

Title	Randooga workshop
Sub Title	
Author	佐藤, 允彦(Sato, Masahiko)
Publisher	慶應義塾大学アート・センター
Publication year	2008
Jtitle	Booklet Vol.16, (2008.) ,p.28- 40
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	Workshop Now 1
Genre	Journal Article
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AA11893297-00000016-0028

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

Randooga Workshop

佐藤 允彦

即興演奏はいかなる音楽分野においても、その分野の理論や語法を熟知習得したうえでなければ行えない。バロック音楽、ジャズ、インド音楽、アラブ音楽、邦楽などすべて然り。

しかし原初に遡れば、音楽は即興から出発したのであった。

音楽理論、語法という後代に堆積した表層を取り除けば、音楽の本質たる即興が露出するはずである。理論、語法にとらわれない即興は成立するか？

もし成立可能であるとしたら、それは音楽分野の壁、さらには経験、技術、言語、年齢の差異を越えて、人々が集い楽しめる即興演奏だといえる。

私自身の40年近い即興演奏活動のなかで経験した、他分野の演奏家、音楽以外の舞踏家、画家、書家、詩人などとのセッションを通じて、いわゆる完全即興に至るいくつかの筋道（あるいは方法）がある、と確信するようになった。それを平易に展開すれば、どんな人たちでも「音」を媒体としたコミュニケーションを楽しめるのではないか、と考えたことがRandooga Workshop（ランドウーガ・ワークショップ）の出発点である。

ワークショップは1992年以来年2～3回のペースで不定期に開催されている。毎回さまざまな発見があり、方法や形態は変化し続けているが、完全即興へ到達する手がかりは徐々に確立されつつあるようだ。

以下にワークショップ参加者に配布するパンフレットのの一部を紹介する。セッションの部分は文字にすると煩雑であるが、実際にはきわめて単純な動作にすぎない。

音楽理論の用語を極力排除したのは、音楽未経験者でも楽しめるためである。

1. ランドウーガとは

ランドウーガは、音の遊び＝即興演奏を通して、自分のなかの柔軟で自

立した感性を発見して育てるための集まりです。

簡単なルールで無心に音と戯れているあいだに、凝り固まった心や感覚が解きほぐされ、固定観念や先入観が消えて新鮮な感性があらわれてきます。やがて、聴き慣れた音から思わぬ表情が読み取れたり、これまでになかった発想で演奏できたり、といった新しい可能性を発見することになるでしょう。

ひとたび即興演奏で時間を共有すると、心が開かれて自然な交流が生まれます。

ランドウーガは次の三つの考えを基にしています。

- ①境界なし どんな国の、どのような音楽的背景を持った人とでも演奏する。=人種、音楽分野、楽器の種類、演奏経験、演奏技術などにかかわらず参加できること。したがって特定の音楽をあらわすための楽譜のようなものは一切使いません。
- ②結果を求めない 何か形のある音楽、あるいは既存の音楽を作るのではなく、音のやりとりの「過程」を楽しむこと。したがって、結果が音楽として認知されるようなものである必要はなく、参加者がどれくらい楽しめたか、が価値判断の基準となります。
- ③平等 参加者は全員平等。皆が個人としての表現と、全体を成立させるための表現というふたつのかかわりかたをする時間を持ちます。個人としての表現のできる時間は参加者の人数分の一です。のこりは他者への奉仕に充てます。また、参加者に正統とか異端の区別はありません。

2. ランドウーガを始める前に

白紙になる

ランドウーガを始める前に、あなたがこれまで聴いてきた音楽、演奏してきた音楽、そういったものを一度すべてリセットして白紙の状態になって下さい。

始まったら、聴こえてくる音を何の先入観もなく受け入れてみましょう。そして、できるだけ無心になって、それらの音に反応する。

これが即興演奏の入り口であり、終着でもあります。

「一度リセットして白紙になる」と言いましたが、これを完璧にできる人はまず居ないでしょう。いままでの自分が残っているのは当然です。大切なのは、これまであなたが培ってきた「音楽にたいする固定観念」のようなものにしがみつかない、ということなのです。

また、「無心になって反応する」、これも哲学的なことだと思いはじめてしまうと難しいですね。しかし、たとえば幼児が、どこかでカチャツという音がしたときにふっとそちらを見る、そんな感じで、聴こえた音に返事をするだけで良いのです。

ランドゥーガにはいろいろな人が参加します。もし皆が自分の音楽観に固執したとしたら、何の一致点も見出せないか、強引な人に力づくでまとめられてしまうか、いずれにしても楽しくない結果になるしかありません。

ランドゥーガで大切なのは、「皆が違う感性をもっている」のを認めて、お互いに少しずつ歩み寄ることなのです。ひとことで言えば「互いを聴く」こと。

こうすれば、電気で増幅するような楽器と微弱な音の楽器との対話も成り立つはずです。

誤解をしないでほしいのは、大音量の楽器と弱音楽器が対話する場合、大音量楽器は常に弱音楽器のレベルの音しか出さず、ということではありません。弱音楽器が発言している間は静かに耳を傾けることができれば良いのです。

白紙になるための手がかり：

①ギター、キーボード、ベースの使い手に：

和音や、いろいろな音色が出せる楽器は、いわばハイテク兵器のようなものです。より素朴な楽器との対話が成り立つためには、使う音をきわめて限定することが大切です。

ランドゥーガでは、「和音」という考えはむしろ避けた方が良いでしょう。

ここでいう「和音」はいわゆる三度和音＝ド・ミ・ソのような形を指します。四度和音、二度和音、クラスターなどを使うことを妨げるものではありません。

特にギターは、日常の音楽活動のなかでコードを弾くことがなかば使命になっています。つまり音楽の発想の基がコードなのです。6本の弦を一時に弾くという「慣れた手順」を捨てて、単音に帰ってみることをお勧めします。

ベースは、ビートをキープする、という日頃の責務を放棄して、ベースパターンを作る苦勞を忘れることが第一歩でしょう。

キーボードの音律はオクターブを12等分した「十二音平均律」です。西洋音楽のもとになっているこの音律、実は世界標準ではありません。人口比率から言えばむしろ少数派なのです。そのようなわけで、民族楽器奏者が参加してきた場合、それと対話するには十二音平均律のうちから「比較的合う音」を探し出さねばならないかも知れません。

まして、コードを弾いてしまったら…

②民族楽器：

一方、民族楽器は、その音楽に特有の伝統的な音型の習得に専念するために、とすると「音型」の組み合わせで発想しがちです。できるだけ「型」を「ひとつずつの音」にまで分解してみてください。西洋楽器との対話が進展するでしょう。

③ 素朴な楽器：

音を変化させる方法を工夫してみましょう。たとえば打楽器なら、叩く場所を変える、叩くバチを変える、角度を変える、手で覆う、などなど。

3. 即興演奏について

・互いに聴きあう＝双方向

即興演奏は、演奏者がたがいに聴きあいながら音の流れを紡ぎ出して行くものです。「互いに聴きあう」ということは、演奏者が二人なら、相手を聴くためのアンテナは一本ですみますが、三人ならひとりが二本の、四人ならひとり三本のアンテナを備えなければなりません。つまり四人だと各人が同時に三方向で起こっている音を把握しなければならないのです。

私の経験では、演奏者が2、3、4、と増加すると困難度は4、8、16のようになって行くように思えます。聖徳太子が同時に聴けたのが七人だったので、後世の我々はせいぜい三人聴くのが限度ではないでしょうか。「聴きあう」について補足をひとつ。

何人かで即興演奏をするとき、自分が何か言ったらば、それに対して相手はどう答えるか、を考えてみないことには話が進みません。私一人が主で、君たちは伴奏だ、では困ります。三人だったらひとりの持ち分は33.3333%です。しかしこれは常に1/3でなくてはならない、というのではなくて、ある時は100であったり、0であったりするけれど、終わってみたら三人平均1/3だったな。これで三人ともめでたし、となるわけです。

・共通語をつくる

ランドゥーガには、さまざまな楽器を持った人が参加します。そしていろいろな組み合わせでの即興演奏を楽しむことになります。日頃の音楽活動では予測しえない楽器や感性と出会うのもランドゥーガならではのことで、そんなとき、対応不可能だ、とあきらめてしまっはせっかくのチャンスが台なしになるでしょう。自分の持っている感覚のあらゆるチャンネルを開いて交信するように心掛けてください。

そうすればかならずその楽器と通じ合える新しい共通語を作ることができはすです。そうやってできた共通語は、ほかの場面でも使えるに違いありません。

・休止

日々の生活で「休み」は重要です。本当は休むために働くのではないかとと思われる程です。音楽も同様。即興演奏では「休止」が大切な要素となります。

「休み」は息を吸うだけのためにあるのではなく、「まわりを見る」「他者を聴く」「それまでの自分の演奏を点検する」「次のアイデアを考える」「体

勢を立て直す」「余韻を感じる」「段落を表現する」という実にさまざまなことのための重要な時間です。

また、他の発言に「無言」で応じるのもひとつの選択肢です。

・＜センテンス＞について

音の会話は、言葉での会話と同じです。

お互いが意味のある文章をやりとりすることで成り立つのだ、と考えることができます。

では、音を使った「意味のある文章」とはどういうものでしょうか。

ランドウーガがめざしている、国境、分野、経験、巧拙で区切られることのない音の交流、ということと合わせて、いくつかの手がかりをあげてみましょう。

ここでの「音」とは、自分の楽器、声、身体を使って発する音です。

国境なし、という約束から特定の民族にしかわからない「意味を持つ」言葉（日本語、英語など）は使わない。

同様に、分野を区切らないという約束から特定の音楽分野でしか使われない音の姿（和音、調というような）も避ける。

この程度の枠のなかで考えると、

- 1) 発音者の意志が感じられること。＝漫然と音を探っているのではなく、何か言いたいことがある、ということが伝わるような音を作る。
- 2) 始まりと終わり、区切りが相手に伝わること。
- 3) 長い音と短い音：強い音と弱い音：速さと遅さ：高さと低さ：のんびり感と緊迫感：透明と濁り：次第に強くと次第に弱く……等々を意識的に、また適宜混ぜ合わせる、あるいは一種にこだわる。
- 4) 相手の発音を受けて文章を返すときに、
 - a) 肯定 相手の速度感とか強弱などに同調することで、自分のなかに見えてくる音を表現する。
 - b) 否定 肯定の裏返し。速度感や強弱などを逆にした立場で見えてくる音。
 - c) 転換 相手の発言に含まれないアイデアを用いる。
- 5) 楽器が違くと表現できる音もわかります。相手が管楽器で長い音を吹き、自分が打楽器で長い音で応じたいと思ったらどうするか。

ざっとこのようなことを意識しながら「音の文章」を作っていくと楽しめるのではないだろうか、と思います。

4. 即興演奏の手がかり

いうまでもなく、即興演奏とはその場の思いつきを音にすることですが、

いざ「なにかやってみる」段になると、やるべきことが見当たらなかったりするものです。

複数での演奏の利点は、誰かが口火を切ってくれること、他の人の音を聴いている間になにかを思い付くことにあるでしょう。

即興演奏の入り口、あるいはウォーミングアップ法をいくつかあげてみます。

1) リズム感の摺り合わせ

皆でひとつのリズムを作って垣根を取りはらってみましょう。

三つないし四つのグループに別れます。

「チャ」と手拍子の組み合わせです。xは休み。下線は手拍子。

速さは「チャ」+「x」=120/min程度。

何度も繰り返します。慣れて来たら、合図で番号を替えるのも面白いでしょう。

- a) ① | チャx チャx チャx xチャ | xチャx チャ チャx x x |
② | xチャx チャチャx x x | チャx チャx x xチャチャx |
③ | x x チャx チャx x x x | x x チャチャ x x チャチャ |

- b) ① | チャx チャチャx チャ チャx |
② | xチャx チャチャx チャチャ |
③ | チャチャチャx チャチャチャx |
④ | チャx xチャxチャx チャ |

2) 応答

二人で向き合い、一人が出した音ひとつに対してすぐに反応する。

何の音を、などと考えずとにかく一音を返します。次第に音を増やして行く。

相手のものをそのまま返すことから始めて、慣れてきたら変化させてみる。

「変化」というのは、全く違うことを作るのではなく、相手のもののなかの何かを残しておくこと。音のニュアンスを受け継ぐように。

これに慣れたら、あるいは飽きたら、全く別の発想を返すようにしてみましょう。

さらに、「そのまま」「変化」「全く別」の三段階を自由に混ぜてみましょう。このとき、「自分はいまどの段階の応答をしているか」をしっかりと意識するようにして下さい。

三人にして同じようなプロセスでやってみる。

3) パターンを作る

パターンというのは「周期を持った音の模様」です。

(一定の拍子に従っている必要はありません。むろん従っていても良い。)

はじめは二人で向き合い、一人がパターンを考えてそれを続けます。

パターンはどこかにならず休止が入っていること。もう一人は相手のパターンを読み、休止にうまく組み込めるようなパターンを考えて応じます。

次の段階では、一人のパターンの休止部分を自由に埋めるように応じます。

[例] 縦線から次の縦線までが基本のパルスです。

それを二つ、四つ、にわけて、強い音=●、弱い音=○、休み=×、というように自分のパターンを書いてみましょう。それを見ながら演奏します。慣れてきたら、二つ分けと四つ分けを組み合わせたもの、パルスが3、5、7のように奇数になるようなもの、などを工夫すると面白くなります。

a) | ○ × | ○ ● | × × | ● × |

b) | ○ × ○ ○ | × × ● × | ○ ○ ● × | ○ ● × × |

三分割、六分割も試みてみましょう。

c) | ○ ● × | ● × × | ● × ○ | ○ ● × |

さらに三人に増やして、同じことを試みてみましょう。常に三人が参加している必要はありません。三人目が参入してきたらはじめの人が抜ける、というようなことを設定するのも面白いと思います。

パターンについての注意点：高さの違う音を数多く使うことは避け、できるだけ強弱と音色の変化を主にして作ってみましょう。

4) 単語を作る 一音をひとつのアルファベットと考えて、数個の音で単語をつくる、という感覚で音を出してみます。異なるアルファベットを組み合わせ、どこかにアクセントがあるようにしましょう。じっさいの言葉をイメージして演奏するのもひとつの手段ですが、言葉そのものを音に変える、という意識は持たないほうが良い。各音の長さもまちまちにすると面白い単語になるでしょう。

高さが違う音を出すことのできない打楽器では、強弱、叩き方の変化などでいろいろなニュアンスの違いを工夫して下さい。

はじめは二人で交互に、慣れたら三人で単語のやりとりをしてみましょう。

- 5) 文を作る 単語数個で文を作ります。およそ一息で言える程度の長さで、単語ごとに短い休止を入れて区切ります。単語は長さがまちまちになっている方が面白い。文のどこを強調するか、弱めるかも考えて下さい。

ゆっくり言う、早口で言う、などの変化もつけてみましょう。

これも二人で交互に、次に三人でやりとりします。はじめは相手の文をしっかり聞き終わるまで待つ。慣れたら少しオーバーラップすることも試みてください。

主張を持った文 ただの音の羅列にならないように。「何を云いたいのか」を見つけましょう。言葉をしゃべる、ということと音を発することとはむろん違います。

音の主張とはなにか。たとえば「激しい」「おだやか」「次第に強く」「聴き取れない程弱く」「速く」などを思い浮かべて、そのためにはどう演奏するか、あたりから考えはじめるとわかりやすいと思います。

- 6) 定速 誰かが基本になるパルスを打っている間に、1のようなパターンを各自が演奏します。他者のパターンを聴きつつ、組み合っている状態や、ぶつかっている状態などを観察する楽しさを発見してください。参加者が全員でいちどきにそれぞれのパターンを演奏すると、全体の「揺れ」ができてくるでしょう。各自が時々休止し、別のパターンに移行する、というような試みも楽しめます。

慣れて来たら、基本パルス役なしでやってみましょう。

- 7) まばら 一分間に二つとか三つ、というようなまばらな音の出しかたで、「音のない場所」を楽しむ。音の数を制限して、どこで限られた自分の権利を行使するか、を見極めるのはかなりスリリングです。

はじめは単音で、慣れてきたら単語程度の音の塊を、さらに単文程度の音数を使えるようにして見ましょう。

多人数での演奏では、誰かに目をつけて、その人が音を出すところを狙い撃ちにする、というようなことも楽しめます。

- 8) 高速 各自、それぞれ自分の最高速度で演奏します。このとき注意することは、ずっと連打を続けるとか、同じベースで指を動かし続けるのは、ある時間が経つと「ひとつの長い音」にしか聴こえなくなる、という点です。

「速さ」は、基本的に速い音の連なりがあって、そこに強い音と弱い音、

さらに休止が混在しているときに感じられるのです。

休止は単なる「休み」ではなく、たまたま活動が水面下になっている、ということです。息を吸う間も自分のなかでは「速さ」が持続している感覚を養って下さい。

注意点をもうひとつ。水面上と水面下にいる時間が一定になってしまわないように。次にどこで潜行するか、いつ浮上するかが簡単に読まれてしまうと、ゲームの面白さは半減します。

- 9) 一息 主に管楽器や声に向いています。一息の長さの一音で、各自任意の高さの音を保って全体の響きを楽しみます。他人と同じ音を出すか、なるべく違った音を出すかで状況は劇的に変化するはず。息を吸う間の休みの長さは自由です。

一息の間の強さに変化をつけてみることも忘れずに。

- 10) ならだか 「一息」の発展形。各自がゆったりした旋律（なるべく拍子を感じさせないような、民謡で言えば「追分」に近い＝無拍節といいます）を演奏します。各自が旋律をつくる音階＝音の高さの数を限定したほうが全体としては効果的です。

ここでも強弱を忘れずに。打楽器系もトレモロ（連打）で参加できるのはいうまでもありません。柔らかい連打で、音色を変化させる工夫をしてみてください。

- 11) 一発 全員が同じところで一挙に発音します。ピリオドとか強調とかキメ、などにも使えます。

- 12) 呼び掛け／応答 2の「応答」の多人数バージョンです。一人が短い呼び掛けを演奏し、他が答える。答えかたには、

呼び掛けをそのまま返す

返事の形を決めておく

各自異なる

などが考えられます。

- 13) 転写 いわゆるコピーです。誰かが面白い状況をつくり出したとき、それに乗るとか、取り込む、などいろいろなことに応用できます。

5. その他の観点

即興演奏を継続して行くうえで、つぎのような考え方が大切だと思われます。

- 1) 対立 即興演奏は、他の奏者が提示したことに追従する、というこ

とができればある程度のまとまった感じを作ることになりますが、そればかりでは緊張感を欠いた状況に陥ります。これを避けるには、常に「今の形から最も遠いものは何か」を考えていることが必要です。つまり、対立する状況とはどんなものか、と自問するのです。

そのためには、「今起きていること」を分析する目を養わねばなりません。というとは何やら大変な能力が要求されているように聞こえますが、そんなことはありません。

例えば、・音の密度=たくさんの音が飛び交っているか、あるいは音のない瞬間が多いか、のようなこと。

- ・音の高さ=高音が多いか、低音ばかりか、など。
- ・速度感=ゆったりした感じか、高速か、定速があるか、というような。
- ・音の強さ=全体が静かか、うるさいか。
- ・音質=金属的な音、木の音、皮の音、人の声、打撃音、など。
- ・音階=特定な高さの音が多く出現しているか。

他にもいろいろありますが、ざっとこのようなことがらを注意して見れば、かならず対立するものが何か、を見つけれられるはずです。

2) 状況の転換点 同じ状況が続くのは、ある意味では安心だし、心地よいものです。しかしいつか必ず「飽きる」ときが来ます。どこかでマンネリから脱却する必要が生じます。

何をきっかけに飛び出すか。

いくつかのポイントがあるはずです。

もっとも有効なのは、誰かの呼吸の切れ目です。ひとつの文を言い切ったときとか、パターンの継ぎ目、このあたりを読むことができるようになると即興演奏の楽しさも倍増するでしょう。

つまらなくなってしまうのは

複数での即興演奏が面白かったり、つまらなかつたりするのはなぜでしょう。

どんな場合に面白い、と感じるか。

- ① 盛り上がった。
- ② うまくからんだ。
- ③ 思わぬところで同時に音が出た／休んだ
- ④ 予測していないのに同時に変わった
- ⑤ 相手が作ったシチュエーションに乗れた／相手を乗せた。

つまらなかつた時にはどんなことが起こっているでしょう

- ① さっぱり盛り上がらない。
- ② 相手が反応してこない。
- ③ 変わりたいけれどどうしたらいいかわからない。

これらはつぎのことに気付いているかどうかで起きる問題です。

- a) 他を聴くアンテナはオンになっていますか。反応してこないのは、自分がずっと同じペースで発言し続けているのはいか、きちんとセンテンスごとに段落があるか、休止があるか、を点検してください。
- b) 何かにはまりこんでいないでしょうか。たとえばずっと同じ速度感、拍子、同じ長さの発言の繰り返し、などを続けていませんか。
- c) 外から何かのサインが来ていませんか。それに対して確信を持って「変わる」「変わらない」を決めましたか。
- d) 発言することがなかったら確信を持って沈黙する勇気を持っていますか。漫然と発言をしていませんか。

このあたりを点検するように心掛けると、即興演奏は格段に面白くなること确实です。

6. ランドゥーガのしくみ

さて、いよいよ全員での即興に入ります。

もともとランドゥーガの遊び方に決まりはありません。そのときに参加している人たちで決めれば良いのです。

ただ、上に述べたアンテナの例からもおわかりのように、参加者が多数になった場合、全員が同時に即興演奏をするのは困難です。そこで少人数の〈即興の主演〉を決め、他の人たちはそれをバックアップする側にまわることにします。主演は順次交代して全員が一度は経験するのですが、「私は遠慮する」という人がいてもむろん構いません。

バックアップ側は、指揮者によってコントロールされます。

これらの役割をランドゥーガでは次のように呼びます。

要＝表方 (かなめ、おもてかた)

即興の主演です。三人が一組になります。ふたりでも良いでしょう。一人というのはアイデアが枯渇したときに助けてもらえない、あるいは大切な「聴きあい」ができません。

二人は、とかく「二人だけの世界」に入り込んでしまい、周りが見えなくなる傾向があるので、客観性を保つには三人が良いようです。

ただしランドゥーガ的な即興に習熟してきたら一人でやってみる価値もあります。

衆＝囃し方 (しゅう、はやしかた)

「要」以外の、バックアップにまわる人たちです。

頭人 (とうにん)

「衆」をまとめて指揮をする人です。表方の状態をよく読んで、皆で合の手を入れたり、乗せたり、といろいろな演出をすることができます。いわば陰の主演です。

「衆」にできることは前の項の5～12のようなものですが、頭人はその場で独自の簡単なルールを決めることができます。

合図の方法は頭人の自由です。

頭人はあくまでも「要」の発想を助けるものなので、「要」がどこへ行こうとしているのか、このさきどうなるのか、を聴き取る時間を持たねばなりません。必然的に「休止」がきわめて重要です。

逆に「要」は、頭人が「要」のどんな点に着目しているの嘘しを作っているのか、を聴き取るようにつとめると、「これが一段落したら次はどうしようか」というような手がかりを掴むきっかけになるでしょう。

「衆」が多数になったときは、複数の頭人を置くこともできます。そうすると「要」レベルでのやりとり、「要」と「頭人」のやりとり、に加えてあらたに「頭人」レベルでのやりとりまで登場するわけで、事態の複雑さは容易に想像できます。その場合、いうまでもなく、「要」の各人と「頭人」(各人)のあいだを結ぶためのアンテナの本数をあらためて考えなくてはなりません。

先達 (せんだつ) と唱和 (しょうわ)

先達は最初に何かを「提示」する役です。頭人とちがうところは、自分で音を出す、という点です。提示するものは、「衆」がすぐについてくることができるようなパターン、短い旋律などで、「衆」はこれを

① その通りにくりかえす、② 変化させる、③ 組み合わせるような別物を作るなどでひとつの安定した「背景」を作ります。これが「唱和」です。

先達は、この背景のうえに、誰かを指名して、文字や文を描いてもらいます。つまり、指名された人が一瞬の主演「要」となります。

先達を順番に受け持つことにすると、さまざまな状況が楽しめるでしょう。

工夫してみてください。

7. ヴォイス・ランドウーガ

さまざまな方式のランドウーガのなかではいちばん最近の形です。

楽器を使わないということは、「得物」による差が最小、電気不要、どこでもできる、などの利点が生じます。

使うのは、声と、体を使った音(拍手、足踏み、など)だけです。

声でできることは「うた」「ことば」「擬音」に大別できますが、「ことば」

には当然意味、イメージが附随します。〈人種を問わない〉というランドゥーガの前提から考えると、ここでは「ことば」を除外すべきだと思います。「ことば」以前の「音」「音節」を駆使することにしましょう。

声を使うと、時として「音楽」から「演劇」に傾斜してしまいます。このあたりの問題は注意深く取り扱われなくてはなりません。

発音素材として通常の母音、子音のほかに

- 1) 打楽器的な声。(口を掌で覆う、破裂音、など)
- 2) 長い一音のなかでの響きの変化。(ホーメイの唱法などが参考になるでしょう)
- 3) 呼気と吸気の対峙。(アイヌやイヌイットの伝統唱法など)
- 4) 口笛。
- 5) 拍手、足踏み。

などが考えられます。

8. 究極のRandoogaについて

ランドゥーガはこれからも進化を続けて行くことだろう。一体集団即興の終着点はどこなのか、いまのところ不明だが、私がおぼろげに考えている理想形は、蟻や蜂の社会のような形の〈音の現象〉(sound phenomena とでも言うべきか)である。

つまり、司令塔なしで各自が動いているにもかかわらず、おのずとまとまった音ができる。〈集団〉の音が、あたかもひとつの生命体が奏でているように聴こえる、というものだ。

一切のルールなし。頭人、衆、要の区別もない。自然に音が発生して即興の中心があちこちに現われては消え、消えては現われ、合図なしで自然に終わる。

こんなことが、実現不可能なのはあきらかだ。ただ、そこに近付こうと努めることを通して、ひとりひとりがより柔軟で鋭敏な感覚を持つようになり、自立した感性で音をつくり出すことができれば、かなり興味深い〈音の現象〉の現場に立ち会えるのではないか。

つまり、参加者すべてが完璧な多方向アンテナとこだわりのなさを持てれば、かなりの地点まで迫れるはずである。

また、自分と異なる感覚の持ち主を排除せず、それと向き合い、交信してみるといふ即興演奏の基本姿勢は、音楽以外の状況、たとえば対人関係、社会生活、広くは民族間問題などにこそむしろ積極的に応用すべきものであると云えよう。

(さとう まさひこ・音楽家／インプロヴィゼーション)