

藤本由紀夫 インタビュー 2017.09.20 神戸のアトリエにて

1. 作品 STARS のタイトルの由来を教えてください。

藤本：星座という意味で「STARS」にしたのですが、それも54曲の中の1音だけが鳴っていてそれぞれまったく関係ないわけですね、関連がないから。鳴ると、タイミングも分からないから、ただ音が54カ所からポンポンポンと出ているだけで、普通に考えればただそれこそ音だけとか、散らばっているように思うのですが、確かに最初は聴いたときは音が一つ一つ点が散らばった状態なのですが、聴いているうちに、ある音をいくつか頭の中でつないでしまうのです。

「タラララン」とか「トタンタタン」とかいうのを、要は割と近い並びの音が偶然入ってくると、それこそ点を三つ重ねて線に頭の中でくっつけてしまうみたいに人間のほうで作曲する能力とか、そうしないと安心できない人間とか、ただ1音全然違う音がばらばらに入ってきているだけでは、やはりそのまま受け止められない。ある程度パターン化した音をパターンとして受け止めてしまうということは、それで作曲しているわけで、人によって違うパターンを作っているかもしれない。

そのときに、そう言えば星座ってそれだなと思って、星は勝手にいろいろなところにランダムに配置しているけれども、人間は別々に見ているのではなくて、形を結んで勝手に羽の形にしたり人の形にしたりして見ているということは、あれも別にそうしたかったのではなくて、そうせざるを得ない。人間は形にくっつけて見てしまうというのがあって、星座というのはあるのではなくて人間が勝手に結んでつくってしまうというのが似ている状態だなと思った。54個の星が空間の中で勝手にまばたいていて、そこにいる人が自分なりの星座を音で作れるということで、その「STARS」という名前を付けたのです。

それは聴いていたら、本当にもう最初からあるようなメロディーとしか思えない音が途中ぐらいから聴こえてきて、パターンが。

2. 藤本さんにとってよい音とはなんですか？

藤本：僕はよく「音に責任はない」と言うのです。いわゆるきれいな音、癒される音、汚い音、うるさい音と言うけど、そういう音はないのだと。そういう表現はすべて受け止めた人の気持ちであって、音がそうではないのです。だから同じ音でも、あるときは不快に思ったり、ある条件の中ではすごく気持ちよくなったり、変わるわけです。

ShugoArts

でも、日常の体験として、ああいい音だなとか、気持ちいいなと思う瞬間はあるのです。それはなんで生まれるかという結局出会い方の問題。出会い方がいい出会い方をしたときはいい音と思うし、たまたま出会い方が同じ音でも悪い出会い方をした場合はなんかちょっと不快な音になるということで、そこはちゃんと気を付けて判断しないとすごく怖いことになるのです。

だから、なんでも静かな環境がいいとか言うけど、静かな環境ほど怖いものはないです。無音の空間はものすごく恐怖で、特に僕は耐えられないほうなので。そういう意味でいうと僕はたぶん音にそんなにこだわりはないと思うのですね。

むしろ空間です。音が、ものすごく天井が高いとか広いところで響いていると、その音を手掛かりに空間のイメージが出てくるとか。だから、やはり音を聴いているというのは空間を聴いているのだと思うのです。そういうのは気配などと言われるけれども、ものすごく空間と密接な関係にあるので、響きです。

3. 音と音楽との間には境界線があるのでしょうか？

藤本：音楽はどこで生まれるかだと思います。オブジェなどを作っていて本当に分かったのは、音楽は聴き手が作っているのだと。音楽を聴いているのではなくてやはり聴く側が作っているという。だから同じ音が流れていても、ある人には音にしか聴こえないかもしれないけれども、ある人には音楽が聴こえていることはあり得ると思うのです。

街中を歩いていると音楽みたいな音の、よく聴いているとすごくリズムミックにドアが「パタン」と閉まって、「トットット」と行って、どこかのドアがまた「パタン」とか、で、車が「ブーン」というのがすごくリズムミックに連なっていたりするのですが、忙しい人はそんなことを聴いていないし、暇な人はこう聴いていたら「あ、うまいリズムだな」と言ってその人には音楽ができていて、そんなことより他のことを思っている人にとっては単に音が鳴っているだけで、結局そういうものではないかと思うのです。

だから、いまだに20世紀初めのシェーンベルクとかああいう人たちが作曲した音楽は、あんなものは音楽には聴こえないという人がいっぱいいるわけですね、音は塊でなんか…(音の塊でしかない)と言うけど、あれも慣れの問題で、別に「音楽じゃない」ではなくて、その人には音楽に聴こえないということだけで、音楽とはそういうものだと思うのです。

ShugoArts

4. 作品がインタラクティブであることについて

藤本：インタラクティブというのは、いまだにそうかもしれないけれども、電子的な機器とかあちらのほうですね、スイッチングでとか。

手を振ると何か反応するとか。

藤本：とか、かぶると、なんか動かすと動くとか、テクノロジーの表現のような分野だけでも。

藤本さんの徹底して。

藤本：徹底しています。

そういうものとは違う何かがありますね。

藤本：だって自分たちの生活はみんなインタラクティブだと思っています。ページをめくるのもご飯を食べるのもインタラクティブ。普通の日常の動作がすべてインタラクティブという。だから、枯葉の上を歩くととっても別に特別なことではないです。みんな経験しているけど、先ほど言ったようにそれを音楽として聴く人はまずいない。音がするのは当たり前でしょうと。だけど、それを室内で枯葉が敷き詰められている。それしか体験する状況でなくなると、やはり聴く側はいつもと違った聴き方をするのでしょうか。自分の歩き方で音の大きさもリズムも変わるということは、実は枯葉の音を聴いているのではなくて枯葉の音を演奏しているのだと、日常で自分が。そういうことに気づくと結局、日常生活をしているというのは実は作曲して演奏している行為と一緒にではないかなと思うのです。

5. 時間というものをどうとらえていますか？

藤本：昔は美術が空間芸術で、音楽が時間芸術という言われ方をしていたのですが、それこそ 20 世紀だからアインシュタインが 20 世紀に生まれてすぐ、時間と空間は別々ではないという時空という考え方になりました。本当だとそれをベースにわれわれはいますべてのことをしていないといけないと思うのですが、いまだにやはり時間と空間というような言い方をしているのはなんだろうと思うのです。僕の中で時間と空間というものの違う要素は、それは時間とは何かではなくて、われわれが受け止める側の問題として面白いなと思ったのは、大学のときの電子音楽の権威の人があるとき「目は積分で、耳は微分なのだ」と言われたのです。

さっぱり分からなくて、たぶん先生も僕の顔を見て、あ、分かってないなという感じで。

ShugoArts

それで、例を示してくれてハッとしたのですが、ビデオを再生しているときのことをまず例にとって、プレイ、再生中は、映像は動いている。音も聴こえている。ポーズボタン、一時停止を押したらどうなるかという映像は止まる、音は消えると言われたのです。

だから積分とは一枚一枚に切って一枚一枚をパラパラ漫画のようにやるわけだから、どこでとつても静止画は見えるわけですが、では音もある時間で止めたら、そのときの音が聴こえるかというのではないのですよ。なくなってしまうという。なぜかという音は微分だから変化がないと存在しないのだと。時間とは結局、変化かというのがそのときで、面白いなど思いました。

だから僕らが時間を感じているのも、何かが変わるから時間があるわけです。まったく環境がずっと一定なら、どれだけ時間がたったかも分からないし、それこそ太陽がずっと真上にあつたら、24時間もなくなると思うのですが、ずっとあつたらひょっとしたら時間という概念が出てくるか。だから、何かちょっと変化、変化度というか、微妙に変化するのか激しく変化するのかわかり受け止めるとき何か。それがたぶん時間というものすごく関係してくる。そういう意味でいうと僕はたぶんその変化に興味を持っている人間ではないかと思うのです。

6. 音の仕事の一方で、言葉を扱った作品を作るようになったのはどういう経緯ですか？

藤本：あれも実は音楽なのです。だから、日本語はほとんど使ってないのです。結局、アルファベットも音符と同じだと思って、AからZまで26個のものを並び替えるといろいろな意味を持てたりします。だから、それはドレミを並び替えるとレミド、ミレドなどとパターンが出来るのと同じで、なんかゲーム感覚で、作曲と一緒にだと思いました。

それがもし日本語だと、やはり持っている意味とかいろいろなことを考えてしまうと思うので、英語だとそういうことを考えずに単なる記号としてやれるという面白さです。それは自分が英語をネイティブにやれたらそういうのもまたそんなに軽く扱えなかったと思うのだけれども、本当に遊びです。

でも、遊びなのだけれども、なぜかAとRとTがくっつくとARTという言葉になるとちょっと特別な感覚を覚えるのが面白くて、言葉ってそういうところが、意味がまったくなくはないし、すべてが分かるかというところでもないというのが面白い。だからちょっと突き放してアルファベットだと出来るのだけれども、でも結果として何か意味が生まれてきてしまうというのが言葉の面白いところだと思います。

ShugoArts

最初に言葉を用いたきっかけはどのへんですか。案外早いですよね。

藤本：たぶんそういうクロスワードパズルみたいなものの延長だったと思うのです。何かの言葉を並び替えたらなんでこの言葉になるのだろうというぐらいで、そんなに言葉を使って作品にしてみようなどということは。もっとそれ以前からの遊びの延長だと。

そうしたらジェイムス・ジョイスとか、レーモン・ルーセルとかもまたやっているかと思って、そしてマルセル・デュシャンが一番ダジャレをやっていたという、そこでまた結びついたので。

そうするといわゆる音を扱うことと言葉なり文字を扱うことは、同じ地平のところから出てきているかもしれないという。

藤本：まったく一緒だと思います。

それは面白いですね。

藤本：「言葉でどういう考えや世界を表現したい」ではなくて「言葉が並ぶことによってどういうものが生まれてくるか」のほうが面白くて。だから、レーモン・ルーセルが B を P に替えるだけで意味が変わるとかいう発想で小説を作るとかいうのはすごくよく分かるのです。

