

創作ノート

ワークショップによる電子音響音楽の実践及び インスタレーション作品の創作についての研究

本多 慎吾

Shingo HONDA

東京電機大学

Tokyo Denki University

概要

19 世紀後半から 20 世紀初頭にかけて、西洋の音楽は次第に娯楽的なものと先駆的な表現を用いた哲学的な要素を多く持つものに枝分かれするようになった。それに加え、前者と後者のような近代の音楽は、演者が舞台から聴かせるものを消費者が聴くという前提が形成されるようになった。後者の音楽は、現代音楽と呼ばれ、複雑性が高く、難解であったり、聞くことが苦痛であったりと受け取られることが多く、今日に至るまで、多くの聴き手を得るに至っていない。また、この十数年間にコンピュータは個人の生活に欠かせない身近な道具となった。それと同時に音楽にも様々な形でコンピュータが関わるようになり、現代音楽にも例外なく関わるようになっていった。その現代音楽の延長上にあるとされるコンピュータを用いた電子音響音楽を創るという活動を行うことで難解とされる現代音楽を楽しむことはできないだろうか。つまり、「難解である」とされるものを自ら「創る」ことを楽しむことで、音楽とされるものの枠組みを広げることができるのではないだろうか。そこで、私達はこれまでに、電子音響音楽を「聴く」のではなく「創る」為のワークショップを行ってきた。これは、複雑性が高く難解な音楽にカテゴライズされる電子音響音楽を、コンピュータを使い、より多様な人々と共に作り、その楽しさを共有することを目的としている。実際にワークショップ開始前に未来派の音楽や電子音響音楽作品を試聴した際には、参加者はそれらの音楽に対して拒否反応をしめた。その一方で、ワークショップ終了後にも同一の作品群を試聴した際には、概ね好意的な印象へと評価が変わっていた。この状況は、私達は、現在一般的に「難解である」とされている現代音楽の延長上にある電子音響音楽が、実際には多くの人々が「楽しむことができる」音楽であることを示しているのではないだろうか。本稿では、私達の取り組みについて詳述し、今後の科学的なワークショップの評価手法とプロジェクトアートとしてのインスタレーション作品の創作につ

いての構想を提案する。

1. はじめに

本稿では、芸術作品を「鑑賞する」という行為が中心となっている芸術への関わり方に対し、「創作する」ことに移行し、その「創作する」ことの楽しさを共有するフィールドを形成することを目的とした芸術活動を行い、「参加をする」という芸術への関わり方についての提案と社会的意義について詳述する。

19 世紀後半から 20 世紀初頭にかけて、西洋の音楽は次第に娯楽的なものと先駆的な表現を用いた哲学的な要素を多く持つものに枝分かれするようになった。その原因が、1887 年にトーマス・エジソンが発明した蓄音機をはじめとする録音技術の発達とされる。後者の音楽は、今日、例えば 1 オクターブ内の音程を均等に扱った十二音技法のように、それまでの調性音楽とくらべると多くの人にとって難解であると受け取られることが多い。それらの音楽で使われている音程の振動数の組み合わせが、それまでの調性を持った音楽にくらべると複雑性が高いことが理由の一つと考えられるだろう。

十二音技法は、これまでの調性ある音楽に対して無調音楽とされ、現代音楽と呼ばれるものにカテゴライズされた。現代音楽は従来の音楽の理論や概念から大きく逸脱した様式を持つものを指している場合が多い。そのことは多くの人に「難解である」という印象を与え、中には現代音楽を「苦痛である」と感じるような聴き手さえ多く存在している。

また、音楽に限らず芸術作品全般が、多くの人にとって鑑賞して楽しむものとなっている。その中で近代の音楽は、作り手と受け手の関係性が固定化され、演者が舞台から聴かせるものを消費者が「聴く」という前提が形成されるようになった。音楽コンサートのように観客席で音楽を傾聴する文化が形成されているように、少数の表現者から多数の聴衆へと一方通行に発信

している状態が一般化している。しかし、18世紀以前における音楽は、大人しく音楽だけを聴くというのは一般的ではなく少数派であり、演奏会は「音楽のあるパーティ」とされ、貴族の社交場であった。そこから時代とともに産業革命などを経て、音楽文化の担い手が貴族から中産階級に移り変わり、音楽が商業としての経営を行うためのものになったことで、不特定多数の聴衆を顧客とした純粋に音楽を聴くための空間が形成され、大人しく傾聴をする聴衆と文化が現れたとされる。このことが、意識的に音楽を「鑑賞する」という行為の基盤となったと考えられる。

音楽の記録メディアの進化についても「鑑賞する」という行為に大きく影響を与えている。1887年に円盤型レコードが誕生し、ヴァルター・ベンヤミンが論じた「複製技術時代」に入り、「会場や戸外で演奏された音楽が屋内で聴取される」ことが急速に一般化した。レコードの誕生により、演奏現場から解放された音楽聴取の方法が確立した。

そこから発展を遂げ、磁気テープから小型化し、1964年にオランダのフィリップス社が「コンパクトカセット」と呼ばれるカセットテープの規格が登場し、ラジカセで自室で聴くまたは、持ち運んで屋外で大音量で鳴らす若者などが目立った。持ち運べる機材で好きな時に好きな音楽を聴くという状況が多くなった。その後、ソニーが1979年7月1日に発売したポータブルヘッドホンカセットプレイヤー「ウォークマン」が爆発的なヒットにより、さらに鑑賞方法の個別化が進み、場所を選ばず外界と遮断し好きな時に好きな音楽を一人で聴くリスニングスタイルの革命が起こった。1980年代以降、カセットテープにかわりCDやMP3という圧縮フォーマットが登場し、音楽がアナログからデジタルへの移行が進んだ。1990年代後半には、コンピュータの低廉化が進み、CDに収められた音楽をデータとしてコピーすることが容易になった。現在では、情報通信技術の発達やクラウドサービスの一般化に伴い、音楽をストリーミング配信で楽しむことが主流になった。これらのことから、音楽を「鑑賞する」という行為が、会場や指定された場所から解放され、いかなる空間や時間においても外界と遮断し個別で楽しむものということになったのは最近の傾向であると言える。

1990年代後半のコンピュータの低廉化により以降、十数年で、個人の生活に欠かせない身近な道具となった。それと同時により多くの人々にマルチメディア創作を可能にし、音楽にも様々な形でコンピュータが関わるようになり、現代音楽にも例外なく関わるようになっていった。Digital Audio Workstation (DAW)といわれる音楽制作ソフトウェアの低廉化も進んだが、未だ音楽制作は一般的ではなく、芸術領域が専門家が行う仕事となっているという状況がみられる。それはポピュラー音楽に限らず、現代音楽においてもそのこと

が言えるのではないか。しかし、現代音楽に関していえば、多くの聴き手を獲得するには至っていない、狭いコミュニティの中で実践されている。この状況には、作曲家が仲間内での評価のみを重視し、新技法による独りよがりな曲作りをせざるを得ない状況が負の連鎖を引き起こし、聴衆を無視してしまうという事態が発生していると指摘されている。芸術領域においてユーザーの数が専門分野の活発に影響を与え、創造的な環境を継続させる基礎になることから、このような状況を打開するためには、音楽制作をしたことがない人たちに作曲の経験をしてもらうことが課題とされる。

そこで、現在の問題点を挙げるとすると、

- 1) 聴衆が音楽を「鑑賞する」という受動的な関係性を中心になっている。
- 2) 表現行為が一部の人間によって行われ、多数の人間によって個別に消費されるという図式になっている。
- 3) 現代音楽は複雑性が高く、一般の人には「難解である」という先入観が入り、狭いコミュニティの中でのみ評価し合うので創造的な環境とは言い難いのではないか。
- 4) 音楽制作は一般的ではなく、専門家による仕事となっている。

この問題点を踏まえ解決案を提案する。

- 1) 音楽制作を行い、創作の楽しさを共有するフィールドを作る。
- 2) 「鑑賞する」ことから「創作する」ことで「参加する」という関わり方を促す。
- 3) コンピュータを使い、複雑性の高いとされる電子音響音楽を創る。

これらの問題提起と解決策から、著者が所属する柴山研究室では、「電子音響ピープルプロジェクト」を企画し、作曲を行うワークショップやそこでの作品を上演などのイベントを行い、参加者に電子音響音楽を創る楽しさを感じてもらい、その楽しさ共有するフィールドを形成することを目的とした活動をした。そこでは、多くの参加者が、電子音響音楽を楽しみながら作ることができていた。そのため、前衛的な音楽を自ら作ってみることで鑑賞するよりも親和性を得られるのではないかという仮説に対しての確信がある。この根拠として、Berlyneの逆U字関数の仮説では、音楽における複雑性と聞き手の満足度の相関を逆U字関数として示した。彼は、音楽で喜びを感じるためには適切な複雑性が必要であり、高すぎても低すぎても聴き手は喜びを得られない、という指摘をしている。逆U字の

頂点は、文化や経験の差など何らかの作用によって個人に差がある。しかし、ワークショップの音楽を作っていく過程で明らかに頂点が右にシフトしている。音楽に対する複雑性の高さに対して許容できる幅が広がっていることが考えられる。音楽における複雑性は歴史から見ても高くなっており、Berlyne の逆 U 字関数の頂点における左右の幅を拡張している。音楽という固定概念の解除することで Funology 分野の枠組を拡張できるのではないかと。また、参加者自らが音楽を作り、共有することで、現代音楽の分野を専門家が作り、専門家によって受け入れられる純粋芸術または大衆芸術から限界芸術へシフトし、創造性の高い空間を形成することでさらなる発展の可能性を見出せるのではないかと。人と人の関係性を作ることで、また明確な敵対ではないが議論し合う場というものが形成していく中で、難解な音楽を楽しめる人が増えることで、社会的なイノベーションが向上するのではないかとという社会的な意義を持っていると考えてる。

2. ワークショップ詳細

著者の所属する柴山研究室では、電子音響音楽を共に作るワークショップを行ってきた。そのワークショップでは、複雑性の高い現代音楽の一つとしてカテゴリーされる、コンクレートミュージックを共に作る活動を、実施した。コンクレートミュージックとは、フランスの音響技師・作曲家であるピエール・シェフェールによって 1948 年に創始された音楽である。楽音ではない様々な録音された音のモンタージュによって作られた音楽である。現代音楽の延長線上にある複雑性の高い電子音響音楽に属するコンクレート音楽を実際に作り、その楽しさを共有できるフィールドを設けることで、作る人と聴く人が相互の関係性を持つようにする。そこでは、難解な音楽とされている現代音楽の延長線上に位置するコンクレート音楽が実は多くの人々が楽しめるものであるということが経験として感じられた。ワークショップのスタッフとして参与観察をし、フィールド調査を行なったワークショップの詳細を説明し、その考えに至った経緯を記述する。

ここで、実施したワークショップについて詳述する。本稿では、2019 年 7 月 28 日川越市立美術館で行ったワークショップについて記述する。ワークショップでは、9 時から 15 時にかけて午前の部と午後の部に分け、作業を行った。小学生を対象とした参加者 15 人を集め、コンピュータを用いて共に制作した。ワークショップの手順は以下の通りである。

- 1) スタッフ含め参加者全員自己紹介をする。
- 2) 視聴資料（シェフェール、ルツソロ、Merzbaw、アンリなど）を聴いてもらい、事前アンケートを行う。

- 3) 参加者が持参した物品を用いて録音作業をする。
- 4) 録音した音をラップトップコンピュータに移す。
- 5) 編集ソフトウェアの audacity を使ってモンタージュをする。
- 6) 基本的な操作説明の他に、モンタージュの際に、
 - a) 高い - 低い、b) 硬い - 柔らかい、c) 動きがある - 動きがない、d) 軽い - 重い、などの言葉で音のイメージを捉えながら、適宜モンタージュの際にコントラストを描くように促す
- 7) モノラルサウンドトラックとして完成させる
- 8) 各参加者の作品を試聴しながら講評を行う
- 9) 最後に参加者全員のトラックを同時に再生する
- 10) 再び視聴資料（シェフェール、ルツソロ、Merzbaw、アンリなど）を聴いてもらい、事後アンケートを行う

録音をする際には、参加者が持参した物品を演奏的な行為ではなく、その物品から発せられる音そのものを意識するように促す。モンタージュを行う際には、音のイメージを比喻によって言語化して、参加者に音に対して想像力を喚起させる。このプロセスで注目する点は、上記 9. で行われる参加全員のトラックを同時に鳴らした時に皆一様に関心を向けたり喜ぶことである。個々の参加者は自身の作品が他の参加者と同時に再生されることを想定していない。

それにも関わらず、自身の創作した作品よりも複雑性が遥かに増した状態になった状態を聴き続けた時に、参加者一様に関心や喜びといったものが生まれることは興味深い。しかし、電子音響音楽を創るワークショップを行うのみでは、その一回きりで完結してしまうため、参加者との関係性が薄く、それ以降の展開を望むのが難しい状態になってしまった。これを改善すべく、活動をワークショップに留めず、プロジェクトアート化を図ることで、長期にわたる参加者の参画をできるように電子音響ピープルプロジェクトを開始した。2015 年から開始し、今日に至る。以下の表でこれまでに行った活動を示す。このうち著者が関わったのは、2018 年以降のワークショップである。プロジェクトアート化をするにあたって、参加者とプロの音楽家との協働をし、多くの人に関わっている 1 つの作品に仕上げ、ライブコンサートで上演したり、サウンドインスタレーション作品として展示、さらには、現在準備中であるが、CD の制作と販売および利益分配を目標とした。



図 1: 018 年実施のワークショップの様子（入間市博物館）

3. 今後の取り組み

3.1. ワークショップの効果測定

現代音楽は、従来の音楽とは大きく逸脱した様式を持った音楽であると思われ、難解であったり苦痛であるとかえ感じる聞き手が存在していたが、多くの人々とともにコンクリートミュージックを作るワークショップでは、参加者が従来の音楽に比べ複雑性の高い音楽が面白いと感じる傾向が見られた。また、音楽制作を楽しむことに加え、他の参加者の作る音楽にも興味を抱き、ワークショップ開始前後に試聴してもらった現代音楽に対する評価もワークショップ後には肯定的になるという結果が見られた。ワークショップでは、参加者のほとんどが、自らコンクリート音楽を創ることを大いに楽しみ、他の参加者の作品にも興味をもつ傾向があることがわかった。また、ノイズ音楽等の印象評価のアンケート調査をワークショップの事前事後で行った。現時点では暫定的な分析に留まっているが、事前アンケートでは、不快に感じてしまう参加者もいたが、ワークショップ終了後には、多くの参加者の視聴資料の評価の向上がみられた。この結果からワークショップで自らコンクリート音楽を創作するという行

為が、従来の位置づけていた音楽の概念から大きく離れた音楽を楽しめるようになる過程を示していると言えるのではないだろうか。今後は、アンケート項目や実施手法の見直しを通し、調査の精度を上げるとともに、2020 年に国外で実施するワークショップにおいても同様の調査を行うことで、提案している意識の拡張が国際的に一般化可能な知見となりえるかについても検証を行う。

3.2. プロジェクトアートの参与観察

子音響ピープルプロジェクトには、Socially Engaged Art の特色が多く見られる。参加者との協働的であったり、作り手と聴き手の相互作用を目指すなど、作品の完成よりもその過程で現れる人と人の関係性を重視すること、つまり「モノ作り」よりも「コト作り」を目的としている。このワークショップを通して、これまでの感覚や推論の幅を広げることができるようになることで社会に対しての何らかの変革を求めることができるのではないだろうか。今後、参与観察をつづけ、そのことについて調査していく必要がある。

3.3. インスタレーション作品の提案

参加者の活動が、ワークショップでの作品の創作のみに留まることのないように、ワークショップで創作した作品たちを展示するインスタレーション作品を創作することにした。参加者の作品を 360 度に配置した複数のスピーカからそれぞれ流せるようにし、どの音源がどこのスピーカから流せるようにリアルタイムで誰でも操作できるシステムを考案中である。誰でも合作を作れるように、また同時に聴き手になることでより複雑性の高い音楽を楽しめる展示作品にしていく。このシステムを作るために、現在柴山研究室にあるアコースモニウムシステムを改良して作っていく予定である。

4. まとめと考察

2 節でのワークショップの実施では、前衛的な音楽を自ら作ってみる行為を通すことで、鑑賞することだけよりも高い親和性が生じていることが考えられる。一方で、参加者全員の作品を同時に再生したときに関心や喜びがみられたのは、親和性と複雑性が起因しているのではないかと。アンケートで試聴してもらった音源では、複雑性が高いにも関わらず、笑いや喜びのようなものが見られなかった。ワークショップを進めていく過程で、自分や他の参加者の作品に触れることで親和性が生まれ、コンクリート音楽に対する心理的な距離が近くなるが、参加者全員の作品を同時に鳴らし、

一気に複雑性を高めたことによって、参加者の想定範囲から飛び出してしまう。親和性が高まり理解できそうになっている状態での大きな変化であるため、音楽の情動におけるプラスの意味での期待感の裏切りとなり、参加者に笑いやさらなる興味関心が見られたのではないかと考える。私たちが普段使っている「音楽」という単語からどのようなものを連想するだろうか。多くの場合、普段からよく耳にする音楽や有名な音楽と言ったものが連想しやすいのではないだろうか。上記のワークショップで作ったようなコンクレート音楽とは「音楽」だけでは、あまり連想されにくいと考える。つまり、「音楽」という単語は普段は、暗に限定的に使用していることが考えられる。「音楽」という単語で連想される音楽は音楽理論という法則に基づき、作曲されている場合が多い。一方、私たちの取り組みにおけるコンクレート音楽などの「音楽」は「これは音楽なのだろうか?」と感じる特徴を持っている。それらは音楽理論から外れ、高い複雑性を含んでいるからだと考えられる。こうした「音楽」をワークショップを通して共に作ることで、「音楽」という単語の思い込みを解体することができる。そうすることで想定される視野を広げることを促すことができる。つまり、創造性を豊かにする。私たちの活動は、現在当たり前となっている状況を意識化し、個々人の価値感の対象について再思考を促す要素が含まれている。難解であるとされてきた現代音楽の一部が、アプローチの方法で、実際には多くの人が楽しむことができるものである可能性を持っている。それは、観賞する音楽という現在一般化した音楽の楽しみ方から参加する音楽へシフトさせることが前提である。これは、音楽の関わり方におけるある種の原点回帰ではないだろうか。今後、ワークショップのアンケートをより詳しく分析にかけ、効果測定を行う。参加者同士の相互関係を強め、継続的にプロジェクトに参画できるようなシステムやフィールドを実装することが挙げられる。

5. 謝辞

本研究にあたり直接の御指導を戴いた東京電機大学理工学部情報学科教授・柴山先生に深謝する。

6. 著者プロフィール

本多 慎吾 (Shingo HONDA)

1996 生まれ、埼玉県出身。現在東京電機大学大学院で音楽文化とデザインについて学び、先駆的な音楽表現の創作フィールドのデザインや効果測定の研究をしている。



この作品は、クリエイティブ・コモンズの表示 - 非営利 - 改変禁止 4.0 国際 ライセンスで提供されています。ライセンスの写しをご覧になるには、<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/> をご覧頂るか、Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA までお手紙をお送りください。