



# 音楽の展覧会

E x h i b i t i n g M u s i c



森をめぐって

The Resonance of Forests





sonorium 共催シリーズ2017『映像と音楽』  
『音楽の展覧会：森をめぐって』

会場: sonorium  
日時: 2017年2月26日(日)

向井知子[映像空間演出]／伊藤弘之[作曲]

共催: 音楽の展覧会実行委員会 / sonorium  
助成: NPO法人JML音楽研究所

## 音楽の展覧会

美術の展覧会のように自由に立ち寄れる空間で  
映像と現代音楽を気軽に体験できる場をつくる  
という発想から生まれました。

向井知子[映像空間演出]と伊藤弘之[作曲]の共創／協奏を中心に  
映像絵画展とミニコンサートを融合させ  
建築空間全体の場を総合演出する展覧会です。

## 謝辞

本公演の実現に際しまして、以下の方々にご支援を賜りましたこと  
ここに厚く感謝申し上げます。

小林純生様、萩原晴子様、伊藤祐子様

## プログラム

- 1.『迷宮の森』  
録音済み音源／映像空間演出  
上野耕平[ソプラノサクソフォン]
- 2.『In the Dim Light』  
ライブ演奏／映像空間演出  
西川竜太[指揮]、多久潤一郎[フルート]  
鈴木生子[クラリネット]、佐藤まどか[ヴァイオリン]  
多井智紀[チェロ]、及川夕美[ピアノ]
- 3.『揺らぐ風を織る』  
録音済み音源  
西川竜太[指揮]、ヴォクスマーナ[合唱]
- 4.『響きの森へ』  
ライブ演奏／映像空間演出  
及川夕美[ピアノ]
5. 公開トーク  
向井知子＋伊藤弘之＋ゲストスピーカーによるトーク  
15:00の回: 白石美雪[音楽学者 / 武蔵野美術大学教授]  
19:00の回: 野口玲一[三菱一号館美術館 学芸グループ長]

—

## 子どものためのミニ公演

- 1.『迷宮の森』  
録音済み音源／映像空間演出  
上野耕平[ソプラノサクソフォン]
- 2.『響きの森へ』  
ライブ演奏／映像空間演出  
及川夕美[ピアノ]

## その瞬間の必然性を呼び覚ます

向井知子



誰しもの日常の中で、ひそやかな何かに感動はある。そういうものを思い出させるような共主観性や、それぞれの異なる体験の中にある普遍性を引き出す場(媒体)を制作していきたいと『音楽の展覧会：森をめぐる』を企画しました。

わたしは、空間演出デザインの勉強をしていたこともあって、物語を編集して映像をつくるやり方がピンときていないんです。時間軸を編集しているという感覚は全くなくて、瞬間の積み重ねが、まず最初にある。建築家が建築空間や庭をつくる際には、春夏秋冬それぞれの風景を想定し、色々なパラメータを決めていくでしょう。彼らは、その場所から出会えそうな場面は相当シミュレーションしているし、そこで起き得ることも相当計算している。その上で偶然発生してくるものを含めて、そのものが完成する。わたしが映像をつくる感覚も、それにすごく近いと思っています。その瞬間に必然性のあるものを繋いでいるとでも言えбайいのでしょうか。例えば、現実世界で綺麗な庭に座っていて、感動することがありますよね。あれは、庭に物語があるからではなく、そこに座っている瞬間に、ハッとなにかを想像したり、思い出したりして、美しいと感じている。それと同じように、わたしの映像が、観た方の何かの瞬間を呼び覚ましてくれると、上手くいっただけだなあと思いますね。極端に言えば、わたしが撮影した雪を映像に織り交ぜたとしても、他の人には朝の光だと捉えられてもかまわない。最終的なディテール自体は、自分のシチュエーションと違っていてもいい、同じである必要は全くないと思うんです。相手に何かを思い起こさせたいというか、作品がコミュニケーションツールであればいい。物語は作品の中ではなく、その場にいた人のほうにあるので、それを呼び起こすスイッチにしたいと思っています。

実際、わたしの映像演出を体験した方には、作品がきっかけとなり「おばあちゃんの家の近くの景色に見えた」と、自分の知っているどこかの風景を引き合いに出して、話し始められる方が多いです。それに「綺麗だった」と、意外とシンプルな感想を持たれる。「難しかった」ではないんですね。誰しもの日常の中で、ひそやかな何かに感動はあると思うんです。こう解釈すべきだという理屈じゃない。先ほど庭の話をしました、庭には物語を求めないですよね。そこに来た人が、何かを思い浮かべて、感動していく。わたしの映像もそれと同じような機能を持つのだと思います。だから、映像自体に物語を持たせるのではなく、それを見た人の記憶から何かを引き出され、これから出会うであろう物語(場面)への予感が生まれる場づくりをすることを、大切に思っています。

そのような、何かを引き起こしてくる空間像について考えたときに、「イメージの抽象度の境界線」について、今回改めて考えさせられました。人の記憶や予感にリンクし、スイッチを入れることができる抽象度は、どのくらいが限界なのだろうと思ったんです。わたしとしては『In the Dim Light』が一番詳しく描写をしていて、『響きの森へ』が抽象度のギリギリだと思っています。『響きの森へ』では前後関係を考えて作品を繋げておらず、実験の断片を繋げただけなはずでした。しかし、観た人からは、「雪解けから春になるところ」「鳥が飛び立っているところ」などと、具体的な物語を想像させるイメージを持った感想をいただくことが多かったんです。逆に、一番具体的に描いたはずの『In the Dim Light』には、感想そのものが少なかった。『音楽の展覧会：森をめぐる』では、『迷宮の森』『In the Dim Light』のあと、真っ暗な中で『揺らぐ風を織る』というコーラス曲を聴いていただきました。実際に観た方が興味深いことをおっしゃっていて、『In the Dim Light』の具体的な描写のあとに、暗闇の中で声とともに残像が残る。そして最後に一番抑揚のある音楽とともに『響きの森へ』が展開される。そういう順番で『響きの森へ』を観ることで、自分の心の中に何かを呼び起こす準備ができたのではないかと言うのです。記憶のトリガーが生まれるプロセスについて、とても考えさせられました。

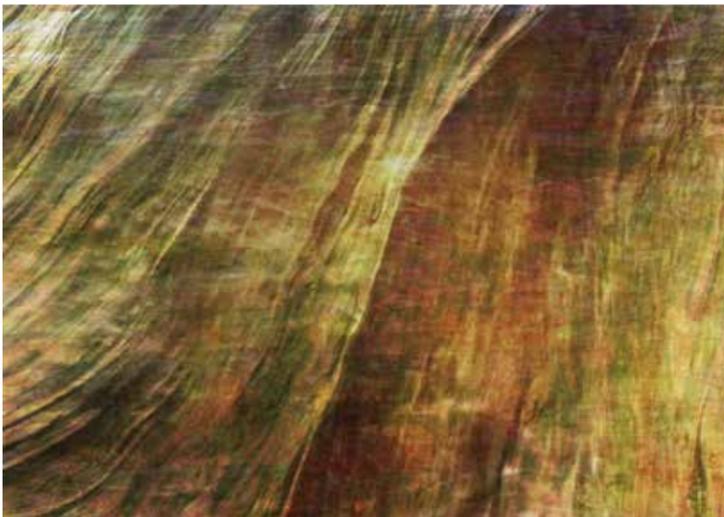
それから、映像空間演出を行う上で、必ず考慮しなければならないことに、演出を場所との出会いに委ねるということがあります。同じ映像を使った空間演出を再演する際にも、場所の空間条件によって、映像が歪んだり、ある程度映像をトリミングせざる得なかったりということがあります。そのように、空間の構造に映像の見え方を委ねながらも、成立する映像を設計するということが大切です。先ほどの映像自体が物語を持たないということにも通ずるのですが、わたしの映像演出は、舞台装置のようなものだと考えています。映像の中に固定された風景があるのではなく、その映像を装置として置くことによって、その場所に潜在する様々な風景が浮かび上がってくる。つまり、映像自体で何かを表現しているのではなく、壁や柱を立てる代わりに、映像で空間をつくっているという意識があります。例えば、日本建築の場合には、ある程度の制限や設定がある中で、柱や壁を立てますが、そこに暮らす人や出入りしている人たちの、そのときどきの状況によって、環境の受け取り方や見え方が違ってきますよね。それに似たことを、映像でやろうとしているんです。建具などで設えられた窓に近いのかもしれませんが。そこから見る風景は、建具の開け方や見る人の角度によって異なるけれども、ある風景として成立し

ている。映像のフレームで風景の見え方を固定してしまうのではなく、実際に演出を行う会場の空間構造とあいまって、柔軟に空間が広がっていく様をつくっているつもりです。もし、映像が空間条件に合わせて、多少切り取られてしまったとしても、自律した風景が、ちゃんと立ち現れてくると思っています。

作品のつくり方について少し触れると、わたしは空間の流れだけで絵コンテをつくっています。映像制作の方に多いのは、時間軸で整理したフレームの中に、何秒めの画面のどの位置に何を配置するという絵コンテを書くやり方。わたしはそれとは全く違って、空間がどのように流れるかに着目しています。例えば、『響きの森へ』の最初のシーンは、奥行きと横方向など、広がっていくベクトルだけで考えています。斜めだったり、放射状だったり、広がりを感じさせたいだけなので、その視覚の動線や体験の質感を表現できていればいい。時間軸のフレームというものはありません。観た方はよく「あれは雪だった」「四季を表現していた」などと、具体的な物語のようなものを想像されますが、実際どの作品にも前後の脈略はないのです。わたしが素材に使っている写真からは、場所性みたいなものは消えてしまっています。写真家には怒られるかもしれませんが、映されたモチーフ自体に意味があるのではなく、観た人の記憶の中の体験や物語を呼び覚ますスイッチャーとして使っているだけなのです。

今回は収録済みの音楽だけでなく、生演奏も行いました。そうするとどうしても自分が予想した映像と音楽のタイミングとは変わってきてしまいます。だから、すべてオープンエンド。こうでなくてはならないという設定ができないので、全部相対関係で見えています。本番でズレている部分があったとしても、全体の体験としての空間像が現れればそれでいい。それには映像と音楽が、自分たちでコントロールできないことが起こるだけの器と強さを持たなきゃいけない。細部が削ぎ取られてしまっても成立するようなイメージを、つくらなくてははいけないと思うんです。そういう意味では、どんどんつくり方が大らかになっている。別の言い方をすれば、「多様性を許容できるようにになった」ということでしょうか。

初めて伊藤さんの作品を聴いたときには、音にかなり集中しなければ難しいと感じました。それが、映像をつくり始めて、ディテールを聴き始めると、一瞬一瞬の美しさがものすごくわかるようになった。音符の美しさとか、音の響きとして、とても綺麗なんです。もしかして、そういうところが時間軸をつくらないわたしの映像との親和性



なのかもしれないな、と思うようになりました。それと伊藤さんと共同で行う目的は、やはり「表現のプラットフォームを広げていきたい」ということなんです。単独でも成立する作品をわざわざ一緒に上演するということは、色々な人がジャンルに捉われず、一緒に楽しめる場にしたいという意図があります。普段は出会わないような音楽や美術の専門家、それぞれの愛好家や、単純な好奇心を持って来てくださる人などが一堂に会し楽しむ。実際、今回はそういう会になったのではないかと思います。各公演の回では、それぞれ音楽と美術の専門家をお招きして解説と批評を兼ねた公開トークを行いました。お2人とも、それぞれの専門のお立場から、わかりやすく言葉にしてくださいったり、わたしたちからも言葉を引き出してくださいったりしました。言葉の使い方は違えども、全体的な印象は共通していたように思います。このような機会も引き続き設けていきたいと思っています。

また今回、未就学児の「子どものためのミニ公演」も実施しました。通常、子どもたちには難しいものはわからないんじゃないかと「大人が考えた」わかりやすいものだけを提供されることが多い。しかし、この展覧会の中では、本公演4曲のうちの2曲、つまり大人たちと全く同じものを、子どもたちにも鑑賞してもらいました。その際、遊んだり、騒いだりする子は1人もおらず、食い入るように目を見開き耳をすます姿が印象的でした。あとで親御さんたちからいただいた感想もとてもおもしろく、様々な森羅万象に見立てた感想を述べている子どもが多かったようです。中には、公演直後に、「直接感想を伝えたい」ときてくださったお子さんもいらっしゃいました。そういう体験を通して、子どもたちには、難しいも何もないのだと、改めてそのような出会いの場を持たたことに感謝しました。

今回のような現代音楽と映像の展示は「美術館などの専門的な場所で、専門家が観るもの」という固定観念を持たれがちです。また専門家の方の感想も「ホールでこういうことをするのは新しいね」「これはどの分野の芸術だね」とジャンルの枠を基準に解釈しがちなことがたびたびあります。でも、そういうジャンル分けのようなことから、脱却していきたいんです。人や場所、それに自分たちの作品のつくり方など、そうであることが「当たり前」だと思われている部分を一度疑い、『音楽の展覧会』を続けていくことで、プラットフォームを広げていけたらいいなあと思いますね。

[インタビュー：島崎みのり]



## 深く降りてゆくために

伊藤弘之



まず、作曲のプロセスについてなのですが、僕は大きっぱな形で素材を集め、それらを繋いで、大まかな全体像を決めるところから始まります。これはあくまで最初のプランに過ぎないので、最初につくった全体像が作曲しながら変わっていくことも、よくあります。使う素材の出る順番が変わったり、上手くいかない部分をボツにして、別の何かに差し替えたり。このようにして全体像の見通しが立ったところで、第2段階として、細かい部分を確定していきます。この作業は、相当時間がかかります。複雑なズレなどを、頭の中だけでは僕が欲しい精度でコントロールできないので、作曲の途中でパソコンを多用し、細部をパソコン上で確定させていきます。まあ、この辺は「企業秘密」で、あまり話さないようにしていますが(笑)。最後に、音楽がより豊かになっていくような情報を加味しながら、演奏家が読める形、つまり楽譜にしていきます。こういった3つの大きな段階を経て、曲にしていくので、僕の作曲はいつも相当な時間がかかります。作曲家が10人いたら10人それぞれの作曲方法があるとは思いますが、従来からの、ピアノの前で音を確かめながら五線譜に定着させていく方法や、頭の中で鳴った音を書き取っていくやり方とは違った「独自の作曲方法」を編み出してきたと、自分では思っています。作曲の仕方が大きく違えば、できあがる結果も大きく違う可能性があります。ユニークな作品をつくりたいければ、ユニークな作曲法を見つけたらいいのかもしれないですね。

こういった作曲方法を取るきっかけとなったのは、カリフォルニア大学サンディエゴ校への留学でした。当時、そこで教えていた湯浅譲二先生の元へ、作曲を習いに行っただです。湯浅先生は、若い頃に電子音楽作品をたくさん制作して、やや後追いで、数多くの本格的な器楽作品を書かれました。当時、テープ音楽と呼ばれていた電子音楽の制作体験を応用して、オーケストラ作品を含む、きわめて独創的なたくさんの方眼紙に、縦軸を音の高さ、横軸を時間とした、音楽の設計図のようなものを書きしるしていき、最後に楽譜にする。そういう湯浅先生のやり方を間近で見たり、直接習うことで、「人と違った作曲の手法を取れば、ユニークな曲をつくれる可能性がある」ということを知りました。「五線紙的な発想からスタートして、音楽を書かなくてはいけない」という固定観念を崩すことができたとも言えます。先生からは大きなヒントをもらい、大きな影響を受けましたが、僕自身の作曲方法や独自の音楽は、僕なりに探してつくりあげました。僕がアメリカに留学していた時期は、パソコンが

個人で持てるようになった時期とちょうど重なるんですね。自分自身のことを作曲家と名乗り始めた頃から、パソコンを使った作曲方法は探していたのですが、だいたい1994〜95年頃に今の作曲方法を見つけました。それ以来、ずっと同じやり方で作曲しているので、もう20年以上になります。でも、僕は、生身の人間がアコースティックの楽器で奏でる音楽を、「人間的な質感」が最終的にとても強く残る形で作曲していますから、制作過程にコンピュータが絡んでいるとは、聴く人は、おそらく誰も感じないかもしれないですね。「人間的な質感」云々ということに関しては、僕が、聴く人の心の深いところに降りていくような音楽を書きたいと思いながら、作曲を続けてきていることにも関係していると思います。

僕の作品には「森」や「木々」から着想を得たものが多くあり、その中の3曲を今回の『音楽の展覧会：森をめぐって』で取りあげています。作曲の最初の段階で森のイメージがあっても、それはあくまできっかけであり、最終的には、音楽としてより美しく成立するように書いているので、ときには森のイメージから少し外れていくこともあるし、そもそもイメージするものが架空の森のこともあります。最初は抽象的に作曲を進めていたはずが、途中で、これはあのときに見た森のイメージだと気づくこともありますね。また、長年創作のテーマとしている「揺れるイメージ」。ここにも、揺れることによって、深いところに到達していきたいという意図があります。音が揺れながら、少しずつ、聴く人に深く染み渡っていく。それが僕の考えている揺れるイメージなんです。いくつもの楽器が重なったときには、それぞれの揺れ方やスピード、幅が違います。それらが幾重にも重なって、全体が揺れる感じになると言えばいいでしょうか。例えば、木の葉っぱ1枚1枚が風で揺れますよね。枝も揺れて、もしかすると幹も揺れているかもしれない。風が吹いたときに、木全体のざわめきみたいなものが生まれたりする。このようなイメージと私の音楽は似ているのではないかと思うんです。葉っぱ1枚、枝1振りというようなマイクロな揺れも楽しめ、離れて見た際には、木全体の大きな揺れも楽しめる。そういったイメージから、多層的でおもしろい音楽がつかれるのではないかと思っています。

僕の作曲のテーマを先ほど1つ挙げましたが、もう1つのテーマに「フラジリティ」があります。日本の美的な価値観の中に、「減びていくものの中に美しさを見いだす」ということがありますよね。実はこれって、必ずしも日本独自の考え方ではありません。例えば、アンドレイ・タルコフスキーというロシアの映像作家の映画は、すごく耽

美主義的なのですが、キラキラとしたものとは対極の、朽ちていくものの美しさがある。朽ちていくもの、減びていくもの、ゆっくりと壊れていくものの美しさ。僕は、そういうものに昔から魅力を感じていました。そういうテーマの元で、僕は僕が美しいと思う音楽をつくり続けたいんです。人にどう伝わるかはわからないけれど、自分の音楽をものすごく美しいと思っているし、「こんなに美しいものを書かずに死ねるか」とも思っている。僕自身は、自分の音楽が、ひたすら美しいということを求めるだけの芸術でいいのではないかという気がしているんです。もちろん現代の芸術の美しさは多様ですし、あるいは、美しさという概念を否定したい人たちもいるでしょう。僕の音楽には耳慣れない不協和な響きがあり、違和感を感じる覚える人もいるかもしれませんが。でも、最初はそう感じたとしても、少し耳が慣れてくると美しいと思えるものだと思います。

この『音楽の展覧会：森をめぐって』のおもしろいところは「未体験ゾーン」だと思うんですね。僕自身も、映像と音楽の絡みとして、いくつかの可能性は想像できるけれど、「これはこうだからこうなんだ」というように言い切れない部分が今回の企画にはある。そういう意味で、未知の領域や予感が絡んでいるような気がします。音楽は芸術の中で、最も抽象性が高いと思うんです。一部の音楽以外ではことばも使わなし、映像や絵画のような視覚も、CDで聴く際には使わないですよね。目を瞑っていても音楽は聴けますから。それゆえに、音楽でしかできないことが無限にあると言えます。鑑賞者はあくまで自由に想像してくれているんですが、僕の音楽は、わりと視覚的なもの呼び起こすらしく、聴いてくださった方に「色が見える」、「景色が浮かぶ」などと言われることが多いんです。今回、僕のそういう抽象的な音に、それほど強い具体性を持たない向井さんの映像作品が絡むことで何が起こるのかという「実験」に近いものがあります。

一般的に、映画における主導権は、映像にあることが多いんです。だから、映像が先につられる。でも、今回のプロジェクトは、音楽の流れがまず前提にあり、向井さんが映像をつけていくスタイルを取っています。向井さんが必ずしも僕の音楽に寄り添い、僕の考えた世界をそのまま映像化しているわけではなく、彼女のフィルターを通して、独自に発想したものを重ね合わせる作業をしてきているので、音楽単体で鑑賞するときとは違うものが立ちあがる。一貫したはっきりとした流れが音楽にあるので、そこが映画とは随分と違います。例えば、音だけで聴いたら、終わりのための盛り上がりがはっきり



感じられるけれど、組み合わせたときには、映像がプレーキの効果を持つかもしれない。実は、優れた映画音楽には、そうなっているものがわりとたくさんあるんですね。泣かせたいシーンに泣けるような音楽、驚かせたいシーンにびっくりするような音楽をつけると、直接的な効果はあるでしょう。でも、それはあまり芸術的ではないし真逆のことはしたほうが、不思議な感覚をつくりだせる場合もある。むしろ、耳の肥えた聴衆にはそちらのほうがおもしろいかもしれないですね。このプロジェクトの中でも、その不思議な距離感や立体性を探せたらと思っています。MTV方式だと音楽をベースにして、映像がつくれるわけですが、芸術音楽の、少なくとも現代音楽的なジャンルでは、そのようなやり方はあまり試されてきていない。今回のプロジェクトは、MTVとも映画音楽とも一線を画したスタンスを取っていると思います。

向井さんとの共同作業でやり始めていることは、たぶん日本大学芸術学部という場所に勤めていなかったら、おそらくやらなかった類のものなんです。作曲はどこにいたとしてもやっていたでしょうけれど、日芸に身を置かなかったら、音楽の中だけで完結するものを書いていただろうと思います。この先、僕の音楽も、彼女の制作を受けて変化しながら、今までとは違う流れで何かおもしろいことが起こるのではないかと、見つかるのではないかとという期待も持っています。

我々がやっているような芸術は、どうしても10人がいたら10人全員がおもしろがるようなものではなくて、ちょっと知的なものに興味がある人たちに発信しがちです。それはしょうがないかなと思います。でも、今回のプロジェクトは、普段は芸術的なものに対して、それほど興味を持っていない人にとっても、「体験して」おもしろい場になり得ると思います。わからなくていいのですよ。ただ、日常、普通に朝起きて、ご飯を食べて、会社に行つて…という「生活」の時空間では体験できないことが体験できて、おもしろいと感じてもらえるものにしたいと思っています。

【インタビュー：岩澤葵】

## 公開トーク

向井知子+伊藤弘之+ゲストスピーカーによるトーク

白石美雪〔音楽学者 / 武蔵野美術大学教授〕



伊藤：白石さんには「子どものためのミニ公演」と、リハーサルも含めて観ていただきましたが、いかがでしたでしょうか。

白石：まず申し上げたいのは、お2人は非常に相性がいいんだなということです。伊藤さんは作曲の世界で、様々な音の組み合わせを使い、音楽上で儚さや揺らぎを表現しようとしている。向井さんの映像は、具象的な形でも非常に輪郭がぼやけていたり、フリーハンドで引いたのかなと思う線や絵の具が滲んでいるような箇所もあった。テクスチャーとして、儚さや揺らぎといった部分が共通しているんですね。「森」は伊藤さんの作品のテーマになっていますよね？

伊藤：20年ほど「揺れる」イメージを1つの大きなテーマにして、音楽を書いています。少し揺らぎがあるような非周期的な揺れに、音楽として興味があるんです。「森」あるいは「木」「林」などは、揺れの具体的なものとして、僕の作品でとてもいいテーマになっています。「揺らぐ風を織る」以外の作品は、タイトルにかかわらず、発想の根元には「森」や「木」のようなものがありました。

白石：今回は伊藤さんの作品を元に向井さんが映像をつくっている。曲の感じやテーマと向井さんの創作はリンクしているのでしょうか？音楽との関連性はどのようにお考えですか？

向井：お互いの作品が寄り添いすぎず、個別に上演されても成り立つけれど、合わさったときに、別のコントラストが生まれることを大切にしています。伊藤さんがどういう意図を持って曲を書いたのかということより、どう森を見て音楽が生まれたのかを想像します。同じ森を想像できたら、そこから生まれたものと音の間に、立体感を帯びた「何か」が立ち上がるのではないかなと思います。「迷宮の森」と『In the Dim Light』では、ほとんど写真のみのレイヤーを重ねていく中で、色々な人が見ている森の普遍性みたいなものを引き出したかった。また、『響きの森へ』は、伊藤さんの楽譜に、五線譜のきれいな球体が波のように描かれていて、視覚的にも美しかったので映像でも関連づけたかったんです。「揺らぎ」とは別の、伊藤さんとの共通点に、今のテクノロジーがないとできないものを制作しているという点があり、『響きの森へ』では、アルゴリズムと具象的なものを織り交ぜて、今までと違うイメージが浮かび上がるようにしました。

白石：2つめに感じたのは、音だけで聴いたときと、映像も一緒のときでは、かなり体験の質が違うということです。真っ暗な中で聴くと、勝手に視覚的表象が浮かびつつ聴覚で捉えていくのに対し、映像があると自分の視覚がゆがむ感じがありました。特に違いを感じたのはテンポ感と、暖かさ／冷たさのような温度感です。伊藤さんは、視覚的なイメージを作品の中にお持ちなのでしょうか？

伊藤：わたしの曲への感想として「色彩を感じる」「風景が見える」というようなことを、ときどき言われます。僕の音楽にも、視覚的なものを喚起する要素があるのかなとは思っています。今回、いくつかの異なる体験をしていただけるよう、作品を並べました。録音された音源に映像が絡んでいるものと、ライブの演奏に映像が絡んでいるもの、音だけで映像が絡んでいないもの。それぞれ、音楽と視覚の関係を考えられたのではないかなと思います。僕自身も、自分の作品に映像が加わることで、全く別の体験をしました。映像と音楽が同期したものは、現代音楽の世界ではそれほど多くない。これから開拓できる余地が、色々あると思っています。

向井：現代音楽やこういった映像は、距離があるせいか、難しいと思われがちですね。でも、その2つが組み合わさることで、もう少し開かれた、わかりやすさができてこないかなと思っています。音楽が盛り上がっているときに、あえて映像は盛り上げず、音に意識を向けたり、逆に音が引くところで映像を盛り上げたりしている。お互いが引いたり押したりする中で、立体感や、広がりが出てくればいいかなと思いますね。

白石：今日拝見して、音楽と映像が互いに同期しないところが興味深く思いました。例えば、生演奏の『In the Dim Light』の中盤から後半にかけて、映像はずっと静かに変化していく中で、音楽がジャン！ジャン！と盛り上がっている場面が繰り返される。「ここでは映像は変わらないんだ」と思いました。それから『響きの森へ』の映像で、上から白いものがドーンと降ってくる部分では、ピアノはテンポを揺らして引いていました。あの映像を観ながら聴くと、時間感覚が少し変わったような感じがしました。そういう例からもわかるように、知覚の仕方を広げてくれる、おもしろい体験が生まれます。コラボレーションは今後も続けられるのでしょうか？

伊藤：この展覧会は、「よしやるぞ！」と覚悟をしないとできない類のものなんです。例えば、音楽家だけで映像を加えようとした場合、正面に投影する発想は出てくると思います。でも、立体的で、奥行きや広がりのある空間をつくるのは簡単なことではありません。今回も山元史朗さんに映像演出をサポートしていただいたり、sonoriumさんの「映像と音楽」シリーズに加えていただいたり、色んなことが絡んで実現できた。これからも続けたいと思っているので、エネルギーを貯めないといけないですね。

向井：2年前、この企画の前身の『音楽の展覧会』を開催したときから、表現のプラットフォームを広げたいと思っていました。「現代音楽は難しい」「デジタルアートはわからない」と、参加して下さらない方は多いんです。でも、今日来てくださった方たちは、普段からアートをご覧になる方と、音楽愛好家の方、一般の方と、ミックスされている。こういう分野はこういう人たちが見るもの、という考え方を切り崩していきたいんです。先々には美術館などのように、上演ではなく、つまり、通常は展覧会を実施する場所や、芸術とは必ずしも関係ない場所でも行なってみたいですね。お互いの表現やプラットフォームの在り方を、色々実験したいです。また今度は、わたしが先にイメージを制作して、そのあと伊藤さんに作曲していただくことも試したいです。常に、自分たちの制作方法に疑問を持ちながらやっていきたいですね。

白石：最後の瞬間に森に入ったときの木の匂いが蘇ってくるなど、取り囲まれる空間をつくり出されたことで、五感が刺激される感じがしました。おそらく、色彩や音のハーモニー、質感などから醸成さされるのでしょうか。2つをただ掛け合わせただけではない感覚を、身体に起こすところがすごいと思います。このような経験を通して、ご自身の変化や気づきはありましたか？

伊藤：向井さんがどう映像をつくっているか、実はあまり知らなかったんです。昨日のリハーサルで「こんなふうになったんだ」と感じ、全て消化しきれていないのが正直な感想です。今はまだ理解のプロセスの途中という感じでしょうか。

向井：わたしは、街中のお寺や神社、学校といった、多くの一般の方たちが訪れる空間で映像空間演出をすることもあるので、普段からわりと開かれた作品を制作しています。今回、ライブに合わせて展開した場合、それとは別の難しさがありました。音楽が持つ緻密な物語に引きずられず、オープンエンドな映像だけでインパクトを持たせることは、とても難しかったです。バランスだとは思いますが、もっとストーリー性を排除しなければいけないのかなと。

白石：伊藤さんが、あまり映像の制作過程を知らずに、今日までいらしたというのは意外でした。わたしはジョン・ケージ(前衛音楽家／作曲家)を研究しています。彼はマース・カニングハム(振付家)のコンテンポラリー・ダンスや美術館ともコラボレーションをしていて、思いがけない出会いのおもしろさを感じます。わたしはお2人に共振するものを感じたのですが、いかがでしょうか？

伊藤：2人での話し合いや、僕が書いたものを丹念に読んだりすることで、向井さんは考えて映像をつくられている。映像の素材は具体的なものも使用されていますが、使われ方が抽象的なので、音楽と同期させたときに自然な形で広がり感を持ちうるのかなと。向井さんは、MTVとは違った形のアプローチで、映像と音楽のかかわりを考えているのかなと思います。

向井：『In the Dim Light』と『響きの森へ』は、わたし自身も、今日初めてこの空間で投影したものを観ました。空間演出は、空間の中で実際に投影するまでどうなるかわからない。演奏者の方も、空間に入って演奏の仕方を変えられることがありますよね。音楽と映像の両方が絡みあったときに初めて出てくる経験がある。つくっている側もいい意味でコントロールできないものなので、それも出会いののかなと思っています。

白石：子どものためのミニ公演も拝見したのですが、お子さんたちは一生懸命キョロキョロと、プラネタリウムみたいな感じで見ていた。ご両親は「静かにしてね」と言いつつ楽しんでおられて、すごくいいなと思いました。このような在り方を地域に根ざした形でやっていけたら、すごくいいと思いますね。

公開トーク

向井知子+伊藤弘之+ゲストスピーカーによるトーク

野口玲一[三菱一号館美術館 学芸グループ長]



野口：向井さんの作品は、実際に撮影した風景を取り込んで、環境的な映像をつくられているのにもかかわらず、非常に抽象度が高い。どんだん場所性を蒸留していくようなイメージとでも言えばいいでしょうか。場所のオーラだけが残るような、すごく抽象度の高い映像だなあという印象です。『響きの森へ』では、最初のシーンで地平線や水平線のようなものが現れて、光が上昇していくイメージがありました。そこでは、映像の上昇や下降につられて、見上げて、引っ張られていくような身体性も感じました。また映像を観ているのと同時に、空間も感じているという印象を受けました。例えば、映画を観る際、映画館では最初にスクリーンそのものを見ていますよね。でも、映画が始まると、スクリーンの中のイメージだけが目に入る。今回は、それとは全く違い、常にスクリーンと空間を感じながら映像を体験する。そういう状態に近いものとして、絵画では「シェイブド・キャンバス」という方法があります。例えば、星型を描くとき、普通は四角いキャンバスに描きます。すると、その星型のイメージと「背景」ができてしまう。そうではなく最初から星型のキャンバスをつかって、イメージと支持体の形を一致させるやり方を指すのですが、そういう作品を見ている感覚になりました。常に映像と裏側がぴったりとくっついている、非常にしっくりくるものを観たという感じで、映像のやり方としては特殊な体験でした。僕は普段、現代音楽のコンサートでは眠くなってしまふこともあるのですが、今回はそうならなかった。少しずつ変化する複雑な響きを聴いているうちに、知らないところに連れて行かれるような経験でした。映像と音楽、どちらも抽象的なところがあって、シンクロしていた気がします。

向井：野口さんと一緒に仕事をしていた際には、地域プロジェクト等をしていましたが、今回は、音楽の有機性やライブの可変性と場所の問題が、それとはまた違う体験でした。どのような可能性や違いのおもしろさを感じていただけましたか？

野口：映像と音が一緒にあると、映画音楽のようなものを多くの人は思い浮かべると思うんです。それとは違い、起承転結のある映像を見せるわけでも、映像を盛り上げるために音楽があるわけでもない。別物なのにシンクロしていて、1つの世界観をつくる在り方は、あまりない気がします。新しいというか、全くもって別の在り方で、すごくおもしろいと思いました。以前、現代音楽の関係者に「現代美術の

人は『観客が少ない』と言うけれど、現代音楽は観客がさらに少ない。非常に狭い世界だ」と言われたことがあるんです。これは、本当なのでしょうか？

伊藤：悲しいことに、その通りかもしれません。例えば、展覧会は、会期が長く、どの時間に行っても体験できる。演奏会は、日時に都合がつかなければ体験できない。CDやネット経由ではいくらでも聴けますが、ライブの演奏家がかかわるほど、一回性が強くなる。今回の意図としても、美術の展覧会に行く気軽さで、現代音楽が体験できればという思いがありました。曲は全て音楽だけでも成立するし、そもそも映像がつくことを想定せずにつくったもの。でも、純粋に音楽や作曲だけにかかわる環境で生きていたら出会わなかった人々と特殊な大学で出会った。その中の1人である向井さんとコラボレーションした結果、音楽だけで成立する作品に、映像という違う層が重なり、かなり違う体験になると実感するようになりました。

野口：今日のお客さんには、現代音楽ファンの方も、美術から興味を持って来ている方もいると思います。間口が広がることで、観客の受容の可能性も広がってくる。そういう意味でも、すごくおもしろい試みだなと思いました。時代を遡れば、1950～60年代の、例えば、ジョン・ケージのように、実験的な音楽と現代美術の人が、一緒に活動していた時期もあったわけです。時間が経って、現代音楽も現代美術も専門化して分かれてしまった。でも、こういった場を設け、一緒に作りあげることで、観客の幅も広がる機会になる気がしました。

向井：「上演はこう、展覧会はこう」と思い込んでいる部分を疑い直すことは、すごく重要。そうすることで、音楽や映像も、新しい可能性を引き出せると思うんです。実際にやってみて、自分の作り方自体を疑い直すことができている気がします。先々は映像を制作して、そのあと作曲していただいたりもしたい。そうなったとき、すごく緻密な作曲として成立していた、伊藤さんの作品の作り方が変わってしまうのか、それとも、全然影響がないのか。自分たちの作り方や発表の場も、いい意味で疑い直し、色んな人に出会いたいですね。

野口：伊藤さんは、今までも映像に合わせて音をつくられたりしていたのですか？

伊藤：体験としてほとんどないので、活動の延長線上にそうなったときに、どうしたらおもしろくできるかは、これから考えなければなりません。作曲家として未体験ゾーンに突入するので、非常にチャレンジングだと思います。

向井：今回は、先にある音楽に映像をつけるというやり方をしましたが、伊藤さんがどう音楽をつくらうとしたか、解釈したかを掘り下げようとはしていません。それより、伊藤さんがどのような森を見ていたかを想像したんです。伊藤さんがその森を見て、このような音楽が生まれ、わたしがその森を見たから、このような映像が生まれた。そうして音楽と映像が立ち上がったとき、その森が立体感を帯びて見えればおもしろいと思ったんです。

野口：映画音楽のようにどちらかに添わせるやり方は、ときにすごく説明的で、簡単なレベルで合わせてしまえばいい。しかし、2人ともが抽象度の高いところで制作し、合わせないけれど、シンクロする世界をつくらうとしている。それを体験してみて、違い世界を見せてくれるようなイメージを持ちました。

向井：『迷宮の森』以外の2作品は、わたしも伊藤さんも今日初めて立ち上がることを観たんです。2年前のコラボレーションの際に、伊藤さんは、そこまで違和感がなかったとおっしゃっていましたが、今回はいかがでしたか？

伊藤：向井さんの作品は、素材こそ具体的なものですが、抽象的な形で映像にしています。音楽と組み合わせると、盛り上げる形ではなく、全く違うレイヤーで絡んでくる感じがあり、それが立体感になっているのだと思います。今日、3面を使った映像をご覧いただいて、みなさんも奥行き感を持った体験をされたはず。それは、抽象性が高い映像もポイントになっていると思います。新たなレイヤーが加わった体験とでも言うのでしょうか。映像を同時に流すことで、新しい層が絡んだ体験になるのは、すごく新鮮で違和感はありません。

野口：向井さんに聞いておもしろかったのは、音楽に映像を合わせようと思っても、合わせられるものではないということです。特にライブ

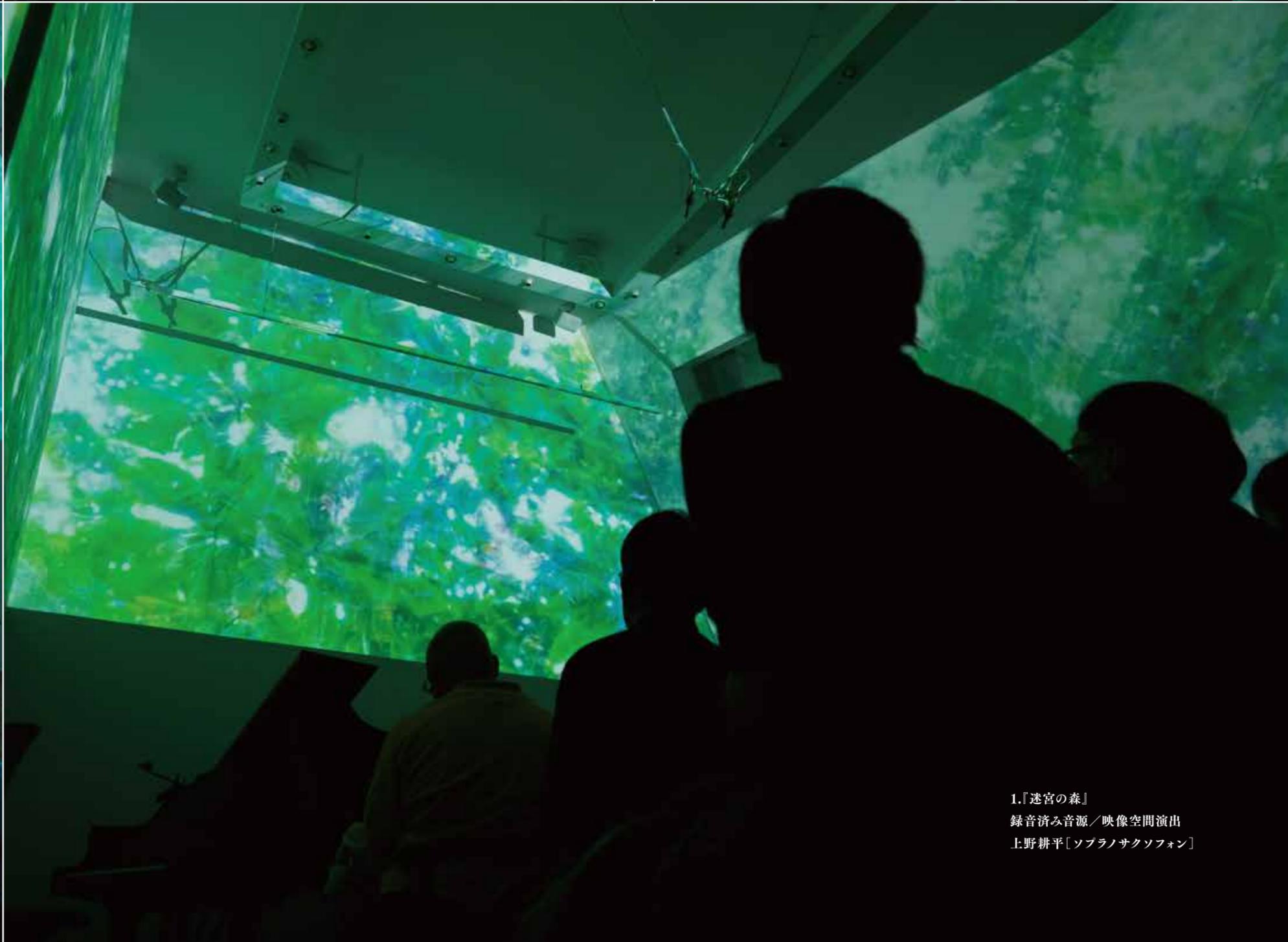
演奏の作品では、実際の演奏だと尺に伸び縮みが生じる。しかし、映像はあらかじめつめておくので、尺を合わせるのが至難の技だとおっしゃっていましたね。

向井：音楽は非常に緻密な構造を持っていて、ディテールに及ぶ物語を持っているんですね。その物語に添わせると、タイミングが合う・合わないという話になってきてしまう。そのため、映像は、時間的な緻密さをつくるのではなく、音と合ったときに、印象や体験としてインパクトが生まれるよう心がけました。まだ模索中ですが、動いているけれど時間軸に頼らない映像の在り方を、自分の中で問い直しています。抽象度が高くて、観客の方々の記憶に何かスイッチングされて、具体的なものが浮かび上がることもある。体験する方への強制はないですが、イメージが膨らんでくるのは1つの可能性だと思っています。

野口：真っ暗な中で合唱を聴く『揺らぐ風を織る』は、何かが上から降ってくるような印象を持ち、宗教的だなあと思いました。これは、感想としてふさわしいことなんでしょうか？

伊藤：音楽は抽象度が高いこともあり、僕は自分の音楽が「こういうふうには聴かれなければならない」という考えは持っていません。どのように聴かれても嬉しいです。今日は視覚を伴う体験に挟まれた形で、ほとんど真っ暗な中で音楽を聴くという体験をしていただきました。それによって観客のみなさんが、視覚と音楽との関わり、ライブ演奏とあらかじめ録音された音源を聴くことの違いなど、色々なことを考えられるのではないかなと思うんです。そういうことがお越しいただいた意義の1つになるのではないのでしょうか。

向井：これからもそういう試みの中で、新しい作り方の問い直しや、観客との間の詰め方、表現の場所の可能性みたいなものを、問いかけていけたらと思っています。



1.『迷宮の森』  
録音済み音源／映像空間演出  
上野耕平〔ソプラノサクソフォン〕

## 2.『In the Dim Light』

ライブ演奏／映像空間演出

西川竜太〔指揮〕、多久潤一郎〔フルート〕

鈴木生子〔クラリネット〕、佐藤まどか〔ヴァイオリン〕

多井智紀〔チェロ〕、及川夕美〔ピアノ〕





4.『響きの森へ』  
ライブ演奏／映像空間演出  
及川夕美〔ピアノ〕



sonorium 共催シリーズ2017『映像と音楽』  
『音楽の展覧会：森をめぐって』

企画：向井知子 [映像空間演出] / 伊藤弘之 [作曲]  
テクニカルディレクション：山元史朗  
マネジメント補佐：島崎みのり / 岩澤葵  
ロゴ / フライヤーデザイン：井原靖章  
記録撮影：矢島泰輔 [写真] / 釜石拓真 [ビデオ]  
記録集編集：向井知子 / 伊藤弘之 / 島崎みのり

共催：音楽の展覧会実行委員会 / sonorium  
助成：NPO法人JML音楽研究所  
記録集発行：日本大学芸術学部、2018年2月23日  
© Tomoko Mukai / Hiroyuki Itoh

