

## 第34話 スタジオ夜話（番外編）

### サウンドドラマの制作

#### ☆はじめに

年も開け2月になりました。読者諸先輩、皆様におかれましては、お仕事も軌道に乗りはじめたことと思います。まだまだ寒い日が続きます。ご健康、ご発展を心よりお祈り申し上げます。さて「スタジオ夜話」新年2回目です。前号VOL196で解説しましたように、今回からキッチリと内容を整理してお話してゆきます。

今回は番外編「サウンドドラマ制作」です。前号での分類でいうとカテゴリー①音創りの根幹に係わるお話になります。少々ややこしく面倒くさい、また現場でご活躍している皆様には理屈ばい、どうでもよい話かもしれません。制作予算やスケジュールなどは全かけ離れたお話です。筆者の「音制作」に拘わる基本的な姿勢、「スタジオ夜話」のベースとなり番外編「サウンドドラマ制作」もこの考え方を元に展開しています。今回の「スタジオ夜話」読み飛ばしてもかまいません。ご面倒でなければお付き合いをお願いいたします。

\*近代から現代までの芸術

20世紀に入り芸術（Art）はその解釈が多岐にわたる芸術的（Artistic）なものも含めて、またその活動や運動も作品自体と同等の価値観あるものと定義されるようになってきました。20世紀以降現在でもこの考え方が主流となっているようです。（筆者？）

\*アンディ・ウォーホル

1928年8月6日生 ピッツバーグ出身  
アメリカの画家・版画家・芸術家でポップアートの旗手。  
作品：キャンベルのスープ缶やマリリンモンローの版画などが有名。映画製作なども  
出典（Wikipedia）

\*マルセル・デュシャン

1887年7月28日生 フランス出身

#### ★「サウンドドラマの成り立ち」創作作品とは何か？

いきなり面倒くさい話です。今まで数多くの美学、芸術学、哲学などの解説書？で創作活動の本質に、また作品の意味などについて説明しています。しかしこうしたもの「芸術」？について確たるものは今日に至るも曖昧なままです。「芸術とは何か？」ということは数多くの人々が歴史の中で様々な考察をしながらも曖昧にしてきたものであり、その定義というものはいまだにハッキリとしていないことはいまでもありません。しかし筆者にとって作品制作というある意味リアリティある問題を前にして曖昧なままにその活動を続けることはできません。読者諸先輩、皆様のなかにもその考え方は様々とおあるでしょう。

筆者は「コミュニケーション」の為の「活動」「創作物」前者を芸術活動、後者を芸術作品と考えています。20世紀、近代の芸術活動や作品はその形態や手法も多様性に満ちています。（図1を参照）

美術家。20世紀美術に決定的な影響を残した。普通の男子用小便器に「リチャード・マット（R. Mutt[6]）」という署名をし、「泉」というタイトルを付けた作品（1917年制作 [7]）などで物議を起こしたことで有名  
出典（Wikipedia）

\*ピエール・シェフェール Pierre Henri Marie Schaeffer,  
1910年8月14日生 フランス 出身

現代音楽の作曲家。ミュージック・コンクレートの創始者。歴史上初めて音楽に磁気テープを用いた人物。パリでフランス国営放送に就職する。フランス国営放送の音響技術者再生音のスピードを遅くしたり速めたり、別の音とつなぎ合わせてみようとした。

このような技術は当時は実際にまだ知られていなかった。こうした実験の結果として最初に完成された

アンディ・ウォーホルやマルセル・デュシャンなどは多くの人々が知る代表的な創作者（クリエイター）です。私たちが扱う音の世界でもピエール・シェフェールやジョン・ケージなどが有名です。しかし筆者はそうしたクリエイター達の多くの創作活動や作品に見られる共通の「もの」を感じています。それが「コミュニケーション」というものです。

#### ★「サウンドドラマの成り立ち」コミュニケーションとは何か？

コミュニケーションとは単純な意味では情報伝達ということです。しかし作品を通してのコミュニケーションとなるとそう単純ではありません。情報伝達の「情報」とは何か？そこに重要性があります。作者（クリエイター）の思いや物事に関する考え方やまた事象に対する見方、見え方など、それは複雑です。

それを様々な活動を通して自分自身とまた多くの人と作品などを通してコミュニケーションをとるのです。

作品がスプリングラーや汽車の音から創り出された5つの小品集  
「エチュード」（1948年）であった。  
出典（Wikipedia）

\*ジョン・ケージ John Milton Cage Jr.

1912年9月5日生 アメリカ 出身  
音楽家、作曲家、詩人、思想家。前衛芸術全体に影響を与えている。

音として「沈黙」無音を含め、さまざまな手法で作品や演奏を行った、代表作品に「4分33秒」がある。日本の作曲家 武満徹 著書「音沈黙と測りあえるほどに」などにも影響を与えている。  
出典（筆者？）

| 西洋美術 (Portal 美術 / コモンズ) |   |  |
|-------------------------|---|--|
| 時代別                     | 3-15 世紀   | 初期キリスト教美術 / ロマネスク / ゴシック / 国際ゴシック / ウンブリア派   |
|                         | 14-16 世紀  | 初期ブランドル派 / ルネサンス / 盛期ルネサンス / 北方ルネサンス / マニエリスム / グロテスク装飾 / フォンテーヌブロー派   |
|                         | 17 世紀   | バロック 古典主義 オランダ黄金時代の絵画  |
|                         | 18 世紀前半・半ば  | ロココ・シノワズリ・ピクチャレスク  |
|                         | 18 世紀後半・19 世紀   | 新古典主義・ロマン主義・ゴシック・リヴァイヴァル   |
|                         | 19 世紀   | 写実主義 / ビーダーマイヤー / ハドソン・リバー派 / パルピゾン派 / マッキア派 / 移動派 / ラファエロ前派 / ヴィクトリア朝絵画 / ジャポニズム / 印象派 / ポスト印象派 / 新印象派 / クロワニズム / ナビ派 / 世紀末美術 / 象徴主義 (ロシア象徴主義) / アーツ・アンド・クラフツ / アール・ヌーヴォー / 分離派 (ウィーン・ミュンヘン・ベルリン) / 素朴派 |
|                         | 20 世紀前半   | フォービズム / キュビズム / ダダイスム / 未来派 / ノヴェチェント / ヴォーティシズム / ブリュッケ / 表現主義 / 新即物主義 / ミュンヘン新芸術家協会 / 青騎士 / シュプレマティスム / 構成主義 / 新造形主義 / デ・ステイル / パウハウス / アール・デコ / シュルレアリスム / エコール・ド・パリ / モデルニスモ                        |
| 20 世紀後半                 | アンフォルメル / 抽象表現主義 / コブラ / ネオダダ / カラーフィールド・ペインティング / ミニマリズム / ヌーヴォー・リアリスム / ポップアート / フルクサス / コンセプチュアル・アート / ランドアート / パフォーマンスアート / ビデオ・アート / インスタレーション / 新表現主義 / アウトサイダー・アート / シミュレーションニズム / メディアアート / YBAs / 芸術テロ / スーパーリアリズム |  |
| 地域別                     | ギリシャ美術 / ローマ美術 / ヴィザンティン美術 / フィレンツェ派 / ヴェネツィア派 / シエナ派 / フェラータ派 / フランドル絵画 / オランダ絵画 / ローマ派 / パルマ派   |  |
| 領域                      | 建築 / 彫刻 / 絵画 / 工芸 / デザイン / 映像   |  |
| 公共性                     | 公益 / 私益 / 美術家 / 美術商 / 資料 / コレクション / 博物館 / ギャラリー   |  |
| 関連項目                    | 歴史学と美術史学 / 美術と文学 / 常識と趣味 / 美と崇高<br>西洋美術史と東洋美術史 / モダニズムとポストモダン / 近代美術と現代美術 / アカデミック美術と前衛美術<br>視野 / 視覚 / 視覚野 / 視神経 / 網膜 / 目 / 視覚障害 / 色覚異常<br>可視光線と光 / 色素と色彩 / 素描と絵画 / 具象絵画と抽象絵画<br>イコノクラスム                                    |  |
| 絵画材料                    | 代表的な技法・材料   | フレスコ / テンペラ / 油彩 (油絵の具) / 水彩 / ガッシュ / ディステンパー / アクリル絵の具 / パステル / 色鉛筆   |
|                         | 代表的な支持体   | 板 / パピルス / 羊皮紙 / パネル (羽目板) / 麻布 / 綿布 / 布 / キャンバス (帆布) / 紙  |

図-1 美術史年表 (美術史年表 20 世紀前半・20 世紀後半)

出展: Wikipedia

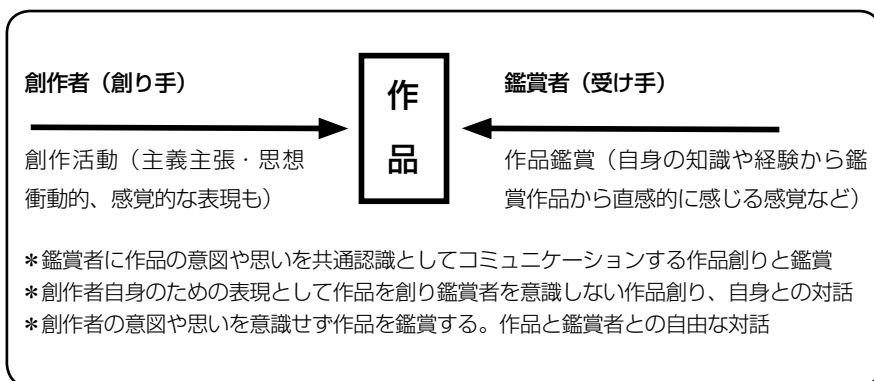


図-2 作品を通してのコミュニケーション 3例

図2 をご覧下さい。創作者と作品、作品と鑑賞者の関係を説明をしたものです。創作者の思い (主義主張などに限らず様々なもの) が作品に込められていることは事実です。アバンギャルド? 的な即興的作品でもその瞬間作者が捉えた直感や具体的、肉体的感覚をそこに表現していることに変わりありません。大げさにいえば作者自身が作品や行動を通して自分自身とコミュニケーションし自身の存在を確認しているのです。こうした事はアバンギャルド、アンチ

テアトロ、抽象的、具象的等々に限らずすべてのものに共通していると筆者は考えます。また作品を通して作者と鑑賞者が必ずしも同一の様々な思いを共有する必要がないことも当然です。もちろん作者の考え方や思いを鑑賞者に伝えるべく創られる作品も数多く存在しています。

### ★「サウンドドラマの成り立ち」音にかかわる作品

絵画、彫刻等々と様々な作品が20世紀に花咲かせました。21世紀に入りテクノロジーの一大変化がさらにその表現形態を複雑にしています。もはやかつての芸術論で作者や作品を語ることは難しくなりました。御存知のようにテクノロジーの進化は創作活動や作品に大きな影響を与えたことも歴史上の事実です。

演劇世界での照明、写真映画の発明、録音も出来るようになりました。今日的にはコンピュータグラフィック (CG)、レーザー光、サラウンドサウンド、3Dプリンタによる作品創りなど様々です。では音にかかわる作品はと考えると従来より大きな変化は無いように思えます。表現方法ではサラウンドやバーチャルリアリティの作品創りは行われてはいるものの、作品の本質的なものに大きな変化は感じられません。従来からある音楽、様々な呼称で (例えばミ

ュージックコンクレートや具体音楽、音響などを含む) の表現手法が若干変化したくらいです。絵画や彫刻の世界に写真や映画が加わり、またCGによる作品創りなどと比較すると (比較すること自体ナンセンスなのですが) 音作品自体は増えているとも変化変貌しているともいえないのです。視覚媒体をもって表現する作品は著しい発展? を遂げています。音媒体の新たな可能性をもった作品創りはまだまだのようです。

### ★「サウンドドラマの成り立ち」サウンドドラマは音作品では無い!

「スタジオ夜話」番外編は本誌 Vol172 でその可能性についての話からはじまりました。いまさらですがドラマ作品は音のドラマと題しても、音響作品と題してもその本質はドラマであります。いいかえれば小説や詩などと同じ文学作品というジャンルに入るべきものです。

表現媒体が紙に書かれたものでない。音をもって表現しているにすぎません。よくサウンドドラマは音の持つ独特の特性を匠に使い独自の世界を表現する作品と云われます。はたしてそうでしょうか。基本的にドラマ作品は作者の思い、主義主張、思想を物語などに置き換えて表現したものです。サウンドドラマも表現媒体は音ではありま

すが、それは紙に書かれた、あるいは作者が語ったものを音声化したものにすぎません。

例外的に作者がその思いを音で感じ、またそれを音 (別音でもかまいません) で表現するのなら音作品といえるでしょう。それを作者がサウンドドラマと呼ぶことには反対いたしません。筆者がここで云いたいことは、例えば文学的作品を音声化して表現すること。その表現する行為に創作活動としての意味を、価値観を考えるとということです。あらゆる作品の価値はその創作活動を含めてのものであります。サウンドドラマは音楽などとはちがひ純粋な意味での音作品ではありませんが、筆者はその創作活動には十分な意味がありその成果には価値ある作品が存在すると信じて作品創りを続けていくことを期待しています。

☆次回は

「サウンドドラマ制作」その成り立ち②です。音を創るという角度から具体的例を基にその成り立ちと手法についてお話をします。カテゴリ①の音創りの根幹に係わる話ですが、音創りの具体的考え方、手法についてカテゴリ③④と関連付けながらお話をします。今回は面倒くさい話になりました。お付き合いありがとうございました。

\*アバンギャルド avant-garde 演劇系ではアンチテアトロ anti-theatre 前衛芸術または 前衛美術 (演劇) のことである。第二次大戦後、フランスを中心に現れた前衛劇の運動。論理的思考や分節言語に基づく従来の作劇法を見直した。アルトーの残酷演劇、イヨネスコの不条理劇が代表。反演劇。出典 (三省堂 大辞林)

\*ミュージック・コンクレート ピエール・シェフェールを参照。

\*具体音楽 具体音楽もミュージックコンクレート系と説明している書籍が若干見受けられます。その説明には [ミュージック・コンクレートは録音テープ (当初は録音盤) に録音したなんらかの (具体音) を素材とし、それを機械的・電氣的に操作・処理して音

楽作品を作るもの] とありました。まちがいでありませんが加えるなら、筆者の考えでは創作者 (創り手) あるいは鑑賞者 (作品を通しての受け手) が具体的に感じる感覚、(例えば悲しみとか痛みとか) を基に創る音作品のこと、あるいは手法。次回具体例で説明予定。出典 (筆者?)