

逆シミュレーション音楽とは何か

What is Reverse Simulation Music?

三輪真弘

Masahiro Miwa

私が提唱してきた新しい音楽の方法論、「逆シミュレーション音楽」が2007年プリ・アルスエレクトロニカでゴールド・ニカ賞を受賞した。本稿ではこの方法論そのものについて、またその背景となる近・現代の西洋音楽に対する筆者の認識をまとめてみようと思う。それはまた最後に引用した、この方法論に対する批判への返答でもある[1]。

メディア・アート

録音されたものを再生することによって聴かれる「音楽」、それは人間が創り出した何らかの作品であることは確かだとしても、音楽ではないと私は考えている。それはちょうど写真が絵画ではなく、映画が演劇ではないのと同じで、そのあり方において本質的に異なっているということだ。もちろん、これを言葉通り受け取ったら、現在「音楽」と呼ばれているもののほとんどが「音楽」ではないことになってしまうわけだが、その通りである。録音された作品は、ただひとつ「音波に関わる」ということだけが「音楽」と似ていても、ほかは何ひとつ「似ていない」。それは人間の歴史にとって前代未聞(!)の出来事なのだ。だとすれば、その本質を捉えようとしても「音楽」の伝統や知識は役に立たないということでもある。

むしろ録音された作品を考えるうえで参照すべきなのは、写真や映画などの「記録・再現表現」一般のほうだろう。そして、それらがジャンルとしてきちんとその名称を与えられているように、スピーカー/ヘッドフォンを通して鑑賞される録音された作品を「録楽(phonography?)」と私は名付けようと思う。この録楽も含め、それらは複製可能で、現代ではさらに

高速転送や配信も可能な点でも共通しており、それらをまとめて「装置による表現」、あるいは芸術ならざるものとしての「メディア・アート」と呼ぶことにしよう。

メディア・アートという言葉自体は視聴覚に関わる装置、すなわち写真や蓄音機が生まれてから約100年後に、それまでのテクノロジーには未踏の領域であった頭脳の機能、つまりコンピュータが実現してから使われるようになったものだが、人間の認識・知覚に関わる装置の使用という意味で、すでに100年前からアナログ技術による、今でいう、メディア・アートは準備されてきたのだと私は考えている。

作曲と演奏

ところで、西洋音楽にはほかの文化にはない特異な習慣がある。それは「記述される音楽」という伝統である。楽譜というメディアを介して音楽を創る人と実際に奏でる人が区分され、そのおかげで「同じ」作品が何度でも再現可能になるのである。それは、ある意味では演奏家をまるで「再生装置」のようにみなす発想でもあるが、作曲家が書き記した単なる「音楽の設計図」に「解釈・演奏」の専門職人が人間の魂を吹き込む作業を何度でも可能にする、極めてよく考えられた制度とも言えるかもしれない。この伝統制度が混乱してしまった出来事として、作曲家自身が最終的な音響まで創りあげるミュージック・コンクレートや電子音楽の歴史がある。それらは現代音楽の新しい領域として期待され、少なからぬ著名作曲家たちが一度は手がけながら、創られた作品のほとんどがお蔵入りになり、現代の「コンピュータ音楽」もまた、いまだに少数派であり続けているという事実のことだ。本来ならば、作曲家は新しいテクノロジーによって、聴取可能なあらゆる音響を手中に収め、歴史上初めて「人力」による「不完全な」リアライゼーションから解放されたはずなのに、けっして当時夢見られていたような理想郷は訪れなかった。なぜなら、それは楽譜という西洋の