

## 録音・複製テクノロジーと音楽聴取体験の多層化

— オーディオ趣味とDJ文化を中心に —

増田 聡\*, 谷口文和\*\*

(キーワード: 複製技術, ハイファイ, レコード音楽, 原音再生, アウラ)

### 0. 問題の所在

こんにちの音楽実践において、録音・複製テクノロジーは不可欠な存在となっている。1940年代、芸術音楽における前衛的な試みとして開拓されたテープ編集の手法<sup>(註1)</sup>は、こんにちマルチ・トラック録音というかたちで、さまざまな音楽制作の場面に浸透している。一人の歌手によるコーラスや、複数のテイクを切り貼りし、一回の演奏であるかのように再構成するテクニックを駆使したレコード制作が当たり前になったことで、ポピュラー音楽を中心に、録音物としてのみ実現可能な音楽実践は一般的なものとなっている。

この技術が影響を及ぼしているのは、音楽制作の側だけではない。その音楽を聴取する側も同様の変化を被っている。かつてはその場限りで消え去る運命にあった音・音楽が、レコードやCDといった録音媒体を得て実体化し、特定の場所・時間を超えて存在するようになったことは、われわれの音楽体験を大きく変容させている。そして、音楽の大量複製技術は、一つの場に集うことができないほど多数の人々が、同一の音楽を、何度でも繰り返し享受することを可能にした。既にわれわれの日常においては、「生の」音楽よりも、複製物としての音楽に接することの方が圧倒的に多い。こんにちの音楽のあり方を考えるとき、録音され、複製されたものとしてのあり方をこそ、まず第一に考える必要があるといえる。

その一方で、「やはり音楽は生演奏で聴くに限る」「『生』であってこそ音楽だ」という意見もいまだ根強く聞かれる。この意見は「録音・複製によって音楽の本質が失われてしまう」という主張を内包しており、すなわち録音・複製テクノロジーに対するある種の拒否反応ということになる。しかしここで看過できないのは、大抵の場合この種の発言の主は、録音・複製テクノロジーの存在やその利用それ自体を拒む人々ではない、という事実だ。むしろ人一倍テクノロジーを用いた装置を使いこなし、それを通じて音楽を享受している人々こそが、「生演奏が音

楽の本質である」という主張に同意しがちなのである。レコードの収集に労を惜しまずオーディオ機器にも精通している彼らが、それでも「生の音楽」を本質視しているのだとすれば、果たして彼らが聴いているものは一体何であるのか。

「生の音楽」と「録音・複製音楽」との美的体験の相違について考えるとき、ヴァルター・ベンヤミンのいう「アウラの喪失」がすぐさま思い出される。ベンヤミンがこの概念を提示した「複製技術時代の芸術作品」(ベンヤミン2000)では、主に視覚芸術において、複製テクノロジーがその作品のコピーを大量に発生させることで、複製の出現以前に芸術作品が持っていた性質、すなわち作品の唯一性やその近寄りがたさ、あるいはかけがえのなさといった、彼の言葉でいう「アウラ」を失わせてしまうことを論じ、そのことがもたらす現代の芸術と社会の変容が検討されている。アウラを持つ絵画と、それが剥ぎ取られた写真や映画の存在様態の違いは、音楽においては、「生演奏」と「レコード音楽」の関係に置き換えることができる。

先のような発言、「生演奏が音楽の本質である」という主張は、音楽におけるこのアウラの有無をめぐるものとして考えることができるだろう。となれば問題にすべきは、録音・複製を前提とした音楽がどのような美的体験をもたらしており、どのようなかたちで「アウラの消失」が生じているのかということになる。

しかしそこでわれわれは、録音・複製テクノロジーによって実現した効果や利便性の広大さに対して、そこから生じる美的体験のありようを語る言葉が著しく少ないことに気付かされる。それは、複製された音楽による美的体験が、もっぱら「生の音楽」と対比されるかたちでしか、すなわち単に「アウラの喪失」という否定性の元でしか考えられてこなかったことに原因があるのではないだろうか。録音・複製テクノロジーは、音楽が作られ、聴かれるまでの一連の過程において、さまざまな側面に多様なかたちで用いられており、それを駆使した音楽実践

\* 鳴門教育大学芸術系(音楽)教育講座  
\*\* 東京芸術大学大学院音楽研究科

も多様性を帯びたものになる。しかし概念の上では、それらの多様な実践が、「生の音楽」の対立項としての「録音・複製音楽」（英米では揶揄的に“canned music”，「缶詰音楽」と呼ばれることもある）に集約され、一元化されてしまうことで、そこに伴う美的体験の多様なありようが見逃されているのではないだろうか。

そこで本論では、「オーディオ趣味」と「DJ（ディスクジョッキー）文化」という、録音・複製テクノロジーに基盤を置く二つの音楽実践を取り上げ、それらの場において音楽がどのように体験されているかについて検討する。そこで明らかになるのは、享受する側からの、テクノロジーを通じた積極的な音楽理解への参加が、「音楽として作られたもの」を特権化するアウラの観念を参照しつつ成立している複雑な構図である。オーディオ趣味とDJは、いずれも録音・複製テクノロジーの使用、およびその洗練と発展に関わるものであるという共通点を持っているにもかかわらず、聴き手による「音楽への参加」と「アウラの感覚」は、両者においてまったく違ったかたちで現れる。本論は、共通点を持つ音楽実践が異なる美的体験を生み出すこの二つの実践を検討し、録音・複製音楽による美的体験を概念化するための予備的な考察を行う。

## 1. 音楽聴取と想像力

生演奏と録音のように、音楽のあり方に応じた聴取体験の相違を議論する上で、まずはわれわれが普段何気なく言及する「音楽の聴取」がいかなる行為であるか、改めて確認しておく必要があるだろう。

われわれは無意識のうちに鳴り響く音を音楽と同一視しがちであるが、聴取という契機を考慮に入れるならばそれは適切ではない。聴取体験には、耳に入ってくる音を音楽とそうでないものへと選り分ける過程が含まれる。いうなれば聴き手の中に判断基準となる枠組が用意されており、聴こえた音響からその枠に当てはまるものが選り出され、音楽として対象化されるのである。

音響から音楽を導き出すその基準とは何か。「固定された音高」のような物理的属性によって、われわれの音楽聴取における枠組の説明を試みた研究は数多くある（ラドシー&ボイル1985：158-160）が、音響に内在する属性のみによって音楽という枠組を根拠付けることは実際には不可能だ。「固定化された音高」のような音響的特性は、（音響の組織化を可能にする）音素材としての楽音の定義に関係している。ところが20世紀における西洋芸術音楽では、音素材の範疇はそのような「音楽的」な音響的性質を持つ楽音から「非音楽的」な雑音の方向へと拡張され、ついにはミュージック・コンクレート（具体音楽）においてあらゆる自然音を音楽に用いることが可能

となった。そこでは所与の楽音を素材として音楽が作曲されるのではなく、音楽に用いられることによって「非楽音が楽音となる」という、関係の逆転が生じている。したがって「ほとんどの人が、別の文化の音楽を聞くとき、たとえそれが〈なじみのない〉ものとして響いたとしても、音楽として認識するだろう」（同上：158）といった考え方は、ミュージック・コンクレート以降、すなわち録音・複製テクノロジーを前提とした音楽実践が可能となった状況を扱う限りにおいては、退けておかななくてはならない<sup>(注2)</sup>。

では、それまでの音楽の枠に当てはまらなかった音素材が用いられる時、聴き手はそれをいかにして「音楽」と認めるのだろうか。「音素材を拡張する主導権は作曲家の手に握られている（聴き手サイドの楽音と雑音の境界線も下降していくが、それはふつう創り手の場合より遅れて現れてくる）」（ナティエ1996：62）。作り手が用意した「音素材」、「拡張された」音素材を、聴き手が音楽の素材として認知するためには、単に「音の物理的な属性」だけでは不十分であり、文化的・制度的な契機が不可欠である。演奏会で初演される曲を聴く時、あるいは入手したCDを初めて再生する時、聴き手が用意した枠を超えるような音（例えばジョン・ケージ「4分33秒」における「無音」という素材）が、音楽を構成する素材として用いられていた場合、そこで鳴り響く音は音楽と見なすにはあまりに「なじみがない」かもしれないし、「これは音楽ではない」という拒否反応を引き起こすこともある。それでも聴き手がその音響から何とか「音楽」を聴き取ろうとするのは、演奏会やCDといった、音楽を聴かせるための社会的制度の中でその音響に出会うためにほかならない。この過程を経て聴き手にとっての音楽の枠組もまた更新されていく。

以上を整理すれば、聴き手にとって音楽の判断基準となる枠組は、音楽的に組織付けられた音響上の特徴とともに、音楽が享受される文化的な場に立ち会う経験によって再帰的に形成される。いいかえるならば、「音楽として与えられた音響」を聴こうとする経験の積み重ねによって、聴き手はある音響を音楽として対象化するような聴取の枠組を形成していくのである。したがってこの枠組の個人差は、それぞれが今までどのようなかたちで音楽と接してきたのかという経験の歴史を反映したものになる。

この経験の影響は、何を音楽として聴くかを峻別する枠組だけでなく、その音楽の聴こえ方にまで及ぶ。ある楽器を演奏する能力を身に付けていると、その楽器によって奏でられる音に対して、他のどの楽器の音よりも耳を傾けてしまいがちである。さらに熟達した演奏経験を持つ聴取者であれば、その音を聴くことによって演奏者の指使いまでも頭の中で再現することができる<sup>(注3)</sup>。こ

ここでは「音楽を聴く」という行為の一部として、その音楽がどのような身体の所作によって生み出されるかを想像する力が働いている。また、同様の想像力が別のかたちで作用する例として、音楽を聴きながら楽譜を思い浮かべ、その構造を想像する場合も挙げられよう。楽器と楽譜という想像力の方向の違いは、聴いている音楽のジャンル、聴き手が受けてきた音楽教育、あるいは楽譜や作曲家、演奏家といったそれぞれの存在をどれだけ重んじるかといった要因によって生じることとなる。

しかしいずれの場合も、聴き手は音を耳にしながら、その向こう側にある「その音を音楽として成り立たせているもの」へと意識を向けている。図1のように表せるこの構図は、多かれ少なかれあらゆる音楽聴取に当てはまる<sup>(註4)</sup>。ハードロックの聴衆が熱狂の中で、楽器を演奏する身振りを真似ることを「エア・ギター」と呼ぶが、強く方向付けられた想像力は聴き手を演奏家に同化させるような効果を持つこともある。楽譜を想起しつつ聴取するという行為も、作り手の立場に近付こうとしているという意味においてはこれに類する。そこまで積極的・自覚的ではないにしても、われわれは耳に入ってくるさまざまな音の中で、ある特定の音が「音楽として作られたもの」であることを経験的に知っているからこそ、それを音楽としてその他の音と区別することができるのである。

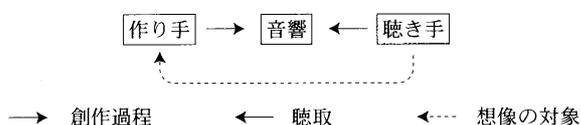


図1 音楽聴取と想像

録音された音楽の聴取にとっては、この想像力の働きが一層の重要性を帯びてくる。録音・複製媒体に記録されることによって音楽はその制作の脈絡と切り離され、まったく別の脈絡において再生されるからだ。生演奏では、作り手と聴き手は共に一つの脈絡（コンサートなどの場面）を共有しており、聴き手は作り手の所作を手がかりに想像力を水路づけることが可能である。しかし作り手と切り離された聴き手が音響と音楽とを選別するためには、自身の想像力の働きに頼る他はない。いいかえれば、録音された音楽においては、実際に音楽が作られた仕方と異なるかたちで、聴き手の想像力が発動する余地が生じる、ということになる。

音楽であるか否かに関わらず、あらゆる音響は空気の振動であり、その振動をそもそも発生させることとなった源泉が存在する。しかし録音された音や、それを用いて作られた「音楽」においては、そのような意味での「音の発生源」は聴き手の前から姿を隠す。ミュージック・コンクレーの創始者ピエール・シェフェールはこの状

態を、ピタゴラスの弟子たちが師の姿を見ることなく講義を聴いたという逸話になぞらえて「アコースマティック acousmatique」と形容した。そしてシェフェールは、そのような「発生源が不明な」音響のあり方によって特徴付けられるミュージック・コンクレーは、従来の音楽がその音の発生源に注意を向けさせるのに対して、聴き手の意識を音の響きそれ自体へと方向付けると主張した（Schaeffer 1966, 庄野 1995）。シェフェールの理念が実現したかどうかはともかく、この指摘には一考の余地がある。

録音・複製テクノロジーが可能にした、アコースマティックな音楽の聴取について、生演奏による音楽との対比から整理すると以下ようになる。ある音響を「音楽として作られたもの」として聴くこととは、その音の向こう側にある「音楽を作り出すもの」に想像力を辿り着かせることを意味する。生演奏の音楽にとってそれは楽器の演奏や歌唱であり、そしてそれらは楽音とともに聴き手の前に現れている。ここでは音の発生源と音楽の作り手が（聴き手の中で）矛盾することなく一致するだろう。

だが、録音された音によって構成されたアコースマティックな音楽では、その音の発生源は不詳である（なぜなら、聴き手が実際に聴くことができるのは「スピーカーが発する音」しかないのだから）。かといって聴き手はアコースマティックな音楽を「音楽ならざるもの」と見なしてしまうのではない。先述したように、たとえ音楽が何によって作り出されているかを正確に想像できないにしても、音楽がレコードとしてパッケージ化され、音楽として流通しているという制度的事実によって、聴き手はそれを「音楽として作られたもの」と見なして聴くこととなるのだから。

アコースマティックな音楽の聴取において、「音楽を作り出すもの」は不在の中心として機能する。聴き手はスピーカーから聞こえる音響を、現実の脈絡（実際に何から音が出ているか）に従うのではなく、自らの想像力に基づいて分節する。スピーカーは「音楽を作り出す何か」の代理として音を出しているのだが、その「何か」は想像されるより他はない。音楽とそうでないものとの判断基準となる聴取の枠組、「音楽を作り出すもの」を、聴き手はスピーカーから聴き取ったものだけの中から想像しなくてはならない。そこに、聴き手の想像力が作り手の意図や行為を越えて働く契機が生じる。

録音・複製テクノロジーがもたらす音楽聴取体験は、基本的にアコースマティックな特性を持っている。それは「音楽を作り出すもの」の姿を聴き手の前から隠す。聴き手は音響を聴取しながら、「音楽を作り出すもの」の姿を想像力によって補い、音楽を「構築」する。その構築のありようの多彩さが、こんにちの音楽聴取体験の多

層性を生み出している。

## 2. ハイファイをめぐる混乱

ここで視点を、録音された音を音響として直接聴き手に届けるための再生機器、すなわちオーディオへと移してみたい。ラジカセから高級オーディオ、あるいはPA装置と、オーディオ機器は性能や用途に応じてさまざまに分類できるが、俗に「オーディオマニア」と呼ばれる人々は、このオーディオ機器によって再生される音の質の追求にその実践の照準を定めている。音の響きそれ自体に耳を傾けようとする姿勢は、一見純粋にアコースティックな聴取を実践しているようにも見える。しかしその反面「オーディオマニアは音楽を聴いていない」という非難は後を絶たず、オーディオマニア自身でさえしばしばそれを認めている。

オーディオマニアの、聴取についての自己認識をよく示したものとして、オーディオ批評家の寺島靖国と長岡鉄男によるやりとりを見てみたい。

長岡 [略] 映像にしても、「高画質であるべきだ」とずっと思っていたんですが、「そうでもない」ということです。[略] 僕は、画質にこだわってきましたが、そうでもないということがだんだんわかってきたんです。

寺島 つまり、オーディオでも、音の緻密さだけ求めているのでは、ほんとうの目的である音楽を聴けなくなるといいたいんですね。

長岡 音楽を聴かなければそれでもいいんですけどね。わが家のシステムは、音を聴くシステムなんです。そういうふうになってしまいました。

寺島 でも音を聴く楽しみということもありますからね。音と音楽は違うものかということもそうでもないとも言えます。これはいろいろ議論の余地がありますが、僕は、単純に音を音楽だと思っているんですよ。

長岡 どこからが音で、どこからが音楽かということは、はっきり区別はできません。しかし、音があれば音楽なんだけれども、音楽があつて嫌いな音楽だったら楽しくないし、雑音になってしまいます。

寺島 オーディオに興味ない人が、僕を非難する時に使う便法はというと、「音楽を聴かないで音を聴いている」と言うんです。

長岡 そんなこと僕なんて何十年前から言われてますよ。

寺島 そう言われて何と言って返答するんですか。

長岡 難しいですね。内容も大事だし、すごい許容入

力を持った人などいるわけではないし、画質を生懸命見ていると、他のことは入ってこなくなってしまうから。(長岡(編)1999:16)

彼らは批判をある程度は受け入れつつ、それでいて「音楽を聴いていないわけではない」という感覚も持っている。音の響きの追求に見られる真摯さと釣り合わないこの歯切れの悪さは、何に起因するものなのか。

そもそも、オーディオマニアが追求する「音の質」とは何か。一般にオーディオの性能の指標とされるのは、「高忠実性」という意味を持つ「ハイファイ(ハイ・フィデリティ)」という音響的な質である。ハイ・フィデリティという語は1930年頃から用いられている(「オーディオ50年史」特別編集委員会(編)1986:10)が、その質を構成する具体的な基準はいくつかの要素に分類できる。まず、オーディオ装置の使用において、ハイファイを妨害する「音の劣化要素」として二つの物理的要因があり、それらを限りなく低減させることが理想とされる。それはまずテープやレコードの摩擦音、他の電子機器による電気的な干渉、再生された場における共振など、外的にもたらされる雑音であり、もう一つは、媒体の信号を電気的に復元し、さらにスピーカーによって空気振動に変えるまでの過程において生じる変調である。一方、ハイファイに貢献する主な要素として、周波数帯域(再生される音域)とダイナミック・レンジ(最小音量と最大音量の幅)があり、この二つを拡張させることによって、音の分解能を向上させ、より「忠実な」音像を得ることが求められる。

オーディオマニアが依拠するハイファイの美学においては、以上の要素を向上していくことで「高忠実性」が追求される、とされる。だがその「忠実性」とは、果たして何に対する忠実さなのか。もちろんそれは、スピーカーから聞こえてくる「再生音」に対する、「原音」ということになるだろう。ハイファイの美学は「原音忠実」の理念を追求する。

しかしこの「原音」という理念は何重にも混乱を孕んでいる。多くのオーディオ解説書では原音を「生の音」と同一視している。これはすなわち、理想的な原音再生においては、生演奏と全く同じ音楽が聴こえるはずだという考え方である。例えば再生時の「歪み」を取り除くことを原理的に追求する小林一也は、各装置についての具体的な説明に入る前に、まず次のような努力が必要だと述べる。

…「できるだけ多く、演奏会に行け」、そして「なんでもいから、楽器をいじくれ」。この理由はおわかりでしょう。生の音のすごさを知ること。基準とするべき音を、体でおぼえることです。[略] 演奏会は、なる

べく電気を使わない、生の音だけの音楽をえらびます。クラシックのきれいな人でもオーディオ修業だと思えば、楽しめるはず。(小林 1979: 14-15)

いささか求道的に過ぎる発想ではあるが、ここにはある種の理想像がよく表れている。演奏会という場で楽器を用いて作り出された音こそが「生の音」、すなわち原音と見なされる。「なるべく電気を使わない」音が望ましいとされている点も興味深いが、これは必ずしもオーディオマニアにとっての共通認識ではない。長岡鉄男は「生音」と「再生音」の違いを以下のように説明する。

…生音というのは再生音以外の音である。自然界の音、人の声、機械の音、楽器の音、すべて生音である。楽器にはスピーカーから音を出すものもあるが、これも生音である。ポップス系のライブではPAスピーカーから音を出す、これも生音である。

再生音というのは伝送、保存可能なソフトがあって、これをオーディオシステムで、再生するものをいう。生か再生かはっきりしないものもある。例えばシンセサイザーの音をPAスピーカーで再生、これをマイクで録音したソフトは間違いなく再生に入るが、シンセの電気信号をそのまま記録したソフトは、もともと生の音がないわけで、再生といえるのかどうか。(長岡 1999: 14)

ここでの「生音」は「空気の振動として実際に鳴り響いた(ことのある)音」、「再生音」は「電気信号として記録された状態にある音」と定義できるだろう。いずれにせよ、ここで言われるような「生の音」を経験的に知っていることが、再生音の忠実性を測る基準となる。

しかしここで、果たしてレコードは「生の音」の忠実な記録であるのか、という疑念が浮かぶ。普及当初の機械式蓄音機は、周波数帯域やダイナミック・レンジの狭さ、雑音の多さなどにおいて、「生の音」に比べて明らかに劣化した音しか再生できなかつた。1920年代の電気録音や1950年代のステレオ再生レコードの実用化をはじめとした録音・再生技術の進歩は、ハイファイという思想に裏打ちされ、「生の音」に近づくことを目指した技術の歩みではある。だが一方で、実演の側では、録音の物理的制約を踏まえ、「生の音」を忠実に再生するのとは異なる方向で実践を試みる者もあった。指揮者のレオポルド・ストコフスキーは1920年代の時点で、オーケストラの配置やそれに対するマイクの位置、反響板などを積極的に調節することによって、華麗な音のするレコードを作ったことを評価されている(ジェラッド 1981: 195)が、そこで産み出されるのは、マイクロフォンを通じて初めて生み出された、「生の音」とは異なる新たな音の響

きにほかならない。つまり録音の現場において、「生の音」の忠実な記録と、レコードという媒体においてこそ実現可能な音響を作り出す録音という二つの方向性が、ハイファイという理念が誕生した当初から並行していたのである。

この発想はマルチ・トラック録音によってさらに徹底される。複数の場所に立てられたマイクロフォンによって個々のパートが別々に録音され、編集を経て一つの音楽にまとめ上げられたのちに、一本のマスターテープへとミックス・ダウンされる音楽は、その最終的な形が「生の音」としてはどこにも(録音スタジオの中でさえも)鳴り響いたことがないという限りにおいて、もはやミュージック・コンクレートと同等の存在であり、純粋にアコースティックな音楽である。テープ編集を用いたレコードの音楽があたかも一回の実演、「生演奏」の記録であるかのように聴かれるのは、作り手と聴き手との間にそのようなコンセンサスが存在するからでしかない<sup>(註5)</sup>。したがってオーディオ再生における「生の音」の原理的な追求は、究極的にはレコードに記録された音の実態とすれ違ってしまふ。

もちろんこれはオーディオマニアにとっても周知の事実である。そこでハイファイを「生の音」ではなく「録音媒体に記録された音」の忠実な再現と考える、というもう一つの立場が表れる。レコード盤に刻まれた「音の記録」を余すことなく鳴り響かせ、レコードに記録された音に忠実な音像を実現することがハイファイの理念なのだ、という立場だ。

しかしここでも同じ問題が生じる。テープ編集が一般化して以降の、録音によって初めて成立する音楽は、つねに再生されることによってしか鳴り響くことはないのだ。誰も「録音媒体に記録された音」そのものを聴いた者はいないし、「記録された音」を実際に耳にするにはなにがしかの再生装置が必ず必要となる。テープ編集による音楽制作作業はスタジオでモニターしながら行われるが、そのモニターもまた一つのオーディオであり、そこから発する音は「録音媒体に記録された音」そのものではありえない。「完璧なオーディオ」とされるものが実在しない以上、オーディオが忠実であるべき「原音」はイデアとしてしか存在しない。

以上の検討から明らかなのは、再生音の忠実性を測る基準として想定される原音とは、「生の音」であれ「記録された音」であれ、聴き手自身の想像の中にしか存在しないということである。そもそも忠実性の判断は、再生音とその「原音」との関係の物理的な比較によるものではなく、「この音はこう聴こえるはずだ」という聴き手自身の経験、先の小林の言葉を借りれば「体でおぼえた音」との比較によってなされる。細川周平はストコフスキーの録音について「彼には自然音に忠実になるという思想

はなかった。彼がハイファイというとき、それは彼の望む人工音に対して高忠実度を持った音響ということであった」（細川1990:87）と述べる。ハイファイの実態は「望ましい音」に対する高忠実性であり、聴き手にとっても同じことがいえる。

前節で示した音楽聴取の図式（図1）に、オーディオという契機を持ち込むなら図2のようになる。レコード音楽は、「生の音」を生み出す演奏（それは多くの場合個々のパートごとに演奏され、音楽全体が一度に「演奏される」ことはほとんどない）と、その録音・編集を経たレコードへの記録という二重の制作過程によって産み出される。オーディオは、レコードに記録されたものが音響として聴き手に届くまでの過程に関与する。その「忠実性」の評価は、オーディオ装置の向こう側にある仮想的な原音、「こうであったはずの音」を想像し、現実オーディオ装置から発せられる音響と比較することによってなされる。その「原音」として、演奏過程における「生の音」を想定するか、「レコードに記録された音」を想定するかの差はあっても、いずれも実際には鳴り響いたことのない、聴き手の想像力によって産み出されたアイデアであることにはかわりない。

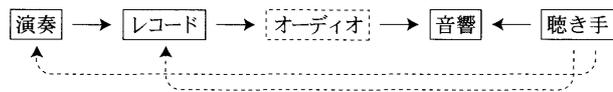


図2 「原音再生派」の聴取

### 3. 「音を作り出すもの」としてのオーディオ

しかしながら、実際にはオーディオの評価は忠実性の基準のみによって成り立っているわけではない。オーディオ評論の記事にはしばしば「きめ細やかな」「キレのある」「音の痩せた」「低音の伸びる」といった主観的な表現が随所に散りばめられる。それらは決して「いかに原音に忠実であるか」を説明しようとするものではない。

原音再生があくまでも「理念」であり、現実的にあり得ないことは、既にオーディオマニアの間でも広く認識されている。その代わりに浮上するのが「好みの音」という価値観である。ここには、目指すべき音は既に存在している何かではなく、聴き手自身が選んでいくのだという考え方が見て取れる。中には「原音再生派」に対してやや皮肉のこもった次のような主張もある。

「あなたの音、音が歪んでいるじゃないか」といわれて、

「そう？ それはどうしたの？ 好きなんだよ、この音が」

と堂々といえるのが、本物の音楽ファン。「音と遊ぶ」資

格を持つ人だ。「好みの音」から出発して、それをより自分にぴったりの音に仕上げていくために、オーディオに興味を持つ。これが筋道だろう。（保柳1981:138）

原音再生においてはなくすべきものであった「歪み」さえも、「好み」を基準にすれば一つの選択肢となる。オーディオ機器が信号を変換する時に音の響きを変調させてしまう「クセ」は、「劣化」ではなく、それぞれの装置の「個性」であるとして肯定的に解釈される。この文脈においては「ハイファイ」という語もまた、忠実性の指標から、ダイナミック・レンジが大きく迫力ある音を出す装置の能力を指す言葉へと読み換えられる。

そのような立場を、オーディオマニアにおける「原音再生派」に対して「好み派」と呼ぶことにしよう。「原音再生派」と「好み派」の価値観の違いは、単なる音の響きに対する評価の違いではない。その背後には音楽聴取体験そのものの相違が存在する。図2のように「原音再生派」は、オーディオの再生音を聴きながら「音楽として作られたもの」である原音を想像する。しかし「長岡さんが作るスピーカーは、いつも長岡さんの音がしている」（貝山1999:11）ように感じられる時、オーディオ装置は「音を作り出すもの」として、「原音」の手前に対象化されている。これに応じて図2を図3のように書き換えることができる。もはや想像力はオーディオ装置の向こう側にある原音ではなく、オーディオ装置そのものをめぐって作用している。図2と図3という異なる聴取体験の理念が同時に存在している、それがオーディオマニアの実態であるといえるだろう。

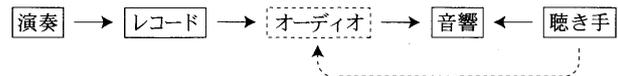


図3 「好み派」の聴取

一方、「オーディオマニアは音楽を聴いていない」という主張は「オーディオにこだわらなくても音楽は聴ける」という立場にもとづいている。その根底には、オーディオで再生される以前から既に音楽は「作られたもの」としてあるのだから、それをただ聴けばよい、とする考え方が横たわっている。ところがこの考えは、実は「原音再生派」の理念と、音楽聴取の図式の上で一致する。なぜなら、このような「オーディオマニア批判派」もまた、オーディオ装置の背後に「原音」を想定し、それを音楽聴取の対象とする点で、「原音再生派」と等しい位置にあるからだ。「オーディオマニアは音楽を聴いていない」という主張の焦点は、オーディオマニアが原音として音楽を想像しながらも、再生音がそれに対してどれだけ劣っているかという基準でしか音楽を評価しておらず、響きの改良が自己目的化してしまっていることにあるが、両

者は音楽聴取の経験構造の観点からは裏表の関係にある。両者は共に、図2のような音楽聴取構造を前提しているのだ。

これに対して「好み派」は、オーディオ装置を音楽の創作過程そのものを構成する一部分として捉える点で、「原音再生派」や「マニア批判派」と立場を異にする（そのことによって、両者からの批判をかかわすことができる）。問題は先に引用した対談で長岡が言うように、そこで作り出されているのが「音」なのか「音楽」なのか分からない、という点にある。このジレンマは、実際には図3のように音楽を聴取しているにもかかわらず、図2のような「原音再生派」の（そして「オーディオマニア批判派」の）音楽観、すなわち聴かれるべきものはあくまでオーディオの向こう側にあるという理念を引きずっているところから生じている。

「好み派」の立場、図3の構造をより押し進めてみよう。コンサートホールの音響やPAは「音楽を作り出すもの」の一部として扱われている。先に挙げた「生の音」と「再生音」の区別においても、長岡は（コンサートホールなどの）PAスピーカーの音を「生の音」に分類している。だとすれば、積極的に音を作り変えるオーディオも同じ資格において「音楽の一部」に参画しうる可能性があるのではないだろうか。

#### 4. ディスク文化と音楽のアウラ

この「音楽の一部としてのオーディオ」という理念を全面的に実現しているのが、クラブ・ミュージックのサウンドシステムである。強烈なビートによって人を踊らせる目的のため、アンプやスピーカーは、いずれも意図的に低音を強調するように設計されている。さらにはレコード針の製品案内にさき以下のような記述を見つかることができる。

●針圧を上げて“ラグド”（注：“rugged”，きめの荒れたような音の質感）なビートに

HipHopのDJ達は、針圧を上げて用いることで、針飛びを押さえると同時に、自分たちの好む少しひずみの入った“ラグド”なサウンドを作り上げました。当然、HipHop DJにもオススメです。

※適正針圧の範囲外でご使用の破損等は保証対象外となります。（シユア社製品広告）

オーディオマニアなら悲鳴を上げそうな話ではあるが、このような、音響再生において歪みを意図的に発生させる発想は、エレキ・ギターのディストーションを彷彿とさせる。レコードの再生における「歪み」は、クラブ・ミュージックにとっては「音楽の一部」を構成するもの

として、意識的に導入される。

オーディオにおける「好み派」とサウンドシステムを隔てているものは何か。ここにクラブという場、そしてレコードを操るDJという存在が、重要な契機として関わってくる。DJは単にその場でレコードを再生するだけではなく、さまざまなやり方で場を盛り上げ、客を踊らせようとする。二台のターンテーブルとミキサーを巧みに操ることでレコードをスムーズに繋いで再生し、さらには曲の組み合わせによって一晩のパーティをあたかも一つの物語であるかのように演出する。また、一方的に場を演出するだけでなく、客の盛り上がり反応することもDJにとって必要なこととされる。あるパーティにおける次のような光景は、DJと客の理想的な関係を描写している。

…オーディエンスは決して自分達の感情を隠すことはしなかった。エアー・ホーン【訳注：小さなラッパ】を鳴らしたり、「リワインド（巻き戻せ）」と叫んだりする人が多くなった。MCも客の声に合わせて、要求を叫ぶようになった。オーディエンスが「リワインド、リワインド、オペレーター！」と叫ぶと、DJはMCがチャット（注：しゃべること）する間に、レコードを逆回転させ、客の緊張感が高まるまでイントロをかけるのを待たなければならなかった。緊張感が最高潮に達すると、DJはレコードを回して客のアドレナリンを大放しさせるのだった。このような神秘的な体験が、このクラブの独特の空気を作り上げたのだ。（ジェイムズ1998：49）

このようなかたちで成立するDJと客のコミュニケーションは、レコードを用いているにもかかわらず、生演奏と同様の「その場限り」の音楽体験を作り出す。レコードそれ自体が持つ価値もこれに貢献する。まだ手に入らないような新しいレコードやレアな（貴重な）レコードは、クラブに足を運ばなければ耳にすることはできない。したがって、そのようなレコードが聴けるということもまたDJプレイの評価に繋がる。

サラ・ソントン<sup>1)</sup>は、このDJが作り出すクラブ・ミュージックという文化を、生演奏を前提とした「ライブ文化」に對置される「ディスク文化」という概念によって説明する（Thornton1996）。ソントンは二つの文化において、そこにある音楽を「かけがえのないもの」として特権化する正統性の構造が、異なるかたちで成立していると指摘する。この正統性の構造は、オリジナリティやアウラをめぐるものと、「生活の仕方全体」から生まれる共同体意識に関するものとに分類される。前者に関しては、ライブ文化においては演奏者による演奏の一回性がアウラをまとうのに対して、ディスク文化においては「珍し

い」あるいは「良い」レコード音楽を用いて行われるクラブ・イベントの雰囲気、その場限りの「かけがえのなさ」の感覚、アウラ体験をもたらす<sup>(註6)</sup>。後者に関しては、ステージに現前する演奏家がライブに集う聴衆の共同体を代表するのに対し、DJはスタジオで制作されたレコードとダンスフロアにいる客との橋渡し役を担う。

DJの立場は両義的だ。DJ自身はそもそも、アコースティックなレコード音楽を「作る」者ではなく、その聴き手の側にある。同時にクラブという場においてDJが行うレコード・プレイは、クラブに集まる客によって「音楽を作り出すもの」として認識されるものでもある。本論でこれまで論じてきた聴取体験の図式に沿って整理してみよう。ライブ演奏において、ステージに現前する演奏者の存在感は、聴き手に対して、そこに生じる音楽を演奏者によって作り出されたものとして対象化するように水路づける効果を持つ。すなわち、ライブ演奏のアウラは演奏者の現前によって発生する。これに対して、電子音響と編集作業を多用して作られるクラブ・ミュージックのレコードは、クラブという場においてDJプレイの素材として扱われることによって、ライブ演奏とは異なるかたちでアウラを発動させる。クラブにおける音楽聴取体験は図4のように表せるが、ここで聴き手はレコード音楽、あるいはDJプレイやサウンドシステムを「音楽を作り出すもの」として対象化し<sup>(註7)</sup>、クラブでの音楽、DJプレイ、そして客との相互交渉が、一回的なアウラ体験を生じさせる。オーディオ趣味においては、「聴取」と、アウラの対象である「生の音」との間を隔てる夾雑物でしかなかったものが、ここではアウラ的な現前の要素として機能する。



図4 クラブにおける聴取

ライブ文化／ディスク文化という対立軸をオーディオ趣味の領域にまで拡張してみることによって、オーディオマニアの抱えるジレンマの構図が一層明らかになる。オーディオ装置が「音を作り出すもの」であることを認識し、さまざまな装置によって音に手を加えるオーディオマニアは、ターンテーブルやミキサーを操ってレコードから音を作り出すDJと同じ立場にある。しかし「生の音」の忠実な再生という理念を捨てきれないオーディオマニアは、生演奏の場こそが正統性を持ち、レコードによる聴取が二次的なものに過ぎないと見なされるライブ文化のイデオロギーと、自らが実際に行っている実践（オーディオ機器による「音の操作」）との間で板挟みになる。その意味において、オーディオ装置の「クセ」が生み出す（望ましくない）変調を「劣化」ととらえてし

まうのは、彼らが数値を引き合いに出してこだわるような音響学的な問題ではなく、すぐれて文化的な問題なのだ。

生演奏よりレコード再生にこそ強い関心を抱き、オーディオ装置の創造性を誰よりもよく知るオーディオマニアは、このような屈折した構図に立たされることによって、自分たちが音楽を享受している現場（オーディオルーム）に文化的な正統性を賦与することができず、手の届かない「原音」が持っていたはずのアウラを喪失し続けることになる。そこで再生産されるのは「アウラの喪失した音楽」というよりはむしろ「アウラの喪失」そのものといえよう。一方で、クラブ・ミュージックにおけるDJは「原音再生」の理念、「生の音」のアウラへの希求を一切放棄し、その場のサウンドがもたらす快楽に忠実に振る舞うがゆえに、クラブという場に新たな正統性を与え、そこでの音楽体験にアウラを賦与することとなる。

以上のように、オーディオ趣味とDJという二種類の音楽実践を比較検討するならば、アウラを持つ「生の音楽」とそれを喪失した「録音・複製された音楽」という単純な二項対立は、必ずしも妥当な見方ではないことが分かる。むしろ注視しなくてはならないのは、アコースティックな音楽体験において、われわれが喪失したと思いついていたアウラが、聴取の側でどのように構築され消失しているか、であろう。スピーカーの前のオーディオマニアによって「喪失した」と思いついてしまっている限りにおいて、音楽のアウラは喪失され続け、クラブ・フロアで踊る客たちは「原音」という理念と無縁であるがゆえに、新たなアウラ体験に立ち会い続けるのである。

## 5. 結 び

本論では、生演奏の派生物として一元的にとらえられがちなレコード音楽が、実際には聴取において多様な美的体験をもたらしている事態を検討してきた。取り上げた事例はそのごく一部でしかないが、音楽とテクノロジーの複雑な関係の一端を示すことはできたと思われる。最後に、ここまでの議論において描いてきた聴き手の想像力をめぐる図式を、「音楽聴取体験の多層化」として一般化しておきたい。

音楽聴取体験の多層化は、音楽の制作過程の多層化と対応している。生演奏に依拠する音楽においては、音は楽器が奏でられるその瞬間にしか存在し得なかった。まさにその瞬間にこそ「音楽が完成した」と見なされるがゆえに、「原音」＝「生演奏」という理念が生起する。しかし録音とそれを素材とした編集作業によって幾重にも手が加えられた音楽においては、現実の音の発生源が「音楽を作り出すもの」と見なされるとは限らないばかりか、どの時点をもって「音楽の完成」と見なすかも曖昧にな

る。ミュージック・コンクレートのようなテープ編集にもとづいた音楽は、発表された録音物をもって「作品」と見なされるが、DJにとってはそれすらも素材として扱い、そこから新たな音楽を作り出すこともできる。そしてその録音物がどのような場で、どのようなオーディオ装置によって再生されるかによっても、聴き手の前に現れる音楽は多彩に姿を変え、「原音」が確定することはない。

サンプラーやシンセサイザーといった電子楽器が普及した1980年代以降、DJがレコード制作を兼ねるようになり、既存の楽曲を編集し再構成する「リミックス」という方法論も確立された。これはテクノロジーによって聴き手が音楽制作に参加できるようになり、音楽を聴く行為が容易に作る行為へと転化しうる事態を象徴している。レコードを再生することは、同時に（幾分か）演奏でもある。ディスク文化の実践は、オーディオ装置が音楽にとって「透明な媒介」ではないことを明らかにし、聴取と創作の区別を曖昧にする。

この現象は、クラブ・ミュージックの領域に限られた話ではない。演奏を聴きながらそれを調整してレコードへとまとめ上げる録音エンジニアの存在は、ライブ文化のイデオロギーが強い音楽ジャンルにおいても、その実践の内実を改めて注目しなくてはならないし、同じ見地からオーディオ再生という音楽行動もまたとらえ直す必要があるだろう。それらの過程を、音楽の本質的な部分と無関係な夾雑物と見なして軽視する視線こそ、ライブ音楽的な音楽の概念枠のみがいまだわれわれの思考を支配していることの証左にほかならない。

このような音楽環境にあって、聴き手にとって音楽の響きは、いくつもの「音楽として作られたもの」が折り重なった層として現前する。そこから何を「音楽」として汲み取るかは、聴き手の中で経験的に形成された想像力に左右される。そこに多くの層があることを経験的に理解している聴き手は、アコースマティックな音楽の中から「音楽として作られたもの」の枠組を自在にフレーミングしながら、複数の音楽の層を聴きとる。「原音」というアイデアだけを追求する聴取も（そのようなアイデアを実際に「耳にする」ことは不可能であるにせよ）また可能ではあるが、それは録音音楽の聴取において可能な、多層的なモードのうちの一つでしかない。

録音・複製テクノロジーに基づく音楽における聴取体験を考えることは、何らかのイデオロギーによってしか定位し得ない「原音」からの距離をもって事態を裁断することではない。物理的にはスピーカーの振動が産み出すものでしかないアコースマティックな音の響きに対して聴取が向き合うとき、聴き手の中で何が「音楽として作られたもの」として想像されているのか。その想像力の多層的なモードを観察し、分析してゆくことこそが重要なのだ。

## 《参考文献》

- クック, ニコラス, 1998, 「知覚」, アイエロ, リタ (編) 『音楽の認知心理学』 (Rita Aiello(ed.), 1994, *Musical Perceptions.*, Oxford: Oxford University Press) 大串健吾監訳, 東京: 誠信書房, 72-110頁
- 保柳健, 1981, 『音楽ファンのためのオーディオオーディオマニア読むべからず』, 東京: 音楽之友社
- 細川周平, 1990, 『レコードの美学』, 東京: 勁草書房
- ジェームズ, マーティン, 1998, 『ドラムンベース』 (Martin James, 1997, *State of Bass.*, London: Macmillan.) バルーチャ・ハシム訳, 東京: ブルース・インターアクションズ
- ジェラット, ローランド, 1981, 『レコードの歴史—エディソンからビートルズまで』 (Roland Gelatt, 1977, *The Fabulous Phonograph, 1877 - 1977.*, London: Macmillan.) 石坂範一郎訳, 東京: 音楽之友社
- 貝山知弘, 1999, 「WHAT is NAGAOKA?」, 長岡 (編) 1999, 6-13頁
- 小林一也, 1979, 『オーディオ自由自在—これなんだ! キミの音は』, 東京: 光文社
- 増田聡, 2003, 「音階論とポピュラー音楽研究—小泉文夫による歌謡曲論の理論的前提」, 『鳴門教育大学研究紀要 (芸術編)』第18巻, 13-21頁
- 長岡鉄男, 1999, 『長岡鉄男のわけのわかるオーディオ』, 東京: 音楽之友社
- 長岡鉄男 (編), 1999, 『観音カーヴィジュアル・オーディオ・パワー』, 東京: 音楽之友社
- ナティエ, ジャン=ジャック, 1996, 『音楽記号学』 (Jean-Jacques Nattiez, 1987, *Musicologie Générale et Sémiologie.*, Paris: Christian Bourgois.) 足立美比古訳, 東京: 春秋社
- 「オーディオ50年史」特別編集委員会 (編), 1986, 『オーディオ50年史』, 東京: 日本オーディオ協会
- ラドシー, ルードルフ・E & ボイル, J・デーヴィッド, 1985, 『音楽行動の心理学』 (Rudolf E. Radocy & J David Boyle, 1979, *Psychological Foundations of Musical Behavior.*, Springfield: Charles C. Thomas.) 徳丸吉彦・藤田芙美子・北川純子訳, 東京: 音楽之友社
- Schaeffer, Pierre, 1966, *Traité des objets musicaux.*, Paris: Editions du Seuil.
- 庄野進, 1986, 「電子工学と二十世紀の音楽—『電子音楽』の諸問題」, 『美学』第37巻第2号, 58-69頁
- 庄野進, 1995, 「電子メディア時代の音楽—アコースマティックな聴取をめぐる」, 『美学』第46巻第1号, 56-66頁
- サドナウ, D., 1993, 『鍵盤をかける手—社会学者による現象学的ジャズ・ピアノ入門』 (David Sudnow, 1978,

*Ways of the Hand: The Organization of Improvised Conduct.*, Cambridge: Harvard University Press.) 徳丸吉彦・村田公一・ト田隆嗣訳, 東京: 新曜社

Thornton, Sarah, 1996, *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital.*, Hanover: Wesleyan University Press.  
ベンヤミン, ヴァルター, 2000, 「複製技術の時代の芸術作品」, 多木浩二『ベンヤミン「複製技術時代の芸術」精読』, 野村修訳, 東京: 岩波書店 (岩波現代文庫), 133-204頁

## 《注》

(注1) 録音された磁気テープを素材として用いる作曲技法は, 1950年代のフランスでは「ミュージック・コンクレート」, アメリカでは「テープ音楽」と呼ばれたが, やがてシンセサイザー等による音響合成の技術と統合されて広義の「電子音楽」というジャンルを生み出した(庄野1986:60-61)。本論ではこれらのジャンルやその作品ではなく, テープ等に記録された音響の加工・編集という音楽制作過程を指すために「テープ編集」という語を用いる。また特に明記しない限り, 「レコード」は原則としてCDも含め商品化された録音媒体全般を指す。

(注2) 同様の意味で, われわれが音楽にとって自明なものと見なしがちな「音階」「拍節」などの概念もまた, 音楽の実体である以前にあくまで理論的に構築されたものであることに留意しなくてはならない。クック1998は, 旋律や調性といった音楽の理論的構造がどのようにして聴取されているかを実験によって明らかにしようとする音楽心理学的研究において, その構造を聴き手が共有しなくてはならないものと前提している点を指摘し, 「音楽理論上の概念やカテゴリーをあまりにも容易に受け入れることによって, 根本的な問題提起を行う能力を失う危険を冒している」(クック1998:110)と危惧する。増田2003では, 音楽分析によって導き出された構造がそのとおりに聴かれているわけではないことについて, テキスト理論の見地から検証した。

(注3) 楽器の演奏能力と音楽聴取の関係については, 自身がジャズ・ピアノを習得する過程を民族誌的に記述したサドナウ1993が参考になる。かつては何が起こっているか聴き取ることができなかつたアドリブの仕組みを, 練習を通じて「手の活動の脈絡」として理解できるようになることを経験したサドナウは, 「自分がメロディーとして行動するという経験をいろいろ積むことで,

すべてを『メロディーとして聴く』ということがわかるようになるのかもしれない」(サドナウ1993:55)と述べる。

(注4) ただしここで, 音楽として聴いているのかどうか曖昧な聴取についても考えておく必要がある。例えば, 街中でどこからともなく流れてくるBGMや, 公園で遊ぶ子供たちに紛れて楽器を練習する風景に出くわす時, それらが聴き手の中で音楽として対象化されているとは一概にはいい切れない。このような現象をサウンドスケープという視点からとらえることは, テクノロジーによる音楽環境の変容を問題にする上でも非常に重要であるが, 本論はあくまで意識的に音楽を聴こうとする聴取体験に焦点を絞り, 別の機会に議論を譲りたい。

(注5) 現在でも敢えてマルチ・トラック録音やテープ編集を排除し, 生演奏を一人の人間がある特定の場所から聴いている状態を忠実に記録しようとしたレコードが制作されており, そこには原音の存在を強調しようという意図も感じられる。しかしレコード業界全体の状況から見れば, この方法論はごく一部の領域を占めているに過ぎず, そのようなレコードばかりを選んでいない「原音再生派」にとっての(理想像とはなりえても)理論的根拠とはなりにくい。

(注6) ソーントンはディスク文化のaura構造について「レコードがその正統性の源である」としているが(Thornton1996:31), 厳密にいえばそれは正確ではない。聴き手の立場に立つ限り, レコードのauraが現前するのはクラブにおいてDJの手でプレイされる時であり, DJ文化におけるレコードはその前提のもとに制作され, 流通する。auraはレコードそれ自体というよりも, あくまで「DJがレコードをプレイするという『出来事』」から派生するものと考えの方が妥当である。

(注7) ここでの整理(ソーントンのいうライブ文化/ディスク文化の二分法)は理念型的なものであり, 実際のクラブ・ミュージックの領域では, DJ自身が積極的にライブ文化的な「演奏者」の立場を志向する傾向もままある。DJの操作するターンテーブルを「楽器」と見なす発想に特徴付けられる「ターンテーブルリズム」と呼ばれる音楽ジャンルにおいては, ステージ上で繰り広げられるDJのパフォーマンスがライブ文化的に機能し, DJのスキル(技能)が美的対象の中核となる。そこで聴き手が感じるauraは, レコード音楽の内容ではなく, パフォーマンスの一回性に起因する。

# **The Multi-layered Structure of Musical Listening with Recording and Reproducing Technology: On Hi-fi Mania and DJ Cultures.**

Satoshi MASUDA and Fumikazu TANIGUCHI

Today, recording and reproducing technology is so essential that we cannot ignore its influences on our musical experience. However, it seems that many of us are still obsessed with the idea that recorded music is only subsidiary to “live” music. The purpose of this paper is to rethink musical listening with reproduction.

Hi-fi maniacs have two ambivalent principles: that reproduced sound should be identical to its “source”, and that they can make sound with their equipments as they feel favorable. Though, the privileged “source” never sounds without reproduction, so they can evaluate the fidelity of sounds only by imagination. On the other hand, when they assume that audio equipments “create” sounds, they cannot feel sure if they really listen to music.

Sound systems for club music is designed with the principle same as the latter type of hi-fi manias. But the audience feels the “aura” from reproduced music, because DJs who mediate between records and them make the field where they listen to music authentic. While hi-fi maniacs who pursue imaginative “source” has been reproducing “loss of aura”, DJ cultures restore the aura.

Thus, both musical practices of hi-fi maniacs and DJs use the same technology, but bring different musical experiences. And here we can elucidate the multi-layered structure of musical listening, where we differently imagine “what makes music”.