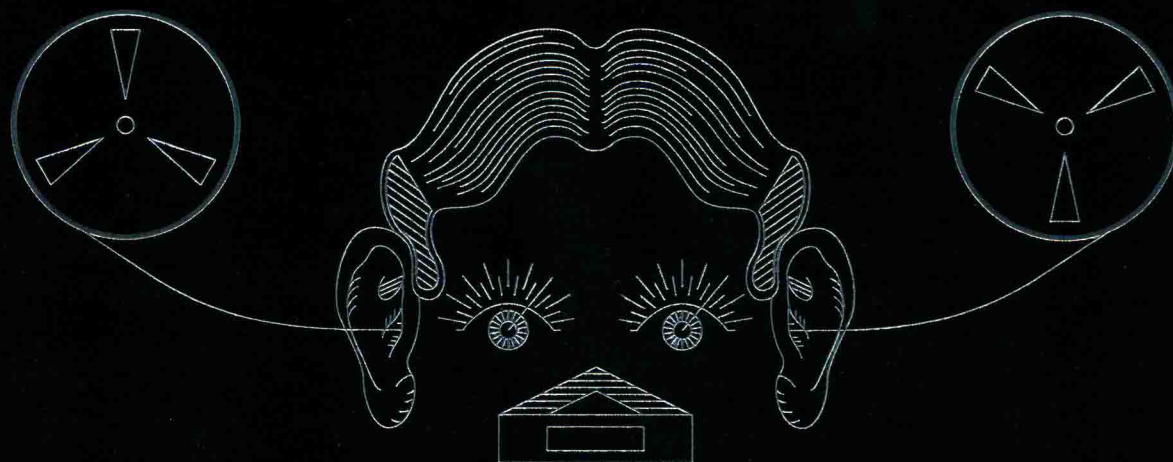


回典

En-Cyclepedia



IN



REC



OUT



Open Reel Ensemble



— En-Cyclopaedia —

Open Roof Ensemble



回典 ~En-Cyclepedia~
2013年3月26日 第1刷発行

著者 Open Reel Ensemble
装丁・デザイン TYMOTÉ
制作 清宮陵一 (vinylsoyuz)
編集 小林英治
編集協力 猿田詠子、薮下佳代
カメラ 梅原渉、かくたみほ
アーティスト・マネジメント 高石陽二、遠藤哲史 (Sony Music Artists)

DVD 「Cyclatrous」

ディレクター・映像編集 夏目現
ラインプロデューサー 渡邊智博
カメラ 高橋健人／西川貴紘／中里耕介／高梨喜芳／鈴木裕太郎／渡邊正裕
特機・Dolly 榎井正美 (Metal Work)
録音・ミックス 葛西敏彦
テクニカルサポート 石塚信孝 (MINE'S RECORDS)／伊藤「HULK」宏樹
モニター 会沢みゆき
録音アシスタント 馬場友美
照明 高田政義 (株式会社 RYU)
協力 Nikon imaging japan／横須賀芸術劇場
「The Way to Cyclatrous」
編集 吉田悠
使用楽曲 Taprologue, Gone, Tape Machine, Tapilogue - taken from the album 「Open Reel Ensemble」
50µm Orchestra - taken from the album 「Tape To Tape」

Special Thanks To (50音順)

麻生秀樹／岩田朱実 (Sony Music Entertainment)／太田香保 (松岡正剛事務所)／小川敦久世祥三 (MATHRAX LLC.)／久野桂太郎／久保田晃弘／近藤祥昭 (GOK SOUND)
斉藤俊太／佐保圭／鈴木徳至／ソニー株式会社／谷川千央 (FOGHORN)
田原新司郎 (Tokyo Art Beat)／多摩美術大学 大学院／土井新二郎／中城敏 (commons)
長沼裕之 (ビュロー菊地)／西村俊之 (株式会社学研教育出版)／原田公一 (Sony Music Artists)
堀之内毅／松本靖夫 (Sony Music Artists)／矢野大輔 (Tokyo Lighting Design)
CLAT Member／DOMMUNE／ISSEY MIYAKE／Onpa)))／Patchy Cake Eater
Shinjuku OTO／StrawFuzz／SuperDeluxe／WWW／メンバー家族一同
磁気の精霊、全ての緑

●Open Reel Ensemble 公式サイト
<http://www.steamblue.net/>
<http://www.facebook.com/OpenReelEnsembleBraunTubeJazzBand>

発行人 岩根哲也
編集人 栗原きよみ
発行所 株式会社 学研パブリッシング
〒141-8412 東京都品川区西五反田 2-11-8
発売元 株式会社 学研マーケティング
〒141-8415 東京都品川区西五反田 2-11-8
印刷所 中央精版印刷株式会社
DVD 製造 東京電化株式会社

この本に関する各種お問い合わせ先

【電話の場合】

- 編集内容については 電話 03-6431-1221 (編集部直通)
- 在庫、不良品 (落丁、乱丁) については 電話 03-6431-1250 (販売部直通)

【文書の場合】

〒141-8418 東京都品川区西五反田 2-11-8

学研お客様センター「回典」係

この本以外の学研商品に関するお問い合わせは下記まで。

電話 03-6431-1002 (学研お客様センター)

©Gakken Publishing 2013 Printed in Japan

本書の無断転載、複製、複写 (コピー)、翻訳を禁じます。

本書を代行業者等の第三者に依頼してスキャンやデジタル化することは、たとえ個人や家庭内の利用であっても、著作権法上、認められておりません。複写 (コピー) をご希望の場合は、下記までご連絡ください。

日本複製権センター <http://www.jrrc.or.jp> E-mail: jrrc_info@jrrc.or.jp

電話: 03-3401-2382

図 (日本複製権センター委託出版物)

学研の書籍・雑誌についての新刊情報・詳細情報は、下記をご覧ください。

学研出版サイト <http://hon.gakken.jp>

写真・図版提供、協力 (掲載ページ)

梅原渉 (P9-10, 12-14, 26-27, 29-34, 38上, 42-43, 45-48, 50-51, 114-117)

かくたみほ (P79 右6点, 80-81)／矢野大輔 (P60左, 87左下)／澄毅 (P6, 86左上・中上, 89左下)

涌井直志 (P20-21)／高宮洋史 -Tokyo Mellotron Studio (P52)

国立科学博物館 (P15)／ティアック株式会社 (P19)／PPS通信社 (P15-19)

参考文献

森芳久、君塚雅憲、亀川徹「音響技術史～音の記録の歴史～」(東京藝術大学出版会)

50年史特別編集委員会編「オーディオ50年史」(日本オーディオ協会)

オーディオテクニカ編「音、音、音。音聴く人々」(幻冬舎)

『大人の科学マガジン vol.23』(株式会社学研教育出版)

『大人の科学マガジン エジソン蓄音機』(株式会社学研教育出版)

回典 -En-Cyclepedia-

Contents

4 | What's Open Reel Ensemble?

I オープンリールアンサンブルとは何か

8 | 特別対談 人はなぜ回転に惹かれるのか 松岡正剛 × 和田永

録音の歴史 ～蓄音機からオープンリールまで～

- 15 | 蓄音機の誕生
- 17 | 【column】録音メディア以前の記録 北中中和
- 18 | グラモフォンとレコード
- 19 | 磁気録音機からオープンリールへ
- 20 | 【interview】国産初の磁気テープ誕生の瞬間 木原信敏
- 22 | 【column】カバーを剥ぎとれ 21世紀アヴァンギャルドとしての脱ユーザー論 原 克
- 24 | 年表ー録音と技術革新の歴史

5つの対話 ～オープンリールアンサンブルの可能性～

- 26 | Dialog1 楽器と即興 大友良英 × 吉田匡、和田永
- 31 | Dialog2 テープ・エディット 菊地成孔 × 佐藤公俊、和田永、難波卓己、吉田匡
- 36 | Dialog3 果てなきエキゾチズム 宇川直宏 × 和田永、吉田悠
- 42 | Dialog4 アナログと身体性 zAk × 難波卓己、佐藤公俊、吉田匡
- 47 | Dialog5 音楽とパフォーマンス 高木正勝 × 吉田悠、和田永、佐藤公俊
- 52 | 【column】Recycled Technology of Open Reel Ensemble 畠中実

II オープンリールアンサンブルの現在

- 56 | Open Reel Ensemble ができるまで 対談 和田永 × 佐藤公俊

USBオープンリール取扱説明書

- 61 | 機構
68 | 奏法
79 | スブツニ子! の Open Reel Ensemble 1日体験
82 | LIVE HISTORY
85 | PHOTO GALLERY

III オープンリールの未来像

- 94 | 1ダースのプレゼンテーション

オープンリール交響楽／バルーンリールオーケストラ／路地裏ディレイ祭り&オープンリール神輿^{アーク}
オープンリールバゴダ／マグニスケート／リールトランスホール／サンプリングロープ／リクレイマー・ワゴン
音の回転崇拜／ループテープ・コントラバス／モバイルデッキ・バックバック／ディレイ目覚まし

- 106 | CASE1 Open Reel Symphony Orchestra への道
112 | CASE2 REEL TRANCE HALL 検証座談会 トラフ建築設計事務所 × 山元史朗 × 和田永、難波卓己、吉田悠、吉田匡
118 | IDEA SKETCH 流れ出すイメージの奔流
127 | あとがき

DVD

特転 - Cyclatrous

ドキュメント「The Way to Cyclatrous」 | 20'10"

Open Reel Orchestra「Cyclatrous」

- 1st movement | 8'59"
2nd movement | 9'42"
3rd movement | 9'24"
4th movement | 9'45"

回典

— En-Cyclepedia —

Open Reel Ensemble



回典 -En-Cyclepedia-

Contents

4 | What's Open Reel Ensemble?

I オープンリールアンサンブルとは何か

8 | 特別対談 人はなぜ回転に惹かれるのか 松岡正剛 × 和田永

録音の歴史 ～蓄音機からオープンリールまで～

- 15 | 蓄音機の誕生
- 17 | 【column】録音メディア以前の記録 北中中和
- 18 | グラモフォンとレコード
- 19 | 磁気録音機からオープンリールへ
- 20 | 【interview】国産初の磁気テープ誕生の瞬間 木原信敏
- 22 | 【column】カバーを剥ぎとれ 21世紀アヴァンギャルドとしての脱ユーザー論 原 克
- 24 | 年表ー録音と技術革新の歴史

5つの対話 ～オープンリールアンサンブルの可能性～

- 26 | Dialog1 楽器と即興 大友良英 × 吉田匡、和田永
- 31 | Dialog2 テープ・エディット 菊地成孔 × 佐藤公俊、和田永、難波卓己、吉田匡
- 36 | Dialog3 果てなきエキゾチズム 宇川直宏 × 和田永、吉田悠
- 42 | Dialog4 アナログと身体性 zAk × 難波卓己、佐藤公俊、吉田匡
- 47 | Dialog5 音楽とパフォーマンス 高木正勝 × 吉田悠、和田永、佐藤公俊
- 52 | 【column】Recycled Technology of Open Reel Ensemble 畠中実

II オープンリールアンサンブルの現在

- 56 | Open Reel Ensemble ができるまで 対談 和田永 × 佐藤公俊

USBオープンリール取扱説明書

- 61 | 機構
68 | 奏法
79 | スブツニ子! の Open Reel Ensemble 1日体験
82 | LIVE HISTORY
85 | PHOTO GALLERY

III オープンリールの未来像

- 94 | 1ダースのプレゼンテーション

オープンリール交響楽／バルーンリールオーケストラ／路地裏ディレイ祭り&オープンリール^{アーク}神輿
オープンリールパゴダ／マグニスケート／リールトランスホール／サンプリングロープ／リクレイマー・ワゴン
音の回転崇拜／ループテープ・コントラバス／モバイルデッキ・バックバック／ディレイ目覚まし

- 106 | CASE1 Open Reel Symphony Orchestra への道
112 | CASE2 REEL TRANCE HALL 検証座談会 トラフ建築設計事務所 × 山元史朗 × 和田永、難波卓己、吉田悠、吉田匡
118 | IDEA SKETCH 流れ出すイメージの奔流
127 | あとがき

DVD

特転 - Cyclatrous

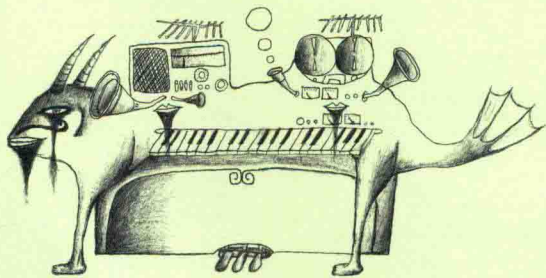
ドキュメント「The Way to Cyclatrous」 | 20'10"

Open Reel Orchestra「Cyclatrous」

- 1st movement | 8'59"
2nd movement | 9'42"
3rd movement | 9'24"
4th movement | 9'45"

Profile

Open Reel Ensemble (オープンリールアンサンブル)とは、2009年より、和田永を中心に佐藤公俊、難波卓己、吉田悠、吉田匡が集まり活動開始されたプロジェクト及びグループの名称である。まだそれほど遠くない過去、磁気記録メディアが広く普及していた時代に、最高の音質と性能を誇っていたオープンリール式磁気録音機。デジタル化が急速に進む世の中で、彼らはそれを現代のコンピュータとドッキングさせ、新しい「楽器」として生き返らせ、演奏する。リールの動作を手やコンピュータで操作し、その場でテープに録音した音を自在に変化させながら“アンサンブル”を奏でていくのだ。その不思議な音色とオリジナリティ溢れる楽曲性は高く評価され、国内、海外でのライブパフォーマンスのみならず、CM音楽制作や楽曲のリミックスなども手がけ、メディアアートと音楽の双方から今最も注目を集めている存在である。



— イントロダクションにかえて —

録音と再生、ただそれだけのことなのに何故こんなにも面白いのだろうか？
その上、回転をしているのだから。

僕たちが出会ったオープンリールという録音機は、触れば触るほど「楽器」としか思えなくなってくる。そして、そのローテクならではの制約とそのものが持つ特徴が、身体の奥に眠っている何かを駆り立てる。

そんな衝動から始まったプロジェクト、Open Reel Ensemble が、その根底にある魅力とそこに立ち現れる未来像を、これまでの記録メディアの歴史を振り返り、先人たちとの対話を交えながら探っていきます。そして、Open Reel Ensemble が演奏活動の中で改良を重ねてきた、「USB オープンリール」の仕組みと演奏方法についても詳しく解説します。大豆から醤油・豆腐・味噌が生まれていったように、これまで蓄積された膨大な集合知から、さらに分岐して広がる集合知へ、回転の速度を上げて旅を進めていきたい。そんな旅の記録をそのまま封じ込めた辞典が、本書『回典-En-Cyclepedia-』です。

さあ、オープンしてください。

素晴らしき磁気の旅を —— ヴュ・マグナヘルツァ "VÜ Magnahertzha!"

Open Reel Ensemble

What's Open Reel Ensemble?

吉田 匡 Masaru Yoshida

October 19, 1990

吉田 悠 Haruka Yoshida

October 19, 1987

和田 永 Ei Wada

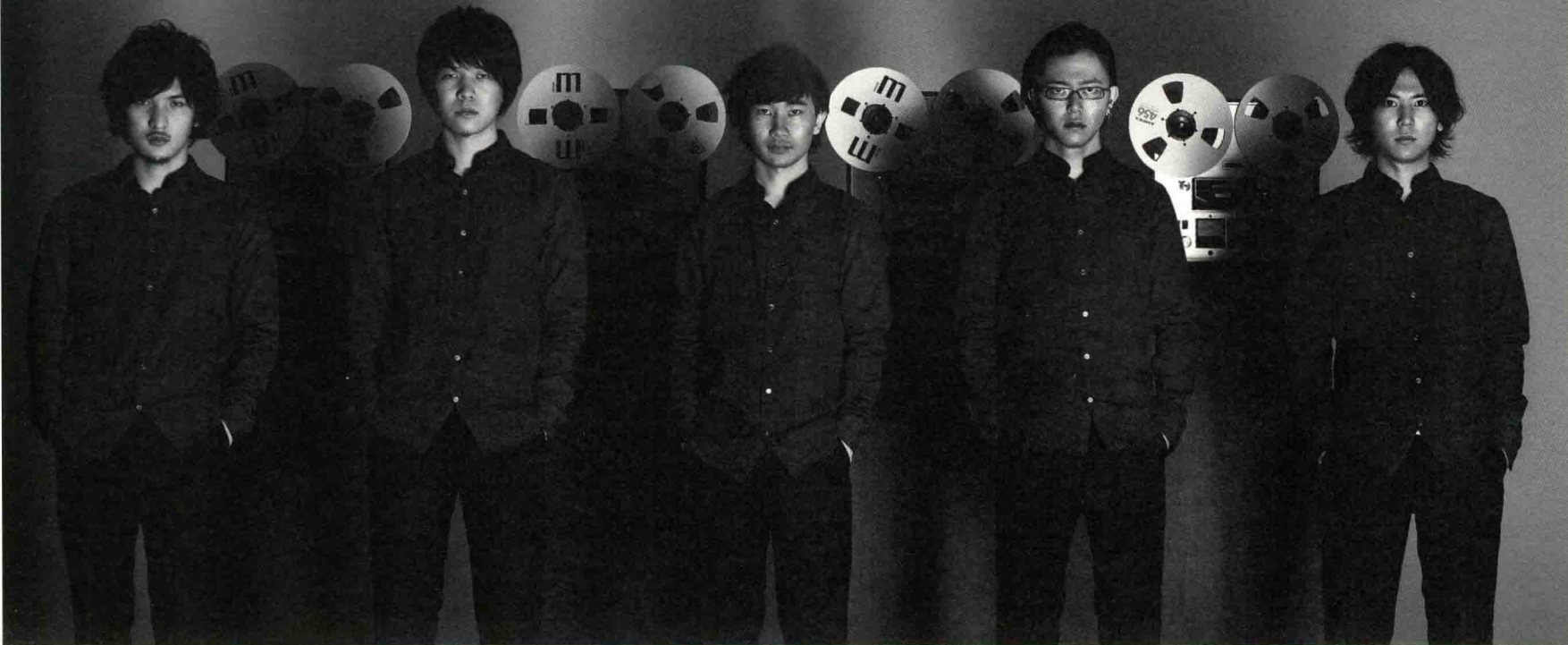
April 20, 1987

佐藤 公俊 Kimitoshi Sato

August 2, 1983

難波 卓己 Takumi Namba

January 18, 1983





I

オープンリールアンサンブルとは何者か

松
岡
正
剛

和 × 岡
田
永

特 別
対 談

Seigo Matsuoka

Ei Wada

Illustration: Ei Wada

人はなぜ回転に惹かれるのか

Open Reel Ensembleの創設者 和田永が、オープンリールに初めて出会った頃から抱き続けている「回転」の魅力。宇宙が生まれた時から、この世はスピンの支配されているのか。そして回転と音が不可分のイメージで結びついた、オープンリールの未来はどこにあるのか。その手がかりを得るべく、現代の碩学、松岡正剛の門を叩いた。

生命のスピニングダンス

和田：今日お話ししたいテーマは、回転についてです。僕は Open Reel Ensemble というプロジェクトで、オープンリールという古い機械を使って活動しているのですが、その魅力の1つに回転と音が密接に結びついている面白さというのがあります。従来の記録メディアでは、レコードにしてもテープにしても、それこそデジタル化してCDになっても、音と回転のイメージは物理的に結びついていたと思うんですが、今は完全にデータ化されて、回転というものが見えなくなる時代になってきたと思うんです。でも僕はオープンリールという失われていくメディアにまだ可能性を感じていて、もっとその魅力をあぶり出せないかと、リールを手で回しながら楽器として演奏したりしているんです。松岡：それはレトロという感覚ではないわけね。何か回転に本質的なことを感じたのかな。

和田：そうですね。僕が一番最初にオープンリールというものと出会ったのは、まさに時代の流れというか、放送局に勤めていた方から、もうデジタル化されて不要になるものを譲り受けたんです。それが中学生の頃なんですけど、よく分からないまま何台ももらって、家の中に突如として非日常的な奇妙な物体が迷い込んできた感じでした。そうしたら父親が「それは録音機だよ」って教えてくれて。

松岡：まあ、そうだよな(笑)。

和田：それで、「あー」って録音したりして遊んでいたんですけど、ある時、倒れてしまってモーターが壊れて自動で回らなくなってしまったんです。それで自分の手で回してみたら、「グワヘン」という不思議な音が





自然界と回転

して驚いて、同時に自分の手で音を直接触っているような感覚になったんですね。

松岡：その前にDJがターンテーブルでお皿(レコード)を回してるのは見ていましたか？

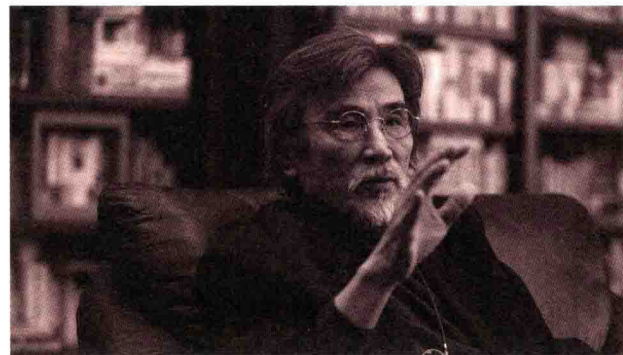
和田：いや、それもまだ見たことはなかったんです。そういう文化があるらしいというのは聞いてはいたんですけど、ヒップホップのスクラッチを実際に知ったのはもっと後のことで、単純にリールを触りながらオモチャとして遊んでいました。その後にテープミュージックの歴史を勉強して、フランスでミュージック・コンクレート(※1)が始まったということなどを吸収していった、もっと突き詰めた、遊びたいという感覚になっていきました。とにかく、記録した世界が自分の身体によって歪んでいく感覚が面白くて、だんだん人を集めて大学生になってから複数人で回転を操って演奏する活動になっていったんです。

松岡：なるほど。まず最初に聞いておきたいんだけど、それはデジタルへの反抗というわけじゃないんだよね？ 文字通り回転に巻き込まれていったわけね。

和田：巻き込まれていきましたね(笑)。その前には、小さい頃からピアノを弾いていたので、鍵盤を押すということによって音が発せられるという感覚は知っていました。ギターなら弦を弾くという、楽器には何か音を出す時のインタラクションがあるわけで、オープンリールではそれが回転によって音を出していくという。

松岡：それは君が回転に限定しただけであって、実際は磁気記録をヘッドで読み取っているわけだから、別に回転そのものが本質ではないかもしれないわけだね。僕も最初にテープレコーダーに出会ったのは同じように中学時代で、父親が買ってきて「お前らしゃべってみろ」と言うので、何が起こるか分からないまま話すと、突然自分の声が聞こえてきて家族中が大笑いしたという記憶がある。だから回転テープの不思議さというか、人を驚かせる瞬間はよく分かっているんですね。それから今度は学校で先生がテープレコーダーを持ちだして、「赤帽」って言いなさいというんで、みんなで言って録音すると、それを逆回転したら「大馬鹿」になったりする。ローマ字で「AKABO」と書いてひつ

※1. musique concrète 【仏】1940年代後半に、フランスのピエール・シェフェールによって作られた現代音楽の形式。人や動物の声、都市の騒音、楽曲、電子音などの様々な音を加工し、再構成されて創作されるもので、50年代まではテープを切り貼りして作るのが主流であった。



松岡正剛



和田水

くり返すと「OBABA」になって聞こえた。だから、テープレコーダーがそういう回転モーメントの秘密を持っていることには驚きましたが、和田君が関心を持った回転というのは、もっと奥からきているものだと思うんです。

和田：といいますと？

松岡：回転に関わってみたい、そこを擾乱してみたいという欲求だね。そもそもすべての物質はスピンしてるわけです。宇宙や地球はもちろん素粒子も、我々の細胞も回転してるし、血液も実は回転していて、そういう大きなスピニングダンス・ワールドみたいなものがあらゆるところにあるわけです。その一部がオープンリールの回転にも見えているし、あるいは時計や風車にも見えているわけです。だから何かそういう世界の秘密に触れたってということなんじゃないかな。それから物理学では、超ひも理論とか M 理論というものがあって、宇宙は 11 次元でできていて、我々が認識できる 4 次元より先は、あることに差し掛かれないと折り畳まれてると考えられているんです。だから、もっと大きく時空を洞察してマクロ的にこのことを見てみると、本来なら定則の状態のものをオープンリールをいじって可変的に再生したときに、それまで折り畳まれていた次元が急に現れるのかもしれない。おそらく時空間の折りたたみ具合と関係あると思いますよ。



トランジットな感覚

和田：オープンリールに惹かれたのは、回転の他に、ストーリー性というのもあるんです。最初に何台もデッキを譲り受けたので、たくさん集まっているのを見てみると、妄想というか架空の物語が勝手に湧いてきてしまって。例えばオープンリールがどこかに落ちていて、使い方も分からない人たちがそれを拾って僕と同じように遊んだとしたら、楽器としてより体系化していくんじゃないかと思ったり。あるいは、文化人類学者が未開社会にフィールドワークに持っていったオープンリールをどこかで忘れてきてしまったり、座礁した船に何台も積まれていて、それを面白いと思った現地の人たちが遊び始めたら、僕らの社会とはまったく違った表現がどんどん培われていくようなことがあってもおかしくないんじゃないかとか。

松岡：そうだね、想像的にはあり得るよね。

和田：それがあつたら絶対面白いと思っちゃったんですよね。それで自分でやってみたいという衝動もあるんです。

松岡：でも、実際には世の中はどうしてそうならなかったんだと思う？ ひたすらアナログテープが廃れちゃって、デジタルに変わって、ICレコーダーにまで来ちゃったわけですよね。オープンリールからカセットテープにどんどん小さくなって、次にカートリッジを入れてボタンを押すだけになって、テープに手が届かなくなっちゃったでしょう。それはどうしてだと思う？

和田：1つはオープンリールはやっぱり専門の人が扱う機械で、大きいからです。逆にカセットは安全に守られているイメージですよね。便利になって誰でも容易に扱えるようになった。

松岡：イノベーションってそういう方向に向かうんだよね。だから、和田君が気づいたオープンリールがもつ物語性というのは、イノベーションの中のトランジットなところ、過渡期の面白さだと思うんです。なぜかという、今のコンピュータの元になっている電子計算機の前には、記録媒体として長らく紙テープが使われて、リールで回ってたんですよね。それで孔が空いているテープを読み取っていた。その前にはジャガード織機のように折り畳まれたパンチカードを読

み取っていた。回転というものが持っている性質は、ある意味ではさっき言ったように宇宙の本質ではあるんだけど、機械というもののから見るとね、どこか途中の、過渡期の姿なんだよ。

和田：なるほど！

松岡：歯車がたくさんある工場なんてレトロだけでも、今や工場では歯車がドンドン隠れて小さくなって、制御もコンピュータ化された。オープンリールのようにホイールが剥き出しになったところというのは、人間の何かのあからさまなものが見えている、人間と機械が会ったときの劇的關係なんです。じゃあ一体、その機械と人間の手が会っているのがなぜ興味深くて幻想的なのかということだよ。

和田：楽器も自分で触る部分が大きければ大きいほど面白いと感じる部分もあって。

松岡：それは君がそういうタイプだからだよ(笑)。つまり車じゃ嫌だと、自転車のペダルをこぎながら自分でホイールも触れたい、そういう感覚。非常に面白いと思うんだけど、極めてスペシャルな、トランジットな感覚だと思うな。

和田：だからこそやってるんですよ(笑)。

松岡：変なセンスなんです。でも変であることは素晴らしいこと、面白い。オープンリールの回転ではないけど、僕も非常に親しかったナム・ジュン・パイク(※2)は、時間の中で左に溜まっているものが右に移るということに関心を持っていました。「左脳と右脳じゃないけれど、溜まるところと吐き出されていくような回転軸があるよね」という話をしていました。最終的に彼は、「遊牧的定住」(ステーションリー・ノマド)と呼ぶようになりましたけど。定住しているものがまた遊牧して、また定住していくという見方だよ。

※2. 白南準(1932~2006)。韓国出身の現代美術家。1963年テレビ画面を磁石で操作した世界初のビデオ・アート作品を発表。以来、ビデオアートの代表者として世界的に活躍する。日本とも係わりが深く、没年にワタリウム美術館でさよならナム・ジュン・パイク展が開かれた。

原始の状態に近づく

和田：誤解のないように言っておきますと、僕も当然 iPod でも音楽を聞きますし、バリバリのデジタルユーザーです。

松岡：原始人じゃないわけね(笑)。

和田：そうなんです。世代的には、いろんなメディアが登場してきてそれを普通に吸収してきた世代なんですけど、でもイノベーションが発達しても、オープンリールが持っている感覚だったり、宿っている面白さというのは、全然上書きされていない感じがするんです。

松岡：機能に過ぎないように見えます。

和田：そうです。やっぱりコンピュータのエフェクターでは作れない不確定な音、質感だったり、音色というものがあって、

松岡：もちろん違いますよね。

和田：音楽には音色ってものすごく重要な要素で、音色からいろいろなイメージが湧き起こってくると思うんです。僕の音楽制作は、メインはコンピュータで、コンピュータにオープンリールがつながっているんですね。テープが持っている音色も音楽を構成する1つの要素として有効に使いたいので、そこを行き来して音楽を作ることによって成り立っているんです。

松岡：そうか、オープンリールだけじゃないんだ。

和田：はい。コンピュータはある意味では無限にできるんですけど、オープンリールでしかできない特殊単機能があって、コンピュータで似た効果はできてもそれはシミュレーションでしかないの、やっぱりそこは本物を使いたい。それで並列で使っているんです。

松岡：あと1つ聞きたいのは、本来テープは音源が入っていないものだよ。その生テープを録音することは面白いとは思いませんか？ 録るときに動かせばスピードが変わるわけで、入った音自体がもの凄く奇妙な音色やメロディになりますよね。

和田：はい。それが最も面白い部分だと思っていて、そこを追求しているんです。リアルタイムに録音した音をすぐに演奏していくんです。

松岡：スクラッチで再生ばかりいじっているわけじゃないんだね。だとしたら、フルクサス(※3)の人たちがやっていた感覚と同じようなものが和田君にはやっぱりあるんだ。フルクサス

の前には未来派(※4)というのがあって、ルイージ・ルッソのノイズのように、全体が純音ではないノイズを重視した。かれらによって、音楽には音列にならない様々な「間」があるという考えが登場したわけです。しばらくしてそれは廃れて、機械が正確なものを作る方向にいったけど、またフルクサスのハプニング(※5)やサイケデリックが生まれきた。そういうことに感覚としては近いよね。

和田：そうですね。だからある意味、僕にとってはオープンリールはハンドルで、運転している感覚もあるんです。回し方によって今聞こえているものが相対的になって溶けていく感覚。不確定、不確実になっていくところが最初にオープンリールに感じたサイケデリック性であり、トリッキーさですね。時間を航海するハンドルのようだったっていうことがやっぱり大きいんですよ。

松岡：ところで音を操作するには、ディレイ(※6)やフィードバックという操作もあるよね。そのいずれも今はコンピュータでできるけど、なぜオープンリールだと生々しくてエロティックなのか。それはやっぱり身体が関わっているからだと思いますよ。例えば視覚でいうと、眼球というのはそもそも定点視ができなくて不確定なんです。ノイズでフラクチュアな状態。だから我々は脳を使って、理知的にというか、視神経的に焦点を合わせて見ている。赤ん坊は何でも口に入れて身体感覚のサイズを確かめながら、眼球運動を静止できるようになっていくし、小さい子どもの絵がサイズのバランスがおかしいのは、まだ定点で上手く捉えられていないからなんです。ところが、聴覚はその研究ができていないんです。つまり人間がプリミティブな状態で何を聞いているかが研究されていない。赤ん坊は、ひょっとしたら、エコーがかかったり、フィードバックがかかっている状態で聞いているかもしれない。ワンワンとかマンマとか、その中で反復されたものだけが強調されて取り出されて、そうでないものは認識できていないのかもしれない。だから、和田君がオープンリールで遊んでいるのは、もしかしたらそういう原始的な状態を感じられているかもしれません。オープンリールが人間の本質的なものをかき立てるんだよ。

和田：確かに先祖帰りしてる感覚はありますね。野性的にその部分を刺激されているというか先ほどの視覚や聴覚が成長していく中でどうやって成り立って、それぞれが結びつけられていくかという問題はすごく興味があります。例えば、僕たちがオープンリールを演奏するときは、寝かせた状態ではなくて立ててるんですけど、それは回転を見せることで、音と回転の動きが頭の中で統合されていくところに、独特の感覚があるからなんです。感情と音の結びつきというの、僕の人生で知りたいことの七不思議なんですけど。

松岡：君のどころか、人類の七不思議で、まだ解けてないよ(笑)。

和田：何でマイナーコードが寂しいのかとか、そういうことはずっと考えてることなんです。音を聞いた時、あるいはそれが視覚と結びついた時、さらに感情と結びついていく時、自分の中で何が起こるんだろう？って。

松岡：おそらくは後天的な学習には限らない要因があるんだろうね。マイナーなら悲しさと結びつく何か我々にテンプレートとしてあるのかもしれないよね。笛の孔の空き方や、リュートのような弦楽器をみても、かなり初期からメジャーとマイナーなものに分かれているようですから。楽器を生み出す前のボーカリゼーションの段階からすでにあると思います。例えば人が死ぬ悲しみの時に聞きたい音というのがあるんだと思う。

※3. Fluxus【露】リトアニア系アメリカ人のジョージ・マチューナスが主唱した、1960年代を代表する前衛芸術運動及び組織名。参加者は多国籍にわたり、ナム・ジュン・パイクもその中心的人物の1人だった。

※4. Futurismo【伊】20世紀初頭にイタリアを中心として起こった前衛芸術運動で、機械化によって生まれた社会の新たな視点を芸術に取り入れた。ルイージ・ルッソは、ノイズミュージックの原点とも言えるミュージック・アート「騒音芸術」を創造した。

※5. 1950～70年代を中心に行われた、ギャラリーや市街地で行われる非再現的で1回性の強いパフォーマンスアートや展示作品。アラン・カプローが1959年にニューヨークのルーベン画廊で行った催しが嚆矢とされる。

※6. Delay【英】遅延を意味し、録音と再生の時間差により起こるエフェクト効果。オープンリールデッキでは録音と再生ヘッドの位置がずれているため、必然的に起こる。

