

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」での、「蔵」で発表した展示作品である。

本作では、蔵の東側に位置する二つの窓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考え。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。よって、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。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、Enoの空間論(空港という空間への規定:会話、ノイズ、死、旅)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。

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。そのため、制作では、まずフィールドレコーディングによって蔵の「ノイズ」を採集し、それらの分解を行う。

レコーディングは、空間の中に、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レコーディングを行う方法で実施した。分解によって、「蔵」には、

これらの環境音があることが確かめられた。

- 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

次に、蔵において、これらの環境音を強調するために、Enoを模倣としたシステムを制作する。制作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を用いて、デスクトップ内で完結する形で行なった。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。

また、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」や「旅」といったイメージを持ち、フレーズが醸す楽曲のモ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。そして、制作した各フレーズは、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。特に、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」の挿入である。

例えば、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。

ドローンの挿入は、その「待つ」を乗り越えるためである。まず、ドローンを蔵における環境音と共存するためのレベルの調整を行う。そして、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い、フレーズ聴きつつも、気づくと最終的にドローンを捉え、またついつい環境音たちも一緒に捉えてしまうというデザインを試みた。

以上によって、楽曲自体の制作は終わった。しかし、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。

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Enoへの批判を乗り越えるため、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ている。

そこには、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。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考えることもできる。

展示という制作中、ふと外へ出てみると、2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」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。本作があることによって、「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。



ふたつの窓のための音楽 2023-10-21



「Music for My room」ではパブリックの最小単位である「私」という個人に着目している。それは「ふたつのための窓の音楽」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」という個人が、どんな環境音を受感し、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。

本作の目的は、「私」という個人を実験対象として、その個人における空間と音楽の調和の探究を行うことである。

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**持続音(ドローン)**を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。

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、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。

前者で記述されたのは、流し続けているド

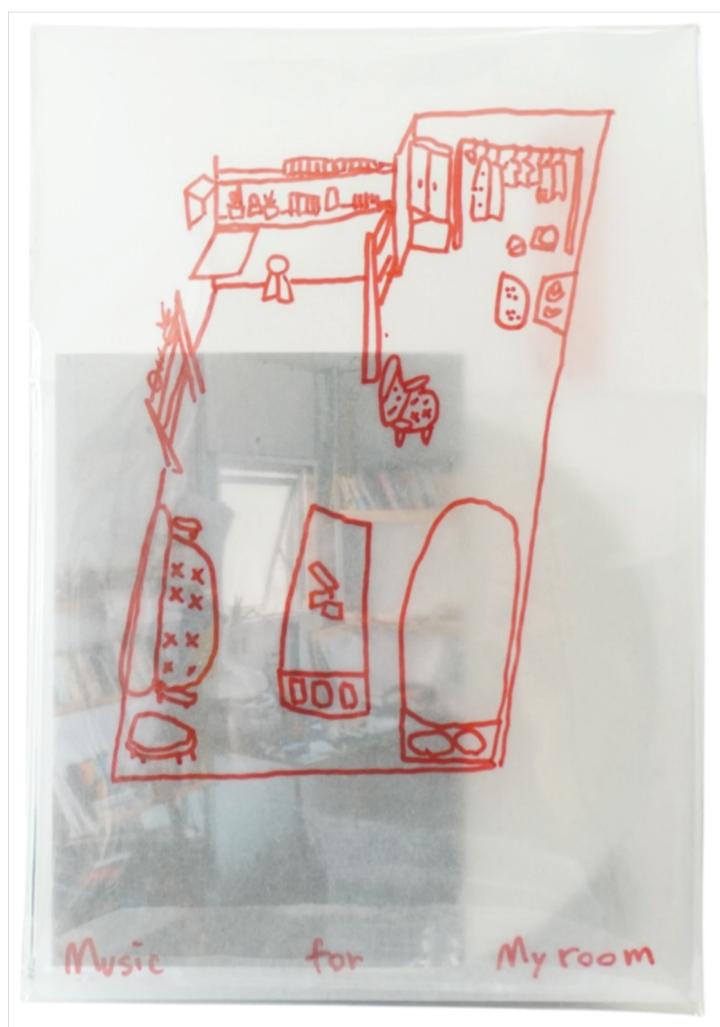
ローンとはやや、音程も質も異なる換気扇の持続音や、窓から入り込む遠近様々な車の通行音、自転車のチェーンが空回る音、大人の話し声や、下校中の近隣の小学生の声、鳥の鳴き声に、同じアパートに住む住人が立てる玄関の開閉音など様々である。

後者では、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**。

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**ことのできるような作品の制作へと向かっていく。それは空間の身体性に着目したAmbient Musicの模索である。

自室の普遍的な状態としてキャプチャしたのは右図である。正確にはここで、**ガットギターを奏している時**である。

Music for my room 2024-01-11



キャプチャした時間に、音として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、写真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、同じく写真中央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を行っている。

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

のための音楽」で試みたドローンの挿入に引き続き、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。

また本作では、**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。そして、その**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**。

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、**Enoのシステムを持つ「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や

拍に、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放棄ではなく、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る即興性を含む、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**。

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2024にて実施した、北雄介+北研究室のプロジェクト「カマボコレクション」における展示音楽作品である。

本作は、これまでの「ふたつの窓のための音楽」、「Music for my room」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・ミュージック作品となっている。また前作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作と本作は異なる位置付けを持っている。

また、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、採集された水の音とその文脈の廃された「ただの音」に変換されてしまったのではないかというものである。

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、疑問そのもの置き換える形で、本作の制作を試みている。

また、制作では、展示空間における本作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 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。

制作の第一歩は、プロジェクトメンバーの協力のもと行った、フィールドレコーディングである。また、その対象は、カマボコ所有者へのヒアリングを含むカマボコ建築内外のあらゆる音である。

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。カマボコ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、鶏と犬の音がせめぎ合っている様子など。

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」へと変換する作業を行う。

そもそも、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のだが、ここではさらに、音声ファイルに示された日時や、音声等の特定の文脈を全て剥ぎ取り、また擬音語を用いて、「ガリガリ」、「トントン」といった区別や、「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、分類を行っていく。

次にこれらのスタディを経て、ただの音となったそれらを、〈展示空間内の時間の流れを作るための音響〉〈展示空間とその外側をつなぐため、または切り離すための音響〉〈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〉の三つに分類し、logic(音楽制作ソフト)上で再配置していく。

これらの音響的役割と、先に述べた、展示空間における本作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、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。

しかし、完全に馴染ませるわけではない。

その役割を果たすためには、この地のサウンドスケープから本作を浮上させる必要がある。そのため、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。その例として、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が挙げられる。

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コンボを使用し、展示空間の四方に隠す

ように設置を行なった。

実際に設置してみると、そのサウンドスケープと本作がどういった関係を結ぶのかが見えてくる。そこからさらに作品に手を加え、完成へと向かっていく。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。

以上が本作品の制作プロセスである。

(time for) Kamabocollection 2024-07-13

