

ある空間のための音楽？

—Brian Eno を手がかりとしたアンビエント・ミュージックの制作方法論の実践的探究

北研究室
202022 小林一誠

目次

序論	4
1. ある空間のための音楽.....	7
1.1. Brian Eno のアンビエント・ミュージックとは	7
1.1.1. 「アンビエント・ミュージック」の出現	7
1.1.2. アンビエント・ミュージック出現の背景にある聴取態度の変化.....	11
1.2. Music for airports	12
1.2.1. Music for airports の作品概要.....	12
1.2.2. Music for airports という生成音楽	15
2. ある空間のための音楽？	17
2.1. Music for airports は如何にして空港という空間のための音楽になるのか 17	
2.1.1. アンビエントミュージックによって Eno が目指したもの.....	17
2.1.2. 外的環境を強調する内的環境としての Music for airports	18
2.1.3. システム	19
2.1.4. システム と外的環境との応答	20
2.2. Eno へ	23
3. 「ふたつの窓のための音楽」	26
3.1. 作品概要.....	26
3.2. 作品の目的、狙い.....	28
3.3. 制作のプロセス - システムの制作	29
3.3.1. ノイズを分解する	29
3.3.2. システムにおける入力とドローン	31
3.3.3. 展示という制作.....	33
3.4. 制作を終えて.....	34
4. 「Music for my room」	36
4.1. ふたつの窓から見たもの	36
4.2. 身体化された my room という空間.....	37
4.3. 制作のプロセス.....	38
4.3.1. 普遍的な自室像.....	38

4.3.2.	即興とドローン	40
4.4.	「リリース」という編集行為	41
5.	「(time for) Kamabocollection」	43
5.1.	「(time for) Kamabocollection」の位置	43
5.2.	作品概要	44
5.2.1.	カマボコレクション	44
5.2.2.	作品の目的、狙い	46
5.3.	制作プロセス	47
5.3.1.	フィールド調査	47
5.3.2.	集計された音たちと編集	48
5.3.3.	展示の音響	50
5.4.	サウンドスケープとしての展示音楽	51
6.	三作品の制作を終えて	54
6.1.	手法の変化	54
6.2.	ドローン	55
6.2.1.	ある空間のサウンドスケープのキャンバスとして	55
6.2.2.	空間に没入すること	57
6.3.	ある空間からある空間へ	59
6.3.1.	ある空間のために存在した音楽	59
6.3.2.	現在地点の消失ではない	61
6.3.3.	追体験としてのアンビエント・ミュージック	62
6.4.	空間を写実すること	63
7.	ある空間のための音楽、あるいは空間の写実 — 最終制作へ	64
7.1.	空間そのものの写実 — 「Drone for watarirōka」	64
7.1.1.	渡り廊下という空間	64
7.1.2.	没入のために	64
7.1.3.	最適なドローン	66
7.1.4.	空間への眼差し—展示へ	67
7.2.	ある空間を別の空間へ写実する	69
7.2.1.	抽象化された空間	69
7.2.2.	どのように抽象化するか	70

7.2.3. 別の空間へー展示環境.....	73
8. おわりに.....	75
8.1. Eno と私	75
8.2. ある空間のための音楽とはーその空間は私に何を語るか.....	76
謝辞.....	78
付録.....	80

序論

私はアンビエント・ミュージックや環境音楽と呼称される音楽ジャンルの作家、いわゆるアンビエント作家として、作品のリリースやライブ活動を行っている。またそうであると同時に、大学では建築を勉強する建築学生でもある。二つの文脈を持つ私にとって、建築と音楽という二つの存在は、互いに独立するものではなく、切っても切り離すことのできない関係を持っているものである。

2020 年、大学進学のため新潟県長岡市に移住して以来、建築についての勉学に励むとともに作家活動を開始し、新潟県内の主にライブハウスをはじめとした、演奏のできるカフェや、居酒屋、お寺などのライブ会場に出入りするようになった。楽曲を制作し、それを片手に様々なライブ会場に足を運ぶ内に、自身が演奏する楽曲の印象が、各演奏場所で異なることに気がつく。それは空間の広さからくる響きの差異や、全体の音質をコントロールするイコライジングといった、直接的な音の変化だけではなく、舞台にたどり着くまでの動線、その舞台の床材からくる足裏の踏み心地、目線と天井の近さ、匂い、暗さ。あるいは、そのライブハウスがどのような立地にあるのか、それが路地裏であるのか、広い国道に面しているのかなど。それは私が全身で感じることでできる複雑な空間のコンテキストが、演奏それ自体に影響するように、または自身の演奏を聴く自身の耳を変えるように作用していたようなものであった。また、同じ曲を演奏してもなお均質化されずに残る、浮かび上がってくる演奏会場ごとの特徴が、その場所性であったのかも知れない。

この、ある空間で演奏するという経験が、音楽という行為の内に空間を、あるいは建築を感じるようになったきっかけであったと私は考えている。しかしそれは、アコースティック・ギターを持った小学生 5 年生の頃から感じていたようにも思う。あまり大きな音を立てることのできないリビングの中で、心狭しに感じながら弾く演奏と、庭先で父と作ったばかりのバルコニーで弾く開放的な演奏には、その心もちにも、演奏する内容にも違いがあった。このように建築、あるいは場所と音楽の関係というのは自身の中で徐々に形作られ、建築を学ぶことと並行して行なったライブハウスでの経験でその輪郭が鮮明になって行き、現在ではライブハウスを超えて自室と音の関係や、都市と音の関係へとその興味が広がっていった。

では空間と音楽とは一体どのような関係があるのだろうか。先にも述べたように私にとって「建築」と「音楽」とは切り離せないものであり、「私」を固定点とした振り子のようなものである。その振り子の内に生まれた私の経験、音楽という行為の内に空間を感じたあの現象の解明には、やはりどちらかを独立させての探究ではなく、その間を縫うような探究を行う必要があると考える。建築学のみでなく、音楽学のみでもない探究を。

音一場所という横断的な探究を行なった作曲家に、例えば Raymond Murray Schafer（以下 Schafer）や、本論文で題材とする Brian Eno（以下 Eno）が挙げられるだろう。両者に共通することは、音環境への関心である。サウンド・スケープ概念を提唱し、音環境における

調査研究を実施するために「World Soundscape Project (WSP)」という組織を設立した Schafer の活動の背景には、彼自身が経験した街の「騒音」への問題意識が存在する¹。また Eno の場合には、詳細は本論第一章にて論述するが、「BGM」への問題意識がアンビエント・ミュージックの創始の背景にある²。「騒音」も「BGM」も、音と環境によって成り立っている事柄であり、Schafer、Eno がそれらを切り離せないものとして認識し、音環境を作家活動の土台とした点で、本論文における先行研究者として見ることも可能だろう。本研究はこれらの文脈の下にあるものとして捉えたい。

特に、本論文では Eno の「Music for airports」という作品を題材に扱うことになる。私と「Music for airports」との出会いはまさに、先に見たような作家活動を行い始めた時期のことであった。邦題「空港のための音楽」というタイトルからは、本作が空港と音楽の関係を扱ったものであるという印象を容易く受け取ることができたと同時に、すぐさま「空港という空間、場所のための音楽とは一体どういうことなのだろうか」という疑問が私の頭の中に浮かんだ。この疑問を解明し、空間と音楽の関係について探究したい。本研究の最初の一步は、この疑問からであった。

そして本研究の目的は、先の「空港という空間のための音楽とは何か」という疑問を土台に、本題にもある「ある空間のための音楽」とはどのようなものか、あるいは概念として、またはアンビエント・ミュージックにおける方法論として、作家という立場から探究することである。そのために実際の制作を通した検証を行なっている。Eno の「Music for airports」が一体どのように、「ある空間のための音楽」であるのかを考察を通して、制作を行い、ある空間のための音楽とは何かを検証する。

また、近年我々と空間あるいは場所との関係は、技術革新によって希薄になってきている。SNS はじめ、発達したコミュニケーションツールによって、我々は本来の対面におけるコミュニケーションに必要な移動や時間などのあらゆるコストを削減してきた。それは音楽も例外ではない。配信サービスの普及によって、どこでも好きな時に、聴きたい楽曲を立ち上げることができる。そして、その中で我々が損なったものは場所との関わりであると私は考える。Edward Relph「場所の現象学」³において、Relph は「どの場所も外見ばかりか雰囲気まで同じようになってしまい、場所のアイデンティティが、どれも同じようなあたりさわりのない経験しか与えなくなってしまうほどまでに弱められてしまうこと」⁴を没場所性と呼ぶ。また没場所性はその場所についてだけでなく、場所のもつ意義を認めない潜在的姿勢のことでもあり、先に示したような情報技術を駆使する我々の無意識な働きかけも指しているのではないか。家にいながら離れた人とのコミュニケーションができ、また家にいながらあらゆる音楽が聴ける。この行為を通して我々は、本来それが行わ

¹ 鳥越けい子著 (1997)『サウンドスケープ その思想と実践』, 鹿島出版会, p50

² Brian Eno (1978)「Music for airports」

³ Edward Relph 著, 石山美也子訳 (1999)『場所の現象学』, 筑摩書房

⁴ 同書, p208

れるはずであった「場所」というコストを削減している。また後に詳述するが、Eno が BGM を「環境を均質化」⁵するものだと批判したことも、没場所性への抗いと換言することもできるだろう。

「ある空間のための音楽」を探究することとは、ある空間に立ち上がる音楽を探究することであるが、同時にその過程で行われるある空間との対峙において、その空間を「音」という窓を通して眺めることで、希薄になってしまった我々と空間との関係を今一度再考しようというものでもある。

第一章「ある空間のための音楽」は、『ある空間のための音楽』とは何か」という疑問の背景にあたる部分である。第一節「Brian Eno のアンビエント・ミュージックとは」では、Eno 自身がアンビエント・ミュージックについて言及している文献を参考に、Eno のアンビエント・ミュージックがどういったものなのかを考察し、第二節「Music for airports」では、作品単体に焦点を絞る形でさらに Eno のアンビエント・ミュージックの考察を深めていく。

第二章「ある空間のための音楽？」は、『ある空間のための音楽』とは何か」という疑問に向かっていく本論の目的にあたる部分である。第一節「Music for airports は如何にして空港という空間のための音楽になるのか」では、金子智太郎の「外的環境」と「内的環境」の概念を参考に、Music for airports が如何にして空港という空間のための楽曲になるのかを考察し、さらにその考察から見えた Music for airports と空港の関係を、Music for airports において Eno が用いたシステムの観点から見ていく。第二節「Eno へ」では、第一章と第二章の第一節までの論考で見えた Eno のアンビエント・ミュージック、Music for airports の姿に対して、制作へと繋がる私の疑問を提示する。

第三章「ふたつの窓のための音楽」、第四章「Music for my room」、第五章「(time for) Kamabocollection」では、『ある空間のための音楽』とは何か」を探究するために実施した制作を論述する。

第六章「三作品の制作を終えて」では、第一節「手法の変化」で自身の手法の変遷を辿りながら、「ある空間のための音楽」の手法化に向けて、「ドローン」と「ある空間のための音楽、あるいは環境音をある空間で再生するということ」という2つのテーマを抽出する。第二節、第三節にてそれらテーマの考察を行う。

第七章「ある空間のための音楽、あるいは空間の写実—最終制作へ」では、「空間の写実」をテーマに制作した作品を論述する。

⁵ Brian Eno (1978) 「Musi for airports」

1. ある空間のための音楽

1.1. Brian Eno のアンビエント・ミュージックとは

1.1.1. 「アンビエント・ミュージック」の出現

「アンビエント・ミュージック」の提唱者である、イングランド出身の音楽家 Eno。彼は 1978 年から 1982 年の間に、「アンビエント・シリーズ」⁶と名付けた四つのアルバム⁷を発表した (fig.1-1)。イーノはそのシリーズ以前にも、イングランド出身のプログレッシブ・ロック・バンドである King crimson のギタリスト、Robert Fripp とのコラボレーション・デュオ、「Fripp & Eno」において、既にテープ・ループを使用⁸したインストゥルメンタル・アルバム⁹を発表しており、これはアンビエント・ミュージックが公的に発表された実質的な最初作品と言えるだろう。また、アンビエント・シリーズの前後に発表したアルバムにおいても、「アンビエント」という語を使用してこれらを説明していることから、Eno の用いる「アンビエント」または「アンビエント・ミュージック」が、アンビエント・シリーズを皮切りとして建てた、単なる音楽的ジャンルを指すものではなく、Eno の作品に通底している概念であることが伺える。では概念としてのアンビエント・ミュージックとは、どのようなものなのだろうか。



fig.1-1 アンビエント・シリーズ¹⁰

⁶ Eric Tam 著, 小山景子訳 (1994) 『ブライアン・イーノ』, 水声社, p213

⁷ Brian Eno (1978) 『Ambient 1: Music for airports』 / Harold Budd, Brian Eno (1980) 『Ambient 2: The Plateaux of Mirror』 / Laraaji, Brian Eno (1980) 『Ambient 3: Day of Radiance』 / Brian Eno (1982) 『Ambient 4: On Land』

⁸ Ted Mills. “ (No Pussyfooting) - Fripp & Eno / Robert Fripp / Brian Eno”, AllMusic, <https://www.allmusic.com/album/no-pussyfooting-mw0000650170#review>, (閲覧 2024-12-01)

⁹ Fripp & Eno (1973) 『No Pussyfooting』 / (1975) 『Evening Star』

¹⁰ Reverb machine, 「How Brian Eno Created Ambient 1: Music for airports」, 2019-07-13, <https://reverbmachine.com/blog/deconstructing-brian-eno-music-for-airports/>, (閲覧 2024-12-01)

先述のアンビエント・シリーズにおける最初の作品であり、本研究の中心的題材とする「Ambient 1 : Music for airports」(以下 Music for airports) のライナーノーツに記された、アンビエント・ミュージックのマニフェストと呼べるその記述から、概念としてのアンビエント・ミュージックの輪郭を確かめたい。以下に原文と、その日本語訳を掲げる。

(原文)

The concept of music designed specifically as a background feature in the environment was pioneered by Muzak Inc. in the fifties and has since come to be known generically by the term Muzak. The connotations that this term carries are those particularly associated with the kind of material that Muzak Inc. produces - familiar tunes arranged and orchestrated in a lightweight and derivative manner. Understandably, this has led most discerning listeners (and most composers) to dismiss entirely the concept of environmental music as an idea worthy of attention.

Over the past three years, I have become interested in the use of music as ambience and have come to believe that it is possible to produce material that can be used thus without being in any way compromised. To create a distinction between my own experiments in this area and the products of the various purveyors of canned music, I have begun using the term Ambient Music.

An ambience is defined as an atmosphere, or a surrounding influence: a tint. My intention is to produce original pieces ostensibly (but not exclusively) for times and situations with a view to building up a small but versatile catalogue of environmental music suited to a wide variety of moods and atmospheres.

Whereas the extant canned music companies proceed from the basis of regularizing environments by blanketing their acoustic and atmospheric idiosyncrasies, Ambient Music is intended to enhance these. Whereas conventional background music is produced by stripping away all sense of doubt and uncertainty (and thus all genuine interest) from the music, Ambient Music retains these qualities. And whereas their intention is to 'brighten' the environment by adding stimulus to it (thus supposedly alleviating the tedium of routine tasks and levelling out the natural ups and downs of the body rhythms) Ambient Music is intended to induce calm and a space to think.

Ambient Music must be able to accommodate many levels of listening attention without enforcing one in particular; it must be as ignorable as it is interesting.

BRIAN ENO

September 1978

(筆者訳)

環境における音楽の背景的な機能としての概念は、1950 年代に Muzak Inc.によって先駆けられ、それ以来「Muzak」という用語で一般的に知られるようになりました。この用語が持つ意味合いは、特に Muzak Inc.が製作する音楽に関連しています。すなわち、軽薄で模倣的な形で編曲された馴染みのある曲です。理解できることですが、このために多くの音楽愛好者や作曲家は、環境音楽という概念をまったくもって無視し、価値がないと見なしています。

ここ 3 年間、私は音楽を環境音として使用することに興味を持ち、そのような音楽を妥協することなく作り出すことが可能だと信じるようになりました。この分野における私の実験と、さまざまな缶詰音楽の提供者たちの製品との違いを明確にするため、私はこの音楽を「アンビエント・ミュージック」という用語で呼び始めました。

「アンビエンス (ambience)」とは、雰囲気や周囲の影響、色合いを意味します。私の意図は、特定の時間や状況に（しかし必ずしもそのためだけではなく）使用されることを前提に、さまざまな気分や雰囲気に適したオリジナルの音楽を作り上げ、少しずつでも多用途な環境音楽のカatalogを作り上げることです。

既存の缶詰音楽会社は、音楽を使って環境を均一化し、その音響的・雰囲氣的な個性を覆い隠すことを基本として進んでいますが、アンビエント・ミュージックはこれらを強調しようとするものです。既存のバックグラウンド・ミュージックが、音楽からすべての不確実性や疑念（そしてしたがってすべての本物の興味）を取り除いて製作されるのに対し、アンビエント・ミュージックはそれらの要素を保持します。そして、既存のバック・グラウンドミュージックが環境を「明るくする」ことを目的として（つまり、日常の退屈さを和らげ、身体的なリズムの自然なアップダウンを平準化しようとして）、アンビエント・ミュージックは落ち着きを促し、考える空間を作り出すことを目的としています。

アンビエント・ミュージックは、いくつかのレベルの聴取の注意を受け入れ、それを強制することなく調和しなければなりません。それは無視できると同時に、興味深いものでなければならないのです。

マニフェストからは、「Muzak を代表とするバックグラウンド・ミュージックへの批判」、「環境への志向」、「アンビエント・ミュージックの特性」について、Eno 自身の言葉で語られていることがわかる。

原文に記されている Muzak とは、音楽を制作し配給するコマーシャル・サービスのことである。ミュージックの普及には、音楽の機能的効果が次第に認められ、事業所や工場で音楽を利用するところが増加したという背景がある¹¹。Eno はこの Muzak を代表とするバックグラウンド・ミュージックが、それが流される空間の均質化を促すものと指摘し、また音楽それ自体も、「音楽からすべての不確実性や疑念（そしてしたがってすべての本物の興味）を取り除いて製作」されているものとして批判している。

あるいは、このバックグラウンド・ミュージックへの批判は、それが空間に対する音響的なデザインとして成り立っておらず、缶詰音楽社会が誕生したときに、音という視点から空間デザインを行うべきであるという、音楽家である Eno のデザイナー的視点であるとも言え換えることが出来そうだ。その場合、音楽を環境として使用すること、環境への志向に導かれた Eno が、実験の場として選択した場所が、この原文の記された「Music for airports」という、特定の公共空間に絞られたことも納得できる。また、この環境への志向は、「異なる様々なやり方で環境と結びつくこと」¹²が音楽を含むアートの領域で発生し、「芸術としての環境」というコンセプトが伸長した 1960 年代から 1970 年代初期¹³の、同時代的なものでもあるとも考えられる。

そして最後に、アンビエント・ミュージックの特性として Eno が掲げるのは、アンビエント・ミュージックは「空間の特性を強調」するものであり、それを聴く人の「いくつかのレベルの聴取の注意を受け入れ」、「無視できると同時に興味深いもの」であるものだということだ。空間の特性を強調するというのは、空間の均質化を促している バックグラウンド・ミュージックへの、反抗として掲げられているものだろう。意識的に聴くか無意識的に聴くかの度合いの、どのレベルにも対応し、かつ無視できると同時に興味深いというのは、つまり、「周囲の環境の一部となるような音楽のありかた」¹⁴を指しており、アンビエント・ミュージックが、環境を覆い隠すような音楽（=Muzak を代表とするバックグラウンド・ミュージック）ではなく、環境と共存するための音楽であるということを示しているのだと考えられる。

また、アンビエント・ミュージックが概念であるというのは、裏を返せば、これらの特性を有している音楽であれば、たとえそれが全く異なる音楽ジャンルに位置付けられた作品であったとしても、アンビエント・ミュージックであると定義されてしまうということだ。概念であるからこそ、現代のアンビエント・ミュージックと呼ばれる作品もまた、Eno が言うようなアンビエント・ミュージックに当てはまるかどうか曖昧であり、「これはアンビ

¹¹ 苧阪良二、環境音楽の歴史、(1992)『環境音楽』、(苧阪良二編)、大日本図書、p95

¹² David Toop (2023)「インタヴュー デヴィット・トゥープ (野田努+坂本麻里子)」、『アンビエント・ジャパン』, pp12-35, p20

¹³ Eric Tam 著、小山景子訳 (1994)『ブライアン・イーノ』、水声社、p80

¹⁴ 三田格 (2009)『アンビエント・ミュージック 1969-2009』,INFAS パブリケーションズ、p51

メント・ミュージックである」という定義自体も曖昧であるのではないだろうか。

以上のように、Eno のアンビエント・ミュージックのマニフェストを概観してみると、そこには雲のように掴みきれない曖昧さが残る。では何が、Eno をアンビエント・ミュージックへと導いたのだろうか。

1.1.2. アンビエント・ミュージック出現の背景にある聴取態度の変化

本節では、アンビエント・ミュージックのマニフェストが世に発表された三年前の作品「Discreet Music」のライナーノーツより抽出した以下文をもとに、Eno のアンビエント・ミュージックという概念どのように形成されてきたのかを見ていきたい。

今年の1月、私は事故に遭いました。大きな怪我はありませんでしたが、硬直した静止状態でベッドに寝たきりになりました。友人のジュディ・ナイロンが私を訪ねてきて、18世紀のハーブ音楽のレコードを持ってきてくれました。彼女が去った後、私はかなりの苦労の末にレコードをかけました。横になっていると、アンプが非常に低い音量に設定されていて、ステレオの片方のチャンネルが完全に故障していることに気づきました。起き上がって状況を改善する気力がなかったので、レコードはほとんど聞こえないほどの音量で流れ続けました。これが私にとっては新しい音楽の聴き方でした——それは環境の一部として、光の色や雨の音と同じように存在していたのです。このため、私はこの作品を比較的低い音量で聴くことを勧めます。場合によっては、音がほとんど聞こえないほどの音量で。(筆者訳)

上文では、Eno が「新しい音楽の聴き方」に出会えたのは、事故により寝たきりとなってしまったためによる、偶然的な出来事であると強調されている。そして、これはしばし神の声のような啓示のようにも語られるが、しかしながら Eno は、レコードの再生環境が普及した当時の風景をこのようにも語っている。

私には、レコードが人々の生活の中で家具を使うように、照明を使うように使われていることが明らかでした。彼らは帰宅して、このレコードをかけて皿洗いをし、別のレコードをかけて食事をするのです¹⁵。(筆者訳)

¹⁵ Neil McCormick, “*Ambient is all around*”, Buckingham: The Daily Telegraph, 1995, http://music.hyperreal.org/artists/brian_eno/interviews/teleg95.html#rock, (閲覧 2024-12-01)

レコード、あるいは音楽と民衆の生活との密着度が表された上文を見ると、「新しい音楽の聴き方」との邂逅が、「ある種の啓示」と言い切れないことがわかる。レコードを「家具を使うように」、「照明を使うように」かけるなどの、レコードの普及がもたらした聴取態度の変化を、イーノが感じとっていたことの表れとして読むこともできるだろう。そして、「環境のように」音楽を使用しようとする、Eno のアンビエント・ミュージックの試みもまた、このような同時代的な音響環境の変化がもたらしたものであると言えるのではないか。音楽受容の変化に合わせて、音楽それ自体をデザインしたと言い換えることもできるし、アンビエント・ミュージックそのものが、同時代の再生環境に合わせた実践の試み、概念化であるとも考えることもできるだろう。

概念としてのアンビエント・ミュージックは、その内に「環境と共存する音楽」という核を持ちつつ、Muzak を代表とするバックグラウンド・ミュージックの存在、同時代のアート・シーン、レコードの普及による再生環境の変化などの、外的要因がその輪郭を形作っていることが見えた。

1.2. Music for airports

1.2.1. Music for airports の作品概要

本節では、Music for airports という Eno の作品単体に焦点を絞り、Eno のアンビエント・ミュージックを解剖していく。そのためにまず、Music for airports を取り巻く作品情報を概観し、また作品の性質を読み取るのに適切であり、最も語られているであろう生成音楽（generative music）を視座とした考察を行い、Music for airports の様相を解き明かしていきたい。

Music for airports は、本論の序盤に紹介したように、Eno 自身が「アンビエント・シリーズ」と名付けた、四つのアルバムのうちのシリーズ・ナンバー # 1 にあたる作品であり、アンビエント・ミュージックとして世に出された最初の作品である。Eno にとっては、6 枚目のスタジオ・アルバムとなっており、一部、Conny Plank のレコーディング・スタジオで収録されたという背景がある¹⁶。題名の通り、空港で流されることを想定したアルバム作品であり、ニューヨークはラガーディア空港他、いくつかの場所で実際に流されたが、アルバム 2 曲目の女性の声が不安を煽るといった批判的な声もあったそうだ¹⁷。

ここで作品の内容にスポットライトを照らしていきたい。本作には、言葉を排した、数字

¹⁶ Brian Eno, "Generative Music", In Motion Magazine, 1996,
<https://inmotionmagazine.com/enol.html>, (閲覧 2024-12-01)

¹⁷ Victor Szabo, "Unsettling Brian Eno's Music for Airports", Twentieth-Century Music, vol14, no.2, 2017, pp305-333,

のみが題となった全 4 楽曲が収録されている。各楽曲についての楽曲時間、楽曲を構成する主な楽器、基本的な BPM について私がまとめた table.1 を見てみると、楽曲時間については短いもので 8 分 54 秒、最も長く 17 分 21 秒といった、大衆性とは引き離れた、比較的長尺の各楽曲が揃っている。また、各楽曲が 1 分間に刻む拍の数を表している BPM を見てみると、1/1 の他は全て 60 代であり、これは人がリラックスしている時の心拍数にも近く¹⁸、かなり低い BPM であることがわかる。次に、実際の Music for airports のジャケット背面に描かれたカバーアートを見てみたい。背面のカバーアートには、各楽曲を抽象化したとされるグラフィックスコアが描かれている (fig.1-2)。

table.1-1 Music for airports の楽曲情報

	楽曲時間	構成楽器	BPM
1/1	17:25	ピアノ, ローズエレピ	83
2/1	08:54	合唱団	62
1/2	12:06	ピアノ	69
2/2	10:09	シンセサイザー	67

fig.1-2 のグラフィックが表現しているのは、各楽曲に使用されたフレーズと、ループの動きである。例えば、2/1 のグラフィック内に配された、長方形となっているグラフィックシンボルを見てみると、それぞれの列のシンボルは、水平に等間隔で配置されており、ループしていることが分かる。また、各列のシンボルはそれぞれ長さの異なるループをしており、どの部分を垂直方向に切り取ったとしても、各シンボルの重なりが、その位相を異にしている。つまり、進行全体がモアレ的な動きをしており、「時間とともに進む作品」¹⁹であることが確認できる。

¹⁸ 厚生労働省, “心拍数”, <https://www.e-healthnet.mhlw.go.jp/information/dictionary/exercise/ys-032.html> (閲覧: 2024-12-09)

¹⁹ Brian Eno, "Generative Music", In Motion Magazine, 1996, <https://inmotionmagazine.com/enol.html>, (閲覧 2024-12-01)

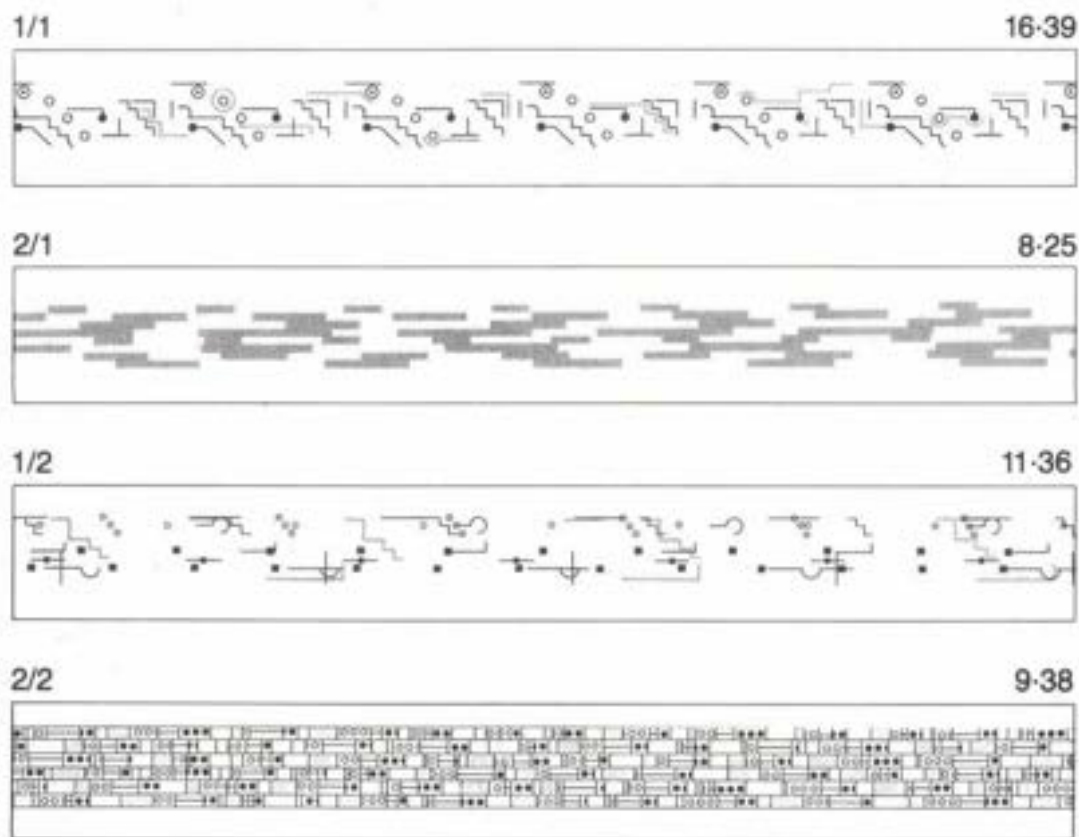


fig.1-2 Music for airports のグラフィックスコア²⁰

『Music for airports』に収められている作品のうち、少なくとも一つは構造が非常にシンプルです。そこには、3人の女性と私が歌う音符が含まれています。そのうちの1つの音は、23秒半ごとに繰り返されます。実際には、これはコニー・プランクのスタジオ内にあるチューブ型アルミニウムの椅子の周りを回る長いループです。次に低い音のループは25秒7/8ごとに繰り返され、またその次は29秒15/16ごとに繰り返されます。言いたいのは、これらすべてのループが「互換性がない」と呼ばれるサイクルで繰り返されており、再び同期することはほとんどないということです。²¹（筆者訳）

引用は、Eno自身が、2/1をさらに構造的に説明したものである。「再び同期することは

²⁰ Reverb machine, 「How Brian Eno Created Ambient 1: Music for airports」, 2019-07-13, <https://reverbmachine.com/blog/deconstructing-brian-eno-music-for-airports/>,（閲覧 2024-12-01）

²¹ Brian Eno, "Generative Music", In Motion Magazine, 1996, <https://inmotionmagazine.com/eno1.html>,（閲覧 2024-12-01）

ほとんどない」ということは、各ループが時間に沿ってランダムに重ねられる、言い換えれば、その都度に新しい音の重なりが、時には磁気テープ由来のヒスノイズをもループに含みながら、「生成」されるということである。また、Eno は Music for airports の 2/1 以外の楽曲においても、同じようにループを用いている²²。

本作のようなランダム性や、自動性を用いた「生成」は、その実践自体、John Cage の「不確定性の音楽」²³や、Mozart のサイコロによる自動作曲が示すように、目新しいものでは決していない。しかしながら、作品自体は、ある種の実験的なムードが無く、あるいは、「ある男がそこに座ってピアノを弾いているような」²⁴自然な振る舞いをしているとさえ感じさせるのである。では、その自然さや「呼吸をしているような」²⁵手触り、ムード²⁶は、他の生成音楽とどのように異なり、また、どのように引き起こされるのだろうか。

1.2.2. Music for airports という生成音楽

本節では、榎谷令明「音のきこえとしての音楽: B・イーノのアンビエントミュージックをめぐって」(2001)²⁷における、Steve Reich (以下 Reich) の初期作品²⁸と Eno のアンビエント・ミュージックとの関連性への指摘を参考に、生成音楽を視座として Music for airports の手触りを明らかにしていきたい²⁹。

²² Glenn O'Brien, "Eno at the edge of rock", New York: Andy Warhol's Interview magazine, Vol.8, No.6, 1978, http://music.hyperreal.org/artists/brian_eno/interviews/unk-78b.html, (閲覧 2024-12-01)

²³ John Cage, Daniel Charles 著, 青山マミ訳 (1982) 『ジョン・ケージ 小鳥たちのために』, 青土社, p20

²⁴ Glenn O'Brien, "Eno at the edge of rock", New York: Andy Warhol's Interview magazine, Vol.8, No.6, 1978, http://music.hyperreal.org/artists/brian_eno/interviews/unk-78b.html, (閲覧 2024-12-01)

²⁵ Eric Tam 著, 小山景子訳 (1994) 『ブライアン・イーノ』, 水声社, p214

²⁶ 雰囲気を目指す。ただし、Eno が「アンビエンス (ambience)」を「雰囲気や周囲の影響、色合い」と表現していることから、本論でも「ムード」、「雰囲気」もまた＝「アンビエンス (ambience)」のような意味合いで用いることにする。

²⁷ 榎谷令明 (2001) 「音のきこえとしての音楽: B・イーノのアンビエントミュージックをめぐって」, 『美学』, 52 巻, 第 1 号, pp70-83, 美学会

²⁸ Steve Reich が 1965 年に発表した「It's Gonna Rain」を指しており、位相のずれを用いたテープ作品である。

²⁹ 榎谷の議論では、Discreet Music を題材とした論考を行なっているが、それがテープ・ループを用いた自己制御生成システムについての議論であるため、その分析が同じくテープ・ループを用いた Music for airports に適用できるものとして、本論では扱う。

まず初めに、梶谷が Eno の生成音楽について、「各パターンを相互に倫理的に関係付けることができない」³⁰ために、生成における仕組みそれ自体を、聴取者が知覚することができないと指摘している点に注目したい。これは、Reich の初期作品「It's Gonna Rain」が「短い周期で規則的に一つのパターンが反復されていく」³¹ために、「パターン相互の関係の仕方やその規則性」³²があらわになってしまうという、比較の上で語られている。同じように、この「仕組み」が開示されてしまうことによって、「聴き手の聴覚に捉えられるがままの響き」³³である、音のきこえの「神秘性」³⁴が失われると指摘していることから、Music for airports における「自然な振る舞い」が、音楽的プロセスの仕組みに対する知覚の不可能性によって生み出される、「神秘性」によって成り立っているものであると考えることができるだろう。また、この規則性の知覚不可能な状態は、ループの長さを簡単な比率ではなく、さらに複雑な比率にするような仕組み、つまり「正確には計らず」³⁵にループを制作するという、出力を意識した入力のための、あるいは生成システムの「聞き手」としての Eno の存在があるために、作り出されているものであるとも考えられる。また、梶谷は、先の Reich の「前進性」に対して、Eno のアンビエント・ミュージックを「停滞する音楽」と表現する。この「停滞性」によって得られるのは、「堆積していく響きの質感や感触」であると指摘する通り、「静けさ、優しさ」³⁶といったムードや、まさに聴取者を取り巻くような、環境としての響きである。

このように、Music for airports には、Eno の生成音楽の仕組みが大きく関わっているが、それと同等に、その仕組みの透明性によって Music for airports のあの「ある男がそこに座ってピアノを弾いているような」自然な振る舞いという手触りが生まれているのである。

³⁰ 梶谷令明 (2001) 「音のきこえとしての音楽: B・イーノのアンビエントミュージックをめぐって」, 『美学』, 52 巻, 第 1 号, pp70-83, 美学会, p80

³¹ 同書, p79

³² 同書, p79

³³ 同書, p71

³⁴ 同書, p79

³⁵ Eric Tam 著, 小山景子訳 (1994) 『ブライアン・イーノ』, 水声社, p219

³⁶ 同書, 水声社, p213

2. ある空間のための音楽？

2.1. Music for airports は如何にして空港という空間のための音楽になるのか

2.1.1. アンビエントミュージックによって Eno が目指したもの

序論で述べたように、本論の中心にあるのは「『ある空間のための音楽』とは何か」という私の疑問であり、この疑問は、Eno の Music for airports に対して、何を以て空港のための、あるいは広義にその空間のための音楽とするのかという疑問を抱いたことにその端を発している。本章では、この疑問の解像度を上げていくため、Music for airports と空港という空間との関係を紐解いていく。そのためここで再び、Eno が Music for airports のライナーノーツに書き記したアンビエント・マニフェストでの言及に立ち返ることにしたい。またその際に、金子智太郎「ブライアン・イーノの生成音楽理論における二つの『環境』」³⁷における「内的環境」と「外的環境」の概念を用いて、アンビエント・ミュージックによって Eno が目指したものを考えることにしよう。

「ブライアン・イーノの生成音楽理論における二つの『環境』」において金子は、Eno がしばしば言葉にする、「*ambience*」と「*environment*」に着目している。「*ambience*」とは「環境、雰囲気」を意味し、「*environment*」は「環境、周囲、四囲の状況、自然環境」を意味する。*ambience/environment*とも「環境」という意を内包しながら、少しその焦点が異なっていることがわかる。金子はこの Eno が用いる「*ambience*」を「この音楽が作り出す環境」である「内的環境」、「*environment*」を「この音楽が置かれる環境」である「外的環境」とし、両環境の関係を明らかにすることでイーノの生成音楽論の独自性を明らかにしようとしている。本論では、金子が行った両環境の関係の論考を元に扱い、Music for airports が作り出す内的環境と空港という外的環境の関係を見ていきたい。

金子は、内的環境の観点から見た、Eno のアンビエント・ミュージックの特徴を「演奏される環境 (*environment*) の独自性を強調することである。」³⁸と指摘する。Music for airports であるならば、それは空港という空間の独自性を強調することであり、またその独自性は、アンビエント・マニフェストに従えば、「音響的・雰囲気的な個性」³⁹を指していると考えられるだろう。また、同じくアンビエント・マニフェストで Eno が表現する、「無視できると同時に、興味深いものでなければならない」⁴⁰状態は、金子によれば、Eno のアンビエント・ミュージックが「外的環境の多様性を残す」⁴¹ことによって許容されるものであると指摘す

³⁷ 金子智太郎 (2008) , 「ブライアン・イーノの生成音楽理論における二つの『環境』」, 『カリスタ』15, pp46-68, 美学・藝術論研究会

³⁸ 同書, p53

³⁹ Brian Eno (1978) 「Music for airports」

⁴⁰ 同作

⁴¹ 金子智太郎 (2008) , 「ブライアン・イーノの生成音楽理論における二つの『環境』」, 『カリスタ』15, pp46-68, 美学・藝術論研究会, p57

る。そして、これらの外的環境と内的環境について、金子は、「外的環境を内的環境が強調する」⁴²ような関係にあると述べる。つまり、空港という様々な独自性を持つ環境が、Music for airports によって作られる「方向性や終わりのない環境 (ambience)」⁴³によって強調されることが、アンビエント・ミュージックによって Enno が目指した、環境としての音楽の形であると考えられる。

では、金子の指摘するこの「外的環境を内的環境が強調する」状態、あるいは Music for airports が作り出す、方向性を持たない音空間によって、それが置かれる空間の独自性を強調する関係を、Enno はどのように設計したのだろうか。

2.1.2. 外的環境を強調する内的環境としての Music for airports

Music for airports における外的環境としての「空港」に対する Enno の空間観と、それらを強調するための内的環境を作るシステムの内部を見ていきたい。

まず中断可能でなくてはならない（構内アナウンスがあるから）。人々の会話の周波数からはずれている必要があるし、会話のパターンとは違う速度でないと（コミュニケーションが混乱しないように）。そして空港の生み出すノイズと共存できないと。⁴⁴

上文は、Enno が Music for airports において、空港という空間における本作の在り方が、どういったものであるかを述べているものである。あるいは、イーノは「外的環境」として、上文のような「空港の特性」を見出したと言い換えることもできる。いずれも、空港特有の音環境に焦点を当てたものであり、作曲上の武器として「聴くこと」を重視している Enno の、音響的視点を土台とした空間観を垣間見ることができる。また、これらの特性は、ドイツのケルン・ボン空港という特定の空港で思いついたものであるにも関わらず、「airports」という題に表現されているように、抽出された特性それ自体は、空港であればある程度共通するものに抽象化されていることがわかる。後にいくつかの空港で利用されることを想定しているという点で、Muzak と同じ利用方法（＝BGM）を、あえて選んでいると読むこともでき、同じ立場を以て Muzak（＝空間の均質化）への批判を行おうとする Enno の姿勢が確認できる。

では、構内アナウンスの存在、会話の周波数、会話パターンとの速度、空港の生み出すノイズといった、Enno によって規定された外的環境は、「方向性や終わりのない環境」である

⁴² 同書, p56

⁴³ 同書, p56

⁴⁴ Brian Enno 著, 山形浩生訳 (1998) 『A YEAR』, パルコ出版, p487

内的環境によって、どのように強調されるのだろうか。先に見たように、Music for airports における内的環境は、ループのシステムによって生み出される音が、環境として漂うことによって形成されるものである。また、そのシステムというのは、各ループが時間に沿ってランダムな重なりを形成することによって、時間が進むごとに響きを変化させるというものがあるが、では、それらはどのような形で空間の特性と呼応しているのだろうか。

2.1.3. システム

本節以降、Eno のループによるシステムが、どのように立ち上がっているのかを紐解いていくが、まずは Eno のシステムがシステムである所以を、1.2.2.で論考を行なった、Music for airports のムード、手触りを探るための生成音楽の視点からではなく、システムそれ自体に着目する形で改めて見ていくこととしたい。また、システムを見るに当たっては、実際に制作されたシステムをグラフィックとして公開している、Discreet Music⁴⁵ を参考にした（fig.2-1）。

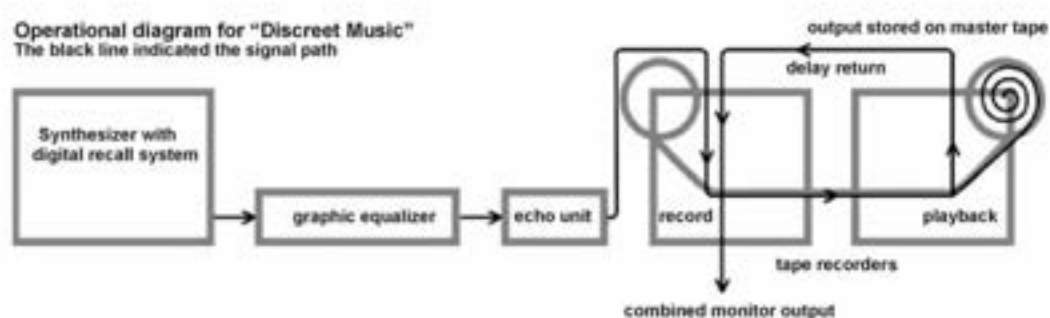


fig.2-1 Discreet Music におけるテープを用いたループ・システム⁴⁶

上図におけるグラフィックの矢印は、電子回路を表している。それらを追うように左から見ていくと、まずあるのは Synthesizer with digital recall system（デジタルリコール・シス

⁴⁵ Brian Eno (1975) 『Discreet Music』 — Music for airports がリリースされる 3 年前の作品であるが、同じくシステムを用いて制作しており、Music for airports に見られるテープ速度を落とす手法などはこの作品からすでに行われている。(Eric Tam 著, 小山景子訳 (1994) 『ブライアン・イーノ』, 水声社, p215-p217)

⁴⁶ Reverb machine, "How Brian Eno Created Ambient 1: Music for airports", 2019-07-13, <https://reverbmachine.com/blog/deconstructing-brian-eno-music-for-airports/>, (閲覧 2024-12-01)

テムを備えたシンセサイザー)である。これは、シンセサイザーが持つ、波形、フィルターなどの音色のパラメーターの設定、プリセットを保存し、好きな時に呼び出す(リコール)ことのできる機能を持ったシンセサイザーのことである。上図システムの場合には、メロディ・ラインをインプットする、あるいはシステムの唯一の入力部分として機能することになる。また、入力されたメロディは、次にその音の周波数帯域を視覚的に調整するための graphic equalizer (グラフィック・イコライザー)を通り、echo unit (エコー・ユニット)でエコーのエフェクトを加えられて、オープン・リール型の tape recorders (テープ・レコーダー)へと進んでいく。そして、その2台の tape recorder は、その回路に示されているように、メロディが遅延を永遠に繰り返すための、ループ・システムとして機能する。実際の楽曲では、63秒と68秒の各フレーズがこのループ・システムの中を泳いでおり、combined monitor output (複合モニター出力)を介して、システムとしての結果を、Enoは聴くことになるのである。つまり、入力をしてしまえば、ほぼ自動的に音楽が作り上げられていくことになり、Eno自身は、そのシステムの観測者でしかなくなるということだ。このように、テープ・ループという特定の制約によって、本来作曲者であるはずの Eno のコントロールから離れてしまうことに、Enoのシステムがシステムである所以がある。Discreet Musicにおけるシステムを概観してきたが、第一章で述べた通り、同じく Music for airports にも、このテープ・ループによるシステムが使われており、Music for airports の場合には、さらに入力を増やしたり、フレーズ自体の長さのバリエーションを増やしたりしている。

2.1.4. システム と外的環境との応答

ここまで、システムの技術的な側面を見てきたが、ではこのシステムがどのように外的環境と応答していくのだろうか。システム創出への思索を追う手がかりとして、Eno「芸術における多様性の創出と組織化 (Generating and Organizing Variety in the Arts)」⁴⁷ (1976)を参考に、その足跡を追ってみる。

まず Eno のテープ・ループのシステムには、二つの特性があることを確かめたい。それはシステムによって生まれる「多様性」と、システムであるが故に Eno のコントロールから外れた、「自律性」を持ったシステムであるということだ。この2点を焦点として「芸術における多様性の創出と組織化」を見てみたい。

「多様性」において、同エッセイの中で Eno は、William Ross Ashby が複雑系におけるサイバネティクス (cybernetics) ⁴⁸の中で定義した「多様性」を引用している。また、その

⁴⁷ Brian Eno, "Generating and Organizing Variety in the Arts", Audio Culture, 2017, pp315-324

⁴⁸ サイバネティクスとは生物と機械における通信・制御・情報処理を総合して扱う学問の

システムの多様性とは「そのアウトプットの全範囲、その行動の全範囲のこと」⁴⁹である。その多様性の例として、同エッセイの中で、Cornelius Cardew の作品 The Great Learning における「Paragraph 7」⁵⁰について、Eno は分析を行っている。同作は、あらかじめ決められたルールのもとでテキストを歌うものであるが、イーノによれば、練度の高くない演奏者たちの存在、あるいは「合唱団の頼りなさ」⁵¹によって引き起こされるシステム上のエラーによって、さらに多様性が拡張しているという。その頼りなさが招くエラーとは、無意識に聞こえた音のオクターブ上、三度、五度上を歌ってしまうことや、ビート周波数現象（音程の近い音二つを同時に鳴らした時にできる新しい音）、共進周波数の関係で、ある空間の中ではある音程が大きく聞こえてしまうこと、また演者の好みなどによって、決められたルールを忠実に遂行することができないというものである。Eno はこれらエラーが多様性を、あるいは空間における環境と生物の複雑さを拡張していると分析したのである。また、これは演者の置かれた環境によってエラーが変化するという点で、環境とシステムが相互作用している例として見ることもできるだろう。

そして、本分析からは、Paragraph 7 が Music for airports のシステムモデルであると、読み取ることもできるのではないだろうか。テープ・ループのシステム、あるいはそのルールによって、自動的に作曲が進んでいきながらも、常に出力結果をモニタリングする Eno によって、音色や、速度調整といった操作が加えられていく。つまり、Eno というシステムにおける環境的な存在が、サイバネティクスのフィードバックとして出力に影響を与えており、Eno とシステムは、Paragraph 7 における演者と演奏空間のように、相互作用的な関係である考えることができる。また「多様性」とはその相互関係の中で創出されるものである。

そして、同エッセイにおいて Eno が、Stafford Beer のヒューリスティック（発見的方法：Heuristic）の概念を引用しているように、Eno 自身はシステムに直接の指示を与えるわけではなく、システムの「自律性」に基づいて、先に見た空港の特性（構内アナウンス、会話、ノイズ）への適応のために、ヒューリスティックに操作を行っていくこと、あるいは「システムのダイナミズムに乗ること」⁵²で、楽曲の道筋を作り出していくことが Eno の役割であり、システムと Eno の関係であるのではないだろうか。

ここまで、Eno のシステム論を見てきたが、環境と生物の相互作用性を認める Eno の立場から見れば、生物と相互作用するための、環境（＝アンビエント・ミュージック）という

ことであり、後に Norbert Wiener 「サイバネティクス——動物と機械における制御と通信」（1948）によって体系化された。（暮沢剛巳（2009）「サイバネティクス」, Artscape, https://artscape.jp/dictionary/modern/1198220_1637.html, （閲覧 2024-12-01））

⁴⁹ Brian Eno, "Generating and Organizing Variety in the Arts", Audio Culture, 2017, pp315-324

⁵⁰ Cornelius Cardew (1971) 「The Great Learning, Paragraph 7」

⁵¹ Brian Eno, "Generating and Organizing Variety in the Arts", Audio Culture, 2017, pp315-324

⁵² Eric Tam 著, 小山景子訳 (1994) 『ブライアン・イーノ』, 水声社, p156

点で、Music for airports における空港という外的環境との応答についても、同じようにサイバネティクス的なフィードバックの関係によって成り立っていると考えすることはできないだろうか。空港という空間において、Music for airports が作り出す、あるいは、ノイズとともに立ち上がる音環境 (input) が、空港を利用する人たちの「きこえ」によって認識され、その人たち無意識のうちに振る舞い (output) に変化をもたらす。また、その振る舞いが空港における環境音、ノイズ (input) として音環境に影響を与えていく。ケース・スタディではあるが、「きこえ」の次元で、このような循環を考えることも可能だろう。

また、その立ち上がる音環境 (Music for airports とその他あらゆる環境音) を捉えるための聴取者の耳は、Eno によってデザインされたものであるとも考えることができる。1.2.2. で述べたような仕組みの開示がないこと、つまりシステムによって生まれるフレーズ間のランダムな隙間 (= フレーズが無い) が、次にどのタイミングで現れるのかを我々が感知できないために、例えば Music for airports のフレーズを図⁵³として聞いていると、それが不意に消え、地であった環境音が聴取において図へと移り変わってしまうような状態が引き起こると考えることができる。これは私の Music for airports の聴取体験からの仮説であるが、このように考えると、Eno がアンビエント・マニフェストにおいて語る空間の特性の強調とは、その楽曲によって聴取者がつつい環境音を聴覚で捉えてしまうような状態、デザインであると言い換えることもできるだろう。

さて、サイバネティクスを起点に、外的環境に対する応答とは、Music for airports が独立する形で行われるものでなく、上のような環境と生物の相互作用の中で行われていくことが確認できた。また、Eno がサイバネティクスを取り入れたことについては、同時代的な傾倒であるとも考える。そのため、サイバネティクスを音楽へ取り入れた作家を概観し、本節の終わりとしたい。

1954 年アメリカ SF 作品「禁断の惑星」のサウンドトラックを制作した Louise and BebeBaron も、サイバネティクスに影響を受けた作家の一人である。当時はまだ前衛であった、テープを使用した作品制作の最先端にいた彼らは、サイバネティクスの考え方を、その電子回路に当てはめ、内部機構を調整すればそれに応じて音に変化する独自の回路を作った。Louise and BebeBaron が考えた、「わざと回路に負担をかける (環境を変える) と、回路はそれに順応する (変わった音が出てくる)」⁵⁴回路のシステムについて、Mark Blend は「詩的なプロセス」⁵⁵であると表現する。また、1953 年生まれのアメリカの作曲家、サウンド・アーティストであり、生態系サウンドアートと名付けられる作品を制作する、David Dann もその一人である。Dann の作品の実践の場は自然環境であり、サイバネティクス理

⁵³ ここで用いる図と地とは、ゲジュタルト心理学などで広く知られる図と地の概念のことである。

⁵⁴ Mark Blend 著、ヲノサトル訳 (2018)「未来の〈サウンド〉が聞こえる」, アルテスパブリッシング, p84

⁵⁵ 同書, p84

論を援用した、Gregory Bateson の「精神の生態学」における「精神」の概念に影響を受け、生物との相互作用、相互依存性を探る作品⁵⁶を多く残している。いずれも Eno 同様、身の回りの環境にサイバネティクスを見出していることから、芸術としての環境から脱却し、日常環境へ実践を移した⁵⁷ポスト・ケージ的な環境観を、彼らの試みに見ることができる。

2.2. Eno へ

本章の最後である本節では、次章に続く私の制作の中心となる、Music for airports への疑問、批判を提示する。

まず一つに、ある空間で再生した場合に、Music for airports のシステム自体が、その空間、外的環境からの直接的なフィードバックを受けることができないということだ。たしかに、自身が 2.1.4 で提示した、きこえの次元でのサイバネティクスのモデルが成り立っている可能性はあるが、いささか観念的である。つまり、システム自体は、Music for airports の設計に対して重要な働きをしているが、そのシステムが Music for airports という構造の中から抜け出せていないということである。

最もそれは Music for airports が録音物であるということに起因する。たとえ、どの空間で再生したとしても、実際に Music for airports 自体の音色に変化があるかと言われればそうではない。しかし、あくまで、「環境の一部として、光の色や雨の音と同じように」⁵⁸音楽を並列に存在させようとした Eno の態度を考慮すれば、Eno 自身は次のようにも考えていたのかも知れない。Music for airports が置かれる環境の変化によって音環境全体としての音色の変化が生まれていると。ただし、それが金子の述べるような外的環境の強調⁵⁹にあたるかは定かでない。むしろ、どこで再生してもある一定の変化を、その音環境全体に生むことがわかってしまえば、それは Music for airports が「airports」に固有なものではないことを裏付ける要因になりかねない。また、固有でない場合には、庄野進が指摘するような現実環境との関わりはずれによる Music for airports の様式化が行われてしまう場合がありうるだろう⁶⁰。そうなれば、それは Music for airports という音楽が、Eno が反対の立場をとった

⁵⁶ 例として、ほかの鳥の声を巧みにまねる能力を持つマネシツグミという鳥に、電氣的に制作した音を聞かせて音と鳥との相互作用的な状況を録音した《ミムス・ポリグロトス》という作品が挙げられる。

⁵⁷ 大塚姿子 (2016)「環境に関わるサウンド・アートの研究 ―ジョン・ケージ以降の思想と実践」, p37

⁵⁸ Brian Eno (1975)『Discreet Music』

⁵⁹ 金子智太郎 (2008),「ブライアン・イーノの生成音楽理論における二つの『環境』」,『カリスタ』15, pp46-68, 美学・芸術論研究会, p53

⁶⁰ 庄野進, (1986)「環境への音楽―環境音楽の定義と価値」『波の記譜法』, pp61-80, 時事通信社, p73

BGM になり変わってしまうことを意味する。

Music for airports というシステムが外的環境からのフィードバックを受けなければいけないのは、「芸術における多様性の創出と組織化（Generating and Organizing Variety in the Arts）」⁶¹で Eno が述べているような環境とシステムの相互作用という構造の成立のためでもあるが、さらに Music for airports が、BGM の持つ性質とは反対的な意味で、「ある空港」という特定の場所に帰属する、サイト・スペシフィックなものであることが重要だと考えるからだ。

Music for airports における「airports」とは特定の空港を指すような token ではなく、抽象的で一般化された type である。2.1.2.で述べたように、Eno にとって Music for airports の着想はドイツのケルン・ボン空港という特定の場所での体験が鍵となっているのだが、作品自体は、その個別性というフレームから引き離れ、さらに大きな空港というイメージへと抽象化させているため、サイト・スペシフィックなものとは言い難い。

また、Relph が述べるように「空間は場所の背景」⁶²であるとするならば、特定の場所に帰属しない、様式化された Music for airports が立ち上げる空間は、我々に均質的な空間経験をもたらし、それによって、我々がそこに没場所的な場所を立ち上げるきっかけとなってしまう。サイト・スペシフィックである重要性とは、先に述べたような没場所的なものへ抗うために重要な行為の一側面であると考ええる。一側面であると述べるように、作品が「特定の場所に帰属する」ものであれば、すなわち没場所性を乗り越えることができるというのは早計だと考える。この両者の関わりと、そのプロセスの重要性については、作品の制作において模索していきたい。

なお、次に述べる Music for airports において Eno が行った空間の特性の規定（アナウンス、会話、死、旅、ノイズ）では、Eno が空港という場所の唯一性を意識していることが確認できる。録音物であるが故に可能な、「持ち運ぶ」という行為もまた、Music for airports が「空港」のためだけではないという矛盾を生じさせているように思う。

さて次に、Music for airports における空間の特性の規定が、Eno の恣意性によって支えられているという点に対する私の疑問を述べる。

まず「あらゆる聴き方を許容する」という Eno 自身の態度とのずれである。Eno が述べるアナウンス、会話、死、旅、ノイズは、外的環境の一部であると考えることができる。2.1.1.で述べたように、その外的環境の強調を Eno が目指したものだとするれば、強調されるものが特定のもの（アナウンス、会話、死、旅、ノイズ）に限定されてしまう。また、Eno が捉えたこれらの特性を、果たして他の聴取者も同じく特性として捉えることができるのだろうか。むしろ、あらゆる聴き方を許容することのできるシステム＝Music for airports を通して、空港の特性への気づき、あるいは空間の再発見を聴取者各々に促すことが、音響的・雰

⁶¹ Brian Eno, "Generating and Organizing Variety in the Arts", Audio Culture, 2017, pp315-324

⁶² Edward Relph 著, 石山美也子訳 (1999)『場所の現象学』, 筑摩書房, p41

囲氣的な個性を強調⁶³しようとする Eno のアンビエント・ミュージックにおいて重要なのではないだろうか。

ただし、空間の特性については、ある意味、Music for airports の効能をわかりやすくするための Eno のブランディングであるとも考えられる。しかし、本論においてはその点は考慮せず、私という作家が、空間の特性がどう成り立つのかを考える起点として扱うことにする。また、次章に述べる「ふたつの窓のための音楽」という作品は、この規定の恣意性への批判を念頭に制作したものである。

⁶³ Brian Eno (1978) 『Music for airports』

3. 「ふたつの窓のための音楽」

3.1. 作品概要

作品について述べるにあたり、本章、または次章以降の作品について、次のような流れで進めていくことをここで示したい。まず、作品の概要と、作品における主な目的、仮説を述べる。その後、実際にそれらの目的、仮説のためにどのような制作を行なったのかというのを、プロセスとして詳細に記すという流れである。作品によっては、制作プロセスの中で生まれた仮説や疑問が、新たな課題、目的となって制作プロセスの中に循環して行く場合もあるが、大きくは以上のような流れで進めていくことにしたい。

本作「ふたつの窓のための音楽」は 2023 年 10 月 21 日、22 日、28 日、29 日に行われた、「芸術工事中 2023」⁶⁴での展示作品である。実際の展示では、各日に合わせて全四作の展示を行った⁶⁵。

展示会場は、新潟県長岡市渡里町に位置する「蔵」(fig.3-1)である。柿川沿い⁶⁶の程よく静かな場所にあったその蔵は、2023 年当時に私の住んでいたアパートと同じ敷地内に所在しており、展示以前より馴染みのある場所であった。蔵は二階建てであり、食料保管や、書物や宝物の貯蔵といった本来の機能はほとんど失いつつも、かつての面持ちを残したまま、時よりそこで映画を鑑賞したり、人を招いて食事をしたりといったように時々に合わせて、その蔵は利用されていた。常に蔵特有な静けさがありながら、人の話し声や床材から生じる物音、外から入り込む環境音など様々な音にあふれた豊かな場所であった。

本作は、2.1.2.で挙げた Music for airports における Eno の空間の特性の規定（アナウンス、会話、死、旅、ノイズ）をそのまま「蔵」に置き換えて、制作したものである。実際の展示 (fig.3-2) では、Music for airports と同じようにさりげなく流しながら、蔵を芸術工事中の巡回の中で休憩所として利用してもらうというようなスタイルで鑑賞者に体験をしてもらい、あくまで先に見た蔵特有の環境音に耳を向けてもらうことが展示の趣旨である。

⁶⁴ 「芸術工事中」とは、長岡悠久ライオンズクラブと長岡造形大学の主催、長岡市、ながおか・若者・しごと機構の共催により開催される、長岡造形大学の学生やゲストアーティストが中心となって、長岡の街をアートで彩るイベントである。

<https://nagaoka-art2023.studio.site>

⁶⁵ 「ふたつの窓のための音楽」他、「Music for Ukinoshima」,「7.29」,「Ambience」という作品の展示を行なった。

⁶⁶ 柿川は信濃川水系の河川である。かつて水運の拠点であり、後の 1983 年「柿川リバーサイド・プロムナード整備事業」の一環で遊歩道の整備が行われたためか、現在でも人の通りが多く程よい環境音が聴ける場所でもある。



fig.3-1 蔵の外観



fig.3-2 「ふたつの窓のための音楽」 展示風景

3.2. 作品の目的、狙い

まず本作では、蔵の東側に位置する二つの窓 (fig.3-3) から流れこむ環境音が、内部空間、あるいは「ふたつの窓のための音楽」が置かれる「外的環境」としてのサウンドスケープを構成していると考え、それを蔵という空間の固有なものとして捉えている。ここでの固有性 (=窓から入り込む環境音が作り出すサウンドスケープ) とは、常に流動的なものを意味する。その常に動きながら作られ、形を変化させる輪郭こそが空間の固有性であるとする。またそれは、Eno が Music for airports においてカテゴライズしてしまった「ノイズ」でもあった。

このことからサウンドスケープ、あるいは環境音によって創出される空間の固有性があり、Eno が述べるような特性それ自体は、その固有性を土台として、聴取者それぞれが見出すものであるのではないかという仮説を立てた。その仮説を確かめるために、本作ではノイズを強調するためのシステムによる作曲を試みることを行なっている。また、この試みは、2章で述べたように、Music for airports において、Eno が匿名的な空間として空港の空間の特性を規定したことへの、批判的な眼差しから生まれたものでもある。

本作の目的は、システムの模倣をしつつも、以上のような発展的な試みを行い、1、2章で概観した Eno の空間論に対して、私はどのように空間を捉え、どのように形にするのかを蔵という空間において探究することである。



fig.3-3 東側の窓

3.3. 制作のプロセス - システムの制作

3.3.1. ノイズを分解する

前述のように、Eno のテープ・ループのシステムを模倣することも本作の目的の一つであるが、その土台となる、何を強調するのかという部分は、Eno と異なっている。展示概要で見た通り、本作において強調したいのは、空間において「ノイズ」と呼ばれるものである。では「ノイズ」とは何を指しているのだろうか。

一般的に「ノイズ (noise)」は「雑音」、「騒音」を指す。特に、「騒音」は環境問題としても広く扱われる。騒音の場合の「ノイズ」を見てみると、自分で出す音や自分でコントロールできるような音は騒音になり難いという特質があり、「騒音」と「環境音」の境界は曖昧なものようだ⁶⁷。

道路交通騒音のように一般的にみれば騒音であっても、ある人にとってそれがなければ淋しいと感じるならばそれは騒音ではない。⁶⁸

また、難波精一郎が上記のように指摘するように、音とは常に「騒音であって騒音ではない」⁶⁹状態を行き来しており、音に対して我々は受け入れたり排斥したりという態度を繰り返しているのである。では Eno が指した「ノイズ」とはどのようなものだったか。Eno は環境の一部となるような音楽を目指していると述べつつも、先に見たような空港という空間の規定においては、具体的な環境音についてさほど言及していない。このことを考慮すると、「ノイズ」とは規定における言及以外の空港のあらゆる環境音を指していると考えられる。すると、Eno が述べる「ノイズ」とは完全な「騒音」、あるいは「雑音」を指すのではなく、騒音であって騒音でないことを前提とした「環境音」であると考えることができるのではないだろうか。また、「Music for airports」という作品も同じように誰かにとっては騒音となり得るようなノイズ＝環境の一部として、あくまで空港の環境音と同じ机上に並列させることが Eno のアンビエント・ミュージックなのであり、アンビエント・ミュージックにおけるノイズ観であると言える。本論における「ノイズ」もこのノイズ観に沿ったものとして用いたい。

次に空間のノイズの分析について、述べる。本作では、ノイズを分解する方法としてフィールド・レコーディングを用いている。使用した機材は、タスカム (TASCAM) の DR-40 と呼ばれる一般的なハンディ・レコーダーを用いたフィールド・レコーディングを行なった (fig. 3-4)。

⁶⁷ 難波精一郎著 (2001)『音の環境心理学』, NEC クリエイティブ, p159

⁶⁸ 同書, p19

⁶⁹ 同書, p19

一瞬一瞬のみを取れば、そこで鳴っている音はごく限られたものにすぎず、そこからだけでは、図4に記録された町のサウンドスケープの全体像はとうてい捉えることができない。11時からの30分間という一定の時間軸の中でこそ、その間に聞かれた音が集積され、このような音の景観が紡ぎだされたのである。⁷⁰

レコーディングの方法については、鳥越が述べるサウンドスケープにおける記憶的側面を参考に、次のようなサウンドスケープ的な記録法を用いた。それは幾つかのレック・ポイントを定め、それぞれ一時間という一定の時間軸を設けてのレコーディングを行う方法である。幾度かの試行錯誤の後、窓から近い場所と、遠い場所の二箇所にレック・ポイントを決定し、レコーディングを実施した。採集された環境音(=ノイズ)の分類は、自身で直接聴きながら、主観的に書き出していく形で行い、それらは次のように分類されることとなった。

柿川沿いを走る車の通行音

柿川沿いを抜け、右左折する音

蔵の裏に位置する駐車場に車が駐停車する音

蔵横を歩く人の足音と声

庭の木にとまる鳥の声

鳥の会話

庭の木から飛び去る羽音

虫の声

雨が庭の石に当たる音

雨が草木の中へ入る音

庭の草木が擦れる音

足を踏み込む度に鳴る木の軋む音

ノイズというカテゴリーから分解された上記の音たちを、次に蔵において強調しなければならぬ。次節では、強調のための入力と、またシステム自体のデザインについて述べることにする。

⁷⁰ 鳥越けい子著(1997)『サウンドスケープ その思想と実践』, 鹿島出版会, p138



fig.3-4 フィールド・レコーディングの使用機材（Tascam：DR-40X）

3.3.2. システムにおける入力とドローン

前述のように、本作の目的にはまずシステムの模倣がある。また、その模倣におけるシステム、あるいは楽曲の制作においては、エレキギターを用い、システム自体には音楽制作ソフトである Logic Pro 用いて、デスクトップ内で完結する形での制作を行なった。システムの構築においては、異なる長さの 5 つのフレーズを制作し、フレーズの長さに依ったループを施した。

システムにおける入力、フレーズについては、Eno が空港に対して「死」⁷¹や「旅」⁷²といったイメージを持ち、フレーズが醸す楽曲のムードに反映したのと同じように、「無人」、「長い沈黙」といった蔵への私のイメージをもとに考案した。この「無人」と「長い沈黙」というのは、3.1.1.で述べたような、蔵本来の機能が持つ「保存」や「貯蔵」のための空間の密閉性によって生まれる特有の「静けさ」から起想したものである。楽曲の制作のために幾度となくこの蔵を訪れたが、その度に眠っているように静かな蔵という空間の中を、まるでその眠りを覚まさないように静かにできるだけ音を立てず私は歩いた。そのようにつつい大人しくなってしまうような、あるいはそうさせる力が蔵という空間の静けさにはあるよう

⁷¹ Brian Eno 著，山形浩生訳（1998）『A YEAR』，パルコ出版，p487

⁷² 同書，p487

に感じる。そしてやはり蔵はその機能から本来は「無人」なのである。それを想ったとき、私は蔵に「長い沈黙」を感じた。自分がそこにいる限り、想像し得ない蔵本来の静けさを、長い沈黙を。これらをムードとしてフレーズという形にするように、時には蔵でフレーズを再生し蔵という空間に合うように試行錯誤しながら、形を整えていった。

また各フレーズは、それぞれ 53 から 60BPM を維持している。これは狙った BPM ではなく、蔵という空間の中で制作を行なった際に、この BPM が最も空間との親和性があると感じたためである。ここまでで、システム自体の模倣はできた (fig.10)。しかし、本作には Eno の手法と明確に異なる点がある。それは音高の変化なしに長く持続される音である「ドローン」⁷³の挿入である。

これには 2.1.4.で述べたような Music for airports におけるシステムが生み出すフレーズ間のランダムな空白と聴取の関係についての自身の経験を裏切るようなある出来事が存在する。それは Music for airports を展示会場である蔵で聴取した際、蔵で聴く場合には聴覚がフレーズに集中しすぎてしまい、フレーズ間のランダムな隙間に関心がいかないという経験であった。それを聴取する場所によって聴取の仕組みが変わる。そのようなことを思わせる出来事であった。またそれは本作において制作したフレーズについても同じことが言える。またフレーズ自体に聴覚が集中してしまうと、フレーズ間のランダムな隙間がたまたま長かった場合に、次のフレーズを「待つ」という行為が、聴取において生まれてしまい、それでは楽曲が、Eno が語る「多様な聴取のレベル」に合わせ、どんな聞き方も許容する状態とはかけ離れてしまう。

よって、本作ではドローンを用いてこれらの点を乗り越える試みをしている。ドローンは、まずはシステムとは別に制作を行い、蔵におけるノイズ（窓から入る車の通行音、鳥の声、虫の声、庭の草木が擦れる音、木の軋む音）との共存のためのレベルの調整を行なった。レベルとは、音量、音域である。また、ドローンは環境を描き出すことのできるようなキャンパスのようにするため、ドローン自体の音の重なりを抑え、線のような、ある種簡素なものを目指した。そして最後に、制作したシステムとの合体である。ここで、先の問題を乗り越えるためのドローンの挿入とは、ノイズたちと融和したドローンに聴覚を誘導させるために、フレーズ聴きつつも、気づくと最終的にドローンを捉え、またついついそのノイズたちも一緒に捉えてしまうというデザインのための試みである。よってシステム合体においては、フレーズがドローンの中へ消失していくような音作りをドローン側で行っている。

以上が制作における全体像である。次節において、展示における楽曲の設置に移るが、本作の完成ここまでの制作で終わるものではなく、展示も制作の一部であり、完成が無い、あるいは蔵という空間の中で誰かが聴取することで、その都度完成を迎えるものであるとい

⁷³ ドローン・ミュージック (drone music) としてジャンルが確立されており、例えばアンビエント・ミュージック作品にドローンのような要素（＝音高の変化なしに長く持続される音が含まれている）があれば、アンビエント・ドローン作品と名称化されることもある。

うことを念頭に置いておきたい。



fig.3-5 「ふたつの窓の音楽」におけるフレーズの位相の変化の様子

3.3.3. 展示という制作

展示では、楽曲の出力装置として、2台のステレオ・スピーカーを使用し、空間を囲むように設置を行なった。また、Music for airportsにおいて、それが録音物であるために外的環境からのフィードバックがないのではないかという自身の疑問を乗り越えるため、楽曲のリアルタイムでのミキシング、イコライジングによる音量、音域の調整ができるような環境を整えた (fig. 3-6)。

また、fig.3-7 のような、私がフィードバックを受け、その出力がミキシングとイコライザーを介して音響に影響を与えていくというシステムができていた。ある意味、そのシステムが、空間との即興性を持ったコミュニケーションであるとも考えることも可能だが、しかしながらそれが主観性に支えられているという点で、Eno における外的環境の特性の恣意的な規定への批判を、自身が引き受けることになってしまったように感じる。ただし、これが録音行為に頼らない楽曲の編集行為であるとも考えられるという点では、やはり空間におけるノイズ、あるいは環境音という流動的な側面に応答することができているとも考えることもできる。



fig.3-6 再生環境

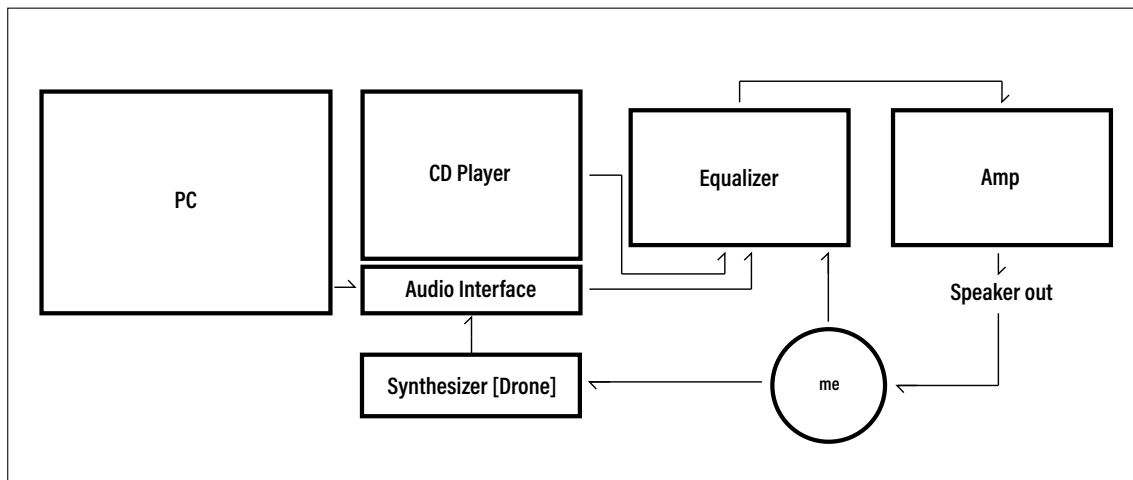


fig.3-7 再生環境のシステム

3.4. 制作を終えて

制作を終えて、果たして「蔵」という空間のノイズは強調されていたのだろうか。自身の体験から言及するならば、強調される度合いはノイズによって異なっていた。特に強調されていたものは、木の軋む音と、車の通行音である。それ以外の鳥の声や木々の音、雨音も強調されていたが、この木の軋む音、車の通行音が鳴った際には後景に周ってしまっていた。特に木の軋む音は、そこにいる自他の輪郭をはっきりと分ける。来ていただいたお客さんの足音や、自分の足音、腰を据える際に軋む音。このことは自身も然り、来ていただきたいお客さんも感じていたようだ。またそれは展示環境によるものであったと考える。スピーカーが見えること、fig.11 のような再生環境にがわかること。そのような作者/鑑賞者と二分するような風景が、「聴かせる」という態度を、聴取者のうちに作ってしまったように思う⁷⁴。

その他に、展示という制作の中で、気づいたこともここに記しておきたい。それは外のサウンドスケープとの関係である (fig.3-8)。蔵の敷地内にある庭先で耳を澄ましてみると、二つの窓からもれた環境音が、街のサウンドスケープの中へ緩やかに紛れていく様子が聴こえた。それは「蔵」という空間の輪郭が風景の中で薄らいでいくような、あるいは「耳は閉じることができない」⁷⁵というように、庭先にいながら聴覚を通して、蔵という空間を感受しているような不思議な体験であった。本作においては、蔵という空間の内側におけるサウンドスケープのみに着眼していたため、その外側のサウンドスケープにおいて、本作がどのように作用するのかには、全く意識を向けていなかった。しかし、実際には、本作がある

⁷⁴ 「(time for) kamabocollection」, 「ある空間を別の空間に写実する」ではスピーカーを隠すことで「聴かせる」という態度を排除する試みを行った。

⁷⁵ Pascal Quignard 著, 高橋啓訳 (1997) 『音楽への憎しみ』, p183

ことによって、「ここには蔵がある」というような、ある種の存在としての強度を蔵自体が獲得したように思う。



fig.3-8 庭先から見たふたつの窓

4. 「Music for my room」

4.1. ふたつの窓から見えたもの

本章では、「ふたつの窓のための音楽」の次に制作した「Music for My room」という作品について述べる。しかし、その前に「ふたつの窓のための音楽」を経て、そこから見えたものについて述べ、Music for my room の制作における下地となる部分を示したい。

「ふたつ窓のための音楽」では、先に述べたように、それ自体が各々の聴取において完成を迎えるためある種終わりのない制作であり、よって、空間と音楽が調和していたかどうかの判断も各々に託される曖昧なものであった。それは「きこえ」の多様に委ね過ぎていたということでもある。また一方では、「私」という存在がその調和を支えているという側面もあった。それは私が感受できるノイズ、環境音においては調和しているということだ。裏を返せば、感受できる環境音は人それぞれ異なっているということでもある。そしてそれは Music for airports においても、同じことが言える。

Music for airports において Eno が想定した、パブリックな「空港」という場においても、Eno が規定し、強調しようとした特性を超えて、あらゆる環境音を個々人が聴取していたはずなのである。あるいは、空港という空間のノイズそれさえも感受したくないほどに騒音として捉える個人も存在しているだろう。さらに Music for airports が、聴取者が抱える空港のイメージやムードなどの、聴取者自身が持つ文脈と異なれば、それ以前の問題でもある。しかしながら、「ふたつの窓のための音楽」においては、そのようなイメージや、制作における長い滞在からくる愛着を抱えた「私」が、自身においての空間と音楽の調和を支えてしまっていた。つまり、個人における空間と音楽の「調和」とは、感受できる環境音の差、あるいは感受したいもの、イメージ、文脈など複雑なのである。

そこで、以上のようなふたつの窓から見えた景色をもとに、「Music for My room」ではパブリックの最小単位である「私」という個人に着目することとなった。それは「ふたつの窓のための音楽」における、*制作者（私）—楽曲—聴取者（他者と私）*のような他者に聴かれることを前提とした完結のない制作ではなく、*制作者（私）—楽曲—聴取者（私）*のようなあくまで聴取者も「私」のみであるという前提の制作である。「私」という一個人が、どんな環境音を感受し、あるいは感受しないのか。また、そもそも適切であると感じる騒音の程度、アンビエンスの度合いはどれほどなのか。本作では個人における空間と音楽の調和の探求の実験対象として「私」を選び、「Music for My room」の制作へ向かうこととなった。

さて、本作における目的は以上のような「私」において適切なアンビエント・ミュージックの探求である。また詳細は後述するが、制作の概要として先に本作と「ふたつの窓のための音楽」との手法における明確な違いを示しておきたい。その違いとは、Eno のテープ・ループのシステムを模範とした制作を行っていないところと、新たに環境音を、楽曲を成す一部として使用しているところである。特に前者において、システムを使用していないのは、やはりそのシステムがもたらす生成の多様性にとって「録音」という行為が足かせになって

しまうと考えたためであり、また同時に、「私」という作家の手法の確立を以て、その比較からシステムの再検討を行いたいという意思があったためである。しかし、だからと言い、本作において前作のシステムの模範を通して触れた Eno のシステム論を完全に捨てたわけではなく、むしろそこから自然と抽出され、自身が作るアンビエント・ミュージックにおいて必要な情報のみ取捨選択され、身体化されたシステム論が本作「Music for my room」には色として出ている。

4.2. 身体化された my room という空間

私という個人が感受している、あるいは感受していない環境音とは何か。この疑問を探るべく、私はドローン用いたある実験を行なった。それは、ドローンを自室に流し続けその直線的なドローンによって浮かび上がる室内のノイズたちに耳を傾けてみる、あるいは強制的に耳に入ってくる音を探すという、生活によって固まってしまった自室のサウンドスケープへの認識を溶かすための実験である。

ドローンは Roland Juno-Di (シンセサイザー) と SP404 (サンプラー) を用いて制作し、また2種類のドローンを制作した。制作方法は、サンプラーにシンセサイザーの音をサンプリングし持続的にループさせ、それと同時にシンセサイザーの鍵盤の単音をマスキングで固定して鳴らし続けるという方法であり、少々アナログなやり方でドローンを実現させた。また2つのドローンは、どちらも元は同じものであるが、シンセサイザーのイコライズ機能と、サンプラーのピッチエフェクト機能を用いて、少しずつ質を変えている。実験中はこの二つを行き来する形で聴取を行なった。

ドローン実験は、ほぼ丸一日行い、二つの方法で「自身が何を感受しているか」という答えを探った。一つは、実験中に耳に入ってくる音を記述するというものである。記述されたのは、流し続けているドローンとはやや、音程も質も異なる換気扇の持続音や、窓から入り込む遠近様々な車の通行音、自転車のチェーンが空回る音、大人の話し声や、下校中の近隣の小学生の声、鳥の鳴き声に、同じアパートに住む住人が立てる玄関の開閉音など様々である。特に再生しているドローンと同じような換気扇や、冷蔵庫が発する持続音は、その機械特有の冷たさといった質の差異が明確なため、わかりやすく耳に飛び込んでくるという感覚を覚えた。

またもう一つは、この実験自体を録音したものから、自室という空間にどのような環境音を聴くかを探るものである。そしてここでは、実験中に聞き逃していたある音に出会うことになる。それは自身のアクションの音である。自身が歩く音や、鼻を吸る音、さらには自身の動きによって立てられる、木の椅子に座る時の木の軋む音、パソコンのタイピングの音などにも無自覚なことに気づいたのである。しかしながら、そのような無自覚から引き起こされる驚きと同時に、聴覚から得られる自身の痕跡に「安心感」や「安堵」、「心地よさ」を覚

えた。スピーカーから流れるそれは、現実の空間に、もう一つの空間を重ねているような、あるいはノイズのような、現在進行形で、少し前の空間を追体験するという不思議なものであった。それは、あまりに身体化され過ぎた自室という空間への認識を変える大きな結果であった。

この実験での経験から生まれた仮説は、自身の痕跡を感じる、あるいは聴覚からその追体験を行うということが、私にとっての自室と音楽の調和に近いのではないかというものである。そして、私はこの仮説をもとに、自室という空間の普遍的な状態を再現するような、自分の痕跡を感じることでできるような作品の制作へと向かっていく。それは、「ふたつの窓のための音楽」で行った「聴く」ことだけによる空間と音楽の調和ではなく、自室という空間において「私」がそのどこで聴くか、何をしながら聴くかといった、空間における身体性に着目をした調和である。

4.3. 制作のプロセス

4.3.1. 普遍的な自室像

自室の普遍的な状態の再現としてキャプチャしたのは、fig. 4-1 において中央下、右端に置かれている木椅子でガットギターを奏でている瞬間である。普遍性について、もちろんこの自室でギターを奏でている時間は相当な時間であったが、それはあくまで「自室像」であるように、その状態が普遍的であって欲しいという願いがこのキャプチャの意味としてある。またそれはそこでギターを奏でている私という状態の普遍性への願いでもある。

また、ガットギターを本作における楽器として使用した点については、上記のキャプチャ以外にもう一つ、ある体験がもとなっている。それは日本の音楽家、山本精一の「Lights」(2013)というアルバム作品⁷⁶を聴いていた時の音響体験、空間体験である。山本のそのアルバムは、アコースティックギターが二本、たまにバスドラムのリズムをとる音や、エレキギターのエフェクトが入る、計7曲、45分18秒の作品である。特に二曲目「Lusca」はアンビエント的であるように思う。そこには Eno のようなシステムはないものの、音の隙間がほどよく、方向性もない。あるいは温かみある出来事のある一瞬を時間的に引き延ばしているような感覚を覚える。自室で「Lusca」を流した際、その音色に耳を傾けるというよりも、その音色が流れている空間に自然に感覚を向けるといった感覚になり、それは「Lusca」という楽曲に対する完全な無視ではなく、空間を通して「Lusca」が耳に入ってくるという体験であった。

そしてこの体験は、それがアコースティックギターでなければ起こり得ないことであるというふうに考える。自身が小学生から触っているアコースティックギターという楽器であっ

⁷⁶ 山本精一 (2013) 「LIGHTS」

てこそ、慣れひたしみを覚え、そこにある種の自然な振る舞いを感じる。また、同時にそれは自室という空間においても同じことであり、自室でギターが響いているという状態そのものが普遍的であるために、あくまで「私」にしか体験し得ないことでもあったと考える。本作におけるガットギターとは、そのような「私」にとって無自覚的なアクションであり、録音を通して自覚的にもなれる自然なものであった。

また、キャプチャした時間に映されるものはガットギターだけではない。実験で確かめることのできた、fig. 4-1 において中央に映る出窓から入り込む、遠近様々な車の通行音、自転車のチェーンが空回る音、大人の話し声や、下校中の近隣の小学生の声、鳥の鳴き声などの環境音も、普遍的な自室の再現において重要である。特に本作では、同じく fig. 10 の机の上に置かれた CD プレーヤーから再生することを想定していたため、CD プレーヤーから流れる本作の環境音と、実際に窓辺から入り込む先の環境音が、その境目を掴めないようなバランスで調整する必要があった。



fig.4-1 自室の風景

4.3.2. 即興とドローン

本作では、実際にドローン実験で録音した、自身のアクションや、その他の環境音が含まれているドローンの音を使用している。その理由は、楽曲においても、ドローン実験を行いたいという意思がもちろんあるが、それよりも自室について再現したい暖かなムードを醸すのに最適な質をこのドローンが持っており、また、前作「ふたつの窓のための音楽」で試みたドローンの挿入に引き続いて、それが空間の環境音を描き出すためのキャンパスとして最適であると感じたためである。よって楽曲においては、曲中一貫してドローンが流れている。

また、ガットギターの即興性について触れたい。本作では、ステレオで左右にパンの振られた2本のガットギターの演奏が施されている。これらは、どちらも即興で演奏したものであり、左のガットギターがEあるいはAに固定されたフレーズを、また右のガットギターは、その左のガットギターが作り出したフレーズに追従する形で即興を行なっている。また、どちらのガットギターの演奏も、ドローンを聴きながら制作している。

即興とドローン、あるいはドローンに含まれているクリックの音との関係について述べたい。本作における即興の拠り所、特に左のガットギターのそれについては、まず先に挙げたEのノートという基本的な制約があるが、またもう一つにこのクリック音が存在する。まずクリック音との関係によって、制作の時点で生み出したいと考えていたテクスチャーは自然でありながら、構造の開示されないものから生まれる複雑さというテクスチャーであり、ある種Enoのシステムが持つ「神秘性」というシステム論にも通ずるものであった。なので、クリック音と即興は、左のガットギターがそのBPMを合わせたり、合わせなかったり、拍を合わせたり、合わせなかったりしている。また、左を合わせない場合、右のガットギターのBPMや、拍が追従という制約によって、合う可能性が出てくる。ここでのシステムとは完全なコントロールの破棄ではなく、コントロールを定式化するためのノートや、拍、BPM、追従などのいくつかの制約を設けつつ、その定式からあふれでる即興性を含み、複雑さを持たせるためのシステムなのである。また、これらは先に述べたように制作時に、あるいは手を動かしながら決定していったものであるが、実際にできた一連の音響からは、私の意図していない効果を感じた。それは、拍の多様さによって、自室という環境の中に溶け込むという効果である。自室にはリズムも、BPMも異なる様々な環境音が存在する。即興とドローンのクリック音は、上記に見たように、楽曲の中でそれらの環境音と同じようにリズムもBPMも異なっているため、本作における環境音なのか、実際に響いている環境音なのか、その差異が溶けてしまい、区別がつかなくなるようなことが起きる。それは、空間の中に本作が溶け込んでいるとも言える。

即興とドローン、あるいはドローンのクリック音の関係は、以上に見たように、制作時に考えていた「複雑さ」と、制作後において発見した「拍の多様さによって空間に溶け込む」という二つを生み出すものであると言える。

4.4. 「リリース」という編集行為

ここまで見てきた制作のプロセスによって完成を迎えた本作は、自身の運営するレーベル⁷⁷からリリースを行うこととなる。リリースに際しては、ジャケット (fig. 4-2) を制作し、配信⁷⁸と CD によって作品を世間へ送ることとなった。

しかしながら、このリリースという行為は、他者に聴かれるという点で、4.1.で確認した *制作者 (私) — 楽曲 — 聴取者 (私)* という図式に矛盾をきたすことになる。ではなぜリリースをしたのだろうか。ここには自身のある興味が関係する。それは、リリースをしたら、メディアという波に放り投げたら、*制作者 (私) — 楽曲 — 聴取者 (私)* という図式どうになってしまうのだろうか、あるいはその図式を前提に制作された本作はどうなるのかという興味であり、自身の手によって作品を矛盾させることのある種の好奇心でもある。

実際リリースを行ってみると、それが作品における編集行為であることに気づく。配信プラットフォームに乗って、どこでも再生可能な状態となった作品は、どこで、あるいはどのような空間で聴くか、いつ聴くのか、何をしながら聴くのかという点で、作者である私のコントロールから外れ、「my room」とした私の作品としての意図そのものを編集する。また同時に、リリースという作品における終点から遡って、環境音の録音という本作においての制作行為の始点まで見てみると、実はその録音という行為もまた、『かつてあり、いまはもうない』事物として対象化⁷⁹したという点である種の作品の編集であるのだ。

そしてまた、*制作者 (私) — 楽曲 — 聴取者 (私)* という図式に対する矛盾であると思えたリリースという行為は、実はそうではなく、「Music for my room」が *制作者 (私) — 楽曲 — 聴取者 (私)* という図式を持つものでありながら、同時に *制作者 (私) — 楽曲 — 聴取者 (他者 A)*、*制作者 (私) — 楽曲 — 聴取者 (他者 B)* … という図式をも、作品に内包できることに気づく。またこの聴取者である他者が変化すれば、その都度、作品における編集がなされる。この図式とその編集性が意味するのは、聴取の状況と作品という関係が生み出す、「Music for my room」自体のあり方の振れ幅であると同時に、「Music for my room」が持つ「私の部屋のための音楽」という本来の意味の脆弱さ、あるいはメディアという媒体が持つ、作品という記号を変形させてしまう強さなのではないか。このようなメディアの編集性については、本論ではその主題から外す。しかし、今後の探究においては重要なテーマであるものとして扱っていくだろう。

⁷⁷ ATARI. Record — カセットテープを中心とした作品を扱うレーベルである。

⁷⁸ 配信サービス, <https://linkco.re/uu3u9NgX?lang=ja> — 本論の参照としていただきたい。

⁷⁹ 大谷能生 (2007) 『貧しい音楽』, 月曜社, p20

5. 「(time for) Kamabocollection」

5.1. 「(time for) Kamabocollection」の位置

最後に「(time for) Kamabocollection」という作品について述べる。しかしその前に、「ふたつの窓のための音楽」、「Music for my room」との位置関係について示したい。そのために、本作と前作2作の異なる部分に着目する。

まず本作は、これまで述べた2作の、楽器のみ、または楽器と環境音という楽曲構成とは異なり、一貫してフィールドレコーディングによって採集した環境音のみで構成されており、所謂コンクレート・ミュージック作品⁸⁰となっている。またそれは前作2作が、一からある空間のためのサウンドスケープの一部となるように制作していたのに対して、本作は元々ある時間、ある空間のための音であった実際のサウンドスケープを、別の場所で再び、その空間のためのサウンドスケープとして使用するという点で、前作2作と本作が異なる位置付けを持っていることを意味している。しかしながら、それは、4.3.3.で述べたような「Music for my room」のリリース行為における再生と作品の意図の変容にも通ずるという点で、完全に前作と一線を引いているものではない。

また、もう一つの異なる点に、「ふたつの窓のための音楽」で強調すべきものとして捉えた環境音や、「Music for my room」で取り入れた楽器の背景としての環境音のような、その作品の後景であることを前提した環境音への眼差しではなく、本作では先に述べたような環境音（＝ある時間ある空間のための音であった実際のサウンドスケープ）のあり方を前提にしているという、環境音への認識の違いが挙げられる。これには「ある空間のための音楽とは何か」という疑問に対する制作アプローチにおいて、前作2作がその「ある空間」がもとから存在しているものであったのに対し、本作が「ある空間」の無い状態からのスタートであったことが起因しているだろう。

前作2作と本作の位置関係は、このようにアンビエント・ミュージック/ミュージック・コンクレートというジャンルの区別によって線引きされるものではなく、「ある空間のための音楽とは何か」という疑問を土台に探究を行う「アンビエント・ミュージック」という大きな枠組みを前作2作と共有しているのである。またその枠組みの中で、本作は「環境音を扱うとはどういったことか」という思索を行っている。

⁸⁰ 1948年パリの Pierre Henri Marie Schaeffer を中心としたグループが、《騒音の音楽》をラジオ放送したことに始まった、自然の環境音や既製の音素材を電氣的に加工し、コラージュする手法を指す。（荻谷洋介（2009）「ミュージック・コンクレート」, Artscape, https://artscape.jp/dictionary/modern/1198436_1637.html, （閲覧 2024-12-29）

5.2. 作品概要

5.2.1. カマボココレクション

本作「(time for) Kamabocollection」は、新潟県十日町市で開催された大地の芸術祭（越後アートトリエンナーレ）の里・十日町 2024⁸¹にて実施した、北雄介＋長岡造形大学北研究室⁸²のプロジェクト「カマボココレクション」における展示音楽作品である。

カマボココレクションとは、新潟県十日町市中条地域に点在する特徴的なカマボコ型建築を対象に、実測とヒアリングによる調査を行い、そのヒアリングで聞かせていただいた所有者のエピソードや記憶を、実測によって3D化されたカマボコ型建築とともに映像としてアーカイブをするというプロジェクト、展示である。それに加え、このカマボココレクションの展示に訪れた鑑賞者が展示から去ったあと、つついカマボコ型建築を探してしまい、気づくと「十日町の何気ない日常風景が鑑賞の対象」⁸³に変わってしまうように仕向けること、鑑賞者が行う風景へのフレーミングをカマボココレクションの体験をする前と後で変化させることが、本プロジェクトのゴールである。

展示期間は、2024年7月13日から11月10日の間であったが、展示までの準備は2023年10月頃から実施していたため、全体で約1年という期間のプロジェクトであった。また展示会場には、同じく中条地域に所在する飛渡公民館横の空き地を使用させていただき、展示を行うためのカマボコ型展示施設自体の建設をその空き地で一から実施した（fig.5-1）。そして、セルフビルドのそのカマボコの中で、Blenderによって3Dアニメーション化した各カマボコ建築と、その来歴や所有者の記録を上映し（fig.5-2）、それらとともに本作「(time for) Kamabocollection」の再生を行った。なお、本論では私が担当した展示音楽に沿って、本プロジェクトの展示までの一連のプロセスを述べる。そのため、カマボココレクション自体のさらに詳しいプロセスについては、北雄介（2025）「カマボココレクション ―制作プロセスの記録と、アートと研究にまつわる思考」（掲載決定）をご参照いただきたい。

⁸¹ 大地の芸術祭については、こちらのHPを参照いただきたい。<https://www.echigo-tsumari.jp/about/>

⁸² 北研究室は北雄介准教授が主宰する研究室であり、筆者が所属している研究室である。また、プロジェクトメンバーは、2023年当時の同じく北研究室に所属する修士2名（櫻井康平、原田旺輔）、学部4年（休学）の筆者と、学部4年の佐々木彩乃、学部3年8名（岩崎愛葉、大兼莉奈、男澤夏帆、梶野琉雅、木村真優子、新村凜佳、寺田優月、濱田もも）、研究室OBの林飛良の計14名である。

⁸³ 北雄介「カマボココレクション ―制作プロセスの記録と、アートと研究にまつわる思考」，長岡造形大学紀要，vol.21, 2025，（掲載決定）



fig. 5-1 建設されたカマボコ型の展示施設

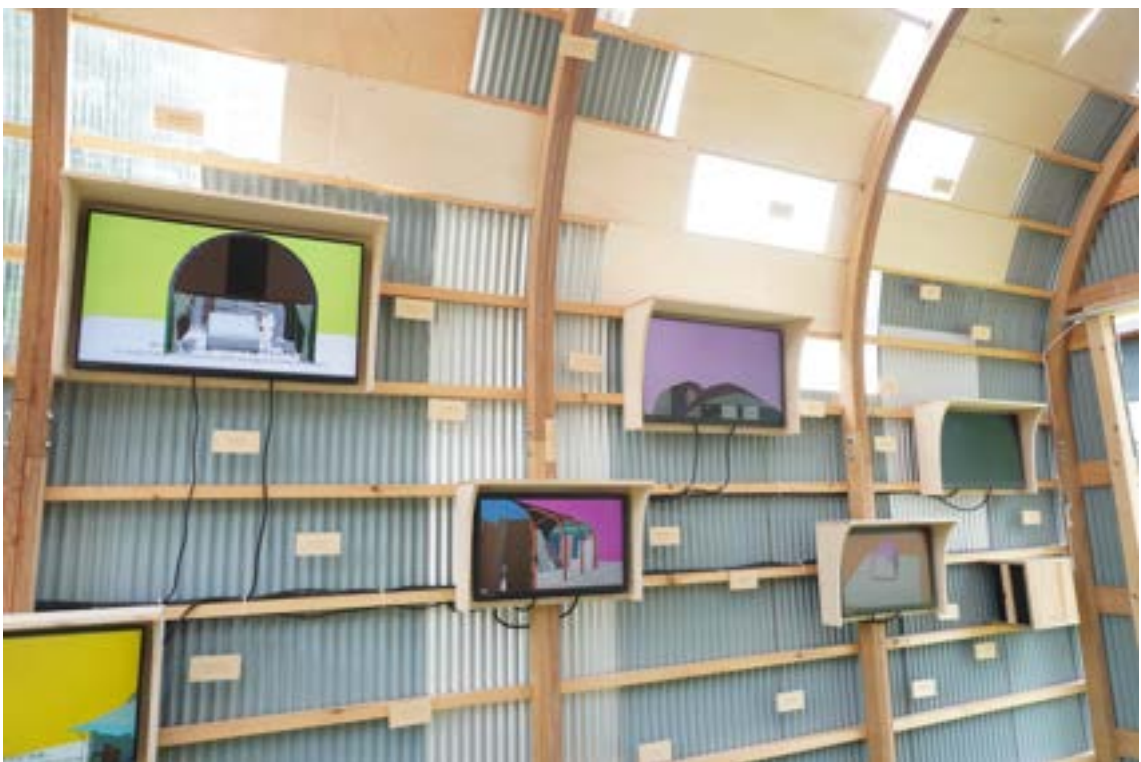


fig.5-2 3D アニメーションとしてアーカイブされたカマボコたち

5.2.2. 作品の目的、狙い

本作には、前身となる「Music for Ukinoshima」という作品が存在している。「Music for Ukinoshima」は、新潟県柏崎市高柳町荻ノ島環状集落における、水の動きをフィールドレコーディングによって記録し、それらを荻ノ島環状集落のサウンドスケープとして再構築しようという作品である。しかしながら、再構築されたそのサウンドスケープが果たして荻ノ島環状集落のサウンドスケープであると言えるのだろうかという疑問が残り、それがイマジナリーなサウンドスケープであるとして、本来題に当てるべき「Oginoshima」ではなく、「Ukinoshima」という存在しない架空の場を連想させるタイトルをつけた。

この疑問における私の仮説は、フィールド・レコーディングという行為によって、採集された水の音がその文脈の廃された「音響」に変換されてしまったのではないかというものである。荻ノ島環状集落に所在する民家の特徴である茅葺の屋根から滴る水、排水溝の鉄柵に衝突しながら環状水路まで辿る様子、その民家から排出される生活用水の響き、環状水路の高低差がもたらすダイナミックな水流。レコーダーという机上に乗せられた時、これらの物語は消えてしまったのではないだろうか。「(time for) Kamabocollection」では、その疑問点を、フィールド・レコーディングそのものが、作品における編集行為であり、それ行為自体がすでに新たなサウンドスケープに変換している行為であるという前提に、疑問そのものの置き換える形で制作を試みている。

また本作には、展示空間において「(time for) Kamabocollection」が果たすいくつかの役割を設定している。それは、次の3つである。〈展示場所のサウンドスケープに溶け込み、かつそこから浮き上がるような作品であること〉、〈かまぼこという建築空間に流れる時間の多層性を表現し、展示空間のための新しいサウンドスケープとなること〉、〈訪れた人が、その展示空間の外側へ向かうような作品であること〉。これらは、Eno が Music for airports において掲げていた空港という空間との関係⁸⁴についての言及をオマージュしている。

以上に見たように、本作の制作の目的は、先述したフィールドレコーディングそのもの、あるいは環境音への探究を土台に、これらの役割果たすことである。

⁸⁴ 「まず中断可能でなくてはならない（構内アナウンスがあるから）。人々の会話の周波数からはずれている必要があるし、会話のパターンとは違う速度でないと（コミュニケーションが混乱しないように）。そして空港の生み出すノイズと共存できないと。」（Brian Eno 著，山形浩生訳（1998）『A YEAR』，パルコ出版，p487）

5.3. 制作プロセス

5.3.1. フィールド調査

本作「(time for) Kamabocollection」における制作の第一歩は、中条地域でのフィールド調査とともに行なったフィールド・レコーディングである。フィールド調査は、あらかじめ選定された中条地域内の 3 つのエリアに各プロジェクトメンバーが分かれて調査する体制であったため、プロジェクトメンバーの協力のもとレコーダーを所持してもらい、自身を含めた計 3 台のハンディー・レコーダーを用いてフィールド・レコーディングを実施することとなった。

フィールド・レコーディングの対象は、ヒアリングを含めたかまぼこ建築内外のあらゆる音である。自身以外の録音者にもその旨を伝え、フィールド・レコーディングをお願いした。フィールド調査中はほぼハンディ・レコーダーのレック状態を維持し、自身が意識的に採集しようとしていない音もレコーダーに入るような形でフィールド・レコーディングを実施した。また、自身以外の録音者にも、あくまで自由に、各録音者の思うようにフィールド・レコーディングを行なって欲しかったため、特に録り方の指定はしなかった。

選定した一軒一軒のお宅に訪ね、許諾を得て、カマボコを見せていただく。モニター用のヘッドフォンをつけ、その初めての場所にマイクを向ける。耳に入ってくるはその所有者さんの声や、半分開いたカマボコのシャッターが風に震える音、実測を行うプロジェクトメンバーの声、レーザー距離計の機械音や遠くに聞こえる車の通行音。特に所有者さんと我々の足音のリズムはものすごく異なっていた。所有者さん自身の場であるカマボコを、所有者さんは当たり前のように説明しながらスタスタと歩く。しかし我々はどこか辿々しく、一歩一歩確かめるように歩く。また、フィールド調査を行ったのは 11 月。11 月の十日町はとても寒い。アウターを擦り、体を温める音や、期せずして火をたく音まで観察でき、時にはカマボコの波板に垂れる水の音によって、余計寒さを感じる具合であった。このように耳から入ってくる情報はたくさんある。

集まった計 133 の音声ファイルには、多種多様な音の形が記録されていた。かまぼこ建築のシャッターが開け閉めされる音、波板が擦れてドーム空間に響いている音、エピソードに加え抑揚も様々なかまぼこ建築の所有者の方々の声、鶏と犬の声がせめぎ合っている様子など。また、その音には、各録音者の趣向も反映されていたように思う。ノイズとともに唐突に始まる川のせせらぎ（かと思えば唐突に終わってしまう）、「かんっ」と響く、何の音なのかかわからないがその瞬間だけを捉えたものなど、録音者が多数いることで浮き彫りになる、録るという行為、あるいは音そのものへの姿勢の違いが、表情豊かに録音物に表現されていた。

5.3.2. 集計された音たちと編集

さて次に、集まった全ての音声ファイルを整理していくのだが、その整理では音声ファイルという形で記録となった音たちを、さらにただの「音響」へと変換する作業を行った。5.1 で述べたように、フィールド・レコーディングという行為によって、マイクを向けられ録音されたその瞬間から少しずつその音が持つ文脈、物語は失われていくと考える。あるいは、フィールド・レコーディングが持つ録音という性質が、かまぼこ内外に溢れる音たちを「反復され、認識され、展開されうる『記号』へと変換」⁸⁵することによって、録音そのものを本作「(time for) Kamabocollection」の編集行為と捉えることも可能にする。ここでの整理では、さらに音声ファイルに示された日時や、音声ファイルそのものの録音の順番という特定の文脈を全て剥ぎ取り、擬音語のみを用いて、つまり主観的に照らされた音響的な側面だけを信用して「ガリガリ」、「トントン」といった区別で分類を行なっていく。またその他の、擬音語に分類することが難しいもの、「声」、「鳴き声」などは、同じく音響的な側面である波形を見て、その近似で振り分けていく。

table.5-1 分類のために付けた名称一覧

ジャリジャリ 1	ジャリジャリ 2	ジャリジャリ 3	トントン 1	トントン 2
トントン 3	トントン 4	トントン 5	トントン 6	トントン 7
トントン 8	トントン 9	トントン 10	トントン 11	トントン 12
ガリガリ 1	ガリガリ 2	ガリガリ 3	ガリガリ 4	ガリガリ 5
ガリガリ 6	ガリガリ 7	ガリガリ 8	ガリガリ 9	ガリガリ 10
ガリガリ 11	ガリガリ 12	ガリガリ 13	ガリガリ 14	ガリガリ 15
ガリガリ 16	グシャグシャ 1	グシャグシャ 2	グシャグシャ 3	ガラガラ 1
ガラガラ 2	ガラガラ 3	ガラガラ 4	ガラガラ 5	ガラガラ 6
ガラガラ 7	ガラガラ 8	ガラガラ 9	ガラガラ 10	ガラガラ 11
ガラガラ 12	ガラガラ 13	ガラガラ 14	ガラガラ 15	ガラガラ 16
水流 1	水流 2	水流と鳥	水流と虫	農機具 1
農機具 2	農機具 3	農機具 4	農機具 5	車 1
車 2	車 3	チャイム	犬と鶏	声 1
声 2	声 3	声 4	声 5	声 6
声 7	声 8	声 9	声 10	声 11
声 12	声 13	声 14	声 15	声 16
声 17	声 18	声 19	声 20	声 21
声 22	声 23	声 24	声 25	声 26

⁸⁵ 大谷能生 (2007) 『貧しい音楽』, 月曜社, p21

声 27	声 28	声 29	声 30	声 31
------	------	------	------	------

次にこれらのスタディを経て、ただの音響となった音たちを、logic 上 (fig.5-3) で再配置していくのだが、まず文脈の切り離された音たちが、新たなサウンドスケープとして響くことのできるよう、それぞれの音たちを次のような音響的役割を振り分けた。

トントンやガリガリといったかまぼこへの アクションの音

→展示空間内の時間の流れを作るための音響

水の流れる音や鳥のさえずり、砂利道を歩く音、車が通る音などの環境音

→展示空間とその外側とをつなぐため、または切り離すための音響

シャッターの開閉の音や農機具の音、かまぼこ内外の活動音、会話、音声など

→多層性の表現と、展示空間における新たなサウンドスケープのための音響

これらの音響的役割と、5.1 で述べた展示空間における「(time for) Kamabocollection」の役割とを対応させながら再配置を行なった。また、本作が置かれる場のサウンドスケープと馴染むよう、内容の異なる 2トラックを用意し、時間によって位相を変えるような設計を行なっている。実際のサウンドスケープの、生まれては消えるような音たちの運動を真似るように、本作もまた時間によってその形を変える。

しかし、完全に馴染ませるわけではない。本作の役割である「訪れた人が、その展示空間の外側へ向かうような作品」であるためには、「展示場所のサウンドスケープに溶け込み、かつそこから浮き上がるような作品」となって、中条地域、あるいは十日町のサウンドスケープからかまぼこ建築を浮上させる必要がある。そこで、いくつかの音に対して、故意に不自然なボリュームにするような操作や、自然の摂理を裏切るような音の動きにさせる操作を行っている。例えばそれは過剰に小さいカマボコのシャッター開閉音や、逆に大きい話声や、マイクそのものを意識させるノイズなど操作であり、後者であれば、展示空間と道路の位置関係ではあり得ない方向に車が通り過ぎていくようなステレオ設定や、展示場所に隣接する飛渡公民館の 5 時のチャイムを全く異なる時間に再生するといった操作である。これらは、現実のサウンドスケープから異化させるような効果を狙っているのと同時に、またそれ自体が「音の再発見」として「かまぼこの建築空間に流れる時間の多層性」に耳を傾けられるような契機になることを意図している。



fig.5-3 Logic 上の音声ファイルと再配置

5.3.3. 展示の音響

先に述べたように本作では位相をずらしモアレ的な効果を狙うため、2つの異なるトラックの制作を行なっている。それに合わせ、展示ではそれぞれ LR のスピーカーを持った2つの CD コンポを使用し、展示空間の四方に隠すように設置を行なった (fig.5-4)。この隠すという行為には、もちろん音響機材の劣化防止を図るという意味もあるが、一方でスピーカーという音源の位置把握を困難にさせ、実際のサウンドスケープと本作が作り出すサウンドスケープの境界を把握しづらくさせる狙いがある。



fig.5-4 CD コンポの設置の様子

また、5.3.2.で述べた展示環境のサウンドスケープとずれを生じさせるための不自然なステレオ操作について、音たちにその効果を発揮してもらうため、展示施設から見て東にある飛渡公民館側のスピーカーに、飛渡公民館から流れるチャイムの音楽を挿入したり、また、道路がない南側のスピーカーに車の通行音をステレオで挿入したり、逆に北側道路方向のスピーカーで「秋の火災予防運動」という謳い文句を流しながら走る車を流したり（通ったと思ったら通っていない、展示期間中は秋ではない）している。また、展示期間が開始する直前で再生のリハーサルを行った際に、展示施設南側との環境音との大きすぎるずれを感じたため、すぐにその場でフィールド・レコーディングを行い、環境音を採集。南側のスピーカーに、現実環境のサウンドスケープと馴染むようにそれらの環境音の挿入を行った。

展示環境のサウンドスケープの、公民館、道路、雑木林といった文脈をその風景から読み、音と場所の関係から立ち上がるそのサウンドスケープの「あり得るであろう」状態（道路側で車が通行する、雑木林の方から水の流れる音や虫の声といった環境音が聴こえる）と、「あり得ないであろう」もの（雑木林に車が通行している、変な時間に公民館のチャイムが聴こえる）を想定する。そしてスピーカーという機器を以て、それらを実現させる。

また、フィールド調査にて行ったフィールド・レコーディングで採集した、カマボコ壁面の波板を外側から指で滑らせた音や、同じく外側から軽く叩いて出たそのカマボコ固有のリバーブを持った打撃音、ファイル名を「ガリガリ」、「トントン」と名付けられたその音たちも、展示施設の北側と南側壁面をステレオで動くように再生している。それは実際に外から誰かが「ガリガリ」、「トントン」しているような、調査時の記憶が音として現れているような状態である。

5.4. サウンドスケープとしての展示音楽

本章の最後に、「(time for) Kamabocollection」の制作を終えた考察を述べたい。まず、5.2.2.で述べたこれらの〈展示場所のサウンドスケープに溶け込み、かつそこから浮き上がるような作品であること〉、〈かまぼこという建築空間に流れる時間の多層性を表現し、展示空間のための新しいサウンドスケープとなること〉、〈訪れた人が、その展示空間の外側へ向かうような作品であること〉という役割が果たせたのかということについて考えよう。

〈展示場所のサウンドスケープに溶け込み、かつそこから浮き上がるような作品であること〉この役割については、5.3.2.と 5.3.3.で見たような展示場所のサウンドスケープと馴染ませる部分と、ずれを生じさせる部分と対応しており、この二つの部分の仕組みはその役割を果たしたと考えることができるだろう。また外側から見た場合、展示場所一体のサウンドスケープの中で、展示施設の内から発せられる「(time for) Kamabocollection」は、展示施設の中で聴くよりも少々奇妙に、あるいは異質なものとして浮かび上がっていたように思

う。特にその異質さを際立たせていたのは、ヒアリングの際に録音したカマボコ所有者の方々の「声」によるものであったと考える。

その声は作品の後半である 20 分あたりから徐々に流れ始める。1 人の声だったのが 2 人へ、気づくと 3 人、4 人へと増えていくと、例えば外から聴いたときに、あたかも展示施設の中に誰かがいるような、しかしそのまま聴いているとその実体なき声が増えていき、そこには声同士の会話というリズムも倫理関係も見当たらない、どこか怖ささえ覚える状態となっていく。

この内から聴いた「(time for) Kamabocollection」への印象と、外から聴いた「(time for) Kamabocollection」への少し怖いという印象の差異は、特に後者が音源を隠されているために「響きの実在性がむしろ強く感じられる」⁸⁶という期せずして生まれたアコースマティック (Acousmatique)⁸⁷な状況により生み出されたものであると考えられる。また、カマボコの中に本当に人がいるかも知れないという実在性の強さは、それが「声」であることに起因しているようにも思う。ここには虫や鳥の声も含む環境音/人の声という不明瞭な線引きを感じるが、本論ではその考察は控える。

このような内で聴くか、外で聴くかという聴取の構造的な違いが、印象の変化を促していることが確認できた。また、作品の印象への編集をしているという点で、4.3.3.で考察した Music for my room とリリースの関係ともリンクしていると考えることができそう。またその場合、たとえ聴く場所（「(time for) Kamabocollection」は飛渡公民館でしか聴くことができない）が制限されていたとしても「ある空間のどの場所で聴くか」という小さな選択が作品へ干渉することも意味する。このことは「ある空間のための音楽」というテーマがより聴く状態、身体性というテーマへと根を伸ばすことへのきっかけへと繋がっていくだろう。

では次に〈かまぼこという建築空間に流れる時間の多層性を表現し、展示空間のための新しいサウンドスケープとなること〉という役割を見ていきたい。ある時間、ある空間を全く共有しない別々のカマボコ建築の音を、同じ時間、同じ場所で再生したという点で時間の多層性の表現は達成できたように思う。また、新しいサウンドスケープについては、それが現在性をはらむ音の風景であるという点で、本作が流れてしまえばすでにそれは中条地域のサウンドスケープという大きな枠の中に取り込まれていたように思う。

しかし展示空間のための新しいサウンドスケープとなっていたのかは疑問が残る。なぜならば、展示空間の新しいサウンドスケープを創出するために必要なことは、展示空間という内/外を作り出した建築それ自体であったと考えられるからだ。我々が施工を行い、「ある空間」を用意することでそこにはすでに展示空間のための新しいサウンドスケープが生まれ

⁸⁶ 庄野進「電子メディア時代の音楽 ―アコースマティックな聴取をめぐる―」, 美学会, 46 巻 1 号, pp.56-66, 1995, p.57,

⁸⁷ ここでは、Pierre Henri Marie Schaeffer が「Traité des objets musicaux」(1966) で論じているアコースマティック (Acousmatique) を指している。

ていた。カマボコ壁面の波板と地面から僅かに入る環境音、出口と入り口から入り込む環境音の違い。これは前2作が、空間に対して音（＝サウンドスケープ）を立ち上げているのに対し、本作は空間が音（＝サウンドスケープ）を立ち上げたという見方をすることもできるだろう。ただ、5.3.2.や 5.3.3.で見たような展示空間と展示環境の関係によってステレオや、ボリューム操作を加えている点を考慮すれば、展示空間のための新しいサウンドスケープになることが完全に達成できなかったわけではない。空間を一から立ち上げるという特異な経験によって生まれた気づきとして、本論の中でさらに探究を行いたい。

三つ目の役割〈訪れた人が、その展示空間の外側へ向かうような作品であること〉をしてみる。これは映像との関係であり、カマボコレクションというプロジェクトの一つの目標でもある。展示では、抽象化された映像と、抽象化される以前のカマボコの音とがリンクさせることで、ついついそのカマボコを、そのカマボコの音を探してしまうようなデザインをできたように思う。

また、最後に本作で行った、文脈を排したただの「音響」へと変換をするスタディについて考察する。5.2.2.で見たように、本作では「新しいサウンドスケープ」という布を着せるため、フィールド・レコーディングによって採集された音たちの本来持っている物語（どこで、いつ、どのようにその音が響いたのか、あるいは録音したか）を音響的な側面（擬声語、波形）のみに注目することで失くしている。しかしながら、再構築した作品を聴いてみると、むしろ動作の似ている音（カマボコを叩く音やカマボコの中を歩く音など）同士のエコーの具合や、波板の硬さが分かるような響きといった音響的な差異が浮き彫りになってしまい、各カマボコ建築の固有性が現れる結果になった。

また、これは音楽が映像とともに存在することで生まれた結果であるとも考えられる。本作の制作途中の段階で、何度かプロジェクトメンバーに試聴してもらったことがあった。その時にもらった「商店街みたい」という言葉は、まさに音響と実際の建築物がリンクしていないことを意味していたように思う。展示ではそのリンク先に「映像」という視覚的な要素が存在していたため、それは映像－音楽という一つの作品となっていたと考えることが妥当ではないだろうか。むしろここで確認したいのは、視覚的な情報もまた、音と空間をつなぐ重要な要素であるという点だ。Eno が光という要素を空間の内に読み、アンビエント・ミュージックと接続したことと同様に、「ある空間のための音楽」における「空間」にも、空間体験としての視覚的な要素が重要なのかも知れない。

6. 三作品の制作を終えて

6.1. 手法の変化

「ふたつの窓のための音楽」、「Music for my room」、「(time for) Kamabocollection」と3つの作品の制作を終えて、私という作家の手法がどう変化したのか変遷を追ってみたい。

「ふたつの窓のための音楽」では、Enoのシステムを模したループ・システムと、ドローンを用いた。ループ・システムは、エレキギターを用いフレーズを制作した後、Logicという音楽制作ソフト上でそのフレーズをループさせた。ドローンはRoland Juno-Di（シンセサイザー）を用い、2つの単音を持続させながら音色の調整を行い、その2つの単音がうねるような流線的なドローンとなるようにしている。

「Music for my room」では、クリック音の入ったドローンとフィールドレコーディングによって採集した環境音、ガットギターを用いた。環境音とドローンはガットギターの背景として扱っている。ドローンと共に鳴る規則的なクリック音は、ガットギターを捉えるためのグリッドとなる。またそのガットギターは片方がもう片方を追従する形で、即興で録っている。

「(time for) Kamabocollection」では全編フィールドレコーディングによって採集した環境音で構成されている。それぞれの環境音は5.2.2.や5.3.2.で述べたようないくつかのルールないしテーマによって制約を受けながらLogic上で再構成され、展示空間のサウンドスケープとなるような再構築がなされている。

また、1.2.1.で作成したEnoのMusic for airportsについての表と比較するために、table.6-1の表に起こしてみる。

table.6-1

	楽曲時間	構成楽器	BPM	再生空間	システムの有無
ふたつの窓のための音楽	43:13	エレキギター, シンセサイザー	51	蔵	有り
Music for my room	17:47	ガットギター, 環境音, シンセサイザー	45	自室	部分的に有り
(time for) Kamabocollection track1	28:38	環境音	計測不可	カマボコレクション	なし

(time for)	27:44	環境音	計測 不可	カマボコレクション	なし
Kamabocollection track2					

楽曲時間を見てみると、大衆的に受け入れられる時間よりも大幅に長いという点で自身の作品への姿勢と Music for airports における Enno の作家性との共通性が見受けられる。また Music for airports の全編に共通する穏やかな BPM も、自身の作品において保っていることがわかる。しかしシステムに関して言えば、徐々にその存在が薄くなっている。また楽曲を構成する楽器も段階的に環境音へと絞られていった。このように見ると、Enno を模倣してスタートさせた自身の制作は「守・破・離」⁸⁸のパターンを辿ってきたと言える。

また Enno の Music for airports と異なる点は、三作品のどれもがある特定の空間のための音楽であるところだ。この点については後に詳述する。特に、私がこれまでのこの3作品の制作を終えて見えてきた、自身と Enno との手法における異なるテーマとして掬い上げたいのは、「ドローン」と「ある空間のための音楽、あるいは環境音のある空間で再生すること」の2つである。

「ドローン」は「(time for) Kamabocollection」を除く2つの作品に共通する手法である。「ふたつの窓のための音楽」の制作を通して、「ドローン」が音空間の下地のように周りの環境音を支えていることに気づき、4.2. で述べたような実験を行った。また、「ある空間のための音楽、あるいは環境音のある空間で再生すること」は、「Music for my room」と「(time for) Kamabocollection」に共通するテーマであり、作品への編集と捉えることができる。「Music for my room」はリリースという行為によって、「私の自室のための音楽」から離れ、他のある空間で再生可能となった。「(time for) Kamabocollection」の場合には、他のある空間のための音であった環境音たちを、カマボコレクションの展示施設という別の空間へと集めた。この2つの「ある空間のための音楽」というテーマに大きく関わるものであるとして探究をしたい。

6.2. ドローン

6.2.1. ある空間のサウンドスケープのキャンバスとして

「ふたつの窓のための音楽」では、3.3.2.で述べたようなフレーズと融解するための仕掛けとして、「Music for my room」では自室のサウンドスケープを再認識するための装置として「ドローン」を扱った。先に述べたように、ドローンは音空間の下地のように周りの環境

⁸⁸ 「守・破・離」とは芸道における修行の過程を説明するのに用いられる言葉である。

「守」において師の教えを忠実に守り、「破」において自分で考え工夫し、「離」において独自の新しい世界を確立する。

音を支えている。言い換えれば、ドローンとは空間におけるキャンバスとして、環境音をそこに移しだすことのできる装置である。

ある空間のためのキャンバスには、それが置かれた空間に固有の環境音を写しだすことができる。しかしその固有の環境音を映し出すには、同じくキャンバスもその空間に置けるに相応しく、その空間のためのキャンバスとなれる固有のものでなくてはならない。では「ふたつの窓のための音楽」と「Music for my room」でキャンバスとなれたそれぞれのドローンにはどのような特徴があったのか。

その特徴に、ドローンによって、空間から感じられる雰囲気可聴化されていたことが挙げられる。「ふたつの窓のための音楽」であれば「蔵」、 「Music for my room」であれば「自室」の雰囲気である。もちろん、万人がある空間に対して全くもって同じ雰囲気を感じとることはないだろう。しかし、2作品におけるドローンは、空間に感じることのできる雰囲気全体の一部を「聴く」という行為から感じ取れることを可能にしたように思う。

2作品の制作後、長岡造形大学3階の渡り廊下 (fig.6-1) でドローンと空間の関係を探るための実験を行った。

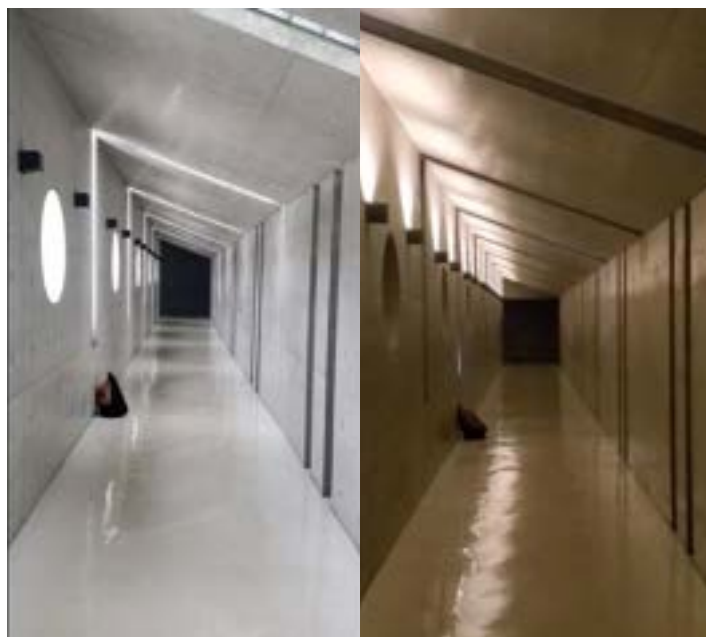


fig.6-1 渡り廊下 (左:昼 右:夜)

実験では、まず Roland Juno-Di (シンセサイザー) で制作した15種類のドローンと、エレキギターで制作した15種類のドローンの計30種類の「MOOD SAMPLE」と名付けたドローンを用意した。それらのドローンうちいくつかは、一つの制作したドローンの再生速度を変化させることによって音程を変えたものとなっている (fig.6-2)。

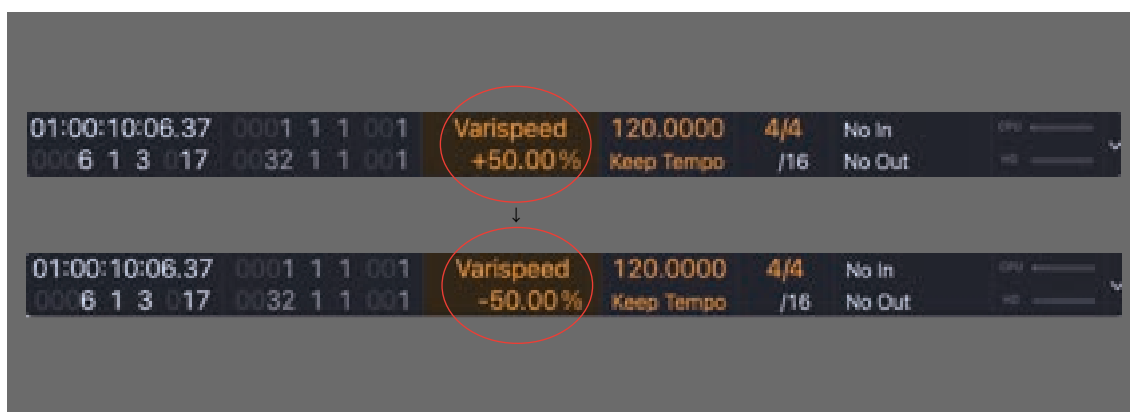


fig.6-2 ソフト上の再生速度調節

それら 30 種類のドローンを fig.6-1 のような明るさの異なる時間に渡り廊下で再生したところ、明確にその空間に合うもの、合わないものがあることが確かめられた。fig.6-1 の左図のような昼の 13 時ごろの明るさでは用意したドローンの中で、比較的高い音程のものが渡り廊下という空間に溶け込んでいが、右図ではそうではなかった。逆に右図で溶け込んでいた比較的低い音程のドローンは、左図の状態での渡り廊下の空間の雰囲気には合っていなかった。また、音程だけでなくドローンの質感も重要であることがわかった。

Roland Juno-Di（シンセサイザー）とエレキギターで作成したドローンでは、後者の方がやや低音質であり、音自体の輪郭がぼやけているような印象を持っている。渡り廊下という空間では、この低音質な質感がよりその雰囲気と合っていた。対して、Roland Juno-Di（シンセサイザー）で制作されたドローンは、エレキギターで制作したものよりも高音質で輪郭をはっきりとしているものが多い。そのためか、渡り廊下という空間に存在する環境音との質的な乖離を感じるが多かった。

この明確な、合う場合と合わない場合が存在する状態は、空間とドローンのどのような関係に起因するものなのだろうか。この、空間とドローンとの関係は 7 章にてさらに探究を行う。本章では、ドローンがある空間のキャンパスとして機能した時に起こる副次的な現象について考察したい。それは、空間に没入するという感覚である。

6.2.2. 空間に没入すること

「ふたつの窓のための音楽」の展示において、ドローンは、「蔵」という空間から感じることのできる雰囲気を可聴化していた。無人の時間が長い本来の蔵そのもののように、今その音を聴いているものは私を含め誰もいないかのような、他人の顔をした「蔵」という空間がそこには存在した。それは、私が空間に没入しているような体験であった。この「没入感」を解明するために、絵画における「没入」を参考に、この体験について考察を行う。

『没入と演劇性: デイドロの時代の絵画と観者』(2020)⁸⁹で、その著者 Micheal Fried は、「鑑賞者」という存在が問題視され始めたことによる、フランス絵画の変化を取り上げている。その議論の前提は、「絵画は人に見られるものである」⁹⁰という認識である。どのような絵画も人に見られるために描かれているが、しかし、画中の人物が見られていることを前提に描かれてしまうと、その絵は途端に芝居掛かったものになる。そのため、画家たちは絵画を「見られるため存在するもの」⁹¹ではなくする必要に駆られるようになり、その目的のために「絵の前から鑑賞者を消去する」⁹²という方法を模索することが、当時の画家たちの共有する課題となったとされる⁹³。そして、鑑賞者を消去するための方法として、「ドラマ的に描く」方法と、「風景画を田園詩的に描く」方法が編み出された。前者は、例えばシャボン玉を吹く人や深く悲しんでいる人など、自らの行為に深く没入した人物が描かれることによって、画中の人物が鑑賞者に気がついていないような状態が生じる。このことにより、鑑賞者は絵の前からまるで自分自身がなくなったかのように感じ、足を止める。後者は、前者とは逆で、鑑賞者が描かれた風景の中を散歩したり、瞑想したりしているかのように感じさせることによって、絵の中に鑑賞者を入り込ませるという意味での「消去」である。

ここで、前者のドラマ的に描く方法でのシャボン玉を吹く人の絵画（【Soap Bubbles】: Jean-Baptiste Simeon Chardin）の記述からは、「ふたつの窓のための音楽」での感覚が思い出される。その対象は空間であるが、これらの記述をもとに、私が感じた「他人の顔をしている蔵」というのを、「空間が持つ雰囲気それ自体に、空間自体が没入した状態」と言い換えてみる。その状態において、私は「消去」されており、同時に「私自身も環境となった」と言える。そしてそれは「私が空間に没入していた」ということを意味する。

では、没入の只中、私と「蔵」の間にはそのような関係が結ばれていたのだろうか。没入という体験についてさらに考察するために、『場のはじまり/Placeology』（2023）⁹⁴に掲載された写真家の佐内正史の「アンビエント」な写真に関する言説に触れてみる。佐内本人の作品を顧みながら、佐内とインタビュアー永井祐介が言葉を紡いでいく本書の対談の中で、「写真の体毛」⁹⁵というタイトルの中のある一枚を、佐内本人が「アンビエントだね」⁹⁶と

⁸⁹ Micheal Fried 著、伊藤亜紗訳（2020）『没入と演劇性: デイドロの時代の絵画と観者』，水声社

⁹⁰ 同書, p102

⁹¹ 同書, p102

⁹² 同書, p102

⁹³ Fried はそのような、鑑賞者と、鑑賞者が見ている絵が切り離されたような感覚を「究極の虚構」と呼ぶ。

⁹⁴ Vacant（2023）「言葉を探して | Looking for Words」，『場のはじまり/Placeology』，Vacant ,pp44-83

⁹⁵ 佐内正史（2022）「写真の体毛」，対照，

⁹⁶ Vacant（2023）「言葉を探して | Looking for Words」，『場のはじまり/Placeology』，Vacant ,pp44-83, p75

評価する場面がある。「全体が青い場所に、青い人が歩いている」⁹⁷、「ただおばさんが歩いている」⁹⁸その写真について、佐内は「特徴がない『目の前の風景』」⁹⁹であって「目の前でコントロールされていない状態」¹⁰⁰という言葉を使って説明を行う。

「コントロールされていない写真」とは、例えば絵画のような、平面を生かした視点誘導といった機能がない、あるいは、撮影時に写真が生み出すそのような機能、効果を、作者が恣意的に排除したものであると考えることが出来そうだ。確かに佐内が述べるその写真には、仕掛けられた象徴的なオブジェクトやポーズがないし、それを排除したという作者の痕跡もない。またそれは、先に見た Fried が指摘する「反演劇的」¹⁰¹なものであると考えられる。そうすると、私はこの写真をただ受け止めるしかない。

この「ただ受け止める」ということが、「ふたつの窓のための音楽」における空間への没入の只中、消去された「私」に起こっているのではないだろうか。蔵という空間に対して、自身が何か行為（座ってくつろぐため、何かものを置くためなど）をするための、機能的な側面からの眼差し、あるいは象徴的な何かを探ろうとする視線をおくことなく（＝コントロールしていない）、非武装化された「聴く」を通じて、私は空間そのものを享受していたのではないだろうか。あるいは「ふたつの窓のための音楽」におけるドローンが、このようなただ受け止めるしかないような空間を作り出し、「ただ聴く」という状態へ導いたとも考えられる。

6.3. ある空間からある空間へ

6.3.1. ある空間のために存在した音楽

「ある空間のための音楽、あるいは環境音がある空間で再生するということ」について考えたい。先に述べたように、「Music for my room」と「(time for) Kamabocollection」では、ある空間のための音楽、あるいは音を前者はリリースによって、後者はフィールドレコーディングと展示によって、別の空間で再生するということを行った。また、4.4.で行った自身の考察を引き寄せるのであれば、ある空間からある空間へと音を移動させる行為は、作品における「編集」である。ある空間のために存在した「Music for my room」（一自室）と「(time for) Kamabocollection」（一それが録音された環境）という音楽は、その空間、あるいは環境から「リリース」や「録音」という行為によって身を引き剥がされ、また異なった距離の

⁹⁷ 同書, p75

⁹⁸ 同書, p75

⁹⁹ 同書, p75

¹⁰⁰ 同書, p77

¹⁰¹ Micheal Fried 著, 伊藤亜紗訳 (2020)『没入と演劇性: デイドロの時代の絵画と観者』, 水声社

空間の中に置き直される。それは「かつてあり、いまはもうない」¹⁰²事物として対象化され、「過去」を強く意識させる。

しかし、それが再生される別の空間にとっては現在進行形のサウンドスケープの一部であることを忘れてはならない。ある空間のためでない別の空間で再生された場合、それは過去という質を持ちながらも現在性を持つ音響となっている。さらに、過去性を持つその音楽は、それが流れる空間の現在性を異化させるように思う。これは松浦一郎の SE シリーズ「虫カエル セミ」(fig.6-3)を聴いていた時の自身の音響体験を根拠にもつ¹⁰³。



fig.6-3 松浦一郎「虫 カエル セミ」

この作品を自室で聴いていた際、自室空間に馴染むのを感じるとともに、この密閉された空間内に「これほどまで昆虫の鳴き声が聞こえるはずはない」という違和感を覚えた。鳥越のサウンドスケープの把握についての言葉を借りるのであれば、聴き手(私)の自室に対する「部屋には大量の虫、カエルはいない」という「『記憶』と『イメージ』」¹⁰⁴が、この違和感を生み出しているとともに、同時に環境音であることが、その違和感を持ちながらも空間に対して「馴染む」という事態を発生させていると考える¹⁰⁵。

¹⁰² 大谷能生 (2007) 『貧しい音楽』, 月曜社, p20

¹⁰³ 松浦一郎 (1976) 「虫 カエル セミ」/コオロギ類の遺伝学の研究者である松浦によって、全編フィールド・レコーディングで行われた生態録音のアーカイブ作品である。

¹⁰⁴ 鳥越けい子著 (1997) 『サウンドスケープ その思想と実践』, 鹿島出版会, pp138

¹⁰⁵ 鳥越は、聴き手は、聴き手自身の記憶、イメージによって音の風景を図象化しており、それを別の音空間に当てはめることで「聴覚的景観」を構成していると述べる。(鳥越けい子著 (1997) 『サウンドスケープ その思想と実践』, 鹿島出版会, pp138-139)

そして、私はこの時、この環境音に耳を向けることで他のある音に耳が傾いていることに気づいた。それは友達の浴びているシャワーの音、大量の水滴がランダムに床へ衝突する音であった。過去という静的、死であるこの環境音によって、その外側（自室）、特にここではシャワー、水滴のランダムな落下音に、生きた音に出会うことになった。それはその自室という空間の一回性を私に突きつけるとともに、逆にこの環境音が過去のものであるということ、死であるということ突きつけられる出来事であった。

この出来事は、4.2.で述べたドローン実験や、5.3.で述べた「ずれ」についてと通ずるものがある。ある空間の中に、過去のある空間を重ねることで生じる「ずれ」は、今という輪郭を我々に強く意識させる。

6.3.2. 現在地点の消失ではない

先に見たように、過去のある地点を表現する「ある空間のための音楽」は、それを聴く今の空間の環境音の一回性を浮き彫りにする。その結果、私は「今」に出会うことになる。

実際、その響きを耳にした聴き手は、（中略）『現在位置』を見失ったまま、ただの音の連続的変容と向かい合うより他ない。¹⁰⁶

上に見るように、梶谷は Eno のアンビエント・ミュージックを「現在位置」の消失によって語る。これは 1.2.2.で考察した Eno のアンビエント・ミュージックの「神秘性」についての言及である。

この『浸る』というのがポイントだった。われわれはその中で泳ぎ、浮かび、迷子になるために音楽をつくっていたのだ。¹⁰⁷

Eno もまた、自身のアンビエント・ミュージックに対して「浸る」という表現を選んだ。この「現在地点」の消失、「浸る」、または三田が Music for airports に対して述べる「強

¹⁰⁶ 梶谷令明（2001）「音のきこえとしての音楽: B・イーノのアンビエントミュージックをめぐって」, 『美学』, 52 巻, 第 1 号, pp70-83, 美学会, p71

¹⁰⁷ Brian Eno 著, 山形浩生訳（1998）『A YEAR』, パルコ出版, p485

制的に時間を止めてしまうような強さ」¹⁰⁸などが、しばしば Eno のアンビエントミュージックの質を説明するものとして言葉にされる。

しかしながら、Eno の模倣を出発として行った自身の3作品の制作で確かめられたことは、私（たち）も常に環境の一部として漂っており、あらゆる環境音、あるいはノイズの一端を担う存在として、ある空間の中に存在しているということだ¹⁰⁹。その漂いの中で「ある空間のために存在した音楽」は、それが流される空間に浮き上がる一回性を突きつける形で、私に座標を与える。それは現在地点の消失の中から、新たに「今」という輪郭の把握を促すものである。

6.3.3. 追体験としてのアンビエント・ミュージック

「今」という輪郭を掴むにあたって、我々は「過去」を認識しなければならない。それはある空間に流されたアンビエント・ミュージックが、「ある空間」から来たものであるということ、そのアンビエント・ミュージックが示さなければならないということだ。これを可能にするものとして「追体験」が考えられる。リリースを行うことによって、行って帰ってきた「Music for my room」は、私に自室の過去のある一瞬を追体験させる。また「Music for my room」を聴いた私の友人も、同じようにこれを聴いた時、私の自室と友人の部屋へ、その記憶を反復したことを語った。

アンビエント・ミュージックは私に何を追体験させているのだろうか。例えば「Music for my room」であれば、制作から約1年を経て聴くそれは、なおも温かみを持って、斜光が指す過去の自室を想起させる。しかし、それが本当だったかどうかはもうわからない。あるいは「Music for my room」を参照に、私の記憶が捏造したイメージのようなものかもしれない。では「(time for) Kamabocollection」はどうだろう。イメージを排して、同じ机の上に並べられた音たちは、誰が録音したかという繋がりを断ち切られて、カマボココレクションの展示施設の中へ放流された。ある空間そのものを想起させるというよりも、「トントン」であればその音源となる波板が、唸りながらゴツゴツとした表面を想わせる音であれば「シャッター」といったように、その音源がぼつんと宙づりに存在しているような感覚を覚える。放流された音たちは、私の頭の中に「波板」や「シャッター」、「農機具」など、モチーフを浮かび上がらせては消え、また浮かび上がらせてを繰り返す。

このようなふたつの違いから見出したいのは、追体験には、追体験させたいイメージが必要であるということだ。「Music for my room」を誰かが他の場所で聞くこと、あるいは聴かせることは、私の部屋（my room）に纏わる雰囲気、情調を、その聴取者に対して追体験さ

¹⁰⁸ 三田格（2023）『『環境音楽』からクラブ・カルチャーを経て多様化の時代へー日本のアンビエント概説』、『アンビエント・ジャパン』, pp6-11, p6

¹⁰⁹ これを説明するものとして、特に4.2.で述べたドローン実験を参照していただきたい。

せることである。しかし私が感じる自室の雰囲気、情調は、あくまで「私」のものだ。そこには「自室を温かみのある空間として感じたい」¹¹⁰という恣意性が存在する。けれど、この恣意性は、「私」という一人間が見出したある空間のその時の姿、または記録であるという前提を支えるものである。そこに現れる「ある空間」とは絶対的な空間の姿ではなく、それは瞬間的であり、空間全体の一側面であり、それ故に抽象化されている。

私の部屋（my room）の追体験を通して、自室という空間へのイメージは積層されていく。そこに空間の再発見がある。追体験は空間の新たな側面を見出すためのきっかけとして、それを聴く空間の場所性を前景化するためのきっかけとして機能する。こうして没場所的と思われた、場所を選ばない聴取行為の中に「追体験」という光がさす。

6.4. 空間を写実すること

序論で見たように、我々は情報革新の利便性にあやかって没場所的態度を加速させてきた。また、2.2.で述べたようにその没場所性に抗うための私の態度は、ある特定の空間に帰属するようなアンビエント・ミュージックのあり方を探るべきであるというものだ。これは、リリースという行為まで立ち返るのではなく、リリースが行われ、配信プラットフォームに乗ることで、ある程度どのような空間でも再生可能な状態となったアンビエント・ミュージックを前提とする態度である。そのもとで先のような「追体験」としてのアンビエント・ミュージックの考察を述べた。

Enoの模倣から始め、ここまでのアンビエント・ミュージックの探求を経て発見したアンビエント・ミュージックの側面は、それを再生した時に、それが再生された空間とは別にアンビエントミュージックが立ち上げるある空間が現れ、二つの重なる（音）空間が生まれるというものである。本論ではこれがある空間に、ある別の空間を「写実する（project）」と表現する。

ある空間に、ある空間を写実するために、2つの方法を考えたい。1つは、ある空間にその空間そのものを写実するという方法である。この方法ではドローンをキャンパスとして、そのキャンパスに生きた空間を写し出すことを目的とする。

もう1つは、ある空間を別の空間に写実するという方法である。2つの異なる時間を持つ空間を重ねることで、空間の中に、ある別の空間を写し出し、追体験を通して2つの空間の場所性に迫ることが目的である。次章から本研究において実施した最後の作品制作について述べていく。

¹¹⁰ 楽曲のみではなく、fig.4-1のような写真もまた、自身がそう思うためのものとして機能したように感じる。また、私以外の聴取者から見れば写真は実際の空間を想起させるきっかけとなっただろう。

7. ある空間のための音楽、あるいは空間の写実 ―最終制作へ

7.1. 空間そのものの写実 ―「Drone for watarirōka」

7.1.1. 渡り廊下という空間

空間そのものの写実を行うために選んだ空間は、6.2.1.にて実験を行った空間と同じ、長岡造形大学の「渡り廊下」である。この渡り廊下は、長岡造形大学3階に位置し、比較的人通りが少ない。また、この空間の特異な部分として、この空間で鳴り響いた時の音の残響時間が長いことがある。特に、渡り廊下内で発された音だけではなく、同じ階、あるいは開かれた階段空間を飛び越え舞い込んでくる他の階の音も、この空間に入れば、同じように残響を得る。また fig.23 のように、視覚的にも無機質で整然としており、どこか冷たさを感じるようなその見た目から、私含め、ここの渡り廊下に独特な雰囲気を感じる人は少なくない。

7.1.2. 没入のために

「渡り廊下」におけるキャンバスとなるドローンを制作するためには、まず渡り廊下から感じることできる雰囲気を可聴化しているような、その雰囲気に相応しいドローンを制作する必要がある。6.2.2.で述べたように、ある時間帯のこの空間に合うドローン、合わないドローンが存在しているため、どのように最適化するのかを検討する必要がある。

まず自身がどれくらい没入できるか、自身をその空間の一部として「消去」することができるのかを指標に最適なドローンを見つけていきたい。また、6.2.2.で述べたように、明るい時間帯には比較的高い音程のドローンが合い、暗い時間帯には比較的低い音程のドローンが合うことがわかっている。そのため、ふたつの時間帯で、そこに没入できるドローンを、自身をその被験者として探求する。

実験のために用意したドローンは、前回の実験の際に使用した「MOOD SAMPLE」に加えて、その質に着目し、あえて質を落として制作した20のMOOD SAMPLEである。表中の通し番号1から30は、前回の実験の際に使用したMOOD SAMPLEであり、31から50は、新しく質を落として制作したものである。

table.7-1 各MOODSAMPLEの音程と音質一覧

MOOD SAMPLE	音程	音質	MOOD SAMPLE	音程	音質
1	低い	低い	26	高い	低い
2	高い	高い	27	高い	低い
3	高い	低い	28	高い	高い
4	低い	高い	29	高い	高い

5	低い	高い	30	高い	低い
6	高い	高い	31	高い	低い
7	高い	高い	32	高い	低い
8	高い	低い	33	高い	低い
9	低い	低い	34	高い	低い
10	高い	低い	35	高い	低い
11	低い	低い	36	高い	低い
12	低い	低い	37	高い	低い
13	低い	高い	38	高い	低い
14	低い	高い	39	高い	低い
15	高い	高い	40	低い	低い
16	低い	高い	41	低い	低い
17	高い	高い	42	低い	低い
18	低い	低い	43	低い	低い
19	低い	高い	44	低い	低い
20	高い	高い	45	低い	低い
21	低い	低い	46	低い	低い
22	高い	高い	47	低い	低い
23	高い	高い	48	低い	低い
24	高い	高い	49	低い	低い
25	高い	高い	50	低い	低い

(i) 明るい時間帯

まず、明るい時間帯にこれらの 50 の MOOD SAMPLE を再生してみる。高い音程のドローンがやはりその雰囲気合っている。しかしながら、渡り廊下を歩き回ってみると、換気扇の音と衝突している部分や、また音源の場所が変わるために聞こえ方が変わってしまう部分が見えてきた。また、質を低いままに、音程に変化を加えた 30 から 50 のサンプルを再生してみると、質が低いものであれば、比較的音程の低いものであってもその雰囲気に合い、かつ没入が可能なことが確かめられた。

(ii) 暗い時間帯

次に、暗い時間帯に 50 の MOOD SAMPLE を再生してみる。やはりどのサンプルにおいても、暗い時間の渡り廊下という空間の雰囲気と合うような高い音程のサンプルは存在しなかった。また、音質が低く、音程が最も低い 18 が、特に渡り廊下が持つ雰囲気と合っている。

結果をまとめると、明るい時間帯には音質が低く、比較的音程の高いものと、低いものが、暗い時間帯には、音質が低く、比較的音程が低いものが合うことが確かめられた。また、聴く場所によって雰囲気とのずれが生じることが発見できたことが、本実験の最大の成果だろう。これは 5.4.4 の身体性についての言及ともリンクする。風景が異なれば、そこから感じ取ることのできる雰囲気も変化するし、我々は動いて、自身でその風景を選択することができる。この実験結果から、没入できる状態を自身で動きながら探ることのできるようなドローンのあり方を模索することにする。

7.1.3. 最適なドローン

「聴く地点」を取り入れたドローンを制作するために、渡り廊下の空間を fig.7-1 のように分割してみる。

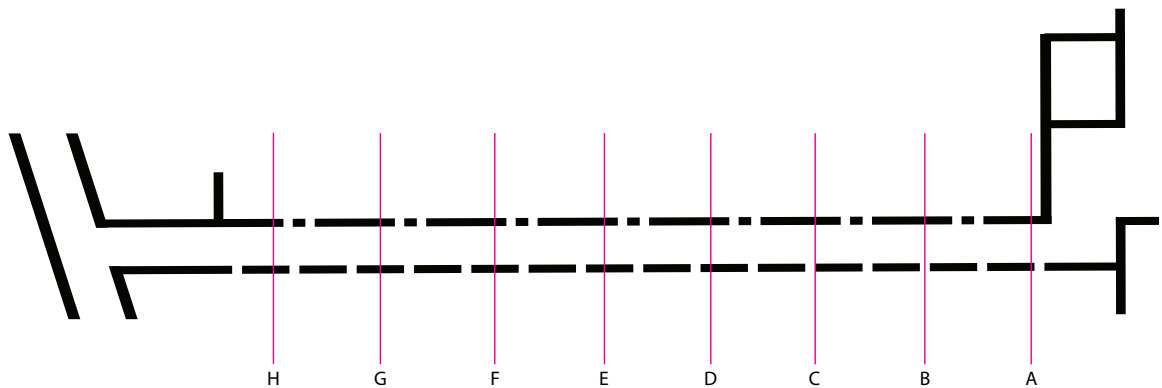


fig.7-1 渡り廊下平面図（赤線:分割）

例えば明るい時間帯の時、サンプルの 3,8,10,30~39 の音源を渡り廊下中央から再生して聴いてみると、各赤線上で聴くそれは、変わる風景と相まって印象が少しずつ異なっている。A 地点で聴いて、雰囲気と合っていると感じたのは、3,30,31,33,38,であったが、D や E で聴いてみるとそうではなく、10 や 35 の別のもの、あるいは、音質が低く、音程も比較的低い 11,12,21 などのドローンが合っているといったことがある。それぞれの風景にあったドローンを選択すると以下ようになる。

table.7-2 各地点の雰囲気との親和性が感じられる MOOD SAMPLE 一覧

地点	雰囲気に合うドローン
A	3,30,31,33,38
B	3,30,33,38

C	3,21,33,41,
D	10,21,33,34,35,36,37
E	8,10,21,33,34,35,37,39
F	8,10,11,12,31,32,33,39
G	8,10,11,12,18,21,31,33,36,37
H	8,10,11,12,18,21,31,33,36,37,38,39

これらを参考に新たに、各地点に最適なドローンの制作を行った。ただし、AB,GH はその変化が少ないことから、AB,C,D,E,F,GH の6つのドローンを制作となった。制作に用いた機材は、Logic (音楽制作ソフト)、エレキギター、BANANA effects ABRACADABRA (サンプリングエフェクター)、SP-404 (サンプラー) である。そして、各地点のドローンは次のようなものとなった。

AB 地点：音質が低く、音程は高い。

C 地点：音質が AB 地点よりも低く、音程は AB 地点と同じ。

D：音質はやや低く、音程は AB,C 地点より高い。また C 地点との乖離を防ぐため、音程を寄せた音も一つのドローン内に挿入し、高い音とその音のふたつの音が行き来するようなドローンにしている。

E 地点：音質はやや低く、音程は D よりも高い。

F 地点：音質はやや低く、音程は E よりも低い。

GH 地点：音質は低く、音程は E,F よりも低い。E,F との乖離を防ぐため、E,F に近い音程も少しドローンに加えている。

次に、これらを空間へと配置していく。

7.1.4. 空間への眼差し—展示へ



fig.7-2 渡り廊下平面図 (赤四角:音源)

fig.7-2 は音源 (スピーカー) の配置図である。スピーカーは、できるだけその存在感をなくすために、LITHON の KABS-042B という小さなワイヤレススピーカーを選んだ。それらを図中に挿入されている赤四角の位置に設置する。

また、本展示においては、鑑賞者に没入という体験を引き起こすことがその目的の一つである。6.2.2.で考察したように、没入という体験から立ち上がる空間に対して、我々は、そこに座ことができそうであったり、そこを通ることができそうであったりなどの機能的側面を志向した眼差しを送ることはない。その代わり、没入においては空間それ自体が立ち上がる。本展示においてもそれを目指すため、あらかじめ、鑑賞対象としての渡り廊下という空間を立ち上げる。そのために行うのが、進入禁止ボールの設置である。実際には通行可能であるが、このボールの設置によって、一度はその空間を鑑賞の対象、つまり空間それ自体として認識することが可能になるだろう。また、ボールを設置することは、鑑賞者とその対象である空間を引き離すことでもある。通ってはいけない、その空間に入ってはいけないというのは、一種の畏怖の念のようなものをその観察者に抱かせる要因にもなる。1.2.2.で考察を行ったように、Eno のアンビエント・ミュージック創出は、「同時代の再生環境に合わせた実践の試み、概念化」であった。これは同時に、音楽が生活と密着しすぎてしまい、音楽から「神聖さ」が失われつつあったことに対する、Eno の抗いであったとも考えられる。それまで場所と不可分であった音楽が、徐々に場所と切り離されていくなかで、はなから、どのようにでも、どこでも聴いて良いという前提を設定することで、その神聖さが失われることを防ごうとしていたのではないだろうか。ボールの設置の意図には、このような Eno の態度を参考とした、空間の均質化への抗いが下敷きとなっている。「渡り廊下」はこの世にたくさん存在しているが、「長岡造形大学の本部棟とアトリエ棟をつなぐ3階渡り廊下」はここにしか存在しない。さらに言えば、我々が感受する渡り廊下を形作る、温度や匂い、音、光は、その一瞬一瞬異なっているはずだ。そのような空間の有り様を浮き立たせるための装置がこのボールである (fig.7-3)。



fig.7-3 進入禁止のボール

7.2. ある空間を別の空間へ写実する

7.2.1. 抽象化された空間

アンビエント・ミュージックにおいて「追体験」をするには、その音源の内に空間を感じなければならない。「Music for my room」の制作に際して実施したドローン実験で引き起こされた「現実の空間に、もう一つの空間を重ねているような」感覚は、まさに「追体験」において重要なことである。「Music for my room」の作品自体も、その音源から「room」という空間を感じることができる。では如何にして、音源の中にその空間は立ち上がっていたのだろうか。「Music for my room」を例に考察したい。

「Music for my room」において、その音源の中に空間を感じる要因として考えられる要素は、「背景となるノイズのような環境音」、「ノイズのような環境音から浮き上がる鳥や、自転車の音」、「左右にパンをふられたガットギター」、「作曲者のアクションの音」だろう。ではこれらを、Logic 上で一時的に消去してみる。例えば、「背景となるノイズのような環境音」がないと、突如として音源は奥行きを失う。また、「ノイズのような環境音から浮き上がる鳥や、自転車の音」を失うと、モチーフが現れないために、奥行きの中に空間性を見出せない。「左右にパンをふられたガットギター」の左右のパンを中央に統一してみると、今度は横方向の奥行きを失い、また、全体の重心が中心に寄ることで空間としての広がりを失う。「作曲者のアクションの音」における「座り直す音」や、「ガットギターを擦る音」などがないと、人の不在感によってガットギター自体の「綺麗さ」が際立ち、空間として不自然な装いを得る。このことから、その音源に空間を感じるには、まずトラックのバランスとしてサラウンドな広がりを持っていること、またそこに人（演奏者の私）がいることが隠されていないことが重要だと言える。

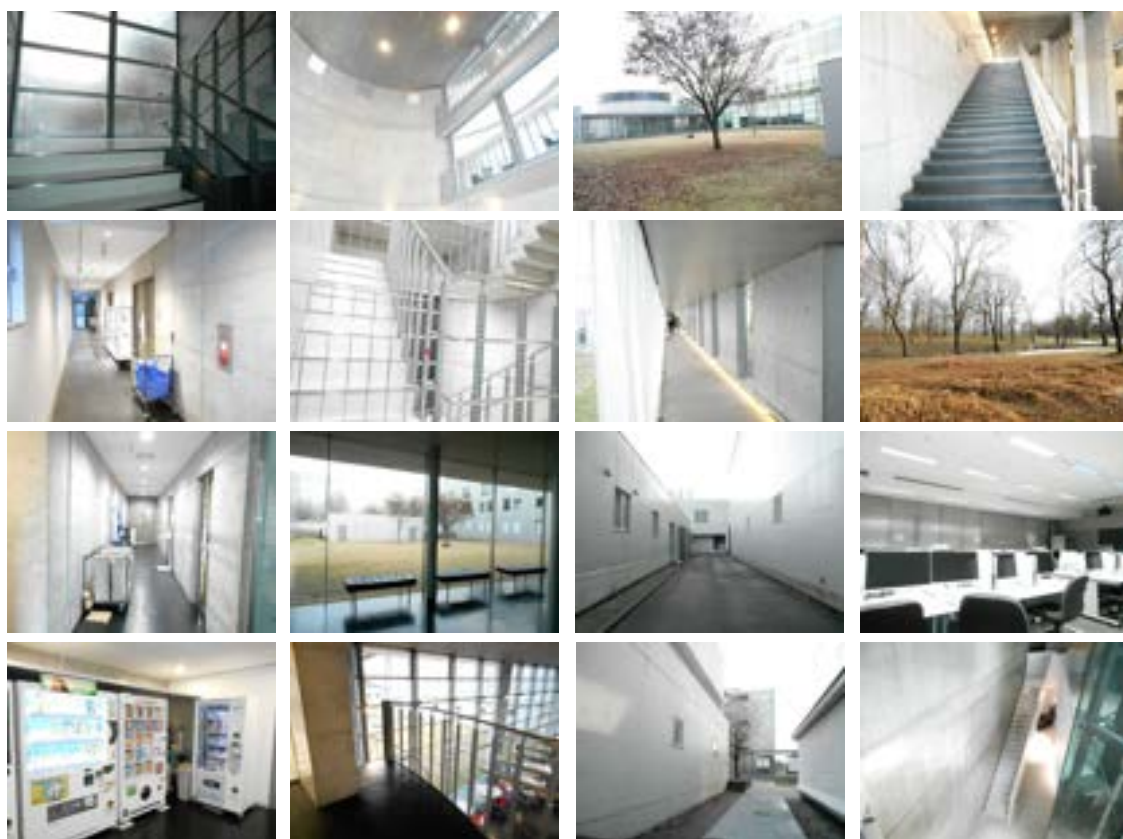
次に、そこに写し出された環境音について考える。例えば、「背景となるノイズのような環境音」は、二つのトラックからなっている。一つは室内の窓辺にマイクを置き環境音を録音したもの、もう一つは自室の前の道路で録音したものである。また、「ノイズのような環境音から浮き上がる鳥や、自転車の音」に関しては、自室があるアパートの一階玄関で録音したものや、キッチンで録音したものまで。このように見ると、実は「my room」にはあるはずのない音が作中には使用されている。また同時に、そのように選ばれた環境音以外の、自室を漂う環境音は「Music for my room」においては排除されているのである。このように見ると、「Music for my room」に立ち上がる音空間は、どこまでもイマジナリーな空間であると言える。またそのイマジナリーな空間を支えているのは、6.3.3.で述べたような私の「イメージ」だろう。「Music for my room」に立ち上がる「my room」はイメージに支えられ、抽象化された私の空間像なのだ。

このように、実際の「自室」と抽象化された「my room」という空間の音環境はイコールではない。このことは、トラックに立ち上げる音空間が、必ずしもその空間を忠実に再現したものである必要がないことを表している。例えば、建築プランを組み立てる際に作成する

建築模型は、実際の土地に立ち上がる建築と異なっている。その建築プランのどこを表現したいかによって、建築模型の中で抽象化する部分や、具体性を示す部分などの表現が決定されるのである。これと同じように「Music for my room」も「my room」の何を表現したいかによって、自室の音空間の具体性は部分的に排除されるか、抽象化される。アンビエント・ミュージックにおいて、「追体験」の土台となる音空間を立ち上げるには、このような恣意的な音空間の操作が重要であると言える。

7.2.2. どのように抽象化するか

先に見たように、自身のアンビエント・ミュージックにおいて立ち上がる音空間とは抽象化された空間である。これを手法として確立するために、抽象化のプロセスの設計を考える。以下はそのプロセスを構想する土台として選択し、フィールド・レコーディングを行った空間である。



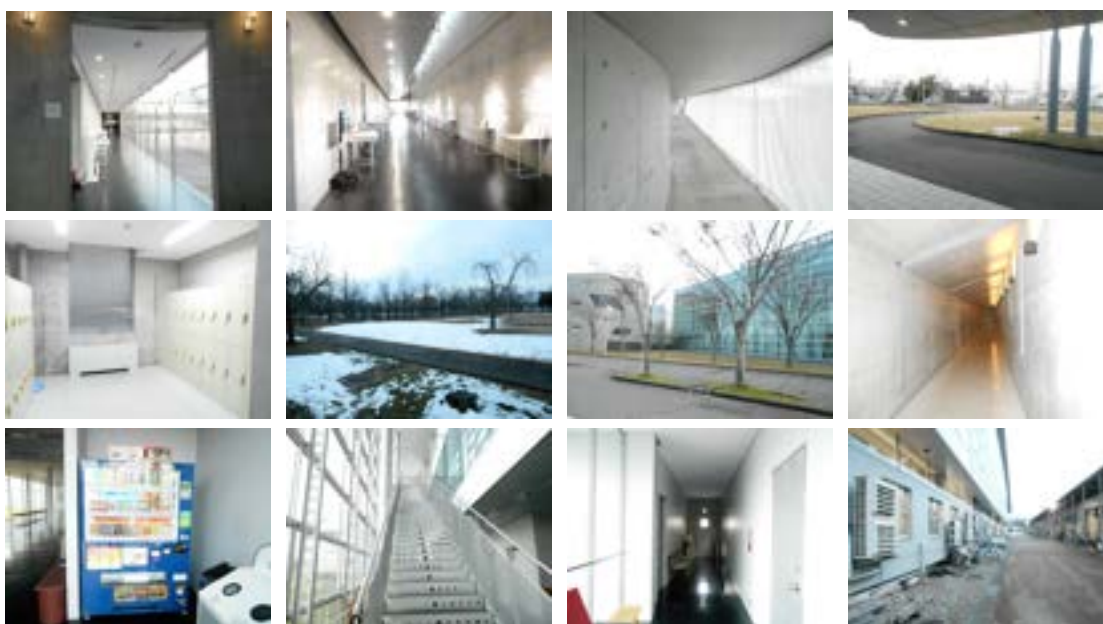


fig.7-4 ある空間（長岡造形大学の敷地内）

フィールドレコーディングの際には、その空間のありのままを録音する以外に、その空間でとり得るアクションを起こし、自発に音を立てることも行った。また、フィールドレコーディングの際に入ってしまった自身のノイズは極力消去していない。先に述べたように、「そこに人（演奏者の私）がいることが隠されていない」状態、本作であれば録音者の存在を隠さないことが、その空間が「過去」であることを位置づける表現として重要なのである。

次に、「Music for my room」の際には、無意識に形成していた自室へのイメージを、今回は意識の上で行うために、「私」がこの空間に感じた音のこと、音以外のことなど、できるだけ全てをテキストに起こしてみる。全ての素材が揃ったら、その言語化された空間と、フィールド・レコーディングによって切り取られた実際の音空間を参照に、抽象化した音空間を立ち上げていく。

制作機材は、Logic（音楽ソフト）、エレキギター、BANANA effects ABRACADABRA（サンプリングエフェクター）、環境音（フィールド・レコーディングによって採集したもの）である。立ち上げる音は、大きくドローン、環境音に分類できる。ドローンはその空間に私を感じた雰囲気表現するための作品における大きな軸となる。環境音も同じく雰囲気表現であるが、同時に音源に空間を感じ取るためのものとして機能し、また「過去」を示すためのサインとなる。

まず先にドローンを制作しようと試みたが、採集した環境音を改めて聴いてみると、長岡造形大学内で行ったフィールドレコーディングの最中には気づくことのできなかった、ドローンのような換気扇の音が、実はその音程の高低を変えながら、長岡造形大学内の音空間を牛耳っていることに気づいた。そのため、制作するドローンとの齟齬を産まないために、

同時並行でドローンと環境音の挿入、配置を行うことにした。制作したアンビエント・ミュージックのタイトルは以下である。

エントランスのための音楽

ビオトープのための音楽

窪みのための音楽

ロータリーと玄関のための音楽

更衣室脇の階段のための音楽

食堂横の螺旋階段のための音楽

食堂頭上の自販機のための音楽

非常口のための音楽

美工アトリエのための音楽

北研究室目の前の廊下のための音楽

アトリエへと続く道のための音楽

コンピューター室のための音楽

サークルハウス裏のための音楽

にんにく中庭のための音楽

円形講義室前のための音楽

屋上へつながる封鎖されている階段のための音楽

管理室横の通路のための音楽

季節が変わって行けなくなってしまった空間のための音楽

玄関ホールのための音楽

工房のための音楽

更衣室のための音楽

視覚アトリエのための音楽

視覚アトリエ玄関の外構のための音楽

視覚アトリエ前のための音楽

新校舎へ続く道のための音楽

食堂のための音楽

展示階段のための音楽

渡り廊下のための音楽

大講義室の階段のための音楽

三階エレベーター前のための音楽

大学院棟の自販機のための音楽

更衣室前の通路のための音楽

北研究室のための音楽

7.2.3. 別の空間へ—展示環境

これらの作品は、男子更衣室という空間の中で再生することで初めて完成を迎えることができる (fig.7-5)。



fig.7-5 男子更衣室

6.3.1.で述べたように、アンビエント・ミュージックにおける空間の写実のためには、「ある空間の中に、過去のある空間を重ねること」が重要である。そのため、あくまで「更衣室で」本作が再生されるという状態を維持するために、展示においては、fig.29のような普通の更衣室の状態を保つようにしている。

また、用いるスピーカーは、その音源を隠すために、fig.7-6の示す色がついているロッカーの中に設置している。5.4.で述べたように、「(time for) Kamabocollection」では、カマボコ展示施設の外から聴いた場合に、期せずしてアコースマティックな状態になっていることが確かめられた。本作ではそれを応用し、スピーカーを隠すことで、より実在感を高めるこ

とを狙っている。また各楽曲がどの空間と対応しているのか明確にするため、それらに対応するモザイクをかけた空間の写真と、その空間で起こしたテキストも展示している¹¹¹。

写真とテキストは自身が対峙した空間の抽象化のためのプロセスの副産物であり、音楽は抽象化を終え立ち上がった、プロセスの終点としての新たな音空間である。本展示においては、これらプロセスと、そのプロセスによって出来た完成物としての楽曲を、展示という机上上で並列に扱っている。作品を聴覚で聴くことと同等に、視覚的にも把握してもらうことで生まれる、実際の空間へのイメージの空間像を鑑賞者の中に呼び起こすことがその目的である。

なお、制作を終え、展示終了後には、本章で述べた本作らについて、その目的が果たせたのか、あるいは「写実」できたのかなどの検証を行う予定である。



fig.7-6 スピーカーの位置

¹¹¹ 写真とテキストについては付録を参照していただきたい。

8. おわりに

8.1. Eno と私

2.2.で私は、Eno に対する批判、疑問を投げかけた。ではここまでの制作で、私はそれらをどのように乗り越えることができたのだろうか、あるいは乗り越えることができなかったのか。制作を終えた今、これらを検証したい。

ここまでの制作で、明確にそれが批判を下敷きとした態度であると述べることができるのは、「ふたつの窓のための音楽」、「Music for my room」、「(time for) Kamabocollection」、「Drone for watarirōka」、ある空間を別の空間に写実するための作品群が、共通して、それぞれ特定の空間と結びついているということである。新潟県長岡市渡里町に位置する「蔵」、同じく渡里町にあった「自室」、十日町市の飛渡公民館横に建設された「カマボコ」、長岡造形大学三階に位置する「渡り廊下」と、作品はどれも固有の空間と不可分なものであった。

特に、ある空間を別の空間に写実するための作品群は、空間と私とのつながりを強固なものにするための撮影と、テキスト化という手法を、音楽制作のプロセスの一部として取り入れている。5 章までに述べた作品までは、一つの空間に対する主な記録といえばフィールド・レコーディングによる録音であったが、7 章の作品からはそのフォノグラフに加えて、フォトグラフとテキスト化によって、空間の様々な側面を再発見していくことで、より作品が、その特定の空間に強く帰属することを目指した。こうした自身のプロセスを顧みると、それは場所化するためのプロセスであったとも言い換えることができる。Yi-Fu Tuan は、空間と場所の違いを次のように語る。

最初はまだ不分明な空間は、われわれがそれをもっとよく知り、それに価値をあたえていくにつれて次第に場所になっていく。¹¹²

確かに、私は空間を抽象的に捉え、そのままの抽象性を維持し、音空間を立ち上げたわけではない。一度、空間という抽象的な姿を、音を録り、写真に映し、言葉にかえ、名前を冠するといった「儀式」を行うことで、自身だけが把握し、眼に見える「場所」へと変化させていったのではないだろうか。そして、より具体的な場所として立ち上がったそれらを音空間という、場所よりも抽象性を帯びた箱に詰めることで、再び分節可能なイメージとしての空間像が立ち上がった。

また、プロセスそれ自体に焦点を当ててみると、それは、「場所のすべての質と意味とを経験しようと努めること」¹¹³の側面を持っていると考えることができる。Relph はこれによ

¹¹² Yi-Fu Tuan 著、山本浩訳 (1993) 『空間の経験』, 筑摩書房, p17

¹¹³ Edward Relph 著、石山美也子訳 (1999) 『場所の現象学』, 筑摩書房, p167

って、「場所と強く結びつくこと」¹¹⁴が可能であると述べる。このことから、先のプロセスによって、より作品は、場所との結びつきが強くなったと考えられる。

また、そのプロセスを開示することによって、より作品がその場所に固有なものであることが、プロセスという名の作品の一部として表現されている。これらの点を考えれば、2.2.で述べた「特定の場所に帰属する作品でなければいけない」という、Eno に対する批判を乗り越えることができたように思う。

しかしながら、本作は、「展示」という枠組みを用いた恣意的な再生状態の限定によって、作品の帰属性が保たれている部分があることは否定できない。2.2.で述べたように、「録音物」であり、かつそれらが「リリース」されることによって、作品を「どこで聴くか」、「どのように聴くか」という状態が作り出され、すなわちそれは作品の「編集」を意味する。本作においては、擬似的にその状態を作り出してはいるが、展示空間に貼られるキャプションや「展示」というフレームが作り出す緊張感、鑑賞者の聴く態度を、恣意的に操作しているとも考えられる。例えば、本作がリリースされ、配信の波に乗った時、同じように、ある空間、あるいは場所と結びついた作品として受容されるのだろうか。こういった疑問が残るといふ点を考えれば、先のような Eno への批判を完全に乗り越えることができたとは言えないだろう。作品への編集である「リリース」や、それらを可能とする「メディア」をもとに考える「ある空間のための音楽」については、今後の探究として大学院進学後に取り組んでいきたい。

8.2. ある空間のための音楽とは—その空間は私に何を語るか

ある空間のための音楽とは何なのか。第1章、第2章では Eno のアンビエント・ミュージックの創出について、その背後にあった時代背景、また Eno の作品「Music for airports」における空間とアンビエント・ミュージックの相互作用性と Eno の創出したシステムとの関係を考察することで、「ある空間のための音楽」とは、それが置かれる空間、あるいは環境を強調するためのものであるという発見をすることができた。これは序論で述べたような、「ある空間のための音楽」という概念についての探究であると考えられる。

また、「ある空間のための音楽」とはどのようなものかについて、あるいは先に見たような Eno への批判を乗り越えるため、実際の制作を通して、それらの探究を行った。それら探究の中では、「ふたつの窓のための音楽」で、期せずして発見された「ドローン」の効果とそれによって引き起こされる「没入」や、「Music for my room」に見たような「身体性」や「リリース」、「(time for) Kamabocollection」で探究した「ある空間のための音を別の

¹¹⁴ Edward Relph 著、石山美也子訳（1999）『場所の現象学』，筑摩書房，p166

空間で再生すること」などのテーマを獲得していくことで、「ある空間のための音楽」という概念に広がり加わった。

また、それらの獲得したテーマを基に、Eno への批判を乗り越えるために構築した、7 章で述べたような「ある空間のための音楽」のアンビエント・ミュージックとしての方法論を、まだまだ不安定でありながらも、制作を通して編み出すことができた。

しかし、「ある空間のための音楽」のシルエットを完全に描き出すことは、本研究を通して出来なかった。Eno が基礎を置いていたサイバネティクスの相互作用の観点と、生成についての探究は、特に制作において本論ではあまり行わなかった。また、先に述べたように、Eno への批判を完全に乗り越えたとは言い難く、「メディア」というテーマが大きな壁として、依然そこには立ちはだかっている。

何よりも、その質が良くも悪くも、作品というものを作り、他人との間にそれを置く自身の立場において、「ある空間のための音楽」とは何かへの断定した答えを出し、それ以外の可能性を排除してしまうことへの怖さがある。これはまた普段の我々の生活という営みにおいても同じだろう。「ある空間のための音楽」とは、あらかじめ用意された、ある空間のための音楽がそこにあれば完結するものではない。その空間を知ろうとしながら、その空間、あるいは環境において、我々もその一部であると自覚しながら、「音」と向き合うという態度が、まずその前提にある。よって、先に見た、フォノグラフ、フォトグラフ、言葉に起こすという制作のプロセスに、さらに方法を加えるとするならば、第一に制作において行わなければいけないことは、その空間にゆっくりと「耳を澄ます」ことだろう。空間が私に対して何を語っているのか、そこに耳を澄ますことで、私と空間の関係はだんだんと強くなる。そして同じように、私はアンビエント・ミュージックを用いて「空間を語る」。

耳を澄まし、語りを聴き、またその空間を語ること。「ある空間のための音楽」とはそれがあるのはじめて芽を吹くことができる。

謝辞

約2年間、紆余曲折しながらも、その度に色々な方に支えていただきながらこの卒業論文を書き終えることができた。ここまで私を支えてくれた周りの方々に、たくさんの感謝の気持ちに溢れていることには変わらないが、それを表現するための感謝の言葉を考えるのは少々苦手である。けれどどうにか言葉にしようと思う。

まず、約2年間に渡ってご指導していただいた、指導教員である北雄介准教授に感謝の意を述べたい。本研究を進め、そして終えることができたのは、なんといっても北准教授の指導と支えがあったからである。見てわかるように、本研究は北准教授が主とする研究領域からは距離がある。それにも関わらず、ゼミのたびに、私が持っていく資料について議論をしていただいたり、本研究に関係する著書を紹介していただいたりした。また、そのゼミの度に、私は自身の思慮浅さを思い知った。注意深く、慎重に丁寧に考えること。勝手ながら北准教授にはそういった「考えること」を教わったと思っている。

また、私が大学院進学を目指すと決めた際にも、たくさんのご指導をいただいた。特に、大地の芸術祭での「カマボコレクション」では、まだまだ未熟であるにもかかわらず、私に作曲の機会を与え、その役割を任せていただいた。大学院試験はその実績が決め手であったといっても過言ではない。

そして、少し思い込みで語るが、私はすごく生意気で稚拙だと自負している。本研究についてもそうであるが、一年前にした急な休学の申し出や、「カマボコレクション」のフィールド調査の際のベッド事件、はたまた学部3年生の時のことや、その他諸々。この2年間、北准教授にはたくさんの場面でご迷惑をおかけしてしまったように思う。この場を借りて深くお詫びしたい。特に休学の際には、「来年は研究生が多いから、研究についてあまり見られないと思う。」と忠告をいただいたのにもかかわらず、現にたくさんのご指導をいただいている。北准教授の優しさに甘えてしまっていたのだと、今思う。

けれど、そのような約2年間に渡ってしていただいた北准教授のご指導から得たものは、私の人生においてかけがえのないものである。その時間を私に割いてくれた北准教授には感謝してもしきることができない。

次に北研究室に在籍する皆にも感謝の意を申し上げたい。ついつい、自分だけの世界に陥ってしまう研究活動では、ふとした意見が、私を水面に引き上げ、一度周りを見渡す機会を与えてくれる。同じ研究生の皆様がくれた、自身の研究に関する言葉はそのような意味でもとても重要なものであった。また、普段のゼミから、カマボコレクションの制作など、たくさんの時間を共有してくれたことにも感謝を述べたい。その時間があったからこそ、私は自身の研究のモチベーションを保つことができた。

また、現在住んでいる岐阜県にてお世話になっている、本学卒業生の時吉遼氏と、レコード店 Catnoise を運営し、自身も音楽作家である Hotaru 氏にも感謝の意を述べたい。時吉氏には、これから私が進学する大学院を薦めていただいたり、研究について議論していただいたりし、その度に、自身の研究についての着想を得ることができた。また近年の私のターニングポイントには、必ず時吉氏の影がある。甘え過ぎぬよう気をつけようと思う。

また、Hotaru 氏は、私が最も尊敬する作家であり、作品を創る上で最も支えとなっている存在である。1 年前に急に岐阜市へ移住した私を快く受け入れ、先の店舗にてライブをさせていただいている。また、まだまだ知らない音楽の世界を、会うたびに私に教えてくれる。時吉氏にも、Hotaru 氏にもこれからまだまだお世話になるだろう。今後もまた、よろしくお願い申し上げたい。

そして最後に、私を支えてくださった、家族、友人にも感謝の意を表したい。

2025 年 1 月 28 日 小林一誠

付録

本書の最後に、ある空間を音空間として立ち上げるために行った、フォトグラフと記述についての資料と、本研究が、言葉というメディアだけでは完成しないことを示すために、「ふたつの窓のための音楽」、「Music for my room」、「(time for) Kamabocollection」のCDを掲載し、付録とする。

エントランスのための音楽

ここはいつも温かい雰囲気を持っている。
食堂の前の店ともやや涼しく、ガラスで仕切られているため、外の音もそこまで入り込まない
ほどよい静けさである。
あるいは、ここから続くその食堂への通路の空間と、アトリエへの階段が暗いために、ここが際立って、明るくま
たは温かく感じるのかもしれない。
大学の正面を自身の視線の高さで一望できる大きなガラスは、開放感を作り出して、今来た道もはっきりみえる。
留まれる場所はないが、なくても十分ここで少し留まっていたいと思える。



ピオトーブのための音楽

一見して穏やかだ。

けれど、街道からやってくる、高架下の空洞によって増幅されたような大きな車の通行音は、それを打ち破る

目では静かだけれど、耳ではうるさい

ピオトーブの端を歩くと、その振動が時折水面に現れる。

雑草を少しだけ浸してみると、泥っぽく、そんなことに集中していたら、すぐ先にいる人間にも気づかなかった

ここは、外なのにどこか寂しく、暗く、湿った匂いをする。



窪みのための音楽

ここはとにかく窪んでいる。この中に入ったら、窪んでいるとは思わないが、

外から見ているから窪んでいることが強調されるのだろう。

そして少し怪しい。半地下というのがその空気を作り出しているし、どこか秘密基地感もある？

ここを通るたびに目を迷ってしまうこの窪みは妙な魅力がある。この窪みでぼつんとライブしたいと思わせるくらい

ほんの少しだけこの窪みに入ってみると、世界が半分埋まった。入ってみるとなるとことはないが、身を潜めているようで、

なんとも言えない安心感さえ覚える。それと少し寒い。



ロタリーと玄関のための音楽

その見た目は、どこか暗々としている

それでいて、街のサウンドスケープと学校中のサウンドスケープが自分の中に混在している。

学校が街の中にある、そういったことを想起させて、なんとなくここがすごくパブリックな空間であることが自分の中だけで強調される感覚を感じる。

この玄関に入ってすぐの周りは、学務課や、研究室に続く階段があったりと、そういったこともまた、この緊張

ロタリーの真ん中に立ってみよう、そうすると、たちまちさっき思った「パブリックな」感じはなくなった

それよりも、孤島に取り残された妙な感じもする。側から見たら妙なんだろうなとも思う、

けれど、そのまま玄関を見てみると、重い面持ちで自動扉に睨まれていることに気づいた。



更衣室の階段のための音楽

ここは、やけに湿っている。空気も見た目も けれどジメジメしているわけではなくて、結露に濡っている
廊下場の全高の窓から眺める景色はいかにも学校で、一瞬して、自分が生徒であることを突きつけられる 不思議
試しに階段を登る速度を変えてみる 早くしたり、遅くしたり
それで足音が大きくなったり、小さくなったりすると、自分が今ここにいるという感覚が強くなったり、弱くなったり。
ここが空間であるという感覚が強くなったり、弱くなったりする
登ること、あるいは登られるによって階段という空間は存在の強さを帯びるのかも。



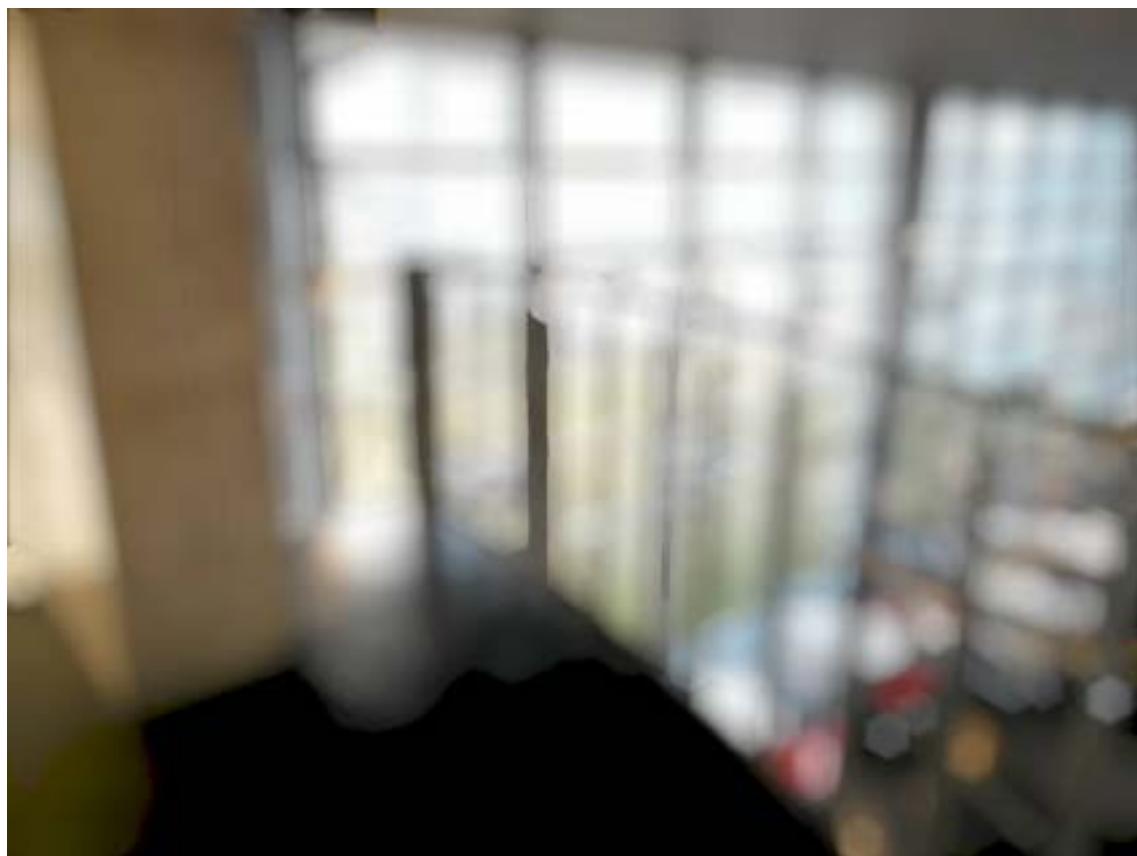
食堂階の螺旋階段のための音楽

低い手すりに体がほんのほんの少し強ぼる。歩くたびに、大きく固く冷たい音がひびくが、大きな音を立てるのは嫌なので、慎重におりていく。

一階でも、二階でもない階段の途中の景色は奇妙で、自分が一階でも二階でもない場所にいることをみんなに見られている？気づいている？

食堂も、二階のワークスペースも近いがこの階段空間にいるとき、そんな音は耳には入らない。なぜならその息な螺旋に転ぶのが怖いからである。

この螺旋階段はそこの空間に緊張を与えている。



食堂頭上の自販機のための音楽

自販機の前ベンチに座ると、たしかに左前方斜視の先には人がたくさん座っているが、そこからは漏れている感じがする。周囲に機械の音がひしめいていて、その存在感を示すかのようにこちらへ向かってくる。しかし、それに押し迫されはしない。背後に見える食堂の頭上大空間へとその圧迫感は逃げていく。

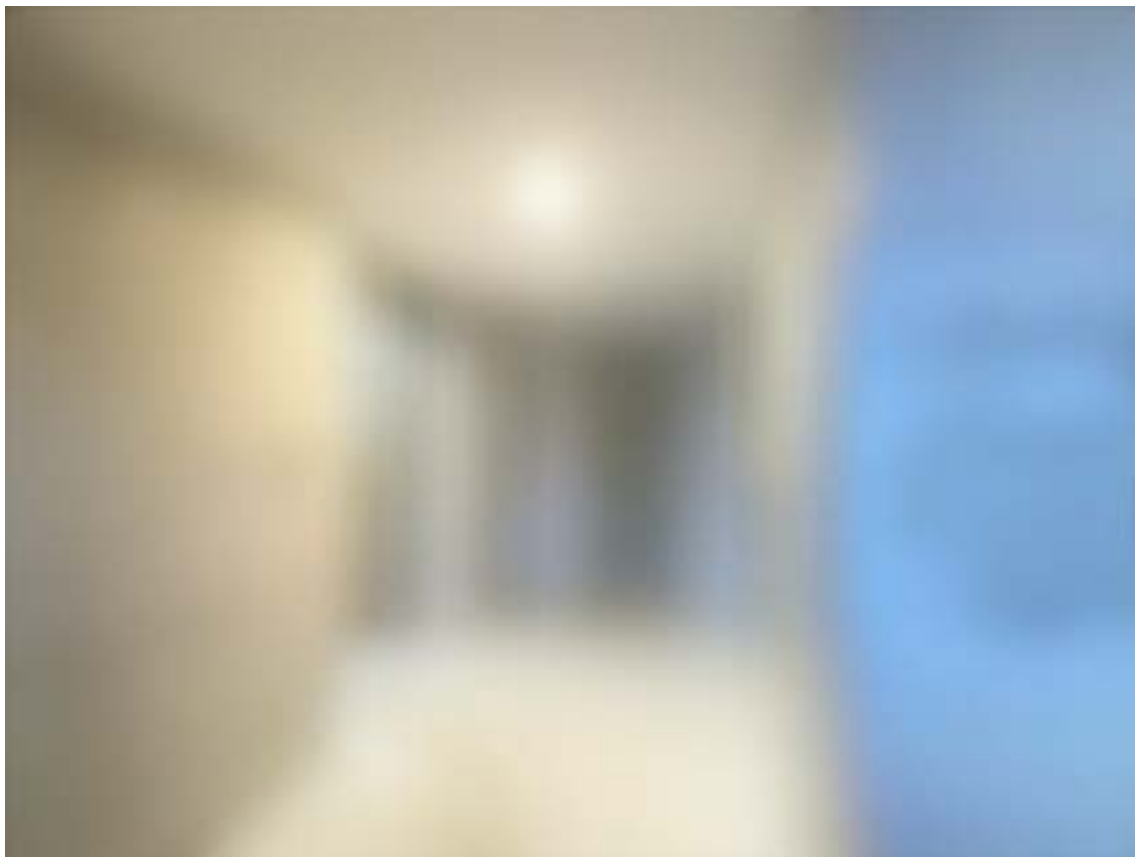
では自販機の前立ってみたらどうだろう。今度は機械の音が耳には入ってこない。むしろ、自販機の中に陳列された飲み物のパッケージと「対」の関係が築かれるような。自分とその飲み物だけの空間となる。過去の味覚を参照にパッケージ（イメージ）と私が築かれ、切られ、繋がる。

寒くもないし、暑くもない。どこまでも無機質である。



非常口のための音楽

非常口であるはずが、そこに緊張感はない。
むしろ暖かい光と、少しの狭さが、安心感さえ作り出している
けれど、非常事態の時こそ、そういった要素が大事なかもしれないと思う。
急に現れるこの扉は、その扉の先と手前で、空間を区切る。確かに空気が変わる。ほんの少しだけ



美にアトリエのための音源

私にとっては、異国の繁華街を歩いているようである。

聴き馴染みのない音があちこちから聴こえて、

それらの背景にはアトリエの裏を流れる国道の重低音のドローンが流れている。



北研究室目の前の廊下のための音楽

奥まっていくと、仄暗くて、その暗い中心には、光が入る小さな窓がある。

そこに顔を近づけてみると、上の階間から微かに風が入って、少し高い持続音を聴かせてくれる。

綺麗に並べられた椅子は閑らせる気はないけれど、無機質なこの廊下に彩と、厳格を与えている感じがする

ここを通る時は、北研究室に行く時である。だから少し早足。

試しに、ゆっくり歩いてみよう。ゆっくり歩いてみると、自分の足音が目立つ。

というよりは自分の足音に気が向くほど、慎重に歩いて いたのだろう。それと静かなせいでもある。

朝気は少し冷たいが、重くはない、むしろ、清潔感ゆえの冷たさでもある。

丸窓から覗ける他の部屋には、時より誰かがいて、その姿だけ見える。声は聴こえない（聴こうとしていないのかも？）。

研究室に向かって歩くと左手には外が広がっている。眺めが良い。この廊下は悪いではない。



アトリエへと続く道のための音楽

奥に行くごとに空間が狭まっていくような感覚を覚える。

自然光が廊下を照らしているが、どこか冷たさを感じるのはなぜだろう。

この道は、人がいる部屋に囲われているがやけに静かで、張り詰めたような空気が感じる。

自然光が入る側に近づくともそれ以外の空間より少し寒い。

涙をかけられることも冷たい。

全体が、緊張感に包まれており、ここではあまり落ち着くことができない。



コンピューター室のための音楽

静けさが強い。床か、それともパソコンなどの機器類か？音が吸収されていく。

カチカチとタイピングの音が鳴って、立て続けにマウスを動かすスーっという音が鳴こえてくる。ここは冬でも比較的暖かい。

だからか、風情がこれだけたくさんあっても空間に冷たい感じがしないのかも？

この空間で一番緊張が高まる瞬間は、キーが解除され、誰かがその扉を開ける瞬間だろう。

ピーっという解除音に、一斉に意識がそちらに向けられることは、見なくとも、感じ取ることができる。逆も然り



サークルハウス裏のための音楽

外にいくらでも、外ではないような。

換気扇の風圧と機械的な摩擦音が、自身の体の端部を意識させるし、その匂いほどか冷たい

高く聳える NED ホールの外壁とは対照的なサークルハウスの高さから生まれる風の流しは、

換気扇のそれと違って、空を奇妙な形で切り取っている

ホールからは、きゅっきゅつとシューズの擦れる音が聴こえる。

歩いても歩いても落ち着くところがないから、どこかに留まることができない

空間がここにはいるなと言っているような、そんな緊張感。

またここには人がいないと思っているから、誰か来たら少しびっくりしてそちらを見てしまうかも？



にんにく中庭のための音楽

触ったことのない、にんにくオブジェが通年そこにいる。そこに生氣を感じ取ることはできないけれど、
それが中庭という空間に秩序を持たせていて、ここは庭の土地だと、言わんばかりに、
それらを保育していることはわかる。だから入りにくいかもしれない。そのにんにくオブジェに近寄りたいたいのかもしれない。
それと目を合わせないよう、階段に整った庭を踏むと、まるで大学の敷地にいないような感覚にもなる。
庭な空間で、ほんの少しだけ指い？



／

円形講義室前のための音楽

ここは、外のように中の空間。ベンチに座っていると何かを待っている気分になるし、落ち着くことができない。

それは円形講義室から感じるざわざわとした感じと、マイクで大きくなった声のせいもあるかもしれない

ベンチから前を臨めると円形講義室以外にふたつの扉が見える。人が出ていったり、入っていったり、

そういうことが視覚的に想像できる、あるいは勝手にそういう想像が頭に入ってくるから落ち着かないのかもしれない

例えば病院の待合室のよう。

けれど開放的。この空間はどういう空間なんだろうか。



屋上へつながる月照されている階段のための音楽

全体的にやけに細くて、ここが通行可であつたら本当に通ることができるのだろうか？

「月照されている」ということと、周りととはスケールが異なる感じが、この階段の異様な雰囲気を作っているような

例えば、スーパーマリオブラザーズのステージの背景にみる、ゲームのあの背景のように、

行くことはできないけどその外側が存在しているもどかしさと、哀愁を覚える感じにここは似ている

怖い感じもある。



季節が変わって行けなくなってしまった空間のための音楽

こういう狭いところはなぜいつも魅力がある。そこでどんな音が、どんな風に聴こえるのだろうかと思ってしまう。

けれど、このテキストを起こすときにはそこは雪で埋まってしまっていた。

高い外壁に囲まれ、少しばかり光が入りづらいのだろう。どこか寂りある空間である

誰も立ち入っていないことは、雪が証明している（普段も誰もそこに行かないだろうけど）。

この空間におぼえるなんとも、言えない感情はなんなのだろうか「入る。」という言葉を使ってしまうほど、

ここだけが空間として独立している。雪が溶けたら、入りたい



玄関ホールのための音楽

とても天井が高く、高くても広くて落ち着く感じがしている

ここは割と静かで、外につながる二つの出入り口から、時より外の気温と匂いが入ってくる

そうすると、空間全体がより広がりを見せる

門のような空間の辺には、それぞれ別の空間へと続いていく空気がある



1. 房のための音楽

何も知らないで、くっきりと隠れてくる打撃音の発信源の検知さえも振めない。

何か硬いものが硬いものと衝突している感じである。

それらが不規則に響きながらこの空間の中に漂っていた。

それらは廊下の先に開かれた扉から外へ逃げていった

レコーディングのためにここに留まっているがいつまでも慣れる感じはない。



更衣室のための音楽

どこか圧迫感があるが、それだけ落ち着くことができる

ここは更衣室だから、服を脱いでも良い。ここに入った途端、誰でも「服を脱ぐかもしれない」という質を得る

例えば上着だけ脱いでみよう。外からは食堂に遊ぶ学生の声が入ってくる。けれども服を脱げる。視覚は遮られている。変な感覚である。

ロッカーを開けて閉めるたびに、甲高い音が響く。それらの音は外へ響いていないのだろうか？

奥の暗がりに見えるシャワー室はどこか暗い。それでいてどこか静かである



脱獄アトリエのための音楽

歩いてても歩いてても、留まる空間はない。階段を上がり、廊下を渡り、また階段を上がり、廊下を渡り、今度は階段を降りる。その間、常に視界は開けている。

例えば、開けたその視界から、向かいの触れない内壁に目を向けてみると、自分の動きは止まる。東の間の壁と自分の関係ができて、一瞬そこに空間が立ち上がる。

それを繰り返していくと、脱獄アトリエという認識がごちゃごちゃしてくるけれど、清潔感のある、アトリエという空間の見た目はそれを許さない。

エレベーターを使ってみよう。それで一階に戻り、また一から歩いてみる。

先ほど受けた空間の印象とはまた異なる表情を空間がしている。静かで、明るい、それでいて、無残質で、どこか怖い？ 感じもする。人が少ないからかもしれない。

入ったところとは、反対から外に出てみよう。そしてまた入り直す。その景色はまた先ほどとは異なっている。面かたくさんあって、それらに目をやるたびに、空間の表情が変わる。少し早歩きをしてみる。壁に手をついてみる。音によく耳を澄ますと、自分のアウターが落ちる音が、空間に漂っていることに気づく。そして少し寒い。



観覧アトリエ空間の外構のための音型

道路の向きに対して、私は対角に進んで、入り口へと向かう
雑居交差点付近の車の通行音は、その入り口に入る直前まで聴こえていて、
少しこの辺りを歩くと、マンホールから水の流れる音が聴こえる
けれど、大学に入れば、音も見た目も全て大学の空間になる。
かなり下の方で振れているらしく、その音が反響しながら上に登ってくる、
そればかり気を取られていると、今度はそこから離れてもその音が自分の中で何となく聴こえるようになる。



視覚アトリエ前のための音楽

よく耳を澄ますとマンホールの奥底を流れる水の音が聴こえる

それを追っていくと今度は、潮騒の音に耳を奪われる

このなんでもないが、なんでもない空間は不思議である

NII ホール、視覚アトリエ、サークルハウス、連絡路のどこにも属さず、

あるいは全てに属して、ここを通過されるのを待っているよう



新校舎へ続く道のための音楽

渡り廊下にも似た、神聖さと、清潔さを感じる。外なのに、完全に外ではない。
右手に見える白いのが揺れると、余計に風を感じる。そのせいで、空間が広がったり、狭まったりする。
校舎に向かうだけのはずが、どこか気持ちがスーと落ち着く感じがする。
と思うと、やはり同道の低音ドローンが耳に飛び込む。
こういった空間では、あまり観合わないように思うが、それがリアルだ。
けれど、その音源が視覚的にはわからないので、面白いと感ずることもできる。
中は静かだけれども、外からドローンが入ってくる。



展示階段のための音楽

とても幅広い階段を走行してみる。するといつもより階段が多く感じる。
その足の方へマイクを向けてみると、少しばかり鈍い足を音で聴くことができた。
後ろからは冷たい空気が入り、前からはラウンジから響く声が聴こえる。
階段の中間で立ち止まってみると、右手のコンクリートの柱と目が合う。
それによってこの空間がとても開放的なことがわかる。
階段は使わない手すりに手をついてみると、とても冷たい。
降りる側から見てみると、温かに外の景色が見える、光っていて、そこの体が自然に向いていく。



渡り廊下のための音楽

人がいない。ここに入ってくる音はリバーブを得て、その残響を引き伸ばしながら、他の音と混ざって消えていく

常然と並べられた窓からは、同じ形とは言いえないけれど、綺麗に光が漏れている。

それらが合わさって、どこか神秘的な感じを彷彿させるこの空間は、独特な雰囲気を持っている。

無機質で冷たい感じもまた、その雰囲気を醸す要因になっているようだ。



大講堂至楽の階段のための音楽

この階段空間は、いつもカッコつけている。だから、ちゃんとカッコいい感じがする。

階段なのに、少し暗くて、だから階段というよりも、空間という言葉が似合う。

一つの階段から色々な空間に繋がっていく。

ここの階段に足をつける時は、その速度が少しゆっくりのように感じる、マイクを自分の足の方に向けた時、そう思った。

暗いから落ち着くのだろうか。

上を向くと、階段の裏側が見える、たくましいコンクリートのテクスチャがこちらを向いている

少し冷たい感じがするが、それは洗練さ

れている感じ故に生まれているのだと思う。



三階エレベーター前のための音楽

そこすることは、「待つ」ことである。

エレベーターの機械音に耳を流しながら、階数を示す数字の点滅を見ながら、エレベーターが今どこにあるのかを想像する。

エレベーターを動かす機械の見た目やその仕組みはよく知らないけれど、音と点滅は、聴覚と視覚を通してそのイメージを影らせる。

同じくらいエレベーターに誰が乗っているのかも意識してしまう

ここは、狭い、その圧迫感を持った空間が、私に「待つ」ことを意識させる。けれど、窓から差し込む光のおかげで、暗い訳ではない。



大学病院の自販機のための音楽

ジーという機械音と対峙する。対峙していると左手には時折歩く人影が、自分の視界にちらつく。

自販機の前では、それ以外の周りがあまり気ならない。もちろん何を買うか迷ふのに集中しているからでもあるが、

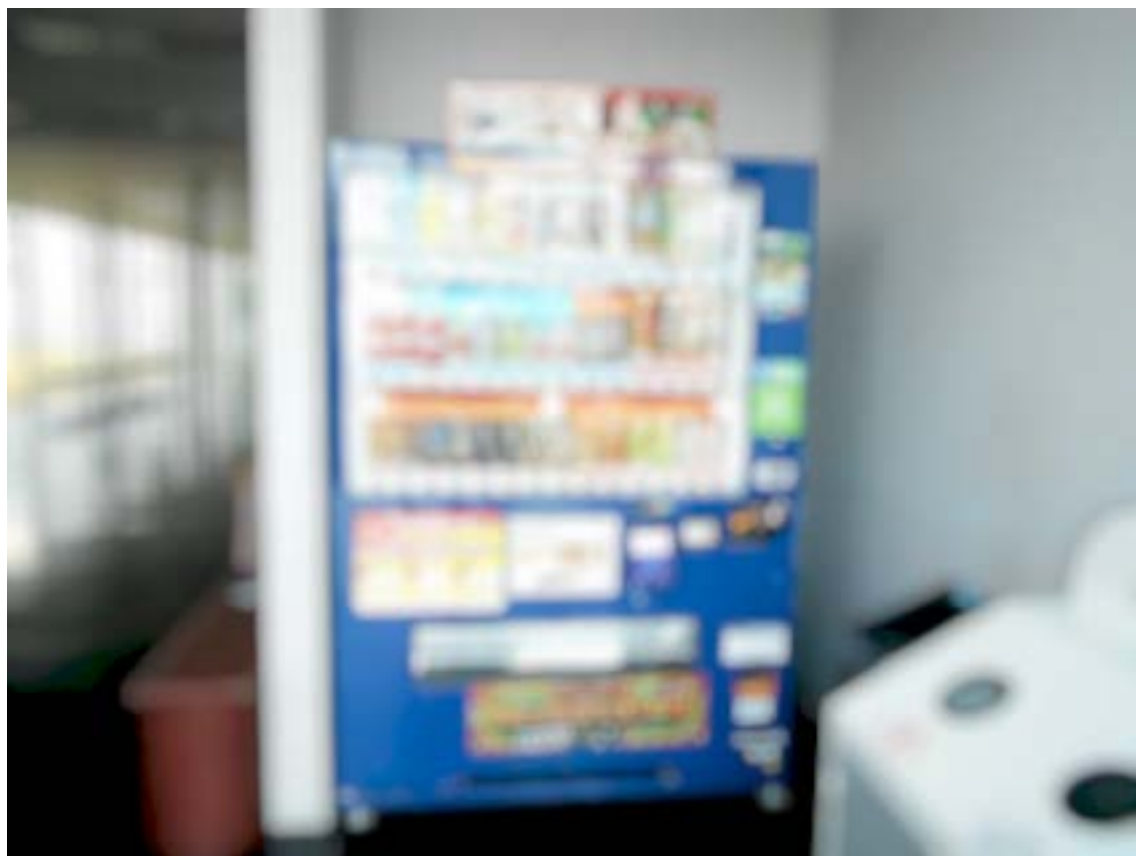
それと同時に自販機が作り出すなんとも言えない空間がそこにあるからでもある

しかし常にあるわけでもない。飲み物を買い、取り出し口から取ったら、その空間は徐々に薄れていく。

自販機の前というなんとも機械的ながら、そういった自己を介した空間が立ち上がる時には、冷たさだけではなく、

そういった自分の意思と連動して作り出される空間がそこにはある

どこか生々しさもある気がした。



更衣室前の通路のための音響

人がたくさんいるけれど、みんな通路として渡っている。そこに留まる場所はないように思う（展示がある時は留まるかも？）

だからあえて留まってみる。自分が留まってみると、意外と足音と話し声で、そこは騒がしいように思えた。

けれど、吹き抜けて、2階へとそれらは消えていくから、やかましくはないような。

歩きながら見える他の空間は、また別の顔をしている。しきりがあるわけではないのに、そこが別の空間と思えるのはなぜだろうか。

この空間はその別の空間の色々な音が集まっている。だからこそ、留まれないのかもしれない。





ふたつの窓のための音楽



Music for my room



(Time for) Kamabocollection

2

(time for) Kamabocollection :disc1



(time for) Kamabocollection :disc2