

創造への新しいダイナミズム

東京芸術大学美術学部先端芸術表現科 教授

古川 聖 (ふるかわ きよし)

Profile — 古川 聖

1979～1984年までベルリン芸術大学に在籍。1988年、ハンブルク音楽演劇大学作曲・音楽理論科修了。専門は作曲、コンピュータ音楽、メディアアート。著書は、『数による音楽』(Fontec, CD)など。作品は、マルチメディアオペラ『まだ生まれない神々へ』(ZKM), インタラクティブCD-ROM『スモールフィッシュ』(Hatje Cantz)など。



リオータルは大きな物語の終焉と表現したが、現在、アートのかたちも大きく変化しつつある。神話をまとい自らを作品の中に表象する芸術家像はゆらいでいる。近代が生み出した芸術家／鑑賞者という構図はこれからも機能するのだろうか。「21世紀は芸術作品がなくなるかもしれない。なぜなら人々が高次の意識と感情を持ち、作品なしでコミュニケーションをとり始めるからである」とマリーナ・アブラモヴィッチが述べたように、私自身は「作品」や「芸術家」というものがこれからもアートの中心的なキーワードになり続けるとは思っていない。アートの文脈では創造や創造性といった言葉も、「作品」や「芸術家」とセットでかたられる必然はなくなっていくだろう。

この小文ではアートにおける創造性をめぐって書いてみたいと思うのだが、実はアーティスト同士で創造性について話をした記憶がほとんどない。創造性とは何かというような話ではなく、何か価値ある面白いことが起きる、面白いものが作られる状況、または反対にそれらが阻害されている状況について、私のフィールドである現代音楽を例として書くことで、間接的に私が考える創造性が明らかになると思う。

現代音楽について

まず私の出発点という意味からも、現代音楽が抱える問題について書くことから始めたい。もし現代音楽というフィールドが創造的な何かを生み出し得ないということであれば(困ったことに実はそうかもしれないのだ)、現代音楽の

現状を直視することから始めなくてはならない。

最近、私が1980年代に学生時代を過ごした、当時は壁に囲まれた冷戦の象徴であった都市、ベルリンを6年ぶりに訪れたが、その変容ぶりが決定的になり、もう後戻りできない状況になっていることに驚かされた。80年代初頭のベルリンにも多くの外国人労働者が社会の底辺に入り込むようなかたちでドイツ人と共存していたが、今はそのような構造も変化し、大げさに言えばドイツ人も他の人種と並べられ、多くの人種、文化、言語が混淆しとてもドイツとは思えない多文化共生社会が現出していた。そこでは不可避免的に多くの文化がぶつかり、混ざり、各文化の伝統が持つ価値観、コンテクストの唯一性が失われ、今までなかったような新たな荒涼とした風景が現れていた。それは必ずしも不愉快なものではないが、どのように考えればいいのか、大きな戸惑いを感じた。そして東京も緩やかに、あるいは急速にベルリンのような多文化共生社会に移行していくことを予感しつつ、私が創作行為をする、その文化的土壌はこのような社会以外ではありえないと深く感じた。

西洋の伝統音楽の現在形に深く関わって制作しつつも、現代音楽のようなものが決定的に機能しなくなっていることを感じる原因のひとつは、この戸惑いと同根のものであることは明白だと思う。現代音楽を支える社会、文化が政治的にも経済的にもほかの並存する社会へ十分な優位を保つことができている間はそれが機能していたが、現在では優位どころか、入り混ざって両者を区別することもできない。つまり現代

音楽をいう限定された価値観，コンテキスト内での創作行為へ，現在の私が生きている世界のリアリティーが偽物というレッテルを投げつけてくるのだ。

サブジェクトからプロジェクトへ

では現代音楽においてその不毛性を克服し，創造性を回復するにはどのような方法があるのだろうか。

ヴィレム・フルッサー（1996）は，現代において創造とは「主体（サブジェクト）」とか「客体」のような区別ではなく，機能のネットワークの中で新たな「事態」を「デザイン」し，新たな関係性を「投企（プロジェクト）」することだと述べている。私はこの主張に大きな共感を覚えるのだが，フルッサーに倣って言えば，作曲という行為自体は個人の中で閉じられないで，外側へ開いていくことがまず必要だと思う。そしてさらに進めて，（抽象的な言い方になるが）作曲家は社会のネットワークに自らを結節点として接続する。そこで大切なのはもはや作家や作品ではなくネットワークのダイナミズムをデザインすることである。現代音楽のコンテキストで言えば，「現代音楽を一つの結節点として多文化共生社会のネットワークの中で関係性のデザインを行い，面白いことを引き起こしていく」ということになるだろう。それが現実にはどのようなものになるかはまだわからないが，そのような方向へ一歩踏み出す試みとして今，私の周りで起こりつつある，今まで私が体験したこともないような新しい創造のかたちを予感させるアプローチについて，この小文の最後の節で分析的に少しプロヴォカティブに記述する。

伝統的作曲とは

さて，後に提示する新しいモデルとの比較のために，西洋音楽における作曲という行為とその伝承形式，教育システムについて少し説明しておきたいと思う。

西洋において中世以降，近代へと向かう社会の複雑化，構造化の中で音楽の専門家が登場したが，作曲家が芸術家になったのは近代人間

像が成立した時からである。作曲家が教会音楽家や宮廷楽士から芸術家となった時から，創作は個人の枠内で成立，完成することになる。その技術と創造性は専門家である作曲家個人の中で完成され，アーカイブされ，多くの場合，専門家から専門家へ直接のコンタクトや楽譜などを通して伝えられた。このような伝承法が考えられないような技術の熟達，複雑さを生み，少なくとも，ここ数百年のヨーロッパの芸術音楽を決定づけた。現代でも音楽的な知は作曲家から作曲家へ暗黙知として伝えられる。作曲においては課題を前にして，生徒と先生の長い継続的な対話を通して，先生の経験や感性が伝えられ，そしてそれに触発されるかたちで生徒の感性が技術と結びつく。このようなインタラクティブな場のプロセスの中において，これらの技術は生きたものとして伝えられていくのである。ここでは作曲＝個人の作業という前提があり，聴衆を想定しつつも，個を中心としたハイエラキーの中に閉じこもった近代の芸術家像の原型がみてとれる。伝統の中にとどまる限りこのような教育は洗練，熟達を生み，素晴らしく機能するのだが，現代においてそこから生まれた音楽が有効な範囲はとて狭い範囲でしかない。

新しいアートのかたちを探して

私がドイツで現代音楽作曲家として仕事を始めた時期，80年代初頭はヨーロッパのそれまでの前衛音楽が解体され，時代はポストモダンへと移行しつつあった。つまり私がモデルとしていたものが消失していったのだ。ドイツでも新即物主義，新ロマン主義などいろいろな潮流が現れては消えていった。私自身は新しいメディア，テクノロジーに深く傾倒し，とくにヨーロッパのテクノロジーとアートに関して中心的な機関である ZKM に所属してからは，新しいメディア，テクノロジーとの接点において作品を制作し，その領域において新しいアート，創造への突破口を探し始めていた。（www.zkm.de）

20 世紀の後半にアートのかたちはモノからコトへ移ったと言われ，最近ではミュージッキングという言葉もよく聞かれるようになった

が、私が2000年に日本に戻り大学で教えるようになってから、もっとアートや音楽の根本的な枠組みまでも考え直していく必要を痛感し、徐々にワークショップという場とその形式自体をアートとして研究するようになった。私がデザインしたワークショップは多くの場合、私が用意した自作のソフトウェアを参加者が使って音と映像を組み合わせメディアアートを作るのだが、私はワークショップという形式を通し、モノとしてのアートを考えるのではなく、人間が人間との関わりの中でモノを作り出し表現する行為、過程、活動そのものを問題とし、アートが生まれる場について考え、コミュニケーションに根ざした新しいアートのかたちを考えてきた。そのことはこれからのアート、新しいアーティスト像について根本から考え直すきっかけになった。子どもたちとも多くのワークショップを行っているが、教育の重要な目標に創発があるのだとすれば、アートと教育というものは近い将来において確実に交差すると思う。

創作プロジェクトと新しい創造のモデル

さて以上のような模索を経て、私が持つテクノロジーや創発の場に関する研究が重なるようなかたちで、現在私が共同研究として行っている創作プロジェクトが始められた。学際的な研究がいろいろな所で行われているが、この創作プロジェクトはその成り立ち、枠組みのユニークさ、アウトプットの多様さ、それらのレベルの高さにおいて特別なものであると思う。私はドイツ時代から科学者とのコラボレーションなどを通して多くの作品を作ってきたし、ZKMに関わっていた時代には科学と芸術を融合するようなプロジェクトをいくつも行ってきたが、この創作プロジェクトでは実際、単なるコラボレーション以上の興味深いことが起きている。

ERATO 岡ノ谷情動情報プロジェクト(2009～2014)のサブグループとして発足した音楽チーム(サブグループリーダー：古川)は理化学研究所におかれ、そこで音楽と情動に関する研究が始められ、この創作プロジェクトもその枠内で行われている。音楽チームは岡ノ谷総括

の理解の下、自由でユニークな研究活動を可能とする場となっている。ここではアーティストや科学者、研究者が分野を超えて共同研究というかたちで自発的に加わり、緩やかなかたちで横に連なり、いくつものプロジェクトが並行して行われている。この共同研究はもちろんワークショップではないが、私が培ってきたワークショップ的な構成要素が多分に意識されている。ここで私が注目しているのは、このような緩やかなネットワークが創発の場、飛躍を生み出す場として機能していることだ。結果として研究や作品表現などが生まれてくるのだが、このネットワークに参加することによって個人のモチベーションが最大化され、分散している研究者やアーティストのリソースをassemble(集結)することも重要である。このような場が機能する要件をいくつか考えてみることはできるが、一つは私が研究のリーダーとはいえ、ピラミッド型のプロジェクトを指向せず、その結果、私も含めた各メンバーに主体性が委ねられ、柔軟なネットワークが形成されているからだろう(そもそもJSTが雇用している研究者以外は基本的には無報酬であるため、ピラミッド型では機能しにくい)。またプロジェクト自体も多層的であり、複数の目標とアウトプットを持つようなものになっている。あるプロジェクトにおいて私が主に音楽表現を行っている場合でも、別の研究者は機械学習の研究を同じプロジェクト内で行っていることもあり、一つのプロジェクトにいろいろな入口といろいろな出口が用意され、さまざまな可能性のある程度の自由度をもって設定できるようになっている。そしてこのような構成の最大のメリットは、複数の参加者と複数のアウトプットがセットとなり、それらの交錯から、南方マンダラを思い起こさせる転機が訪れ、表現や研究の方向が急に思わぬ方向へ引っ張られ、大きく発展をとげることが往々にして起こることである(このことで参加者はさらにプロジェクトへ深く入り込んでいく)。

つまり分野が異なる複数の人間が緻密に議論し作業し、智慧、技能、知識を出し合うことによって縦横にのびた複数の独立の線が交差し、

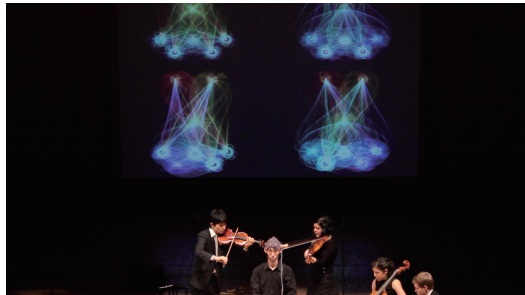
南方熊楠の言う特異点のようなものが現れる。このような創発のモデルには大きな可能性を感じるし、この先にきっとアートを切り開く何かがあるように思う。

脳が夢見る音楽

ここで現在進行中のいくつかの創作プロジェクトの中から「Brain dreams Music プロジェクト (= BdM, 脳が夢見る音楽)」を紹介したいと思う。(古川から見れば!) BdM は作曲家・古川聖によって構想され、脳波を使って演奏する仮想楽器を用いる音楽パフォーマンスを軸に、それに関連する諸々のテクノロジーの研究・開発を行うプロジェクトである。研究・システム開発チームは科学者と音楽家で構成され、堀玄(理化学研究所)、トマシュ・ルトコフスキ(筑波大学/理化学研究所)は脳内に想起された音楽表象(具体的な音のイメージ)を脳波パターンの実時間解析によって抽出することに成功した。濱野峻行(JST, ERATO 岡ノ谷情動情報プロジェクト)は、そのデータを用い演奏する仮想楽器を寺澤洋子(筑波大学)とともに開発し、同時にそのデータをCGとして視覚表現するシステムを中川隆(東京芸術大学)と開発した。そしてそれら複数の並行するプロセスが実時間でデータを交換しながら作動するパフォーマンスシステムを構築した。さらに機械学習の大村英史(JST, ERATO, 岡ノ谷情動情報プロジェクト, 脳科学の柴(星)玲子(東京電機大学)が加わり、また当然ながら背後には多数の岡ノ谷情動情報プロジェクトの研究員や岡ノ谷一夫教授のサポートがあった。これらの研究、開発によって初めて可能となった音楽表現とともに、音楽パフォーマンス「それはほとんど歌のように—— it's almost a song ……」が制作された(<http://www.brain-dreams-music.net>)。

私はこれまでにいろいろなプロジェクトに関わったが、このプロジェクトのように参加者の自発性が発露し全体のテンションを上げ、創発の場が十分に機能し、今までできそうもないと思っていたことが可能になってしまったことに驚きを禁じ得ない。科学者がアーティストと

もに仮説を立て、実験をデザイン、実行し、その場で表現/検証を行い、それをすぐに次のシステムのデザインに反映させていくというような、構成論的アプローチをとることで、サイクルの早い創作、研究、開発が密に連動した集中度の高い作業が可能となった。このようなことは私がかつて経験したことのないことだった。



脳波音楽演奏風景

おわりに

ミンスキー(2006)はたびたび、発明、発見だけが大切なのではなく、研究や発見を可能とする枠組みの創出こそが重要であると書いている(南方マンダラも枠組みである!)。創造とはそのような枠組みを生み出すことなのではないだろうか。創造性とは場のデザインであり、仕組みであり、さまざまな事象や人間のネットワークであると考えらることのできるようなことが生まれるのだろうか。私を多文化共生社会の中の結節点としてネットワークを構築した時、私にどのようなアートが可能となるのだろうか。上記の創作プロジェクトはその端緒にすぎないが、そこで行われている、人間が生き生きと創造的な活動ができるような枠組みの研究には大きな期待を寄せている。これからのアート、創造は個人というより、ネットワークのダイナミズムから生まれてくるような予感がする。

文献

- ヴィレム・フルッサー／村上淳一(訳)(1996)『サブジェクトからプロジェクトへ』東京大学出版会
- Minsky, M. (2006) *The emotion machine: Commonsense thinking, artificial intelligence, and the future of the human mind*. New York: Simon & Schuster.