

研究報告

カセットテープパフォーマンス：  
レトロメディアの再構築と美学の探究  
Cassette Tape Performance:  
Reconstructing Retro Media and Exploring Aesthetics

宮内 康希, 平山 晴花  
Koki MIYAUCHI, Haruka HIRAYAMA  
北海道情報大学  
Hokkaido Information University

概要

本稿は、アナログメディアの一つであるカセットテープを用いた自作のライブオーディオビジュアル作品『Noisy coffee』、『Forward and Rewind』、およびマルチメディアインスタレーション作品『Forward and Rewind + Paint』における創作手法について論じつつ、現代ではレトロな音メディアや機材の再利用可能性と、それによる新しいデジタル表現について議論する。また、これらの作品では、古いメディアを即興演奏のためのツール、即ち楽器として使用しており、それによる独特の音色やノイズ、演奏手法およびパフォーマンスについても言及する。そして、廃れゆく機器のオルタナティブな利用法と音楽的美学について検討する。

This paper discusses the original creative method in the live audiovisual works of *Noisy coffee* and *Forward and Rewind*, as well as in the multimedia installation work of *Forward and Rewind + Paint*, in which analogue cassette tapes are employed, and it is considered the possibility of reusing retro sound media and equipment and new digital expression. These works also investigated possibilities of old media as tools or musical instruments for improvised performance, including discussions of their unique tones, noises, and performance techniques, as well as alternative uses of nostalgic equipment and musical aesthetics.

1. はじめに

テクノロジーの進化は常に新しい芸術表現を生み出すことを可能にし、近年では人工知能が多くの表現分野に影響を与え続けている。一旦ある表現に関して認知可能な定数化されたパラダイムが完成すれば、それは次々と人工知能に取って替わられることを許し、過

去の表現をモデルとした新しい表現のコピーが生まれている。他方、過去の産物となった機材やツール、表現メディアは新しいものにとって代わられたことでその役割は終わるのだろうか。いや、むしろ、元来とは全く異なる方法で使われたり、新しいテクノロジーと接続されたりすることにより、これまでにはなかった、未だ定数化されていない表現を生み出す多くの可能性が潜んでいるのではないだろうか。

本稿では、アナログカセットテープとその録音再生機材に着目し、特に、以下の研究課題 (Research Questions) について明らかにしていくことが目的である：

1. カセットテープおよびカセット録音再生機材を楽器として用いることで、どのような音楽的、または演奏における表現の可能性があるか。
2. カセットテープおよびカセット録音再生機材は、映像においてはどのような表現の可能性をもたらし得るか。
3. カセットテープおよびカセット録音再生機材による作品創作手法とは？

これらについて、筆者である宮内が創作した三つの作品の創作、演奏、展示についてとともに論じていく。

2. 背景

2.1. レトロな録音再生メディアと利点

近年、アナログ機材やレトロなメディアに対する愛着の高まりや、それらの美学を再評価する傾向が窺え、実際、日本のレコード生産数は2014年に約40万枚であったのが2023年には約270万枚と7倍近い増加が見受けられた(日本レコード協会,2024)(長野幸代,2021)。日本でのカセットテープの販売数も2014年の約110万枚から最近は落ち込んできてはいるものの、2023年に

は約 12 万枚あり(日本レコード協会,2024)、都内ではカセットテープ専用の売場が広がっているという。英国でもカセットテープは人気で、販売数は過去 10 年間連続で増加している。(ウスビ・サコ,2024)

このように、昔の音楽メディアであるレコードやカセットテープが現在もなお好まれている理由はさまざまであろうが、その一つには、これらが各人が好む音楽コンテンツに対しての物質的所有感を満たし、また、実際に所持することで、その音楽やアーティストに特別な愛着を持てる点が挙げられるのではないだろうか。この背景には、音楽コンテンツのデジタル化が進み、音楽配信サービスや動画共有サイト等で音楽を聴くことが増え、製品化されたコンテンツを見ることさえ珍しくなったことが考えられる。

さらに、DJ など音楽をパフォーマンスする立場の人にとっては、アナログの媒体は直接手で触れて演奏することができ、デジタルとは異なるその操作性も魅力である。剥き出しのメディアに直接触れて演奏することで、より直感的で即興的なパフォーマンスに結びつくと考えられる。また、レコードやカセットテープなどの媒体に録音された音は、デジタルほどに画一化されたものではなく、厳密に言えば、それらの素材によっても音は異なっている。そして、経年によるビニールや磁気テープの変化や劣化さえも、むしろ音楽的には楽しめる部分かもしれない。これらローファイで洗練さに欠けた音は、デジタルな音に慣れている若者にとってはより新鮮に感じられ、また、それらに囲まれて過ぎし時代を生き残った者にとっては、愛着や懐かしさを思い起こさせるのではないか。

## 2.2. 過去のテクノロジーの再利用と表現

過去の機材や記録再生媒体が、ある時代における一過性のものとして使い捨てられるだけでなく、本来の使用法を超えて新しい表現を創造し得ることというものは、さまざまな作品の実践例が示している。“ビデオアートの父”と呼ばれる Nam June Paik (1932-2006) は植物を植えた庭園の周りにテレビをランダムに設置した『TV 庭園 (TV Garden)』(1974, 2002) を制作し、テレビをテレビとしてではなく表現媒体とする利用を試みた。また、大友良英 (1959-) の『hyper wr player-without records hi-fi version』(2008) では、レコードプレーヤーの上に本来乗せるべきレコードを乗せず、代わりに、コンピュータに制御された四つのアームがターンテーブルを引っ掻いたり叩いたりすることで、プレイヤー自体の音による多様なノイズが発生するインスタレーションを創作している。これは、レコードの再生や使用方法について再考するアナログメディアの新たな表現の試みである。また、複数のオープンリール式テープレコーダーとコンピュータを接続させ演奏するアンサ

ンプル、Open Reel Ensemble (2009-) の『MAGNETIZE (Studio Live Version)』(2023) では、ライブで音や声を録音し、リールの部分を手で回しながらリズムを生み出したり、テープを引っ張ったり叩いたりするなど、オープンリール式テープレコーダーを“楽器”として拡張させた新しい演奏スタイルを実践している。

前項で述べたレトロなものへの懐古的傾向は、80 年代ゲーム機のファミリーコンピュータの内蔵音源である 8 ビットサウンド (チップチューン) 等、音色においても確認することができる。そして、そのようなチップチューンは、“自分で作る”ということに重きをおく Do It Yourself (DIY) やサーキットベンディングなどの文化とも結びつき、チープなサウンドがオリジナルの新しい楽器としてデザインされ、新たな価値観の創造につながっている。つまり、元々 8 ビットサウンドの音楽はテクノロジーの限界から工夫され作られたものであったが、そのような“音色”に対する価値が再評価され、多様な音が簡単に作れる現代においても敢えてその音色を利用した音楽が多数生まれている。

メディア理論の研究者である Jussi Parikka は以下のように述べている:「こうした新しいメディアによる古いメディアの再メディア化 [remediation] (Bolter and Grusin, 1999) は、古いものと新しいものの境界があちこちで不明瞭になっている文化状況を理解するための直感的な方法のように思われる。新しいメディアは徐々に私たちユーザの習慣を変えていくかもしれないが、しかし古いメディアは私たちのもとを去るわけでは決してない。それらは絶えず再メディア化され、再浮上し、新しい使用法、文脈、適応状況を見出し続ける。」(Parikka 著、梅田 et al. 訳, 2023)

## 3. “楽器”の追究と作品コンセプト

本稿では、カセットテープ録音再生機とカセットテープに関する“古いメディアの再メディア化”について考察する。すなわち、本来、音を記録したり、再生する用途に作られたカセットテープ録音再生機とカセットテープについて、“楽器”としての使用法と表現について検討していく。また、“楽器”の定義について、ここでは音色と人による操作の両部分から成り立っているものと定義する。さらに、それらの映像表現における可能性も模索する。この実験は、ライブパフォーマンス作品である『Noisy Coffee』(2023)、『Forward and Rewind』(2023-2024)、および、マルチメディアインスタレーション作品の『Forward and Rewind + Paint』(2023-2024)、の 3 作品において試みられた。

各作品のコンセプトについて、『Noisy Coffee』は研究室主催の SonicIt コンサートの開催場所であった、江別市の「ドラマシアターども」というカフェと劇場が併設された独特な場所であり、その空間のノスタルジッ

クでレトロな雰囲気に寄り添った表現をコンセプトとしている。また、『Forward and Rewind』と『Forward and Rewind + Paint』は、物体が回るイメージの表現を試みている。回るイメージというのは、カセットテープを再生した際に回転すること、時代が回ることの二つの意味を持つ。

### 3.1. “楽器”のセットアップ

『Noisy Coffee』、『Forward and Rewind』、『Forward and Rewind + Paint』ともに主な使用機材は以下の通りである：

- a YAMAHA 製 MTR YAMAHA MT400 (カセットテープの再生、録音)
- b 大江戸テクニカ製 カセットテープ DJ 機器 (カセットテープのライブ演奏)
- c ANDO 製 AUTO REVERSE CASSETTE PLAYER CQ-422 (カセットテープのライブ演奏) \* 『Forward and Rewind』のみ

ライブ演奏やインスタレーションの展示での a.~c. の機材の結線に関して、a. や c. から再生されるカセットテープと、b. で再生されるカセットテープの音にギター用のマルチエフェクターを加えた音の両方を、リアルタイムでコンピュータに入力音として取り込み、ライブ電子音響の生成として用いられた。また同時に、それらの入力音はライブ映像表現における映像エフェクトとしても使用されることで、ライブマルチメディア作品 (パフォーマンスまたはインスタレーション) が構成されている。(映像のソースはあらかじめ用意したものを使用)。これらの音と映像のリアルタイム処理には Max8 を使用した。機材の詳細は後述する。

### 3.2. “楽器”の音色の探究

カセットテープ録音再生機とカセットテープがどんな音色をもち、そして、どのように楽音となり得るのか、それらの可能性をより幅広く検討するため、異なる種類の機材やメディア自体から発せられるノイズや操作音を録音した。収集したノイズの詳細は以下の通りである：

1. MTR YAMAHA MT400 でカセットテープを早送り、巻き戻し、一時停止する際に発生するノイズ
2. 大江戸テクニカ製 DJ 機器でカセットテープを再生、早送り、巻き戻しする際に発生するノイズ
3. 大江戸テクニカ製 DJ 機器で再生する際に押すボタンの音
4. 大江戸テクニカ製 DJ 機器でカセットテープをスクラッチする際に発生するノイズ

5. ANDO 製 AUTO REVERSE CASSETTE PLAYER CQ-422 でカセットテープを早送り、巻き戻しする際に発生するノイズ
6. 音楽の入ったカセットテープの音
7. カセットテープを振った際に出る「かしゃかしゃ」という音
8. エレキギターの音またはノイズ音 (3 秒のループカセットテープ用)

採取した音素材の特徴として“瞬間的”か“継続的”かのどちらかであるという点がある。瞬間的な音は1秒にも満たないほどの短いものであり、継続的な音はテープを再生している限り出力し続ける音を指す。

上記 1. 6. の音は、マイクロフォンまたは直接コンピュータに録音し、DAW ソフトウェア上で音を組み合わせ、音量や定位、エフェクト処理等の編集後、再び MTR YAMAHA MT400 でカセットテープに録音されることで、ライブ演奏やインスタレーションで用いられる 2 分半の音源である“メインカセットテープ”として 1 本作られた。その他、テープ部分を切り貼りして約 3 秒の音をループできるように加工したカセットテープも用意し、『Noisy Coffee』ではエレキギターの音、『Forward and Rewind』では機材のノイズによる短いループのカセットテープや (8.)、1. 7. の各ノイズ単体からなるカセットテープをランダムに 4 つほど用意し、演奏や展示で使用した。

### 3.3. 演奏法とパフォーマンスの追究

MTR YAMAHA MT400 は、再生速度や音量を変化させながらカセットテープの演奏をする楽器として用いられている。この機材は、一般的なカセット録音再生機材と異なり、片面で最大 4トラックを個別に録音再生可能で、また、カセットを裏返すことで、反対側の面に録音されている音は逆再生となる特徴がある。その他に、再生するテープの「速度切り替えスイッチ」があり、4.8cm / 秒と 9.5cm / 秒のいずれかに切り替えが可能となっている。また、テープのピッチコントロールも可能で、約 ±10 % の範囲でテープ再生速度を変えることが可能である。

大江戸テクニカカセットテープ DJ 機器は、カセットテープの部分が剥き出しとなっている機材のため、その部分を直接手で触って DJ のような即興的な演奏楽器として用いられた。スクラッチの奏法で長めのノイズを生み出したり、モータースピードコントロールでカセットテープの回転する速さを変えたり、フェードアウトの速さも NON、SLOW、QUICK の 3 段階で調整可能で、ピッチベンドなどの表現を生み出したりすることが可能となっている。この機材自体が、カセットテープを演奏する可能性を拓げるためのものである。





図 2: 『Forward and Rewind + Paint』 展示風景



図 3: 『Forward and Rewind』 パフォーマンス動画

## 6. まとめ

カセットテープから流れる音の質感はザラザラしており、その要因はやはりノイズである。その原因はほこりやテープの経年劣化以外にも、録音や演奏をする際や機器の調子によってその時々が生じるテープの歪みや振れの影響があり、常に音が一定ではない。しかし、それはカセットテープならではの良さでもあり、音や映像に一回限りの独特のうねりや質感を生み出している。

また、カセットテープは、アナログメディアの中でも容易に録音することができ、アイデア次第で独自の工夫を施し加工しやすいことも利点である。また、演奏中にテープが切れることもまた起こり得るが、それでもなお、そこから音響や即興演奏を生み出すことで、即興パフォーマンスのツールとしても興味深い。再生機器側でも再生速度や逆再生の操作、さらには、テープに意図的に振れを生じさせて音を歪ませることなどもダイレクトに可能であり、楽器としてこれまで行なった実験以外にも、さまざまな表現を生み出す高い可能性があると考えられる。

## 7. 謝辞

作品制作にあたり、YAMAHA 製 MTR YAMAHA MT400 の修理をしていただいた常名陵平さんに感謝申し上げます。

## 8. 参考文献

一般社団法人 日本レコード協会 (2024) 『生産実績 過去 10 年間 オーディオレコード アナログディスク』 [https://www.riaj.or.jp/f/data/annual/ar\\_anlg.html](https://www.riaj.or.jp/f/data/annual/ar_anlg.html) Accessed May 5,2024

ウスビ・サコ (2024) 『カセットテープ愛、世界で再生 ストリーミング世代魅了』 <https://www.nikkei.com/article/DGXZQOUC30CWX0Q3A830C2000000/> Accessed May 5,2024

Bijsterfeld, Dijck, Edited By Karin (2009) 『メディア考古学とは何か? —デジタル時代のメディア文化研究—』 梅田拓也、大久保遼、近藤和都、光岡寿郎 8 Amsterdam University Press

## 9. 参考作品

Nam June Paik (1974, 2002) 『TV 庭園 (TV Garden)』

大友良英 (2008) 『hyper wr player - without records hi-fi version』

Open Reel Ensemble (2023) 『MAGNETIZE (Studio Live Version)』

## 10. 著者プロフィール

### 宮内 康希 (Koki MIYAUCHI)

札幌市出身。北海道情報大学情報メディア学部情報メディア学科4年。現在は同学科平山研究室に所属し、DIY と音楽制作や演奏に関して、また、オーディオビジュアルパフォーマンスに関心をもつ。

### 平山 晴花 (Haruka HIRAYAMA)

作曲家、パフォーマー。英国マンチェスター大学エレクトロアコースティック作曲博士課程修了 (Ph.D.)。専門分野はインタラクティブコンピュータ音楽。北海道情報大学情報メディア学部情報メディア学科准教授。国立音楽大学、および、明星大学非常勤講師。



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。