

Techno as Rock's Anti-Gravity

## テクノはロックに対する反重力

ケン・イシイ+武邑光裕  
Ken ISHII and TAKEMURA Mitsuhiro

Feature



コンピュータがもたらした音楽のシステム変換  
武邑——「アンチ・グラヴィティ(反重力)」という概念自体はもともと古いものなんです。70年代においては、体制へのアンチ、つまりいかに制度を超えていくかという時代性を引きずっていた概念でした。しかし80年代以降、コンピュータ・テクノロジーによって物質そのものの慣性法則から離陸した新しい文化や世界観が日常的な風景の中に浸透しはじめてきました。たまごっちからルーズ・ソックス、プリクラなど日本独自のものや、スウォッチやエア・マックスなどのグローバルなものも含め、巷で消費されてきた商品群がそれです。そして、これらの「もの」というメディアを通して何が需要され消費されているのかを突き詰めてみますと、どうもこれまでの「もの」の価値観では捉えられない、もつと感覚的な属性が大きく入り込んでいるというのが日本の現象なのではないか。

今サイバースペースの問題を考えると、仮想世界を現実世界とどう往復させるかという視点が出てきています。しかし、現実の中のほうがよっぽどヴァーチャルで、巷に溢れ出した消費財の中に反重力的な影響力があると思うんです。われわれも80年代にクラブ・カルチャーに触れてきたわけですが、

それ以後のテクノやエレクトロニック・ミュージックといったものは映像や電子メディアの数年先を行ってしまっているんですね。そして、90年代後半期に、音の世界が物質そのものの価値観や消費の構造を変えてきているという感じがしています。そういうプロセスの中で、グローバルな場で活躍しているイシイさんが、どういうコンテキストで受け取られているのか、また、イシイさんご自身が「反重力」という言葉をどう考えていらっしゃるかについて伺いたいと思います。

イシイ——まず、コンピュータが身近になったということだと思います。コンピュータが以前のように特権的なものではなく、10年くらい前ではさわれなかったような機械を誰でも使えるようになっていきました。彼らは当然選ばれた人ではないので、特権階級的な思考法ではなくもつとムチャクチャなことをやったりする。僕自身もそういうところに属しているわけです。もともとはミュージシャンとして生まれていないような人間が音楽をやっているんですね(笑)。デザインの分野でもゲームの分野でも同じようなことが言えると思います。やはり10年前と比べるとかなりの変化が起って来た。その辺が反重力と言え

るのかなと思います。

武邑——それはシステムの変換というような作用でしようか。

イシイ——そうですね、音楽の歴史で言えば、ポピュラーになっていく音楽の順番というのがあるんです。20世紀ではまずジャズがアンダーグラウンドのほうからも盛り上がり、次にロックが大きくなっていきました。そこから考えると、今のテクやDJカルチャーはロックに対する反重力だと思います。いまだにヨーロッパでもアメリカでも日本でも、ロック・ビジネス

の側からの反発があって、容易にマーケットに入っていくづらいところがありますし、そういう意味では



自分たちが反発されているところに属しているなという意識はありますね。

武邑——そうすると70年代のカウンター・カルチャーのような感覚がいまだにあるんですか？

イシイ——70年代には僕は子供だったわけですが、ある意味では70年代にできあがったものとも違うのかもしれませんが、さらには80年代とも何となく違うという感覚は自分にあります。また一方で今のトランスとかゴア★1]などは70年代的なものをまた引っぱり出してきているような気がします。ただ、僕の印象では何か常に浮いている感じはありますが……。

武邑——シームレスな空間の拡張、時間の短縮という意味で、メディアのグローバル化現象が進んでいますよね、これによって情報の伝達が一瞬で速

まったと思います。例えば、イシイさんが森本晃司さん[★2]とコラボレートされた《JELLY TONES》の《EXTRA》[★3]のイメージなどの感応の伝達の数度も非常に速いですね、そういうグローバル化現象を肌で感じたりしますか？

イシイ——単にネットのようなものでも、僕らの世代では自然なんですね。こんなこともできる、あんなこともできるという感覚も上の世代の人たちとは違うと思うんです。テクやDJカルチャーはアナログ文化の最後の砦みたいなところがありますが、実際にネットをやってみると、そこから先のコミュニケーションはすぐに今風になります。郵便、電話がファックスになり、e-mailになるという自然な感じで進んでいくし、そういう自然に出てきたコミュニケーションの中で、日本のことはヨーロッパでわかるし、ヨーロッパのことは日本でわかるという状態になっていますよね。例えば、ヨーロッパで日本のアニメーションは「来そうだ」と思えば、ヨーロッパの中で何人が介せばよく知っている人に会えるという自然な状況ができています。これは、ネットでの状況と同じようなものですね。文化的な話し合いが同じレベルでできるようになったということは僕にとっては自然な流れなんです。

武邑——音楽は、一番最初にデジタル化が進みましたね。そして今では、あらゆる人間が大きなスタジオや巨大な設備を必要とせずに、あるいは個人化したオーダー・システムなどのディストリビューションの面も含めて非常に変容してきていると思います。もちろん商業的なグローバル・マーケットは依然としてあるんですが、非常に多様化した音のセグメンテーションを個人がカスタマイズできるような領域にまで広がったということですね。

#### ヴァーチャルとリアル

武邑——さて、今世界的に見て、ジャパニメーション、マンガ、コミックスやゲームはかなりのヴォルテージになっていると思いますが、イシイさんはヨーロッパのコンテクストに対して、日本的な文化というものを意識されたことはありますか？

イシイ——音楽の分野に入ったからには、日本的ということよりも、自分がオリジナルであることだけを意識してきました。アルバムが初めてリリースされたときに海外のプレスと接した際、単純に日本人というだけで興味の対象になりました。いわゆる日本人のルーツのようなものを意識せずに育っている人が普通でしょうが、僕は、ビジネスをやっていく中でそれに

気づかされました。ただやっぱり、オリジナリティということなんです。テクやロックでもそうですが、日本で今一番売れていて勢いもあって、かついいバンドでも、海外のものを真似してはしょうがない。彼らがニューヨークに行ったところで、アメリカには何千何万の同じようなバンドがあって、しかもすでに5年も前からやっているわけで、これを真似しても勝負になりません。そういう観点から見れば、楽器などのテクノロジーは一つのポイントです。例えばテクで使う楽器からしても、日本のほうが先に発売されていたりします。ミュージシャンのあいだでは日本製の楽器が一番のシェアをもっていますし、海外の発売が半年なり一年なり遅れるとなれば、単純に新しい音のオリジナリティを得られる可能性は日本のほうがあるわけです。そういう利点を僕は生かしていると思っています。

武邑——イシイさんの音楽はよく聴いていますが、必ず新しい音が出てきますね。オランダのDJなどは、イシイさんの音は聴いたこともない音だと言っています。特にテクやエレクトロニック・ミュージックの場合に、そういう感覚的な要素が投げかけてくるアナログ的で感覚的な情報をどう構成するかについて、相当に意識されていますか？

イシイ——まず、この音楽ができた段階では本当に情報がありませんでした。例えばニューヨークやドイツのインディ・レーベルから出たものに関してはまったく情報がなくて、レコード屋に入ったものを聴くだけだったんですね。そんな状況では、まず第一にアピールしなければならぬ。名前も顔もない、ただ音だけということが原点ですから、全然違う文化の人間にもまず音を聴いて「これいいね」と思わせることができるかどうか勝負です。

武邑——それは非常に重要なポイントですね。テクノロジーと文化の相互の影響を考えたときに、エッジの部分が重要なコンテキストになっていて、かつては日本から出て行くときはジャポニズムだったり、歌舞伎だったりしたわけです。それらを取り壊し、再構築していったのが、70—80年代で言うヨーロッパで大きくクローズ・アップされた暗黒舞踏でした。これは西洋のト・シューズに代表されるような非常に洗練されたダンスという殿堂に対して、土着的、土俗的、縄文的、原始的な風景と、体を屈折させ飛び跳ねて、離陸しようというものに対して加重力と言いますか、重さ・軽さといった重力そのものを徹底的に意識させてしまった。西洋と同じ文脈では絶対に

勝負できないわけで、重さと軽さの交感がある意味で文化を作り上げてきたと思うのです。最近の音楽シーンの中でも、アンビエント・ミュージックのように、重力感から離陸して官能的な部分だけで飛んでいってしまうようなものもあります。ヴィジュアルも含めて一定の時間性や空間性を共有していくときの、リアル・スペースのエフェクトのかけ方とCD作品としての音の作り方というのは違うのですか？

イシイ——やっぱりそれは違いますね。閉ざされた空間で踊らせるためには、イコライザをいじったりするんです。でもそれは、釣りをするとき、「あの草陰に魚がいる」とかいうのと同じような経験値の感じですね。自分



の作品を作る

ときは、家で友達

と酒を飲みながらとか、

ヘッドホンをつけながら寝るか

寝ないかの寸前のところで、どうしたら気持ち

いいかというようなことを考えたり、音のアレンジや構成的なことに重点を置きます。

武邑——CDは情報にすぎず、一方ライブは感じていくものだという議論がかつてありましたが、ライブのリアル・スペースの中で、デジタルなビット情報も聴覚によって消費されていくわけです。いわば、情報とライブのリアル・スペースとの往還です。多くの場合、ミュージシャンはそういうプロセスをずっと経てきて、ライブのリアル・スペースとの関連をどんどん失っていき、ヴァーチャル・ワールドに身体ごと入り込んでいくようなことが起るかもしれない。こ

んな状況下で、ライブという行為をどうお考えなのでしょう？

イシイ——僕は人間のアナログ的な部分を信じている最後のぎりぎりの世代かもしれません。単純に顔が見てみたいとかさわってみたいという気持ちが残りますよね。音楽であれば、90パーセントがいわゆるデータで、最後の10パーセントが信念みたいなものですが、その10パーセントを与えたいという気持ちがまず

あります。ショーが終わった後、客席に向かって手を上げるだけで「わあー」となるという本当の感動を経験しましたし、ライブをやること自体が楽しいと思えるのは、人間の根源的な部分に関わっているんですね。

武邑——反重力消費財というものをわれわれが想定して、多彩なアイテムを引き出ししてくると、見え隠れしてくるのが、やっぱりヴァーチャル・ワールドとリアル・ワールドの往復運動の中での知覚や感覚のやりとりです。今よりもっと若い世代の人たちの中で、それが残っていくと思いますか？

イシイ——やっぱり、食いたい、寝たい、やりたいっていう本能が残っている限りは続くんじゃないかなと思います。音楽というものはそこに結びついてははずだと思いたいですが、あくまで希望かもしれませんが……。

武邑——例えば、アムステルダムのデパートでたまごっちを売りはじめたとき、子供たちが殺到したそうです。親は何でこんなものが面白いのかわからないけれど、子供が惹きつけられて大ブームになりました。グローバルな中ではすごく疎外され、日本国内で純化され培養されてきたようなマグマが、産業というフレームの中で醸成されて、今開かれてポップ・カルチャーやユース・カルチャーに降りてきたという感じがするんです。



森本晃司《永久家族》 © BEYOND C

イシイ——海外の人間と話しても、歌舞伎とか芸者、富士山という話は一切出てきませんね(笑)。ゲームやアニメーションなどの話題が多い。ヨーロッパやアメリカの若い世代にとつても、日本の一番のイメージはゲームかもしれません。また、いわゆる日本のビジネスのやり方に関しては、まだネガティブな見方が非常に強いけれども、アウトプットが評価されると自然とそれ

を作り出してきた日本の環境を理解するという人たちが増えてきています。例えばレコード会社にしても、海外ではそれほどハード・ワークがありません。でも日本では今まで実際に成功している。良いものができるということもわかってきている。そこで海外のレコード会社でも、「明日の朝までに頼むね」ということが通用する相手が少しずつ出てきています。

#### マルチメディア時代の反重力

武邑——今まで設備やスタッフなど巨大なシステムが必要だったものが、ウェブで簡単にできるようになった。デジタル映像とか三次元CGだとかそんなものが手の届く範囲になっています。このようにハイエンドのシステムが個人に降りてくると個人のパフォーマンスが上がるから、どうしても労働集約型になります。自分自身のパフォーマンスとタイム・スケジュールを自分で管理しなければならず、制度の決めた時間の枠組みではとてもできなくなっているんですね。マルチメディアに関わっているような人間たちの労働集約型の環境の変化が、日本的なビジネスの構造といつしよになって理解されているんでしょうか。

イシイ——そうだと思います。どこの地方でも自分の町はよく思いたいってことは誰にでもあるように、例えばロンドンでは音楽に関してはすごい自信がある

し、ニューヨークはアートだったら自分が一番だと思っている。パリだったらファッションとかね、ですから、そろそろ東京でも、「これだったらそう簡単には負けないよ」という意識をもって自然な状態になってきたんじゃないでしょうか。実際、テクで言うと、世界の主要都市の一つとして東京が認知されていて、自然な関係で他の都市とやりとりができています。それも反重力ということに当てはまるという気はします。武邑——そうですね。今までの価値体系とか枠組みが大きく変わっていることだけは確かです。例えば音楽流通では、デジタルなビットの情報があるんだから、パッケージングを必要としないウェブのディストリビューションを考える人もいますよね。コンテンツそのものを即時的に分配できれば、レコード会社を中心としたこれまでの音楽産業の枠組みそのものを大きく変えることができるのではないかと早くから言われてきました。古くからあるWWWのサイトでは、いわゆる音のエレメントが自由にダウンロードできたり、サンプリングできたりというハブの機能もっているんです。そういう重さの流通システムに対しての反重力的な変換についてどう考えていますか？

イシイ——現状を見てみると、まだまだ従来の流通が強いんですが、それは人間誰しもモノとして欲しいという本能の部分が残っていることの証明なんです。でもインターネットの使用で本当に大きなことは、今まで自分の作品の発表さえできなかった人が誰でも簡単に発表できるということです。今までだったら、街で歌うとか強引なことをしなければ不特定多数に向けた発表はまずできなかった。それが、15年前とは雲泥の差だと思います。

武邑——その点が、言ってみれば革命的な反重力ですね。でも、実際に掴めるリアリティというものがあるのが、音楽の場合残っていきと思いますか？

イシイ——小学生の友達はいないけれど、聞いてみたい部分ではありますね。今なら《ポケットモンスター》なんかがありますが、あれはモノを集めるわけじゃないですからね。僕らが消しゴムなんかを集めていたような感覚があるのか、聞いてみたい。音楽に関して

言えば、一般的な国内のレコード産業のセールスを見ていると基本的には上がってますよね、それを考えればまだ先が読めない気がします。ただなんとなくモノを掴みたいっていう気持ちは絶対的に残るんじゃないかな。

武邑——われわれは、モノを通して新しい知覚や感覚を消費しているし、逆に言えばその新しい知覚や感覚を開いていく装置としてのモノが今どんどん変容しつつある。旧来の生活や労働を機能化して代替してくれたような電化製品から、テレビや情報エンターテインメントとしてのメディア装置になって、さらにいまや新しい知覚やコミュニケーションのあり方そのものを塗り替えてしまったような消費財が溢れています。例えば、昔はビジネスマンしか使えなかった携帯電話が、いまやカタカナの「ケータイ」になっている。スケルトン・モデルが出て、いろんなデジジャラ(マスコット)をつけるなど、5年前では考えられなかった風景です。このようにポップ・カルチャーやユース・カルチャーの中で、メディアやモノの価値を急激に変換してしまうことが、まさに「反重力」なんですね。

イシイ——そうかもしれません。新しいテクノロジーでも若い世代では自然なカタチで受け入れられていますから、国民性の問題もあるのかもしれないですがね。

武邑——例えばアニメーションの本来の意味は、一つの形態に対して動きや生命感、ある種の命とかを吹き込むということですよね。イシイさんと森本さんがヨーロッパのMTVアワードを取られた《JELLY

森本晃司《EXTRA》 © R&S RECORDS/BEYOND C



TONES)のアニメーションなどは、そういうストラテジーがあったんですか？

イシイ——もちろんあります。これまでの欧米でのアニメーションは、ストーリーは子供向けだし、キャラクターがかわいいとか単純におもちゃとしてのものでした。ところが、映画化されている日本のアニメーションは、彼らにしてみれば初めてストーリーがある。ストーリーがあるから、パイオレンスやセックスが絡んでくるわけで、今までそういうものを見たことがなかったんです。彼らはそこにまず驚いて、さらに芸の細かさのような職人芸にも驚いた。思想などの深い要素も含めて入ってきた日本のアニメーションは、欧米人の意識をまったく変えてしまったんですね。

僕の音楽で言うと、特に日本っぽいものを出そうという意識はないです。在欧の日本人ではなく、日本をベースにしているところが、今までなかったタイプのアーティストだと思われているみたいですが、日本のアニメーションを使ったのは本当に偶然なんですね。ヨーロッパなどでは日本のマンガやアニメーションの広がりがすごくて、数年前にプロモーションでパリに行ったときに、マンガ・フェスティバルが開催されていました。キャラクター・グッズとかたくさん売っていて、子供だけでなく大人も大勢いたんですが、なんと日本大使館が全面協力していたんですね。僕は日本大使館に呼ばれてそこに行ったんですが、そこでインタビューやってくれと。

武邑——それ自体、反重力ですよね。

イシイ——いや、びっくりしました。コスプレの人がいたんですが、西洋人の顔をした日本のキャラクターなので違和感を感じましたが(笑)。でもそれ自体、今まで考えられなかったことですね。日本語のマンガをそのまま売っていて、それにフランス人が群がっている……。

サブカルチャーによるハイエンドの奪還

武邑——ちよつと前まではヴィジュアルと言えば、アミーガというコンピューター外しかなかったんです。でも今では、PCベースでハイエンドな3DCGを作るツールが低価格で出てきています。放送用クオリティを崩していくために、サブカルチャーやアンダーグラウンド・カルチャー系の人間たちが、一種のアミーガ文化を作って、ハイエンドすらも奪還しようとしてきた歴史が今まさに現象化しています。マルチメディア・ビジネスという産業のタームではなく、本当の意味でのポップ・カルチャー、ユース・カルチャーの表現

ツールとしてそういう状況が出てきました。音楽から比べると10年の遅れはありますが、80年代初頭にMIDIが出てきて、サンプリングやリミックスが盛んに行なわれていた当時、映像はまだまだ制度の中に縛られていた。やっと90年代後半期になって、10年くらいの格差かもしれないけれど、これからブレイクしていくかなと思っています。

イシイ——ツールがどんどん身近になることはいいことで、従来の音楽教育を受けていないほうが突飛でいいものができるすね。昔だったらシンセサイザーを持っているだけで商売になった人がいたと思いますが、そういう人たちは今はもう脅かされている存在です。音楽でも映像でも、民主主義革命みたいなものが実際に起こっていると思うんです。僕などはギターもあまりうまく弾けなくて途中でやめたようなタイプだったので、コンピュータがなければミュージシャンにはなれなかったでしょう。そういう人は大勢いて、彼らがこの業界に入ってきてそれまで存在しないものが生まれてきた。アシッド・ハウスの誕生もそうですが、貧乏DJの音楽が世界的なブームとなるようなことです。そういう音楽の世界で起こった現象が、映像でも起こりうると思います。トレーニングされていない人間が、どこかから適当にかっぱらってきたソフトでいろいろ作ってしまう、という可能性にすごく期待しています。

武邑——いまや個人のスタジオは自分のPCで、ディストリビューションもインターネットでという、この速度感覚はすごいものを感じますよね。アムステルダムにDJの知りあいがいるんですが、彼の住むアパートメントが三階建てで、一階のスタジオという部屋が本当に三畳くらいの空間でね。けれども、すごい音を作るんです。ああいう状況をみて、電子的なメディアの即時的な影響とか伝達のされ方は、これまでのマスメディアが生産しようとするパワーよりも圧倒的に影響力があると、もう何年も前から感じていました。そういう意味で、そこから生まれる新しい消費の属性が、街場の中に溢れ出している消費財の中から逆に見ることができるという気がします。

イシイ——それと同時に、音楽の今のあり方がよくなってきていると思いますね。発表する形態がイーजीになってきたのと同時に、音楽の制作や活動の現場が昔に戻っているという気がするんです。

武邑——職人みたいな？

イシイ——はい。ダンス・ミュージックなどは元来土着のものですし、身内で作って演奏して聴かせたり

したわけです。音楽なんてものはもともと少人数でできるもので、それが「金になる」と思った人が集まって会社になったのであって、メジャー・レコード会社ができたのはつい数十年前のことでしょう。本来、音楽を作る人間がいてそれに対するお客がいればいいという関係が、今まただんだん戻ってきていると思います。

武邑——なるほど、小さなコミュニティですね。それが世界中に分散して網の目を作っている。

イシイ——気心の知れた仲間と音楽を作りつつ、関係ない人にも聴かせることができます。音楽をやる楽しさを継続できる活動のやり方が、今また可能になっている気がしていて、それもまたプラスになっていると思います。そういう意味で、回帰している部分があるのではないのでしょうか。

武邑——ある意味では、関係がシンプルになっているということですね。科学技術と言うと複雑なものだけれども、実際それを使う側ではシンプルな人間関係を作り出すということが面白いです。

イシイ——単に「いいね、かつこいいね、買おう」って、何も考えないでムチャクチャに使っている人はどんどん増えています。特に音楽の世界では多くて、コンピュータに対して思い入れなんか全然ない人もいる。単に「俺はこういうビートを出したいんだ。じゃこれ買おう」というね。それだけのことで、本当にどんどん動機がシンプルになって、それと比例して新しいものが出てくるチャンスが増えています。

武邑——イシイさんのお仕事には、既存のものの中からサンプリングするということも含まれますが、新しいものを作り出すという行為に比べてなにか特別な意識はありますか？

イシイ——ある程度音楽のキャリアができたところで、新しいものを作りたいという欲求は常にありますが、僕の後ろを振り返って見たときに音楽という分野だけでも膨大な量があるんですね。単純に僕個

人が頭で考えると一人で考えたことにしかならないけれど、ちょっと後ろを振り返ると何十万、何百万人の人が音楽を作っている。それをちょっと引つ張り出してきつつけあって、あるいはなにかを取り入れるということが、今まで接点がなかったもの同士の関係性を作ることになる。僕自身は、過去のもの同士の組み合わせの新しさに加え、新しく作り出し

た要素を組み合わせることに音楽的には関心があります。

武邑——重さでもない、軽さでもない。

イシイ——応働くときには働きますよ、イージー・ゴーイングとハード・ワークを両方もっているのが、自分の感じかな。

武邑——今日はどうもありがとうございました。

※

[1997年10月3日、東京]



ケン・イシイ(JELLY TONES)レコード・ジャケット  
R&S RECORDS SRCS 7887

ケン・イシイ——1970年札幌生まれ、ミュージシャン。大学時代に自宅で録ったデモ・テープが採用されオランダからデビューし、ベルギーのインディーズ・レーベルR&Sと契約。欧州で大変な人気を博す。代表作＝《JELLY TONES》など。

たけむら・みつひろ——1954年生まれ。京都造形芸術大学助教授。同メディア美学研究センター所長。メディア美学、電子ネットワーク社会論。著書＝「メディア・エクスタシー」(青土社)、「デジタル・ジャパネスク」(NTT出版)など。

#### ■注

★1——ヒッピーの聖地であるインドのゴアでDJパーティーが広がり独自の音楽が形成された。これを、ゴア・サウンドあるいはサイケデリック・トランスと呼ぶ。

★2——アニメーター。大友克洋監督の《AKIRA》に設定・作画監督として参加。《EXTRA》、《永久家族》、《音響生命体ノイズマン》など、従来のアニメーションの表現領域を超えた作品を発表している。[「デジビジョン」—大友克洋とデジタル新世代展、1997年12月5日—1998年1月8日に渋谷パルコ スペースパト3にて開催される。問い合わせ＝03-3464-5111]

★3——《JELLY TONES》に取られたミュージック・クリップ