

サウンド・インスタレーション試論

4つの比較軸の提案：2/2

大学院都市イノベーション研究院 都市イノベーション部門 准教授

中川 克志

(本論は長大になったため2篇に分割した。ここに掲載されているものはその後編である。前篇は横浜国立大学都市イノベーション研究院(編)『常盤台人間文化論叢』第6号(2020年3月刊行予定)に掲載され、横浜国立大学学術情報リポジトリで公開される予定である。)

はじめに

本論は、サウンド・インスタレーションというジャンルあるいは作品形態にはどのような比較軸があり得るか、ということ提案する「サウンド・インスタレーション」論である。そうした比較軸は、ある個別具体的なサウンド・インスタレーション作品について考えるとき、他の作品と比較する際にどのような点に注目するとその作品の特徴を析出できるか、を見極めることに役立つだろう。また、比較軸を提案することは、個別具体的な作品に留まらず、広く「サウンド・インスタレーション」なるジャンルあるいは作品形態に関する理解を深めることにもなるだろう。そのために本論では、サウンド・インスタレーションをめぐる4つの比較軸を以下のように提案する。

1 作品の設置状況

- 1.1 閉鎖空間の場合
- 1.2 開かれた環境の場合：サイト・スペシフィティの有無

2 音響的側面：音源の数／音響の機能

- 2.1 音響的側面：音源の数
 - 2.1.1 単数(あるいは少数)の場合
 - 2.1.2 多音源サウンド・インスタレーションの場合
- 2.2 音響的側面：音響の機能
 - 2.2.1 音響と聴覚が重要な機能を果たさない場合
 - 2.2.2 音響と聴覚が重要な機能を果たす場合 [さらに下位分類を提案する]

3 視覚的側面

- 3.1 画像を使う場合
- 3.2 オブジェを使う場合
- 3.3 映像を使う場合

4 聴衆との関係

- 4.1 インタラクティブな要素の有る場合
- 4.2 インタラクティブな要素の無い場合

前篇では「1 作品の設置状況」と「2 音響的側面」について論じた。ここに掲載されている後編では、前篇に引き続き、「3 視覚的側面」と「4 聴衆との関係」と「結論」を論じる。

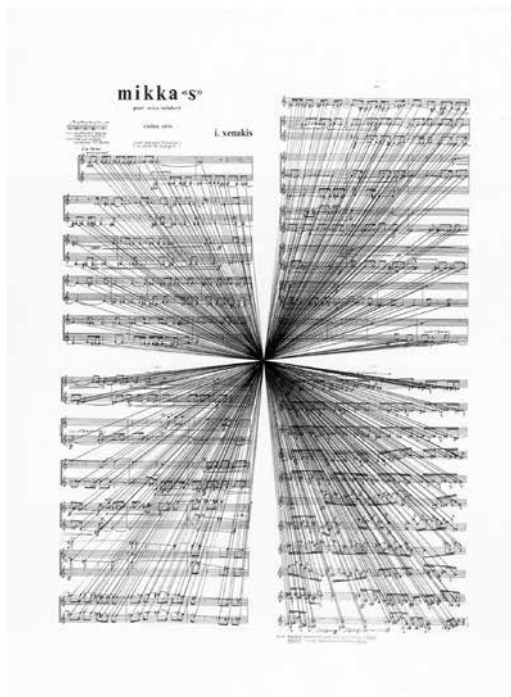
3. 視覚的側面

また、すでに述べたように、サウンド・インスタレーションとはインスタレーション作品である以上、五感を用いて経験する作品であり、それゆえ、そこで用いられる視覚的要素に注目すべきである。画像を使う場合、オブジェを使う場合、映像を使う場合、という比較軸を提案しておきたい。

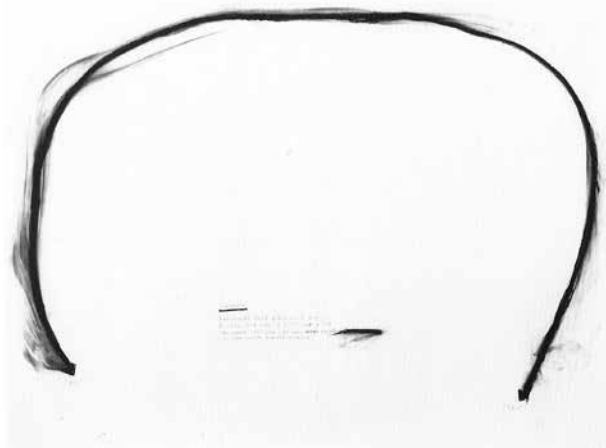
3.1. 画像を使う場合

念頭に置いているのは、ひとつは楽譜をモチーフに制作された画像作品のことであり、もう一つは、二次元の視覚イメージを用いて音響を想像させる画像作品のことであり、これらを「サウンド・インスタレーション」と呼ぶ必然性はあまりないかもしれない。多くの場合、これらはインスタレーション作品というよりも、単なる二次元の視覚イメージ作品と考えられるだろう。

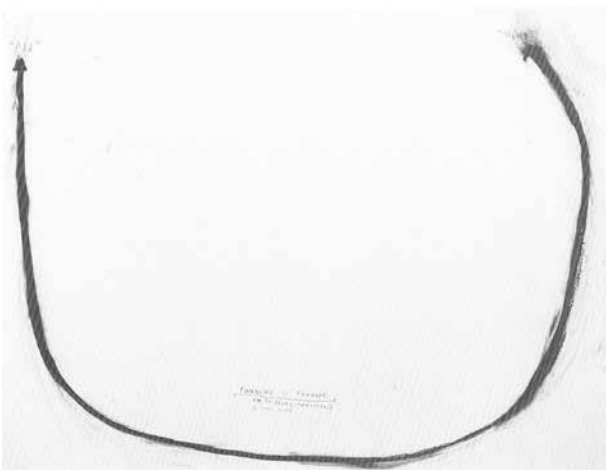
楽譜をモチーフに制作された画像作品の事例として、「Soundings」展(MoMA, NY, 2013年)で展示されたマルコ・フシナート(Marco Fusinato)《Mass Black Implosion (Shaar, Iannis Xenakis)》(2012) [画像20]とクリスティン・スン・キム(Christine Sun Kim)の諸作品[画像21]があげられる(Soundings 2013)。前者は、何らかの音楽作品の楽譜上のある一点をすべての音符と直線で結んだものであり、楽譜の中心から各音符に集中線が描かれる。〈音楽における視覚的要素の主題化〉の事例といえよう^{註1}。また後者は、生まれつき聾のサウンド・アーティストとして有名な作家の作品であり、彼女の想像するオーケストラの音を絵画化したものである。これは〈音楽における視覚的要素の主題化〉というよりは〈音響知覚



画像20 マルコ・フシナート(Mass Black Implosion (Shaar, Iannis Xenakis))(2012)
 典拠：Soundings 2013: 28



画像21-1 クリスティン・スン・キム(All Day)(2012)
 典拠：Soundings 2013: 38



画像21-2 クリスティン・スン・キム(All Night)(2012)
 典拠：Soundings 2013: 39

を(ほとんど)持たない人間が、音響知覚に想像を巡らせる作品)なので、(聴覚の拡大という主題)の事例といえるかもしれない。いずれにせよ、彼女の他の作品と並べて鑑賞する機会があればそのコンセプトの面白さも十分伝わると思われるが、この視覚作品単体がグループ展(Soundings 2013)で展示されているだけでは、私にはその面白さはあまり分からなかった。

こうした作品は、現代音楽における図形楽譜の帰結のひとつといえよう。たとえば、ケージ的な不確定性の音楽作品ではしばしば図形楽譜が用いられるが、ここでは、楽譜の機能が(演奏されるべき音響)を指示する機能から(音響を産出する行為)を指示する機能に変化している。それゆえ、ケージ的な図形楽譜においては、楽譜と(毎回同じ結果を期待される)音響結果との乖離が生じ、音響結果の非同一性、音楽作品の聴覚的な同一性の喪失、といった特徴が生み出された。こうした楽譜の変化——記号の脱厳密化とでもいうべき事態——の帰結のひとつとして(西洋芸術音楽における伝統的な五線譜をモチーフとする絵画)が制作されるようになった。本節で念頭に置いている作品の系譜は、そうした、二次元的視覚的イメージが先行する作品群のことである(ケージにおける楽譜の機能の変化については、中川2008b、Pritchett 1993などを参照)。

また、二次元的視覚イメージを用いて音響を想像させる画像作品として想定しているのは、要するに、画像を見ることで音を想像させる作品である。前述の「2. 音響的側面>2.2. 音響的側面：音響と聴覚の機能>2.2.2. 音響と聴覚が重要な機能を果たす場合>(3)-3. 物理的な音響がなく、コンセプトualサウンドを使う場合」のような作品群である。ここでは、2000年代以降のクリスチャン・マークレイのある種の作品を事例にあげておこう。

マークレイの(映像作品以外の)視覚造形作品は、先ほど述べたとおり、すべて実際には音を発さない。つまりコンセプトual・サウンドを用いている。マークレイは、レコードという物質を素材として三次元の立体オブジェを制作したり、実際には演奏できないデフォルメされた楽器[画像22]を制作したり、レコードジャケット画像を組み合わせる二次元的視覚イメージを制作したりしてきた。これらマークレイの視覚作品は、見ることによって(聞こえない音)を聴かせようとしている、とまとめることができる。そもそもターンテーブルを楽器として用いるミュージシャンとして出発したマークレイの活動は、(鑑賞者が知覚する音を生成する手段)を(楽器としてのレコードの使用)から(見ること、見せること、音を想像させること)へと変化させてきた。音楽と美術の領域にまたがるマークレイの活動は、2000年頃までは(鑑賞者に知覚させる音を生成する手段)が変化していく過程として整理できる。私たちはマークレイの作品を見ることによって聴くのである(中川2010bと中川2011を参照)。

2000年以降のマークレイは、映像作家として世界的に認知されるようになる。また同時に彼は写真作品も多く制作している。2000年以降のマークレイの展開について論じるのは今後の課題とせざるを得ないが、ここではその中から、2007年の《Shuffle》という作品(?) [画像23] に言及しておきたい。これは75枚のカード一組で販売されたもの (Marclay 2007) で、それぞれは、日常生活の事物——服、ランプシェード、看板、壁紙、ショーウィンドウ、マグカップなど——にデザインとして書かれた／描かれた楽譜の写真であり、ファウンド・イメージとして収集された写真イメージである。このカードの使い方として次のような指示がある。

「このカード一組は楽譜として使う
 カードをシャッフルして自分のカードを引く
 好きなだけたくさん、あるいは少しだけカードを使って、
 順番に並べる
 一人あるいは他の人と演奏する
 規則は自分で決める
 音を生み出す、あるいは単に想像する」

この作品からは、この指示にどの程度の実用上の機能を期待できるのかといった〈楽譜の機能〉や〈コンセプチュアル・サウンドの位置付け〉をめぐる興味深い論点を抽出することも可能だが、ここでは単に、これが〈画像を見ることで音(あるいは



画像22 マークレイ《Drumkit》(1999)
 典拠：Marclay, Ferguson, and Kwon 2003: 71



画像23 マークレイ《Shuffle》より 典拠：Marclay 2007より

音符)を想像させる作品であること)だけを確認しておきたい。例えばこの作品を、私は、二次元の視覚イメージを用いて音響を想像させる画像作品の事例として想定している。

とはいえ、実は、このように、画像を見ることによって音を想像させる記号体系は、マークレイの専売特許ではないし珍しいものでもない。マンガの描き文字や、そもそも文字が、音を記録し再生産するための視覚的なメディアである。ただし、もちろん、それらを芸術作品と呼べるか否か、呼ぶことに意味があるか否かは別の問題である。

3.2. オブジェを使う場合

念頭に置いているのは、空間との関係性のなかで経験されることによって、その面白さが増す〈音を発する三次元のオブジェ〉のことである。ただし、これも「サウンド・インスタレーション」と呼ぶ必然性はあまりないかもしれない。多くの場合、音を発する作品は、空間との関係性の中で経験されることによってこそ、その面白さが理解されるのだから、わざわざそれを「インスタレーション」と呼ぶ必然性はなく、多くは単に「サウンド・オブジェ」と呼ばれることの方が多いかもかもしれない。

こうした事例として、私は、例えば小杉武久《五十四音点在》(Interspersino for 54 sounds)》(1980) [画像24] を念頭に置いている。これは小杉が初めて制作したインスタレーション作品で、小さな発振器54個を18個づつ3つの箱に分けて入れて、それぞれの箱に砂、塩、砂糖を入れて発音体の上に被せたものである。それぞれの発音体はキュッキュツという音をそれぞれの周期で発する——後のこのシリーズの作品では明滅もし始める——。それぞれの箱から発せられる音は、砂糖や塩に吸音されることで、少しずつ異なる。素材の違いから異なるフィルター効果が音響に与えられるので、音響が空間内部に「点在」するわけである。小杉武久の言葉を借りれば、「そういったデリケートな音の違いを、それも箱の中に空間的にアレンジしてありますから、「チツ、チツ」が時間的な点在だけじゃなくて、空間的にも違った場所から出てくる訳です。ということは、音の作品が単に時間的なものだけじゃなくて、空間化されてるということなんです」というわけであるし、また、砂、塩、砂糖という素材はそれぞれ視覚的にも異なる表情を持っているため「それと音との絡み合いで全体が出来上がってて、まあオーディオ・ヴィジュアルな作品になる」という構造の作品である(小杉1996: 24)。

とはいえ、この系統の作品群はかなり多い。「Soundings」展(MoMA, NY, 2013年)にも、この系統の作品が最も多かった——カミーユ・ノーメント(Camille Norment)《Triplight》(2008) [画像25]、リチャード・ガレット(Richard Garet)《Before Me》(2012) [画像26]、フロリアン・ヘッカー(Florian Hecker)《Affordance》(2013) [画像27] など——。その理由はもちろん、

これらは「サウンド・インスタレーション」として考察するよりも「サウンド・オブジェ、サウンド・スカルプチュア、音響彫刻、音オブジェ、音のある美術」といった枠組みの中で考察すべきだからだろう。とはいえ、今は、(さらなる下位分類を提案するといった)さらなる考察は今後の課題としておく。



画像24 小杉武久《五十四音点在》(1980)
典拠:「小杉武久 音の世界 新しい夏」展(芦屋市立美術館、1996)におけるパフォーマンスの記録ビデオよりキャプチャ



画像25 カミーユ・ノーメント《Triplight》(2008), IN2257.6. Photograph by Jonathan Muzikar
典拠:「Soundings: A Contemporary Score」展(2013)
公式サイト(<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1351>)



画像26 リチャード・ガレット《Before Me》(2012), IN2257.22. Photograph by Jonathan Muzikar
典拠:「Soundings: A Contemporary Score」展(2013)
公式サイト(<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1351>)



画像27
フロリアン・ヘッカー
《Affordance》(2013),
IN2257.27. Photograph
by Jonathan Muzikar
典拠：
「Soundings:
A Contemporary Score」展
(2013)
公式ウェブサイト
([https://www.moma.org/
calendar/exhibitions/1351](https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1351))

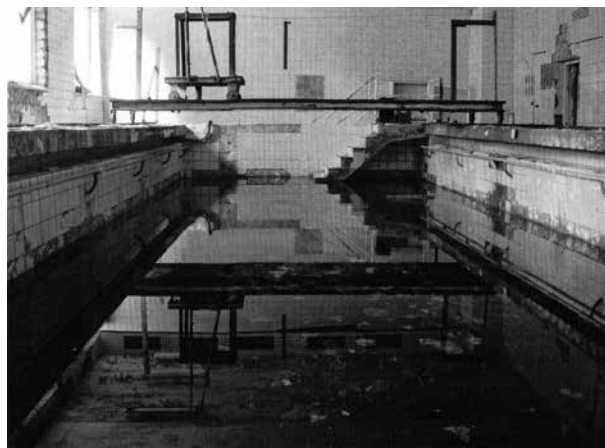
3.3. 映像を使う場合

これも多くの場合「サウンド・インスタレーション」と呼ぶ必然性はないかもしれない。その多くは〈美術館で展示される映像作品〉であり、それゆえ「実験映画」や「実験映像」や「ビデオ・インスタレーション」と呼ばれるだろうからである。1920年代のトーキー登場以降、映像を使うことは多くの場合音響をも使うことであり、「芸術」が何を意味するにせよ芸術作品として作られる映像作品の多くは、遅くとも、民生用ポータブル・ビデオ・カメラが一般化する1970年頃までには、音響を伴う作品として制作されるようになった(伊奈2008、リーズ2010など)。つまり、映像に音響が付随している芸術作品は珍しくはないので、映像作品を「サウンド…」と呼ぶ必然性はあまりない。また、3.2と同じ理由から、美術館に設置されている映像作品をわざわざ「インスタレーション」と呼ぶ必要はないだろう^{注2}。

しかし、〈視覚的要素よりも、あるいは、視覚的要素と同時に、聴覚的要素も重要な映像作品〉という事例はあるし、また、わざわざ「インスタレーション」と呼ぶ意義のある事例もある。例えば、2.2.2.1で言及したクリスチャン・マークレイ《ギター・ドラッグ》(2000)はその好例だろう。周囲から隔絶したブースの内部でビデオ映像とギターの音響とを視聴する経験は強烈だった。この作品は視覚的側面には還元できないし、音と映像を(美術館において、しかもさらなる隔絶した内部空間で)経験することこそが視聴覚経験の強烈さを担保していた。

また、例えば、「Soundings」展(MoMA, NY, 2013年)に展示されていたヤコブ・キルケゴール(Jacob Kirkegaard)《AION》(2006)[画像28]は、それを「インスタレーション」と呼ぶ必然性には議論の余地があるが、音響と映像との相乗効果を探求した作例であり、〈視覚的要素と同時に聴覚的要素も重

要な映像作品〉である。これは、アルヴィン・ルシエの古典的作品《私はある部屋に座っている(I Am Sitting in a Room)》(1969)のシステム——〈1分ほどの話し言葉の録音をある空間で再生録音する〉というループを数十回繰り返す作品——を継承発展し、チェルノブイリ近辺の廃屋の様子を録画録音したものである。つまり、この作品は、〈廃屋の環境音を再生録音する10分ほどのループ〉を廃屋で数回繰り返すことで、また、チェルノブイリの廃屋4軒の映像を様々なやり方で編集加工することで、廃屋の環境音と映像が徐々に変化していくプロセスを提示する作品だった。すなわち〈視覚的要素と同時に聴覚的要素も重要な映像作品〉である。ただし、この作品をサウンド・アートとかサウンド・インスタレーションとか呼ばなければいけない必然性はどの程度あるのだろうか^{注3 注4}。



画像28 ヤコブ・キルケゴール(AION)(2006)
典拠：Soundings 2013: 43

4. 聴衆との関係

最後に、聴衆との関係に注目し、インタラクティブな要素の有無という比較軸を提案しておきたい。

4.1. インタラクティブな要素の無い場合：インタラクティブリティについて

インタラクティブリティとは相互に影響し合うことであり、インタラクティブな要素ということ念頭に置いているのは〈作品から受容者に働きかけるだけでなく、受容者も作品のあり方に働きかけるという要素〉である。なので、たとえば、マックス・ニューハウス《タイムズ・スクウェア》には聴衆から設置された音に働きかける手段はない——設置された音響のあり方は変わらない——ので、インタラクティブな要素はないといえる。が、ニューハウスの設置した音響を聴くことで受容者が周囲の音環境に対して積極的に耳を傾けた結果、〈受容者の脳内で知覚された音環境〉すなわち「聴覚的に記号化さ

れた風景」(庄野1996)が変化し、その変化した〈受容者の脳内で知覚される音環境〉や、そのような変化を生じさせる関係性も含めて作品と呼ぶならば、マックス・ニューハウス《タイムズ・スクウェア》にはインタラクティブな要素があるともいえる。もちろん、これはどのような芸術作品についても述べることのできる一般論である。〈対象を受容することで変化した受容者の認識〉やそのような変化を生じさせる関係性をも含めて作品と呼ぶならば、あらゆる作品は、受容者の受容のあり方に影響されるという意味で、インタラクティブ・アートである^{注5}。

本論で「インタラクティビティとは何か」という芸術論について考察するのはここまでとする。以下、私は、個別具体的なサウンド・インスタレーション作品について考察するための比較軸を抽出したい。そこで本論では、インタラクティブ・アートとは〈観客が何らかの方法で具体的に身体を参加させることで完成する作品〉だと考える。これも完璧な定義というには程遠いが、少なくとも、マイケル・フリードのいう「演劇的な」ミニマル・アートが(その作品を面白いものとして受容するためには受容者が能動的にその作品を知覚する必要があるという意味で)観客参加型だ、という場合とは区別できるだろう(Fried 1995)。つまり、(相対的にしか設定できない)能動的／受動的な知覚という区別にインタラクティビティの有無を見出すのではなく、より明示的に、「実際に身体を参加させること」を条件として算入しておきたい。また、この条件を算入することで、いわゆる社会包摂型のソーシャリー・エンゲージド・アートやハプニングとも区別しておきたい。いずれにせよ私は〈サウンド・インスタレーション作品のなかには、受容者が実際に手足を使って身体的に参加する場合と、しない場合がある〉という比較軸に注意を促したいのである。

4.2. インタラクティブな要素の有る場合

〈観客が何らかの方法で具体的に身体を参加させることで完成する形態の作品〉として想定しているのは^{注6}、古典的作品としてのローリー・アンダーソン(Laurie Anderson)《ハンドフォン・テーブル (Handphone Table)》(1978) [画像29]、あるいはすでにとりあげた藤本由紀夫の《Ears of the Rooftop》(1990)や《Stars》(1990)、あるいは金沢21世紀美術館の庭に展示されていたフロリアン・クラール(Florian Claar)《アリーナのためのクランクフェルト・ナンバー3 (Klangfeld Nr.3 für Alina)》(2004) [画像30]である^{注7}。ローリー・アンダーソン《ハンドフォン・テーブル》(1978)は〈木製の机と椅子ふたつがあり、受容者は椅子に座ることができるので、椅子に座ってテーブルに向かう。すると机の上になんとか窪んだ箇所がふたつあることに気づく。ちょうど良い距離なので、そこにヒジをついて両手で頭を抱え込む姿勢を取る。すると、耳を覆う掌に振

動が伝わってくる。骨伝導で耳に振動が伝わり、音響知覚が生じる〉という作品である。聞こえてくる音は17世紀の詩人の詩をローリー・アンダーソンが朗読したものらしいが、2012年にカールスルーエのZKMで行われた「Sound Art. Klang als Medium der Kunst (Sound Art. Sound as a Medium of Art)」展で私が体験したときには、聞こえてくる音の詳細はよく分からなかった。ただし、〈空気振動は生じていないので、机に触れていないと音響知覚は生じないのに、インスタレーション作品に自分の身体を設置すると音響知覚が生じる〉という体験は、通常の音響知覚／聴覚経験とは異なる経験であり、面白いものだった^{注8}。

また、金沢21世紀美術館の庭に展示されていたフロリアン・クラール《アリーナのためのクランクフェルト・ナンバー3》(2004)はインタラクティブな要素を持ち、かつ、美術館に設置されているけれども屋外型のサウンド・インスタレーションである。これは潜水艦の伝声管を美術館の庭の地下に這わせた作品で、庭で遊ぶ人々が伝声管に向かって何か話すと、そ



画像29 ローリー・アンダーソン《ハンドフォン・テーブル》(1978)
典拠：Beil and Kraut 2012: 230



画像30 フロリアン・クラール《アリーナのためのクランクフェルト・ナンバー3》(2004)、撮影：渡邊修
典拠：金沢21世紀美術館ウェブサイト
(https://www.kanazawa21.jp/data_list.php?g=30&d=2)

の音が、庭の何処かから出現している伝声管のもう片方から聞こえてくる、という作品である^{註9}。

以上、サウンド・インスタレーションの個々の作品の比較軸として、〈受容者が実際に手足を使って身体的に参加する場合と、しない場合がある〉という比較軸を提案しておく。

まとめにかえて

ここまで、個別具体的なサウンド・インスタレーション作品について考察する際にいくつかの比較軸を提案してきた。提案したのは以下のような比較軸である。2.2.2. のみ、序章より詳細に記した。

こうした比較軸を提案したのは、この比較軸に注目しつつ作品を観察することで、作品をより深く理解できるだろうと考

えるからである。本文中ですでにできるだけ多くの作品記述を行ったのは、そのことを実際に示すためでもあった。この比較軸の提案が、何よりもまず個別具体的な作品理解のために、さらには広く「サウンド・インスタレーション」なるジャンルあるいは作品形態に関する理解に貢献することを望む。

今後の課題も多い。本文中にすでに述べた通り、「2.1.2. 多音源サウンド・インスタレーション」については今後のさらなる検証を行いたい。また、「2.2.2. 音響と聴覚が重要な機能を果たす場合」の下位分類は経験的なものでしか無いし、「3. 視覚的側面」をサウンド・インスタレーションと呼ぶ必然性の有無については再考すべきだろうし、3.2. に含まれる対象のさらなる考察(あるいは下位分類の提案)が必要だし、〈(3)-2. 音響はないが可聴域外の振動が焦点化されている場合〉や〈(3)-3. 物理的な音響がなく、コンセプチュアルサウンドを使う場合〉については参照する文脈を増やしてさらに深く論じることが可能だし、また、3.1.の節で少し触れたとおり、クリスチャン・

- 1 作品の設置状況
 - 1.1 閉鎖空間の場合
 - 1.2 開かれた環境の場合：サイト・スペシフィティの有無
- 2 音響的側面
 - 2.1 音響的側面：音源の数
 - 2.1.1 単数(あるいは少数)の場合
 - 2.1.2 多音源サウンド・インスタレーションの場合
 - 2.2 音響的側面：音響と聴覚の機能
 - 2.2.1 音響と聴覚が重要な機能を果たさない場合
 - 2.2.2 音響と聴覚が重要な機能を果たす場合
 - 2.2.2.1 (1)音響だけでも美的鑑賞の対象となることが可能な場合)
 - 2.2.2.2 (2)自覚的に聴覚を活用する場合
 - 2.2.2.3 (3)極端な場合
 - 2.2.2.3.1 (3)-1 音響あるいは聴覚的要素に対して極端に強い焦点が置かれているために、それ以外の要素と知覚がほとんど抑圧されている場合
 - 2.2.2.3.2 (3)-2 音響はないが可聴域外の振動が焦点化されている場合
 - 2.2.2.3.3 (3)-3 物理的な音響がなく、コンセプチュアルサウンドを使う場合
- 3 視覚的側面
 - 3.1 画像を使う場合
 - 3.2 オブジェを使う場合
 - 3.3 映像を使う場合
- 4 聴衆との関係
 - 4.1 インタラクティブな要素の無い場合
 - 4.2 インタラクティブな要素の有る場合

マークレイというアーティストの重要性を考えると、2000年以降のクリスチャン・マークレイについて改めて論じる必要がある。その他にも多くの課題はある。今後の自らの研究の深化を決意すると同時に、読者諸兄姉からのご指導ご鞭撻も切に期待している。

何よりもまず、私は、この論文と姉妹論文(中川2020c)を、私が今後計画しているサウンド・アート論の予備作業として作成した。近年中に「サウンド・アート論」を完成させることを、私にとっての最も重要な今後の課題であると宣言することで、この試論を終える。

注

- 1 ちなみに、これは、デヴィッド・グラブスの著作カバーに使われている(Grubbs 2014)。
- 2 ただし、近年、「サウンド・アート」の起源のひとつとして、60年代あるいは70年代以降のギャラリーで展示されるようになった映像作品が音を伴っていたこと、に注目する研究がいくつか出現した(Hegarty 2016, Rogers 2013)。Hegarty 2016は、映像作品の音響的側面に注目した作品分析を集めた研究書として有用である。また、Rogers 2013は、視覚美術の文脈に音が登場するようになった経緯のひとつを明らかにする歴史研究として意義ある。今後の発展が期待される研究領域である。
- 3 また、「Soundings」展(MoMA, NY, 2013年)で展示されていた王虹凱(WANG Hong-Kai)《Music While We Work》(2011)でも、映像が展示されていた。が、これはそもそも、台湾を中心に活動する作家が、台湾の工場など人々が労働している場所の音響を採集し、その音を、労働者と共に音楽制作に用いた、というアートプロジェクトの記録映像だった。つまり、これは音/音楽を用いるアートプロジェクトの記録映像であり、映像中の音声が何らかの美的鑑賞の対象物として提示されているわけではなかった。これは、音/音楽を用いるアート・プロジェクトであり、ダグラス・バレット(G. Douglas Barrett)の考える「after sound art」な音楽活動——あるいはソーシャリー・エンゲージド・アート、あるいはリレーションアルアート——として位置づけるべき作品なのだろう(Barrett 2016)。
- 4 ここでは、「サウンド・アート」や「ルシエ」はある種の「言い訳」ないしはツールとして使われているに過ぎないともいえる。ただし、このことは言い換えれば、「サウンド・アート」がツールとして使われるほど十分に成熟・陳腐化したことを示す、ともいえる。それゆえ私は、この作品がこの展覧会(「Soundings」展, MoMA, NY, 2013年)の最後に置かれていたことは、この展覧会が「サウンド・アートの成熟」を示す展覧会であることを雄弁に主張していたように感じられた。
- 5 同様の認識は珍しくない。例えば、Artscape制作の「Artwords(現代美術用語辞典ver.2.0)」の事典項目「インタラクティブ・アート」(<https://artscape.jp/artword/index.php/インタラクティブ・アート>) (執筆は星野太)を見よ。
- 6 インスタレーション作品ではないがインタラクティブな作品として、藤本由紀夫の諸々のオルゴール作品や、ジャネット・カーディフ&ジョージ・ビュレス・ミラーのWalks系統の作品がある。2012年のドキュメントで公開された《Alter Bahnhof Video Walk》を、中川は体験したことがある(<https://www.cardiffmiller.com/artworks/walks/bahnhof.html>)。
- 7 美術館ウェブサイト: https://www.kanazawa21.jp/data_list.php?g=30&d=2
- 8 これと同様の事例として、「Soundings」展(MoMA, NY, 2013年)に出品されていた作品群のなかでは、Sergei Tcherepnin, Motor-Matter Bench. 2013がある。これは、広大なMoMAの建物の中で「Soundings」展が開催されている空間に入る直前に設置されていたベンチである。し

かし、展示空間の前に設置されていたし、トイレのそばに設置されていたので、来訪者の多くからは通常の休憩用ベンチと勘違いされており、作品を経験するために座るために、私はかなり待たなければならなかった。そして、実際にベンチに座って作品を経験してみて、多くの人がそのようにこの作品を休憩用ベンチだと勘違いするのも仕方ないことがわかった。なぜなら、座っても何も「聴こえて」こなかったからだ。私は2013年9月11日から21日にNYに調査出張した時にこの展覧会に何度か行ったが、どの時もこの作品は壊れていたようだ。

- 9 これと同様の事例として、ステイーヴ・パーカー(Steve Parker)による《Tubascopes》(2017)がある(本人ウェブサイト: <https://www.steve-parker.net/war-tuba>)。これは、聴音機——空気中・水中・地中などの音波を聞き取る装置——を模して作られたもので、屋外に設置されたこの作品に耳を澄ませることで、周囲の音環境に対して改めて注意を促す、という仕掛けである。「聴音機」という軍事技術を模していることが、この作品においてどのような意義を持っているかは明らかではないが、少なくともこれがインタラクティブな要素を持っていることは間違いない。

参考文献

- 本論で参照したurlへのアクセス最終日はすべて2019年10月25日である。
- Barrett, G. Douglas. 2016. *After Sound: Toward a Critical Music*. New York, NY: Bloomsbury Academic, an Imprint of Bloomsbury Publishing.
- Beil, Ralf and Peter Kraut, eds., 2012. *A House Full of Music – Strategies in Music and Art*. Exh. Cat. for Institut Mathildenhöhe Darmstadt May 13 to Sept. 9, 2012. Darmstadt, Ger.: Hatje Cantz Verlag.
- Cox, Christoph. 2018. *Sonic Flux: Sound, Art, and Metaphysics*. Chicago, IL: The University of Chicago Press.
- Fried, Michael. 1995. "Art and objecthood." *Minimal Art: a critical anthology*. Edited by Gregory Battcock; introduction by Anne M. Wagner. CA: California University Press: 116-147. Originally published in 1968. (マイケル・フリード 1995 「芸術と客体性」 川田都樹子・藤枝晃雄(訳) 【批評空間 モダニズムのハードコア】臨時増刊号 太田出版。)
- 藤本由紀夫 2005 『HERE & THERE』 DVD 西宮市: 西宮市大谷記念美術館。
- Gál, Bernhard. 2017. Updating the History of Sound Art. *Leonardo Music Journal*, 42(1), 78-81.
- Grubbs, David. 2014. *Records Ruin the Landscape: John Cage, the Sixties, and Sound Recording*. NC: Duke University Press. (デヴィッド・グラブス 2015(2014) 『レコードは風景をだいなしにする ——ジョン・ケージと録音物たち』 若尾裕/柳沢英輔(訳) 東京: フィルムアート社。)
- Hegarty, Paul. 2015. *Rumor and Radiation: Sound in Video Art*. NY: Bloomsbury.
- 北條知子 2017. 「第2章 日本サウンド・アート前史——1950年代から70年代に発表された音を用いた展示作品」 毛利嘉孝(編著) 2017 『アフターミュージッキング ——実践する音楽——』 東京: 東京藝術大学出版会: 61-91。
- 伊奈新祐(編) 2008 『メディアアートの世界 実験映像1960-2007』 東京: 国書刊行会。
- Kahn, Douglas. 1993. "The Latest: Fluxus and Music." In: Armstrong, Elizabeth, and Joan Rothfuss, eds. 1993. *In the Spirit of Fluxus*. Minneapolis: the Walker Art Center: 102-120.
- . 2003. "Sourround Sound." Marclay, Ferguson, and Kwon 2003: 59-88.
- . 2013. *Earth Sound Earth Signal Energies and Earth Magnitude in the Arts*. Berkeley, CA: University of California Press.
- 小杉1996 = 芦屋市立美術博物館(編) 1996 『小杉武久 音の世界 新しい夏』。
- Licht, Alan. 2007. *Sound Art: Beyond Music, Between Categories*. New York: Rizzoli.

- Licht, Alan. 2007. *Sound Art: Beyond Music, Between Categories*. Book & CD. Foreword by Jim O'Rourke. New York: Rizzoli.
- アラン・リクト 2010 『SOUND ART ——音楽の向こう側、耳と目の間』ジム・オルーク(序文)、恩田晃(日本語版特別寄稿) 荏開津広、西原尚(訳)木幡和枝(監訳) 東京: フィルムアート社。
- Licht, Alan. 2019. *Sound Art*. Revised. Kindle. Retrieved from amazon.co.jp. New York: Bloomsbury Publishing.
- Lucier, Alvin, and Douglas Simon. 1980. *Chambers: Scores by Alvin Lucier*. Wesleyan: Wesleyan University Press.
- Marclay, Christian, Russell Ferguson, and Miwon Kwon. 2003. Christian Marclay. Accompanying the exhibition "Christian Marclay." Presented at the UCLA Hammer Museum, Los Angeles, CA: Steidl / UCLA Hammer Museum.
- Marclay, Christian. 2007. *Christian Marclay: Shuffle*. Cards, 75 pages. New York: Aperture Foundation.
- Marotti, William A. 2013. *Money, Trains, and Guillotines: Art and Revolution in 1960s Japan*. Durham and London: Duke University Press.
- 中川克志 2002 「音響生成手段としての聴取 —ラ・モンテ・ヤングのワード・ピースをめぐって—」『美学』53巻2号: 66-78。
- NAKAGAWA Katsushi. 2003. "On Kosugi Takehisa's 'Catch Wave'." SASAKI Ken-ichi, and OTABE, Tanehisa: The Organizing Committee of the 15th International Congress of Aesthetics (c/o Institute of Aesthetics and Philosophy of Art, Faculty of Letters, the University of Tokyo), ed. *The Great Book of Aesthetics. The 15th International Congress of Aesthetics, Japan 2001, Proceedings*. (CD-ROM).
- 中川克志 2008 「聴くこととしての音楽—ジョン・ケージ以降のアメリカ実験音楽研究」博士論文 京都大学大学院文学研究科(2008年3月 京都大学博士(文学)取得)。
- 2008b 「『ただの音』とは何か?—ジョン・ケージの不確定性の音楽作品の受容構造をめぐって」 京都市立芸術大学美術学部(編)『研究紀要』第52号(2008年3月): 1-11。
- 2010a 「査読論文」1950年代のケージを相対化するロジック——ケージ的な実験音楽の問題点の考察」『京都精華大学紀要』37(2010年9月): 3-22。
- 2010b 「クリスチャン・マークレイ 試論—見ることによって聴く」『京都国立近代美術館研究論集 CROSS SECTIONS』3(2010年12月): 32-43。
- 2011 「音楽家クリスチャン・マークレイ 試論—ケージとの距離」近畿大学文学部(編)『文学・芸術・文化: 近畿大学文学部論集』22.2(2011年3月): 150-136。
- 2015 「松本秋則 作品分類 試論——「松本秋則~Bamboo Phonon Garden~」をめぐって——」横浜国立大学都市イノベーション研究院(編)『常盤台人間文化論叢』1: 92-102。
- 2018 「聴くことと演奏すること——Asian Meeting FestivalがArt Camp Tangoに遊びに来た記録」『ASIAN MUSIC NETWORK』に2018年1月12日 公開 <http://asianmusic-network.com/archive/2018/01/asian-meeting-festivalart-camp-tango.html>
- 2020a (近刊) 「サウンド・インスタレーション 試論——4つの比較軸の提案—— 1/2」 横浜国立大学都市イノベーション研究院(編)『常盤台人間文化論叢』6。
- 2020b (近刊) 「サウンド・インスタレーション 試論——4つの比較軸の提案—— 2/2」『尾道市立大学芸術文化学部紀要』19。
- 2020c (近刊) 「サウンド・インスタレーション 試論——音響芸術における歴史的かつ理論的背景——」『横浜国立大学 教育学部 紀要 II 人文科学』22。
- 中川真 1992 『平安京 音の宇宙』2004年に平凡社ライブラリーに収録 東京: 平凡社。
- 1998 「『音楽』の外で」, 神林恒道・太田 喬夫(編)『芸術における近代』(叢書 転換 期のフィロソフィー第2巻) ミネルヴァ書房, 京都, 1999: 281-302頁。
- 2004 「5サウンドスケープ論」 根岸一美・三浦信一郎(編) 2004 『音楽学を学ぶ人のために』 京都: 世界思想社: 250-263。
- 2006 「パブリック・アートの戦略——サウンドアートを事例として——」大阪市立大学大学院文学研究科都市文化研究センター(編) 『都市文化研究』第8号(2006年9月): 32-45。
- 2007 「サウンドアートのトポス——アートマネジメントの記録から」 京都: 昭和堂。
- Ouzounian, Gascia. 2015. "Sound Installation Art: From Spatial Poetics to Politics, Aesthetics to Ethics" in Georgina Born (ed), *Music, Sound and Space: Transformations of Public and Private Experience*. Cambridge: Cambridge University Press: 73-89.
- Pritchett, James. 1993. *The Music of John Cage*. New York: Cambridge University Press.
- A. L. リーズ 2010 『実験映像の歴史: 映画とビデオ——規範的アヴァンギャルドから現代英国での映像実践——』 犬伏雅一ほか(訳) 京都: 晃洋書房(Rees, A.L. 1999. *A History of Experimental Film and Video From the Canonical Avant-Garde to Contemporary British Practice*. London: BFI (British Film Institute).)。
- Rinder, Lawrence R. 2002. *Whitney Biennial 2002: 2002 Biennial Exhibition*. New York: Whitney Museum of American Art.
- Rogers, Holly. 2013. *Sounding the Gallery: Video and the Rise of Art-Music*. MA: Oxford University Press.
- 庄野進 1986 「環境への音楽—環境音楽の定義と価値」 小川他『波の記譜法』1986: 61-80。
- 1991 「聴取の詩学 J・ケージから そしてJ・ケージへ」 東京: 勁草書房。
- 1992 「音へのたちあい」 東京: 青土社。
- 1996 「音環境・都市・メディア 「開口部」をめぐって」 武藤三千夫(研究代表者) 1996 「都市環境と芸術—環境美学の可能性」 平成6-7年度科学研究費補助金[総合研究(A)]研究成果報告書: 74-82。
- Soundings 2013=Sarah McFadden, ed. 2013. *SOUNDINGS: A CONTEMPORARY SCORE*. contributed by Barbara London and Anne Hilde Neset. Exhibition Catalogue accompanying the Exhibition held during August 10–November 3, 2013. New York: The Museum of Modern Art.
- 東京都現代美術館(監修) 2012 『アートと音楽——新たな共感覚をもとめて』 東京: フィルムアート社。
- Voegelin, Salomé. 2014. *Sonic Possible Worlds: Hearing the Continuum of Sound*. NY: Bloomsbury.
- 鷺田めるろ 2007 「田中敦子『作品(ベル)』について」 『Я(アール): 金沢21世紀美術館研究紀要』2007(4): 35-42。
- Weibel, Peter, ed. 2019. *Sound Art: Sound as a Medium of Art*. Karlsruhe, Germany, Cambridge, MA, and London, England: ZKM/Center for Art and Media The MIT Press.