

渋谷慶一郎

在学中から作曲家、演奏家としての活動を展開。
新作ではメディアとしての「オペラ」の復活を企てる。



アカデミズムからの抑圧と反発

受験のときから習っていた小鍛冶(邦隆)先生が、ぼくの入学とほぼ同じタイミングで作曲科の先生になられたので、その講座に入りました。当時から作曲はすごくしていましたね。一年のとき、学内演奏会ごとに、二、三曲は提出していましたから、かなり創作意欲が旺盛な(笑)学生だったと思います。

ぼくが作曲家をめざすに至るには、こういった理由がありました。中学時代のとき、ガンを発病し余命が限られた父から、「お前は将来何になりたいんだ」と聞かれたんです。そこで自分なりにさまざまな選択肢を考えた結果、ピアノを習っていたこともあり、作曲の道に進むことに決めました。

作曲家のなかでは、高橋悠治さんにとくに惹かれました。ピアノを弾いたり、コンピュータを扱ったり、舞台の上であたかも遊んでいるような感じで、自分にとっては、それはわかりやすくかっこよかった。高橋さんみたいなスタイルで音楽活動をして、それが生業になればいいなあと当時は素朴に思ったんです。

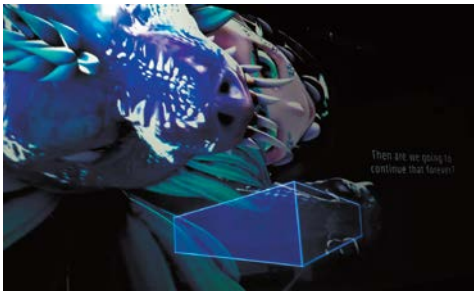
それで紆余曲折あって、大学二年のとき、高橋さんのコンサートの懇親会で、二時間くらい話し込みました。そしてそれからまもなく、高橋さんと二百ピアノとコンピュータの即興で共演させてもらうことになったんです。

一方でぼくは、大学では抑圧されていたんですよ。小鍛冶先生は正統なアカデミシャンですから、そこから逸脱しようとする僕とは確執のようなものがありました。作曲の授業中にほかの学生などお構いなしに口角泡を飛ばすような論争をしたものです。でもいと思うとあれは正しかった。「好きなように作曲しなさい」なんていうのなら教わったりする意味はないんです。あと、本人の自主性に任されているような学生ほど曲を書かなくなるけど、ぼくはアカデミズムに対する反発をある種のモチベーションにしていたところがあった。だからある時期から、あのときの抑圧は、自分にとってプラスだったと思えるようになりました。ですから、大学という場はぼくにとっては学園生活みたいなものとはほど遠い、完全に利用する場所だったんです。いまの言いかたでいえば「データベース」ですね。専門の先生もいるし、優秀な演奏家もいる。図書館には本も楽譜も揃っている。伝統音楽に興味を抱くと、和楽器について詳しく教えてくれる人が身近にいる。そういう点で効率的な場所だったわけですね。

アートの世界における「作曲家」

ぼくは国内外のアートフェスティバルに参加したりすることも多く、基本的に「アート」と呼ばれる世界がメインのフィールドなんです。

たとえばサウンド・インスタレーションの作品を発表したりしていますけど、



「THE END」より

ill, dir. by YKBX ©Crypton Future Media, INC. www.piapro.net

アートという分野のなかでほとんどの特徴は作曲家であることなんです。どうい
うことかと言うと、僕の作品のほとんどは始まりがあって終わりがあるので
が、これはサウンド・インスタレーションの現場では珍しいのです。だいたい
がインタラクティブだったりランダムイズを多用していわゆる「曲」という感
じにはならない。だから、ある種古典的な作曲家でもある僕がサウンド・イン
スタレーションをするということは、アートの世界では個性であり、特異性が
あるのかもしれないと気づいたんですよね。

藝大では「現代音楽」を勉強していたし、いまもそれを教わっている学生がい
ると思いますが、本当に「現代の音楽」をつくるなら、一度ドレミを捨てて作曲
に向き合う必要があると思います。いわゆる現代音楽家たちが、なかなかドレミ
を捨てる勇気がないのは、ほくにとつて奇異に感じます。「音をオブジェとして扱
う」と言うのは簡単だけど、それはドレミの原理のなかではできないことです。
オブジェとして扱うと言っても、一定の時間の作品をつくるには、何らかの作曲
の方法が必要になります。でも、それは未知の方法かもしれない。だからそれが
見つけられないと作品にならないかもしれない。それは手慣れた方法で「よく書
ける」とか言われるものを量産するのは真逆のことです。でもアカデミック
なバックグラウンドがある人にそういう人がなかなかいないのが現状です。

ほく自身、二〇〇〇年の前後ぐらいに、ピアノや五線譜を一度捨てて、完全
にコンピュータにのめりこんだ時期があります。コンピュータによってつくら
れた音楽が登場したとき、ピアノが発明されたときに生じたのと同じくらい衝
撃的なテクノロジーの進歩だと感じました。それまでのシンセサイザーはや
はり五線譜を活用した楽器でしたから、コンピュータのなかでつくったノイズ
を組み立て、曲づくりが可能になるのはすごいことだと。これは音楽史上の大
きな転換点だから、自分の音楽人生のある時期をここに費やすのは間違いない
なと思うたんですね。

信念をもって続けていくこと

初音ミクが主演したボーカロイド・オペラ「THE END」は、メディアとし
ての「オペラ」の復活を意図したところがあります。オペラという枠組や形
式を否定してきたのが二十世紀であったとすると、二十一世紀はフレームを利
用して全く違うところにいく、そういう時代ではないか。二十世紀の初頭に
は、コクトーやサティやピカソが、コラボレーションの枠組みとしてオペラを
利用しました。現在においては、音楽も映像をみんな同じようにコンピュータ
でつくっているのがコラボレーションが原理的に、より容易になったわけです。
「THE END」の発端はそういうことだったと自分では位置づけています。

ふくむ「THE END」のオーチャードホール(東京渋谷)公演に、藝大の



学生も招待したんですけど、いまの学生は総じておとなしいです。しかも
人の言うことを気にしすぎなんじゃないかと感じるころがある。先生や友
人、あるいはネットで、こんなことを言っていたとか言われたといったことを
気にする必要なんてないんです。そんなのどれも責任取ってくれないから。絶
対にこれをやりたい、なにを言われても成し遂げたい、という信念をもって
やっていけば、必ずそれは実現するものだと思うのです。ほくはそういうふう
にしてこれまでやってきたし、これからもそうしていきます。

しぶや・けいいちろう

音楽家。1973年生まれ。東京藝術大学音楽学部作曲科卒業。2002年に音楽レーベルATAKを設立、国内外の先鋭的な電子音楽作品をリリース。
代表作に「ATAK000+」「ATAK010 filmachine phonics」など。『死なない子供 荒川修作』『はじまりの記憶 杉本博司』など数多くの映画音楽を
担当。2012年、世界初の映像とコンピュータ音響による人間不在のボーカロイド・オペラ「THE END」を山口情報芸術センター(YCAM)で
制作、発表。2013年5月、東京渋谷のBunkamura・オーチャードホールにて、「THE END」東京公演を開催。同年11月には、パリ・シャト
レ座にて同作のパリ公演の開催が決定している。 <http://atak.jp>