

# IAMAS ARTIST FILE #09「方法主義芸術 — 規則・解釈・(反)身体」

会場: 岐阜県美術館 会期: 2023.10.11-12.24  
主催: 岐阜県美術館・情報科学芸術大学院大学[IAMAS]

## 出展作家による作品解説

### 足立 智美 ADACHI Tomomi

#### ●方法音楽第8番[Method Music No.8] (2000)

「その1」と「その2」は演奏する身体の最低限の組織と最低限の順列を用いた楽譜。演奏はどの方向に読まれてもよいし、演奏者の人数、演奏の持続時間は自由。いかなる発音体を用いても用いなくてもよい。

「その3」は「その1」及び「その2」のひとつの可能性を示した楽譜で、6×6のグリッドが36回反復される。

(足立智美)

#### ●方法音楽第9番[Method Music No.9] (2000)

3次元空間に2通りの線を描き、空間を消尽するまでその行為を反復することで得られる楽譜。7音を用い、7小節、7拍子、7声部からなる。別のいいかたをすると7×7×7の立方体のグリッドを7つ繋げたもの。2次元上では“A-G”、「い」との文字が使われるが、それと音名の一致は偶然のもの以上ではない。演奏はどの方向に読まれてもよいし、演奏者の人数、演奏の持続時間は自由。いかなる発音体を用いても用いなくてもよい。「線の消尽」とはベケットの映像作品を論じたドゥルーズの著作への参照 (DELEUZE, Gilles. L'Épuisé. In: BECKETT, Samuel. Quad et autres pièces pour la télévision. Paris: Minuit, 1992.)

(足立智美)

#### ●The Theme of “pig with mic,” 10 variations and 5 enlargements (2001)

##### [「ブタとマイク」の主題による10の変奏と5つの拡大]

音楽の方法を用いた視覚作品、もしくは視覚による音楽作品。

JPEG 画像のデータを文字列としてテキストエディタで開き、システムチックに文字列を変換し保存、それを再度 JPEG として開くことで画像は部分的に破壊される。その画像を再度 JPEG 圧縮をかけて保存し、その一部を拡大する。これは音列の置換と拡大という方法を画像データと画像の両方に適用したものである。最初の主題は他の方法作品に使用したものの転用。

(足立智美)

### 中ザワヒデキ NAKAZAWA Hideki

#### ●単一曲線 [Single Curving Line]

彫刻の本質は形であり、存在であり、意味である。その基本形は「ベクターCG」\*として追究できる。必ずしも3次元である必要はない。何も無い空間に1次元の曲線をただ1つ、「1個の方程式=1本のグラフ=1つの意味」として存在させる。これこそミケランジェロの「単体無彩色彫刻」テーゼの今日形だ。例えばアンカーポイントをn個打ち、n回折り曲げて作った「n個の変曲点のある単一曲線」が、どういう意味を持つかは知らない。だが筆記体の1個の英単語が、構造としては1本の曲線を何回か折り曲げたただけのものでありながら、英語話者にとって1つの意味を派生するならば、「n個の変曲点のある単一曲線」も、誰かにとって何らかの意味を有しているはずだ。「一次元彫刻」と名付けていたが、初発表直前に現行名称とした。

\*ベクターCG: コンピュータ上で視覚世界を「グラフ=方程式」として記述する方式で、Adobe Illustrator 等のソフトがある。線描的で、イデア論的。

(中ザワヒデキ)

#### 本展出品作品

- ・768個の変曲点のある単一曲線 (1997)
- ・4760個の変曲点のある単一曲線 (1997)
- ・1456個の変曲点のある単一曲線 (1998)
- ・1842個の変曲点のある単一曲線 (1998)
- ・654個の変曲点のある単一曲線 (2001)

## ●文字座標型絵画 [Character Coordinate Painting]

絵画の本質は色であり、差異であり、感覚である。その基本形は「ビットマップ CG」\*として追究できる。必ずしも赤や青といった生理的色彩である必要はない。空間を多数の画素で満たし、画素と画素の間に差異性が備われば、画素が仮にモノクロの文字記号であったとしても、「筆触分割」(多数性)と「色彩分割」(差異性)という印象派テーゼそのままの色彩絵画の今日形だ。ただし日本語文字群の場合、象形文字である漢字はそのままでは、表音文字である平仮名は音を消すべく倒立しておく必要がある。また、文字と文字が織りなすさざめき(感覚)が意味にかき消されてしまわぬよう、文字は意味からではなく、JISコード表(パレット)から規則で選ぶ等の措置を講じる必要がある。  
\*ビットマップ CG:コンピュータ上で視覚世界を「座標値を持つ多数の画素の集合」として記述する方式で、Adobe Photoshop 等のソフトがある。点描的で、原子論的。

(中ザワヒデキ)

本展出品作品

- ・二九字二九行の文字座標型絵画第一番 (1997)
- ・二九字二九行の文字座標型絵画第二番 (1997)
- ・二三字三九行の文字座標型絵画第三番 (1999)
- ・二九字二九行の文字座標型絵画第七番 (2009)
- ・二九字二九行の文字座標型絵画第八番 (2009)
- ・二九字二九行の文字座標型絵画第九番 (2009)
- ・二九字二九行の動的文字座標型絵画第七番 (2009)

## ●盤上布石絵画 [Go Stone Arrangement Painting]

囲碁は、無意味な「点」を連ねて有意の「線」を作ろうとする哲学的なゲームである(原子論 VS アイデア論)。そして「点描」と「線描」がせめぎ合う、美術理論的なゲームである(色彩論 VS 形態論)。哲学史も美術史も、点(原子、色)と線(アイデア、形)の対立を基軸に変遷と発展を繰り返してきたといえるが、元来、両者は相容れない。シャセリオーのように、色彩と形態を両立したと評される画家もいるが、所詮、感覚的で恣意的な折衷にすぎない。ところが囲碁のシステムにおいては話は別だ。「セキ」という、互いに先に手を出したほうが負ける(死ぬ)という特殊な局面において、点は(生きた)線になりきっておらず、線は(死んだ)点に分解されきっていない。つまり厳密に「点と線のどちらでもなくちょうど中間」なのである。本作群は盤面全体「セキ」である。理論的かつ定量的に色と形のちょうど中間のビジュアルだ。

(中ザワヒデキ)

本展出品作品

- ・三五目三五路の盤上布石絵画第一番 (1999)
- ・三五目三五路の盤上布石絵画第二番 (1999)
- ・三五目三五路の盤上布石絵画第三番 (1999)

## ●ロープ [Rope] (2003)

絵画は植物的である。座標系に固定された画素の体系だからである。彫刻は動物的である。何も無い空間にいきなり存在させられ、どこにも固定されていないからである。彫刻の基本形は「単一曲線」であるが、可動性を保持したままこれを実空間内に出現させようとしたのが本作だ。具体的には1次元的な可動素材としてのロープをどこにも固定せず中空に浮かせ、可動なn個の変曲点でn回折り曲げる。そのため合計n個の定滑車と動滑車を用い、動滑車とロープ両端に重りを取り付ける。均衡が取れていればロープはその形態を保持するが、ひとたび崩れたり誰かが触ったりすれば、途端に動物のように動き出す。とはいえ動いたところで、座標をアイデンティティとする植物とは異なり、「n個の変曲点のある単一曲線」自体に変更はない。トポロジーをアイデンティティとするからであり、変曲点での折れ曲がり係数は定数ではなく変数だからである。

(中ザワヒデキ)

本展出品作品

- ・15個の滑車と6個の重りのあるロープ第一番 (2003)
- ・「15個の滑車と6個の重りのあるロープ第一番」シミュレーター (2003)

## ●同一の二枠 [Two Identical Frames]

少数要素の並置であるコラージュは、彫刻としては唯一無二的な単数性のテーゼに違反し、絵画としては微小画素を積分する多数性原理からかけ離れ、つまりはどちらでもない。ちょうど少数声部のポリフォニーが、一神教の神の声を伝えるモノフォニーからは邪教的とされ、多数の音響を都度加算するハーモニーとも異なることと似る。HTML4.01のフレーム機能を用いインターネット上で発表した本作群は、2個のフレームを並置したコラージュである。両フレームには同じソースコードが読み込まれているため、同一の二枠だ。ところが枠内の見え方はフレーム幅に依存するため、両枠は常に同じビジュアルとは限らない。さらに鑑賞者は、中央の枠線や全体の枠線をマウスで動かしてフレーム幅を変更できるため、さらなる視覚情報変化に都度直面する。真実(アイデア)は不変で1つなのに、二枚舌、いやそれ以上に見えたり聞こえたり変化したりするとはどういうことか。コラージュはかくも邪悪なものである。

(中ザワヒデキ)

本展出品作品

- ・同一の二枠第一～一〇番 (2004)
- ・同一の二枠第一～二〇番 (2004)

## 松井 茂 MATSUI Shigeru

### ●純粋詩 [Pure Poem] (2001-)

「純粋詩」について考えてみたい。このことは、定型詩ではなく自由詩と一般に呼ばれている現代詩において、本来、常に問われるべき課題だ。何をもちてその作品が詩と呼べるかに関わるからだ。今年に入って「音数律を失った詩の枠組みは比喩である」とする吉本隆明と、「詩は一作品ごとになんらかの鑄型を持つ」とする藤井貞和に依拠した「純粋詩」作品の実作を試みている(作品参照)。

まず拙作では、「一」「二」「三」という三つの漢字が使用されている。三項を使用することは、吉本の論からの演繹による。吉本の論は、意味を変えずにバラエティを増大させる比喩表現に詩の「価値」を見出す。これは主に近代詩が志向した詩の立場といえる。この論から演繹したのは、詩は比喩表現であり、「AのようなB」という型を詩の構文、あるいは詩そのものとみなすことだ。これを「A」「B」の二項と、二項間にあってその関係性を定義する「のような」の三項の記号に置換する。この三項が「純粋詩」の極小の単位となるだろう。

三項の記号に漢字を使用したのは、日本の詩の表記の来歴をは、当初から漢字を使用していたという至極当然の理由による。選択された「一」「二」「三」は、漢字として指示に分類され、それぞれが概念によって人為的に作字されていること、画数と意味と形態が極めて緊密な関係を持つことから、完璧な文字(漢字)と考えられたので使用した。しかしこれらは、比喩表現の便宜的な三項としてあるだけなので、他の記号に代替されてもよい。

次に拙作の枠組みだが、ここでは原稿用紙を前提としており、これは藤井の論からの演繹による。藤井は、『古日本文学発生論』において「詩は一作品ごとになんらかの鑄型を持ち、次作を提出する際には、前作を壊し新たな鑄型を」と訴えたのだった。一作品ごとが定型詩であるとするこの論は、自由詩の側から、短歌や俳句なども、一首、一句ごとに新たな強度を持ち、詩の発生を経験すべきだという示唆をなげかける。

(松井茂 機関誌『方法』第7号、「純粋詩について」より)

### ●量子詩 [Quantum Poem] (2002-)

20世紀の前半、ニュートン以来の古典力学に革命が訪れた。量子力学の登場だ。それは世界観を変えた。様々なジャンルで量子力学を反映した方法論が採用された。デヴィッド・ドイッチュが1985年に発表した量子計算もその一例だ。

美術の世界では、同時期に美術家・松澤宥が「量子芸術宣言」(1998年)を発表している。松澤は宣言の中で「この芸術は量子力学の量子の概念と近似の概念による芸術である」と説明している。

余談だが、彼のアトリエは「 $\psi$ 」と呼ばれている。「 $\psi$ 」は、量子物理学では波動関数を意味する。同時に最後の手前を意味する。松澤の芸術を考える上で重要なタームである。

詩は、同時代の世界観の鏡だ。「量子詩」はあるべき詩の概念だ。20年ほど遅れはしたが。

三橋圭介は音楽評論家で、彼と私は、「5日毎 当日発表」というEメールマガジンを、2002年3月11日から6月14日まで発行した。100日間に20回、Eメールを送る。私は以下のようなテキストを書き続けた。

「2002年3月6日東京。毎日新聞朝刊より予想最低気温最高気温。本日8度20度。7日7度13度。8日4度13度。9日6度16度。純粋詩2行を書く。HP更新。2002年3月7日東京。毎日新聞朝刊より予想最低気温最高気温。本日5度15度。8日4度12度。9日6度17度。10日9度17度。純粋詩1行を書く。2002年3月8日東京。……」

「量子詩」はこのテキストに基づく作品だ。この詩は、天気予報を記録することによって、「多世界解釈」を提示する。また、古代の詩は予言であり、未来に関わっていた。それを、現代の方法論で復活させる試みでもある。

私はドラマを欲しているのではない。必要なことは、現象を現象として提示すること。誰が過去を整理する比喩など必要にするものか？ 私にはあらゆる現象を記述することを欲する。現象を理解する必要はない。

本来20世紀中に書かれるべきだったこの作品を「量子詩」と呼ぶ。

(松井茂 機関誌『方法』第15号 2002年7月3日、「量子詩へ」より)

## 三輪 眞弘 MIWA Masahiro

### ●すべての時間, ハープのための [For All Time for harp]

随分前にぼくは自分から「方法音楽、はじめました」というメッセージを中ザワさんに送ったことがあった。ハープのための作品「すべての時間」を完成させた時のことだ。なぜそう考えたのかといえば、「方法主義宣言」で語られている定義はよそに、まずはこの作品が純粋にコンピュータ・アルゴリズムで作曲されたものだったからにすぎない。乱数すら使わず、初期値が決まれば曲全体(永遠、あるいは2昼夜続くことになっている)のピッチはもちろんリズムまで、楽譜に定着されるべきすべてが決まってしまう音選びの規則をぼくはこの作品で考えた。

ぼくがハーピストに渡した楽譜は西洋の伝統的な記譜法で音符が記され、誰が見てもある作曲家が創った作品だと思ってくだらう。しかし、実はこれはもう普通の意味では音楽ではないし作曲とは言えないのかもしれない。それはただ、ハープという音の出る道具を使ってこのように行わせよ、と示した覚え書きである。それが音楽と呼ばれるものになるのかを約束しようとはしていない。そしてぼくは、ハーピストの行為を指定する基本原理をコンピュータ・テクノロジーを使ってみつけた誰かである。それでも、ぼくがこの地上にそのような音楽が「あり得たかもしれない」と確信できればそれは、少なくともぼくにとっては音楽なのである。「あり得たかもしれない音楽」と言う時、その前提は演奏可能であるということ、コンピュータなどを使わなくてもこの世の誰かが思いつくことが可能だった原理を持っているということである。即ち「あり得たかもしれない」音楽であるためには人間に実現可能な(演奏)行為の仕組みがなければならない。それは、もしかしらコンピュータがなくとも地上のある民族が行っていたかもしれない音楽や伝統、考え方を考えることでもある。

しかし、カオスやフラクタルの基礎理論は紙と鉛筆で考えることができても実際の研究はコンピュータが生まれなくては進まなかったように、今ぼくが考えているこの「方法音楽」もそのような意味でテクノロジーによって初めて可能になる新しい、演奏規則にのみ着目した音楽であり、それは行為の「方法」によって音楽を考えてみることもある。

(三輪眞弘 機関誌『方法』 第13号 2003年3月3日, 「あり得たかもしれない」音楽より)

ハープのための「総ての時間」より、フラグメント <http://www.iamas.ac.jp/~mamiwa/F-AllTime.html>

ハープ作品「総ての時間」のために書いた旋律を視覚化したものである。この作品におけるすべての音高は自己フィードバックするアルゴリズムのみによって生成されている。



(三輪眞弘 機関誌『方法』 第17号 2002年11月3日)

### ●またりさま [Matarisama]

「小学生8人を拘束して2年間徹底的に訓練すれば、想像を超えた完璧な“またりさま”アンサンブルができるはずだ！」とぼくが言ったら、人はトンデモナイ思いつきだと考えるかもしれない。しかしそれは小学校や様々なお稽古ごとの場で日常的に行われていることと何もかわらない。考えてみればこのような訓練(教育)による学習こそがぼくらの身体を規定し、文化を支えているわけだ。“高速またりさま可能な身体”は“平泳ぎ可能な身体”や“そろばん計算可能な身体”とこの地上における存在理由においてどこが違うのだろうか? 二足歩行や言語を操ることだって、驚くべき訓練の成果であることは言うまでもない。ただ、誰もが必ずしもやるとは限らない特殊技能において、人間の身体というものをぼくらはことさら強く意識する。そして様々な音楽は紛れもなくこのような特別に訓練された身体によって支えられてきたし、今後もそうだろう。

ならば、これからの音楽の可能性を考える時、身体だけは今までの習慣によってのみ生み出されていくものだという暗黙の了解を疑ってみる必要があるのではないだろうか。そもそもある日本人が「ショパンのエチュードが演奏可能な身体」を持つことは、それがいくらか洗練されたものであったとしても、日本の伝統から生まれてきたものでは決してないのだ。新しい身体についてのビジョンを考えることは同時に新しい音楽や文化を考えることでもある。ターンテーブル上のレコードを擦ることを考えたヤツがでてくると、他の誰かが驚くべき正確さでそれを操り、新しいパフォーマンスを生み出す。そのように突発的に、恣意的に、しかし現代という時代の必然性に従って新しい身体が生まれてくるのがこれからもっと起きるのではないだろうか?

(三輪眞弘 機関誌『方法』 第15号 2002年7月3日, 「身体を合成する」より)

### ●村松ギヤ [Muramatsu Gear]

「村松ギヤ」は、明治中期まで北海道北東部一帯に居住していたと伝えられるロシア系先住民ギヤック族によって行われていた祭事と言われ、幕末期に北海道(当時の蝦夷地)で先住民族の現地調査を行っていた松前藩の村松勇作(幼名、勇太)の報告によって現在に伝えられている奇習である。

ギヤックの村では毎年欠かさず1月8日(現在の暦による)に、春を呼び寄せる行事としてこの「村松ギヤ」が行われていたと伝えられ、極寒の大地に生きる彼らにとって、それは死(=冬)からの再生、そして生命の誕生と躍動を象徴する最も重要な祭りであった。

円の中心に向かって並んだ17人の女達の輪(大円)の内周を、歯車のようにかみ合わせながら回転しつつ移動する5人の男達の輪(小円)はそれぞれ、無限に広がる死の宇宙にぽっかりと形成された生の領域(大円)と、その大円に守られた小宇宙の中で東の間の生命を謳歌する人間や動物たち(小円)の様子を象徴しているものと言われ、それはギヤック人達の宇宙観を象徴的に表した、いわば変化し続ける曼陀羅だと評されている。

(「村松ギヤ(春の祭典) -由来-」, 2003年1月)

#### ※「村松ギヤ」の演奏法

残された記録によると、男達が受け持つ鈴とカスターネットの音の他に、女達はそれぞれが固有の音階音を受け持ち、「地」の状態になるとカスターネットを鳴らすと同時にその音程を歌い、全体として女声合唱のような響きを生み出した、と村松は伝えているが現在、その詳細を知る手がかりは失われている。

「内接する接点の男女」の状態変化は一説によれば天と地(生と死の領域)の交感、和解、さらには男女の交合、或いは遺伝子の交換を表しているものと言われ、実際にギヤック族では一夫多妻制であったことが知られている。一見、多数の女性(この儀礼では男に対して3.4倍)の間を蝶が舞うように渡り歩く少数の男性の動きは現代人にとってあるいは非道徳的で面白おかしくも見えるが、それは厳しい大自然に生きる少数民族の日常、部族間の抗争はもとより後の大和民族の侵略まで続く村の恒常的な男性不足という民族の過酷な歴史を物語るものだという。

(村松勇作の記録による)

### ●村松ギヤ・エンジンによる、ボレロ [Bolero by Muramatsu Gear Engine for Orchestra]

スペインの民族舞踏をもとにしたモーリス・ラベルの「ボレロ」のように、オーケストラのための「村松ギヤ・エンジンによるボレロ」は架空の少数民族、ギヤック族に伝わる音楽を西欧の音楽語法で表現したものがある。この作品を私はギヤック族出身の民族主義の作曲家として2003年、米英のイラク侵攻の時期に作曲した。

演奏中途切れることなく鳴らされるカスターネットとタンバリンの演奏は「村松ギヤ」と呼ばれている。これは本来ギヤック族の春の祭典で、環状に並んだ17人の女と5人の男によって演奏されていたもので、オーケストラ全体はこの「村松ギヤ」に従って構成されている。

つまり、方法音楽としての「逆シミュレーション音楽」、「村松ギヤ」の「生成規則」は架空の民俗芸能としてまず「解釈」され、さらにそれが西洋音楽の形式に従って翻訳されたのである。

弦楽パートはすべて18音階(1オクターブを18等分割した音階)を使い、常にグリッサンドで演奏される。その際、弦楽奏者は(その時々)の絶対音高が楽譜に明示されておらず自分が以前に弾いた音高からの相対的な音程(1/3音)だけで音高を決めるため、全体として次第に音が曖昧になり音の上下運動だけが聞かれることになるだろう。

これは、音の絶対的な高さではなくその運動のみに注目するギヤック族の歌唱技法にならない、「波動昇降」と呼ばれる彼ら特有の音楽概念を、マーチングドラムとトランペットを含む西欧の楽器によって再現したものには他ならない。

(三輪真弘 機関誌『方法』第36号 2004年7月1日、  
「オーケストラのための「村松ギヤ・エンジンによるボレロ」について」)

### ●蟬の法、箜篌のための [The Law of Cicadae for Kugo]

私にとって重要な3つの新作、合唱のための「無限旋律生成術」\*、箜篌のための「蟬の法」\*、架空の伝統芸能「ジヤイ神楽」\*の発表を終えた。2002年4月に第二回方法芸術祭で発表された。

「あたりさま」から始まり、「逆シミュレーション音楽の定義」の発表、そして「あたりさま人形」の制作などに代表される一連の「逆シミュレーション音楽」を実現する試みは、2004年になってやっとひとつのまとまった結果にまで到達したと実感している。中でも長い間私自身不可能に近いと考えていた、ソロ・パフォーマーが「演算をしながら演奏する」音楽が「蟬の法」として西陽子さんという特別な演奏家のおかげで高い完成度をもって実現したことや、またほとんど私の手を離れ、高橋 jai 哲男さんをはじめとするグループ制作によって「ジヤイ神楽」が完成したことが、その大きな理由である。

特にこの「逆シミュレーション音楽」が私以外の人の手によって今回完成したことは、それが私の「作品」ではなく、新しい芸術表現を生み出すための「技法」として理解され得ることを実証したことになる。つまり、シェーンベルクが十二音技法を考えたとしても十二音技法で作曲された作品がすべてシェーンベルクの「作品」になるわけではないように「逆シミュレーション音楽」もまた人々に開かれた、方法主義に基づく新しい「作曲技法」なのである。そしてこの「作曲技法」は、「逆シミュレーション音楽の定義」からもわかるように、作曲という言葉が暗示する音楽というジャンルを超えた芸術表現のひとつの領域となるはずである。そしてその領域は、今の我々にとって新しく見えたとしても、古代の人類が確かに知っていたはずのものには他ならない。

「逆シミュレーション音楽」は楽譜に、技能に、音波に、娯楽や趣味、そして生体刺激に還元された現代の芸術表現に新たな全体性を回復する試みである。

\*合唱のための「無限旋律生成術」初演:2003年11月26日 代々木オリンピックセンター

\*箜篌のための「蟬の法」初演:2003年12月7日 神奈川県立音楽堂

\*架空伝統芸能「ジヤイ神楽(付)算額奉納」初演:2004年1月10日 せんだいメディアテーク

(三輪真弘 機関誌『方法』第31号 2004年2月1日、「新しい時代の作曲技法」より)

### ●369ハルモニア II, 弦楽六重奏のための [369 Harmonia II for string sextet]

弦楽六重奏のための「369 Harmonia II」を作曲するにあたって、私はまず想像上の民族に伝わるある演奏技法を考えた。それは弦楽器の開放弦とその弦上の特定のポジションを素早く指で押し離しながら弓で演奏する奏法であり、この押し離す指を弦に軽く触れることによって開

放弦の倍音を響かせる奏法である。前者はいわゆる2音のトレモロで、後者はフラジオレットと呼ばれ、どちらも弦楽器の奏法として特別なものではない。通常と異なるのは、ある民族(南米神話にちなんで南米の「古代ツダ民族」ということにした)はこの奏法しか知らず、この奏法のみが弦楽器の「正しい弾き方」であるという設定だけである。この演奏法を私は「虹の技法」と名付け、それによって最初に生まれた小品が、ROSCO(甲斐史子+大須賀かおり)に捧げられた、ヴィオラとピアノのための「虹の技法 Harmonia I」(2006)である。(中略)

この「虹の技法」をさらに発展させたものが弦楽六重奏曲「369 Harmonia II」である。6人の弦楽奏者が終始一貫して「蛇居拳算」と名付けられた「 $new\_A = (6 - (old\_A + B)) \bmod 3$ 」という代入式の計算結果を演奏し続ける修行のような作品で、これは「第4回 TRANSMUSIC 対話する作曲家、三輪眞弘X中沢新一」(2006年、大阪)で初演された。コンサート名の通り、この作品は文化人類学者、中沢新一氏とのコラボレーションによって生まれ、中沢氏の提案に従い、人類学者クロード＝レヴィ・ストロースが報告した南米神話に触発されて作曲されたものである。

神話に現れる「虹の蛇」をテーマとするこの弦楽六重奏曲は、同じテキストを用いて20世紀までに至る西洋音楽の集大成「シンフォニア」を作曲したルチアーノ・ベリオへのオマージュであると同時に、この作品の後半で試みられている「器楽演奏による人声合成」の試み、即ち音階、旋律、和音などの西洋的音楽概念を離れ、物理的な数値情報処理による作曲という、まったく新しい音楽概念を切り開いた作曲家、クラレンス・バルローへのオマージュでもある。

また、先の「虹の技法 Harmonia I」の解説もそうだが、私が2003年に提唱した新しい音楽の概念「逆シミュレーション音楽」作品として、私は作品ごとに架空の「由来」をコンサート・プログラムに発表してきた。私にとってそれは作品の説明ではなく、音楽が成立するために必要な「作品の一部」である。そしてこの「369」の場合は、私ではなく中沢氏が書き下ろした「小説369」がその「由来」の位置を占めることになる。

(三輪眞弘 a.Labo からの応答「弦楽六重奏曲『369 Harmonia II』を聴く」(2012年7月26日)より)

### ●369 B氏へのオマージュ、弦楽のための [369 hommage to Mr.B for strings]

「弦楽のための369、B氏へのオマージュ」は、2006年5月21日に大阪で行われたサントリー音楽財団主催のコンサート「第4回 TRANSMUSIC 対話する作曲家、三輪眞弘X中沢新一」で初演された「369 Harmonia II」の続編として作曲された。そのコンサートで、中沢氏は「369」と題する小説を、そして私は弦楽六重奏曲を発表したが、今回の作品はその中沢氏とのコラボレーションの発展形として書かれた弦楽オーケストラ曲である。

#### 「虹の技法」-由来-

長い間南米には存在しないと思われてきた擦弦楽器が、南米大陸の古代ツダ(トゥダ)文明に存在し「虹の技法」と呼ばれる不思議な音楽に使われていたという。

この「虹の技法」とは、バイオリンに似た擦弦楽器において、特定の勘所(音高を決める指のポジション)を素早く押し離しながら、開放弦を含む二音をひと弓で交互に鳴らす演奏法のことである。興味深い点は、その勘所が、音階に対応したものではなく、開放弦の長さを正確に3~9等分割した位置に定められていたことである。これは古代ツダ人達がこの「虹の技法」によって交互に鳴らされる二音から開放弦の自然倍音を引き出し、自在に演奏していた証拠だという。

「鳥たちの羽ばたき」または単に「虹音」と古代ツダ人が形容した、高次倍音を奏でるこの技法は、雑多な倍音を含む開放弦の音色、即ちひとつの「混色」から純色の「虹」を浮かび上がらせる不思議な技術と考えられていたらしい。それに対し、単純に長く引き伸ばされた音は静止した、即ち「死んだ」響きとして極端に嫌われていた。音楽として鳴り響くすべての音は飛翔する生命の息吹を象徴してはならなかったからである。

このような基音から派生する倍音を操る音楽として、中央アジアの喉歌「ホーメイ」が現在も知られており、そこに「虹の技法」との驚くべき共通点を指摘する説もあるが、アジア大陸との距離もさることながら、インカ帝国によって壊滅的な打撃を受け、その後スペイン人の襲来によって完全に地上から姿を消した古代ツダ文明についてはその多くが謎に包まれたままである。

という夢をみた。

(三輪眞弘 サントリー芸術財団サマーフェスティバル2010 再演時プログラムノートより)

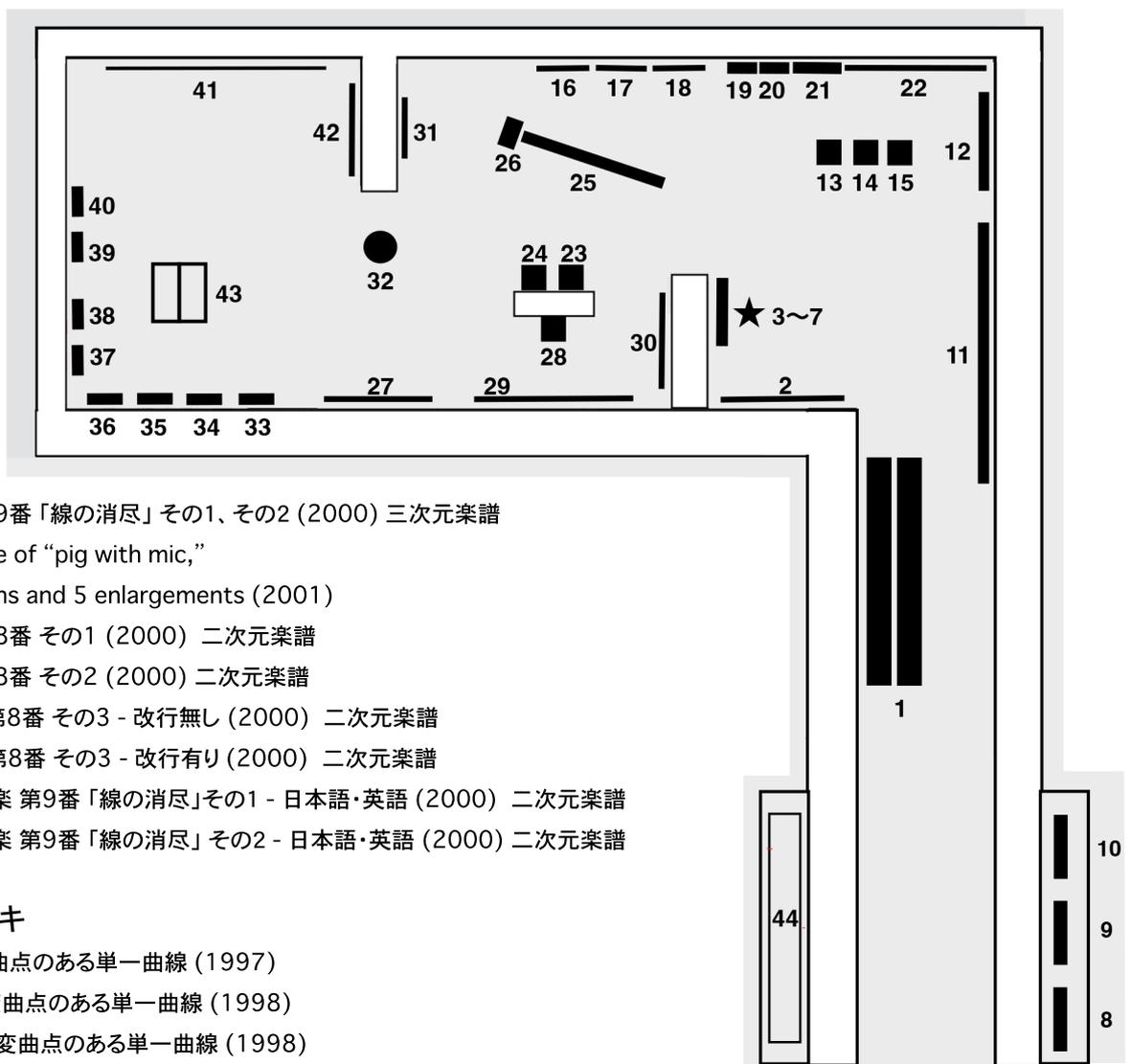
### ●59049年カウンター、2人の詠人、10人の桁人と音具を奏でる傍観者達のための

#### [59049 Jahreszähler for two readers, ten performers and observers who make sounds using musical items]

シュトックハウゼン作品の書法や思考法を研究してそれを再現してみせる意欲はほくにはないが、偉大な作曲の先達が夢想した「アイデア」を「トランスフォーム」することなら自分が引き受ける仕事として相応しいと考え、その依頼に応える形でこの「歴史」を与えられた条件の中で「再構造化」してみることにした。今回のほくの「トランスフォーメーション」においてオリジナルから継承されたのは基本的に「数えること」だけである。舞台上では10人の「桁人」と名付けられたパフォーマーが「蛇居拳舞楽」と呼ばれる規則に従ってそれぞれの状態を更新しながら移動を重ねる。一人の桁人は常に3つの可能性(右回り、対角線、左回り)のうちのどれかの状態にあり、10人の桁人全員で10桁の三進数を表すことになる。10桁の三進数で表せる最大の数は「2222222222」であり、十進数に換算すると「59049」、これが作品のタイトルとなった。つまり、10桁の三進数として桁人の移動に従い「蛇居拳舞楽」という演算プロセスによってその都度年数が「算出」されるのである。シュトックハウゼンの「歴史」においてこのようなプロセスを中断する「寸劇」、すなわち悪魔の誘惑や天使の激励など、ぼくにとっては前世紀の遺物に見えるシアトリカルな側面は原則的に無視したが、ぼくはそのような「物語」の背後に潜む作家の直感そのものを否定しているわけではない。事実それらに代わって詩人の藤井貞和氏が3.11後、絶滅した架空の少数民族ギヤック族の神話としてぼくのために書いてくれた詞、「ひとのきえさき」が演算プロセスのただ中で二人の「詠人」によって詠み上げられる。なお、この作品における音楽家たちは桁人を見守りながら、それぞれの位置と状態に従って決められた音を発する「精霊たち」、あるいは演算システムの外にいる「傍観者」という位置づけである。

(三輪眞弘 サントリー芸術財団サマーフェスティバル2014 初演時プログラムノートより抜粋)

# 会場図



## 足立 智美

- 1 方法音楽 第9番「線の消尽」その1、その2 (2000) 三次元楽譜
- 2 The Theme of “pig with mic,”  
10 variations and 5 enlargements (2001)
- 3 方法音楽 第8番 その1 (2000) 二次元楽譜
- 4 方法音楽 第8番 その2 (2000) 二次元楽譜
- 5a 方法音楽 第8番 その3 - 改行無し (2000) 二次元楽譜
- 5b 方法音楽 第8番 その3 - 改行有り (2000) 二次元楽譜
- 6a, 6b 方法音楽 第9番「線の消尽」その1 - 日本語・英語 (2000) 二次元楽譜
- 7a, 7b 方法音楽 第9番「線の消尽」その2 - 日本語・英語 (2000) 二次元楽譜

## 中ザワヒデキ

- 8 768個の変曲点のある単一曲線 (1997)
- 9 1456個の変曲点のある単一曲線 (1998)
- 10 1842個の変曲点のある単一曲線 (1998)
- 11 4760個の変曲点のある単一曲線 (1997)
- 12 654個の変曲点のある単一曲線 (2001)
- 13 三五目三五路の盤上布石絵画第一番 (1999)
- 14 三五目三五路の盤上布石絵画第二番 (1999)
- 15 三五目三五路の盤上布石絵画第三番 (1999)
- 16 二九字二九行の文字座標型絵画第七番 (2009)
- 17 二九字二九行の文字座標型絵画第八番 (2009)
- 18 二九字二九行の文字座標型絵画第九番 (2009)
- 19 二九字二九行の文字座標型絵画第一番 (1997)
- 20 二九字二九行の文字座標型絵画第二番 (1997)
- 21 二九字二九行の文字座標型絵画第三番 (1999)
- 22 二九字二九行の動的文字座標型絵画第七番 (2009)
- 23 同一の二枠第一〜一〇番 (2004)
- 24 同一の二枠第一〜二〇番 (2004)
- 25 15個の滑車と6個の重りのあるロープ第一番 (2003)
- 26 「15個の滑車と6個の重りのあるロープ第一番」シミュレーター (2003)

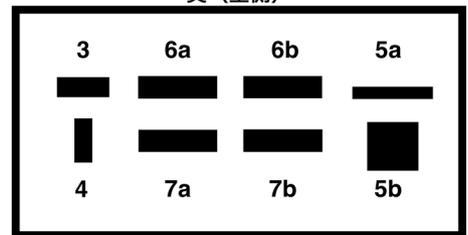
## 松井 茂

- 27 純粹詩 (2001-)
- 28 量子詩 (2002-)
- 29 同時並列回路 (2006)
- 30 同時並列回路 (2006)

44 「方法」関連資料

## ★ 3~7

奥 (壁側)



手前

## 三輪 眞弘

- 31 逆シミュレーション音楽説明動画 (2007)
- 32 またりさま人形 (2003)
- 33 すべての時間、ハーブのための (2001) 初演
- 34 またりさま (2002) 再演
- 35 村松ギヤ (京風バージョン, 2003) 初演
- 36 村松ギヤ・エンジンによるポレロ (2003) 日本初演
- 37 蝉の方、箜篌のための (2003) 初演
- 38 369ハルモニアII, 弦楽六重奏のための (2005) 再演
- 39 369 B氏へのオマージュ, 弦楽のための (2006) 再演
- 40 59049年カウンター, 2人の詠人, 10人の桁人と音具  
を奏でる傍観者たちのための
- 41 逆シミュレーション音楽年表 2002-2023
- 42 逆シミュレーション音楽上映プログラム
- 43 三輪眞弘資料