、これまで多くの参加者が「音楽」と考えていたような表現様式とは大きく異なったものも、「音楽」として楽しめるという感覚的な広がりを獲得することが可能となる。また、参加者には自らが「好きな音楽」は自身の自由な意志によって「好き」と判断しているのかについての問題提起を行う。多くの参加者は自信の自由な意志によって好きな音楽を選択しているという判断を下すが、ここでは、その自由な意志が何によって形成されるのかという一歩踏み込んだ問題を提起した。

最後に、ワークショップの実施を通して、冒頭に試聴した作品群に対する否定的な評価が、肯定的な評価に転じたことは、参加者の未知な音楽に対する許容力が拡張したことであるという可能性を、参加者に意識化することを促しワークショップを終えた。

5. まとめ

このワークショップの特徴は、参加者による作品の完成を必ずしも目的とはしていない点である。ミュージックコンクリートを制作するという過程が、参加者にとってどのような意味をもたらすのかというより拡張した目的をデザインすることに成功していると考えられるだろう。それは、ワークショップを実施する時間が短いことが、転じて作品を完成させるという目的以外の目的をデザインすることが結果として生じたとも考えられる。

現在、本研究は、心理学および社会調査アンケートの手法により、参加者の事前事後の感覚の変化の定量化を試みている。その定量化を通して、音楽における前衛的表現手法が、必ずしも音楽を専門としない多くの人々にどのような意味をもちうるのかという視点に大きな進展をもたらすことが期待される。

6. 著者プロフィール

柴山 拓郎 (Takuro SHIBAYAMA)

1971年東京生まれ。東京音楽大学大学院研究科修士課程（作曲専攻）、東京芸術大学大学院美術研究科後期博士課程（先端芸術表現領域）修了。修士（音楽）、博士（美術）。西村朗、池辺晋一郎、湯浅譲二、遠藤雅夫、古川聖の各氏に師事。第62回日本音楽コンクール（1993）、第4回秋吉台国際作曲賞（1994）、第34回ブルージュ国際電子音響音楽コンクール（2007）、ICMC（2012）に入選。現在、東京電機大学工学部専任講師の他、大阪芸術大学、常葉大学、国際基督教大学、女子美術大学で非常勤講師を務め、コンピュータ音楽に関する授業を担当している。