

## パネルディスカッション

# 考えられないことを考えられるようになること (1)～逸脱する芸術表現 THINK ABOUT UN-THINK-ABLE THINGS DEVIATION OF ARTS EXPRESSIONS

柴山 拓郎 \*1, 伊藤 俊治 \*2, 古川 聖 \*3,  
沼野 雄司 \*4, 松村 誠一郎 \*5, 高橋 博夫 \*6

\*1SMF, JSSA 各運営委員 \*2 東京芸術大学 \*3 東京芸術大学  
\*4 桐朋学園大学 \*5 東京工科大学 \*6SMF 運営委員

### 概要

従来の芸術表現を大きく逸脱する傾向は近代以降顕著化した。その過程は、芸術表現の領域外にある概念を表現として獲得する、思考の拡張を示している。その過程を、現代音楽やメディアアートの専門家によるディスカッションを通じてあぶりだすことを試みる。

In the arts after the modern period, a tendency to deviate from existing artistic expressions became prominent. This process implies the extension of thoughts by adopting novel concepts from outside of the traditional arts. We discuss this process with experts from contemporary music and media arts.

### 1. SMF と先端芸術音楽創作学会の協働

SMF (さいたまミュージックフォーラム) は、埼玉県のアート文化拠点である、うらわ美術館、川口市市民ギャラリーアトリア、入間市立博物館 ALIT、川越市立美術館と多彩なアーティストが埼玉県立近代美術館と協働しながら、アートによる緩やかなプラットフォームを形成することを目的とした活動を 2007 年より行っている。メンバーは、建築家、現代美術家、モダンダンサー、現代音楽作曲家、俳人、詩人などのアーティストと美術教員、美術館/博物館の学芸員やアートを通じた地域活動を展開する市民など幅広い分野から構成されており、表現やアート運営の専門家たちがそれぞれのスキルを持ち寄ることで、多彩な企画を埼玉県内で広げている。

また、JSSA (先端芸術音楽創作学会) は、作曲家であり音響工学の第一人者である小坂直敏の呼びかけにより、音楽家と研究者が参集し、先端的な音楽表現のあり

方や可能性について創作と研究を進めるための学会として設立された。この学会は、創作上の概念や方法に関する研究活動の発表や情報交換を行い、相互に視点を発展させることを目的としている。

今回の研究会では、先端芸術音楽表現を専門的なレベルで発展させている JSSA と、多様な芸術表現をより多くの一般の人々と共有する試みを活動の一部としている SMF とが協働することで、(1) 芸術表現の変容と制作者の創造性、(2) 制作者の創造性と社会との関係性、(3) 社会と芸術表現の変容、というニワトリと卵のようなダイナミズムの創発特性に近接し、私たちの活動がより豊かな創造性を獲得し、社会と結びついていくための切っ掛けを多少なりとも捉えられることを願う。

### 2. 近代の芸術表現の変容

W. ベンゾンは、共に音楽を聴いたり演奏したりしている人どうしは、互いに脳が取り得る状態を減少させることで協調性が形成されること w 指摘している。そして協調している多くの人の集団が、一つの神経系として機能することで社会性がより強固なものになるという。したがって、音楽を共有すること (=音楽によって協調すること) が、ヒトの群れが他の動物とは異なった社会を形成した大きな要因であるとする。ならば、音楽表現に関しては、すくなくとも多くの人々が協調できるような音楽さえあれば人間の社会は維持可能ということである。

1900 年前後の絵画作品や音楽作品は、そのわずか数十年前には想像もつかなかったようなかたちに変容を遂げた。これらはそれまでの芸術表現から大きく逸脱してきたといえる。無論その変容は表現者の創意の変容ともにあるが、一方で制作者の創意の変容は本人の内部か

ら自然発生的に生み出されたものとは断言することができず、様々な外的要因からも影響を受けた結果生じるとも考えられるだろう。それは意識外の対象を意識化する過程であり、私たちがそれまで考えられなかったことを考えられるようになってきた過程に対応している。しかし、それらの表現に対して、人々は当初大きな拒否反応を示すことが多かった。新たな概念を受け入れるためには、受け入れる側の心的領域が拡張する必要があるためといえるだろう。

これらから考えられることは、人々の協調性を生み出す音楽がある一方で、先端芸術音楽の創作は、その協調性をなにかが刺激して変容させていくための機能を果たしているといえるのではないだろうか。

### 3. 先端的な芸術音楽の創造

「先端芸術音楽」を考えると、「先端的な技術の、音楽表現創作への応用」という視点と、「先端的な芸術音楽の創造」という視点とに分けて考えることができるだろう。前者は情報処理技術を用いてめざましい発展を遂げている。一方後者については、「先端的な—芸術音楽」の創作はいかに可能なのだろうか、という少し複雑な問題を含んでいる。この問題を明らかにするためには、私たちが音楽という言葉で指している対象をより大局的な視点で捉え直すことが求められているのではないだろうか。

例えば、私たちは「好きな音楽」を選択する際に、自身の自由な意志に基づいて「好きな音楽」を選択していると信じているだろう。しかし、その自由な意志が何によって形成されているのかという疑問については、私たちは自ら意識的に関与することは困難である。同様に、私たちが「作りたい」と思う音楽について、その結果がいかなるものであれ、私たちはその動機の根底に何かがあるのかについて、意識的に関与できない。いいかれば、その動機の根底にある何かを自らデザインすることは困難なことといえる。

また、N. エイキンは『Biological Origins of Arts』において、芸術は、(1) 誰がその作品を作ったのか、(2) 作品そのもの、(3) 誰がその作品を鑑賞しているのか、(4) その鑑賞者がどのような評価を与えているのか、という4つの要素から成立していることを指摘している。私たちは創造性豊かな音楽作品を創ろうとするとき、ややもするとエイキスが指摘する要素のうち、「作品そのもの」のみを重視する傾向が強いとみえる。視点をより広げ、創作に関わる全体性からの再考は、「先端的な—芸術音楽」の創造に大きな意味をもたらすといえるのではないだろうか。

### 4. 創造的な創造性

「先端芸術音楽の創造」を「先端的な—創造」というもう一つ別の視点から考えることが可能である。

「レンガ1個の使い道をできるだけたくさん考える」という創造性に関するテストを考案した心理学者、J.P. ギルフォードは、創造性を支える知性や態度の特性として、問題発見能力やその問題に対する多角的な検証力など柔軟に対応できる知性や、曖昧さに対する寛容性、冒険や変化を恐れないといった態度を挙げている。一方、創造性を妨げる要因として、既成概念に囚われること、周囲に同調しすぎることや権威主義的な人間関係を甘受すること等を挙げている。

このギルフォードの指摘は、社会のなかで音楽表現が変容していくプロセスに通底する社会的力学の原理を類推させるものである。P. ブルデューは、私たちは自らが他者と同様であろうとすると同時に、他者よりも卓越した存在であろうとすることを指摘した。この相反する欲求の方向性を同時に抱くことによって人々は社会のなかで共に過ごしている。創造性を志向する振る舞いと、それを自ら抑制する振る舞いの双方が個人の中にも存在しているといえるだろう。

もう少し広い視点から捉えてみると、音楽作品のみならず、芸術作品の多くは、純粋に制作者の創造性から産出されるのではなく、大きく社会や社会における人間のふるまいから制約を受けた結果として、かたちを為すといえるだろう。たとえば、演奏時間が300分かかる音楽作品は今日のコンサートという発表形態の枠に収めることは困難である。したがって、創り出される音楽作品の演奏時間は多くの場合、開催されるコンサートの公演時間を、上演する作品数で割った時間に近いものになるだろう。したがって、音楽作品の制作者として表舞台に立つことを望む場合、創り出さなければいけない作品のかたちは、現在の社会的な基準に沿った「音楽」であることがまずは最初の条件となるだろう。もちろん、基準から逸脱していることだけが創造的である条件とはいえない。しかし、創作行為が緩やかな逸脱傾向を持つことは、創造的であるという条件として最低限求められることといえるだろう。創り出した作品だけを創作行為の結果として捉えるのではなく、創作ということを社会的な振る舞いとして捉え、より拡散していく概念を含む音楽創作を行うことが、「先端的な—創造」につながるだろう。

そのような先端的な表現創作は、社会と関わりながらどのような場を形成していくのだろうか。また、先端的な表現創作は、どのような場で社会との関わりを持ちうるのだろうか。その創発は制作者に内在するのか、または外在するのか。この問題の捉え難さは、その拡散的な

性向によるものであるが、このパネルディスカッションを通じて捉え難きもののイメージをあぶり出すことを目指したい。