

Title	サウンド・オブ・ミュージックという名前の授業について彼らはこう語った
Author(s)	本間, 直樹; 久保田, テツ
Citation	Communication-Design. 14 P.43-P.66
Issue Date	2016-03-31
Text Version	publisher
URL	http://hdl.handle.net/11094/55634
DOI	
rights	
Note	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/repo/ouka/all/>

サウンド・オブ・ミュージックという名前の授業について彼らはこう語った

本間直樹（大阪大学コミュニケーションデザイン・センター：CSCD）

久保田テツ（大阪大学CSCD）

A Dialogue on a Seminar named “Sound of Music”

Naoki Homma (Center for the Study of Communication-Design: CSCD, Osaka University)

Tetsu Kubota (CSCD, Osaka University)

はじめに

以下は、4年間にわたりコミュニケーションデザイン・センターにて実施された実験的な授業について、担当した本間と久保田が対話をおこない、その内容をもとに対話篇として全面的に書き直したものです。あえて口語的な表現をそのまま使用している部分も多くあります。読まれるさいには、目で読むのではなく、ぜひ声を聴くように読んで、サウンド・オブ・ダイアログをお楽しみください。

ジュリー・アンドリュースに憧れて？

H 「サウンド・オブ・ミュージック」という授業は、5日間かけて〈音〉を素材にして集団で創作するという内容で、2012年からCSCDではじめて、今年で4年目を迎えましたね。

K このタイトルの由来ってやっぱりあのミュージカル映画なんですよ？

H そうなんです。ジュリー・アンドリュースが音楽のない厳格な家庭にやってきてみんなを変えていくミュージカルで、こどものころから大好きなんですけど、音楽学はあっても音楽はない大阪大学であたらしく授業をはじめるとにピッタリだと思ったんですね。もちろんミュージカルをやるわけじゃありませんし、ドレミもいっさい使いません。でもこのタイトルには「サウンド」ということが含まれていて、それがこの授業の根幹をなすんです。オンガクよりもオトが大事なんです。授業のさいごでは、それぞれグループで練られた作品が発表されるのですが、それはいわゆる「音楽」ではなくて、あくまで「音」を素材にした共同作品。ダンスや演劇的要素が織り交ぜられることもあるし、屋外で上演されるときもあります。

授業の基本的な方法や流れは、わたし、本間が考えたんですが、久保田さんは同じ授業者としてこの授業をどんな風を楽しんでいますか？

K ぼくにとって、この授業はコミュニケーションデザイン・センターというものを体現しているというか、「ザ・CSCDの授業」っていう位置づけなんです。音楽っていうか、音を出すという経験って、考えるという以前に生理的なものとしてよくとらえられがちなんですけど、その生理的なものっていうのが、何によって組み立てられているのかっていうのがすごくよくわかる授業なんです。

それがやっぱり、いままさに世に出回っているようなもの、例えば、ある特定の聴き手を想定しているものだったり、メディア化されたものだったり、よく売れているものだったり、なんかそういうものでしか、組み立てられないのではなかろうか、という気がするんです。

H 感性の出どころが、偏っているということですか。

K そうですね。だから、「考えろ」ではなく、「音楽やってみろ」といわれて出て来るのは、結局メディアを通して与えられたものになる。たとえば、小学生に「環境問題について番組を作ろう」って言って、子供たちに取材させると、必ずなんか、テレビのリポーターみたいなことをいうんですよ、「今日はなににににきました、どうですか」っていう。それがたぶん子供たちの、映像の体験なんです。「自分たちが映像を作るとしたら、こういうもんだ」っていう、ある種の規定の枠の中からでしか、出てきづらいっていうものがある。やっぱりそれは、大学生になっても、そんなに変わらへんのかなって気がするんです。なんか音楽はとくに、そういうテレビ番組を作る以上にもっとこう、感覚的で生理的なものであるにもかかわらず、こうなっているっていうのがすごくよくわかる。

H 授業の最初には、「サウンド」と「ミュージック」をいったん切り離し、いままで「ミュージック」と思っていることは脇において、まずはサウンドに着目しましょう、とガイドラインを示してはいるんですけどね。

K 音楽ときいてひとが思いつくのは、映画音楽とか、どっかで聞いたことのある、喫茶店とかでも流れてる耳ざわりのいい音楽、それは西洋音楽とか、コード化された、音階、みたいなもので構成された音楽ですよ。でもこの授業は毎回、そういうのになるべくとらわれないようにしてもらうために、「サウンドスケープ」って、教室から出て歩き回りながらキャンパスの音をきいたり、自分たちで、音そのもので、なにか音楽らしきものを構成するっていうことを、一応準備体操としてはやっている。にもかかわらず、さあ音楽って、野放しに

した瞬間、既成の音楽に縛られてしまう。そうなることは、それ自体は悪くないと思うんですけども、でもそうじゃない音楽のとらえ方とか、そうじゃない音の楽しみ方っていうのもあって、それを理解してほしい。この授業ではつねに個人ではなくてアンサンブルさせるじゃないですか。それはたぶん、音そのものを自分たちで解釈し、それらを交換して組み立てる、っていうのがこの授業のあり方やと思うです。そこにふれる授業っていうのはすごく重要で、これまでつちかってきた価値観を壊すとか、既成のものをいったん疑うみたいな…

H たしかに、いまどきの学生をみていると、みんなわりと協調タイプで、他人のことをうまいこと邪魔しないっていうか、譲り合っていて、アンサンブルとしてはききやすいんですけども、でもそうすると誰のものでもないもので終わってしまう。やっぱり、もうちょっとぶつかりあってもいいかなって思うし、ほんとはあんたら一致してないでしょ、感性のぶつかり合いから逃げないでほしいと思いますね。

K そのぶつかり合いって、要は、「おれはおまえらとちょっと音楽のとらえ方がちがうんだぜ」っていうわかりやすい見栄やったり、「なんか自分はほかの人とはちがう」みたいなすごくわかりやすい誇示やったりする。この授業でも、そういうものがぶつかったすえに、カッコつきの音楽とはちがう流れが生まれてきた瞬間があった。

H これまでの経緯としては、最初ピアノとかギターとかに代表されるような、いわゆる西洋楽器は使わずに、周りから聴こえてくる音に耳を澄ましたり、ホチキスとかメジャーとか、楽器じゃない身近なモノを使って音を楽しんだりして、最終的にそういう音を構成して、音楽らしいものを組み立ててみましょう、というところから、出発したんです。でも徐々に、学生さんのしたいことも盛り込んでいって、去年から楽器は持ち込み有りにしたんですね。とくに初期の方は、最後に作品をしあげるときに、フライパンとか自転車とか、楽器じゃないものを使う人が多かったし、音楽や楽器が得意じゃない人たちもたくさん受講してくれた。いまでも何人かはいますけどね。

K ぼく、じつはピアノを小学校のときにはやっていて、たぶんそのときは、こういう綺麗なコードがひけたらいいとか、なんか目指す音楽っていうのが、そのときどきにあったと思うんだけど、その一方で、「おれはひととは違う」っていう、くだらない見栄みたいなのをやっぱり持っていて、難解な音楽とかにも憧れていた。でもね、それは見栄であると同時に、いま考えると、すごく、自由になれる感覚でもあった。つまり、楽器をうまくひけるとか、ピアノを上手にひけるとかっていうこと以外に、音を出して、楽曲らしきものを楽しむ。しかも、それをほんとに音楽として楽しめたら、まあ極端な話、楽器も要らないし、な

にかその身の回りの生活そのものが音楽に変わる、っていう、なんか、そういう、まずは概念というかな、これはこう、理屈から頭に入って、その理屈をけっこう本気で信じてたところはあって、既存の身の回りにあふれている音楽に、対抗したいっていうのは、ある種あった。で、それを自分の身にしみ込ませたのがパンクだったり、そういう既存の音楽でもあったんですよ。

H カウンターカルチャーですよ。

K そうですね。でも、たしかにそのカウンターって、当初ほんとに勢いだったり、なんかこうスポーツ感覚でカウンターカルチャーを楽しんでいるっていうか、受け入れるっていう、なんかそういうものがあつたけど、やっぱ冷静に、理屈として考えても、カウンターカルチャーの持っている考え方っていうのは、けっこう自由にさせるっていうかな…なんか、すぐに諦めがきくっていうか、ピアノもってない、欲しいけど、こんな楽器欲しいけど無い、じゃあどうしようってなったら、たとえばドラムセット買う代わりに、ねえ、机叩けば音は鳴るっていう、簡単にいうとそういう感覚っていうのはあって、カウンターカルチャーが、DIYにつながるっていうのもよくわかる。この授業では、たとえば、リズムをつけたいって、自転車持ってきて逆さまに向けて、タイヤを回してカタカタカタカタっていう音やったりとか、すごくノイジーな音を奏でるためにこう、ガスコンロとフライパンを持ってきて野菜を炒めたりとかしてたじゃないですか。なんかああいう発想につながっていくっていうのは、じつはすごく大事なことなんちゃうかな、っていうのは、それは未だに、理屈としてはおもっているんですけどね…だから、うーん、価値観とか、既成のものをこえるみたいな言い方以前の、なんかこう自由になるための、術^{すべ}っていうかなあ…

音楽は、それをこえていくのに、すごく適したメディアというか、やってて楽しいし、盛り上がってくるし、それはほんとにちゃんとしたドラムセット叩こうが、机を叩こうが、なにかみんなと一緒に、こうからだ動かして音をかなでてるっていう体験で、じつはすごくわかりやすいし、無理がなくそこにはいっていきけるっていう感じがあるから、だからなんか、こえやすい、っていうのがあるです。

H この授業はどうですか？

K こえていくための理屈づけっていうのが、用意されていると思う。それは「まずは、音をたのしんでみよう」といって、外に出ていき、工事現場の音とかに耳をすますっていうことをまず考えるし、で、耳をすますっていうことが、音楽を作るっていう授業の大きな枠組みの一部になってるっていうのが、まずすごく優れている。それによって、あ、こういう、

音のとらえ方があるし、ゆくゆくはこういう感覚が、この授業で音楽を作るっていうところに活かされていくんじゃないかっていう、勘が絶対に働いているはずなんですよ、参加してる人には。

教室に戻ったあとでもその経験はつながっていて、たとえば、そこいらにあるビニール袋をぐしゃぐしゃってして、集団で音を組み立てていくとか、楽器はないけど、文房具とか、座布団とか、とにかくみんなで音を探しさがして、自分の生理にあった音を見つけ、それを組み立てて音楽をつくる。それも、音楽をしるとか、作曲をしるとかいうのではなく、なんとなしに集団で音を組み立てていくっていうプログラムに近い感覚があって、そういうことをやりながら、なんていうかな、きもちよくみんなで音をかなでる方法を、なんとなく学んでいってる。

その時点で、音楽というものを一步踏みこえてるはずだし、そこに対しての欲求っていうかな、ほくみみたいにパンクな、ちょっとこうカッコつけたいなどおもっているひとはたぶん、その時点で、次のステップでこの授業が求めているもの、つまり、コード化されたものとか、いわゆるメディアにのった、構成された音楽、っていうものからもう、はみ出る準備っていうのはその時点でできている。受講者はそこをみごとに、こっちの予定通りこえていってくれたっていうかな…つまり、規定通りの、みんながいままで体験してた、メディア化された音楽っていうのを、なんなくこえるプログラムがまずなされてる。それに、楽器を使わない音楽、音のあり方っていうのも、無理に指示されることもなく、たのしんでそれができそうな、仕掛けが用意されている。

だから、もう一個それに近い授業としては、本間さんとやっている映像の授業（思考の活動とメディア）があるんだけど、それはねやっぱり、機材っていう、制約がどうしてもあって、電気、だから、やっぱりギリギリのところでそこは、えーっと、自由と不自由のギリギリのところをまだいってる感じもするんだけど、この授業に関してはそこを、準備するものっていうところすらもいったんこえていくっていうかな、叩けば鳴るし、さわれば、シャリっていう音がするっていう、で、それすらも音楽である、っていうところから出発しているので、授業としてもすごく自由だしフレキシブルなところありますよね…

どうしてこの授業をはじめたのか

H ここで授業の内容を簡単に振り返っておきます。

一日目は、音の時間、サウンドの時間っていうことで、基本的に音楽はいったん忘れて、いろいろ音に注意を向けてみる。まず、聴覚を働かせる前に、みんなで話しながら自分の記憶やからだに染み込んでいる音を探ってみる。音について話をしてみるっていうのをやった後に、こんどは実際に、どんな音がわたしたちに聞こえているのかっていうのを意識する

ために散歩に出かけるっていう、サウンドウォークをやって、いろんな音に耳を澄ましてみる。さらに最近になってつけたしたんですけど、帰ってきて絵を描く、聞こえた音をヴィジュアル化してみる。年によってしたりしなかったりしますが、時間に余裕があったら、その絵を見ながらもう一回みんなで一音にしてみるとかも、やりました。

二日目は、音でなにかつくるということで、野村誠さんというわたしの知り合いの作曲家がいるんですが、集団創作をするために彼が考えた「しょうぎ作曲」をやるんです。大きな紙を用意して、一人ずつ順番に、楽器や楽器じゃないものを使って一フレーズずつ考えて紙に記譜していく。自分がわかって後で演奏できたらいいので、音符でなくてもいいんです。「手を三回たたく」とか。その後、こんどは歌をつくる、というワークをして、一人一人にインタビューしながらまず歌詞を書いて、その歌詞に音をつけていく。それが終わるともうあとは、グループに分かれて音をつかった作品づくりをはじめ、五日目に発表します。まる二日かけて集団創作をするんですが、たくさん時間があるように思えて、さいごはみんなハイハイいいながら仕上げます。

こうやって説明してみると、わたしがオリジナルで考えた内容はほとんどなくて、サウンドウォークとか、サウンドスケープにしても、しょうぎ作曲にしても、ひとが考えたことなんですけどね。

K 大学の授業っていうなかで、そういう野村さんとやってきた経験っていうのを、一つのプログラム、授業として持ち込もうとした理由ってなんなんですかね？

H CSCDができたとき、わたし自身は音楽を大学の外でずっとやってきたから、べつにわざわざ大学でやらなくてもいいか、って思ってたんですけど、久保田さんといっしょに、しろうとが映像を撮るっていう授業をはじめて、それが面白かったし、やっぱり表現するってことにいろんなひとが踏み出すことで、より世界が豊かになるかなって思った。それは野村誠さんたちとやってきたことと、久保田さんとやってきたことがすごく共鳴した、ってことですかね。つまり、音楽とかパフォーマンスをこれまでいろんなひとたちとやってきたことと、CSCDで久保田さんと一緒にしろうととビデオを撮る、っていうのをはじめたことが、すごく共鳴した。CSCDでは最初、音楽以外のものでもやってみるのが、けっこう楽しかったんですけども、もう一回音楽にその感覚を持ち込みなおすっていう、個人的にはそうですね。

K なるほどね

H この授業をやってみて、阪大生にはこういう時間が必要なんだ、と実感しました。学部生も大学院生も、とにかくいろんなことに追われていて、就活とか、研究室とか、研究発表

とか、学生さん、忙しいじゃないですか。とにかく余裕がない。たまに社会人学生の方も受講されますけど、社会人の方も、こんな贅沢な時間はないです、って皆さん異口同音にいわれますよね。だから、そういう日々の縛りから、ひととき合宿みたいなかたちで解き放たれて、自由に過ごしてもらいたいというのが、わりと大きなモチベーションです。当初から作られる作品のクオリティは、どっちでもいいかな、って思ってます。

それにクリエイティビティのためには、訓練とか練習とかよりも純粋な余暇みたいなものがいい。でも、それはなぜ必要なかと問われるとね、なかなかこたえづらいんですけども。

K たとえば、映像を観たり撮ったりする授業を本間さんとやってるときに、対話っていいのか、観てどうだったかって話しあう時間はすごく大事やおもうんですね。で、音楽は、もちろん対話も大事なんやけど、そもそも集団創作の中に、対話の時間っていうのが含まれている気がする。つまり、自分がなにか音を出すときに、ひとの音を聴かないとだめじゃないですか。それって、いわゆるプロフェッショナルの現場やと、なんかそのタイミングとか、全体の楽曲の中で、自分の立ち位置っていうものにすごく縛られているような気がする。そうじゃないこともあるとおもいますけど。この授業のときは、みんなやっぱりしろろとやし、しかも使うものがねえ、こんな文房具やったりするから、なんか純粋に、聴かないと自分が発信、発音できない状況っていうのがこの授業では作られているような気がして、なにかこう、練習に練習を重ねて自分の発音するタイミングを身につける、っていうよりも、もうほんとにその、その場で聴いて出さざるを得ない状況つくるじゃないですか、けっこう強制的に。なんかね、そこがやっぱりすごく、いいなあとおもうし、音出すためにひとを絶対聴かなあかんっていう、そういう厳しい時間。だから自由自由ってさっきからぼく言ってたけど、そういう意味ではすごくこう不自由な、ひとを聴かないと自分が音出せないみたいな…不自由なルールもあるけど、そこがすごく大事な気がしますよね。

H つまるところ、そういう即興こそが対話の醍醐味だと思います。CSCDのいろんな教育プログラムには、その人が受け入れてきたそれまでの習慣みたいなものを、見つめなおしたり、ちょっと変えてみよう、ということにうたえることは少なくないですよ。そのときに対話っていうのが、ひとつ有効だとおもうんです。

K すごくこう、自分の立ち位置を問われるというか、だからまあ、すごくカッコつけたいひとは、どんどんカッコつけていく授業なんだとおもうんですけど、なんかそれ、ってサークルでやっているバンド活動とも違うような気がして、お互いこう、見ず知らずの緊張感だったり、あんまりこう、うまいへたっていうのがひとまずは問われない、単純に音の鳴る

ものだったりするからこそ、なんか自分がどう立ち振る舞うのかってすごく意識する、っておもうんですね。

ある受講者が、こんな授業で単位もらって本当にいいんですかって、それたぶんきつと褒め言葉でいってくれたんですけど、それがすごく耳に残ってて、こんな授業でっていうのは、出席しなくても単位が取れるっていうのとは全然ちがうレベルで、その人は言ってたし、なんか、ああ良かったっていう、なんかこう、遊びと学びみたいなのところのすごくいい狭間を行っているっていうかな、そういう意味でもすごく好きなんですけどね、この授業。

H 遊びのないところには学びはない、と思います。この授業の目的や位置づけを、書かされますので、シラバスに書いてますけども、既存の言葉で埋めていくと面白くなるんですね、歯痒いところですが。異分野の人たちが集まって、知恵を出しあって創作するってことは有用です、みたいなねに。まあ、それはそうだとはおもいますが、自分で書いてて嘘ではないんですが、これだけではないし、じつはこれがメインではないんですね。やっぱり、わたしも演奏家というかパフォーマーの端くれなので、その一瞬の時間を無目的にたのしんで欲しい。この将来のなにかのためとかではなく。

シラバスとか教育プランの書き方についていえることなんですけど、やっぱり教育って未来が重くて、未来のための準備って思われてる。でもほんとうはそうじゃない、教育は未来のためじゃない、いまのためにある。わたしの受けてきた大学は、教育はそうじゃなかったんですけども、いまは追い込まれている気がしますね、未来のために。

K すごい逆説的ですけど、ほくすごい未来のためになっている気がして、この授業がこれはなんなんやろな。

H まあ、それはわかる気がします。いまが充実しているってことは、いまがすべてっていうことでもないんですね。だから、音と音楽に対するいままでのイメージとか理解とか、習慣をすてて、もっと、もっと自由に、音楽と音に関われる、っていうことを、学んで欲しいとは思う。この授業でできるのは、この期間だけ。ちょっとだけそういうことを体験できるだけで、限定されているんですけど。

他方、こういうことを日々やろうとおもうと、それはパフォーマーとか音楽家、あるいは哲学者になるしかない。なぜかっていうとそれ、毎日やってないとだめなんです。そうじゃないと既存のものに、浮かんでいる方が楽ですから。

K イノベーションとか、いますごい問われるし、求められるし、「イノベーティブな感覚を育む」みたいな決まり文句は、じつはこの授業に僕は最もあてはまると思っていて、つ

まり、音楽を奏でるのに既存の楽器を使えない、さあどうするって考えるのって、前提からまずはすごく考えさせられるし、しかも、その前提もいままでつちかかってきたメディアの中の音楽っていう前提をいったんくずさないと、次の工夫が出てきーひん、っていうハードルが、あらかじめあるじゃないですか。そのハードルをこわすことを遊びながらやれる、っていうかな、それはすごくイノベティブだし、CSCDの授業のなかでも、その度合いはほかの中ですごく強いんですけどね。ほくけっこう全員が、必須としてこれもいいんちゃうかなっておもえるくらい。

H 全員ってというのは？

K 大学の全学生が。全く同じプログラムを体験できるかはちょっとさておいて、でも、こういうこの手の共同作業で、それをこう音楽みたいな表現、っていうところと結びつけて、体験することって、すごい大事な気がしますね。やっぱこれは、大友良英の本じゃないけど、「学校では教えてくれない音楽」なんですよ。

H たしかになかなか学校じゃ難しいかもしれない。

K 難しいですよ。

歌にくい歌

H 二日目に歌をつくるっていうのをやっていて、わたしが面白いなっておもうのは、最初に歌詞も、一人に「好きなものはなんですか？」ってみんなで質問して答えたことばを順に書いていだけなので、辻褄がなくわりと意味不明になるし、なんか歌っほくないんですよ。歌詞も歌っほくないし、フレーズもみんな、なんかけっこう面白いフレーズを考えて、あんまり前後関係なく歌にくいものにするから、歌としてはほとんど出来損ないに近いんです。でも、なんか逆に、ほんとにその分だけ個性がすごいある。なんかこう音楽の鉄則を踏まない。そもそも拍子がないし、フレーズによって長さも速さもバラバラ。でも、わたしこれやって驚いたのは、ほんとにみんな、楽譜も使わずに、歌詞に単純な楽器を使って音わりふっていだけでメロディが作れる。

K うんうん。

H 「ハモのテンプラおいしく食べました」っていうことばに、日本語のリズムに合わせて

音を割り当てていくんですが、リズムに縛られないだけで、こんなに自由に歌を作れるっていうのはほんとに、最初もびっくりしたし、長年つづけてきて、いまでもいいなと思うんですよね。そのぶんかなり馴染みがない音楽が出来上がるから、パッと覚えにくいのも事実ですが（笑）。

K そうですよね、覚えにくい。

H その覚えにくさとか、ぎこちなさっていうのが、やっぱり好きなんです。自由、不自由っていうのさっきから話題になってますけど、その不自由さから生まれる自由がある。通りはよくない、決して耳障りがよくない、でもそれが、すごくオリジナルだと思いますね。わたしそんなにオリジナリティって重視してないんですけど、結果としてそうなる。ひとから直接出てきたことばと音をもとにしているから。

逆に、パッと聴いて覚えられる歌というのは、ヒットソングもそうですけど、感覚を操られているというか、たんなる集団的な反応ですよね。でも、覚えにくそうな歌ができあがっても、なんども歌っていくうちになぜか馴染んでくるんです、このくらいで歌うと心地いい、っていうぐあいに。

K オリジナルたらしめてるのは、あのインドネシアの楽器だと思うんですよ、つまり、ドレミファソみたいな、いままで慣れ親しんできた音階じゃないじゃないですか、だからみんなめっちゃ困惑するし、めっちゃ怖い音楽もできたりするんですけど、でもそれが面白くて…そのインドネシアの楽器を使ってるっていうのってなんか、大きな意味ってあるんですか？

H はい。まず鉄琴みたいに打楽器なので、誰でも音を出しやすい。手で弾いても音になる。あと、1オクターブに5つしか音がなくて、順番に叩いてもメロディになるので、つくりやすい。この、つくりやすさというのがメインです。今年は、琴とか、ウクレレとか、弦楽器も使ってみましたけど、余計なことなしにすべて弦をそのまま弾くだけ。

K ウクレレもねえ、ふつうやるようにその弦を指で押さえるんじゃなくて、開放で4弦、4音だけ（ソ、ド、ミ、ラ）を使うっていう制限があるじゃないですか、あれによって相当、不自由だし、相当へんてこな歌ができるんですけど。

H たしかに制約かもしれませんが、制約って思われてるものはわたしたちにとっては制約じゃないって、思いますね。制限がないっていうのはかえって不自由だとも思います。だってピアノなんか、目の前に88鍵も鍵盤があって、どれをどういう順番で使うのかを考えだすと

不自由になってしまう。それに比べて、太鼓があって、棒があって、こう、どーんって…

K そうですね、叩けば鳴る。

H でも、どーん、っていうのもあれば、とん、っていうのもあって、それだけからも作れるわけでしょう。なんか、むしろ、88の内、どれをどの順番で、みたいなの、そんなの計算するくらいだったら、もっとその、どーん、とん、を使ってどうするかみたいなことの方が、大事な気がします、音楽的にもすごく大事な気がしますね。

K それってやっぱ、この音楽もそうだし、remoscope（「固定カメラ／無音／無加工／無編集／ズーム無し／最長1分」の「リュミエール・ルール」によって撮影する方式。参照：www.remo.or.jp/ja/project/remoscope/）もそうだし、映像の授業（思考の活動とメディア）もそうだし、本間さんはつねに、まったくフリーで好きなようにやれって言ったことが一度もないじゃないですか、これだけ自由な授業なのに。いずれも制約の作り方っていうのかな、いままでCSCDでほんと本間さんのやってきたことに共通することですよ。やっぱその制約のかけ方がすごく特殊で、そこにもっともクリエイティビティを感じる、そのフィルターをかけて出てきたものはなんでもいい、っていうところも含めて。

H うん、久保田さんなりに解釈するとそうなるんだろうなって思って、いま聴いてたんですけど。わたしは、なるほどそういわれたらそうかもしれない、とは思ってますけど、それは最初から狙っていることじゃない。むしろ、すでに受け入れられている軸に対して、いやその軸じゃないでしょ、っていうのがあるんですよ。

K ああー、そういうことか。

H 対話とか音楽とか、理解とか気持よさとかってね、ホントにその軸で成り立っているですかねえ？っていうね。たとえば、流暢に話すとか、間違えずに演奏するとか、たしかにそういう軸ってまああってもいいし、もしかしたらあるにこしたことはないんですけど、そこって中心じゃないんじゃないですか、っていうのが直観的にやっぱり、あるんですかねえ。たとえば、和太鼓。わたし太鼓は嫌いじゃないんですけど、和太鼓を、なんか大人数でやたら叩くとかね。え、そっちなんですか？

K うんうん。

H 和太鼓っていちばんいいのは、あの大きいのが、ど————ん、って響くときの、あの一発とか、その環境とかじゃなかったんですか、みたいな。なのに、やたら叩くんですか？みたいなね。

K なるほどな。

H そういうことが、各ジャンルにやっぱりありますかねえ。どの世界でも、和洋問わず。だから、そういう通用してしまっている軸から別のところに目を向けるために、ちょっと基準を変えてみたらどうですか、っていうのが最初にあります。だからなんか、クリエイティビティっていうのがわたしの中にあるかどうかは、ちょっとわからないですかねえ。単にわたしの好みに依拠するところが多いかもしれません。世の中で主流とされる基準から、わたしひとりがすごい外れてて、だから結果として浮いて見えるっていう、そんだけのこともありませんし。

K まあ、それもそうかもしれませんね。確かにそれはねえ（笑）、あると思いますよ、大きく外れてる。でもやっぱりそのズレが多くの場合クリエイティビティとつながっているって気もしますけどね。

H そういってもらえると嬉しいんですけども、クリエイティビティって、主観とか主体とかに結びつくもんじゃないんじゃないかなって思うんですけどね。それなんかすごく近代の人間がつくったつまらない考え方だと思います。個人が創造する自由や秩序って、ほとんど約束みたいなものでできあがってるわけで、逆にいうと、答えはすでに決まってるんじゃないかって思う。じつは答えはそんなに異ならなくて、結果が多様なんじゃなくて、もうちょっと、向かうべきところが、あるんじゃないかなあと、その向かうべきところを見定めて、進む様子が、クリエイティブ？…のような気がしますがね。なんか人間ってそもそも、やれること、決まってるし、人生も短いし、そんな多少ひとから目立ったところで、そんな、その違いがなんなんですか、みたいなところはやっぱりあるかなあ。

K なるほどそっか、クリエイティビティっていうよりもなんか、ユニークさっていうか、そういう感じなのかなあ、うーん…

H あるべきもの、みたいな。あんまり「べき」っていう言葉、好きじゃないんですけども。だから、人間はなんか、最近とくに、すごく無駄なことをしてる気がするんですよね。いろんな無駄なことをしてるって気がするので、そうじゃないふうに軸を持っていくと、結果と

して久保田さんの、さっき言われたようなことにつながるのかもしれない。

ノミスマをパラハラッテインする

H ちょっと哲学に引きつけていうと、ディオゲネスっていう人がいて、大昔の、紀元前のギリシャ時代の哲学者っていわれてるんですけども、でも哲学者っていうより、その当時の貨幣を偽造したり、シノペからアテネに移ってきて奴隷みたいな生活したり。けっこう変人なんですよ。

で、彼の貨幣偽造事件なんですけど、貨幣っていうのは、ギリシャ語で「ノミスマ」っていうんですけど、「通用してるもの」という意味なんです。人間の秩序を意味する「ノモス」という語と関係があって、広く通用しているもの、とか価値とか。それを偽造するってどういうことかということ、偽物があって本物があるわけで、要するに、通用しているものの真偽を確かめる（パラハラッテイン）、そういうエピソードとして理解されています。なんか、それって芸術にも通ずるじゃないですか。

K そうですね。

H 芸術があるからこそ、はじめてこう、本物とリアルとかいうのが問題になる。どっちが本物かわからないみたいなね。そういうのも一方で面白いと思ってます。だから、こう、人間の作ったものに対する、破壊的とはいわないにしても、「それほんとなんですか」という懐疑の目は必要じゃないかと。

K 偽物か本物かって問う、ということは、本問さんのには、たとえばこういう授業は、大学の授業として、大学の中で一般的に通じてるものに対して、こういうものをけっこう意図的にぶつけてるところって、ありますか？

H あります。そういう制度的な実践っていう意味はけっこうありますね。だから、こういう授業のもつ象徴的意味ってのは、「こんな授業ってありなんですか」とってひとに思わせる、ということにもあると思います。こういう授業が差し挟まれることによって、大学ってなにやってるのいったい？、みたいな疑問をもってもいい。

K そうですよ。

H あるいは、授業って何することなんですか、みたいな問いが生まれることが必要かと。

たとえば、「こんなで単位もらっていいんでしょうか」みたいな感想を学生がもったとすれば、それは学生の中で授業というものに対する組み替えがおこったってことでしょう。それは意図するところでもあるなあ。

K 随分前にFacebookでこの授業のことあげたときに、誰か「こんな授業があんねやったら大学行っといたらよかった」って書き込みがあって、なんかそこにもすごく通じるなあとおもって。本物と偽物っていうか、あれとこれが、並列してるから大学って存在意義がはじめてあるってということなのか、それとも、全部がこれに置き換わっちゃって、それはそれでいい…

H どうなんでしょうね。だって貨幣の偽造って、すべての貨幣が偽物になってしまったら意味は無いわけで。それが本物に成り代わってしまうだけ。でも、貨幣の話と一緒にするとあれなんですけど、このいまやってる授業が本物か偽物かっていうのって、けっこう大事で、少なくともわたしにとって限りなくやっぱりこれが本物に近いからすごく楽しい。

K 本物に近い偽物？

H 偽物かつ本物。うーん、いや、でも、アート（笑）

K ぼくはアートっていう部門にいるから力づよくいいですけど、アートって分野からすると、これはほんとに、本物の授業、アート部門が目指してるひとつの本物の授業。

H じゃ、偽物の授業ってなんですか？

K 単純にいうと、これは大学とか大阪大学を背負うか、CSCDを背負うかでちょっと話かわってくるんですけど、でもCSCDって立場からすると、いわゆる講義型の一方通行の授業っていうのは、すごく偽物っていう印象が強い…だけど、それをちょっと大阪大学とかって広く考えたときには、やっぱり、あれもあって、これもある、っていうことに意味があるのかなあとも思う。

H 講義型の授業はなぜ偽物なんですか？

K やっぱりね、CSCDの立場ですけど、ずっととにかくこう、先生っていわれるひとから送り届けられる情報っていうのをひたすら自分の中で咀嚼して、それを蓄えていくっていう

やり方に対して、それをこう、発信者にまわって、発信したものを交換するっていうことが求められてできたのがCSCDかと。

H なるほど、それはメディア久保田理論ですね（笑）。

K 久保田理論です（笑）。

H それ、久保田さんと何の話をしていても出てくる。受信者だけじゃだめなんですね。

K そうですね。なんかでも、馬鹿みたいですよね、結局そこなんです。

H いやいやいや、ひとつのことにこだわるってことは素晴らしいことです。逆にね、ほかに目移りせずに、久保田さん一貫してますよね。

K そうですね、そこしかないんですよ。発信者にまわる。発信者にまわって、交換ですよ。この、交換するっていうのが、ほくがCSCDに来て、つまり本間さんとしゃべってるうちに覚えたことなんですけど。本間さんが言ってる対話ってのを、翻訳したらこうなるんです。でもなんかこう、出してそれをこう、シャッフルしたり、あーだこーだっていう、発信し合うのがたぶん意味があって、単に発信者にまわるだけでもまた違う感じがする。

メディア久保田理論

H こういうのって、日本でずっと浸透してる俳句とかと、川柳とかと、どう違うんですかねえ。

K 僕はおなじやと思います。ただ、俳句でも句会ってあって、俳句詠んだあと、それを評価しあうっていうかなあ、感想を言いあったりするじゃないですか、それがあがないで、全然違うもんやろなあっていう印象がある。だから、ほくはCSCDに来るまでは、送り手にまわるっていうことは、ひとりで送り手にまわったらいいと思ってた。だから、たとえば言いたいことがあったら自分でラジオをやればいい、って思ってたんだけど、それにまして、いま、ハム無線ってあるじゃないですか、トラックの運転手とかが交信する。だから句会でも、自分で俳句をひたすらノートに書くんじゃなくて、それをみんなの前で詠みあって、お互いがそれを吟味したり、評価しあうっていう、その場自体がすごく優れたシステムで、なんかそこがないと単純に送り手にまわるっていても意味が全然ちがうなあと思ってるんで

すよね。それによって、自分の気づかなかった視点とか、感覚っていうものに、はじめて目覚めるっていうことにもなるし。だから送り手にまわりつつ、受け手にまわるっていう、自分の中での交換がちゃんとできるシステムがないと。単に送り手にまわるっていう意味が違う。

H 自分の中での交換って、送り手と受け手の交代って意味ですか？

K そうじゃなくて、送り手になって、送ったときに、それに対してああたこうだいわれる場っていうのかな。これは意見でも、音楽でも絵でもなんでもそうだとおもうんですけど。そうすると自分の中でもたぶんフィードバックがその場でおこるし、すごい速度でそれはおこると思うんですよ。

H 大学研究というものに、そういう場は埋め込まれてますけどね。研究発表っていうのは。

K だからこそ、CSCDみたいなところに意味があると思ってて、まったく相反するものを、無理矢理つけくわえたのではなくて、そういう意味ですごく応用がきくっていうかな。つまり、大学での表現、表現っていうか、送り手にまわってその場でフィードバックっていうのはやっぱり言葉と文字じゃないですか。でもいまやろうとしてるCSCDでのこういうものは、もうちょっと抽象的な表現で、それと同じことをやろうとしている。それがたぶんセットになってはじめて、人間の深みだったり、生活の豊かさっていうのが、もっと幅が広がるんじゃないか、っていう仮説をもとにやってるのが、CSCDなのかなあって思っていた。まったく違うスキルをプラスするんじゃなくて、普段やって、出してまーす、っていうことは、言葉とか、論文とか、文字以外の方法でもあるよね、それはけっこう日常にあふれてるよね、っていうことを、付け加えるっていうことなのかなと。

H なるほど。研究発表して相互に議論してる、その同じことを別の、メディアでやってみましようという。それは何のメリットがあるんですか？ メリットがありそうには思うんですけど、それはなんでしょう？ たとえば、自分たちがいままで発表し、意見を交換してきたってことを別の角度から見直せるってことですかね？

K そう。見直すし、結局、自分がこう考えて、それを発表する場っていうのが、多くの場合、とくに大学の場合はある種すごく閉じた場じゃないですか、学会だったり、ゼミだったり。でも、やっぱりそれだけでは物足りなくて、まったく別の評価軸、たとえば、自分の家族でも、子供でも、友達でもいい。学会とかには普段いないひとたちに、それを伝えたとき

に、どこまで伝わらなくて、どこまで伝わるのかっていうことはたぶん、出てみないと判断できないですね。

H いまちょっとわかったのは、受け取り手側の、より多様な反応が期待できる、こういう直観的なメディアをつかうと。

K そうですね

H 言語をベースにした発表だと、要するにコンテキスト重視っていうか、それについての予備知識とか、理解するだけでたくさんある。それがもうちょっと開かれて自由になるってことですかね。送り手も受け手も。

こういう創作作品も、なにになにつぼくていい、とか、なにを踏まえている、とかみたくないな反応じゃなくて、いろんな反応がバラバラ出て来る方が面白いですね。

K そうですね。それはそう思います。

H だから、作品っていうのは、やっぱり、いろんな反応を呼び起こす方が面白いかなって一般論としても思う。でも、それはなんでなのでしょうね？　なんか、そこに普遍性があるような気がするんですよ。

K そうですね。ほく昔、三人で論文書いたことがあって、すごく困ったことがあるんです。僕にとっては物事は多様な方が面白くて楽しいけど、ある共著者から、どうして多様性が大事なんですか、っていわれて、もうそれ以上先に進めなかったことがあって。CSCDの欠点は、ひとつはそこにあると思う。すごく多様で、いろんな情報が錯綜して、いろんなコンフリクトがある、っていうところが、それもひとつの豊かさだっていうところが、なんとなくCSCDの暗黙の了解としてあると思うんです。僕もそこにのっかっていて、じゃあ、なんでそれが豊かなのか、っていうことを全然考えずに来たんですけど、それを問われたときにはほんとに困ってしまって。

H でもそれは簡単で、逆に多様でないってことはどういうことか、っていうことから考えてみたらいいと思うんですけど。

K あー、なるほどね。それは考えてなかったですね。

H 多様性がない状態っていうのはなんなのかって。

ひとつは、多様性が無い状態というのは、多様性のもう一つ上のところに別種の秩序があって、そこに包摂される場合。もうひとつは、多様なものが、なんか削減されて、多様でなくなっている状態。だから、いつものメディア久保田理論も、本来は多様な反応を引き起こすはずの映像メディアが、単一の反応を起こすように操作されて、多様性が縮減されているっていう話なんですよ。で、そのプロセスに異議を放つわけでしょ。それってなにやってるんですかって。

K 哲学の立場からその、どうして多様性があつたほうがいい？

H まあ、哲学かどうかわかりませんが、同一のものが、複数の反応を同時に引き起こすということじたいが面白いじゃないですか。物理的な話としても、ひとつの反応がひとつの別の反応を呼び起こす連鎖がどっかで止まったら、それでおしまいじゃないですか。

K なるほど、シンプルですね。

H 哲学かどうかわかりませんが、やっぱりわたしたちにはひとつのものをみてるっていう幻想があると思うんですけど、それをこう、その幻想を打ち破るっていうか、だから、多様な反応が見えるっていうのはひとつのリアリティに到達することになるんじゃないかと。

K ああ、そこはなんか共通してる感じがしますね。

H こっちのほうがリアルだっていう。多様性といっても、単にカオスな状態が好きなわけではない。

K (笑) まあそうですね。

評価について

H もう一回この創作の話にもどると、マジメに、こういう作品の評価軸はどこにあるでしょう？ 久保田さんと一緒にやっている映像もそうなんですけど「思考の活動とメディア」での映像の作品もそうなんですけど、われわれはどんな評価軸をもってるんでしょう？

K これうまくいえへんなあ。なんかね、やっぱり「思考の活動とメディア」というタイト

ルまさにそのままなんですけど、受講者の作品をみると、作り手の思考の活動の痕跡がちゃんと残ってるものと残ってないものが、なんかはっきりわかるんですよえ。

H 試行錯誤ってことですか？

K 試行錯誤ですね。だから、与えられた課題にたいして、なんか一定の考えとか、なんかそこへのこう、試行錯誤、まさに試行錯誤が見え隠れする。

H どんな痕跡を見出すんですか？

K また軽い言葉になりますけど、ノリでやらないというか、なんかすごい流されていない感じがするんですよ。なんか流されそうになってもいったんそこで止まって、こうすることでなにが起こるのかっていうのを、自分の中で考えたり確かめようとしてたりしてる。そこは、そこはなんかすごく感じるんですよ…

だから、本間さんとぼくのやってる「思考の活動とメディア」でいえば、へたをすると、なんでもアリ、って思われがちなんですけど、でも、そこでほんとになんでもいいと思って撮ってくるひとの作品と、なんでもいいんじゃないかって、とにかくその中にどれだけこう、考えとかアイデアとかを込められるか、その中に思考の痕跡をどれだけ残せるか、っていうことをちゃんと受け止めて、やろうとしてるひととはなんか違うんですよ。それは音楽に、サウンド・オブ・ミュージックに関してもやっぱり思いますよねえ。

H わかるようなわからないような。わたしは、まあ、もしかしたら同じことを違うようにいうのかもしれませんが、まあ、わたしは単に面白いか面白くないかしかわからないので、プロセスはともかく、感覚的なんですよ。感覚的ってことは、要するにわたし自身の経験として、単純に自分にどこまで突き刺さるかが問題なんです。それは、サンプリングされた一個人の経験でもいいかなあって思うんですけど。一個人として、なにが、どんな風に突き刺さってきたのかっていう。ロラン・バルトが「ブンクトゥム」って言って、写真を見たときに写真が自分を突き刺す、と言ってますよね。

K 言っていましたね。

H だから、それはわたしにしか起こらないことだから、個人的っちゃあ個人的なことですけども、一億分の一でもそういうことが起こるか起こらないかってことは、ひとつの基準にしているんじゃないかなあって思うんですけど。哲学と芸術くらいは。

K 大学の評価としては、一個人としての教員に刺されば、いってことなんですか？ そこに、どこまで普遍性みたいなものを盛り込むのかな。

H むずかしいですねそれは。そういうふうに話を広げるとむずかしいですけど、大学にもいわゆる業界の評価ってのはありますからね。その業界の評価を自分が背負ってる、みたいな、なんかそういうところも研究者にはある。

でもほら、芸術のおもしろいところは、このひとを面白いて言わせたらいいみたいな、すごくそういう、ひと依存みたいなところもあるじゃないですか。

K まあありますね。

H 王様に気に入ってもらったらいいみたいなね。定量的に、全員の平均をとるみたいなじゃないね。全員の、平均的なものに快はないだろうっていう。だから、出す答えは別でもいいので、評価を互いにしあえれば、いいと思いますね。

その辺は哲学でもアートでもわたしは徹底してやってるつもりです。「この映像はわたしはここが面白かった」って、言い合うっていう。だから、個人の根底に流れるものどうしのコミュニケーションっていうか、そこに関心をもってますね。もちろんその場合は、やっぱりある程度の数のひとが表現する側に参与しないと成り立たないですよ。

K そうですね。

H だからその表現する側と見る側のバランスっていうのは、そういう意味ではすごく大事だと思います。久保田さんのさっきの言うておられたことと関連するとおもうんですけど、その全体の、それこそ久保田さんのいう、交換の度合いが、全体のクリエイティビティとか、クオリティに関係するかなと思いますよね。

それをなんか「こういうのがいいよね」っていうのに合わせていくと、全部がこう、なんだろうなあ、デコボゴがなくて雑になるというか、平板になるっていうか。上手いとか、優れているとか、独創的であるとか、そういうのはたかが相対的な比較の水準にしかないわけで。まあどうでもいいかと。

K そういう意味で言うと、「思考の活動とメディア」って、なんか別にああしなさい、こうしなさいって、とくに教員から言わないし、みんなでああだこうだ言い合ってるうちに、なぜか、ある種の上達というかなあ、すごくどんどん、みんなのが面白くなってきてくってけっこう多いじゃないですか。

H 面白くなってくるひともいる。

K ひともいる、そうですね。でもなんかその面白くなっていくっていうのは、べつにぼくとか本間さんの明確な基準に従っているわけではなくって、やっぱり、みんなの同じようにわいわいやってる中でやっぱりこう…

H まあ見る目がねえ、上がってくるわけですよねえ。

K ってことですよ。なんかそこは面白いなっておもいますねえ、よくよく考えてみたら。

H ごくごく単純に、感覚を鍛えていくっていうのはあると思うんですよ。それはほとんど練習に近いっていうか。だからこの授業で作られてる作品にたいするアドバイスについても、もうちょっと表現の出どころが、明確な、参加者ひとりひとりのなにかにつながっていった方がいいと思うんですよ。それはやっぱりわたし自身が苦勞してなかなかできなかったところでもあるし、やっぱり、そこに触れない、表現するのは面白くない。それは何故なのかなあ…

単純に言えば、そのひとがいなかったら、そのひとがいなければならない表現ということになりますかね。それ以外は代替可能なわけじゃないですか。オリジナリティというと比較はいるので、比類なくユニークだっていう。

K ルールを反転させたり、ある種の縛りを設けたりして生まれてくるものに、どうして興味があるのかなって、自分で考えてみると、やっぱりすごくユニークだからというか。たとえばギターなら、ふだん右手つかって演奏してたのが左手でやりなさいって、ルールを作ってぼんって投げ渡したときに、たぶん上手に弾けないし、見た目もすごい不格好だし、ヘンテコだし、すごく滑稽な状態になると思うんですけど、だけど、そういう滑稽な状態で音楽が演奏されるのをたぶん自分あんまり見たことがなくて、すごくおかしくて笑えてくる。それに近いものがあるんですね。たとえば、歌つくったときの歌詞だったり、あのメロディの、なんともいえへん不協和音で、みんながお経のように唸りながら歌うとか、そういうおかしみ、とつながってる感じがして。おかしさというかな、なんじゃこれ、っていうものとの出会う率が、ルールで縛った瞬間なんか飛躍的にあがるような気がするんですよ。それは、remoscope しかり、こういう作曲方法しかり、なんかすごく単純に、そこに出会ってることが幸せっていうかな、けっこうなんかこっちがひたすら脱臼させられてる感覚っていうのかな。この授業ではそういうことがけっこう多くて、それが楽しいのかもなあ。

H こっちが脱臼させられるっていうのはどういうことですか。

K つまり、インタビュー形式で歌詞をつくるとか、ルールが与えられ思いどおりにならない。やってるほうも、その思いどおりにいかなさで困惑するし、でもそれをやりながらたぶん、いままで無意識にやってたことを絶対、意識するとおもうんですね、なんか、そうしながら生まれてくるものの滑稽さっていうのは、なんか、とても大事な気がしてて

H なるほどね。わたしは、あの歌の作曲法は、すごい！これやれば、だれでも曲作れるっていう、なんか自動販売機みたいな、自動販売機じゃないけど、なんか、自動製粉機みたいな、だって、質問して答えて、それを歌詞にしていって、で、その文字になんか音あてるっていう、どんなでたらめやっても作れるわけじゃないですか。だから、個人というものを素材にしなから、でたらめなりに、なんか答えが出るっていうのが、面白いなっていうのが、これけっこう芸術の面白いとこだなって思うんですけど。

K そうですね。

H で、そのでたらめな部分を、より制度化するっていうか、精緻にしていけば、もちろんアウトプットの精度もそれなりのものになっていくかもしれないけど、そっちにいくよりも、remoscopeもそうかもしれませんけど、なんかとにかくできちゃうっていう、制約っていうよりも、ハードルを下げるのが大切。

K このハードルを下げた作曲方法って、体裁としては、市販のものにきわめて近いじゃないですか。メロディがあって、それに合わせて歌詞があって。だけど、それとは圧倒的にずれてるっていうかな、だから昨日の本間さんの話ですけど、こうじゃなくてちょっとずらしてみるとか、そもそもいまがずれてるっていう、その、ずれを確認できる感じがある。ぼくはその意味でそうとう知的やと思うし、こういうプログラムとか制約自体がクリエイティブだって感じたのはそこかもしれない。

K からだって、ふと我に返って考えてみると、すごいなんか滑稽な、感じじゃないですか。なんか、頭洗うときとか、そのからだ動かすときの、自分のその格好だったり動きっていうの、ちょっと上からふっと考えたときに、なんじゃこれ、って思うことがけっこうあって、なんかね、その延長線上に、ぼくの中ではつながってくるんですよ、そのちょっとずらすことで、歌詞とメロディの滑稽さだったり、あるいは、なんていうかなあ、まあ映像でも、結構そういうとこってあるとおもうんですけど、ちょっとずれて俯瞰したときに、ものすごく

その人間の営みが滑稽におもえてくるっていうか。

H ああ、それはわかりますね。たしかに、そこはわたしも楽しんでると思います。そういう言い方をしたことはなかったけど。やっぱり鏡ってことですよね。

K 鏡ですね。

H ばばばって、複雑な経路を通して自分を見てるっていう。

でももともと、この歌のワークショップの発想はめっちゃくちゃ単純なんです。わたし、高校時代に曲作りに憧れて、歌とかも作ったことあるんですけど、なんか全然上手くできなくて、それからだいぶ遠ざかってたんです。でも歌ってやっぱり、単純に個人のきもちとかなにかを歌うじゃないですか。そうじゃないものもありますけど。それで、もうちょっと個人をそのまま歌にするっていうことを、なんかできんかなっていうので、ちょっと思いついて、やってみたんですよね。

K なるほどなるほど。これ傑作ですよ。

H 最初は、ひとりひとり詩を書いて、自分でね、自分で詩をかいて自分で曲作ったんです。まあそれもべつに悪くはないと思うんですけど、あるひとにみんなで質問して、その答えを歌にするっていうのやってみて、すごい面白いなっておもって、それが出発点なんですよ、ひとを歌にするっていうことが。

それってね、なんか別な意味で、すごいオリジナルな気がするんです。なんていうんでしょう、だれのためでもないっていうか、フォークソングみたいに、想いを歌にするとかじゃなくて、ひとをなんか勝手にコピーしたみたいな感じの。スナップショットみたいな、いや、スナップショットみたいにいいものじゃなくて、勝手にコピーしたみたいな。

K なるほどな。しかも撮影者別人でしょ。

H ひとを歌にしてしまう。

K 例えば、「世の中を変えたいとおもいました」、「白身魚食べたい」、みたいな、そういうなんていうかな、ふだん絶対、並行して語られないようなものが、けっこうぼんぼん並んできたりするじゃないですか。だから、言葉だけで単純に面白かったりするし、これはよくできたシステムやなあ。

H 一応同じひとから出てきた言葉ですけどね。歌詞も曲も、まとまりがなくて、最初は歌いにくい。でも不思議となんども歌っているとなじんできてる。

それに、生まれて初めて歌作りましたってひと、多いですからね。そらもったいないって、思いますね。だからこの授業でも、ぜったい歌をつくる場所は入れる。音楽とか表現の原点に、こういうものがあるんじゃないかな、と。

K こういう歌を作ってみるような体験って、どんなかたちで根づいていくんでしょうね、こういう、阪大の学生たちに。

H 根づくか…

K 根づくってというか、どうこう咀嚼されてくというか。

H そうですね、それは課題というか、考えてみるべきことですよ。わたしの希望は、ちゃんとこれを逐一記録してYouTube（チャンネル：cafeimage）で公開してるので、思い出してどっかで使ってくれたらな、って思うんですけどね。

K 作ったひとたちが（笑）。

H めっちゃおもしろいですね、どう使うか。