

日
本
の
電
子
音
楽

目次

第一章 日本の電子音楽

一	川崎弘二	3
	日本の電子音楽	
二	大谷能生	46
	一九五〇年代の黛敏郎について	
三	石塚潤一	62
	豊饒なる音響の海へと船出せよ	
四	鈴木治行	98
	「インターメディア」の時代とその終焉をめぐる	
五	野々村禎彦	118
	宴のあとに残されたもの——七〇年代以降の「日本の電子音楽」	
六	金澤一志	146
	オルタナティブ・ポエトリー——新国誠一と北園克衛	

第二章 インタビュー

一	諸井誠	166
二	湯浅譲二	180
三	上浪渡	200

四	佐藤茂	210
五	一柳慧	228
六	高橋悠治	234*
七	小杉武久	254
八	水野修孝	268
九	嶋本昭三	286
十	上野晃	294
十一	松本俊夫	302
十二	松平頼暁	316
十三	篠原眞	330
十四	江崎健次郎	348*
十五	武田明倫	364
十六	端山貢明	372
十七	和田則彦	392
十八	住谷智	404
十九	近藤讓	416
二十	高橋アキ	434*
二一	長谷川時夫	446
二二	永井清治	456
二三	林勤嗣	462
二四	浜田剛爾	468

第三章	日本の電子音楽年代記	717
第四章	資料	

二五	下山一二三	482
二六	南弘明	492
二七	松本日之春	506
二八	岡坂慶紀	524
二九	吉崎清富	534
三十	助川敏弥	544
三一	坪能克裕	554
三二	嶋津武仁	566
三三	鈴木昭男	582 *
三四	上原和夫	590
三五	藤本由紀夫	608
三六	宇都宮泰	620
三七	尾藤弥生	634
三八	平石博一	644
三九	三輪真弘	662
四十	鈴木治行	686
四一	檜垣智也	706

一	日本の電子音楽主要作品	1083
二	日本の電子音楽主要ディスク	971**
三	日本の電子音楽主要文献	927

索引	1109
----	------

第二章の*は川崎弘二と大谷能生が共同でインタビューしたことを示す。

*＊作成：川崎弘二、佐々木暁

◎本文中にある66-4などの数字は引用文献の番号を示す。

66-4の場合、第四章の一「日本の電子音楽主要文献」に掲載されている一九六六年の第四番目の文献から引用されていることを示す。

藤本由紀夫

一九六〇年代の電子音楽

——一九六〇年代の電子音楽をどのように感じておられましたか。

当時話題になっていてポピュラーだったのは、武満徹の「怪談」と黛敏郎の「カンパノロジー・オリンピカ」ですね。その頃開通した新幹線の車内でも黛敏郎の音楽を流していて、電子音楽は新しいものだっていう感じで、社会的、一般的に話題になっていったものだと思うんです。しかし、どのようにして作っているのか想像しようがない。「禁断の惑星^{註1}」とか

「ゴジラ」とかああいう映画の中で電子的な音が出て来ると、これが未来の音だって思う。それはどうも電子音楽って言うらしい。それぐらいの情報しかなかったですね。ちょうど「鉄腕アトム」のような未来がキーワードのSF物が映画やテレビで始まった頃ですから、未来的なものに憧れて、未来的な音楽にたまたま電子音楽を当て嵌めてしまっただけで、それが将来性のある音楽だって植え付けられてしまったんです。

それと同時に、ビートルズとかのエレキ・ギターのサウンド、電気を使った音楽っていうのもすごく新鮮だったんですね。中学生の頃アストロノーツか何かのコンサートがあって、

一九五〇年 名古屋生まれ
一九七五年 大阪芸術大学音楽学科卒業



今から考えるとギター・アンプとベース・アンプを並べただけの音だったんですけど、こんなにかい音がするのかってことと、足の下から音が聴こえて来る。つまり床が震えるってことにびっくりして、電気というのはすごいと思ったわけです。だから、電気を使った音楽はみんなおもしろいというところが僕のスタートで、現代音楽の中でも特に電気を使った音楽に興味を持っていて、それと同じようにビートルズとかも同じ土俵で追いかけていたんです。

——当時、電子音は新鮮な響きとして感じておられましたか。
ミュージック・コンクレートで作った効果音はアニメーションやコマーションでも使われていて、結構ポピュラーだったと思うんですよ。鉄腕アトム^{てつぷん}の歩く音とかも、誰も新しい音とは受け止めずに普通に日常に入っていましたね。あの時代はあるところに前衛があつて、それが次第に一般に普及して行ったんじゃないくて、コマーションとかマンガとか映画とかが最先端だったんですね。「怪談」や「カンパノロジー・オリンピカ」はメジャーなところに出ていたので、みんな経験していたはずですよ。

だから、こんなものがあるのかっていうショックはビートルズとかのほうが大きかったですね。そのあとにポップ・アートが出てきますから、電子音楽は置いて行かれちゃったん

じゃないかな。それからテレビ文化になって行つたし、映画も雑誌もいっぱい出て来て、シングル盤も安くなつてどんどん買えるようになって、メディアのほうが最先端になって行つた。だから、電子音楽は前衛だとも変わったことだとも思つていなくて、すぐマイナーなことだと思つていましたね。ラジオで電子音楽が流れていたとしても、誰も驚いてはいなかったと思うんです。逆に今のほうが聴いて驚くと思うんですよね。こんなことをやっていたのかつて。

——大阪芸術大学電子音楽スタジオ——

——大阪芸術大学音楽学科に入学された経緯についてお話し頂けませんか。

電子音楽は未来のものだから、すばらしい立派なもの、知的なものっていう風潮があつたので、電子音楽をやるのが正当化されるようなイメージがありました。でも、電子音楽だけに興味があつたわけじゃなくて、実験映画祭を観て友達と映画を作ったりしていて、機械を使つてものを作るっていうことへの興味のひとつとして電子音楽があつたんですね。

——大阪芸術大学の電子音楽スタジオについてお話し頂けませんか。

一九六八年に大阪芸術大学にスタジオを作ることになって、

その基本はNHK電子音楽スタジオと一緒だったと聞いているんです。でも、カールハインツ・シュトックハウゼンが来日した時に指摘されたことを、大阪芸術大学の電子音楽スタジオに応用しているみたいですね。例えば、NHK電子音楽スタジオの発振器は、一台で正弦波や矩形波を切り替えていて一緒に使えない。だから大阪芸術大学では発振器を増やした。それから、この当時のNHKは空間のこともまだ考えられていなくて2チャンネルだったので、マルチチャンネルにしないというシュトックハウゼンの指摘を受けて、空間に対応したスタジオが作られた。

ですから、大阪芸術大学の電子音楽スタジオにはNHK電子音楽スタジオでハンドメイドで作られた機械が多かったですね。スタジオの機材は、発振器とかフィルタとかエフェクタ類が埋め込まれているラック、あとはテープ・レコーダーなんです。マルチトラックのテープ・レコーダーは最初入ってなくて、ほとんどモノトラックか2トラックですから同期が取れないんですね。どうしていたかと言うと、十台ぐらいのテープ・レコーダーを一度に再生して、リアルタイムでミキシングしてマスターに録るといやりかたをしていました。

特殊な機材には「アイコン」にも使われた30チャンネルのフィルタ、あと、可変速のテープ・レコーダーがあって、普通、

テープは38 cm/秒の速度で回るわけですけど、これは上は76 cm/秒から、下は2.4 cm/秒まで連続的に変化できるもので、ものすごい威力を発揮したんですよ。発振器が少ないですから合成音なんてちゃんなものしか作れないのに比べ、現実音を録って可変速のテープ・レコーダーでグリッサンドを作ったり、逆回したりするほうがおもしろい音を作れたんですね。あとはスタジオの真ん中に音声卓、周りに三菱の大きなスピーカーが十台ぐらいごろごろしていました。

——当時、講義などを受けられた講師の方々についてお伺いできますか。

大阪芸術大学が音楽工学科を新設するために、ハードとしてまずスタジオを作って、それから塩谷宏さんを専任に呼んだんですよ。上浪渡さんとどちらかにという話があったそうなんです。結局塩谷先生が来ることになり、上浪先生は月に二回授業をやるという格好になりました。スタジオはNHKの設備を応用したものですから、適任者は塩谷先生の他にいなかったと思うし、上浪先生のようなあの当時にあれだけの情報を知っているという人もいなかったから、ハードの人が行くか、ソフトの人が行くかということだったと思うんですね。

——実際にスタジオで作品を作る時は、どのような手続きで

行われたのでしょうか。

手続きも何もないですね。勝手にやれっという感じで、僕は三期生なんですけれど全部あわせても二十人ぐらいじゃないんですよ。当時はまだ今みたいに音楽をやる人が機械をさわるなんて信じられない時代で、来ている人は理科系の人が多かったんですね。だから音楽をやったことがないっていう人とか、医学部に行こうと思っていた人とか、そんな人ばかりだったからおもしろかったですね。僕みたいに音楽に興味があつて入った人は割と早くに辞めて行っただけですよ。あの頃はどんな時代が動いていたから、逆に音楽をやりたい人は外に出たほうがすぐに仕事ができるっていう時代だったんですね。

大学紛争のあとで、大学を卒業することに何の意味もないっていう時代でしたから、スタジオを使うのに競合する人があまりいなかったんですよ。僕は機械にさわれるっていうのが嬉しかったわけですけども、電源の入れ方すら分からないわけで、いきなり作れるわけじゃない。まずは、塩谷先生や先輩のやつていることをじっと見ているしかないわけですね。最初は外に録音しに行ったりとか、スタジオで録音するのを手伝って、そうやってコードの繋ぎ方、巻き方とかを覚えて行って、その次に自分で録音する時に覚えたことをやって

みるというやりかたでしたから、メソッドなんてなくて、取り敢えず使い方を覚えないと始まらない。だから、何を作ろうというよりも、取り敢えず使うっていうことが大変でしたね。

——塩谷宏氏から具体的に教わったことにはどのようなことがありましたか。

何も教えてくれません。何をしなさいって一度も言われなかったし。亡くなられたので憶測でしかないんですが、塩谷先生は電子音楽に未来がないっていうのを分かっていたんじゃないかと思うんですね。だから電子音楽の作り方を教える意味がないっていうことなんです。その時に塩谷先生が教えようとしていたのは、位相、フェーズの問題だったんです。偏微分係数とかを使ったら難しい講義で、何でもかんなことをやっているのか意味が分からないんですね。あとから分かって来たんですが、位相って言うのは空間のことだったんです。

その当時の電子音楽の理論では、位相がずれても音は変わらないっていう言い方をしていたんですね。それに対して塩谷先生は、位相のずれは分かる、同じ波形でもずれることによっていろんなものを人間は関知している、ということをおっしゃっていました。位相がずれるっていうのはどういふことか

と言うと、空間的にちょっと離れたら、一秒間に340 m音は移動するから、時間的に音はずれてしまうわけです。ということは、空間を考えないといけない、波形だけ考えていてはいけないということを理論的に言おうとしていたんだと思うんです。

すべての音はフーリエ解析で正弦波に分解できて、逆に電子音響による正弦波の積み重ねですべての音が作れるという理論があったわけですが、現実の世界は空間的に音があるわけだから、そこに位相っていうファクターを盛り込まないと成り立たないっていうことを僕らに言おうとしていたと思うんです。でも、僕らの頭で理解するのは無理な話で、具体的なことを教えてくれずにそういうことだけを言われても、何のことなのか分からなかった。

その後、新しいスタジオを作る時に、壁面全面のマルチ・スピーカーっていうプランを塩谷先生は出していたんですよ。何十個か何百個、一音源一スピーカーだと思うんですけど、壁一面にスピーカーを埋め込んで、それをコンピュータで制御するという。スピーカー一個から音が出て来たら位相は一緒ですけど、二つのスピーカーがちょっとずれるだけで、そこに位相ってものが出てきますよね。だから、理論的には繋がっているんですよ。

——大阪芸術大学電子音楽スタジオで制作された作品の発表はあまり行われなかったようですが、その原因についてどのようにお考えですか。

日本万国博覧会の時が電子音楽のハイライトだったから、これから音楽はこうなって行くんじゃないかっていうので、大学もそういうセクションを設けて行ったわけですが、そこを誤解だったんですよ。そして、当時の各地の大学に設置されたスタジオはMoog一台とテープ・レコーダとスピーカーぐらいで、もう電子音楽スタジオって名前を付けていたと思うんです。当時のMoogシンセサイザー^{註3}って言ってもちゃんなものだし、その後のローランドのSystem-100^{註3}なども、今でいうカシオトーンみたいなものなんです。だから、スタジオで制作したっていうよりも、ここに機械があったからやっていたっていう人が多いと思うんですよ。ケルンの西ドイツ放送局の電子音楽スタジオみたいに、電子音楽スタジオから作品を作ったっていうのは、日本だとNHK電子音楽スタジオぐらいしかなかったんじゃないかと思うんです。

僕なんかもそうなんですけど、一九七〇年頃は現代音楽自身に対して何の可能性も見出していなくて、電子音がラジオから流れて来るだけで古くさかった。というのは、それこそビートルズの「サージェント・ペパーズ・ロンリー・ハー

「ツ・クラブ・バンド」なんて聴いてしまうとそっちのほうが
ショックで、新しいものを知りたいと思うとそれはロックだ
ったんですね。そうすると、電子音楽スタジオで電子音楽作
品を作ること自身が古くさい感じだったんです。

でも、自分で作ることはすぐおもしろくて、電子音楽と
いう形で作品を作るということは一切考えず、もっと思い
な使い方ができるだろうっていうことで、映像とかと音をあ
わせるというのをやっていたんですよ。大阪芸大のいいと
ころは、総合芸術大学ですから映像学科とかいろんな人達
がいる。僕なんかドロップ・アウトしていたから、他の音楽の
授業なんか出ていられないんで食堂にいてぼーっとしてい
ると、各学科からそういう落ちこぼれた人達が集まって来るわ
け（笑）。その人達と何かやろうってことになって、映像の
人はフィルムを持って来るとか、ロックをやっている人はギ
ターを持って来るとか、そのうち舞踏の人が来たりとかコミ
ューンのな状態になって来て、僕はその中で即興演奏をやっ
ていました。

入学当初は音階さえ作れなくて、サイン・ウェーブを録音
して、それを可変速のテープ・レコーダを使って速度を変え
て、更にそれを貼り合わせて音階を作っていたぐらいです
から、他の人の演奏に対抗できるように鍵盤の形にマイク

スイッチを並べて音階が出るような機材を自作したりとか、
ピアノやサックスを吹いている人の音をマイクで拾ってリン
グ・モジュレータにかけて変調させて戻すとか、テープ・レ
コーダを使ってフィードバックさせてエコーを付けるとか、
そういうことをしていましたね。

だから、大阪芸大のスタジオは作品っていうものは作らな
いということを問い直していた場だったと思うんですね。塩
谷先生がいつも言っていたのはファンクションっていうこと
で、機材の繋ぎ方なんか教えてもしようがない。例えば、テ
ープ・レコーダは何のために使うのか、記録のために使うの
か、それとも変調のために使うのか、ということではファン
クションが変わる。まず、何のために使うかっていうことがは
っきりしていないと駄目だ、どういうファンクションを持っ
ているのか、それはすべての音楽にも当て嵌まるはずだ、っ
てことをものすごくうるさく言われたんですね。

——上浪渡氏による講義はどのようなものだったのでしょうか。

上浪先生は毎月二日間、レコードを聴かせっぱなしの授業
をやるんですよ。君たちは、歴史を知らなくていい、今の音
楽を聴かなければいけない、分かったとか分からないとかそ
んなの関係ないから、取り敢えず聴いておきなさいって言う。

タイトルだけ黒板に書いてレコードを流してあとは何も言わない。じっとしているだけで。あれはすごい教育だったなと思います。塩谷先生も上浪先生も電子音楽を作るなんていう時代じゃないだろうって感じていたからね。ロックとかのほうがすごいし、僕は映像とかをやる人達と一緒にやるのがおもしろくて、電子音楽に対する興味なんか全然なくなっちゃいましたね。ですから、人を育てていたと思うんですよ。電氣的なテクノロジーに囚われちゃいけないって。だから、お祭りに行ったら録音して来いって課題が出されて、笙とか箏樂を実際に自分で音を出すと電子音なんかよりものすごく魅力的な音があるから、そっちに興味を持って雅楽や尺八、伝統音楽に行った人が多いんですよ。それを塩谷先生は後押ししてくれたんですね。

——一九七〇年代後半 ノーマル・ブレイン——

——卒業後、大阪芸術大学に教員として在籍され、七ツ矢博資氏や塩見允枝子氏の電子テクノロジーを使用した作品に協力した経緯についてお話し頂けますか。

七ツ矢さんは、大阪でいわゆる現代音楽を定期的に発表する会のために、電子音楽スタジオがあるからこういうことをやってみたいって言われてやったと思うんです。だから純粋

な電子音というより、楽器の音を拾って変調させるっていうのが多かった気がしますね。七ツ矢さんがイメージしている音をどう作ったらいいかっていうことだから、どっちかと言うと職人的なものです。

塩見さんのは「バラセリーニ」っていう、ソプラノとピアノとテープのための作品で、バラセリーニっていう言葉を解体してテープを作って欲しいって言われて、言葉をバとかラとかに解体して、ループをいっぱい作ったりエコーをかけたりにして作りました。塩見さんは電子音楽スタジオには一度も来ていないんです。で上がったテープをスタジオで再生して、電話を通して聴いて貰った記憶があります。電子音楽スタジオで作る意味なんか何もない。そんな時代ですよ。

——この頃、演奏会で自作を発表してらっしゃったのでしょうか。

七〇年代の終わりに、どこかの現代音楽のコンサートにとんでもないやつを出したんです。ホワイト・ノイズを30チャンネルで切って、二〇分かけて全帯域までPA用のスピーカーを使って大音響で出すっていうのをやったんですけど、二〇分ノイズだけなんでみんな耳鳴りになっちゃって（笑）。ノイズなんだけどその帯域ごとに細かくフィードバックをかけているから大音量でないと駄目なんですよ。

あと、初めてオルゴールを使った「複製と拡大」っていう作品があって、それはまず最初ステージに出て行って、オルゴールを開けて、一回引っ込む。会場には生のオルゴールの音だけが聴こえていて、一分ぐらいしたらラジカセを持って行って、後ろの棚に置いてスイッチを入れると、オルゴールの音を録音したものがラジカセから流れて来る。また引っ込んで一分ぐらいしたら、会場のPAスピーカーから速度を落としてリング変調をかけたオルゴールを巻く音が流れて来る。オルゴールの音が最初に鳴る時に、ホリゾントにラジカセの映像のスライドが映るという作品で、それは気に入っています。いつかまたやりたいと思っています。

——そうした作品は、最近の履歴には掲載されていませんが、現在の活動とは異なるので削っているのでしょうか。

全然違いますね。今までの僕のカタログって美術のカタログなわけですね。だから、いわゆる美術のフィールドの中の発表歴に限った、展覧会歴というわけです。ファンクションってことで言えば今でも同じ表現をやっている、その道具が違っているだけなんです。展覧会歴っていうのはどっちかと言うとファンクションの歴史じゃなくて道具の歴史なんです。ね。いつどこで、ということだから、何をやったかなんて問われていないわけです。

——ノーマル・ブレインについてお話し頂けますか。

ロックは七〇年代の初めはおもしろかったんですが、七〇年代半ばになるとだんだん下火になって行って、ビートルズも解散しているし、その頃はアメリカのウエストコースト的なもの、フュージョンみたいなものばかりだったから、全然興味を持ってないし、電子音楽のほうももうやることないわけで、アルバムをずっと買っていたデイヴィッド・ボウイもつまらなくなってきたなと思っていたわけです。

しかし、七〇年代後半になって「ロウ」^{註5}を聴いたら、チープな感じでこんなものでアルバムを作ってもいいのかわかっていうことと、セックス・ピストルズの構築しなくても構わないっていうことをめちゃくちゃおもしろく感じたわけです。そうしたら、スタジオでもっとラフに作れるようになりました。その頃はローランドのSystem-700^{註6}とかがスタジオに入っていましたし、シークエンスもあったからテクノ的なものは簡単にできるわけです。手軽にどんどん作っているうちに、簡単に作るのがいいと思うようになりましたね。

その頃、阿木譲っていう人と会って、たまたま彼が「ロック・マガジン」っていう雑誌を出していたんですけど、その雑誌の付録のソノシートのために曲が欲しいって言うんですね。機材は家に揃っていたので、たまたまテレビでやってい

た「セサミ・ストリート」をラインで入力して、フィルタで切っただけの作品とか、語学の放送をいじった作品とか、そういう作品の作り方をしているとすぐ四、五曲できちゃわけます。それで、カセットに何曲か入れて阿木さんに渡したら、これでLPを作ろうって話になってアルバムを作ったんです。何かを重ねて作って行くっていうやりかたじゃなくて、すごく気楽になった頃でしたから、七〇年代の終わりはすごく音楽が好きになった。でもそれはそういうふうにできるようになったっていうハードの問題だと思うんですよ。

そうこうしているうちに、ウォークマンが発売されたり、カシオトーンが小さくなって行ったり、もっと音楽がチープにできるようになって、そっちのほうが僕にとっておもしろくなって行っただけですね。その流れの中で、DXデジタルとかデジタルの機材が出て来んですが、僕の場合はそっちに切り替えがでなかったんです。アナログをやっていた人がデジタルに切り替えるのって、一度自分を捨てなきゃできないんですね。なまじっか十年ぐらいアナログでやって来ていたから、そっちの作り方とか構築の仕方があってデジタルのほうの操作にすんなり行けなかったんですね。それと、デジタルが出て来た時に、これで何かすごいものができるってメディアが騒いでいたけれど、電子音楽スタジオですごいものができる

るっていうのが間違いだっていうのが分かっていた時期だから、すごく嫌気が差していたんですね。デジタルに切り替わったからと言ってどうなるんだ。十年前と一緒にじゃなかったって。

—— パーソナル・コンピュータ ——

—— 当時のパーソナル・コンピュータは使っていませんでしたか。 ——

その頃のコンピュータは、BASICでプログラムを組んで、コンピュータ自身の発振器で音を出すのがやっとという時代で、最初はランダムに音を出す、次は頻度で音を出す、というようなことをずっとやって行くと、結局は人工知能的っていうか、シンセで自然の音を作るような感じになってしまう。それは違うんじゃないかと思っていて、例えばミニマル・ミュージックを作ろうと思っても、あれはすごい演奏の技術が要るわけで、その部分をコンピュータ・プログラムでやっても、スピーカーから出て来る音っていうのはつまらないわけです。だから、コンピュータで作った音楽を人前に出すのは恥ずかしいことで、ものを作ることより、こういうアルゴリズムでどういうものが出て来るかっていう自分の考えをリアルイズすることについてはすごくおもしろい機械だけど、それを人に見せる、聴かせるっていうこととはグレートが違い

過ぎるって思ったんですよ。

オルゴールを使った作品だと、オルゴールがどういうものかみんな分かっている、歯を折ると残った歯の音しか出ないっていうのも分かる。それを幾つか並べていうのも分かるけど、実際にその場所で聴いてみないと分からない。無理矢理に聴かせないと意味が出て来ない。そういう作品は外に出す意味があると思うんだけど、コンピュータを使って、音源はあくまでもレディメイドで、出力はスピーカーでっていうものをステージでやって何の意味があるのかって思うわけです。結局はさっき言ったファンクションなんです。機能は何だっという時に、僕にとっては機能でいったらオルゴールもコンピュータであって、コンピュータがないからオルゴールでやったわけじゃなくて、どちらが優れているかと言ったら僕にとってはオルゴールのほうが優れているんですね。ただにコンピュータはオルゴールに追い付けないと思っていて、コンピュータを使う、使わないとかいうことは意識したことがないですね。

——ラップトップのパーソナル・コンピュータの進歩で、コンピュータを「楽器の一つ」として扱える人が増えて来ていると思いますが、現状をどのようにお考えになりますか。

それは当然ですよ。テープ・レコーダーができたからミュ

ジック・コンクレートができるというようなことです。だから当然、コンピュータが変われば音楽も変わる。それは当然なんですけど、問題は誰が作っているかということですね。

コンピュータ・ミュージックとかっていうけど、アーティストはハードを作っている人、プログラムを作っている人だと思っんです。アーティストっていう価値観も変わって来いて、最終的に音を出している人が表現者だっていう考えがおかしい。たまたまそのプログラムを使って出した音は、音を出した人の作品になるのかどうか。そういうところまで解体していかなければおかしいと思うんですよ。

昔ながらのモーツァルトと一緒のシステムで、ラップトップを持ってステージで平気で演奏していて、何でコンピュータなのにわざわざステージにいないといけないのか。ライブで、ステージがあって、お客さんがいて、っていう構造を変えようとしなのか。音響的にはステージにいない方がいいが関係ないわけで、そういうものは必要ないと思うんですね。僕はそういうところでやる気はないから、例えばギャラリーだったらある時間にお客さんが集まる必要がない。ある時間にそこで自分なりの音楽を体験して行くことができる。それは、コンピュータを使っても使わなくてもいいわけで、コンピュータを使うんだったらむしろそういうほうが正しい

と思う。

——電子音楽の作曲の経験は、のちの創作に影響を及ぼしましたか。

スタジオではいちいち機材を繋げないと音が出ないわけで、一つの音を出すにしても、頭の中で設計図を組み立てないと音が出ない。スピーカーをどこに置くか、何チャンネルにするか、といったことを考えて組み立てて行くわけで、こんなイメージの音を作ろうというんじゃないで、土台があった上で組み立てて行かないと作れないシステムだったから、僕自身のものを作る姿勢もそのようになったと思うんです。これが駄目ならこっちで行けるんじゃないか、これはどういう意味を持つか、必要ないものは何で、必要なものは何か、っていうファンクションの考え方は今でもそのままですね。

例えば、オルゴールでもただそれを使うっていうことじゃなくて、何に使っているかということですね。今は、オルゴールは音を出さずにただ動かすメカとして使っているわけですから、回転という機能以外はオルゴールの機能は何もなくなっている。そうやって作っているの、オルゴールじゃなくてモーターでも構わない。つまり、システムを構築するのが表現だっていう考えは変わらないですね。だから、僕にとってはどこでやるかっていうのもすごく大事なことで、ギ

ャラリーでやるか、人の家でやるか、美術館でやるかで当然変わって来る。CDにしたら、マルチメディアのプログラムにしたら、インタラクティブにしたら、また変わって来る。体験するところまでを繋ぎ合わせて行くっていうのは、道具が変わっているだけでまったく変わらないですね。

塩谷先生はそういうことを具体的に教えてはくれなかったけれど、逆に、具体的に教えてくれなかったから、自分で考えなきゃならなかったからできたっていうことにすごく感謝していますね。あの時に具体的に教えられていたらそれしかできない、応用が利かない、機械が変わったらまた一からやり直しになる。そうじゃなくて、何の意味があるのか考えてあるものがなくても別のもののできるんじゃないかって考える。そういう意味で、僕はずっと変わっていないですね。

——現在、旧来の演奏伝統を離れた、口承的な要素抜きではリアリゼーションが困難な作品、例えばデイヴィッド・テュードアのような作品を今後どうやってリアリゼーションして行くのかという問題があると思います。もし遠い未来に自作がリアリゼーションされるような場合、どのような形が理想なのかお伺いできますか。

さっきの話に戻りますけど、ファンクションなんですね。機械が変わっちゃったら意味がないリアリゼーションだって

あるけど、百年後に百年前の機械をもう一度作ってリアリゼーションするんじゃないかって、何を考えてこのようにしたのかっていう、そのコンセプトをリアリゼーションするのがいいと思うんですよ。自分にとって参考になっているのは、マルセル・デュシャンのメモなんです。僕は昔あれで音楽を作ったりしていたんですが、結局あれは解説になって行くわけで、そういうものが残されていれば、人それぞれの解説の仕方があるということがあるんじゃないかな。

僕もずっと自分の作品についてのメモを付けていて、それはすごく溜まっているんですけど、多分それを見たら分ると思うんですよ。それは五線譜みたいなきっちりしたものじゃないから、考えだとか図だとかをトータルして行くと、

この時期にこういうことを考えて、こういうことをやろうとしていたのかっていうのが分ると思うんで、それでいいと思うんですよ。ものの作り方なんて僕の場合レディメイドだから説明する必要はない。でも、どういう構造で作っているかとかいうことは、ちゃんと説明しないと分からない。誰も聞かないんですけど、実は結構綿密にやっているんですよ。それは実際にオルゴールの歯を調べれば分かることなんです。どう作っているかという計算なんかも全部書いていますからね。

二〇〇〇年九月 Workroom (大阪)

【註1】一九五六年日本公開、MGM製作の

アメリカ映画。音楽はリース&ベーパー・パロン夫妻。

【註2】小杉武久「アトム」の「ビョッ、ビョッ」という音は、たしか前もって録音しておいたマリンバの「ボン・ボン」という音のテープを手廻しして(略)それにテープ・エコー(デ

イレイ)をかけて出来ていたように思います(9019)

【註3】一九七五年に発売されたシンセサイザー。

【註4】一九六七年にPatophone Recordsから発表。

【註5】一九七七年にRCAから発表。

【註6】一九七五年にプロトタイプが発表さ

れ、一九七六年に発売されたモジュラー型のシンセサイザー。

【註7】一九八三年にヤマハから発売された十六音ポリフォニックのFM音源シンセサイザー。

【註8】同じ曲のオルゴールを四つ並べ、オルゴールの歯をそれぞれ異なる場所で折り、同時に音を鳴らして「曲の

『分解』とそのちぐはぐな『結合』(98126)を試みた、一九八五年の「サンライズ・サンセット」以降、多くのオルゴールを使用した作品を発表している。