

レイヤード・セッション ～自己と他者の纏れ合う回路としての～

福島諭 (IAMAS 産業文化研究センター (RCIC))

発表要旨：

一般に、自由即興の音楽には、奏者どうしが同じ時空間を共有しながら、自らの態度を即座に決定していくという意識の連なりがある。ここでは、奏者個人が発する（もしくは発しない）音という一つ一つの態度が即興空間のあり方を決定していくことを意味する。音は、奏者自らの判断において自由に演奏することが許されているのであり、その意味で一つの楽器の音は一人の奏者の意識と紐づいている。そのため、複数人が参加する自由即興においては自己と他者が共に音を重ねあうことはあるとしても、自己と他者の意識の境界が滲むことはない。

しかし一方で、1980 年代後半以降、パーソナルコンピュータの普及に伴いテクノロジーを介した、新たな演奏形態の可能性を探る試みも現れてきた。ネットワーク・ミュージックの先駆者の一つと言える The HUB の活動の中には、メンバー 6 名のコンピュータを互いにネットワークに繋ぎながら音響のパラメータを分かち合う即興演奏上の新たな形態も存在する。本研究の目的は、The HUB のネットワーク・ミュージックにみられる、このような特異な状態を参照しながら、筆者らが 20 年以上に渡って「レイヤード・セッション」と名付けてきた、テクノロジーを介した即興演奏の特殊性について新たためて分析を試みるものである。

本発表の構成は以下である。

1. まず、1980 年代後半に見られたネットワーク・ミュージックの先駆者の一つと言える The Hub の活動を先行研究として参照する。次に、筆者らが 2000 年代初頭より行ってきたリアルタイム音響処理を援用した独自の即興演奏「レイヤード・セッション」を試みる Mimiz の活動を対比しつつ紹介する。

2. Mimiz の即興における技術的な特徴と「レイヤード・セッション」を成立させている要因がどこにあるかを詳述する。Mimiz での演奏は、最終的な音響の元となる音素材を作り出す奏者が 2 名、それをデジタル処理でリアルタイムに加工していく者が 1 名というお互いにとって他者の存在がなければ全体が成り立たないという関係性の中で行われる。ここでは 3 名の奏者の自他が混じる回路としての即興演奏の特徴を、3 名がそれぞれ演奏時に意識した事項を各人の記憶をもとに照らしあわせ分析した上で、3 人にとって成功体験がどのような時間に生ずるのかを検証する。

3. 「自らの意思だけでは完了できない」演奏状態の中では、他者の意識を自らに引き入れる必要がある。3 者それぞれの記憶の対比を通じて、全員が肯定的に感じられる演奏時の記憶はより強い演奏体験として残ることが明らかになった。そして、そのような状態は自らの想像を超えるものに巡り合う体験でもある。自己と他者の意識の境界を滲ませ、自己を超えたより豊かな表現に巡り合うための可能性について、「レイヤード・セッション」の実践から検証する。

参考文献：

- Weinberg, Gil. "The Aesthetics, History and Future Challenges of Interconnected Music Networks." International Conference on Mathematics and Computing (2002).
- Gresham-Lancaster, Scot. "The Aesthetics and History of the Hub: The Effects of Changing Technology on Network Computer Music." Leonardo Music Journal 8 (1998): 39 - 44.
- Brümmer Ludger (EDT) "The Hub: Pioneers of Network Music" Kehrer Verlag Heidelberg (2022)
- 福島諭、三輪眞弘 "他者と共に行う新しい創作形態の試み ～《変容の対象》からの展開 ～" 先端芸術音楽創作学会 会報 Vol.14 No.1 2022 pp.30-37